

ΠΑΝΤΕΙΟΝ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

PANTEION UNIVERSITY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES



ΣΧΟΛΗ ΔΙΕΘΝΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

«ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΜΕΣΑ»

ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ: ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ

Τα κόμικς ως πεδίο οπτικού πολιτισμού: η παραμόρφωση του
ανθρώπινου σώματος στα Ιαπωνικά κόμικς (manga) τρόμου του Ito Junji

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Μαρία Ζούρου

Αθήνα, 2023

Τριμελής Επιτροπή

Ιωάννης Σκαρπέλος, Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου (Επιβλέπων)

Χρήστος Δερμεντζόπουλος, Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου

Εύη Σαμπανίκου, Καθηγήτρια Πανεπιστημίου Αιγαίου



Copyright © Μαρία Ζούρου, 2023

All rights reserved. Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος.

Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας διπλωματικής εργασίας εξ ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα. Ερωτήματα που αφορούν τη χρήση της διπλωματικής εργασίας για κερδοσκοπικό σκοπό πρέπει να απευθύνονται προς τον συγγραφέα.

Η έγκριση της διπλωματικής εργασίας από το Πάντειον Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών δεν δηλώνει αποδοχή των γνώμων του συγγραφέα.

Come on! What's so precious about a monster?

Ito Junji, «Tomie»

Σημείωση: Τηρώντας τον τυπικό τρόπο γραφής ονομάτων στην Ιαπωνική γλώσσα, τα ιαπωνικά ονόματα στην παρούσα εργασία αναγράφονται με το επώνυμο να προηγείται του αρχικού ονόματος.

Περιεχόμενα

Περίληψη	6
Εισαγωγή.....	8
Κεφάλαιο 1. Περί μεθοδολογίας και λοιπών προβληματισμών	11
Κεφάλαιο 2. Ο Ιαπωνικός χώρος και η κουλτούρα των manga	15
2.1 Από τα emakimono στα manga: η ανάδυση ενός υβριδικού είδους	15
2.1.1 Ιαπωνικές ρίζες.	15
2.1.2 Επαφές με τον δυτικό χώρο.	16
2.1.3 Η μεταπολεμική στροφή προς την αφήγηση.	19
2.1.4 Τα manga σήμερα: οικονομικός και πολιτισμικός κολοσσός.....	21
2.2 Τα manga ως οπτικός πολιτισμός	22
2.2.1 Η «γλώσσα» των manga: χαρακτηριστικά και ιδιαιτερότητες.	22
2.2.2 Όψεις της Ιαπωνικής κοινωνίας μέσα από ασπρόμαυρες σελίδες.....	24
Κεφάλαιο 3. Το σώμα κάτω από το σεντόνι: ο τρόμος και η πρόσληψή του.....	27
3.1 Πτυχές του τρόμου: η παράδοση ψυχαγωγία του horror	27
3.2 Body horror: το ανθρώπινο σώμα ως πηγή τρόμου	29
3.2.1 Ο θάνατος και τα όρια της υλικής ύπαρξης.	30
3.2.2 Βιολογικός τρόμος.	31
3.2.3 Τερατώδης θηλυκότητα και σεξουαλικός τρόμος.	32
Κεφάλαιο 4. Η ιαπωνική ματιά: το ανθρώπινο σώμα στον ιαπωνικό τρόπο.....	34
4.1 Λαϊκές αφηγήσεις και παραδοσιακή τέχνη.....	34
4.2 Το άνοιγμα στη Δύση και η αμηχανία της νεωτερικότητας	38
4.3 Το τραύμα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου	41
Κεφάλαιο 5. Σύγχρονα manga και τρόμος: Η περίπτωση του Ito Junji	45
5.1 Ο καταραμένος κόσμος του Ito Junji.....	46
5.2 «Tomie», 富江 (1987 – 2000)	49
5.2.1 Tomie, η ιδανική γυναίκα;	50
5.2.2 Αποδομώντας τη φαντασίωση του <i>shojo</i>	54
5.3 «Uzumaki», うずまき (1998 – 1999)	57
5.3.1 Κοσμικός τρόμος: αντικρίζοντας το αιώνιο.....	58
5.3.2 Eco-horror, ή αλλιώς ο τρόμος στις σχέσεις ανθρώπου – φύσης.	62
5.4 «Gyo», ギョ (2001 – 2002)	66
5.4.1 Εγκλήματα πολέμου και η εξαθλίωση της ανθρώπινης οντότητας.	67
Κεφάλαιο 6. Συμπεράσματα και ευκαιρίες για περαιτέρω συζήτηση	74
Πηγές – Βιβλιογραφία	78

Πίνακας Εικόνων

Εικόνα 1. Παρά τις διαφορές τους από καλλιτέχνη σε καλλιτέχνη, οι χαρακτήρες των manga διατηρούν μια έντονη εκφραστικότητα που εντείνει τη συναισθηματική φόρτιση και κάνει ξεκάθαρη την αντίδραση τους χωρίς τη χρήση γραπτών περιγραφών [πηγή: moehui.com]	23
Εικόνα 2. Katsushika Hokusai (1760-1849), Εκατό ιστορίες φαντασμάτων σε στοιχειωμένο σπίτι, 1780, ξυλογραφία, 23,7 x 35,4 εκ., Μουσείο Καλών Τεχνών, Βοστώνη. Δαίμονες (oni) επιτίθενται σε ομάδα ανθρώπων μετά τη λήξη ενός τελετουργικού hyakumonogatari kaidankai [πηγή: collections.mfa.org]	35
Εικόνα 3. Kobayashi Eitaku (1843-1890), Το σώμα μιας εταίρας σε εννέα στάδια, 1870, μελάνι σε περγαμηνή από μετάξι, 25,5 x 501,5 εκ., Βρετανικό Μουσείο, Λονδίνο [πηγή: britishmuseum.org].....	37
Εικόνα 4. Ο Tetsuo χάνει τον έλεγχο των δυνάμεων του. Το σώμα του σταδιακά καταστρέφεται μέχρι την τελική του μεταμόρφωση σε μια γιγαντιαία οργανική μάζα [πηγή: akiramanga.com]	43
Εικόνα 5. Η αποκάλυψη του τέρατος στο manga του Ito, «Το Μυστικό της Στοιχειωμένης Έπαυλης» [πηγή: comick.fun].....	49
Εικόνα 6. Το τελευταίο καρέ του πρώτου κεφαλαίου. Η Tomie ξαναγεννιέται από τα κομμάτια της [πηγή: junji-ito.com].....	51
Εικόνα 7. Μια από τις φωτογραφίες που αποκαλύπτουν την αληθινή φύση της Tomie [πηγή: junji-ito.com]	53
Εικόνα 8. Οι αναγεννημένες Tomie στο τέλος του ογδόου κεφαλαίου της σειράς [πηγή: junji-ito.com]	55
Εικόνα 9. Το τέλος του κ. Saito ως αποκορύφωμα της επικίνδυνης εμμονής του [πηγή: junji-ito.com]	59
Εικόνα 10. Όψεις της σπειροειδούς παραμόρφωσης σε μερικούς από τους κατοίκους του Kurozu [πηγή: junji-ito.com]	61
Εικόνα 11. Οι κάτοικοι του Kurozu μετατρέπονται σε μια σχεδόν ενοποιημένη μάζα ανθρώπων καθώς η ιστορία φτάνει στο αποκορύφωμά της [πηγή: junji-ito.com].....	64
Εικόνα 12. Ο Tadashi βρίσκει τη μεταλλαγμένη Kaori μετά τους πειραματισμούς του θείου του [πηγή: junji-ito.com].....	70
Εικόνα 13. Ο Tadashi αντικρίζει την πραγματική έκταση της απειλής [πηγή: junji-ito.com]	72

Περίληψη

Διατηρώντας έναν ανοιχτά διερευνητικό τόνο, η παρούσα εργασία επικεντρώνεται στην ανάλυση της παραμόρφωσης του ανθρώπινου σώματος ως στοιχείο τρόμου, όπως αυτή παρουσιάζεται στα manga του Ιάπωνα δημιουργού Ito Junji. Αναλογιζόμενοι τη σημασία του σώματος στους ανθρώπινους πολιτισμούς, η μελέτη της εικόνας του καθώς αυτή παραμορφώνεται, σπάει και κακοποιείται, έχει την ικανότητα να αναδείξει σημαντικές πτυχές της εκάστοτε κοινωνίας, οδηγώντας κατ' επέκταση και σε μια καλύτερη κατανόηση της πολιτιστικής της παραγωγής. Παράλληλα, τα manga, συνέχεια μιας μακράς εικονιστικής παράδοσης και συνοδοιπόροι δεκαετιών στη μεταβαλλόμενη καθημερινότητα του Ιάπωνα, αποτελούν ένα από τα πιο χαρακτηριστικά μέσα δημιουργικής έκφρασης στη χώρα, διατηρώντας ευέλικτες αφηγηματικές και καλλιτεχνικές συμβάσεις που αποτρέπουν την παραγωγή ομοιογενών προϊόντων δημοφιλούς κουλτούρας. Η περίπτωση του Ito Junji, εξέχουσας μορφής μιας σύγχρονης γενιάς δημιουργών horror, αξιοποιείται ως παράδειγμα και όχι ως κανόνας, με σκοπό μια αρχική ανάλυση της αποτύπωσης του σωματικού τρόμου στα ιαπωνικά κόμικς, αφήνοντας παράλληλα το πεδίο ανοιχτό για περαιτέρω έρευνα. Πώς διαχειρίζεται η σύγχρονη γενιά δημιουργών τον σωματικό τρόμο σε σχέση με τις προηγούμενες; Πόσες εκφάνσεις κοινωνικών, περιβαλλοντικών και άλλων προβληματισμών που απασχολούν τον ιαπωνικό λαό μπορεί να διαπεράσει ο σωματικός τρόμος; Τέλος, η ισχυρή παρουσία των manga στη σφαίρα μιας παγκόσμιας ποπ κουλτούρας, υπονοεί την ευρύτερη απήχηση του περιεχομένου τους, η οποία ξεπερνά τη γενέτειρά τους, δημιουργώντας το ενδιαφέρον και ενδεχομένως την ανάγκη μελέτης των διάφορων συστατικών στοιχείων του μέσου όσο αυτό συνεχίζει να εξελίσσεται. Η παρούσα εργασία ευελπίζεται να αποτελέσει ένα ακόμα έναυσμα προς αυτή την κατεύθυνση.

Λέξεις-κλειδιά: μάνγκα, τρόμος, σωματικός τρόμος, Ito Junji, οπτικός πολιτισμός

Comic books as a field of visual culture: the disfigurement of the human form in Ito Junji's horror manga

Maria Zourou

Abstract

While maintaining an openly investigative tone, the present thesis focuses on an analysis of the imagery depicting the disfigurement of the human body, as it is presented in the horror works of the Japanese mangaka Ito Junji. Considering the significance of the body in human civilizations, the study of its image as it gets disfigured, broken and abused, has the ability to showcase important aspects of a certain culture as well as offer a better understanding of its cultural production. At the same time, the manga medium, as part of a continuous visual culture and consistent companion to the everyday life of the Japanese, is considered one of the most significant creative means in the country, as its flexible narrative and artistic conventions allow for the creation of non-homogenous pop culture products. The case study of Ito Junji, an exceptional figure of a contemporary generation of horror creators, will be used as an example, not the rule, for an initial analysis of the presence of body horror in Japanese comic books, while leaving the field open for further research. How does the current generation of manga creators utilize body horror compared to those who came before them? How many aspects of social, environmental and other issues that concern the Japanese can be expressed through body horror? Lastly, the strong presence of manga in the international pop culture sphere, implies a broader appeal of their content that goes beyond their country of origin, thus creating an intrigue and perhaps a need for examining the medium's various components as it continues to develop. This paper is aspiring to be yet another push towards that direction.

Keywords: manga, horror, body horror, Ito Junji, visual culture

Εισαγωγή

Η θέα του ανθρώπινου σώματος, βίαια κατακρεουργημένου ή αφύσικα παραμορφωμένου, αποτελεί μια εικόνα τόσο σοκαριστική όσο και ερευνητικά διαφωτιστική όταν τοποθετείται σε ψυχαγωγικά και ευρύτερα δημιουργικά πλαίσια. Η παρούσα εργασία στοχεύει στην ανάλυση δειγμάτων του λεγόμενου «body horror», όπως αυτό αποτυπώνεται σε ιαπωνικά κόμικς (manga) τρόμου και ειδικότερα στα έργα του Ito Junji, ενός από τους σημαντικότερους δημιουργούς manga τρόμου των τελευταίων δεκαετιών.

Ο τρόμος (horror) αποτελεί μια από τις πιο δημοφιλείς και ταυτόχρονα αμφιλεγόμενες θεματικές που συναντάται σε κάθε καλλιτεχνικό ή ψυχαγωγικό μέσο. Στα πλαίσια ενός τέτοιου είδους, του οποίου η απήχηση στηρίζεται στη λεπτή ισορροπία μεταξύ ελκυστικού και απωθητικού, η εκπροσώπηση του ανθρώπινου σώματος, ενός κατ' εξοχήν συμβόλου φυσικότητας και ασφάλειας του ατόμου, αποκτά καίρια σημασία (Douglas, όπως αναφέρεται στον Tudor, 1995). Στον κόσμο του body horror, του σωματικού τρόμου, αυτό το σύμβολο παραβιάζεται βάνανυα και μετατρέπεται στο κεντρικό αντικείμενο πρόκλησης τρόμου.

Το δεύτερο και εξίσου σημαντικό σκέλος της έρευνας, τα ιαπωνικά κόμικς ή αλλιώς manga, αποτελούν ιδιάζουσα περίπτωση ένατης τέχνης, έχοντας διαμορφώσει μια ξεχωριστή ταυτότητα και το δικό τους αναγνωρίσιμο οπτικό λεξιλόγιο. Από τις απαρχές τους μέχρι και σήμερα, τα manga είναι συνυφασμένα με την ιστορική πορεία της ιαπωνικής κοινωνίας και αισθητικής. Ως αναπόσπαστο κομμάτι της ζωής του Ιάπωνα, τα manga βρίσκονται στον παλμό της σύγχρονης ιαπωνικής κουλτούρας, παίζοντας σημαντικό ρόλο στη σχηματοποίηση της. Η εξαγωγή τους στη Δύση γνώρισε εξίσου σημαντική επιτυχία, με το είδος να κατέχει πλέον περίοπτη θέση και στο στερέωμα της παγκόσμιας ποπ κουλτούρας. Από την σκοπιά της μελέτης του σύγχρονου οπτικού πολιτισμού, η εμβάθυνση στις επιμέρους πτυχές αυτού του φαινομένου παρουσιάζει εξαιρετικό ενδιαφέρον. Σε συνδυασμό με την εξερεύνηση μιας εικονοποιίας που εστιάζει στην καταστροφή του πανανθρώπινου συμβόλου του σώματος, μπορεί ενδεχομένως να επιτευχθεί μια καλύτερη κατανόηση της ιαπωνικής κοινωνίας και της πολιτιστικής της παραγωγής, καθώς και της απήχησης της τελευταίας σε παγκόσμιο επίπεδο.

Στο πρώτο κεφάλαιο, γίνεται αναφορά σε μεθοδολογικά και άλλα ζητήματα που προέκυψαν κατά τη διάρκεια σύνταξης της παρούσας εργασίας και διευκρινίζονται

προβληματισμοί σχετικά με τους σκοπούς, τα ερευνητικά ερωτήματα και τις θεωρίες στις οποίες βασίστηκε η έρευνα. Στόχος είναι η μεγαλύτερη δυνατή διαφάνεια όσον αφορά τη διαδικασία που ακολουθήθηκε, με σκοπό την ενίσχυση της αρτιότητας της επακόλουθης ανάλυσης και των συμπερασμάτων αυτής.

Το δεύτερο κεφάλαιο εστιάζει στο δημιουργικό μέσο των manga. Μέσω μιας ιστορικής ανάδρομης από τις απαρχές του είδους μέχρι και σήμερα, αναδεικνύεται η δυναμική παρουσία των manga και των προκατόχων τους στην ιστορία και την καθημερινότητα του ιαπωνικού λαού. Επιπλέον, γίνεται αναφορά στο ιδιαίτερο οπτικό λεξιλόγιο του μέσου, καθώς και στα χαρακτηριστικά που δομούν τις ιστορίες που αποτυπώνονται σε αυτό.

Το τρίτο κεφάλαιο επικεντρώνεται στο horror, παραθέτοντας σημαντικές θεωρίες πάνω στη φύση του είδους με σκοπό την ανάδειξη της ιδιαίτερης δυναμικής που διαμορφώνεται μεταξύ κοινού και έργου. Στη συνέχεια, το κεφάλαιο εκτείνεται και στο υποείδος του «body horror», παρουσιάζοντας μερικές από τις πτυχές της επίδρασής του που κρίθηκε πως θα φανούν χρήσιμες στην ανάλυση που θα ακολουθήσει. Πρόκειται για μια σύντομη εισαγωγή σε ένα πολυποίκιλο είδος, σκοπός της οποίας είναι να θέσει το ευρύτερο περιβάλλον μέσα στο οποίο εντάσσονται τα έργα του Ito ως horror δημιουργίες, διερευνώντας παράλληλα την ικανότητα του τρόμου να αντανakλά την ανθρώπινη κατάσταση.

Το περιεχόμενο του τέταρτου κεφαλαίου στρέφεται στην ιαπωνική έκφραση του τρόμου. Για τους σκοπούς της έρευνας, θα δοθεί συγκεκριμένα έμφαση στην αναπαράσταση του σώματος, παρατηρώντας την πορεία της από παραδοσιακά είδη εικαστικής και αφηγηματικής τέχνης μέχρι και τις σύγχρονες όψεις της, όπως αυτές διαμορφώθηκαν μετά την έλευση της νεωτερικότητας στην Ιαπωνία και τις πληγές που άφησε πίσω της η τραγωδία του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Στόχος είναι η δημιουργία ενός πλαισίου μέσα στο οποίο θα ενταχθεί και το έργο του Ito Junji, είτε ως συνέχεια μιας εξελισσόμενης παράδοσης, είτε ως τομή αυτής.

Το πέμπτο κεφάλαιο αφορά τον δημιουργό και το έργο του. Εστιάζοντας σε ένα μικρό δείγμα των μεταφρασμένων manga του Ito, θα επιχειρηθεί η ανάλυση των επιμέρους θεματικών τους με βάση την ήδη υπάρχουσα βιβλιογραφία, όπως αυτές εκδηλώνονται μέσα από την παρουσίαση του παραμορφωμένου ή αφύσικου σώματος. Βαρύτητα θα δοθεί κυρίως στην αφηγηματική διάσταση των εξεταζόμενων έργων, καθώς και στις κοινωνικές, πολιτιστικές και λοιπές συνδηλώσεις της εκάστοτε πλοκής.

Τέλος, καταγράφονται τα συμπεράσματα που προέκυψαν κατά την ανάλυση των προαναφερόμενων έργων και τίθενται νέα ζητήματα προς διερεύνηση, ευελπιστώντας στη μελλοντική διεξαγωγή πιο εμπεριστατωμένων ερευνών, όχι μόνο από την πλευρά της γράφουσας, αλλά και από την ευρύτερη ακαδημαϊκή κοινότητα των σχετικών πεδίων.

Κεφάλαιο 1. Περί μεθοδολογίας και λοιπών προβληματισμών

Με την παραδοχή πως η παρούσα εργασία είναι κατά βάση θεωρητική και στηρίζεται κυρίως σε ήδη υπάρχουσα βιβλιογραφία και την ανάλυση αυτής, είναι σημαντικό να διαλευκανθούν ορισμένα ερωτήματα και προβληματισμοί που ενδεχομένως συνοδεύουν τις θεματικές ή ερευνητικές της επιλογές. Αυτός θα είναι και ο στόχος του κεφαλαίου που ακολουθεί, ευελπιστώντας σε μια καλύτερη κατανόηση των επιμέρους τμημάτων που απαρτίζουν την παρακάτω μελέτη.

Καταρχάς, απώτερος στόχος του όλου εγχειρήματος είναι μια καλύτερη κατανόηση του δημιουργικού πεδίου των ιαπωνικών κόμικς. Μολονότι η περίπτωση του ιαπωνικού χώρου μοιάζει εκ πρώτης όψεως μακρινή, η σύγχρονη και δημοφιλέστερη μορφή των εγχώριων κόμικς (manga) συνιστά ένα αμάλγαμα επιρροών και τεχνικών, εμπλέκοντας δυτικά ερεθίσματα με τις ήδη υπάρχουσες ρίζες τους στην ιαπωνική καλλιτεχνική παράδοση. Πράγματι, με μια βαθύτερη ματιά στην ιστορία και θεματολογία του είδους, μπορεί κανείς να διακρίνει γνώριμα πολιτισμικά κι αισθητικά στοιχεία του δυτικού χώρου, «φιλτραρισμένα» μέσα από την ιαπωνική εμπειρία. Συνεπώς, θα ήταν λάθος να προσπεράσει κανείς την ενασχόληση με την πολιτιστική παραγωγή ενός φαινομενικά διαφορετικού κόσμου, δεδομένου ότι τα manga αποτελούν πλέον αναπόσπαστο κομμάτι ενός παγκόσμιου οπτικού πολιτισμού, αφήνοντας την επιρροή τους σε πολλά πεδία της σύγχρονης ποπ κουλτούρας. Θα ήταν έτσι σκόπιμο η παρούσα εργασία να ξεκινήσει με την υπόθεση πως η εμβάθυνση στις επιμέρους πτυχές μιας συγκεκριμένης πολιτιστικής παραγωγής μπορεί να οδηγήσει στην καλύτερη κατανόηση της ουσίας και της απήχησης της, άρα και στην ουσιαστικότερη διαχείριση της, σε ακαδημαϊκό, κοινωνικό, πολιτιστικό ή άλλο επίπεδο. Προκύπτουν έτσι κάποια αρχικά ερωτήματα που θα ωθήσουν τη συζήτηση παραπέρα: μπορούν τα manga να δημιουργήσουν μια αρχική έστω οικειότητα με τον πολιτισμό και την κοινωνία που τα παράγει; Αποτελούν απλώς εύπεπτη και οικονομική ψυχαγωγία ή διαθέτουν τη δυνατότητα να «μιλήσουν» και σε βαθύτερο επίπεδο στο κοινό τους; Τι συνδηλώσεις μπορεί να κρύβονται μέσα στις ασπρόμαυρες σελίδες τους;

Θα ήταν καλό να ξεκινήσει η έρευνα από την αρχή, τον ευρύτερο χώρο της ένατης τέχνης. Σύμφωνα με τον Σκαρπέλο (2000, σ. 44), η υβριδική ταυτότητα των προϊόντων της ένατης τέχνης τους επιτρέπει να συνδέονται άμεσα με το πολιτιστικό στίγμα μιας εποχής, καταγράφοντας άμεσα την μετατόπιση από μια κατάσταση γνώσης σε μια άλλη. Το κόμικς «θέτουν και ανακινούν διαρκώς το ζήτημα του παρόντος»,

αναφέρει χαρακτηριστικά (Σκαρπέλος, 2000, σ. 41), καθώς στοχεύουν στην κατανόηση, την ανάδειξη και ενδεχομένως τον σχολιασμό κοινωνικών, πολιτισμικών και άλλων δρώμενων της εκάστοτε περιόδου. Όπως θα παρουσιαστεί πιο αναλυτικά στη συνέχεια, τα manga και οι προκάτοχοί τους είναι στενά συνδεδεμένα με την ιστορία και την καθημερινότητα του ιαπωνικού λαού. Στη σχετική μελέτη του, ο Frederik Schodt (1996) μιλά για ένα μοναδικό φαινόμενο ποπ κουλτούρας που ξεχωρίζει σε εμπορικό, ψυχαγωγικό και πολιτιστικό επίπεδο, αποσπώντας περισσότερο από κάθε άλλο υποείδος κόμικς τον σεβασμό της γενέτειράς του. Δημιουργείται έτσι η προσδοκία πως μέσα στις σελίδες των manga μπορούμε να αντικρίσουμε ίχνη της ιαπωνικής κουλτούρας καθώς και των ιστορικών και άλλων καίριων στιγμών που τη μορφοποίησαν και εξακολουθούν να τη μορφοποιούν. Συνεπώς, η διερεύνηση αυτού του φαινομένου σε πραγματικό χρόνο αποδεικνύεται ιδιαίτερα σημαντική για το σύγχρονο πεδίο του οπτικού πολιτισμού. Προκειμένου να επιτευχθεί μια τέτοια διερεύνηση μικρής ωστόσο κλίμακας, δεδομένης της έλλειψης χώρου και χρόνου που συνοδεύει τη συγγραφή μιας Διπλωματικής εργασίας, επιλέχθηκε ένα πολύ μικρό δείγμα από μια συγκεκριμένη υποκατηγορία manga. Πιο συγκεκριμένα, εκείνα τα manga που ανήκουν στο είδους του τρόμου και δη εκείνα που αξιοποιούν τον σωματικό τρόμο.

Σε τι όμως αποσκοπεί η επιλογή αυτή; Παραθέτοντας την Mary Douglas, ο Tudor (1995, σ. 39) αναφέρεται στο ανθρώπινο σώμα ως έναν μικρόκοσμο της κοινωνίας, προσδίδοντας στα φυσικά όρια του σώματος και μια κοινωνική υπόσταση. Η παραβίαση των σωματικών ορίων υπονοεί έτσι και μια ευρύτερη, κοινωνική διάσπαση που γεννά πολυδιάστατες ανησυχίες στο άτομο, ισοπεδώνοντας τη θεώρησή του για τον κόσμο και τη θέση του σε αυτόν. Υπό αυτό το πρίσμα, η παραμόρφωση του σώματος και οι τρόποι με τους οποίους αναπαρίσταται στην πολιτιστική παραγωγή ενός τόπου, είναι ικανή να αναδείξει κάποιες από τις αξίες, τα τραύματα και την ιστορία μιας κοινωνίας, μέσα από τις μοναδικές εμπειρίες ενός δημιουργού που ζει και δρα στην πραγματικότητά της. Σχετικά με την αισθητική και εννοιολογική ανάλυση του body horror υπάρχει ήδη ένα εκτενές corpus ξενόγλωσσης βιβλιογραφίας, με επίκεντρο ωστόσο την αποτύπωση του τρόμου σε κινηματογραφικά πλαίσια. Στο σημείο αυτό προέκυψε ένας πρώτος προβληματισμός, καθώς οι θεωρίες τρόμου (σωματικού και μη) που αναπόφευκτα θα αξιοποιηθούν στη συνέχεια, όπως η θεωρία του art-horror του Noël Carroll, έχουν διαμορφωθεί αντλώντας υλικό κυρίως από το χώρο του κινηματογράφου. Αυτό ωστόσο δεν αποδεικνύεται απαραίτητα περιοριστικό όταν η

ανάλυση στρέφεται στο περιεχόμενο του τρόμου και όχι στην παρουσίασή του που σαφώς διαφέρει από μέσο σε μέσο, καθώς η θεματική του horror είναι πολύ πιο ευέλικτη, διαπερνώντας με άνεση κάθε είδος δημοφιλούς κουλτούρας και καλλιτεχνικής παραγωγής. Συνεπώς, για τις ανάγκες της παρούσας εργασίας, θα επιχειρηθεί μια προσεκτική γενίκευση των πλέον αποδεκτών θεωριών τρόμου, αν και βασισμένων σε κινηματογραφικά προϊόντα, τονίζοντας ταυτόχρονα την παρατήρηση πως τα manga και τα κόμικς γενικότερα φέρουν την ανάγκη για περισσότερες έρευνες και μελέτες, τοποθετημένες πάνω στη δική τους στιλιστική τους φόρμα και σύνταξη.

Προφανώς, η διεξαγωγή μιας λεπτομερούς έρευνας στο σύνολο των σημαντικότερων manga τρόμου που παράλληλα αξιοποιούν την εικονοποιία του body horror θα ήταν αδύνατη στα δεδομένα πλαίσια. Συνεπώς, κρίθηκε σκόπιμο να επιλεγθούν ενδεικτικά κάποια έργα, κατά προτίμηση του ίδιου δημιουργού, ώστε να λειτουργήσουν στο σύνολό τους ως μια μελέτη περίπτωσης. Για τον σκοπό αυτό, επιλέχθηκε ο Ito Junji, ένας από τους σημαντικότερους δημιουργούς manga τρόμου των τελευταίων δεκαετιών. Τα τρία πιο επιφανή έργα του, «Tomie», «Uzumaki» και «Gyo», θα αξιοποιηθούν ως δείγμα για την ανάλυση της σχετικής εικονοποιίας, λαμβάνοντας πάντοτε υπόψιν το πλαίσιο της αφήγησης που την περικλείει. Η μεθοδολογία που θα ακολουθηθεί προϋποθέτει μια εκτενή βιβλιογραφική επισκόπηση με ανάλυση των αντίστοιχων πηγών και την μετέπειτα εφαρμογή τους στο σύνολο των εξεταζόμενων έργων. Πρόκειται για μια ποιοτικού τύπου ανάλυση που βασίζεται σε ιστορικά, κοινωνικά και καλλιτεχνικά στοιχεία, όπως αυτά εντοπίζονται στα έργα του Ito κι εκφράζονται μέσα από την αποτύπωση του παραμορφωμένου ανθρώπινου σώματος. Στην προκειμένη περίπτωση, τα manga αντιμετωπίζονται ως ένα αφηγηματικό κυρίως μέσο, δίνοντας έμφαση στο περιεχόμενο και όχι αναγκαστικά στην ανάλυση της μορφής και των εικαστικών επιλογών. Σκοπός εξάλλου δεν είναι η απλή παράθεση σοκαριστικών καρτέ για την ανάδειξη της καλλιτεχνικής επιδεξιότητας με την οποία ο Ito αποδομεί την ανθρώπινη μορφή. Αντιθέτως, γίνεται προσπάθεια να αποδειχθεί μια υπόθεση που θέλει τον σωματικό τρόπο να δρα ως αναπόσπαστο συστατικό της πλοκής και των όποιων συνδηλώσεών της, όχι ως διακοσμητικό στοιχείο. Το ερώτημα δηλαδή τίθεται ως εξής: *γιατί* παραμορφώνεται το σώμα, όχι *πως* παραμορφώνεται το σώμα.

Αξίζει ωστόσο να σημειωθεί πως η αξιοποίηση μιας μελέτης περίπτωσης με ποιοτικά χαρακτηριστικά φέρει ήδη το μειονέκτημα της αδυναμίας γενίκευσης των αποτελεσμάτων της (Blatter, 2008), ειδικά όταν γίνεται αναφορά σε ένα πεδίο που

χαρακτηρίζεται από δημιουργική ανομοιομορφία και την έλλειψη κάποιας περιοριστικής καλλιτεχνικής νόρμας (Cohn, 2010). Συνεπώς, δεν υφίσταται κάποια αξίωση πως τα έργα και οι θεματικές του Ito Junji αποτελούν ένα απολύτως αντιπροσωπευτικό παράδειγμα όσον αφορά την πολυπληθή υποκατηγορία των manga τρόμου. Ωστόσο, είναι αδιαμφισβήτητη η ισχυρή του παρουσία στο χώρο και η παρούσα μελέτη περίπτωσης έρχεται με μια διερευνητική διάθεση, ευελπιστώντας να ρίξει φως στους τρόπους που ο διερευνώμενος καλλιτέχνης επιλέγει να οικοδομήσει τον τρόπο με τη χρήση του σώματος, βάσει των προσωπικών του ερεθισμάτων, που μπορεί να αποκλίνουν ή και να συμπίπτουν με τις σχετικές τάσεις που κυριαρχούν στον ιαπωνικό τρόπο. Παράλληλα, η μελέτη αυτή μπορεί ενδεχομένως να οδηγήσει σε μια καλύτερη κατανόηση της παγκόσμιας απήχησης μιας αμφιλεγόμενης θεματικής, ειδικά όταν αυτή παρουσιάζεται σε ένα μέσο το οποίο κατά βάση, σύμφωνα με τον Schodt (1991), είναι γραμμένο *από* Ιάπωνες και *για* Ιάπωνες .

Πρόκειται συνεπώς για τον σχολιασμό ενός μικρού αλλά ηχηρού δείγματος ενός εξαιρετικά ποικιλόμορφου δημιουργικού μέσου, του οποίου η διερεύνηση φιλοδοξεί παράλληλα να αποτελέσει ένα ακόμη έναυσμα για πιο εμπεριστατωμένες έρευνες σε ένα πεδίο που πλέον αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της σύγχρονης ποπ κουλτούρας και του οπτικού πολιτισμού γενικότερα.

Κεφάλαιο 2. Ο Ιαπωνικός χώρος και η κουλτούρα των manga

2.1 Από τα emakimono στα manga: η ανάδυση ενός υβριδικού είδους

2.1.1 Ιαπωνικές ρίζες. Παρά τον ακαδημαϊκά αποδεκτό χαρακτήρα τους ως ένα «υβριδικό» είδος με ποικίλες επιρροές από τον δυτικό και ανατολικό χώρο (Berndt, 2001, MacWilliams, 2008, Miyamoto & Prough, 2002 & Schodt, 1996), οι ρίζες των manga εντοπίζονται βαθιά στην καλλιτεχνική ιστορία της γενέτειράς τους, με τη σύγχρονη μορφή τους να αποτελεί άμεση συνέχεια μιας μακράς εικονιστικής παράδοσης (Szasz & Takechi, 2007, σ. 728). Μελετώντας την ιστορία της ιαπωνικής καλλιτεχνικής δημιουργίας, γίνεται πράγματι φανερό πως ο συνδυασμός σχεδίου ή καρικατούρας με λιγότερο ή περισσότερο γραπτό κείμενο, δεν ήταν ποτέ κάτι ανοίκειο για τον ιαπωνικό χώρο. Όπως παρατηρεί ο Schodt στη σχετική μελέτη του, ο λόγος που τα κόμικς είναι τόσο δημοφιλή στη σύγχρονη Ιαπωνία είναι ακριβώς επειδή οι Ιάπωνες «τα αγαπούσαν από πάντα» (1996, σ. 21).

Μελετητές του είδους ανάγουν τις απαρχές του στον 12^ο αιώνα, αναγνωρίζοντας ως παλαιότερο πρόγονο των σύγχρονων manga τα emakimono (Napier, 2013, σ. 226), ζωγραφισμένες περγαμινές που αποτύπωναν λαϊκά παραμύθια, πολεμικές σκηνές και ιστορίες θρησκευτικού, φανταστικού ή ερωτικού περιεχομένου. Από τις δημιουργίες που έχουν εντοπιστεί στη μορφή αυτή, ιδιαίτερη σημασία στο παρόν πλαίσιο ιστορικής μελέτης, δίνεται στο έργο με τον τίτλο «Choju-jinbutsu-giga» (Καρικατούρες ανθρωπόμορφων ζώων), ζωγραφισμένο από τον μοναχό Toba Sojo (1053-1140) και χρονολογούμενο στα μέσα του 12^{ου} αιώνα. Αποτελούμενο συνολικά από τέσσερις περγαμινές, το έργο αναπαριστά ανθρωπόμορφα ζώα να εμπλέκονται με χιουμοριστικό τρόπο σε δραστηριότητες όπως χορό, τραγούδι ή τυχερά παιχνίδια, επιχειρώντας να σατιρίσει την ανώτερη τάξη της εποχής (Ito, 2002, σ. 1-2).

Αυτό το στιλ καρικατούρας έγινε συνώνυμο με το όνομα του Toba Sojo, στον οποίο οφείλουν την ονομασία τους τα μεταγενέστερα Toba-e (εικόνες Toba), χιουμοριστικά σκίτσα με σατιρική διάθεση και ζωγραφισμένα σε περγαμινή, που πρωτοεμφανίζονται κατά την περίοδο 1704-1711 (Ito, 2002, σ. 2). Στις αρχές του 18^{ου} αιώνα, και αξιοποιώντας την τεχνική της ξυλογραφίας, τα Toba-e αρχίζουν να γίνονται διαθέσιμα σε μορφή βιβλίου, ξεκινώντας από την περιοχή της Οσάκα, του αναπτυσσόμενου εκδοτικού κέντρου της εποχής, από όπου κι εξαπλώθηκαν γρήγορα μέχρι και το Έντο, το σημερινό Τόκιο (Ito, 2005, σ. 459). Τα Toba-e έγιναν γρήγορα αγαπητά σε ένα κοινό απλών ανθρώπων που αναζητούσε οικονομικά προσιτή

ψυχαγωγία, με την Ito Kinko (2002, σ. 2) να αποδίδει την απήχηση τους στο γεγονός ότι αποτελούσαν μια διαφορετική εκδοχή των δημοφιλών τότε akahon, των «κόκκινων βιβλίων», που απευθύνονταν σε παιδιά και περιείχαν εικονογραφημένα λαϊκά παραμύθια και ιστορίες. Κοντά στα μέσα του 1700, το περιεχόμενο των akahon άρχισε να αλλάζει ώστε να συμπεριλάβει και πιο ώριμα ηλικιακά κοινά. Από αυτή τη σταδιακή μετάβαση προέκυψαν νέες εκδόσεις όπως τα kibyoshi (κίτρινα βιβλία), ιδιαίτερα δημοφιλή κατά τα τέλη της περιόδου Έντο (1603-1868). Το συχνά ακατάλληλο περιεχόμενο τους, σατιρικές καρικατούρες με ελάχιστο γραπτό λόγο να συνοδεύει τα εκάστοτε σχέδια, απευθυνόταν αποκλειστικά σε ενήλικες (Ito, 2005, σ. 459 & Schodt, 1991).

Για τον Schodt, τα kibyoshi αποτελούν έναν από τους άμεσους πρόγονους των σύγχρονων manga (1991, σ. 9), επισημαίνοντας κυρίως τη διαδικασία δημιουργίας τους που προϋπέθετε τη συνεργασία πολλών παραγόντων, τη μαζική παραγωγή τους και τη κυκλοφορία τους σε τεύχη, στοιχεία που αντικατοπτρίζουν ως ένα βαθμό την πορεία των σύγχρονων εκδόσεων manga (1996, σ. 22). Ένα ακόμα είδος στο οποίο ο Schodt και άλλοι μελετητές αποδίδουν σημαντικό ρόλο για την ιστορική πορεία των manga, είναι τα ukiyo-e (εικόνες του αιωρούμενου κόσμου), εικαστικά έργα που αναπαριστούσαν κυρίως τοπία, ζώα ή διάσημες προσωπικότητες της εποχής. Αυτή η τεχνοτροπία γνώρισε ιδιαίτερη άνθηση στο δεύτερο μισό της περιόδου Έντο, όταν υπήρξε η δυνατότητα μαζικής αναπαραγωγής των αυθεντικών σχεδίων μέσω της ξυλογραφίας (Ito, 2005, σ. 459). Αυτό επέτρεψε στα ukiyo-e να γίνουν προσιτά σε μεγάλες μερίδες κοινού για μικρό αντίτιμο, δρώντας ως ψυχαγωγία και «απόδραση» από την καθημερινότητα (Κωνσταντοπούλου, 2017, σ. 141).

Από το χώρο των ukiyo-e θα προέκυπτε για πρώτη φορά και ο όρος manga αρκετά χρόνια πριν ξεκινήσει η ευρεία χρήση του. Η λέξη, αποτελούμενη από τα ιδεογράμματα 漫 (man), δηλαδή χιουμοριστικός ή χαλαρός, και 画 (ga), δηλαδή εικόνα, αποδίδεται στον ζωγράφο Katsushika Hokusai (1760-1849), ο οποίος τη δημιούργησε το 1814 (Κωνσταντοπούλου, 2017, σ. 141), δημοσιεύοντας τον πρώτο τόμο του έργου του «Hokusai Manga», μιας συλλογής 15 τόμων με αυθεντικά ukiyo-e έργα του, πολλά εκ των οποίων σατίριζαν τις ανώτερες τάξεις της εποχής (Ito, 2005, σ. 460).

2.1.2 Επαφές με τον δυτικό χώρο. Το άνοιγμα των συνόρων της Ιαπωνίας το 1853 σήμαινε αναπόφευκτα και τη συνδιαλλαγή με άγνωστες μέχρι τότε δυτικές επιρροές. Στη μορφοποίηση του είδους των manga, η επαφή με τη Δύση στάθηκε

εξαιρετικά σημαντική, κυρίως μέσω των δημιουργικών παρεμβάσεων δύο Ευρωπαίων δημιουργών, του Charles Wirgman και του Georges Ferdinand Bigot.

Ο Βρετανός Charles Wirgman (1832-1891), εργαζόμενος ως ανταποκριτής για την εφημερίδα «Illustrated London News», έφτασε στη Γιοκοχάμα της Ιαπωνίας το 1861, όπου και θα παρέμενε μέχρι τον θάνατο του. Το 1862, ο Wirgman ξεκίνησε την έκδοση του «The Japan Punch», ενός εικονογραφημένου σατιρικού περιοδικού που σχολίαζε την επικαιρότητα με χιουμοριστικά σκίτσα και σύντομα κόμικς, σχεδιασμένα από τον ίδιο, εισάγοντας για πρώτη φορά το στοιχείο των «speech bubbles», των «μπαλονιών» που μεταφέρουν τα λόγια των χαρακτήρων ή την αφήγηση δίπλα στο σχέδιο. Η κυκλοφορία του περιοδικού διήρκησε 25 χρόνια. Σήμερα θεωρείται σημαντικό ιστορικό ντοκουμέντο, αφού μεταφέρει μια όψη της πρόσληψης των κοινωνικοπολιτικών εξελίξεων της περιόδου, ενώ η τεχνοτροπία του Wirgman επηρέασε αρκετούς μεταγενέστερους Ιάπωνες δημιουργούς (Ito, 2005, σ. 460-461, Ταρλαντέζος, 2007, σ. 10).

Στις αρχές του 1880, ο Georges Ferdinand Bigot (1860-1927) φτάνει στην Ιαπωνία ως σύμβουλος, προσκεκλημένος από την Ιαπωνική κυβέρνηση, προκειμένου να βοηθήσει στην προσπάθεια εκμοντερνισμού της χώρας (Itoh, 2018). Έχοντας σπουδάσει στην Εθνική Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών του Παρισιού, ο Bigot δίδαξε σχέδιο στην Στρατιωτική Ακαδημία της Ιαπωνίας, ενώ το 1887 εξέδωσε το περιοδικό «Tobae», όπου σατίριζε με τη μορφή γελοιογραφικών κόμικς την ιαπωνική καθημερινότητα και πολιτική σκηνή (Itoh, 2018). Το «Tobae» κυκλοφόρησε για τρία χρόνια, ασκώντας σημαντική επιρροή στους αντίστοιχους καλλιτεχνικούς κύκλους της χώρας.

Πέραν της σημαντικής επιρροής των προαναφερόμενων περιοδικών, τα οποία ενίσχυσαν την παρουσία χιουμοριστικών σκίτσων και κόμικς στην καθημερινή ζωή του απλού πολίτη, πολλοί φιλόδοξοι Ιάπωνες καλλιτέχνες μαθήτευσαν δίπλα στους Wirgman και Bigot, εντάσσοντας τη δυτική επιρροή απευθείας στην τέχνη τους. Ένας από τους πιο επιφανείς μαθητές τους ήταν ο Kitazawa Rakuten (1876-1955). Μαζί με τον Okamoto Ippei (1886-1948), θεωρούνται δύο από τις σημαντικότερες μορφές που συνέβαλαν στην ανάπτυξη των manga (Ito, 2005, σ. 463). Η γενιά των Kitazawa και Okamoto, κατέχοντας υψηλή καλλιτεχνική παιδεία, ασχολήθηκε ιδιαίτερα με τα λεγόμενα ponchi ή ponchi-e, άμεσο προκάτοχο των σύγχρονων manga.

Τα ponchi (από το αγγλικό *punch*), είναι σατιρικά σκίτσα, πιο κοντά στη σημερινή έννοια της γελοιογραφίας. Δημιουργημένα ώστε να διαβάζονται δυνατά, το

στοιχείο του κειμένου πλάι στην εικόνα ήταν πιο έντονο σε σύγκριση με προηγούμενα είδη εγχώριας σατιρικής καρικατούρας (Miyamoto & Prough, 2002). Το κείμενο ήταν έμμετρο και περιείχε λογοπαίγνια και ομόηχα ιδεογράμματα που αντιστοιχούσαν στα αποτυπωμένα σκίτσα, δημιουργώντας την αίσθηση ενός παιχνιδιού ή αινίγματος. Το είδος κυριάρχησε στα τέλη της περιόδου Έντο (1603-1868) και κατά τη διάρκεια της περιόδου Μεϊτζί (1868-1912), ιδιαίτερα σε περιοδικά όπως το «Maru Maru Chinbun» (1877-1907), που απευθυνόταν σε ένα μαζικό κοινό, σατιρίζοντας την αυτοκρατορική διοίκηση (Ito, 2002, σ. 4).

Η σταδιακή παρακμή των ronchi παρατηρείται κατά την περίοδο Μεϊτζί με τον Miyamoto (2002, σελ. 41-42) να την αποδίδει στη μεταβολή της αναγνωστικής κουλτούρας που ενθάρρυνε την ιδιωτική ανάγνωση, όπως και στην όλο και μεγαλύτερη ζήτηση του κοινού για περιοδικά, που ανάγκασε τους εκδότες να επιστρατεύσουν ταχύτερους τρόπους παραγωγής περιεχομένου. Έτσι, το γραπτό στοιχείο περιορίστηκε σε διαλόγους μεταξύ των χαρακτήρων, ενώ τα σχέδια έγιναν πιο ρεαλιστικά, διατηρώντας ελάχιστα στοιχεία καρικατούρας. Μέχρι την περίοδο 1897-1906, η μορφή των ronchi είχε μεταβληθεί τόσο ώστε ακόμη και η ονομασία του είδους είχε αρχίσει να φθίνει, δίνοντας θέση στον όρο manga που θα περιέγραφε το νέο είδος αφηγηματικών σκίτσων που είχε προκύψει (Miyamoto & Prough, 2002, σ. 42-43). Η έκδοση του περιοδικού «Tokyo Pakku» (1905-1923) από τον Kitazawa Rakuten και η ενασχόλησή του με τη στήλη «Jiji Manga» (Manga Επικαιρότητας) της δημοφιλούς εφημερίδας «Jiji Shinpo», ενίσχυσε την παρουσία αυτής της νέας έκφρασης, με πολλούς καλλιτέχνες να υιοθετούν τον όρο, προσδιορίζοντας πλέον τον εαυτό τους ως mangaka, δηλαδή δημιουργοί manga (MacWilliams, 2008, σ. 11). Αντίστοιχα, ο Okamoto Ippei υπήρξε ιδρυτής του πρώτου συλλόγου mangaka, θέλοντας να αναδείξει το είδος ως μια νέα μορφή τέχνης (Miyamoto & Prough, 2002, σ. 43).

Κατά τις δεκαετίες 1920-1930 που ακολούθησαν, η επιρροή των αμερικάνικων κόμικς και comic strips εμπλούτισε ακόμα περισσότερο το νέο είδος και τα manga άνθισαν ως τέχνη και ψυχαγωγία, προσφέροντας σε πολλούς καλλιτέχνες τα μέσα για βιοπορισμό. Τα παιδικά manga ήταν ιδιαίτερα δημοφιλή, εισάγοντας για πρώτη φορά σταθερούς χαρακτήρες/ήρωες και σύντομες ιστορίες σε μικρότερα, ένθετα τεύχη που περιλαμβάνονταν σε εφημερίδες και περιοδικά (Ito, 2005, σ. 463). Αυτή την ανοδική πορεία θα διέκοπτε απότομα η έλευση του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, επιστρατεύοντας το δημιουργικό μέσο των manga με κύριο σκοπό την προπαγάνδα (Ito, 2005, σ. 465).

2.1.3 Η μεταπολεμική στροφή προς την αφήγηση. Το τέλος του Β' Παγκοσμίου Πολέμου άφησε πίσω μια Ιαπωνία ισοπεδωμένη και έναν λαό καταβεβλημένο από τη φτώχεια και την κακή ποιότητα ζωής. Η οικονομική εξουθένωση της χώρας αντικατοπτρίζεται και στο δημιουργικό πεδίο της περιόδου, αφού το χαρτί αποτέλεσε δυσεύρετο υλικό κατά τα πρώτα μεταπολεμικά χρόνια, εμποδίζοντας την παραγωγή νέων τευχών manga. Στους δρόμους της χώρας, πλανόδιοι καλλιτέχνες έδιναν παραστάσεις kamishibai σε παιδιά, μιας μορφής θεάτρου όπου ο αφηγητής διηγούταν μια ιστορία, εμπλουτίζοντας την με την εναλλαγή ζωγραφισμένων χάρτινων επιφανειών. Όταν η Ιαπωνία άρχισε να ανακάμπτει οικονομικά, αρκετοί από αυτούς τους καλλιτέχνες-αφηγητές στράφηκαν στη δημιουργία manga. Έτσι, κατά τη δεκαετία του 1950, το παιδικό manga γνώρισε σημαντική άνοδο, συνδέοντας ωστόσο το μέσο σχεδόν αποκλειστικά με απλοϊκά αναγνώσματα, απευθυνόμενα σε νεαρές ηλικίες (Napier, 2013, σ. 228).

Η επανάσταση στο είδος των manga θα έρθει εκείνη την περίοδο με την εμφάνιση του Tezuka Osamu (1928-1989), γνωστού πλέον και ως «θεού των manga». Έχοντας ολοκληρώσει περίπου 700 τόμους με συνολικά 150.000 σελίδες μέχρι τον θάνατό του, ο Tezuka αποτελεί μια μορφή-ορόσημο στην ιστορία των manga, θέτοντας τις βάσεις για μια από τις μεγαλύτερες δημιουργικές βιομηχανίες της Ιαπωνίας (Szasz & Takechi, 2007, σ. 736). Εγκαταλείποντας την καριέρα του στο χώρο της ιατρικής, ο Tezuka ξεκίνησε να δημιουργεί manga το 1946. Η προσέγγιση του έφερε έναν αέρα ανανέωσης στο πεδίο, μεταμορφώνοντας την μέχρι τότε κυρίαρχη ταυτότητα των manga ως στατικά, χιουμοριστικά στιγμιότυπα και αναδεικνύοντας τις αφηγηματικές δυνατότητες του μέσου. Εμπνευσμένος από τις ταινίες κινουμένων σχεδίων του Walt Disney, ο Tezuka εφάρμοσε μια πρωτότυπη τεχνοτροπία στα έργα του, ξεδιπλώνοντας τη δράση πάνω στις σελίδες με την εφαρμογή «κινηματογραφικών» τεχνικών, όπως οι αλλαγές προοπτικής, οι εναλλαγές σκηνών και κοντινών ή γενικών πλάνων (Napier, 2013, σ. 228 & Schodt, 1996, σ. 25). Αυτή η τεχνική έκανε το εικονιστικό στοιχείο πιο εκφραστικό, επιτρέποντάς του να κινεί την ιστορία με τη χρήση ελάχιστου διαλόγου ή περιγραφών, σε αντίθεση με τα αμερικάνικα κόμικς της εποχής που αξιοποιούσαν τη γραπτή αφήγηση σε πολύ μεγαλύτερο βαθμό (Schodt, 1996, σ. 25). Ο Tezuka άφησε την εικόνα να «μιλήσει» με την κίνηση της δράσης μέσα από διαδοχικά καρέ, κατασκευάζοντας σκηνές που εκτείνονταν σε πολυσέλιδα κεφάλαια και δημιουργώντας μακροσκελείς ιστορίες που ποτέ ξανά δεν είχαν αποτυπωθεί στη μορφή αυτή. Ο ίδιος ερμήνευε τα σχέδια του ως εργαλεία έκφρασης που εξυπηρετούσαν τον

εμπλουτισμό της αφήγησης ή ως εικονιστικά σύμβολα πιο κοντά σε ιερογλυφικά παρά στην μέχρι τότε τυπική εικονοποιία που αποτυπωνόταν στα manga (Berndt, 2020). Ο θεωρητικός Scott McCloud (1994) βρίσκει εξαιρετικά ενδιαφέρουσα την προσέγγιση του Tezuka, αποδίδοντας του τον σύγχρονο χαρακτήρα των manga ως «ένα σύστημα στιλιζαρισμένων σημείων» με έμφαση στην αφήγηση, όπου εικόνα και λόγος συνδυάζονται σε μια περίπλοκη σύνθεση.

Η αφηγηματική ωρίμανση του είδους συνέπεσε με την ωρίμανση ενός άλλοτε παιδικού κοινού που είχε μεγαλώσει διαβάζοντας manga. Η δεκαετία του 1960 έφερε την ανάδυση του είδους των gekiga, δηλαδή «δραματικών εικόνων». Καλλιτέχνες επηρεασμένοι από την προσέγγιση του Tezuka, επέλεξαν να προσδιορίζουν έτσι τα έργα τους προκειμένου να αναδειχθεί ο αφηγηματικός τους χαρακτήρας, που συχνά υπονοούσε περισσότερο ώριμες, δραματικές πλοκές, απευθυνόμενες πλέον σε ένα κοινό εφήβων, φοιτητών και ενηλίκων (Ito, 2002, σ. 4, Napier, 2013, σ. 229). Αυτή η νέα κατεύθυνση του είδους γνώρισε γρήγορα αποδοχή από το κοινό, ήρθε όμως αντιμέτωπη με αντιδράσεις από την πλευρά των κριτικών τέχνης, οι οποίοι απέρριπταν τα gekiga ως κακότεχνες απομιμήσεις αμερικάνικων κόμικς που είχαν πλέον χάσει κάθε στοιχείο που τα συνέδεε με την ιαπωνική ταυτότητα (Berndt, 2001, σ. 357). Για την αυστηρή τεχνοκριτική της Ιαπωνίας, η παραδοσιακή μορφή των manga ήταν άμεσα συνδεδεμένη με την καλλιτεχνική ιστορία του τόπου, αντικατοπτρίζοντας το ιαπωνικό πνεύμα σε επίπεδο εικονοποιίας, τεχνοτροπίας και περιεχομένου, επιμένοντας στα στοιχεία του χιούμορ και της σάτιρας (Berndt, 2001, σ. 354-355).

Παρά την αντίσταση μιας παλαιότερης γενιάς, το νεαρό κοινό αποδέχθηκε με ενθουσιασμό αυτή τη νέα μορφή έκφρασης, αντιμετωπίζοντας την ως ένα σύμβολο αντι-κουλτούρας και επανάστασης ενάντια στους άκαμπτους κανόνες της ιαπωνικής κοινωνίας. Η δημοτικότητα των gekiga οδήγησε στη σταδιακή αποδοχή και απορρόφηση τους από το χώρο των manga, μεταμορφώνοντας εξ' ολοκλήρου τον χαρακτήρα των τελευταίων. Μέχρι το τέλος της δεκαετίας του 1960, τα manga είχαν μετατραπεί σε ένα πλούσιο μέσο αφήγησης στη συνείδηση ενός όλου και μεγαλύτερου κοινού κάθε ηλικίας. Δεδομένης της μεγάλης ζήτησης, πληθώρα περιοδικών έκαναν την εμφάνισή τους κατά την περίοδο 1967-1968, με πολλά από αυτά να διατηρούν εβδομαδιαία κυκλοφορία μέχρι και σήμερα (Ito, 2005, σ. 269).

Η Susan Napier (2013, σ. 229) χαρακτηρίζει τη δεκαετία που ακολούθησε ως τη «χρυσή εποχή» των manga, με κυκλοφορίες όπως το «Hadashi no Gen» (Barefoot Gen), μια αυτοβιογραφική σειρά manga του Nakazawa Keiji με θέμα τη ζωή του στη

Χιροσίμα πριν και μετά την ρίψη της πυρηνικής βόμβας, που παγίωσε την ικανότητα του μέσου να αναδεικνύει ιστορίες με σοβαρή θεματική. Κατά τις δεκαετίες 1980-1990, η εγχώρια απήχηση των anime, κινουμένων σχεδίων ιαπωνικής παραγωγής, βασισμένων συνήθως σε κάποια σειρά manga, άνοιξε τον δρόμο για την εξαγωγή και των δύο ειδών στη Δύση. Από παιδικές σειρές φαντασίας όπως το «Sailor Moon» ή το «Dragonball», μέχρι και τη sci-fi δυστοπία του «AKIRA», η ιαπωνική δημιουργία κέρδισε γρήγορα το ενδιαφέρον ενός παγκόσμιου κοινού.

2.1.4 Τα manga σήμερα: οικονομικός και πολιτισμικός κολοσσός. Σήμερα, η σύγχρονη ιαπωνική δημιουργία αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της παγκόσμιας ποπ κουλτούρας, από ηλεκτρονικά παιχνίδια μέχρι μόδα και μουσική (MacWilliams, 2008, σ. 13). Το πεδίο των manga συγκεκριμένα αποτελεί μια από τις πιο δημοφιλείς και επικερδείς βιομηχανίες της γενέτειράς του (Ito, 2002, σ. 8), σημειώνοντας σημαντική άνοδο τα τελευταία χρόνια. Υπολογίζεται πως το 2021 οι πωλήσεις manga αυξήθηκαν κατά 10,3%, φτάνοντας τα 675,2 δισεκατομμύρια γιεν, ποσό που ισοδυναμεί με το 40,4% της συνολικής ιαπωνικής παραγωγής έντυπου και ηλεκτρονικού αναγνωστικού υλικού (Murasaki, 2022). Πλήθος νέων σειρών manga κάνουν κάθε χρόνο την εμφάνισή τους σε περιοδικά εβδομαδιαίας κυκλοφορίας, με την έκδοση νέων κεφαλαίων από τρέχουσες ιστορίες σε κάθε τεύχος.

Έχοντας αφήσει τις παλαιότερες συγκρούσεις σχετικά με την ορθή ταυτότητα των manga σε ένα παρελθόν ξεχασμένο από το ευρύ κοινό, Ιάπωνες κάθε ηλικίας και κοινωνικής ή οικονομικής κατάστασης αγοράζουν manga σε καθημερινή βάση. Εναλλακτικά, τα λεγόμενα manga café προσφέρουν μεγάλο αριθμό τευχών, τα οποία οι πελάτες μπορούν να διαβάσουν είτε δωρεάν, είτε με ένα μικρό αντίτιμο κατά την παραμονή τους στο κατάστημα (Ito, 2002, σ. 5). Σε πολιτιστικό επίπεδο, πολλές ιαπωνικές πόλεις διατηρούν μουσεία αφιερωμένα στην ιστορία των manga ή σε αξιοσημείωτους δημιουργούς, όπως το Kyoto International Manga Museum στην ομώνυμη πόλη ή το Tezuka Osamu Manga Museum στην Τακαράτσουκα.

Στον δυτικό χώρο, η έλευση των manga και anime σειρών αντιμετωπίστηκε αρχικά ως άλλο ένα είδος υποκουλτούρας που γρήγορα όμως ξεχώρισε σε σχέση με την τετριμμένη «φόρμουλα» του αμερικάνικου μονοπωλίου ποπ κουλτούρας (Napier, 2013, σ. 236). Το διαδίκτυο βοήθησε τις αρχικά τοπικές μικροκοινότητες με ενδιαφέρον για τα anime και τα manga, να μοιραστούν το πάθος τους με ομοίους τους, δημιουργώντας ισχυρή διαδικτυακή παρουσία. Σε πολλές ευρωπαϊκές και αμερικάνικες

πόλεις, εκθέσεις (conventions) γύρω από τα anime και τα manga λαμβάνουν χώρα κάθε χρόνο, προσελκύοντας χιλιάδες ενθουσιώδεις επισκέπτες (MacWilliams, 2008, σ. 15).

2.2 Τα manga ως οπτικός πολιτισμός

2.2.1 Η «γλώσσα» των manga: χαρακτηριστικά και ιδιαιτερότητες. Μέσα από μια μακροχρόνια ιστορική πορεία και πολλαπλές επιρροές, ποια είναι τελικά η σύγχρονη ταυτότητα των manga και τι είναι αυτό που τα ξεχωρίζει σε σχέση με τα υπόλοιπα προϊόντα της ένατης τέχνης; Αρχικά, το πιο αναγνωρίσιμο χαρακτηριστικό αυθεντικών manga είναι το ασπρόμαυρο σχέδιο τους, με μόνες εξαιρέσεις τα εξώφυλλα ή μερικές σελίδες στην αρχή του κάθε κεφαλαίου. Η έλλειψη χρώματος δεν αποτελεί περιοριστική συνθήκη, καθώς το είδος έχει πλέον διαμορφώσει ορισμένες συμβάσεις που επιτρέπουν στους mangaka να αναδείξουν την ιστορία τους όσο το δυνατόν πιο εκφραστικά. Αναφερόμενος στην οπτική γραμματική των manga, ο Schodt (1996, σ. 26) σχολιάζει πως πρόκειται στην ουσία για μια νέα «γλώσσα», όπου κάθε καρέ και κάθε σελίδα λειτουργεί ως μια ξεχωριστή «λέξη», συντάσσοντας οπτικά τη συνολική αφήγηση.

Κατά τον Mikkonen (2019), η αφηγηματολογία των κόμικς επιτυγχάνεται μέσω της ισορροπίας λόγου και εικόνας, ωστόσο η βαρύτητα πέφτει στο εικονιστικό στοιχείο, το οποίο τείνει να ορίζει και να κινεί την αφήγηση μέσα από τις αισθητικές επιλογές του καλλιτέχνη. Το πως, δηλαδή, ένας δημιουργός επιλέγει να ζωγραφίσει συγκεκριμένες σκηνές, πρόσωπα ή φιγούρες, σχετίζεται άμεσα με το πως ο δέκτης/αναγνώστης θα αντιληφθεί τελικά τη σκηνή. Ιδιαίτερα στην περίπτωση των manga, γίνεται ευρέως αποδεκτό πως η εικόνα αποτελεί τον κύριο μηχανισμό αφήγησης. Η τεχνοτροπία των Ιαπώνων mangaka, βασισμένη στο κινηματογραφικό στιλ που εισήγαγε ο Tezuka, αξιοποιεί τεχνικές όπως γραμμές σκίασης ή κίνησης, καθώς και σύμβολα έκφρασης. Τα χαρακτηριστικά αυτά οδηγούν τον μυημένο αναγνώστη στην άμεση κατανόηση συναισθημάτων και άλλων στοιχείων, ενώ ταυτόχρονα είναι αρκετά αναγνωρίσιμα ώστε να μπορεί κανείς να τα αντιληφθεί ως στοιχεία που προέρχονται από το χώρο των manga και anime (Cohn, 2010). Ο MacWilliams (2008, σ. 7) σχολιάζει πως ακόμα και αν κάποιος δεν μπορεί να διαβάσει τα λόγια στα «μπαλονάκια» που περιέχουν τους διαλόγους των χαρακτήρων, μπορεί να κατανοήσει τα βασικά στοιχεία της πλοκής παρατηρώντας μόνο τις εικόνες (Εικόνα 1). Ο Schodt συμπληρώνει πως η τεχνική αυτή κάνει τις σκηνές πιο προσωπικές και φέρνει τον αναγνώστη πιο κοντά στα συναισθήματα των χαρακτήρων (1996, σ. 26).

喜び (P47)



怒り (P55)



悲しみ (P63)



驚き (P71)



恐怖 (P79)



嫌悪 (P87)



目の特徴は、目を見開く、目を細めるといったまぶたの動きと、瞳孔が開く、目をそらすといった瞳の動きの2つの組み合わせでできています。眉は、眉頭が上がる・下がる、眉全体が上がる、眉間にシワが寄る、といった特徴が表れます。



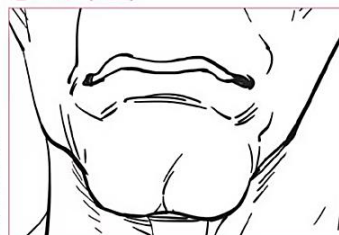
喜び (P47)



怒り (P55)



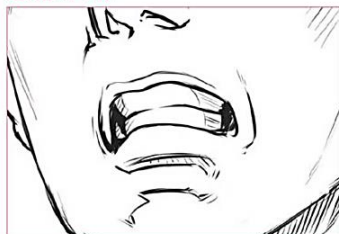
悲しみ (P63)



驚き (P71)



恐怖 (P79)



嫌悪 (P87)



Εικόνα 1. Παρά τις διαφορές τους από καλλιτέχνη σε καλλιτέχνη, οι χαρακτήρες των manga διατηρούν μια έντονη εκφραστικότητα που εντείνει τη συναισθηματική φόρτιση και κάνει ξεκάθαρη την αντίδραση τους χωρίς τη χρήση γραπτών περιγραφών [πηγή: moehui.com]

Οι ήρωες των manga αποτελούν ένα εξίσου σημαντικό κομμάτι της απήχησης τους ως αφηγηματικά έργα. Ως προς την αισθητική αποτύπωση των χαρακτήρων και την καλλιτεχνική τεχνοτροπία γενικότερα, στα manga εντοπίζεται περισσότερη ανομοιομορφία, ιδιαίτερα σε σύγκριση με τα αμερικάνικα κόμικς, που τείνουν να ακολουθούν συγκεκριμένα πρότυπα ως προς την όψη της ανθρώπινης μορφής (Schodt, 1996, σ. 26). Εάν το αμερικάνικο πρότυπο της μυώδους ανδρικής φιγούρας οφείλεται στην κυριαρχία του υπερηρωικού κόμικ, τότε η ανομοιομορφία των manga οφείλεται στην πλούσια ποικιλία θεματικών που καλύπτει το μέσο (Schodt, 1996, σ. 27-28).

Συγκεκριμένα είδη manga θεωρούνται πιο εμπορικά από άλλα και τείνουν να εκδίδονται συχνότερα και με μεγαλύτερη επιτυχία, ωστόσο το μέσο έχει αξιοποιηθεί μέσα στα χρόνια για κάθε πιθανή θεματική, από πορνογραφία μέχρι εκπαιδευτικό υλικό (Napier, 2013, σ. 228-229, Ito, 2002, σ. 6). Αντιμετωπίζοντας τα διάφορα αυτά υποείδη ως παρακλάδια του ευρύτερου οπτικού λεξιλογίου των manga, ο Cohn (2010, σ. 189) παρατηρεί πως ορισμένα είδη διατηρούν τις δικές τους σταθερές συμβάσεις, οι οποίες τους προσδίδουν μια ξεχωριστή ταυτότητα σε σχέση με τα υπόλοιπα, χωρίς όμως να ξεφεύγουν από την κεντρική «γλώσσα» των manga. Για παράδειγμα, τα λεγόμενα «shojo»¹ manga, τείνουν να αποτυπώνουν τους ανδρικούς χαρακτήρες ως ψηλούς, αδύνατους και γοητευτικούς, ενώ τα «shonen»² manga δίνουν περισσότερη έμφαση σε γυναικείους χαρακτήρες, παρουσιάζοντας τους ως ελκυστικούς, με εντυπωσιακές καμπύλες. Αυτές τις διακρίσεις, ο Cohn τις χαρακτηρίζει ως «διαλέκτους» ή «προφορές», δηλαδή μικρές αλλά χαρακτηριστικές διαφοροποιήσεις από το κεντρικό οπτικό λεξιλόγιο που εξακολουθούν ωστόσο να εντάσσονται ξεκάθαρα σε αυτό (2010, σ. 189-190).

2.2.2 Όψεις της Ιαπωνικής κοινωνίας μέσα από ασπρόμαυρες σελίδες. Τα manga ξεκινούν τον κύκλο τους μέσα από τις σελίδες περιοδικών όπως το Weekly Shonen Jump. Τα περιοδικά αυτά είναι εβδομαδιαίας κυκλοφορίας και φτάνουν τις 400 περίπου σελίδες, όπου φιλοξενούνται τουλάχιστον είκοσι ή περισσότερες ιστορίες, με ένα νέο κεφάλαιο κάθε εβδομάδα (Schodt, 1996, σ. 23). Τυπωμένα σε ανακυκλωμένο χαρτί χαμηλής ποιότητας και με σχεδόν αποκλειστικά ασπρόμαυρο σχέδιο, τα περιοδικά αυτά καταφέρνουν να διατηρούν μικρό κόστος παραγωγής που τους επιτρέπει να είναι οικονομικά προσιτά προς ένα ευρύ κοινό. Τα κεφάλαια δημοφιλών ιστοριών συλλέγονται σε μικρούς τόμους (tankobon) των 200 περίπου σελίδων, που πωλούνται ξεχωριστά σε βιβλιοπωλεία. Αν και τα περιοδικά manga θεωρούνται αναλώσιμα και συνήθως καταλήγουν στα σκουπίδια μετά από μερικές αναγνώσεις, τα

¹ Shojo (少女) σημαίνει «νεαρό κορίτσι». Στο ευρύτερο σύστημα της ιαπωνικής ποπ κουλτούρας, χρησιμοποιείται για να ορίσει είδη ψυχαγωγίας που απευθύνονται στην ηλικιακή ομάδα των 7 έως 18 ετών. Αν και ο όρος δεν είναι απαραίτητα περιοριστικός ως προς τα είδη (genre) που μπορεί να περιλαμβάνει, η κατηγοριοποίηση «shojo» φέρει τις αντίστοιχες καλλιτεχνικές και αφηγηματικές συμβάσεις, με μια τάση προς ανάλαφρες, ρομαντικές ιστορίες στα πλαίσια της σχολικής συνήθως καθημερινότητας. Το γνωστό manga «Sailormoon» αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα shojo manga.

² Ο όρος shonen (少年), δηλαδή αγόρι, αποτελεί την αντίθετη κατηγοριοποίηση του «shojo». Απευθυνόμενα σε νεαρά αγόρια, τα shonen manga δίνουν έμφαση στην περιπέτεια και τις ευφάνταστες μάχες με υπερδυνάμεις. Το γνωστό manga «Dragonball» αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα shonen manga.

tankobon συλλέγονται από λάτρεις των manga στην Ιαπωνία και παγκοσμίως, αφού μεγάλο μέρος τους κυκλοφορεί και στη διεθνή αγορά, μεταφρασμένο στα αγγλικά και πολλές άλλες γλώσσες.

Μπορεί όμως η έντονη παρουσία των manga στην καθημερινή ζωή του ιαπωνικού πληθυσμού να είναι αποκλειστικά ζήτημα χαμηλού κόστους και υψηλής διαθεσιμότητας; Ο Jean-Marie Boussiou κάνει λόγο για «προϊόντα καθαρής διασκέδασης», μια ψυχαγωγία που εύκολα γίνεται αρεστή, προσφέροντας μια μοναδική αισθητική υπερβολής, ανισορροπίας και αισθησιασμού (MacWilliams, 2008, σ. 5). Η Anne Wilson, όπως παρατίθεται από τον Atkins (2008, σ. 465), αναφέρει πως τα manga στην ουσία αξιοποιούνται ως απόδραση ή αντιπερισπασμός με σκοπό την αποσυμφόρηση του άγχους της καθημερινής ζωής, ώστε ο αναγνώστης να επιστρέψει ανανεωμένος στη δουλειά ή τις σπουδές του. Τέλος, ο Schodt (1991, 1996, σ. 31), εμβαθύνοντας στην επίδραση που μπορεί να έχει το μέσο στον δέκτη, χαρακτηρίζει τα manga «ονειρικά τοπία», που προσφέρουν διέξοδο από την περιοριστική αλλά ομαλή σταθερότητα που διακρίνει τη σύγχρονη ιαπωνική κοινωνία, φέρνοντας τον άνθρωπο αντιμέτωπο με τις ελπίδες, τους φόβους και τις επιθυμίες του.

Παρά τον εμπορικό τους χαρακτήρα και τους γρήγορους ρυθμούς παραγωγής τους, δεν θα έπρεπε να απορρίψει κανείς την παράλληλη ύπαρξη οποιασδήποτε κοινωνικής ή πολιτιστικής αξίας. Ο Schodt (1996) υποστηρίζει πως θα ήταν αδύνατο να καταλάβει κάποιος τη σύγχρονη Ιαπωνία χωρίς πρώτα να κατανοήσει τη σημασία των manga στον κοινωνικό ιστό της χώρας. Συνεπώς, ο χαρακτήρας των manga μοιάζει να είναι κάτι παραπάνω από ένα προϊόν μαζικής ψυχαγωγίας προορισμένο για παθητική κατανάλωση. Εάν η μαζική ψυχαγωγία προϋποθέτει έναν ευρέως ομοιογενή χαρακτήρα στα προϊόντα της, τα manga αντιθέτως αναπαριστούν πολλούς και διαφορετικούς κόσμους με ποικίλες τεχνοτροπίες και θεματικές, απευθυνόμενα σε κάθε πιθανή ομάδα ή υποκουλτούρα και χωρίς κάποιο κεντρικό αφήγημα να διαπερνά το σύνολο του μέσου, προωθώντας συγκεκριμένες αρχές ή αντιλήψεις (MacWilliams, 2008, σ. 9). Ωστόσο, η Ito (2002, σ. 14) επισημαίνει πως μέσα από το περιεχόμενο των manga μπορεί κανείς να διακρίνει όψεις της ιαπωνικής κοινωνικής νόρμας, κανόνες συμπεριφοράς, ρόλους και προκαταλήψεις. Ακόμα και μεταφρασμένα, τα manga διατηρούν πάντα την ιαπωνική τους ταυτότητα, συνυφασμένη μέσα στην εικονοποιία, τις πλοκές και τις ευαισθησίες των ηρώων τους (Schodt, 1996, σ. 30). Αυτό, ωστόσο, δεν εμποδίζει την απήχυσή τους σε παγκόσμιο επίπεδο.

Από τις σατιρικές απαρχές τους μέχρι τη σημερινή ταυτότητα τους ως ποπ κουλτούρα, τα manga βρίσκονται πάντα δίπλα στον ιαπωνικό λαό, αντικατοπτρίζοντας τις διάφορες φάσεις μιας εξελισσόμενης κοινωνίας. Καθώς η παγκόσμια απήχηση του είδους μεγαλώνει όλο και περισσότερο, είναι σημαντική μια βαθύτερη ματιά στα στοιχεία που το κρατούν συνδεδεμένο με την ιαπωνική συνείδηση και αισθητική, χτίζοντας παράλληλα μια νέα σχέση μεταξύ της Ιαπωνίας και του υπόλοιπου κόσμου.

Κεφάλαιο 3. Το σώμα κάτω από το σεντόνι: ο τρόμος και η πρόσληψή του

*I don't believe in evil; I believe only in horror. In nature
there is no evil, only an abundance of horror: the
plagues and the blights and the ants and the maggots.*

Isak Dinesen

3.1 Πτυχές του τρόμου: η παράδοση ψυχαγωγία του horror

Στη σύγχρονη ποπ κουλτούρα, το είδος του horror κατέχει περίοπτη θέση ως ένα από τα πιο διαδεδομένα είδη ψυχαγωγίας. Αν και συνδεδεμένος κυρίως με το χώρο του κινηματογράφου, ο τρόμος ως καλλιτεχνική θεματική έχει μακρά ιστορία και διαπερνά πολλά είδη τέχνης και ψυχαγωγίας. Από τη γοτθική μυθοπλασία του 18^{ου} αιώνα, μέχρι τα εμβληματικά τέρατα του κινηματογράφου, το είδος του horror επιτυχημένα ασκεί τους τελευταίους αιώνες την ιδιαίτερη επίδραση του σε διαφόρων ειδών κοινά. Ποια όμως είναι αυτή η επίδραση και γιατί είναι τόσο περιζήτητη; Τι είναι τελικά αυτό που μπορεί να μετατρέψει τον φόβο σε διασκέδαση;

Το παράδοξο του τρόμου ως είδος ψυχαγωγίας ξεκινάει από τη φύση του τρόμου ως συναίσθημα. Σύμφωνα με τον Gary Wolf, το «horror» είναι το μόνο είδος που έχει την ίδια ονομασία με αυτό ακριβώς που προκαλεί στους αποδέκτες του, ενώ η επίδραση που ασκεί στο κοινό τείνει επίσης να σωματοποιείται (Badley, 1995, σ. 9-11). Μελετώντας το είδος κατά τη διάρκεια της «χρυσής εποχής» του στο χώρο του κινηματογράφου, ο Noël Carroll (1987) θα παραθέσει τον όρο «art-horror», ώστε να οριοθετήσει την επίδραση αυτή, αποδίδοντας την αποκλειστικά σε είδη τέχνης ή ψυχαγωγίας που ανήκουν στο είδος του τρόμου. Κατά τον ίδιο, το art-horror είναι απαραίτητο να διαχωριστεί από τον φυσικό τρόμο (natural horror), δηλαδή τον ανθρώπινο φόβο για ζητήματα οικολογικών, πολεμικών ή άλλων καταστροφών, όπως επίσης και από το φευγαλέο συναίσθημα του φόβου που μπορεί να προκληθεί καταναλώνοντας media τα οποία ωστόσο δεν κατηγοριοποιούνται ως horror (Carroll, 1987, σ. 51).

Σύμφωνα με τον Carroll (1987), ένα έργο που συγκαταλέγεται στο είδος του τρόμου πρέπει απαραίτητα να αναπαριστά μια τερατώδη μορφή, είτε πλήρως φανταστική, είτε υπερφυσική. Το «horror» ωστόσο, δεν το προκαλεί η ύπαρξη του τέρατος αυτή καθαυτή, αλλά η πρόσληψη του από τους ήρωες ως κάτι φρικιαστικό και η μετέπειτα μετάθεση της εμπειρίας στον θεατή/αναγνώστη, αφού τα συναισθήματα

χαρακτήρων και κοινού τείνουν να συγχρονίζονται στα πλαίσια του είδους (Carroll, 1987, σ. 52-53). Το «τέρας», όπως το ορίζει ο Carroll (1987), δεν είναι απλώς μια ξένη οντότητα, επικίνδυνη για τον χαρακτήρα με τον οποίο έρχεται αντιμέτωπη. Αποτελεί κάτι το ακάθαρτο και λανθασμένο, μια παραβίαση της φύσης που διαταράσσει βίαια την ισορροπία που ο άνθρωπος θεωρεί δεδομένη. Ο Paul Santilli εμβαθύνει σε αυτή τη θεώρηση, σχολιάζοντας πως το άλλο άκρο του *φυσικού* δεν είναι το *αφύσικο*, αλλά το *τερατώδες*, χωρίς αυτό απαραίτητα να λαμβάνει μια φυσική μορφή (2007, σ. 174). Υποστηρίζοντας πως οι παραπάνω έννοιες αποτελούν στην ουσία κατασκευές ενός κοινωνικού συστήματος, ερμηνεύει την έννοια του τέρατος ως μορφές ή συμπεριφορές που δεν υπακούν στους άγραφους κανόνες που δομούν την ίδια την κοινωνία και κατ' επέκταση τον ανθρώπινο εαυτό (Santilli, 2007). Συνεπώς, στην καρδιά του horror, κρύβεται αυτό που η Julia Kristeva (1982) έχει περιγράψει ως «αποκείμενο» (abject), δηλαδή η εμπειρία του ανθρώπου όταν έρχεται αντιμέτωπος με εικόνες, συμβάντα ή ιδέες που απειλούν να γκρεμίσουν τα όρια μεταξύ του εαυτού και του «άλλου», του δεκτού και του απόβλητου:

Δεν είναι η έλλειψη καθαριότητας ή υγιεινής που δημιουργεί το αποκείμενο, αλλά αυτό που αναστατώνει την ταυτότητα, το σύστημα, την τάξη. Αυτό που δεν σέβεται όρια, θέσεις, κανόνες. Αυτό που είναι ανάμεσα, το αφηρημένο, το σύνθετο. Ο προδότης, ο ψεύτης, ο εγκληματίας με την καθαρή συνείδηση, ο βιαστής χωρίς ντροπή, ο φονιάς που ισχυρίζεται πως είναι σωτήρας. (Kristeva, 1982, σ. 4).

Καθώς το κοινό προβάλλει τον εαυτό του πάνω στον φανταστικό ήρωα, νιώθει φόβο, αγωνία και αποστροφή προς την απειλή αυτού που θεωρεί αφύσικο, και αυτή η αντίδραση συχνά συνοδεύεται από ένταση στο σώμα, αυξημένους παλμούς, ρίγη, γκριμάτσες, ουρλιαχτά κ.α. (Carroll, 1987, σ. 53-54). Επομένως, η εμπειρία του art-horror δεν συνίσταται μόνο από το συναίσθημα του τρόμου, αλλά αποτελεί ένα σύνολο αντιδράσεων που βιώνεται σωματικά και συναισθηματικά και πηγάζει από υποσυνείδητες ανησυχίες, κατευθύνοντας τη βαθύτερη υπαρξιακή μας αγωνία προς κάτι απτό (Santilli, 2007, σ. 184).

Γίνεται έτσι κατανοητό πως το horror, ακόμα και ως ποπ κουλτούρα, συνδέεται με συναισθήματα που συνήθως μας κάνουν να δυσανασχετούμε. Πώς όμως τέτοια δυσάρεστα συναισθήματα μπορούν να γίνουν αντιληπτά ως ψυχαγωγία στη συνείδηση ενός κοινού που τείνει να τα αποφεύγει στην πραγματική ζωή; Για τον Carroll (1990, σ. 184), η αρχική αντίδραση προς το τέρας συνοδεύεται από μια γνωστική διαδικασία που τροφοδοτείται από την περιέργεια μας να μάθουμε περισσότερα για αυτό το

ανοίκειο ον. Πώς λειτουργεί; Μπορεί να νικηθεί ή είμαστε καταδικασμένοι εναντίον του; Απέναντι στη θεώρηση αυτή, η Bantinaki (2012, σ. 384) θέτει το ερώτημα εάν το αίσθημα της περιέργειας είναι πράγματι αρκετό για να κάνει το κοινό να επιστρέφει συνεχώς στο είδος του horror. Στρέφεται αρχικά στις σωματικές αντιδράσεις που ο Carroll εναποθέτει στην εμπειρία του art-horror και παραθέτει την άποψη του John Morrell, ο οποίος σχολιάζει πως τα «συμπτώματα» του τρόμου (ρίγη, σφίξιμο στο σώμα, αύξηση των παλμών κλπ) είναι στενά συνδεδεμένα και με το αίσθημα του ενθουσιασμού (Bantinaki, 2012, σ. 384). Έτσι, ο τρόμος γίνεται αντιληπτός ως αδρεναλίνη, κάνοντας το κοινό να αναζητά ξανά και ξανά την ίδια δυνατή εμπειρία. Πρόκειται για μια ισορροπία μεταξύ «έντασης, φόβου, άγχους, σαδισμού και μαζοχισμού», όπως σχολιάζει ο Brophy (1986, σ. 5), «[...] η απόλαυση του κειμένου είναι να σε κατατρομάξει και να το ευχαριστηθείς. Είναι μια συναλλαγή με διαμεσολαβητή την αδρεναλίνη». Επιπλέον, απέναντι στον ίδιο το φόβο, ο Smuts υποστηρίζει πως το αφηγηματικό μέσο λειτουργεί σαν ασπίδα προστασίας που επιτρέπει στο κοινό να προσεγγίσει επικίνδυνες καταστάσεις από μια ασφαλή απόσταση (Bantinaki 2012, σ. 386), ως μια «πλαισιωμένη και αισθητική» εκδοχή μιας αληθινής απειλής (Morgan, 2002, σ. 91). Έτσι, ο δέκτης του art-horror διατηρεί τον έλεγχο απέναντι στο τερατώδες, έχοντας επίγνωση πως είναι στην ουσία ασφαλής εναντίον του. Αντίστοιχα, η Badley (1995, σ. 36) υποστηρίζει πως αυτή η ασφάλεια μας επιτρέπει να εξερευνήσουμε τα όρια μας μέσα από τα έντονα ερεθίσματα που προσφέρει το horror, χωρίς όμως την ύπαρξη πραγματικού κινδύνου. Υπό αυτές τις συνθήκες, ο φόβος μπορεί πράγματι να μετατραπεί σε διασκέδαση (Bantinaki, 2012, σ. 385-387).

Η απήχηση του horror και της εικονοποιίας του φαίνεται να στηρίζεται στην ικανότητα του είδους να φέρνει το κοινό υποσυνείδητα αντιμέτωπο με το φόβο του ανοίκειου, διατηρώντας παράλληλα την κατάλληλη απόσταση ασφαλείας που μετατρέπει το φόβο αυτό σε ένα βοηθητικό εργαλείο εξερεύνησης του εαυτού μας (Bantinaki, 2012, σ. 390). Ωστόσο, κάποια παρακλάδια του horror τολμούν να μειώσουν την απόσταση αυτή, παραβιάζοντας αυτό που είναι περισσότερο οικείο από οτιδήποτε άλλο: το ανθρώπινο σώμα.

3.2 Body horror: το ανθρώπινο σώμα ως πηγή τρόμου

Στον δυτικό κόσμο και όχι μόνο, η όψη του παραμορφωμένου ανθρώπινου σώματος, κάνει εδώ και αιώνες αισθητή την παρουσία της σε κάθε είδους καλλιτεχνική έκφραση.

Κατά τον Bakhtin (2004), η γκροτέσκα σωματική μορφή αγνοεί την ταυτότητα του σώματος ως μια οντότητα διακριτή και ολοκληρωμένη, παραβαίνοντας τα όρια μεταξύ εσωτερικού και εξωτερικού κόσμου. Έτσι, είτε βάρβαρα χιουμοριστική είτε αρρωστημένα τρομακτική, η καλλιτεχνική απόδοση της παραμόρφωσης αποτελεί σε πολλές περιπτώσεις ένα όχημα εξερεύνησης τόσο της προσωπικής ύπαρξης, όσο και των άγνωστων τόπων που βρίσκονται έξω από αυτή (Lazzarini, 2011, σ. 417). Παρά τη μακρόχρονη παρουσία τέτοιας εικονοποιίας στο χώρο της τέχνης, το «body horror», όπως χαρακτηρίστηκε από τον Philip Brophy (1986) στη μελέτη του «Horrority: The Textuality of the Contemporary Horror Film», έκανε την πιο ηχηρή εμφάνιση του στον κινηματογράφο, ιδιαίτερα χάρη στη χρήση ειδικών εφέ που έκαναν την ωμότητα της κατακρεουργημένης σάρκας να μοιάζει πιο ρεαλιστική από ποτέ. Από εκεί, θα εδραιωνόταν ως έννοια για να περιγράψει ένα υποείδος του horror, όπου το ίδιο το ανθρώπινο σώμα μετατρέπεται στον κύριο τόπο παραγωγής τρόμου, είτε μέσω της επώδυνης καταστροφής του (gore), είτε μέσω της παραμόρφωσής του σε κάτι αφύσικο, ξένο ή ζωώδες (Reyes, 2020, σ. 393).

Όπως επισημαίνει ο Tudor (1995), η αναπαράσταση του ανθρώπινου σώματος αποδεικνύεται καίρια σε οποιοδήποτε δημιουργικό μέσο συνδυάζει λόγο και εικόνα. Στα πλαίσια του τρόμου, ενός είδους που στηρίζεται εν μέρει στη διαστρέβλωση κοινωνικών, φυσικών και άλλων συμβάσεων, το ανθρώπινο σώμα αποτελεί ένα κατ' εξοχήν σύμβολο φυσικότητας και ασφάλειας, σύμφωνα με την Mary Douglas (Tudor, 1995, σ. 25). Στον κόσμο του body horror, αυτό το σύμβολο αποδομείται βίαια, δημιουργώντας μια σοκαριστική εικονοποιία που στερεί από το σώμα την αναγνωρίσιμη και οικεία μορφή του. Παράλληλα, το body horror συνοδεύει το στοιχείο της αποστροφής ή του πανικού των χαρακτήρων απέναντι στο πάσχον σώμα, επισημαίνοντας την ανάγκη για την καταστροφή του (Reyes, 2020, σ. 394). Με τον τρόπο αυτό, το οικείο σώμα, αναπόσπαστο κομμάτι της ταυτότητας του ατόμου, παίρνει τη θέση του απειλητικού «ανοίκειου» (Morgan, 2002, σ. 91), επηρεάζοντας τον δέκτη σε πολλαπλά επίπεδα.

3.2.1 Ο θάνατος και τα όρια της υλικής ύπαρξης. Στα πλαίσια θεωριών και αναλύσεων του horror, γίνεται ευρύτερα αποδεκτό πως στη βάση του είδους βρίσκεται ο θάνατος. Οι ιστορίες τρόμου, ασχέτως εκφραστικού μέσου, εξερευνούν σε ένα υποσυνείδητο επίπεδο την ευθραυστότητα και θνητότητα του ανθρώπου, παρουσιάζοντας ποικίλες εκδοχές αυτής της μακάβριας θεματικής (Collins, 1993, σ. 29, Morgan, 2002, σ. 69). Υποστηρίζεται όμως ότι ο φόβος δεν προέρχεται απλώς από

μια αόριστη ιδέα του θανάτου, αλλά πολύ περισσότερο από την επίδραση του στην ανθρώπινη ύπαρξη, στο ίδιο το σώμα (Collins, 1993, σ. 29). Το body horror, εκμεταλλεύεται την αναπόφευκτη ταύτιση του κοινού με την εικόνα του ανθρώπινου σώματος, παρουσιάζοντας τη βάνανση κακοποίηση και παραμόρφωσή του, που συχνά υπερβαίνει ακόμα και τα φυσικά όρια. Για τα σώματα αυτά και το κοινό που παρακολουθεί την κατάσταση τους, ο θάνατος δεν δρα πλέον ως απειλή, αλλά ως μια μορφή λύτρωσης (Santilli, 2007, σ. 185). Το horror, ωστόσο, στερεί από τον θάνατο τη λυτρωτική του ιδιότητα. Το παραμορφωμένο σώμα δεν μπορεί εύκολα να απελευθερωθεί από την αγωνία της αφύσικης ύπαρξής του ή, στην περίπτωση που αποτελεί κίνδυνο και πρέπει να καταστραφεί, συχνά παραμένει στο όριο μεταξύ ζωής και θανάτου, παραπέμποντας στις περιπτώσεις διάσημων απέθαντων τεράτων όπως τα ζόμπι, οι βρικόλακες κ.α. (Santilli, 2007, σ. 185). Κατά την Kristeva, το πτώμα (*cadaver*, από το λατινικό ρήμα *cadere* δηλαδή *πέφτω*) συνιστά την απόλυτη όψη του αποκειμένου, το ύψιστο σύμβολο όλων όσων το ανθρώπινο σώμα αποβάλλει προκειμένου να παραμείνει ζωντανό (1982, σ. 3). Βασισμένη στη θεωρία του αποκειμένου, η Creed ερμηνεύει τον θάνατο όπως αναπαρίσταται στο horror, ως μια παραβίαση των ορίων του εαυτού, αφού μας αναγκάζει να έρθουμε αντιμέτωποι με αφύσικες και διαστρεβλωμένες εκδοχές του πτώματος (1986, σ. 65) ή ενός σώματος το οποίο, παρά την παραμόρφωση του, εξακολουθεί να αψηφά τον θάνατο.

Το είδος του τρόμου και ιδιαίτερα το body horror, γκρεμίζει έτσι το απόλυτο όριο που θέτει ο θάνατος, ενώ το σώμα, σύμβολο μιας ομαλής κανονικότητας, εμφανίζεται μετέωρο μεταξύ μιας επώδυνης, ελεεινής πραγματικότητας και μιας αφύσικης, τερατώδους ύπαρξης.

3.2.2 Βιολογικός τρόμος. Πρωταρχικό θύμα του body horror είναι το ίδιο το σώμα αφού η υλική του υπόσταση διασπάται, χάνοντας τη φυσική αρμονία και λειτουργικότητα της (Cruz, 2012, σ. 161). Εστιάζοντας σε αυτή ακριβώς την υλική διάσταση του body horror, ο Cruz (2012) κάνει λόγο για ένα βιολογικό είδος τρόμου που στηρίζει την επίδραση του στην παραβίαση της ανθρωπομορφικής νόρμας, είτε μέσω μιας αφύσικης μίξης με ένα άλλο είδος (ζώο ή έντομο), είτε μέσω μιας οργανικής παραμόρφωσης. Στην πρώτη περίπτωση, δύο αταίριαστα είδη (*species*) ενώνουν τις μορφές τους, δημιουργώντας ένα αφύσικο έκτρωμα, μια παράξενη μορφή που αγνοεί τα γενετικά εμπόδια που η ίδια η φύση έχει θέσει, προκειμένου να αποφευχθεί η αναπαραγωγή ανάμεσα σε ετερογενείς βιολογικές ομάδες (Cruz, 2012, σ. 162). Στη δεύτερη περίπτωση, το σώμα δέχεται επίθεση από κάποιον εσωτερικό εισβολέα ή

εξωτερική απειλή που μεταλλάσσει βίαια τα κομμάτια που το απαρτίζουν: τα μέλη, το κεφάλι, το δέρμα, τα γεννητικά όργανα κλπ. Σε πολλές περιπτώσεις, η παραμόρφωση οδηγεί σε αντίστοιχες συμπεριφορές, σωματικές και πνευματικές. Καθώς η διαστρέβλωση της ανθρώπινης μορφής φέρει και τη διαστρέβλωση της πνευματικής ισορροπίας, το άτομο χάνει κάθε ίχνο της ανθρώπινης ταυτότητας του. Ο Cruz (2012, σ. 164) παραθέτει στο σημείο αυτό τον Gonder, ο οποίος αναφέρει ότι η εικόνα της ακραίας παραμόρφωσης εμφανίζεται ως εκδήλωση ενός βαθύτερου ανθρώπινου φόβου ενάντια σε γενετικές μεταλλάξεις ή μεταλλάξεις που προέρχονται από εξωγενείς παράγοντες, όπως η πυρηνική ενέργεια, μια θεματική που απασχόλησε ιδιαίτερα το body horror μετά τα γεγονότα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Αναφερόμενος στην έννοια του «οργανικού τέρατος» και της αντιμετώπισής του από το άτομο, ο Braidotti σχολιάζει:

Η ιδιαιτερότητα του οργανικού τέρατος έγκειται στο ότι είναι ταυτόχρονα Ίδιος/-α και Άλλος/-η. Το τέρας δεν είναι κάτι ούτε εντελώς ξένο, ούτε εντελώς οικείο. Υπάρχει σε μια ενδιάμεση ζώνη. Θα εκφράσω το γεγονός αυτό ως ένα παράδοξο: το τερατώδες άλλο είναι τόσο οριακό όσο και δομικά κεντρικό στην αντίληψη μας για τη φυσιολογική ανθρώπινη υποκειμενικότητα. Το τέρας μας βοηθάει να κατανοήσουμε το παράδοξο της «διαφοράς» ως ένα πανταχού παρόν αλλά αιωνίως αρνητικό μέλημα (2004, σ. 164-165).

Τέλος, η παραμόρφωση του σώματος προκαλεί αναπόφευκτα την ασυμμετρία της μορφής. Κατά τον Cruz (2012, σ. 165), είναι στη φύση των έμβιων όντων να ελκύονται σε συμμετρικά χαρακτηριστικά από αισθητική και σεξουαλική άποψη. Στην ανθρώπινη αντίληψη, η συμμετρία τείνει να ενοείται ως κάτι το θελκτικό και επιθυμητό, ενώ για τα ζώα, η έντονη ασυμμετρία στα σωματικά χαρακτηριστικά αντιμετωπίζεται συχνά ως σημάδι ασθένειας, με αποτέλεσμα την αποφυγή του συγκεκριμένου όντος στη διαδικασία αναπαραγωγής. Συνεπώς, ο βιολογικός παράγοντας του σωματικού τρόμου βασίζεται στο φόβο για την καταστροφή της οργανικής μορφής και την παραμόρφωση της σε κάτι αφύσικο και εξελικτικά ασήμαντο (Cruz, 2012).

3.2.3 Τερατώδης θηλυκότητα και σεξουαλικός τρόμος. Ως ένα είδος που εκμεταλλεύεται την ανθρώπινη φοβία, ψυχαναλυτικές προσεγγίσεις του horror το συνδέουν ως ένα βαθμό με την καταπιεσμένη σεξουαλικότητα του ατόμου. Συγκεκριμένα, η Badley (1995, σ. 12) σχολιάζει πως οι συμβάσεις του είδους αποτελούν «φετιχιστικά υποκατάστατα σεξουαλικών φόβων και επιθυμιών». Ο Freud (1919) αποδίδει την επίδραση του τρόμου στην έννοια του «ανοίκειου», μιας υποσυνείδητης αίσθησης φόβου που στηρίζεται στην ανάδυση καταπιεσμένων

αναμνήσεων από προηγούμενα στάδια της ζωής του ατόμου, μέσω της προβολής τους σε σχετικά ερεθίσματα και εικόνες. Καθώς πολλές υποσυνείδητες φοβίες συνδέονται με την εικόνα του γυναικείου σώματος, η έννοια μιας τερατώδους θηλυκότητας ως ακραία εικόνα βαθύτερων φόβων, αποτελεί μια ιδέα που εντοπίζεται σε όλους τους ανθρώπινους πολιτισμούς (Creed, 1986). Επομένως, η αναπαράσταση της γυναικείας μορφής συναντάται συχνά στο είδος του horror και πολύ περισσότερο στα πλαίσια του σωματικού τρόμου. Εκεί, η παραμόρφωση του σώματος στρέφεται είτε στην ίδια τη γυναικεία φιγούρα με τη δημιουργία μορφών που παραπέμπουν σε μια τερατώδη μητέρα ή ένα καταραμένο αντικείμενο του πόθου, είτε στο ανδρικό σώμα και τον βάνουσο τραυματισμό του από το θηλυκό τέρας. Η δυναμική αυτή φέρνει σε ανισορροπία τους τυπικούς ρόλους των δύο φύλων, όπως συνήθως παρουσιάζονται σε αφηγηματικά μέσα (Reyes, 2020, σ. 403). Η γυναίκα δεν λαμβάνει απλώς τον πρωταγωνιστικό ρόλο, αλλά εκείνον του ανοίκειου, απειλητικού τέρατος, παραπέμποντας στον υποσυνείδητο φόβο του ευνουχισμού. Η «τερατοποίηση» του θηλυκού γεννητικού οργάνου, με χαρακτηριστικό παράδειγμα τον οδοντωτό κόλπο (vagina dentata) αποτελεί μια κυριολεκτική σωματοποίηση της φοβίας αυτής (Reyes, 2020, σ. 403). Το ανθρώπινο σώμα μετατρέπεται έτσι σε τόπο όπου υποσυνείδητοι φόβοι και σεξουαλικά συμπλέγματα παίρνουν κυριολεκτική μορφή.

Κεφάλαιο 4. Η ιαπωνική ματιά: το ανθρώπινο σώμα στον ιαπωνικό τρόμο

Προσεγγίζοντας τον ιαπωνικό χώρο με σκοπό τη μελέτη της εγχώριας παραγωγής τρόμου, συναντά κανείς διαφορετικές συνθήκες που προκαλούν αντίστοιχους προβληματισμούς. Αρχικά, είναι σημαντικό να κατανοηθεί πως οι περισσότερες αποδεκτές θεωρίες σχετικά με το είδος του τρόμου έχουν συνταχθεί πάνω στο πρότυπο του αμερικάνικου κινηματογραφικού horror (Balmain, 2008). Σε προηγούμενο κεφάλαιο, έχει ήδη γίνει αναφορά σχετικά με την ανάγκη της προσεκτικής διαχείρισης και προσαρμογής τέτοιων θεωριών στο ευρύτερο δημιουργικό πλαίσιο που διαπερνά ο τρόμος. Ωστόσο, στην περίπτωση του ιαπωνικού horror, αν και οι προαναφερόμενες θεωρίες είναι αδύνατο να απορριφθούν, είναι ταυτόχρονα ανάγκη να εμπλουτιστούν με το κατάλληλο κοινωνικό, πολιτισμικό και καλλιτεχνικό πλαίσιο, προκειμένου να γίνουν κατανοητές οι καταβολές και η εξέλιξη του είδους στα ιδιαίτερα δεδομένα του τόπου. Το horror, εξάλλου, δεν αποτελεί ένα ήδη μορφοποιημένο προϊόν εισαγωγής στην ιαπωνική δημιουργία, αλλά έχει τις ρίζες του σε μια μακρά καλλιτεχνική, φιλοσοφική και θρησκευτική παράδοση, απορροφώντας σταδιακά και νεότερες δυτικές επιρροές (Balmain, 2008). Περαιτέρω, ο εξαναγκασμός της ιαπωνικής κοινωνίας σε μια διαδικασία δυτικοποίησης νεωτερικότητας, όπως και το εθνικό τραύμα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, αποτέλεσαν μοναδικά ερεθίσματα και έπαιξαν σημαντικό ρόλο στην παρουσίαση και πρόσληψη του τρόμου σε δημιουργικά πλαίσια. Για τους σκοπούς της παρούσας έρευνας, θα δοθεί συγκεκριμένα έμφαση στην αποτύπωση του σώματος μέσα από τις διάφορες φάσεις του ιαπωνικού πολιτισμού με στόχο μια αρχική κατανόηση της έννοιας του «σώματος» στην εγχώρια κουλτούρα και των μεταβολών που αυτή δέχτηκε στα πλαίσια της εξελισσόμενης ιαπωνικής κοινωνίας.

4.1 Λαϊκές αφηγήσεις και παραδοσιακή τέχνη

Η έννοια του τρόμου συνδέεται άμεσα με τη λαϊκή παράδοση μιας παλαιότερης Ιαπωνίας. Ιστορίες δαιμόνων και φαντασμάτων κατακλύζουν την Ιαπωνική λαογραφία, συχνά παραπέμποντας σε αληθινές ανασφάλειες των απλών ανθρώπων της εποχής (Balanzategui, 2018, σ. 158). Οι ιστορίες αυτές ονομάζονταν *kaidan* ή «αφηγήσεις μυστήριων φαντασμάτων» και τυπικά μεταδίδονταν προφορικά, ξεκινώντας από πλανόδιους παραμυθάδες, από όπου και διοχετεύονταν με παρόμοιο τρόπο στην υπόλοιπη τοπική κοινότητα. Κατά την περίοδο Έντο (1603-1868), ήταν συχνές οι βραδινές συγκεντρώσεις γύρω από ένα ψυχαγωγικό τελετουργικό με το όνομα

hyakumonogatari kaidankai, δηλαδή «συγκέντρωση εκατό παράξενων ιστοριών». Στα πλαίσια του παιχνιδιού, οι παρευρισκόμενοι άναβαν εκατό κεριά σε ένα χάρτινο φανάρι, το οποίο τοποθετούσαν στο κέντρο του δωματίου. Ο καθένας διηγούταν μια τρομακτική ιστορία και έσβηνε στο τέλος ένα κεριό. Το τελετουργικό ολοκληρωνόταν όταν είχαν ειπωθεί και οι εκατό ιστορίες και όλα τα κεριά είχαν πλέον σβήσει, βυθίζοντας το δωμάτιο στο σκοτάδι. Τότε, λεγόταν πως τα όρια μεταξύ φυσικού και υπερφυσικού κόσμου θόλωναν, ανοίγοντας τον δρόμο σε δαίμονες, φαντάσματα και άλλα ανεξήγητα φαινόμενα (Reider, 2000, σ. 267) (Εικόνα 2).



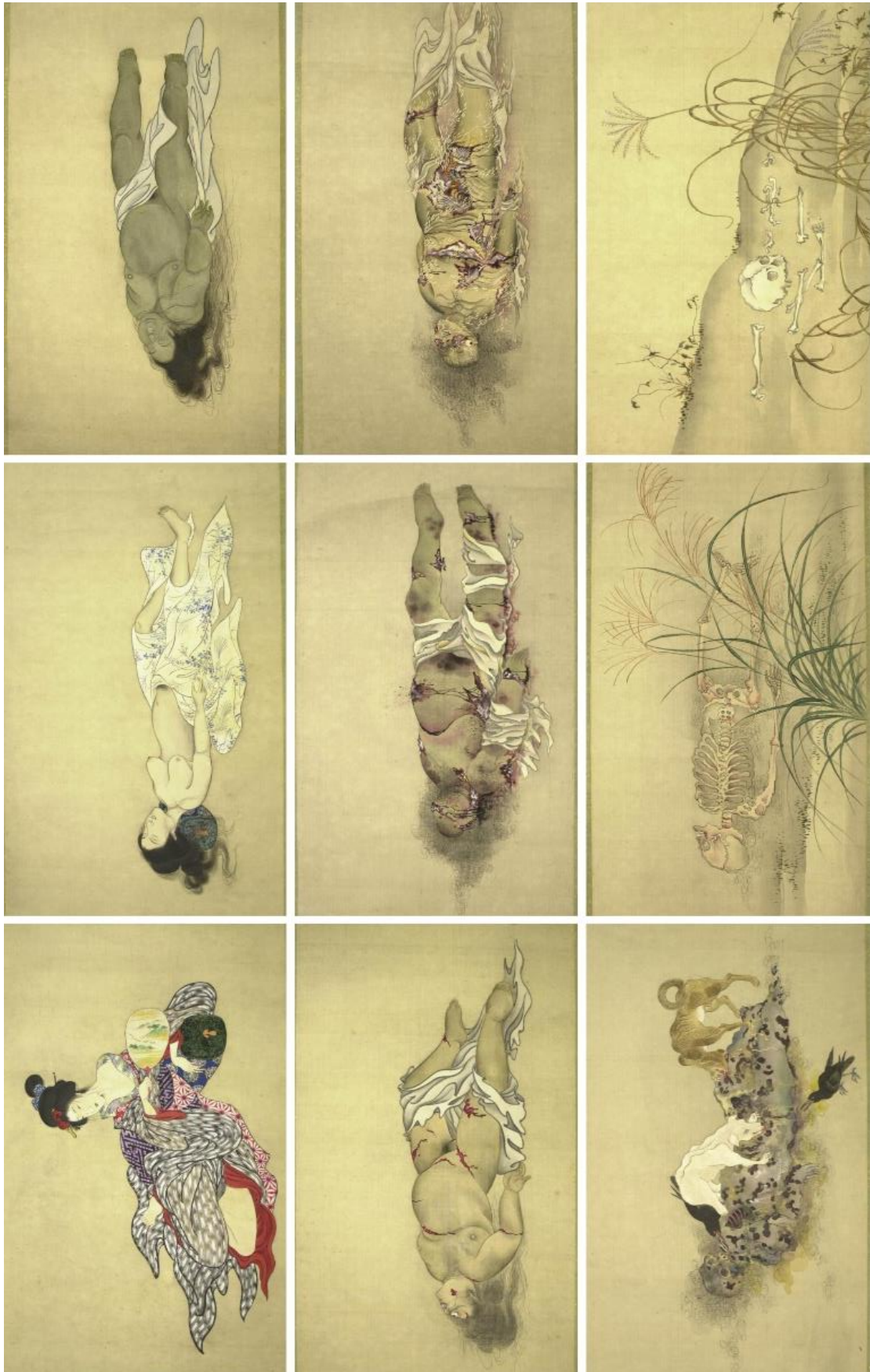
Εικόνα 2. Katsushika Hokusai (1760-1849), *Εκατό ιστορίες φαντασμάτων σε στοιχειωμένο σπίτι*, 1780, ξυλογραφία, 23,7 x 35,4 εκ., Μουσείο Καλών Τεχνών, Βοστώνη. Δαίμονες (oni) επιτίθενται σε ομάδα ανθρώπων μετά τη λήξη ενός τελετουργικού hyakumonogatari kaidankai [πηγή: collections.mfa.org]

Αν και τα kaidan ξεκίνησαν ως ιστορίες μυστηρίου, σε μια προσπάθεια των λαϊκών ανθρώπων να δώσουν ερμηνεία σε παράξενα συμβάντα, αποδίδοντας τους υπερφυσικά χαρακτηριστικά, το στοιχείο του τρόμου κατέκτησε γρήγορα το είδος και τα kaidan έγιναν ευρέως γνωστά ως ιστορίες φαντασμάτων, δαιμόνων και άλλων παράξενων μορφών. Η Reider (2000) αποδίδει την απήχηση τους στα εξής χαρακτηριστικά: την έλξη προς το εξωτικό και αποκρουστικό, την επιθυμία των ανθρώπων να εξηγήσουν το ανεξήγητο και την κοινωνική κριτική που μπορούσε διακριτικά να ασκηθεί μέσω των λαϊκών αυτών αφηγήσεων.

Η γοητεία του υπερφυσικού στοιχείου δεν έβρισκε διέξοδο μόνο μέσα από αφηγηματικές δημιουργίες, αλλά εκδηλωνόταν και σε δραματουργικά μέσα. Από τα

kaidan άντλησαν τη θεματική τους σε μεγάλο βαθμό οι παραστάσεις των παραδοσιακών θεάτρων Noh και Kabuki, των οποίων η αισθητική στάθηκε εξαιρετικά σημαντική για τη μετέπειτα μορφοποίηση του ιαπωνικού είδους τρόμου (Balanategui, 2018, σ. 158). Και τα δύο είδη αξιοποιούν μάσκες για την αποτύπωση των χαρακτήρων, αναπαριστώντας πολλές φορές την επαφή θνητών με φαντάσματα, δαίμονες και άλλα υπερφυσικά όντα που παραδοσιακά περιγράφονταν με αλλόκοτα, αποκρουστικά χαρακτηριστικά και αφύσικα παραμορφωμένα σώματα.

Το παραμορφωμένο και κακοποιημένο σώμα δεν συνδεόταν αποκλειστικά με τον ψυχαγωγικό και υπερφυσικό τρόπο, αλλά κατείχε σημαντική θέση στο ευρύτερο φάσμα της παραδοσιακής ιαπωνικής τέχνης. Σκηνές βίαιης αιματοχυσίας και ακρωτηριασμών εμφανίζονται συχνά στα σχέδια των περγαμινών emakimono που αποτύπωναν, μεταξύ άλλων, πολεμικά στιγμιότυπα (Pandey, 2008). Αντίστοιχα, στη βίαιη εικονοποιία των ukiyo-e του 17^{ου} και 18^{ου} αιώνα, εντοπίζονται αρκετά έργα που αναπαριστούν την ωμότητα της μάχης ή την αιματηρή κατάληξη του τελετουργικού αυτοκτονίας (seppuku) που πραγματοποιούταν από ατιμασμένους και ηττημένους σαμουράι (Pandey, 2008). Η γλαφυρή αναπαράσταση του νεκρού σώματος σχετίζεται άμεσα με τη φιλοσοφία του Βουδισμού. Σε καλλιτεχνικό επίπεδο, η ζωγραφική kuso zu που σημαίνει «εικόνες των εννέα σταδίων της σωματικής αποσύνθεσης» (Kaminishi, 2011), πρωτοεμφανίζεται στην Ιαπωνία τον 13^ο αιώνα και, όπως δηλώνει η ονομασία της, αποτελεί την εικαστική αποτύπωση της σήψης του ανθρώπινου σώματος, συγκεκριμένα του γυναικείου, μετά τον θάνατο. Στενά συνδεδεμένη με τη βουδιστική σκέψη, αυτού του είδους η εικονοποιία στόχευε εν μέρει στη συμφιλίωση με την ιδέα της προσωρινής υλικότητας της ύπαρξης (Kaminishi, 2011 & Pandey, 2008). Για τη βουδιστική διδαχή, ήταν σημαντική η παραδοχή πως η ουσία του ατόμου δεν υφίσταται στο υλικό σώμα, αφού η ανθρώπινη σάρκα είναι από τη φύση της μολυσμένη και ανίερη. Συνεπώς, στα πλαίσια αυτής της φιλοσοφίας, ο θάνατος και η αποσύνθεση που αναπόφευκτα προκαλεί στο σώμα δεν αντιμετωπίζεται ως διάλυση της ταυτότητας του υποκειμένου, αλλά ως απελευθέρωση του από τα σαρκικά δεσμά (Pandey, 2008, σ. 231). Η αναπαράσταση αποκλειστικά γυναικείων σωμάτων στα kuso zu, αν και υπογραμμίζει τον μισογυνισμό της βουδιστικής φιλοσοφίας που κήρυττε πως η γυναίκα είναι αδύνατο να φτάσει στο ανώτατο επίπεδο φώτισης (Chin, 1998), είχε ως στόχο την αποτροπή των ανδρών μοναχών από την ερωτική επιθυμία (Εικόνα 3).



Εικόνα 3. Kobayashi Eitaku (1843-1890), *Το σώμα μιας εταίρας σε εννέα στάδια*, 1870, μελάνι σε περγαμηνή από μετάξι, 25,5 x 501,5 εκ., Βρετανικό Μουσείο, Λονδίνο [πηγή: britishmuseum.org]

Εξίσου διδακτικό και αποτρεπτικό σκοπό είχαν τα Jigoku zoshi ή «Περγαμινές της βουδιστικής Κολάσεως», έργα της ίδιας περιόδου που αναπαριστούσαν τα βασανιστήρια που θα υπέμεναν οι αμαρτωλοί ανάλογα με αυτά που είχαν διαπράξει στη ζωή τους, όταν θα κατέληγαν σε μια από τις βουδιστικές κολάσεις (Hirasawa, 2008 & Pandey, 2008, σ. 221):

Το πρώτο σχέδιο στην περγαμινή περιγράφει την κόλαση Hatsukaru, όπου σκυλιά από καυτό σίδηρο δαγκώνουν τα πόδια των αμαρτωλών, ενώ γεράκια με σιδερένια ράμφη τους τρυπάνε το κρανίο και τρώνε τα μυαλά τους. Το μόνο που βλέπουμε από αυτή την κόλαση είναι ένα γυμνός άνδρας να κατασπαράζεται από σιδερένια ζώα [...] Η επόμενη κόλαση στην περγαμινή αυτή, περιέχει έντομα που εκτοξεύονται από τα σώματα δύο αμαρτωλών, ενώ τους τρώνε τη σάρκα και τα κόκαλα (Hirasawa, 2008, σ. 6-7).

4.2 Το άνοιγμα στη Δύση και η αμηχανία της νεωτερικότητας

Η άφιξη των λεγόμενων «Μαύρων Πλοίων» στην Ιαπωνία (Balanzategui, 2018) αποτέλεσε μια κομβική στιγμή για την κοινωνική και πολιτική ιστορία του τόπου. Η αμερικάνικη αποστολή του Matthew C. Perry το 1853 έφερε δελεαστικές προτάσεις εμπορικών συμφωνιών αλλά και ένα καίριο δίλημμα, καλώντας τη χώρα να θυσιάσει τον μέχρι τότε παραδοσιακό τρόπο ζωής και οργάνωσής της, με αντάλλαγμα την πρόσβαση στη δυτική τεχνογνωσία και την επικείμενη οικονομική ανάπτυξη (Παπαδόπουλος, 2021). Το άνοιγμα των συνόρων της Ιαπωνίας προς τη Δύση έβαλε τέλος σε περίπου 200 χρόνια εθνικής απομόνωσης. Η περίοδος Μεϊτζί (1868-1912) που ακολούθησε, χαρακτηρίστηκε από μια φρενήρη διαδικασία μετάβασης σε δυτικά πρότυπα, γνωστή και ως «Αποκατάσταση Μεϊτζί» (Παπαδόπουλος, 2021).

Η απότομη εισροή νέων ιδεών προβλημάτισε την ιαπωνική κοινωνία, δημιουργώντας ανησυχία για την αποκοπή της από τις παραδοσιακές ρίζες. Η επιβολή ενός δημοκρατικού πολιτεύματος αντιμετωπίστηκε ως κάτι ξένο σε μια χώρα που στηριζόταν για αιώνες στο φεουδαρχικό σύστημα και κλόνισε την αντίληψη της εθνικής ταυτότητας του τόπου (Balmain, 2008). Ιδιαίτερα καυστικός απέναντι στη δυτική επιρροή, ο Noguchi Hiroyuki (2004) κάνει λόγο για έναν πλαστό, ανολοκλήρωτο εκμοντερνισμό της Ιαπωνίας που εξακολουθεί μέχρι και σήμερα να φθείρει την παραδοσιακή οπτική του Ιάπωνα για τη ζωή, το σώμα του και τη σχέση του με τον κόσμο και τη φύση. Μιλώντας στην ουσία για έναν παπαγαλισμό δυτικών αξιών και αντιλήψεων, ο Noguchi (2004) αναφέρει μεταξύ άλλων την περιθωριοποίηση της παραδοσιακής χειρωνακτικής τέχνης και την εγκατάλειψη του παραδοσιακού ιαπωνικού ρουχισμού χάριν δυτικών αμφιέσεων, με αποτέλεσμα την μετατροπή της

Ιαπωνίας σε ένα «προϊόν νεωτερικότητας» που άφησε πίσω μια παράδοση δύο χιλιάδων ετών για μια σαφώς ισχυρότερη οικονομία και τεχνολογική ανάπτυξη. Παράλληλα, η απομάκρυνση από την αγροτική ενασχόληση και το φυσικό περιβάλλον οδήγησε στην υιοθέτηση μιας δυτικής φιλοσοφίας για τη ζωή και το σώμα. Σύμφωνα με τον Noguchi (2004), η δυτική θεώρηση αντιμετώπιζε το σώμα ως εργαλείο, αποσυνδεδεμένο από τη φύση και τον κύκλο της ζωής. Μη μπορώντας να αποδεχτεί το αναπόφευκτο του θανάτου, πασχίζει με μηχανικά και ιατρικά μέσα να κρατήσει το σώμα στη ζωή για όσο το δυνατόν περισσότερο, διαταράσσοντας τη φυσική αρμονία (Noguchi, 2004, σ. 11-12).

Η πλειοψηφία των σύγχρονων απόψεων σχετικά με τις δυτικές επιρροές που δέχθηκε η Ιαπωνία δεν είναι τόσο αυστηρή, αλλά αυτό δεν αλλάζει το γεγονός ότι η ξαφνική επιβολή μιας δυτικότροπης νεωτερικότητας αντιμετωπίστηκε ως απειλή για την εθνική ολότητα της χώρας. Το κλίμα της περιόδου επέτρεψε στον όρο «kokutai» να ανθίσει σαν πολιτική έννοια. Kokutai σημαίνει «κοινωνικό σώμα» και χρησιμοποιήθηκε έντονα στον πολιτικό λόγο από την περίοδο Μεϊτζι μέχρι και τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Πρόκειται για μια εθνικιστική θεώρηση του συνόλου, όπου το άτομο δεν νοείται ως ανεξάρτητο, αλλά ως αναπόσπαστο κομμάτι του ευρύτερου κοινωνικού σώματος, με σκοπό να διατηρήσει τον ιαπωνικό χαρακτήρα αναλλοίωτο απέναντι στις ξενόφερτες επιρροές (Honig, 2013). Στα πλαίσια του kokutai, ο κάθε Ιάπωνας πολίτης αποτελούσε προϊόν της ίδιας της πολιτείας και του έθνους και η υποκειμενική του κατάσταση ήταν άμεσα συνδεδεμένη με την κατάσταση του συνόλου (Honig, 2013, σ. 92).

Οι νέες κοινωνικές συνθήκες μεταφράστηκαν και σε νέες πτυχές καλλιτεχνικού τρόμου, γεγονός που δεν θα έπρεπε να εκπλήσσει. Ο McRoy, όπως παρατίθεται στην Balmain (2008, σ. 7), αναφέρεται στο ιαπωνικό horror ως μια καλλιτεχνική οδό που επιτρέπει στους δημιουργούς να κατανοήσουν και να εκφράσουν μέσω οπτικών και αφηγηματικών μεταφορών, τις μεταβολές και εξελίξεις του εγχώριου κοινωνικού και πολιτιστικού τοπίου. Μολονότι ο McRoy κάνει συγκεκριμένα λόγους για το κινηματογραφικό πεδίο του «J-horror», η παραπάνω άποψη μπορεί να παρατηρηθεί και στα υπόλοιπα είδη ιαπωνικού τρόμου. Προς το τέλος της περιόδου Μεϊτζι και εν μέσω ενός μεταβατικού σταδίου μεταξύ παλαιάς και νέας Ιαπωνίας, η μορφή του Edogawa Rampo (1894-1965) συνδέθηκε με σκοτεινές ιστορίες μυστηρίου που μεταφορικά προέβαλαν αυτή ακριβώς την ανασφάλεια του ιαπωνικού λαού. Η γραφή του, επηρεασμένη από φροϋδικές θεωρίες ψυχανάλυσης όπως είχαν εισαχθεί στην Ιαπωνία

κατά το 1912 (Balanzategui, 2018, σ. 163), εξερευνεί τις σκοτεινές πλευρές του ανθρώπινου ψυχισμού. Οι ιστορίες του χαρακτηρίζονται από μακάβρια ατμόσφαιρα, βίαια εγκλήματα, ερωτική διαστροφή και τη συχνή παρουσία ψυχοπαθών δολοφόνων. Για τον τρόμο στα έργα του Rampo, ο Ishikawa Takumi αναφέρει:

[...] Έγραφε για το πώς και το πότε οι άνθρωποι αισθάνονται τρόμο και ανησυχία. Ο φόβος που δημιουργούσε είχε πάντα ανθρώπινες καταβολές. Δεν υπήρχαν τέρατα όπως στο «Frankenstein» ή υπερφυσικά όντα. Ήταν ένας κόσμος όπου οι άνθρωποι ήταν το πιο τρομακτικό πράγμα. [...] Στα έργα του Rampo υπάρχουν και χαρακτήρες με φρικιαστικά, αφύσικα χαρακτηριστικά, αλλά το ερμηνεύω ως το ενδιαφέρον του να αποτυπώσει ανθρώπους των οποίων ο εσωτερικός κόσμος αποκλίνει από το σώμα τους [...] (Ishikawa, 2021).

Επιπλέον, η χρήση της ανθρώπινου σώματος σε κάποια από τα έργα του ερμηνεύεται και ως συμβολική αναπαράσταση της ιαπωνικής κοινωνίας (ή του kokutai, του εθνικού σώματος), καθώς διένυε το μεταβατικό στάδιο της περιόδου (Honig, 2013). Σε ένα από τα πιο γνωστά αφηγήματά του, το «Ningen-isu» (人間椅) ή «Η Ανθρώπινη Καρέκλα» (1925), ένας Ιάπωνας επιπλοποιός κρύβεται μέσα σε μια πολυθρόνα δυτικής τεχνοτροπίας, την οποία κατασκεύασε κατόπιν παραγγελίας για την υποδοχή ενός πολυτελούς ξενοδοχείου, με σκοπό να ληστέψει τους πλούσιους ένοικους του τη νύχτα. Αντιθέτως, δένεται συναισθηματικά με τους ανθρώπους και ιδιαίτερα τις γυναίκες που κάθονται στην πολυθρόνα, νιώθοντας μια αρρωστημένη σεξουαλική διέγερση ρεψο εκείνες. Λαμβάνοντας όλο και μεγαλύτερη ευχαρίστηση από αυτή την παράδοξη αλληλεπίδραση, αποφασίζει να παραμείνει για πάντα κρυμμένος στο εσωτερικό της πολυθρόνας. Το σώμα του παίρνει το σχήμα της και γίνεται αναπόσπαστο κομμάτι του επίπλου, συμβολίζοντας την απορρόφηση του ιαπωνικού στοιχείου από τη δυτική επιρροή και σημαίνοντας την αποτυχία του αφηγήματος του kokutai, που ήθελε το ιαπωνικό έθνος να χρησιμοποιήσει την ανάπτυξη που προσέφερε η Δύση, χωρίς ωστόσο να χάσει την ταυτότητα του:

Το συλλογίζομαι για καιρό: «Ίσως ήταν το πεπρωμένο μου να απολαμβάνω μια τέτοια ύπαρξη». Σιγά σιγά, η αλήθεια άρχισε να γίνεται φανερή. Για όσους είναι τόσο άσχημοι και καταφρονημένοι όσο εγώ, είναι σίγουρα σοφότερο να απολαμβάνουμε τη ζωή μέσα από μια πολυθρόνα. Γιατί σε αυτόν τον παράξενο, σκοτεινό κόσμο, μπορώ να ακούσω και να αγγίξω όλα τα πολυπόθητα πλάσματα (Rampo, 2012).

Τα έργα του Rampo θεωρούνται κορυφαία δείγματα του ιαπωνικού υποείδους ero-guro-nansensu ή ero-guro (erotic grotesque nonsense, δηλαδή ερωτικές αποκρουστικές ασυναρτησίες), ενός καλλιτεχνικού φαινομένου των δεκαετιών 1920-1930 που

εξερευνούσε το παράξενο, το φρικιαστικό και το έκφυλο της ανθρώπινης φύσης (Reichert, 2001, σ. 114).

4.3 Το τραύμα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου

Η καταστροφική ήττα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου αποτέλεσε ισχυρό πλήγμα για την Ιαπωνία, επιβαρύνοντας τα ήδη υπάρχοντα εθνικά τραύματα. Ως η μοναδική χώρα που δέχτηκε απευθείας τις καταστροφικές συνέπειες της ατομικής βόμβας, η Ιαπωνία ανέπτυξε μια ιδιαίτερη οπτική απέναντι στο πυρηνικό όπλο (Lamarre, 2008, σ. 139). Το νέο αυτό στάδιο μετέβαλε την ιαπωνική σκέψη, όπως και την αντίληψη της για την αποτύπωση του σώματος, με την εικόνα του παραμορφωμένη από τα πυρηνικά όπλα να είναι πλέον χαραγμένη στην εθνική συνείδηση.

Αναφερόμενη στις επιπτώσεις του Πολέμου, η Balanzategui (2018, σ. 171) κάνει λόγο για μια «τραυματική ρήξη της ιαπωνικής εθνικής ταυτότητας», παραθέτοντας την Rauer που σχολιάζει πως η εθνική ταπείνωση, η μετέπειτα υποδούλωση και ο απερίγραπτος τρόμος που συνόδευσε την ήττα, στέρησε από τη χώρα την κοινωνική και πολιτική της αξιοπρέπεια. Ο εθνικός αυτός προβληματισμός καθορίστηκε σε σημαντικό βαθμό από τις πυρηνικές επιθέσεις στις πόλεις Χιροσίμα και Ναγκασάκι που προκάλεσαν τον θάνατο περίπου 200.000 ανθρώπων. Μέσα από τα συντρίμια των δύο πόλεων, οι μορφές του δολοφονημένου άμαχου πληθυσμού, ιδιαίτερα παιδιών και γυναικών, μετατράπηκαν στο σύμβολο ενός αντιπολεμικού αφηγήματος χαμένης αθωότητας και εθνικής θυματοποίησης, που ιδανικά αγνοούσε τα εγκλήματα της ιαπωνικής πλευράς κατά τη διάρκεια του Πολέμου (Balanategui, 2018, σ. 171-172). Η παραμορφωτική επίδραση της πυρηνικής ακτινοβολίας στο ανθρώπινο σώμα στοίχειωσε την ιαπωνική σκέψη, όχι μόνο ως ανάμνηση, αλλά και ως ζωντανή πραγματικότητα, μέσα από τις πληγές των hibakusha, όπως ονομάστηκαν όσοι επέζησαν την καταστροφή των δύο πόλεων (Lamarre, 2008, σ. 140).

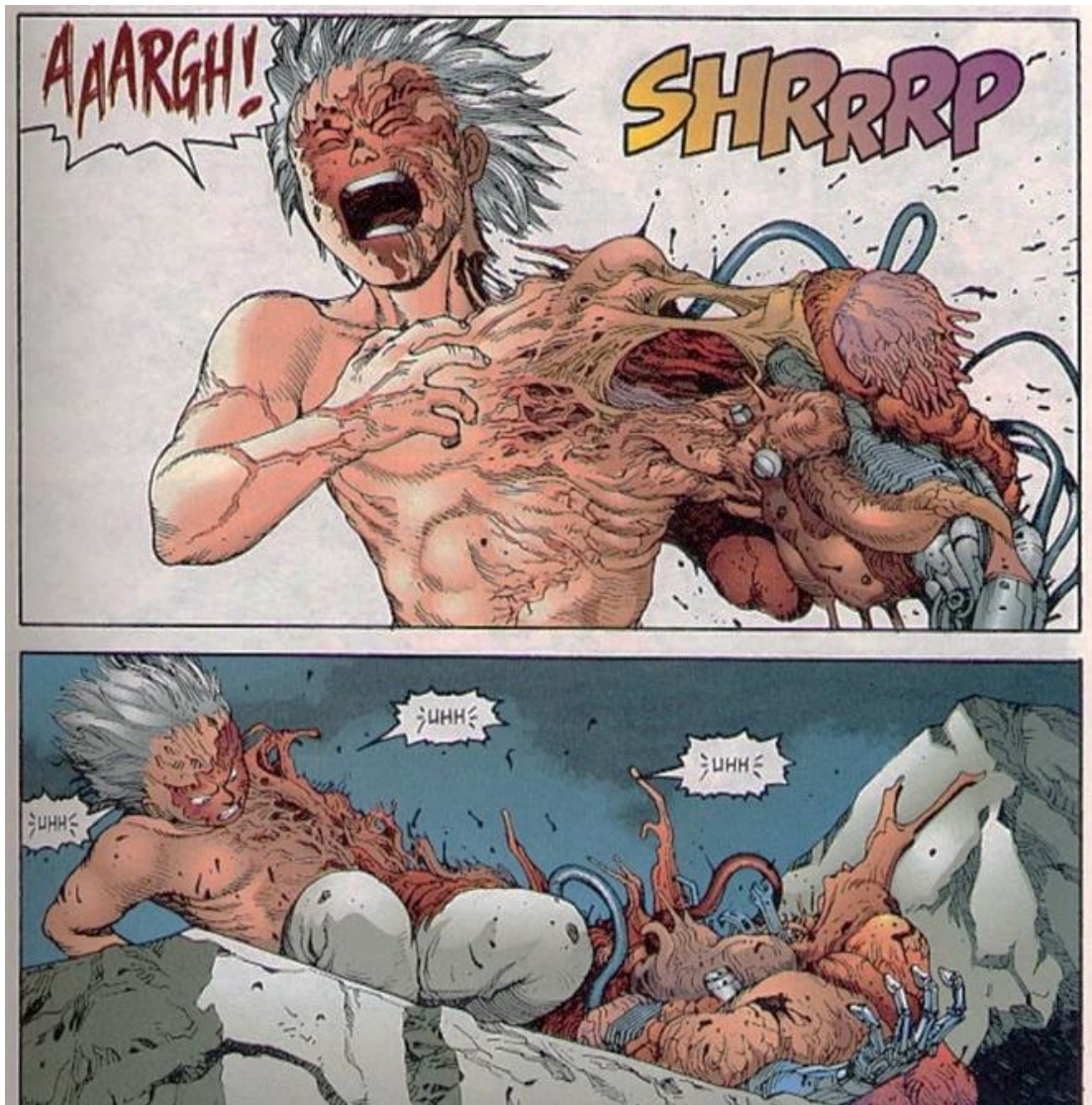
Κατά τη διάρκεια της αμερικάνικης κυριαρχίας στην Ιαπωνία (1945-1952), η έντονη λογοκρισία απαγόρευε οποιαδήποτε δημόσια αναφορά στην ατομική βόμβα και την επίθεση στις δύο πόλεις. Το κλίμα άρχισε να μεταβάλλεται μετά τις αρχές της δεκαετίας του 1950, δίνοντας χώρο στις φωνές καλλιτεχνών, ακτιβιστών και επιστημόνων (Szasz & Takechi, 2007), μολονότι η λογοκρισία συνεχίστηκε σε μικρότερο βαθμό από την ιαπωνική κυβέρνηση μέχρι και τη δεκαετία του 1970. Αυτό δεν εμπόδισε την πολιτιστική παραγωγή της περιόδου να στραφεί προς την εξερεύνηση του εθνικού τραύματος, ωστόσο ανάγκασε τους καλλιτέχνες να πράξουν δημιουργικά, χωρίς

προφανείς ή πολιτικοποιημένες αναφορές στα γεγονότα του Πολέμου. Αυτές οι συνθήκες έφεραν το είδος των manga στο δημιουργικό προσκήνιο της μεταπολεμικής περιόδου και του αντιπολεμικού μηνύματος (Szasz & Takechi, 2007). Με το πρόσχημα μιας συμβολικής, φανταστικής ταυτότητας, αρκετοί mangaka της περιόδου κατάφεραν να παρουσιάσουν διάφορες πτυχές του πυρηνικού τρόμου και της μεταπολεμικής ανασφάλειας χωρίς να περνούν από τον ίδιο εξονυχιστικό έλεγχο με άλλα δημιουργικά είδη (Szasz & Takechi, 2007, σ. 740). Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το manga «Tetsuwan-Atomu» (鉄腕アトム) ή «Mighty Atom» (1952-1968) του Tezuka Osamu, που ακολουθεί τις περιπέτειες του Atom, ενός ρομποτικού υπερήρωα και του πρώτου ανδροειδούς με ανθρώπινα συναισθήματα. Το μοτίβο του πυρηνικού κινδύνου εμφανίζεται συχνά στα τεύχη του «Mighty Atom», με τον πρωταγωνιστή να σώζει τον κόσμο από βόμβες υδρογόνου ή εκδικητικά ρομπότ που θέλουν να καταστρέψουν την ανθρωπότητα. Τροφοδοτούμενος ο ίδιος από ατομική ενέργεια, ο Atom κηρύττει το αντιπολεμικό μήνυμα, παλεύοντας ενάντια στο κακό και την αδικία με την πεποίθηση πως υπάρχει πάντοτε το καλό στην καρδιά των εχθρών του. Η ισορροπία ανθρώπου και τεχνολογίας, η ξеноφοβία και οι προκαταλήψεις, είναι κάποιες ακόμη από τις θεματικές που απασχόλησαν τον Tezuka, ο οποίος εμπνεύστηκε από την προσωπική του εμπειρία και τους προβληματισμούς που απασχολούσαν την Ιαπωνία της εποχής του.

Η μετάβαση στην μεταπολεμική περίοδο έφερε ριζικές αλλαγές στην έννοια του σώματος σε φιλοσοφικό, κοινωνικό και καλλιτεχνικό επίπεδο. Ενάντια στην πολιτική ιδέα του kokutai, του συλλογικού σώματος, που ώθησε τελικά τον ιαπωνικό λαό στον θάνατο και την εθνική ισοπέδωση, η ιαπωνική σκέψη και δημιουργία στράφηκε αντιδραστικά στο «nikutai», δηλαδή το φυσικό, σαρκικό σώμα και κατ' επέκταση την ανεξάρτητη ταυτότητα του ατόμου (Slaymaker, 2012, σ. 8). Η έννοια του nikutai συνδέθηκε στενά με το κίνημα Angura των δεκαετιών 1960-1970, το οποίο τάχθηκε ενάντια στις δυτικές αρχές της νεωτερικότητας που είχαν εισβάλει στην ιαπωνική αντίληψη κατά τις προηγούμενες περιόδους (Balmain, 2008, σ. 106-107). Αν και το Angura αποτέλεσε ένα αποκλειστικά θεατρικό κίνημα, η αντιδραστικά έκφυλη φύση του επεκτάθηκε και σε άλλα είδη όπως ο κινηματογράφος, η λογοτεχνία και τα manga, προτάσσοντας την έκδηλη σεξουαλικότητα και τη σωματική βία ως εκφράσεις του nikutai (Balmain, 2008 & Khilnani, 2021).

Η οδύνη του Πολέμου δεν έπαψε ποτέ να απασχολεί την ιαπωνική πολιτιστική παραγωγή, ενώ το πέρασμα του χρόνου προσέφερε περισσότερη ελευθερία στην παρουσίασή της σε δημιουργικά πλαίσια. Δεκατέσσερα χρόνια μετά την ολοκλήρωση

της κυκλοφορίας του εμβληματικού «Mighty Atom», το manga «AKIRA» (アキラ) του Katsuhiro Otomo που κυκλοφόρησε από το 1982 μέχρι το 1990, θα εξερευνούσε το εθνικό τραύμα από μια πιο ωμή οπτική. Τοποθετημένο στο έτος 2030, το «AKIRA» εκτυλίσσεται στο Νέο-Τόκιο, μια πόλη χτισμένη πάνω στα συντρίμια του Τόκιο αφότου αυτό καταστράφηκε ολοσχερώς δύο δεκαετίες νωρίτερα από μια μυστηριώδη έκρηξη. Η πλοκή ακολουθεί τον Kaneda Shotaro, το έφηβο μέλος μιας συμμορίας μοτοσικλετιστών, καθώς θα βρεθεί αντιμέτωπος με τον παιδικό του φίλο Shima Tetsuo, όταν ο τελευταίος αναπτύξει μεταφυσικές ικανότητες, ικανές να απελευθερώσουν τον Akira, ένα εξαιρετικά επικίνδυνο όν με τη δύναμη να καταστρέψει το Νέο-Τόκιο. Όταν οι στρατιωτικές δυνάμεις της χώρας αρχίζουν να πειραματίζονται με τις δυνάμεις του Tetsuo προκειμένου να τις εκμεταλλευτούν, αυτές ξεφεύγουν από τον έλεγχο του και στρέφονται ενάντια στον ίδιο και ολόκληρη την ανθρωπότητα (Εικόνα 4).



Εικόνα 4. Ο Tetsuo χάνει τον έλεγχο των δυνάμεων του. Το σώμα του σταδιακά καταστρέφεται μέχρι την τελική του μεταμόρφωση σε μια γιγαντιαία οργανική μάζα [πηγή: akiramanga.com]

Το «AKIRA» αποτελεί σημαντικό παράδειγμα καλλιτεχνικής έκφρασης όπου ο σωματικός τρόμος πηγάζει απευθείας από τους προβληματισμούς και τις φοβίες της κοινωνίας που την παρήγαγε. Οι μεταφυσικές δυνάμεις του Tetsuo, πανίσχυρες, καταστροφικές αλλά αόρατες, αντανakλούν τις αντιλήψεις για τη δύναμη της ραδιενέργειας που καταλαμβάνει και τελικά υπερισχύει στο ανθρώπινο σώμα (Lamarre, 2008, σ. 140). Η παραμόρφωση του Tetsuo, ολοένα και πιο τερατώδης όσο οι δυνάμεις του μεγαλώνουν, αποτελεί μια καλλιτεχνική αποτύπωση αυτής ακριβώς της φοβίας και συγκαταλέγεται στην ίδια τάση που γέννησε τα διάσημα ραδιενεργά τέρατα, όπως ο Godzilla (Szasz & Takechi, 2007). Υπό το βάρος του πυρηνικού τραύματος, το ανθρώπινο σώμα σπάει και μεταλλάσσεται με πολύ πιο επιθετικό τρόπο σε σχέση με προηγούμενες περιόδους, εκπέμποντας την ίδια ολέθρια επίδραση και στο εξωτερικό περιβάλλον, καθώς είναι αδύνατο να περιοριστεί ακόμη και από εκείνους που ισχυρίζονται πως μπορούν να την ελέγξουν (Lamarre, 2008, σ. 140).

Κεφάλαιο 5. Σύγχρονα manga και τρόμος: Η περίπτωση του Ito Junji

Η σύγχρονη παραγωγή manga τρόμου αποτελεί έναν καλλιτεχνικό τόπο όπου στοιχεία λαογραφικών, ιστορικών και άλλων επιρροών συναντώνται σε ένα πολυδιάστατο αποτέλεσμα (Bryce & Davis, 2010, σ. 38). Σύμφωνα με την Lawrence Bush (2001), αν και η θεματική του horror είχε απασχολήσει το δημιουργικό μέσο των manga ήδη από τις απαρχές του, το «horror boom» της δεκαετίας του 1990 ήταν αυτό που έφερε το είδος του τρόμου στο απόγειο της απήχυσής του στην Ιαπωνία. Πολλοί mangaka, συμπεριλαμβανομένου και του Tezuka, έχουν εκδώσει τουλάχιστον ένα manga τρόμου κατά τη διάρκεια της καριέρας τους, ωστόσο δύο αξιοσημείωτες φιγούρες που υπηρέτησαν αποκλειστικά το είδος του τρόμου και καθόρισαν την αποτύπωση του στο μέσο, είναι ο Umezu Kazuo και ο Hino Hideshi.

Γεννημένος το 1936 στην περιοχή Γουακαγιάμα της Ιαπωνίας, ο Umezu Kazuo πέρασε τα παιδικά του χρόνια ακούγοντας ιστορίες για τοπικούς αστικούς θρύλους και φαντάσματα που καταδοκούσαν στα δάση γύρω από την μικρή, ορεινή πόλη όπου μεγάλωσε. Μέσω της ενασχόλησής του με τα gekiga τη δεκαετία του 1960, ο Umezu ξεχώρισε από τους σύγχρονούς του, αναμιγνύοντας στοιχεία υπερφυσικού τρόμου στις ιστορίες του, που παραδόξως εντάσσονταν στην κατηγορία των shojo manga. Αυτή η ξεχωριστή μίξη ανατριχιαστικού, αιματηρού τρόμου με θεματικές που τυπικά απευθύνονταν σε νεαρά κορίτσια, τον έκανε γνωστό ως τον «νονό» των ιαπωνικών κόμικς τρόμου. Οι ιστορίες του διαπραγματεύονται ζητήματα ηθικής, αναγκάζοντας τον αναγνώστη να αφήσει πίσω όλα όσα θεωρεί δεδομένα και να αντικρίσει την αποτρόπαια πλευρά της ανθρώπινης φύσης. Παρά τα αρνητικά σχόλια που η υπερβολική βία των έργων του έχει αποσπάσει κατά καιρούς, ο ίδιος τη θεωρεί αναπόσπαστο κομμάτι της δημιουργίας του:

Οι λαϊκές αφηγήσεις και τα παραμύθια της Ιαπωνίας μπορούσαν να γίνουν απίστευτα σκληρά. Προέρχονται από έναν καιρό όταν η τραγωδία και η αιματοχυσία ήταν κομμάτια της καθημερινής ζωής. Τώρα έχουμε ανθρώπους που θέλουν να τα κάνουν πιο ήπια, κάτι που ουσιαστικά αλλοιώνει την ιστορία. Είναι προσβλητικό απέναντι σε όσους υπέφεραν για να μας φέρουν τέτοιες ιστορίες (Umezu στον Kaneko, 2009).

Ο Hino Hideshi γεννήθηκε το 1946 στην υπό ιαπωνική κατοχή πόλη Κικιχάρ της Κίνας από Ιάπωνες γονείς. Η γέννησή του συνέπεσε με την ήττα της Ιαπωνίας στο τέλος του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, αναγκάζοντας τους γονείς του να εγκαταλείψουν το σπίτι τους, φοβούμενοι αντίποινα από την κινεζική πλευρά. Μεγαλώνοντας μέσα στο χάος

της μεταπολεμικής περιόδου, ο Hino τοποθέτησε πολλά από τα έργα του στο προβληματισμένο αυτό τοπίο. Το κύριο μοτίβο των manga του στηρίζεται στη φρίκη της ανθρώπινης μορφής και της αλληλεπίδρασης της με τον κόσμο. Οι επιτηδευμένα αηδιαστικοί και αρρωστημένοι ήρωές του έχουν ανόμοια χαρακτηριστικά και μοιάζουν παράταιροι μέσα στο ρεαλιστικά ζωγραφισμένο περιβάλλον τους (Τσελέντη, 2007). Η σωματική παραμόρφωση και η πνευματική μανία που τη συνοδεύει, οι επίπονες μεταμορφώσεις ανθρώπων σε αφύσικα, ζώδια υβρίδια, ο κανιβαλισμός και η κτηνωδία συντάσσουν τον σκοτεινό, απαισιόδοξο κόσμο του Hino Hideshi (Bryce & Davis, 2010, σ. 39). Η Μυρτώ Τσελέντη (2007, σ. 49) μεταφέρει τα λόγια του ιδίου, γράφοντας: «Προσπάθησα να βρω ομορφιά μέσα στην παραμόρφωση. Ήθελα να δείξω πόσο άσπλαχνοι και χυδαίοι μπορούν να γίνουν οι άνθρωποι».

Οι βάσεις που έθεσαν, μεταξύ άλλων, οι προαναφερόμενοι δημιουργοί θα άνοιγε τον δρόμο για νέες και ξεχωριστές καλλιτεχνικές εκφράσεις στο χώρο των manga τρόμου, μια εκ των οποίων ανήκει στον Ito Junji και τη μοναδική του προσέγγιση στον σωματικό τρόπο.

5.1 Ο καταραμένος κόσμος του Ito Junji

Γεννημένος το 1963 στην πόλη Σακασίτα, ο Ito Junji ξεκίνησε παραδόξως την καριέρα του ως οδοντοτεχνικός. Στην ενασχόληση του με το επάγγελμα, καθώς και στις αντίστοιχες σπουδές του πάνω στο αντικείμενο, ο Ito αποδίδει την οικειότητα του με κάποιες αρχικές γνώσεις ανατομίας που στη συνέχεια θα ανέπτυσσε και θα αξιοποιούσε στην αναπαράσταση του προσωπικού του στιλ σωματικού τρόμου (Ben, 2019). Η αγάπη του για το horror ξεκίνησε από μικρή ηλικία, διαβάζοντας manga δημοφιλών δημιουργών της εποχής όπως ο Umezu Kazuo, ο Hino Hideshi και ο Koga Shinichi και παρακολουθώντας κλασικές ταινίες τρόμου (Asamiya, 2021 & Ben, 2019). Σύμφωνα με τον ίδιο, το είδος του horror που τον γοήτευε περισσότερο ήταν εκείνο που στηριζόταν στην πραγματικότητα, τοποθετώντας έναν ανοίκειο, υπερφυσικό κίνδυνο σε ένα ρεαλιστικό περιβάλλον (Ben, 2019). Η έμπνευση αυτή θα αποτελέσει τη βάση ολόκληρης της δημιουργίας του.

Ο Ito Junji έκανε το ντεμπούτο του ως mangaka το 1987 στο ιαπωνικό περιοδικό τρόμου «Gekkan Halloween» (Monthly Halloween), με μια σύντομη ιστορία που θα εξελισσόταν σε μια από τις πιο διάσημες σειρές του, «Tomie». Η ιστορία αυτή, για ένα αθάνατο κορίτσι που επανέρχεται στη ζωή κάθε φορά που δολοφονείται βάνουσα από τους θαυμαστές της, θα χάριζε στον Ito τιμητική αναφορά στα πλαίσια

του διαγωνισμού «Kazuo Umezu Prize», εκτοξεύοντας το ενδιαφέρον του κοινού για τον ανερχόμενο καλλιτέχνη. Η προσέγγιση του, όπως εκφράζεται μέσα από την βάρβαρη αλλά αισθητικά ενδιαφέρουσα αποδόμηση του ανθρώπινου σώματος, βρήκε γρήγορα θέση στο κυρίαρχο δημιουργικό κλίμα της δεκαετίας του 1980, που ευνοούσε την αποτύπωση ακραίας βίας και σεξουαλικής διαστροφής (Schodt, 1991 & Sutcliffe, 2022). Σήμερα, ο Ito Junji θεωρείται ένας από τους σημαντικότερους δημιουργούς στο πεδίο του horror παγκοσμίως, με πολλαπλές μεταφράσεις και διασκευές των έργων του, τα οποία έχουν αποσπάσει τρία βραβεία Eisner τα τελευταία χρόνια.

Η κατασκευή του εφιαλτικού κόσμου των ιστοριών του Ito ξεκινά πάντοτε από μια αίσθηση κανονικότητας (Su, 2019, σ. 5). Τα πρώτα καρέ των manga του τοποθετούν τον αναγνώστη σε ένα γνώσιμο πλαίσιο καθημερινότητας. Πρόκειται για μια συνειδητή επιλογή. Σύμφωνα με τον ίδιο, ένας ήδη εξωπραγματικός κόσμος δεν έχει τη δυνατότητα να αναπτυχθεί περαιτέρω. Αντιθέτως, ένα ρεαλιστικό περιβάλλον, οικείο στο αναγνωστικό κοινό, δημιουργεί τις σωστές συνθήκες υπερφυσικού τρόμου, καθώς γίνεται ολοένα και πιο παράξενο (Encarnacion, 2021). Η διατάραξη της ισορροπίας στο περιβάλλον αυτό ξεκινά από την παρουσία των ίδιων των χαρακτήρων. Χλωμοί, μελαγχολικοί, με καχεκτικά σώματα και βαθουλωμένα χαρακτηριστικά, οι χαρακτήρες του Ito εκπέμπουν την αίσθηση μιας βαθιάς ανησυχίας, προϊδεάζοντας τον αναγνώστη για όσα θα ακολουθήσουν (Enright, 2021). Εσκεμμένα κενοί, στερούνται προσωπικής ταυτότητας ή εξατομικευμένων χαρακτηριστικών. Αντιθέτως, τις περισσότερες φορές χρησιμοποιούνται για να εκπροσωπήσουν φοβίες, εμμονές και επιθυμίες οι οποίες, καθοδηγούμενες από μια άγνωστη δύναμη, τους οδηγούν στα άκρα και εν τέλει την καταστροφή. Για τον Ito, οι χαρακτήρες του δεν είναι τίποτα παραπάνω από αφηγηματικά εργαλεία, έρμαια της πλοκής και καταδικασμένοι παρατηρητές τρομερών γεγονότων, από τα οποία σπάνια επιβιώνουν (Encarnacion, 2021). Πρόκειται για μια προσέγγιση που η Christy Tidwell (2021, σ. 58) εντάσσει στην κατηγορία του «paranoid horror», του παρανοϊκού τρόμου, όπως ορίζεται από τον Tudor (1995). Σύμφωνα με τον τελευταίο, το «paranoid horror» αποτελεί το άλλο άκρο του «secure horror», του ασφαλούς τρόμου, του οποίου τα γεγονότα λαμβάνουν χώρα σε έναν ελεγχόμενο κόσμο, όπου κάθε ανοίκεια απειλή πρέπει και μπορεί να αντιμετωπιστεί (Tudor, 1995, σ. 34-37). Συνεπώς, το «secure horror» ακολουθεί πιστά το αφηγηματικό τρίπτυχο «κανονικότητα – διατάραξη – επιστροφή στην κανονικότητα» (Tudor, 1995, σ. 34), με το κακό να εξολοθρεύεται στο τέλος, χάρη στην παρέμβαση των ηρώων. Αντιθέτως, σε ιστορίες που εντάσσονται στο «paranoid horror», ο απειλούμενος

κόσμος δεν επιστρέφει ποτέ στην κανονικότητα. Ανίκανοι να ξεπεράσουν τον κίνδυνο που τους απειλεί, οι ήρωες στέκονται αβοήθητοι απέναντι στην επικείμενη καταστροφή. Κάθε προσπάθεια αντίστασης αποδεικνύεται μάταιη, ενώ η αδυναμία θεσμικών και άλλων παραγόντων να βρουν λύση οδηγεί στην αμφιβολία, τη δυσπιστία και το χάος. Τέλος, σε αντίθεση με το «secure horror», η πλοκή δεν επιλύεται ποτέ. Η κατάληξη της αφήγησης αφήνει πίσω της μια παρανοϊκή ανασφάλεια, καθώς ο ανίκητος κίνδυνος παραμονεύει ακόμα και είναι αναπόφευκτο να έρθει ξανά στην επιφάνεια (Tudor, 1995, σ. 34-37).

Η παντοδυναμία του τρόμου στις ιστορίες του Ito Junji βασίζεται στο γεγονός ότι οι κακόβουλες δυνάμεις που ενεργούν στα έργα του προέρχονται από κάτι όχι απολύτως προσδιορίσιμο. Το αντικείμενο ή το πρόσωπο που παράγει τον τρόμο εμφανίζεται ως κομμάτι της πρωταρχικής κανονικότητας (μια νεαρή κοπέλα, μια παράξενη μυρωδιά, ένας δίσκος μουσικής κλπ) και σταδιακά ξεδιπλώνεται σε μια θανατηφόρα δύναμη που καταπνίγει τους ήδη καταδικασμένους χαρακτήρες. Ωστόσο, η πραγματική αιτία της δύναμης αυτής παραμένει στο σκοτάδι. Εμπνευσμένος από τον κοσμικό τρόπο του H. P. Lovecraft (Joan, 2015), ο Ito σπάνια επεξηγεί τις ρίζες του κακού που γεννά η πένα του, αφήνοντας να εννοηθεί πως πρόκειται για κάτι τόσο μεγάλο που ξεπερνά την ανθρώπινη κατανόηση (Enright, 2021). Η επαφή αναγνώστη και ήρωα με την πηγή του τρόμου περιορίζεται στα αποτελέσματα της επιρροής της, τα οποία συνήθως εκδηλώνονται πνευματικά και κυρίως σωματικά.

Ο σωματικός τρόμος, αν και αποτελεί ίσως το πιο επιφανές χαρακτηριστικό της δημιουργίας του Ito, δεν συνιστά σκοπό των έργων του. Στην πραγματικότητα, το ανθρώπινο σώμα λειτουργεί ως το κύριο εργαλείο έκφρασης των εκάστοτε κεντρικών θεματικών που διαπερνούν τις ιστορίες του. Καθώς οι χαρακτήρες βρίσκονται αντιμέτωποι με δυνάμεις πέραν της αντίληψής τους, πέφτουν θύματα μιας μυστηριώδους επιρροής που στρέφεται ενάντια σε μυαλό και σώμα και τα κατακλύζει ολοκληρωτικά. Υπό την επήρεια αυτή, το ανθρώπινο σώμα παραμορφώνεται σε ακραίο βαθμό, ενώ το μυαλό κατακλύζεται από μια παρανοϊκή μανία, τροφοδοτώντας τα ήδη υπάρχοντα πάθη των χαρακτήρων. Πλάι στις παραμορφωμένες μορφές του, ιδιαίτερα σημαντική για την πρόκληση του τρόμου είναι και η διατήρηση μιας τεταμένης ατμόσφαιρας που κρατάει τον αναγνώστη δέσμιό της αφήγησης (Asamiya, 2021). Καίριο συστατικό της ατμόσφαιρας αυτής είναι η λεπτομέρεια στο σχέδιο του Ito. Αξιοποιώντας στο έπακρο το ασπρόμαυρο σχέδιο των manga, χρησιμοποιεί πένες διαφόρων μεγεθών και δημιουργεί σφιχτές συνθέσεις από γραμμές σκίασης, υφής και

κίνησης, ενισχύοντας τον ωμό ρεαλισμό της αφύσικης σωματικής παραμόρφωσης που δημιουργεί και τοποθετώντας την αποκάλυψη της τερατόμορφης εχθρικής φιγούρας στο γύρισμα της σελίδας για να σοκάρει τους αναγνώστες (Εικόνα 5).



Εικόνα 5. Η αποκάλυψη του τέρατος στο manga του Ito, «Το Μυστικό της Στοιχειωμένης Έπαυλης» [πηγή: comick.fun]

Τα ίχνη ανθρώπινων χαρακτηριστικών που εξακολουθούν να διακρίνονται μετά την αποδόμηση του σώματος κρατούν τα τέρατα του Ito συνδεδεμένα στο προηγουμένως ρεαλιστικό πλαίσιο από το οποίο προήλθαν, υπενθυμίζοντας συνεχώς στον αναγνώστη την αρχική τους ταυτότητα ως ανθρώπινα όντα. Με τον τρόπο αυτό, η ταύτιση γίνεται αναπόφευκτη, φέρνοντας μια κοσμική δύναμη στο ίδιο επίπεδο με την ανθρώπινη φύση και αναδεικνύοντας την υπεροχή της απέναντι σε αυτή:

[...] για εμένα, ο άνθρωπος έχει την προοπτική να δημιουργήσει τον περισσότερο φόβο. Είτε με το σώμα του, είτε με τις πράξεις του, είτε με τη σκέψη του, υπάρχουν πολλά κομμάτια του ανθρώπου που μπορούν να προκαλέσουν τρόμο. Στόχος μου είναι να χρησιμοποιήσω τον άνθρωπο ώστε να τρομοκρατήσω τους αναγνώστες όσο το δυνατό περισσότερο (Ito στον Joan, 2015).

5.2 «Tomie», 富江 (1987 – 2000)

Ίσως το διασημότερο έργο του Ito Junji, το manga «Tomie» αναπαριστά στιγμές από τη ζωή της Kawakami Tomie, μιας μυστηριώδους νεαρής γυναίκας, της οποίας η

μαγευτική ομορφιά έχει τη δύναμη να παρασύρει οποιονδήποτε άνδρα σε έναν εμμονικό έρωτα μαζί της, οδηγώντας τους τελικά στην τρέλα και την καταστροφή. Ως αποκορύφωμα αυτής της τρέλας, τα θύματα της επιρροής της καταλήγουν να δολοφονούν με βάνανσο τρόπο την ίδια την Tomie, η οποία ωστόσο επιστρέφει πάντοτε στη ζωή, ανακατασκευάζοντας το σώμα της και αναπαράγοντας αντίγραφα του εαυτού της μέσα από τα κατακρεουργημένα κομμάτια της. Εγώιστρια, προσβλητική και ματαιόδοξη, η Tomie διασκεδάζει με τα ψυχολογικά βασανιστήρια στα οποία υποβάλλει τα θύματα της. Βάσει του χαρακτήρα και των πράξεων της, η χρήση του σωματικού τρόμου φαίνεται να κινείται σε δύο θεματικούς άξονες, όπως θα αναλυθούν παρακάτω.

5.2.1 Tomie, η ιδανική γυναίκα; Το πρώτο κεφάλαιο ξεκινά με την κηδεία της νεαρής Tomie, όπου οι συμμαθητές και ο καθηγητής της Takagi Satoru, παρίστανται συντετριμμένοι στην τελετή. Στην πραγματικότητα, πρόκειται για μια μεθοδευμένη δολοφονία στην οποία συμμετείχαν όλοι τους, προκειμένου να συγκαλύψουν το ατύχημα που οδήγησε στο θάνατο της Tomie κατά τη διάρκεια μιας σχολικής εκδρομής. Μέσω μιας αναδρομής, αποκαλύπτεται στον αναγνώστη πως η νεαρή μαθήτρια διατηρούσε κρυφή σχέση με τον καθηγητή της, πιέζοντας τον να πάρει διαζύγιο με την πρόφαση πως είναι έγκυος. Το αγόρι της, ο Yamamoto, ακούει τη συνομιλία και ο τσακωμός τους οδηγεί στην πτώση της Tomie από τα βράχια. Θεωρώντας την ήδη νεκρή, ο Takagi, προφανώς ανακουφισμένος από το γεγονός, προτείνει να τεμαχίσουν το πτώμα της και να κρύψουν τα κομμάτια του ώστε να σώσουν τον Yamamoto από τη φυλακή. «[...] Ήταν απλώς απρόσεκτη», «Στα τσακίδια. Ψωνισμένη σκύλα», «Ναι, δεν υπάρχει λόγος να καταστραφεί η ζωή του Yamamoto για κάποια σαν αυτή» (Ito, 2016, σ. 22), συμπληρώνουν κάποιες από τις άλλες μαθήτριες και οι υπόλοιποι γρήγορα συμφωνούν, εκδηλώνοντας τα πραγματικά τους συναισθήματα για το νεκρό κορίτσι.

Προς έκπληξη όλων, η Tomie εμφανίζεται στην τάξη την επόμενη μέρα, αγνοώντας όλα όσα της είχαν συμβεί. Σταδιακά, όσοι ενεπλάκησαν στο συμβάν εξαφανίζονται, τρελαίνονται ή αυτοκτονούν, είτε από φόβο, είτε από ενοχές, είτε από το αρρωστημένο πάθος τους για εκείνη. Το πρώτο κεφάλαιο τελειώνει με τη Reiko, τη μοναδική επιζώσα της τάξης, να βρίσκει την παραπεταμένη καρδιά της Tomie μακριά από το σημείο που την είχε αφήσει μετά τον διαμελισμό της. Το παραμορφωμένο σώμα μιας νέας Tomie έχει ήδη αρχίσει να αναδύεται από το όργανο, σημαίνοντας τη συνέχεια του εφιάλτη (Εικόνα 6).



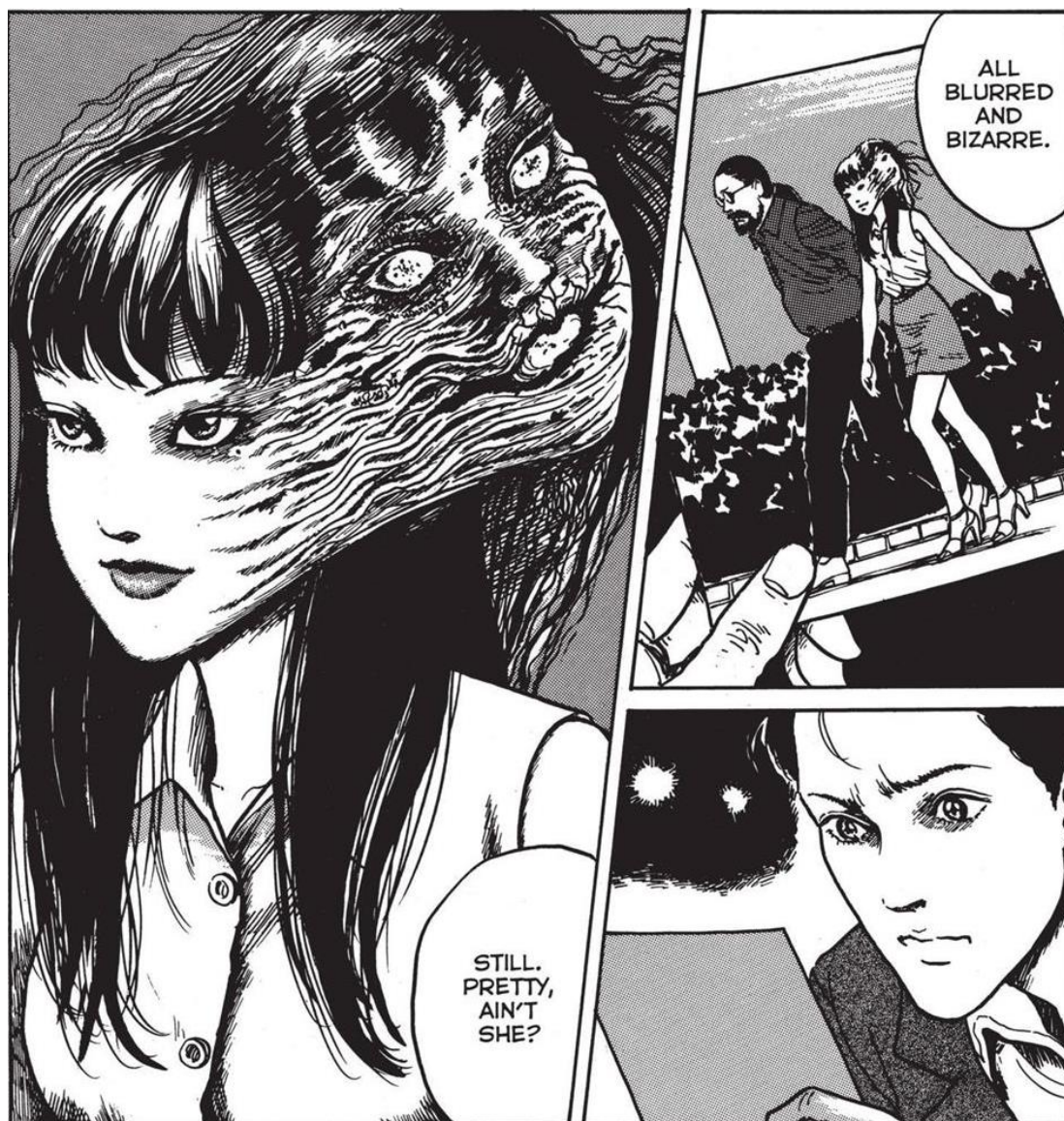
Εικόνα 6. Το τελευταίο καρέ του πρώτου κεφαλαίου. Η Tomie ξαναγεννιέται από τα κομμάτια της [πηγή: junji-ito.com]

Ερμηνεύοντας την επανεμφάνιση της Tomie ως μια πράξη εκδίκησης, η Mie (2015) παρατηρεί τον συσχετισμό της ηρώιδας του Ito με τις λαϊκές ιαπωνικές αφηγήσεις των yurei, δολοφονημένων γυναικών που επιστρέφουν από τον τάφο ως θυμωμένα φαντάσματα, αναζητώντας εκδίκηση από τους άνδρες που τις ατίμασαν.

Ωστόσο, πρέπει να επισημανθεί πως δεν υπονοείται ότι η δολοφονία του πρώτου κεφαλαίου αποτελεί και τη γέννηση του τέρατος. Όπως παρατηρείται και στα επόμενα κεφάλαια της σειράς, αυτός ο κύκλος μανίας – βίαιου φόνου – αναγέννησης αποτελεί ένα σταθερό μοτίβο, χωρίς να γίνεται ξεκάθαρο που τοποθετείται η αρχή του. Περαιτέρω, η Tomie δεν εμφανίζεται πικραμένη ή ωθούμενη από κάποια ανάγκη για εκδίκηση σε καμία από τις αυτοτελείς ιστορίες του manga. Αντιθέτως, είναι η ίδια θύτης, εκμεταλλευόμενη την επιρροή της πάνω στους άλλους και διατηρώντας πάντα τον έλεγχο της αλληλεπίδρασής της με αυτούς. Κατά τον Ito, η Tomie δεν έχει «καρδιά» και δεν υπάρχει κάποια ανθρώπινη αδυναμία που να την προβληματίζει (Encarnacion, 2021). Πλησιάζει έτσι περισσότερο στον χαρακτήρα ενός δαιμονικού όντος, παρά σε εκείνον ενός άτυχου, εκδικητικού πνεύματος (Mie, 2015, σ. 10).

Επιπλέον, αν και η εξωτερική εμφάνιση της Tomie μοιράζεται κάποια από τα τυπικά χαρακτηριστικά ενός *yūrei*, δηλαδή το λευκό δέρμα και τα μαύρα, ίσια μαλλιά, τα χαρακτηριστικά αυτά ταυτόχρονα συνθέτουν και το ιδανικό πρότυπο της ιαπωνικής γυναικείας ομορφιάς. Συνεπώς, η πρώτη εντύπωση που δημιουργείται στους υπόλοιπους χαρακτήρες είναι εκείνη μιας πανέμορφης γυναίκας, ελκύοντάς τους αμέσως στη δίνη της επιρροής της. Η διάσταση μιας απaráμιλλης γυναικείας ομορφιάς συνδέει τη σύγχρονη φιγούρα της Tomie με εκείνη της *bijin*, μιας εξιδανικευμένης αποτύπωσης της γυναικείας μορφής, που εντοπίζεται κυρίως στην ιαπωνική λογοτεχνία και ζωγραφική της περιόδου Μείτζι (1868-1912). Για τις γυναίκες αυτές, η συγκλονιστική ομορφιά τους, που μπορούσε να γοητεύσει ανθρώπους σε Ανατολή και Δύση, αποτελούσε ένα σπάνιο «νόμισμα» με το οποίο μπορούσαν να αποκτήσουν οτιδήποτε επιθυμούσαν: θαυμασμό, πολύτιμα δώρα, την αγάπη ενός ισχυρού άνδρα, δύναμη και κοινωνική ανέλιξη (Lippit, 2002). Χρησιμοποιώντας το παράδειγμα της Miya, της *bijin* πρωταγωνίστριας του δημοφιλούς μυθιστορήματος της περιόδου Μείτζι, «*Konjiki Yasha*» (Ο Χρυσός Δαίμονας), η Lippit (2002, σ. 14) αναφέρει την άρνηση του συγγραφέα να επιτρέψει στην *bijin* ηρωίδα του να αποτυπωθεί φωτογραφικά μέσα στην ιστορία. Μπροστά στη φωτογραφική μηχανή, η Miya λιποθυμά και η Lippit (2002) εξηγεί πως η γραφική ομορφιά της *bijin* είναι αδύνατο να αποτυπωθεί ρεαλιστικά. Αντίστοιχα, ο φωτογραφικός φακός αποτελεί τη μοναδική αδυναμία της Tomie, αφού στο τέταρτο και ένατο κεφάλαιο της σειράς, με τον τίτλο «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ» και «ΖΩΓΡΑΦΟΣ» αντίστοιχα, αποκαλύπτεται πως η πραγματική της φύση φανερώνεται μόνο μέσω του φωτογραφικού φακού (Εικόνα 7). Σε μια ανατροπή που ενισχύει τον τρόπο του έργου, η ομορφιά της Tomie είναι αδύνατο να

αποδοθεί φωτογραφικά εφόσον είναι μονάχα πλασματική και εξιδανικευμένη, η μάσκα ενός τέρατος. Όταν ο ζωγράφος του ένατου κεφαλαίου επιχειρεί να την αποτυπώσει εικαστικά με το πραγματικό της πρόσωπο, η Tomie τον προσβάλλει και γελάει μαζί του, μια αντίδραση που θα οδηγήσει στη δολοφονία της.



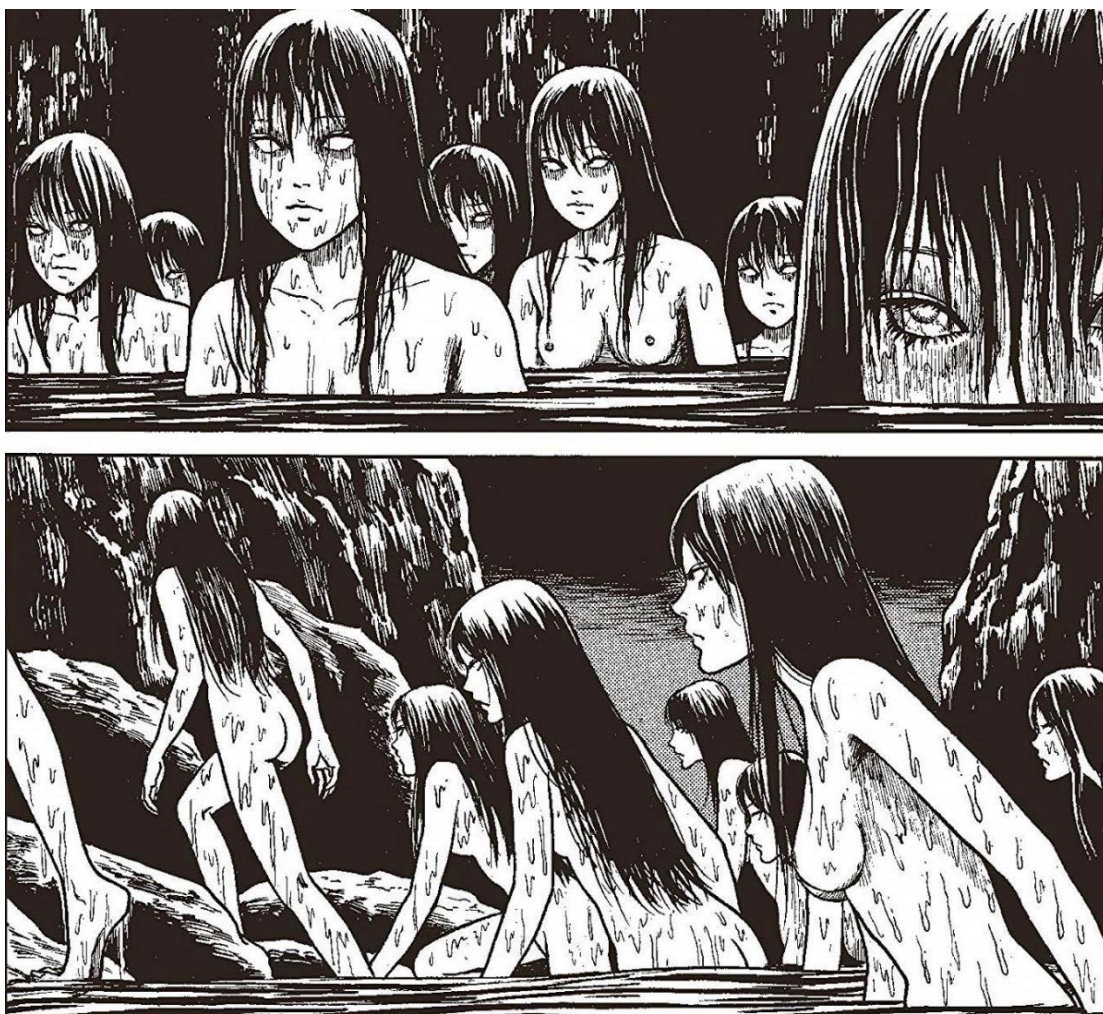
Εικόνα 7. Μια από τις φωτογραφίες που αποκαλύπτουν την αληθινή φύση της Tomie [πηγή: junji-ito.com]

Αυτή ακριβώς η ιδανική πρώτη εικόνα της Tomie είναι που θέτει τις βάσεις για τον τρόπο που παράγει το manga. Αν και η εμφάνισή της στηρίζεται στο ιαπωνικό γυναικείο πρότυπο, η Tomie δεν ακολουθεί τα αντίστοιχα πρότυπα συμπεριφοράς που θα έπρεπε τυπικά να συνοδεύουν την εμφάνισή της (Mie, 2015, σ. 4-5). Αν και τα θύματά της δεν συμπεριλαμβάνουν αποκλειστικά άνδρες που την αντιμετωπίζουν ως αντικείμενο του πόθου, η δύναμη της Tomie στηρίζεται σε μεγάλο βαθμό στην πεποίθηση των αρσενικών χαρακτήρων πως το ερωτικό τους ενδιαφέρον θα λάβει

θετική ανταπόκριση από εκείνη, θεωρώντας πως η εμφάνιση της υπονοεί και μια αντίστοιχα γοητευτική προσωπικότητα. Η Tomie καταρρίπτει αμέσως αυτή την προσδοκία. Περιγελά και προσβάλλει όσους εκφράζουν τον θαυμασμό τους προς εκείνη, ωθώντας τους σταδιακά σε μια σκοτεινή εμμονή, τροφοδοτούμενη από θυμό προς την απαξιωτική συμπεριφορά της και ταυτόχρονα την ελπίδα πως μπορούν να κερδίσουν την προσοχή της. Όταν τελικά φτάσουν στο σημείο να τη δολοφονήσουν, σε ένα μανιασμένο ξέσπασμα απελπισίας και τιμωρίας, η Tomie επιστρέφει πάντα στη ζωή. Η διαδικασία επαναφοράς της μέσα από τις αποκρουστικές εικόνες του παραμορφωμένου σώματος της, φανερώνει ίχνη της πραγματικής της φύσης, αλλά η τελική της μορφή καταλήγει πάντα στο ίδιο υπνωτιστικά πανέμορφο πρόσωπο. Έχοντας καταστρέψει ακόμα ένα θύμα, η Tomie βγαίνει αλώβητη και ο κύκλος της κατάρας της συνεχίζεται αιωνίως.

Ο σωματικός τρόμος, όπως εκδηλώνεται μέσω της τερατώδους φύσης της Tomie αξιοποιείται ώστε να καταρρίψει ένα δίπτυχο προτύπων εμφάνισης και συμπεριφοράς, μεταβάλλοντας με επιθετικό τρόπο τη δυναμική μεταξύ των δύο φύλων. Αναφερόμενος στην απήχηση του manga σε ένα κοινό έφηβων κοριτσιών, ο Ito σχολιάζει: «Η Tomie ζει τη ζωή της όπως επιθυμεί [...] Πιστεύω πως κάθε γυναίκα θέλει να αισθάνεται σαν πριγκίπισσα. Επιθυμούν την ελευθερία της» (Ben, 2019). Το σώμα της Tomie, έξω από τα ανθρώπινα δεσμά ζωής και θανάτου, της χαρίζει την απόλυτη ελευθερία, την καθιστά ανεξάρτητη και ταυτόχρονα απειλητική, διατηρώντας πάντοτε την ακαταμάχητη γοητεία της.

5.2.2 Αποδομώντας τη φαντασίωση του *shojo*. Όγδοο κεφάλαιο: «Η ΒΑΣΗ ΤΟΥ ΚΑΤΑΡΡΑΚΤΗ». Ένας πλανόδιος πωλητής καταφθάνει σε ένα απομονωμένο χωριό, πουλώντας πακέτα με σπόρους και υποστηρίζοντας πως ένα πανέμορφο κορίτσι θα ανθίσει όταν φυτευτούν. Στην πραγματικότητα, τα πακέτα περιέχουν κομμάτια από το τεμαχισμένο σώμα της πρόσφατα δολοφονημένης Tomie. Όταν ο πωλητής εκδιώκεται από το χωριό ως απατεώνας, τα πετάει απογοητευμένος στη βάση του καταρράκτη. Από τότε, νεαροί άνδρες αρχίζουν να πηδούν στον καταρράκτη, χάνοντας τη ζωή τους. Στον πάτο της λίμνης, τα κομμάτια της Tomie έχουν ήδη αρχίσει να σχηματίζουν νέα σώματα, τρώγοντας τα πτώματα των πνιγμένων νέων προκειμένου να επιταχύνουν την αναγέννηση τους. Λίγο καιρό αργότερα, ένα πλήθος από πανομοιότυπες Tomie αναδύεται από τη λίμνη και περνώντας μέσα από το τρομοκρατημένο χωριό, χάνεται μέσα στη νύχτα (Εικόνα 8).



Εικόνα 8. Οι αναγεννημένες Tomie στο τέλος του ογδόου κεφαλαίου της σειράς [πηγή: junji-ito.com]

Ήδη από το πρώτο κεφάλαιο γίνεται φανερό πως η αθανασία της Tomie οφείλεται στην ιδιότητα του σώματός της να ανακατασκευάζεται από τα κομμάτια του, δημιουργώντας νέες οντότητες με τις ίδιες ιδιότητες που αυτοπροσδιορίζονται ως Tomie. Δεν αποτελούν δηλαδή αντίγραφα κάποιου πρωτότυπου, αλλά simulacra, ομοιώματα. Παραθέτοντας την οπτική του Deleuze, η Raechel Dumas (2018, σ. 23-24) αποδέχεται το simulacrum όχι ως κάτι μιμητικό που υπονοεί την αναπαραγωγή μιας ήδη υπάρχουσας ταυτότητας, αλλά αντιθέτως του αποδίδει την ικανότητα να σχηματίζει μια δική του αυθεντική ταυτότητα, θολώνοντας τα όρια μεταξύ πρωτοτύπου και αντιγράφου. Υπό αυτό το πρίσμα, κάθε Tomie που γεννιέται από τα κομμάτια μιας άλλης, είναι ταυτόχρονα η ίδια Tomie που σκοτώθηκε αλλά και μια νέα, εξίσου αυθεντική Tomie.

Ο ανεξέλεγκτος πολλαπλασιασμός της Tomie και η αμφίσημη ταυτότητα της ερμηνεύονται από την Dumas ως προϊόντα τρόμου του κοινωνικού κλίματος από το οποίο προέκυψε το manga. Συγκεκριμένα, τοποθετεί τη φιγούρα της Tomie στα

πλαίσια μιας αναπτυσσόμενης τάσης που προβλημάτισε τη συντηρητική κοινή γνώμη της Ιαπωνίας κατά τη δεκαετία του 1980 (Dumas, 2018). Την τάση αυτή εκπροσώπησε το νεαρό κορίτσι ή shojo το οποίο συνδέθηκε με την αισθητική του «kawaii», μιας μόδας βασισμένης σε οτιδήποτε χαριτωμένο, αθώο και νεανικό: απαλά χρώματα, λούτρινα παιχνίδια, όμορφα ρούχα κλπ (Treat, 1993). Διαμορφώνοντας μια κουλτούρα καταναλωτισμού και νεανικής ματαιοδοξίας, το shojo και οι συνήθειες της κατηγορήθηκαν για την υπονόμηση του ιαπωνικού ιδεώδους (Dumas, 2018). Παρά την καταστροφολογία ενάντια στο shojo και τις υλιστικές αξίες της, η ιδέα ενός χαριτωμένου έφηβου κοριτσιού που αγαπά τα ψώνια και φροντίζει την εμφάνιση του αποτέλεσε σεξουαλική φαντασίωση μιας σημαντικής μερίδας ενήλικων ανδρών. Ο John Treat (1993, σ. 363) σχολιάζει σχετικά:

Ένα kawaii κορίτσι είναι ελκυστικό και αυτό του προσδίδει αξία, αλλά δεν διαθέτει ερωτική αυτενέργεια. Ενώ οι άλλοι επιθυμούν σεξουαλικά το *shojo* [...] η δική του σεξουαλική ενέργεια, στραμμένη σε αρκουδάκια, ροζ τετράδια, κρέπες με φράουλα και μικροαντικείμενα με τη Hello Kitty, δεν είναι μια ενέργεια που μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην ετεροφυλοφιλική οικονομία της ενήλικης ζωής.

Πρόκειται συνεπώς για μια σχεδόν πρόστυχη ανισορροπία μεταξύ των δύο μερών. Το shojo, διατηρώντας την παιδική αθωότητα των ενδιαφερόντων της, μετατράπηκε σε αντικείμενο πόθου ενός ενήλικα με πλήρη συνείδηση της δικής του σεξουαλικής επιθυμίας.

Πώς όμως εντάσσεται η πολλαπλή ταυτότητα της Tomie στα πλαίσια αυτού του κλίματος και τι είναι αυτό που διαστρεβλώνει προκειμένου να παράγει τρόμο; Όπως τα περισσότερα τέρατα του Ito, η Tomie δημιουργεί την αίσθηση πως αποτελεί κομμάτι μιας συνηθισμένης κανονικότητας την οποία στη συνέχεια διαταράσσει με βίαιο τρόπο. Φορώντας τη μάσκα μιας νεαρής γυναίκας, η Tomie όχι μόνο δεν εντάσσεται στο πρότυπο του χαριτωμένου shojo, αλλά κινείται αντίθετα σε αυτό, επιδεικνύοντας την παγερή αδιαφορία της για οτιδήποτε θα την ενέτασσε σε κάποιο ορισμένο πλαίσιο. Η Dumas (2018, σ. 28) επισημαίνει την έντονη ερωτική ενέργεια της Tomie, ερμηνεύοντας τον χαρακτήρα της ως σύμβολο μιας «νέας συνθήκης σύγχρονης ιαπωνικής θηλυκότητας που αντιστέκεται στα καθιερωμένα μοντέλα γυναικείας θελκτικότητας και επιθυμίας».

Ο κίνδυνος της Tomie που ήδη διαταράσσει τα καθιερωμένα, εντείνεται από την ιδιότητα της να πολλαπλασιάζεται. Στο δεύτερο και τρίτο κεφάλαιο της σειράς με τίτλο «*NOZOKOMEIO MORITA*», η νεαρή Yukiko υποβάλλεται σε μια σωτήρια

μεταμόσχευση νεφρού όταν το σώμα μιας άγνωστης, πρόσφατα δολοφονημένης κοπέλας αποδεικνύεται το μόνο συμβατό με τη σπάνια ομάδα αίματός της. Μετά τη μεταμόσχευση, η Yukiko, που αρχικά παρουσιάζεται ως ένα γλυκό, συνεσταλμένο κορίτσι, αρχίζει να μεταμορφώνεται σωματικά και πνευματικά μέχρι να μετατραπεί εξ' ολοκλήρου σε άλλο ένα ομοίωμα της Tomie, επιδεικνύοντας τον ίδιο ερωτισμό και υπεροψία. Στο τέλος του κεφαλαίου είναι φανερό πως, «δεν υπάρχει πια η Yukiko. Μονάχα η Tomie» (Ito, 2016, σ. 114). Μέσα από τα γεγονότα των παραπάνω κεφαλαίων, η Tomie λειτουργεί συμβολικά ως ιδέα ή πρότυπο συμπεριφοράς που έχει την ικανότητα να μολύνει το αθώο, νεαρό κορίτσι, απορροφώντας το ολοκληρωτικά και μετατρέποντας το εξίσου σε απειλή.

Τέλος, σε ένα γενικευμένο πλαίσιο, η έλλειψη μιας σταθερής ταυτότητας καθιστά την Tomie «αποκείμενο», αφού η ίδια της η ύπαρξη στέκεται ενάντια στα κατανοήσιμα όρια φύσης, ανθρώπου και κοινωνίας (Dumas, 2018, σ. 25). Ως προσωποποίηση μιας ανώτερης δύναμης, το σώμα της Tomie αγνοεί τον θάνατο και ξεπερνά τα υλικά όρια, δημιουργώντας μια αδύνατη κατάσταση ύπαρξης (Khilnani, 2021).

5.3 «Uzumaki», うずまき (1998 – 1999)

Η ιστορία εκτυλίσσεται στο επαρχιακό Kurozu, μια φανταστική ιαπωνική πόλη. Παρά τον φαινομενικά ήσυχο, ειδυλλιακό χαρακτήρα της, η μικρή αυτή πόλη βρίσκεται υπό την επήρεια μιας μυστηριώδους κατάρας, η οποία εκδηλώνεται μέσω ανεξήγητων, υπερφυσικών γεγονότων, με κοινό άξονα το σχήμα της σπείρας (spiral ή uzumaki στα ιαπωνικά). Τα συμβάντα αυτά, όπως αναπαρίστανται στα κεφάλαια του manga ως επιμέρους ιστορίες που συμβαίνουν στην ίδια πόλη, αναδεικνύουν την όλο και εντονότερη επιβολή του συμβόλου της σπείρας στους κατοίκους του Kurozu. Συνδετικός κρίκος των επιμέρους ιστοριών είναι η νεαρή πρωταγωνίστρια και αφηγήτρια, Goshima Kirie, και ο φίλος της, Saito Shuichi. Η ιστορία κλείνει με τον θάνατο των δύο πρωταγωνιστών, καθώς αντικρίζουν με δέος την πηγή της κατάρας: μια αρχαία σπειροειδή πόλη, κρυμμένη κάτω από την επιφάνεια του Kurozu: «Δεν ξέρω ποιος ή τι την οικοδόμησε, αλλά κάθε μερικά εκατοντάδες, χιλιάδες ή δεκάδες χιλιάδες χρόνια, μπορεί να φτάσει όσους ζουν από πάνω της. Αν και οι δημιουργοί της δεν υπάρχουν πια, αυτή συνεχίζει να αναπτύσσεται», λέει ο Shuichi στην Kirie (Ito, 2013, σ. 606), καθώς τα σώματά τους περιπλέκονται στο σχήμα της σπείρας και το Kurozu χάνεται ολοκληρωτικά, και ένας νέος κύκλος κατάρας ξεκινά.

5.3.1 Κοσμικός τρόμος: αντικρίζοντας το αιώνιο. Το «Uzumaki» αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα σύγχρονου κοσμικού τρόμου. Σε σχέση με άλλα υποείδη της σφαίρας του horror, ο κοσμικός τρόμος τείνει να εκδηλώνεται σε μεγαλύτερη κλίμακα, εξερευνώντας την εμπειρία του ανθρώπου όταν έρθει αντιμέτωπος με ανώτερες δυνάμεις που ξεπερνούν την κατανόησή του. Για τον H. P. Lovecraft, τον γνωστότερο εκπρόσωπο του είδους και σημαντική επιρροή για τον Ito Junji, η ανθρώπινη φύση υπονοεί και έναν αρχέγονο φόβο για οτιδήποτε βρίσκεται έξω από τα κατανοητά όρια της. Στον κοσμικό τρόπο του Lovecraft, ο άνθρωπος έρχεται σε επαφή με οντότητες και δυνάμεις που προέρχονται από αυτόν ακριβώς τον άγνωστο κόσμο. Αντικρίζοντας τη διάλυση των συμβάσεων που καθορίζουν την πραγματικότητα, ο άνθρωπος διακατέχεται από ένα αίσθημα τρόμου και ταυτόχρονα δέους, συνειδητοποιώντας πόσο ασήμαντη είναι η θνητή του ύπαρξη στα πλαίσια ενός αιώνιου, αχανούς κόσμου και γκρεμίζοντας έτσι την ιδέα μιας ανθρωποκεντρικής θεώρησης του σύμπαντος (Carroll, 1990, σ. 161-162 & Machin, 2020). Στο «Uzumaki», το ανθρώπινο σώμα λειτουργεί ως εκπροσώπηση της εύθραυστης θνητότητας του ατόμου, χάνοντας βίαια την ακεραιότητά του, καθώς οι χαρακτήρες εκτίθενται στις ακατανόητες δυνάμεις που караδοκούν στη φαινομενικά ήσυχη πόλη.

Οι πρώτες ενδείξεις που μαρτυρούν την ύπαρξη κάποιας υπερφυσικής επιρροής εκδηλώνονται ήδη από το πρώτο κεφάλαιο της σειράς που ξεκινάει με την εμφάνιση της πρωταγωνίστριας Kirie σε ένα γενικό πλάνο του Kurozu. Το σχήμα της σπείρας εντάσσεται οργανικά στη ζωγραφική αποτύπωση της πόλης, στα σύννεφα και το γρασίδι που την περιβάλλει, δημιουργώντας μια ατμόσφαιρα ανασφάλειας και προοικονομία για όσα θα ακολουθήσουν. Διασχίζοντας την πόλη για να συναντήσει τον Shuichi, η Kirie εκπλήσσεται όταν βλέπει τον πατέρα του να κάθεται σιωπηλός σε ένα σκοτεινό σοκάκι και να παρατηρεί σαν υπνωτισμένος το σχήμα στο καβούκι ενός σαλιγκαριού. Προσπερνώντας το αλλόκοτο θέαμα, η Kirie σύντομα μαθαίνει από τον Shuichi ότι ο πατέρας του είναι παράξενος τον τελευταίο καιρό, μια συμπεριφορά που ο πρώτος αποδίδει στο ξαφνικό ενδιαφέρον του τελευταίου για οτιδήποτε φέρει το σχήμα της σπείρας. Αρχικά αμφιβάλλοντας για την ανησυχία του Shuichi, η ίδια η Kirie θα συνειδητοποιήσει τη σοβαρότητα της κατάστασης όταν δει τον κ. Saito να επισκέπτεται το εργαστήριο κεραμικής του πατέρα της, ζητώντας επίμονα την παραγγελία δοχείων με σπειροειδή σχέδια, προκειμένου να τα εντάξει στην εκτενή συλλογή του: «[...] θεωρώ τη σπείρα ιδιαίτερα μυστικιστική. Με γοητεύει απίστευτα, όσο τίποτα άλλο στη φύση, όσο κανένα άλλο σχήμα. Είμαι σίγουρος πως

καταλαβαίνετε πόσο υπέροχη είναι η σπείρα. Η πιο τέλεια, η πιο έξοχη τέχνη» (Ιτο, 2013, σ. 20). Αυτό το ανησυχητικό ενδιαφέρον θα μετατραπεί σύντομα σε μια επικίνδυνη εμμονή. Απομονωμένος στο γραφείο του, ο κος Saito έχει πλέον εγκαταλείψει τα πάντα και περνά την ημέρα του κοιτώντας επίμονα τα σπειροειδή αντικείμενα που έχει συλλέξει. Η συλλογή αυτή δεν είναι όμως αρκετή για να ικανοποιήσει την όλο και εντονότερη εμμονή του. Η ανάγκη να φτάσει τη πολυπλοκότητα της σπείρας τον κατακτά ολοκληρωτικά και μερικές μέρες αργότερα, ο Shuichi και η μητέρα του θα βρεθούν μπροστά σε ένα τρομερό θέαμα όταν βρουν το άψυχο σώμα του κ. Saito, παραμορφωμένο στο σχήμα αυτό (Εικόνα 9). Ο Shuichi θα αναφέρει αργότερα πως ο πατέρας του «μετέτρεψε ο ίδιος τον εαυτό του σε σπείρα, συνθλίβοντας το σώμα του» (Ιτο, 2013, σ. 42).



Εικόνα 9. Το τέλος του κ. Saito ως αποκορύφωμα της επικίνδυνης εμμονής του [πηγή: junji-ito.com]

Κλονισμένη από την τραυματική εμπειρία, η μητέρα του Shuichi θα αναπτύξει μια εξίσου μανιασμένη φοβία για το σχήμα που προκάλεσε τον θάνατο του συζύγου της. Σε αντίθεση με την επιθυμία του κ. Saito να φτάσει όσο το δυνατόν πιο κοντά στην ουσία της σπείρας, παραμορφώνοντας το ίδιο του το σώμα στη μορφή του πολυπλοκούς σχήματος, η ίδια θα προσπαθήσει μανιωδώς να απαλλαγεί από οποιαδήποτε παρουσία του. Η απελπισία της την ωθεί στον αυτοτραυματισμό, καθώς κόβει το δέρμα από τις άκρες των δαχτύλων της και μαχαιρώνει τα αυτιά της με ένα

κοφτερό ψαλίδι, σε μια προσπάθεια να απαλλαγεί από τον κοχλία στο εσωτερικό τους. Η ακραία αυτή πράξη καταλήγει να έχει το αντίθετο αποτέλεσμα, προκαλώντας της ιλίγγους και αναγκάζοντας την να αντικρίσει την επιρροή της σπείρας μέχρι να βάλει η ίδια τέλος στη ζωή της.

Μορφές εμμονής που οδηγούν στη μανία και την καταστροφή αποτελούν την κυρίαρχη μορφή αλληλεπίδρασης μεταξύ του ανθρώπινου παράγοντα και της υπερφυσικής δύναμης που κυριαρχεί στο manga. Χωρίς σαφή ερμηνεία των δυνάμεων που λειτουργούν στο παρασκήνιο, τα υπερφυσικά γεγονότα που λαμβάνουν χώρα στη μικρή πόλη οφείλονται στην αναγωγή της σπείρας σε αναπαράσταση μιας κοσμικής δύναμης που ελέγχει το σύμπαν του έργου. Ποιες όμως οι συνδηλώσεις του συγκεκριμένου σχήματος; Μιλώντας για τις καλλιτεχνικές και αφηγηματικές του επιλογές, ο Ito αναφέρει ότι το σύμβολο της σπείρας δεν αξιοποιείται τυπικά στον σύγχρονο ιαπωνικό (και μη) τρόπο, αν και συναντάται σε παλαιότερες μορφές της εγχώριας εικαστικής τέχνης (Winsby, 2006). Ο ίδιος ερμηνεύει τη σπείρα ως μια έκφραση της αιωνιότητας (Winsby, 2006) ενώ ο Pineda (2021, σ. 8) συμπληρώνει τη συνδήλωση της ψευδαίσθησης που φέρει το σχήμα, τονίζοντας τη χρήση του στον υπνωτισμό που παραλληλίζει την επίδραση του στο μυαλό των χαρακτήρων. Η Su (2019, σ. 12-13) στρέφεται επίσης στη μορφή του σχήματος, επισημαίνοντας πως πρόκειται για έναν ημιτελή κύκλο χωρίς ορισμένη αρχή και τέλος, μια δίνη αντιπροσωπευτική της τρέλας, που απορροφά όλους όσους έρθουν σε επαφή μαζί της. Τέλος, σε κοσμολογικό και θεολογικό επίπεδο, ο Stein (2021) συσχετίζει τη σπείρα με τη βουδιστική Samsara, τον ατέρμονο κύκλο θανάτου και αναγέννησης που ορίζει τη ζωή. Στο τέλος του manga, όταν το Kurozu και οι κάτοικοί του χαθούν, η Kirie θα ολοκληρώσει την αφήγηση με τα τελευταία της λόγια, συνειδητοποιώντας πως η κατάρα «τελειώνει τη στιγμή που ξεκινάει» (Ito, 2013, σ. 610): πάνω στα συντρίμια του παλιού Kurozu, θα χτιστεί μια νέα πόλη και «η αιώνια σπείρα θα ξυπνήσει ξανά» (Ito, 2013, σ. 610), συνεχίζοντας τον ίδιο κύκλο καταστροφής και αναγέννησης.

Αντικρίζοντας τα ίχνη αυτής της κοσμικής δύναμης, όπως το σπειροειδές κέλυφος ενός σαλιγκαριού, ο άνθρωπος διακατέχεται από μία παράλογη ανάγκη να ξεκλειδώσει την άγνωστη αυτή έννοια, ωθούμενος από την επιθυμία της ανθρώπινης φύσης να κατανοήσει και να ελέγξει όλα όσα δεν γνωρίζει. Αυτή η μάταιη προσπάθεια καταλήγει σε μια αρρωστημένη εμμονή που σύντομα ξεφεύγει από τον έλεγχο του ατόμου και κυριαρχεί ολοκληρωτικά πάνω του. Στην περίπτωση του «Uzumaki» συγκεκριμένα, η σκοτεινή αυτή επιρροή δεν περιορίζεται σε ένα μόνο άτομο αλλά

γρήγορα εξαπλώνεται και στην υπόλοιπη κοινότητα με όλο και εντονότερες επιπτώσεις. Τονίζοντας αυτό το χαρακτηριστικό της μεταδοτικότητας, η Su (2019) αποδίδει στην επίδραση της σπείρας μια μολυσματική ιδιότητα. Κατακτώντας αρχικά το άτομο, θα εξαπλωθεί και στο υπόλοιπο κοινωνικό σύνολο, μέχρι να καταπνίξει ολόκληρη την πόλη. Αυτό το δίπτυχο εμμονής και επακόλουθης μετάδοσης καταλήγει πάντοτε στην αποδόμηση μυαλού και σώματος, αναδεικνύοντας την ευθραυστότητα της ανθρώπινης ύπαρξης απέναντι σε συμπαντικές δυνάμεις. Τα θύματα της υπερφυσικής επιρροής είναι καταδικασμένα να απορροφηθούν από τη σπείρα, καθώς το σώμα τους παραμορφώνεται με διάφορους τρόπους ώστε να προσαρμοστεί σε αυτή: μια συμμαθήτρια της Kirie χάνει τη ζωή της αφήνοντας τη σπείρα να την απορροφήσει από έξω προς τα μέσα, ένα νεαρό ζευγάρι πεθαίνει καθώς τα σώματα τους περιπλέκονται στο σχήμα της σπείρας, μαθητές μεταμορφώνονται σε ανθρωπόμορφα σαλιγκάρια που πέφτουν θύματα κανιβαλισμού από τους μανιασμένους κατοίκους της πόλης κ.α. (Εικόνα 10).



Εικόνα 10. Όψεις της σπειροειδούς παραμόρφωσης σε μερικούς από τους κατοίκους του Kurozu [πηγή: junji-ito.com]

Συνεπώς, καθώς ο άνθρωπος έρχεται σε επαφή με το κοσμικό, η υλική μορφή του, αντιπροσωπευτική της ταυτότητάς του, αλλά ταυτόχρονα απίστευτα εύθραυστη, σπάει και παραμορφώνεται, χάνοντας την οικεία μορφή της και καταστρέφοντας την ουσία της ανθρώπινης οντότητας. Αυτή η εκδοχή κοσμικού τρόμου μοιάζει να συμφωνεί με τη θεωρία του Jason Colavito, όπως παρατίθεται από την Tidwell (2021,

σ. 42-43), ο οποίος υποστηρίζει πως στην καρδιά της αλληλεπίδρασης ανθρώπου-σύμπαντος βρίσκεται ο φόβος του πρώτου να μην χάσει τον εαυτό του απέναντι σε στοιχεία που τον ξεπερνούν και διαταράσσουν την αντίληψή του για τον κόσμο. Είναι ωστόσο απαραίτητο να παρατηρηθεί πως η ίδια η κατάρρα δεν λειτουργεί αναγκαστικά με κακόβουλο τρόπο ενάντια στους χαρακτήρες, ούτε μπορεί να ερμηνευτεί ως μια αφηρημένη εκπροσώπηση των τεράτων του Carroll. Πρόκειται στην ουσία για μια ουδέτερη οντότητα της οποίας η αρνητική επιρροή οφείλεται κυρίως στην αδυναμία του ανθρώπου να αντικρίσει το κοσμικό χωρίς να καταστραφεί ολοκληρωτικά. Φέρνοντας τη θεώρηση αυτή ένα βήμα παρακάτω, ο Pineda (2021, σ. 8), διακρίνει μια εγγενή απειλή στο σύμπαν του «Uzumaki» και παραθέτει τον Kain ως εξής:

[Το σύμπαν] δεν ήταν καθόλου σχεδιασμένο για ανθρώπινα όντα και ούτε εκείνα για αυτό. Δεν ταιριάζουμε. Δεν ανήκουμε εδώ και ούτε πρόκειται να ανήκουμε ποτέ. Το σύμπαν είναι φρικτό, τρομακτικό, και ποτέ δεν θα ξεπεράσουμε αυτό το γεγονός. Είναι ένα μέρος όπου οι άνθρωποι υποφέρουν χωρίς κανένα λόγο. Θα ήταν καλύτερα να μην είχαμε γεννηθεί ποτέ.

Το «Uzumaki» δεν αποτελεί το μοναδικό έργο του Ito που παρουσιάζει τον άνθρωπο να διαλύεται κατά την επαφή του με το αιώνιο. Στη σύντομη ιστορία «Nagai Yume» (Το Μακρύ Όνειρο), ένας νεαρός άνδρας υποφέρει από όνειρα που εκτείνονται χρονικά κάθε φορά που κοιμάται, ξεκινώντας από μερικές μέρες και καταλήγοντας να διαρκούν αιώνες. Αν και η συνείδηση του προσαρμόζεται, το σώμα του αδυνατεί να ακολουθήσει τους ίδιους ρυθμούς και σταδιακά παραμορφώνεται. Όταν τα όνειρά του αναπόφευκτα αγγίζουν την αιωνιότητα, το σώμα του παραμορφώνεται ολοκληρωτικά και σταματά να θυμίζει την ανθρώπινη μορφή. Στο τέλος του manga, η φυσική του μορφή κυριολεκτικά σπάει σε κομμάτια, μη μπορώντας να συμβαδίσει με τους ρυθμούς ενός σύμπαντος που προχωρά αιωνίως.

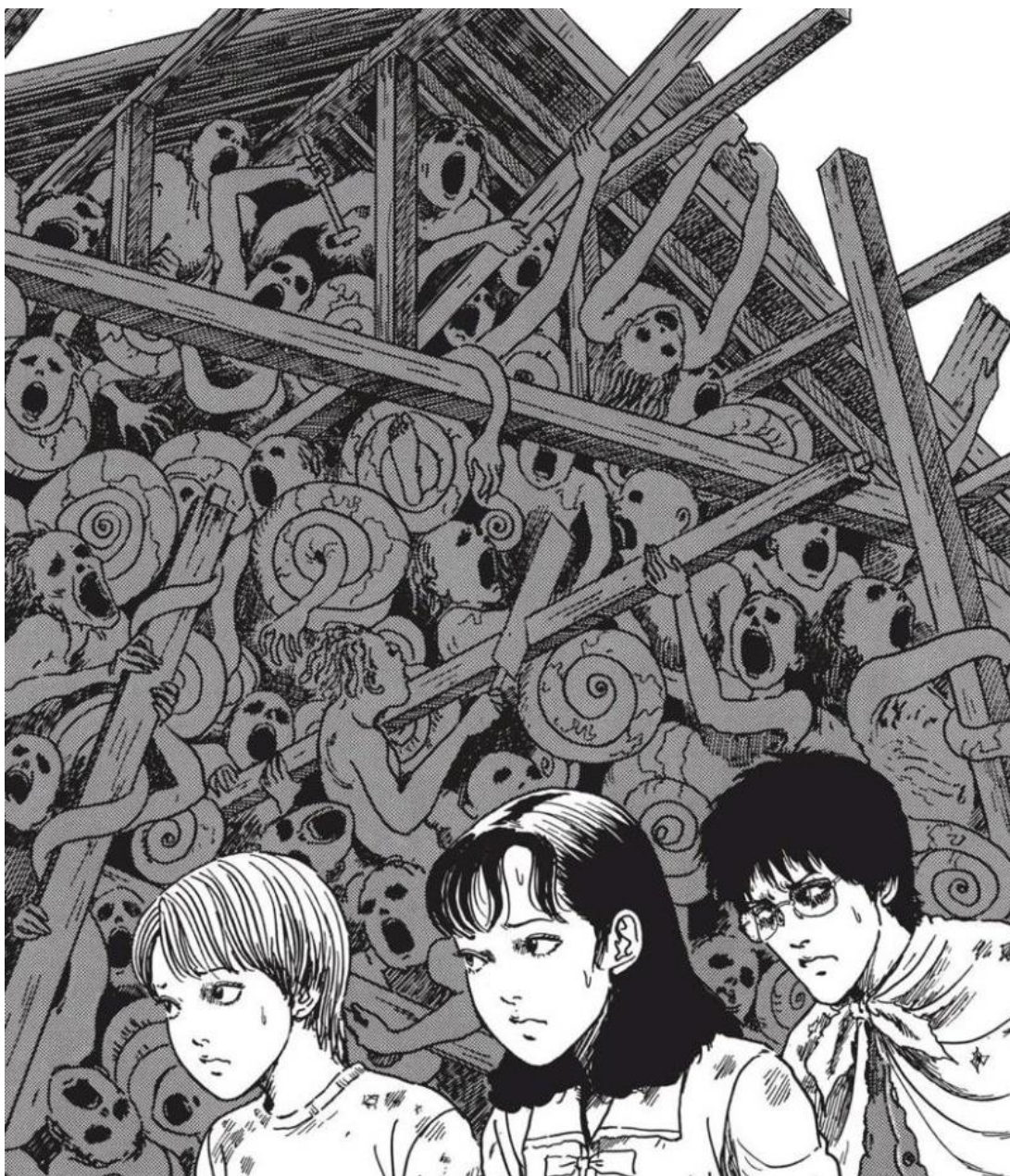
Ως αναπόσπαστο κομμάτι της ανθρώπινης ταυτότητας, η υλική ύπαρξη λειτουργεί εδώ ως επέκταση του πνεύματος, σωματοποιώντας την επιρροή μιας δύναμης κοσμικού επιπέδου. Καθώς ο άνθρωπος προσπαθεί μανιωδώς να κατανοήσει και να ελέγξει το ακατανόητο, η φύση του αναγκάζεται να ξεπεράσει τα όρια της και τελικά παραμορφώνεται, αποδεικνύοντας πόσο πραγματικά ασύμβατος είναι με την κοσμική δύναμη και γκρεμίζοντας την πεποίθηση μιας ανθρώπινης παντοδυναμίας.

5.3.2 Eco-horror, ή αλλιώς ο τρόμος στις σχέσεις ανθρώπου – φύσης. Η σκόπιμη αοριστία της δύναμης που δρα στο έργο επιτρέπει την ελεύθερη ερμηνεία της ως οποιοδήποτε στοιχείο που έχει τη δυνατότητα να ξεπεράσει τον άνθρωπο.

Μελετητές όπως η Tidwell (2021, σ. 45) αποδίδουν έτσι στην εικόνα της σπείρας την εκπροσώπηση του φυσικού περιβάλλοντος, αναφέροντας πως το έργο «ξεκάθαρα» επιχειρεί την προώθηση μιας οικολογικής συνείδησης και την προβολή περιβαλλοντικών κρίσεων. Επιπλέον, πάνω στα απομεινάρια μιας ισοπεδωμένης πόλης, με διάσπαρτα τα άψυχα, παραμορφωμένα σώματα των κατοίκων της, τίθενται ερωτήματα σχετικά με τις σχέσεις ανθρώπου και περιβάλλοντος. Πώς ξεκίνησε η θανατηφόρα κατάρρα; Μεταδόθηκε από τη φύση στον άνθρωπο ή ήταν η καταστροφική εμμονή των πολιτών που παραμόρφωσε με τη σειρά της το περιβάλλον; Πρόκειται για ζητήματα που σχετίζονται άμεσα με την ιαπωνική εμπειρία και σκέψη, όπως θα αναλυθεί στη συνέχεια.

Το τελευταίο ερώτημα βρίσκεται στη βάση του επονομαζόμενου eco-horror ή αλλιώς οικολογικού ή φυσικού τρόμου. Πρόκειται για ένα υποείδος τρόμου που στοχεύει στην ανάδειξη ζητημάτων περιβαλλοντικού χαρακτήρα, περιπλέκοντας τα όρια μεταξύ φυσικού και αφύσικου, ανθρώπινου και μη (Tidwell, 2021, σ. 42). Στην περίπτωση του «Uzumaki», ο σωματικός τρόμος «συνομιλεί» με το eco-horror προκειμένου να αναδείξει τη διάσταση μεταξύ ανθρώπου και φύσης (Tidwell, 2021, σ. 42). Πιο συγκεκριμένα, η Tidwell (2021) χρησιμοποιεί τον άγριο κανιβαλισμό των πολιτών που μεταμορφώθηκαν σε σαλιγκάρια για να τονίσει την υπεροψία του ανθρώπου απέναντι σε οτιδήποτε θεωρεί κατώτερο της δικής του φυσικής ύπαρξης. Καθώς η αυθαίρετη αυτή πράξη στρέφεται τελικά ενάντια στους ίδιους τους θύτες, μετατρέποντάς τους σε σπείρες και προκαλώντας τον επίπονο θάνατο τους, προβάλλεται έτσι η ιδέα μιας αμφίδρομης σχέσης ανθρώπου-φύσης, όπου ο άνθρωπος είναι απαραίτητο να αποδεχτεί ότι αποτελεί απλώς κομμάτι μιας μακράς φυσικής αλυσίδας και όχι τον κυρίαρχό της.

Μια τέτοια προσέγγιση δεν προκαλεί έκπληξη στην περίπτωση του «Uzumaki» αφού η σχέση ανθρώπου-φύσης έχει υπάρξει συχνά προβληματική για τον ιαπωνικό χώρο. Ο Robert Shail (2019) προσεγγίζει την εικονοποιία του manga από μια σκοπιά απόλυτα συνδεδεμένη με την ιαπωνική εμπειρία, συσχετίζοντας τον φανταστικό σωματικό τρόπο του έργου με τις τρομερές εικόνες που ακολούθησαν τη ρίψη της ατομικής βόμβας στη χώρα. Οι σκηνές των τελευταίων κεφαλαίων, οι οποίες αναπαριστούν παραμορφωμένα σώματα στρυμωγμένα σε ένα ατελείωτο σπειροειδές κτίσμα (Εικόνα 11), παραπέμπουν σε στρατόπεδα συγκέντρωσης και ασφυκτικά καταφύγια που χρησιμοποιήθηκαν κατά τη διάρκεια του Πολέμου (Shail, 2019, σ. 26).



Εικόνα 11. Οι κάτοικοι του Kurozu μετατρέπονται σε μια σχεδόν ενοποιημένη μάζα ανθρώπων καθώς η ιστορία φτάνει στο αποκορύφωμά της [πηγή: junji-ito.com]

Για τον Shail (2019, σ. 28), ο κίνδυνος που παραμονεύει στο «Uzumaki» είναι εξωγενής, προέρχεται δηλαδή εξ' ολοκλήρου από ένα κακόβουλο φυσικό περιβάλλον, ως αντίποινα για τις πληγές που αυτό υπέστη εξαιτίας του ανθρώπινου εγωισμού. Εντάσσει έτσι το «Uzumaki» στην ίδια κατηγορία με έργα όπως η ταινία «Godzilla» (1956) που εξερευνούν την ανησυχία του Ιάπωνα για τις συνέπειες που ενδεχομένως υποστεί εξαιτίας των γεγονότων που συνέβησαν στη χώρα κατά τη διάρκεια του Πολέμου.

Ο φόβος ενός εκδικητικού περιβάλλοντος δεν αποδεικνύεται αβάσιμος για την ιαπωνική πραγματικότητα και κυρίως δεν περιορίζεται στις τραυματικές επιπτώσεις

που ακολούθησαν τη ρίψη των πυρηνικών βομβών στη χώρα. Ο επίμονος αγώνας της ιαπωνικής πλευράς να ξεπεράσει το δυτικό πρότυπο οδήγησε σε μια περίοδο «υπερεκσυγχρονισμού» που η Shoko Yoneyama (2013, σ. 571) υπολογίζει πως διήρκεσε από το 1956 μέχρι και το 2011, με αποτέλεσμα μια πρωτοφανή αμέλεια για το περιβάλλον και το ανθρώπινο στοιχείο, χάριν της βιομηχανικής εξέλιξης και μιας ισχυρής οικονομίας. Για την ίδια, η αντίδραση αυτή ενδεχομένως οφείλεται στην επιρροή μιας ανοίκειας νεωτερικότητας, όπως έχει ήδη σχολιαστεί, που αποσυνέδεσε τον Ιάπωνα από την αρμονική σχέση του με τη φύση και τον ώθησε σε μια σαρωτική εκβιομηχάνιση που σε πολλές περιπτώσεις είχε βίαιες επιπτώσεις για το φυσικό του περιβάλλον (Yoneyama, 2013). Γεγονότα όπως η οικολογική καταστροφή της πόλης Μιναμάτα, που κορυφώθηκε με την ανακάλυψη της ομώνυμης νόσου το 1956³, επιβεβαίωσαν τη φοβία της αντεπίθεσης του φυσικού περιβάλλοντος και έφεραν στο προσκήνιο το ζήτημα της εκμετάλλευσης του σε εγχώριο επίπεδο, γεννώντας ιδεολογίες σχετικά με τη θέση του ανθρώπου σε σχέση με την υπόλοιπη φύση. Πιο συγκεκριμένα, η Yoneyama (2013) αναφέρεται στη φιλοσοφία του Ogata Masato, κατοίκου της Μιναμάτα, ο οποίος ερμηνεύει το περιστατικό της νόσου ως αποτέλεσμα μιας συνεχόμενης ροής ζωτικής ενέργειας που διαπερνά καθετί στη φύση. Συνεπώς, η ύπαρξη του ανθρώπου σημαίνει και τη συμπερίληψη του σε μια αλυσίδα που τον κρατάει σε συνεχή σύνδεση με τα υπόλοιπα στοιχεία της φύσης. Πρόκειται για μια φιλοσοφική προσέγγιση που πηγάζει εν μέρει από την ανατολική θεώρηση πως ο ατομικός εαυτός εξαρτάται και καθορίζεται από το φυσικό και κοινωνικό περιβάλλον του, δεν είναι δηλαδή προσωπικός και ανεξάρτητα αναπτυσσόμενος, όπως νοείται σε δυτικές κοινωνίες (Tanaka, 2018). Στην ίδια μελέτη (Tanaka, 2018, σ. 36), παρατίθεται ο Nisbett που αναφέρει σχετικά: «Αλλά για τον ανατολικό άνθρωπο [...] το άτομο είναι συνδεδεμένο, ρευστό και υποθετικό. [...] Το άτομο συμμετέχει σε μια σειρά από σχέσεις που του επιτρέπουν να δρα, ενώ η καθαρά ανεξάρτητη συμπεριφορά δεν είναι συνήθως δυνατή ή επιθυμητή».

Η παραπάνω προσέγγιση, βασιζόμενη σε μια ευρύτερη οπτική του ιαπωνικού πολιτισμού σχετικά με τη θέση του ανθρώπου στον κόσμο, αντανakλάται ως ένα

³ Η νόσος Μιναμάτα αφορά την εκτεταμένη δηλητηρίαση μεθυλδραργύρου που έπληξε τον πληθυσμό της πόλης Μιναμάτα εξαιτίας των χημικών αποβλήτων που κατέληγαν στον κόλπο της περιοχής από το εργοστάσιο της βιομηχανίας χημικών Chisso, από το 1932 μέχρι το 1968 (Yoneyama, 2013). Μερικά από τα συμπτώματα της νόσου σχετίζονται με νευρολογικές διαταραχές και γενετικές παραμορφώσεις σε έμβρυα.

σημείο και στο εξεταζόμενο έργο. Συνδυάζοντας στοιχεία κοσμικού, φυσικού και σωματικού τρόμου, το «Uzumaki» επιχειρεί να αναδείξει με συμβολικό τρόπο την ένταση στις σχέσεις ανθρώπου και περιβάλλοντος, δίνοντας ωστόσο έμφαση στην τρομακτική έκταση και δύναμη του τελευταίου. Ήδη από την αρχή της πλοκής, η διάσπαρτη παρουσία της σπείρας γύρω από τη μικρή πόλη, υποδεικνύει ότι η ύπαρξη της προηγείται της μανιασμένης εμμονής των κατοίκων με αυτή. Το Kurozu είναι ήδη μολυσμένο από την κατάρα της σπείρας και η επιρροή αυτή σύντομα θα περάσει και στον ανθρώπινο παράγοντα, ενεργοποιώντας την επιθυμία του να ελέγξει ή να εκμεταλλευτεί τα στοιχεία της φύσης. Καθώς το υλικό σώμα αποτελεί κυριολεκτικά σωματοποίηση και εκπροσώπηση του εσωτερικού εαυτού, τα αποτελέσματα αυτής της σύγκρουσης ανθρώπου – φύσης εκδηλώνονται εκεί, παραμορφώνοντας το στην αφύσικη μορφή της σπείρας. Στη συνέχεια, η επίδραση του ανθρώπου επιστρέφει στη φύση και η πλοκή φτάνει στο αποκορύφωμά της καθώς η πόλη, οι κάτοικοί της και όλα όσα την περιβάλλουν, χάνονται σε μια αιώνια σπείρα. Ωστόσο, όπως αναφέρεται στο τέλος του manga, η σπείρα ήταν πάντοτε εκεί και θα συνεχίζει να αναγεννιέται και να καταστρέφει αιωνίως. Έτσι, όπως στην περίπτωση της Μιναμάτα, η ανταπόκριση του περιβάλλοντος αποδεικνύεται σαρωτική ενάντια στην αλαζονεία του ανθρώπου, επιφέροντας καταστροφικές επιπτώσεις στο άτομο. Μόνο όταν ο άνθρωπος αποδεχθεί τη θέση του στον κόσμο και τον κύκλο της ζωής, θα μπορέσει να διατηρήσει τις λεπτές ισορροπίες ανάμεσα στον ίδιο και ότι τον περιβάλλει.

5.4 «Gyo», 𪛗 (2001 – 2002)

Η πλοκή του «Gyo» ξεκινά στο νησί της Οκινάουα, όπου ένα νεαρό ζευγάρι, ο Tadashi και η Kaori απολαμβάνουν τις διακοπές τους. Το ευχάριστο κλίμα διακόπτεται απότομα όταν η Kaori αρχίζει να διαμαρτύρεται για μια φρικτή μυρωδιά. Η ενόχληση της γίνεται όλο και πιο επίμονη, φτάνοντας στα όρια της υστερίας και δημιουργώντας ένταση ανάμεσα στο ζευγάρι. Ωστόσο, η αντίδρασή της θα αποδειχθεί βάσιμη όταν νεκρά ψάρια θα αρχίσουν να αναδύονται στη στεριά, κινούμενα πάνω σε μεταλλικά, αραχνοειδή πόδια. Τα νεκρά σώματα των ψαριών απελευθερώνουν ένα δύσοσμο αέριο, που λειτουργεί ως καύσιμο για τα μηχανικά πόδια που είναι συνδεδεμένα πάνω τους, ενώ ταυτόχρονα μολύνει οτιδήποτε έρχεται σε επαφή μαζί του. Σύντομα, τα παραμορφωμένα σώματα μολυσμένων ζώων και ανθρώπων θα καταλάβουν τους δρόμους του Τόκιο κινούμενα πάνω στα ίδια μεταλλικά άκρα, με την πρωτεύουσα να πέφτει θύμα αυτής της παράξενης εισβολής που απειλεί να αφανίσει ολόκληρη τη

χώρα. Το φαινόμενο θα αποδοθεί τελικά σε ένα ξεχασμένο πείραμα του Ιαπωνικού Στρατού με σκοπό τη δημιουργία ενός θανατηφόρου βιολογικού όπλου. Το manga τελειώνει με μια μικρή ομάδα επιζώντων, συμπεριλαμβανομένου και του Tadashi, και την προσπάθειά τους να ανακαλύψουν την αιτία πίσω από την παράξενη συμπεριφορά του αερίου.

5.4.1 Εγκλήματα πολέμου και η εξαθλίωση της ανθρώπινης οντότητας.

Ίσως μια από τις πιο ιδιόμορφες ιστορίες του Ito Junji, το «Gyo» συνδυάζει επιστημονική φαντασία, φυσικό και σωματικό τρόμο, προκειμένου να παρουσιάσει μια εξαθλιωμένη ανθρώπινη κατάσταση, καθώς το άτομο έρχεται αντιμέτωπο με τις καταστροφικές συνέπειες των πράξεων του. Επιστρέφοντας στα απομεινάρια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και με γνώμονα ένα αντιπολεμικό μήνυμα, ο Ito αντιτίθεται στο κυρίαρχο αφήγημα εθνικής θυματοποίησης, παρουσιάζοντας με τον δικό του τρόπο την τερατώδη προσπάθεια της Ιαπωνικής αντεπίθεσης, όπως ήρθε στην επιφάνεια δεκαετίες μετά το πέρας του Πολέμου. Αν και το θανατηφόρο αέριο διατηρεί τον ανταγωνιστικό ρόλο στην πλοκή, τι είναι στην πραγματικότητα αυτό που κατευθύνει το ίδιο και την καταστροφή που προκαλεί; Αποτελεί εκπροσώπηση μιας εκδικητικής φύσης, όπως στην περίπτωση του Godzilla και άλλων ραδιενεργών τεράτων ή πρόκειται για μια συμβολική αναπαράσταση της απάνθρωπης κτηνωδίας που έλαβε χώρα κατά τη διάρκεια του Πολέμου; Προσεγγίζοντας το manga από την τελευταία σκοπιά και αντλώντας πιθανή έμπνευση από τη σχετική ιστορία της χώρας, η καλλιτεχνική αποτύπωση του σωματικού τρόμου αγγίζει την πραγματικότητα περισσότερο από ποτέ.

Αν και η απειλή παρουσιάζεται αρχικά εξωτερική, αφού ένα ξένο σώμα, στην προκειμένη περίπτωση τα ψάρια, εισβάλλει στη στεριά, ένα χώρο όπου τυπικά δεν ανήκει, γίνεται γρήγορα εσωτερική όταν αποδεικνύεται πως το δηλητηριώδες αέριο έχει την ικανότητα να προσβάλει και ανθρώπους, οδηγώντας τους στην ίδια μοίρα. Όταν η Kaori εμφανίσει συμπτώματα της μόλυνσης, ο Tadashi θα ανακαλύψει μέσω του θείου του, Δρ. Koyanagi, στο έβδομο κεφάλαιο με τίτλο «ΟΜΟΛΟΓΙΑ», πως το αφύσικο φαινόμενο οφείλεται στα απομεινάρια πειραμάτων της περιόδου του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Σε μια απελπισμένη προσπάθεια να κατακτήσει την τελική νίκη ενάντια στις αντίπαλες δυνάμεις, η ιαπωνική πλευρά ανέπτυξε ένα βιολογικό όπλο μεταλλάσσοντας ένα άγνωστο μικροβιακό στέλεχος, με αποτέλεσμα την παραγωγή ενός απίστευτα δύσοσμου αερίου από τους ιστούς των πειραματόζωων. Αρχικό σχέδιο για την επιθετική χρήση του αερίου ήταν η μετάδοση του στα αντίπαλα στρατεύματα

μέσω της τοπικής πανίδας, ωστόσο η επίδρασή του μικροβίου είχε ως αποτέλεσμα την ταχεία παράλυση των προσβεβλημένων ζώων. Αυτό οδήγησε στην κατασκευή μεταλλικών άκρων που θα συνδέονταν στα σώματα των φορέων του αερίου, με σκοπό να συνεχίσουν να μεταδίδουν τη δηλητηριώδη ουσία ακόμη και μετά το θάνατό τους. Ωστόσο, όταν μια επίθεση οδήγησε στη βύθιση του πλοίου που μετέφερε τα κομμάτια του βιολογικού όπλου, το πείραμα δεν επιχειρήθηκε ξανά και αφέθηκε ξεχασμένο στον βυθό της θάλασσας. Μολύνοντας για χρόνια τα νερά γύρω από την Οκινάουα, το μεταλλαγμένο μικρόβιο αποκτά δική του βούληση και ανακατασκευάζοντας μεταλλικά μέλη από άλλα βυθισμένα ναυάγια, βγαίνει ξανά στην επιφάνεια μέσω των μολυσμένων ψαριών, προκειμένου να εκπληρώσει τον σκοπό της δημιουργίας του.

Πέραν της επιστημονικής φαντασίας που χαρακτηρίζει την αλλόκοτη ιστορία του «Gyo», η ιδέα της ανάπτυξης και χρήσης βιολογικών όπλων σχετίζεται με μια σκοτεινή σελίδα της Ιαπωνικής ιστορίας. Ερμηνεύοντας το «Gyo» ως μια μορφή καλλιτεχνικής κριτικής, σχολιαστές του manga παραπέμπουν στις δράσεις της Μονάδας 731, ορόσημου των εγκλημάτων που διέπραξε η χώρα στα χρόνια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και του Β' Σινοϊαπωνικού Πολέμου (Mayfair, 2019 & Moon, 2021). Η Μονάδα 731, εγκατεστημένη στην πόλη Χαρμπίν της Κίνας, ιδρύθηκε το 1937 με σκοπό τη διεξαγωγή ερευνών και πειραμάτων σε εθελοντές για την ενίσχυση της δημόσιας υγείας (Sihra, 2018). Ωστόσο, οι πολεμικές ανάγκες της περιόδου μετέτρεψαν τη μονάδα σε βάση βασανιστηρίων και απάνθρωπων πειραματισμών, απαριθμώντας περίπου 3.000 με 12.000 θύματα μέχρι και το 1945, όταν έληξε η λειτουργία της. Σε συνέχεια μιας συγκάλυψης δύο δεκαετιών, η Ιαπωνική κυβέρνηση απρόθυμα παραδέχτηκε την ύπαρξη της το 1988, αποκαλύπτοντας την πραγματική κτηνωδία της Μονάδας 731. Αιχμάλωτοι πολέμου, με την κωδική ονομασία «κούτσουρα» (maruta στα ιαπωνικά), μολύνονταν σκόπιμα με πανώλη, σύφιλη και άλλες ασθένειες, για την καταγραφή της αντίδρασης του σώματος σε αυτές, ενώ κρατούμενοι κάθε φύλου και ηλικίας υποβάλλονταν σε ανατομή χωρίς αναισθησία για εκπαιδευτικούς σκοπούς (Sihra, 2018). Βασανιστήρια σε θαλάμους αερίου και πειραματικές χειρουργικές επεμβάσεις έχουν επίσης καταγραφεί στα εναπομείναντα αρχεία της μονάδας, όπως αναφέρεται στο άρθρο του Nicholas Kristof (1995), λίγα χρόνια μετά την επίσημη αποδοχή των εγκληματικών πράξεων από την Ιαπωνική κυβέρνηση. Ανακαλώντας τις εμπειρίες τους στο ίδιο άρθρο, πρώην υπάλληλοι της μονάδας κάνουν λόγο για δείγματα ανθρώπινων μελών και οργάνων φυλαγμένα σε

δοχεία, καθώς και για μια δεξαμενή δύο μέτρων, όπου το κομματιασμένο σώμα ενός λευκού άνδρα διατηρούνταν σε φορμόλη (Kristof, 1995).

Ανεξαρτήτως από την ανάγκη της δημιουργίας αποτελεσματικών θεραπειών για επικίνδυνες μολύνσεις, απώτερος σκοπός της φρίκης που εκτυλισσόταν πίσω από τις κλειστές πόρτες της Μονάδας 731 ήταν η ανάπτυξη βιολογικών όπλων των οποίων η πρωταρχική μορφή δοκιμαζόταν στους κρατούμενους της μονάδας. Σε ευρύτερο επίπεδο, κινεζικές πόλεις αποτέλεσαν πεδίο για τη δοκιμαστική ρίψη βομβών πανώλης που περιείχαν μολυσμένα αντικείμενα, τρόφιμα ή μικρά ζώα, οδηγώντας στο θάνατο περίπου 400.000 Κινέζους πολίτες (Hudson, 2007). Τα όπλα αυτά δεν αξιοποιήθηκαν ποτέ σε πραγματικά πεδία μάχης, ωστόσο δεν αναιρείται ο όγκος της ανθρώπινης θυσίας που απαιτήθηκε για την τελειοποίησή τους.

Η εξαθλίωση του ζωντανού στοιχείου, ανθρώπινου και μη, αποτελεί σημαντικό θεματικό μοτίβο της ιστορίας του «Gyo». Με την προσβολή της Kaori από το αέριο, ο αναγνώστης γίνεται μάρτυρας μιας τερατώδους μεταμόρφωσης που ξεκινά από τη σταδιακή διαστρέβλωση της μορφής της, διατηρώντας ωστόσο την ανθρώπινη συνείδηση της. Παρά τις απεγνωσμένες προσπάθειες της να βάλει τέλος στη ζωή της, το μικρόβιο δεν της επιτρέπει να πεθάνει, κρατώντας τη δέσμια σε μια κατάσταση μεταξύ φυσικού και αφύσικου. Εκμεταλλευόμενος αυτή την ευκαιρία και με την επιθυμία να συνεχίσει το επιστημονικό έργο του πατέρα του, ο Δρ. Koyanagi χρησιμοποιεί την πρόφαση της θεραπείας προκειμένου να απομονώσει την Kaori και να μελετήσει πάνω της την προοπτική μετατροπής ανθρώπων σε μηχανικά υποβοηθούμενους φορείς του αερίου. Όταν ο Tadashi τη συναντήσει ξανά, θα τη βρει συνδεδεμένη πάνω σε μεταλλικά άκρα όπως τα ψάρια που εισέβαλλαν στη στεριά, ένα σχεδόν άψυχο όχημα θανάτου (Εικόνα 12), με τον θείο του να αναφέρεται σε εκείνη ως μια «μηχανή δικής του δημιουργίας» (Ito, 2015, σ. 218) Ωστόσο, η Kaori δεν είναι η μόνη που υφίσταται αυτή την υποβάθμιση από ανθρώπινο ον σε άβουλο όπλο. Η ανεξέλεγκτη εξάπλωση του αερίου σύντομα θα δημιουργήσει και άλλα παρόμοια υβρίδια, καθώς τα παραμορφωμένα σώματα των μολυσμένων πολιτών περιφέρονται στους δρόμους της πρωτεύουσας, σπέρνοντας τον πανικό. Εσωτερικεύοντας την προηγούμενως εξωγενή απειλή, ο Ito απογυμνώνει το άτομο από την ανθρώπινη ιδιότητα του και το μετατρέπει σε μια κατώτερη οντότητα με μόνο σκοπό την εξάπλωση του θανατηφόρου όπλου που ο ίδιος ο άνθρωπος δημιούργησε.



Εικόνα 12. Ο Tadashi βρίσκει τη μεταλλαγμένη Kaori μετά τους πειραματισμούς του θείου του [πηγή: junji-ito.com]

Η αντιμετώπιση αυτών των άλλοτε ανθρώπινων μορφών από τους υπόλοιπους χαρακτήρες του έργου αποτελεί σημαντικό θεματικό μοτίβο για την αντανάκλαση την υποβάθμιση τους σε κάτι κατώτερο και αφύσικο. Καθώς οι μηχανές καταλαμβάνουν τους δρόμους της πρωτεύουσας, αρπάζοντας οποιονδήποτε εκδηλώνει συμπτώματα του μικροβίου, στρατιωτικές δυνάμεις καλούνται να αντιμετωπίσουν την κρίσιμη κατάσταση. Κατά παρόμοιο τρόπο με τον Δρ. Koyanagi και την οικειοποίηση της Kaori ως δημιούργημά του, ο στρατός αρνείται να αναγνωρίσει την οποιαδήποτε ανθρώπινη ταυτότητα στην απειλή, παρά τις προσπάθειες του Tadashi να τους σταματήσει, ελπίζοντας για τη σωτηρία των ανθρωπόμορφων τεράτων:

-Τι κάνεις εκεί; Υπάρχει ένας άνδρας πάνω στη μηχανή!
 -Βούλωσέ το! Είναι όλοι νεκροί! Ακόμα και αν δεν είναι, δεν είναι καν άνθρωποι πια! Κοίτα! Απλώς τροφοδοτούν τη μηχανή!
 -Όχι! Δεν μπορείς απλά να τους σκοτώσεις! Πρέπει να υπάρχει κάποιος τρόπος να τους σώσουμε! Αυτές είναι οι εντολές που σου έδωσαν;!
 -Σου είπα να το βουλώσεις! Αν προσπαθήσεις να με σταματήσεις, θα σκοτώσω και εσένα! (Ito, 2015, σ. 248)

Κοντά στο απόγειο της αναμέτρησης με τη μεταλλαγμένη ασθένεια, και με τον κόσμο του «Gyo» να πλησιάζει τη χαοτική μανία που χαρακτηρίζει τον τρόπο του Ito, ο Tadashi θα εντοπίσει μια ομάδα ανθρώπων που φέρουν τα ίδια μανιώδη φυσικά και πνευματικά χαρακτηριστικά που έχουν επισημανθεί και στις προηγούμενες αναλύσεις. Έχοντας αιχμαλωτίσει ανθρώπινα υβρίδια στα κλουβιά ενός εγκαταλελειμμένου τσίρκου, τα χρησιμοποιούν ως αξιοθέατα στα πλαίσια ενός μακάβριου καρναβαλικού θεάματος που κορυφώνεται με μια σκοτεινά χιουμοριστική σκηνή, όπου τα κορμιά μολυσμένων ασθενών εκτοξεύονται μέσα από κανόνια. Καθώς το πλασματικό σύμπαν της ιστορίας βυθίζεται στο χάος του παρανοϊκού τρόμου, το σώμα μεταμορφώνεται πλήρως σε κάτι εκμεταλλεύσιμο, ένα όργανο μάχης βίαια απογυμνωμένο από κάθε ίχνος ανθρώπινης ταυτότητας ή αξιοπρέπειας.

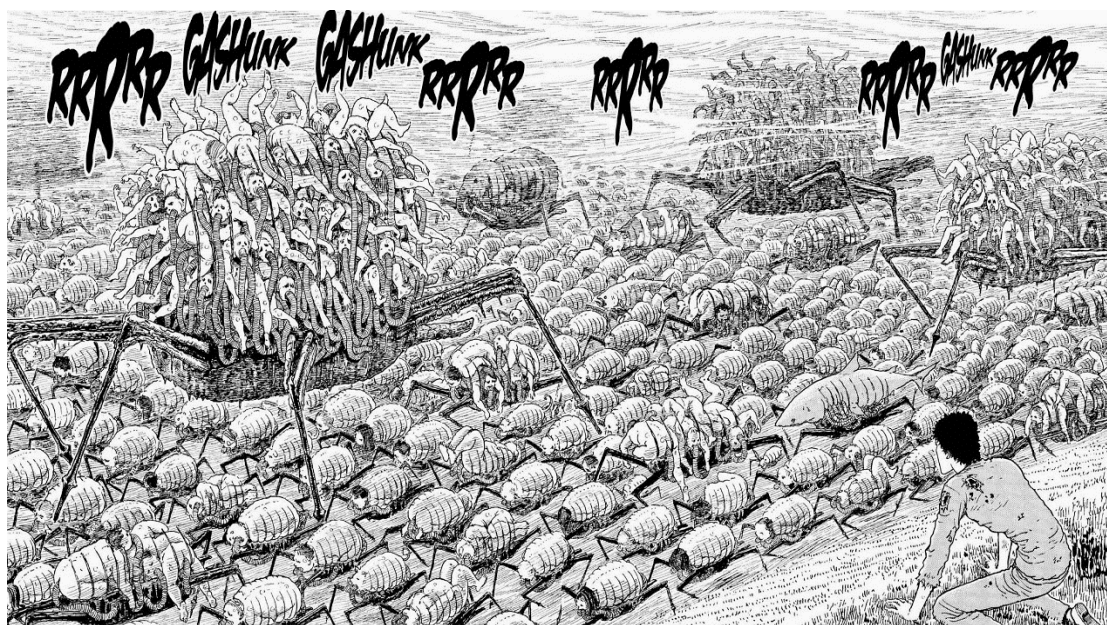
Το manga τελειώνει με την εφιαλτική εικόνα της επέλασης ενός μεταλλικού στρατού ζώων και ανθρώπων (Εικόνα 13). Ως ο μόνος επιζών από τους πρωταγωνιστικούς χαρακτήρες, ο Tadashi θα ενώσει τις δυνάμεις του με μια μικρή ομάδα άλλων επιζώντων, οι οποίοι ελπίζουν να κατανοήσουν τι κρύβεται πίσω από τη φαινομενικά αυτόβουλη συμπεριφορά του μικροβίου και των μηχανών που ελέγχει:

Δεν είναι φτιαγμένες από ανθρώπινο χέρι. Δεν θα βρεις ούτε μια βίδα στις μηχανές αυτές. [...] Ίσως τα βακτήρια του αερίου τις συνέθεσαν χρησιμοποιώντας κομμάτια από ναυάγια στο βυθό της θάλασσας. Μια μηχανή δημιουργημένη από τη μητέρα Φύση. [...] Η ανθρωπότητα βρίσκεται στα όρια της καταστροφής. Αλλά αν καταφέρουμε να αναπτύξουμε κάποιο αποτελεσματικό αντιβιοτικό, τότε μπορούμε να αντεπιτεθούμε! Δεν πρέπει να τα παρατήσουμε! (Ito, 2015, σ. 354)

Σε αντίθεση με τα έργα του Ito που έχουν ήδη εξεταστεί, το «Gyo» δεν ρίχνει την αυλαία με μια ανέλπιστη κατάληξη, αλλά επιτρέπει την προοπτική ενός καλύτερου μέλλοντος. Τοποθετεί έτσι συμβολικά στο χέρι της ανθρωπότητας τη δική της σωτηρία. Θα αντιμετωπίσει την απειλή ή θα οδηγηθεί στα ίδια λάθη και την απόλυτη καταστροφή; Ο αναγνώστης αφήνεται να φανταστεί μόνος του την τελική έκβαση.

Πίσω από μια ακραία εικονοποιία sci-fi τρόμου, η πλοκή του «Gyo» θέτει το ερώτημα εάν ο άνθρωπος είναι ικανός να ορίσει τα όρια της πολεμικής βίας ή αν θα οδηγηθεί στην πλήρη ισοπέδωση των δικών του για χάρη του πολεμικού θριάμβου. Τα γεγονότα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου παρέμειναν ζωντανά όχι μόνο στη μνήμη όσων τα έζησαν, αλλά και των γενεών που ακολούθησαν. Γεννημένος δύο περίπου δεκαετίες μετά το τέλος του Πολέμου, ο Ito γνώρισε μια Ιαπωνία σε φάση ανοικοδόμησης που δεν ήθελε ακόμη να ξεχάσει. Σε συνέντευξή του μιλά για τη φοβία που ανέπτυξε από μικρό παιδί, ακούγωντας ιστορίες των γονιών του από την περίοδο του πολέμου: «Ως

αγόρι, φοβόμουν την επιστράτευση όταν θα ενηλικιώνόμουν» (Ben, 2019). Η φοβία αυτή, ενδεχομένως γενικευμένη στη συνείδηση της γενιάς του, συνέβαλε σε σημαντικό βαθμό στη δημιουργία του «Gyo».



Εικόνα 13. Ο Tadashi αντικρίζει την πραγματική έκταση της απειλής [πηγή: junji-ito.com]

Με αφορμή μια από τις πιο σκοτεινές περιόδους της ιστορίας της ανθρωπότητας, ο Ito σχολιάζει την ανθρώπινη κατάσταση σε αυτά τα πλαίσια, υποβιβάζοντας συμβολικά το ανθρώπινο σώμα σε όχημα πολέμου και πεδίο απάνθρωπων πράξεων. Η σωματική παραμόρφωση, όπως παρουσιάζεται στο έργο, μπορεί έτσι να ερμηνευτεί με διττό τρόπο: είτε ως μεταφορική «τερατοποίηση» του ατόμου, καθώς η πολεμική ανάγκη το μεταμορφώνει σε στυγνό εγκληματία κατά της υπόλοιπης ανθρωπότητας, είτε ως μια ωμή καλλιτεχνική αναπαράσταση της εξαθλίωσης του συνανθρώπου όταν αυτός λάβει την ιδιότητα του «εχθρού», μια σκέψη που αναδύεται από τις αναφορές στα τερατώδη πειράματα της Μονάδας 731. Η Kaori, θύμα των περιστάσεων, βρίσκει τελικά τη λύτρωση του θανάτου αφού το σώμα της απανθρακώνεται στο τέλος της ιστορίας, ενώ ο Δρ. Koyanagi, έχοντας την επιθυμία να ηγηθεί αυτού του ανήθικου όπλου, καταλήγει να μετατραπεί ο ίδιος σε μέλος του μηχανικού στρατού. Στην πραγματική περίπτωση της Μονάδας 731, οι υπαίτιοι δεν καταδικάστηκαν ποτέ για τα εγκλήματά τους, παραδίδοντας τα δεδομένα που συλλέχθηκαν με την υπόσχεση της ασυλίας. Πολλοί από αυτούς ανέπτυξαν τις καριέρες τους και βραβεύτηκαν για την προσφορά τους στην επιστημονική κοινότητα. Εντούτοις, στο σύμπαν του Ito, η σωτηρία ενός ανθρώπου με τέτοιες φιλοδοξίες φαντάζει αμφίβολη. Περαιτέρω, αν και το manga δεν στοχεύει στην ανάδειξη

περιβαλλοντικών ή οικολογικών μηνυμάτων καθ' ομολογίαν του δημιουργού του, είναι δύσκολο να αγνοηθεί η διάσταση της εκτενούς καταστροφής του φυσικού και αστικού χώρου όταν ένα όπλο μαζικής καταστροφής αναπόφευκτα στρέφεται ενάντια σε θύτες και θύματα (Moon, 2021).

Κατά παρόμοιο τρόπο με σπουδαία manga όπως το «AKIRA» και το «Mighty Atom», που τοποθέτησαν τις ιστορίες τους στην μετα-πυρηνική πραγματικότητα, συγκαλύπτοντας το σχολιασμό των κοινωνικών ανησυχιών της εποχής με το προσωπείο ενός φανταστικού κόσμου, ο Ito αντλεί έμπνευση από την μελανότερη σελίδα της ιαπωνικής ιστορίας και χρησιμοποιεί το μέσο που η χώρα είχε ήδη θριαμβευτικά εξάγει στη σφαίρα της παγκόσμιας ποπ κουλτούρας εκείνη την περίοδο, προκειμένου να ξεσκεπάσει διακριτικά τα κακώς κείμενα του κρυφού προσώπου της (Mayfair, 2019).

Κεφάλαιο 6. Συμπεράσματα και ευκαιρίες για περαιτέρω συζήτηση

Τα manga του Ito Junji περιέχουν κάποιες από τις πιο ευφάνταστες ιστορίες ιαπωνικού τρόμου των τελευταίων δεκαετιών. Ο καλλιτεχνικός χειρισμός του σωματικού τρόμου, σε συνδυασμό με μια συχνά αφηρημένη πλοκή τοποθετημένη σε ένα κόσμο όπου ο αναγνώστης αναγκάζεται να ταυτιστεί με καταδικασμένους χαρακτήρες, προσδίδει στον Ito Junji μια ξεχωριστή καλλιτεχνική και αφηγηματική ταυτότητα, αλλά παράλληλα τον καθιστά λιγότερο αντιπροσωπευτικό ως προς το ευρύτερο σύνολο των σύγχρονων manga τρόμου. Η παραδοχή αυτή δεν στέκεται απαραίτητα εμπόδιο στους στόχους της παρούσας μελέτης, αφού αυτοί δεν αφορούν τη δημιουργία μιας ολιστικής εικόνας ενός απίστευτα πολυποίκιλου δημιουργικού μέσου, αλλά την έναρξη μιας συζήτησης σχετικά με το περιεχόμενο και τις πιθανές συνδηλώσεις του, ειδικά σε συνδυασμό με το είδος του body horror και του τρόμου γενικότερα.

Όπως αποδεικνύει η καλλιτεχνική παράδοση του τόπου, η ιαπωνική σκέψη τείνει να χρησιμοποιεί το στοιχείο του τρόμου για να σχολιάσει και να κατανοήσει πτυχές της καθημερινότητας της, με αξιοσημείωτη τη συχνή παρουσία του ανθρώπινου σώματος στις εκφράσεις αυτές. Από τις αιματηρές σκηνές τελετουργικής αυτοκτονίας των ιστορικών emakimono μέχρι τη βίαιη διάλυση της ανθρώπινης μορφής στο «AKIRA», θραύσματα της ιαπωνικής εμπειρίας αποτυπώνονται στο ανθρώπινο σώμα με λιγότερο ή περισσότερο προφανείς συνδηλώσεις. Τα γεγονότα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου προκάλεσαν περισσότερα τραύματα σε μια ήδη προβληματισμένη εθνική συνείδηση, δίνοντας ταυτόχρονα το έναυσμα σε νέες γενιές καλλιτεχνών να αναπτύξουν περαιτέρω την πορεία μιας πλούσιας παραγωγής οπτικού πολιτισμού. Η προσφορά του Tezuka στο πεδίο των manga μεταμόρφωσε ολοκληρωτικά την αφηγηματική δυναμική τους, με αποτέλεσμα να επανέλθουν δυναμικά στο καλλιτεχνικό και κοινωνικό προσκήνιο εν μέσω της λογοκρισίας που επιβλήθηκε μετά το τέλος του Πολέμου, αναπαριστώντας μεταξύ άλλων νέες μορφές σωματικής παραμόρφωσης, σχετικές με τα νέα ερεθίσματα. Συνδυάζοντας εικόνα και λόγο, τοπικές και εξωτερικές επιρροές, τα σύγχρονα manga αποτελούν κάποιες από τις σημαντικότερες καλλιτεχνικές κοιτίδες της Ιαπωνίας, όπου κοινωνικά, λαογραφικά και ιστορικά στοιχεία της χώρας συναντώνται και ανασυντίθενται σε νέες ιστορίες και φανταστικούς κόσμους.

Ως συνεχιστής μιας γενιάς mangaka τρόμου που εξερεύνησαν την αποδομημένη ανθρώπινη μορφή σε συσχετισμό με τις πιο τερατώδεις πλευρές του ατόμου, ο Ito Junji

αφιερώθηκε εξολοκλήρου στην ανθρώπινη ύπαρξη, πάνω στην οποία στήριξε ένα στιλ τρόμου τόσο προσωπικό, όσο και πανανθρώπινο. Οι ανίσχυροι ήρωές του, πλασμένοι για έναν ανελέητο, καταδικασμένο κόσμο, καθορίζονται πρωτίστως από τα πάθη τους, ωθούμενοι στα άκρα από δυνάμεις που αδυνατούν να κατανοήσουν. Η πνευματική τους κατάσταση τελικώς σωματοποιείται σε αποκρουστικές αλλά απίστευτα δημιουργικές αναπαραστάσεις σωματικού τρόμου που στόχο έχουν να σοκάρουν τον αναγνώστη, φέρνοντας τον αντιμέτωπο με το φόβο του ίδιου του εαυτού, αφού ταυτίζεται με τις συχνά τραγικές, τερατώδεις φιγούρες που συνεχίζουν να διατηρούν ίχνη μιας οικείας, ανθρώπινης μορφής. Οι κοσμικές δυνάμεις που δρουν στις ιστορίες του, εμπνευσμένες εν μέρει από τη γραφή του H. P. Lovecraft, φαίνεται να συμφωνούν με το δημιουργικό μοτίβο της επιβολής μιας αόρατης, πανίσχυρης δύναμης, όπως καθιερώθηκε μεταπολεμικά.

Αναφορικά με τη χρήση του ανθρώπινου σώματος σαν εργαλείο αφήγησης και πεδίο παραγωγής τρόμου, το κοινό σημείο που εντοπίζεται στα τρία εξεταζόμενα manga είναι η πλαστικότητα αυτού, καθώς αποτελεί τον καμβά όπου ο Ito εκφράζει τις θεματικές του επιλογές, αντλώντας έμπνευση από το κοινωνικό κλίμα της εκάστοτε περιόδου ή εγχώρια ιστορικά γεγονότα. Αν και τα μορφολογικά χαρακτηριστικά του σωματικού τρόμου δεν παραμένουν σταθερά στις ιστορίες που αναλύθηκαν, η ιδιότητα του σώματος ως υλική οντότητα που φέρει ταυτόχρονα κοινωνικούς και άλλους συμβολισμούς, αλλάζει και παραμορφώνεται για να εξυπηρετήσει τις ανάγκες και τα μηνύματα της κάθε πλοκής.

Η Tomie παρουσιάζεται ως μια ειρωνική εκπροσώπηση της απειλής του νεαρού κοριτσιού στα αυστηρά ιαπωνικά ιδεώδη, αποδομώντας παράλληλα τις σχέσεις ανάμεσα στα δύο φύλα, αφού η ιδανική ομορφιά της συνοδεύεται από ένα αφύσικο, επικίνδυνο σώμα και μια απαξιωτική συμπεριφορά. Έτσι, η ποθητή θηλυκή φιγούρα απογυμνώνεται από τη γοητεία του αθώου κοριτσιού και της εξιδανικευμένα ελκυστικής, συνεσταλμένης γυναίκας της ιαπωνικής φαντασίωσης, και αποκτά τις ιδιότητες που ο Carroll αποδίδει στα τέρατα του art-horror: γίνεται ανοίκεια, επικίνδυνη, αποκρουστική. Ταυτόχρονα όμως σπάει τα δεσμά μιας περιοριστικής κοινωνίας. Έτσι, το αφύσικο σώμα που παραβαίνει τα όρια της φυσικής και κοινωνικής νόρμας, κατακτά και μια πρωτοφανή ελευθερία από αυτά. Οι πολλαπλές Tomie, όπως παρουσιάζονται στο ομώνυμο manga, μπορεί να αποτελούν τερατώδεις φιγούρες, δεν δεσμεύονται όμως από ένα κοινωνικό σύστημα που θέλει να τις περιορίσει.

Το «Uzumaki» φέρνει στο προσκήνιο μια ανεξήγητη κοσμική δύναμη και αφήνει τον άνθρωπο αβοήθητο εναντίον της. Παράλληλα, εξερευνεί την περιβαλλοντική κακοποίηση στην οποία υπέπεσε η ιαπωνική κοινωνία, αγνοώντας τη θέση του ανθρώπου στον κύκλο της φύσης. Η σωματική παραμόρφωση στο «Uzumaki» εμφανίζεται πιο υπερβολική και περίπλοκη από ποτέ, υπογραμμίζοντας την επιρροή μιας αποπνικτικής δύναμης που εκμηδενίζει πλήρως τον άνθρωπο. Αξίζει να επισημανθεί πως στην πλοκή του «Uzumaki», η παραμόρφωση του σώματος δεν αξιοποιείται για να δημιουργήσει τέρατα και εχθρικές οντότητες, ούτε παίρνει τη μορφή μιας αμφίσημης υπερδύναμης, όπως στην περίπτωση της Tomie. Αντιθέτως, η παραμόρφωση είναι το αποτέλεσμα της ασυμβατότητας ανάμεσα στον άνθρωπο και την κοσμική δύναμη. Όσοι πέφτουν θύμα της επιρροής αυτής αντιμετωπίζονται ως αξιολύπητες οντότητες, ενισχύοντας το οικολογικό μήνυμα της ιστορίας του «Uzumaki» που θέλει τον άνθρωπο αλαζονικό ενάντια στην υπόλοιπη φύση, αφού έχει πια χάσει την ουσιαστική του επαφή με αυτή, ξεχνώντας ποια είναι η θέση του στον κόσμο.

Τέλος, το «Gyo» επιστρατεύει επιστημονική φαντασία για να φέρει στην επιφάνεια παλιές πληγές της ιαπωνικής ιστορίας. Με αφορμή τα εγκλήματα που διαπράχθηκαν στη Μονάδα 731 στο όνομα της επιστήμης και του εθνικού θριάμβου, ο Ito στέκεται ενάντια στο ιαπωνικό αφήγημα της εθνικής θυματοποίησης και παρουσιάζει το ανθρώπινο σώμα ως αναλώσιμο, το ασήμαντο γρανάξι μιας μηχανής σχεδιασμένης για μαζική καταστροφή. Στο «Gyo», το ανθρώπινο σώμα κακοποιείται εμμέσως από τον ίδιο τον άνθρωπο, φέρνοντας αναπόφευκτα στο νου σκληρές εικόνες πολεμικών περιόδων. Εντούτοις, το αμφίσημο τέλος του manga παρουσιάζεται πολύ πιο ελπιδοφόρο σε σχέση με άλλες ιστορίες του Ito, δίνοντας στον άνθρωπο την ευκαιρία να διορθώσει τα λάθη του, ακόμα και όταν αυτά έχουν πια ξεφύγει από τον έλεγχο του.

Παρά τον αφηρημένο χαρακτήρα των ιστοριών του, ο τρόμος που δημιουργεί ο Ito παραμένει ριζωμένος στον τόπο του, αντλώντας από τις εμπειρίες, την επικαιρότητα και τα τραύματά του. Πίσω από την ωμότητα του ευφάνταστου σωματικού τρόμου του, εντοπίζεται μια τάση συμβολισμού που αντικατοπτρίζει ως ένα σημείο κοινωνικούς, οικολογικούς και ιστορικούς προβληματισμούς. Ο σωματικός τρόμος ξεφεύγει έτσι από την επιφανειακή σκοπιμότητα της πρόκλησης σοκ και αντιθέτως αποδεικνύεται σημαντικό κομμάτι του οπτικού λεξιλογίου που ξεδιπλώνει την αφήγηση. Συνεπώς, φαίνεται πως η αποτύπωση του ανθρώπινου σώματος δεν έχει σταματήσει να αποτελεί

όχημα έκφρασης για την ιαπωνική δημιουργία, φέροντας συνδηλώσεις που συμβαδίζουν με την εξελισσόμενη εγχώρια πραγματικότητα. Μελετώντας την παρουσία του στα manga, ένα μέσο που είναι παρόν σε κάθε στιγμή της καθημερινότητας του Ιάπωνα, μπορούμε να κάνουμε λόγο για μια δυνητικά καλύτερη κατανόηση της κοινωνίας αυτής άρα και της πολιτιστικής της παραγωγής; Θα ήταν δύσκολο να εξάγει κανείς ένα τόσο απόλυτο συμπέρασμα, αλλά σίγουρα υπάρχει κάποιο ενδιαφέρον στην έναρξη αυτής της συζήτησης.

Ποιό θα μπορούσε όμως να είναι το μέλλον αυτής της συζήτησης; Παρά την αδυναμία γενίκευσης των παραπάνω συμπερασμάτων, η περίπτωση του Ito Junji γεννά το ενδιαφέρον για τη διερεύνηση του έργου περισσότερων mangaka τρόμου και πιο συγκεκριμένα περιπτώσεων δημιουργών που αξιοποιούν εξίσου τον σωματικό τρόπο. Είναι η αφηγηματική χρήση του body horror αποκλειστική στα έργα του Ito ή πρόκειται για μια γενικευμένη τάση που μπορεί να εντοπιστεί και σε άλλους δημιουργούς του ίδιου χώρου; Η συγκριτική ανάλυση της εικονοποιίας του έργου τους θα μπορούσε ενδεχομένως να ρίξει φως στον πραγματικό αντίκτυπο του κοινωνικού και πολιτιστικού περιβάλλοντος στην καλλιτεχνική αναπαράσταση του σωματικού τρόμου. Επιπλέον, μια μεγαλύτερης κλίμακας έρευνα που θα επιστράτευε ανάλυση περιεχομένου σε συνδυασμό με άλλες ποσοτικές μεθόδους, ενδεχομένως να έφερνε την εξαγωγή πολύ πιο ολοκληρωμένων και διαφωτιστικών συμπερασμάτων. Τέλος, δεν θα έπρεπε να παραληφθεί και η καθαρά εικονιστική προσέγγιση του είδους, ρίχνοντας μια βαθύτερη ματιά στα πολλαπλά σημεία του οπτικού λεξιλογίου των manga και πώς αυτά τυπικά συντάσσονται προκειμένου να δημιουργήσουν τρόπο, σωματικό ή μη.

Όποια και να είναι η συνέχεια αυτής της προσπάθειας, είναι γεγονός ότι η ιαπωνική περίπτωση προκαλεί ιδιαίτερο ενδιαφέρον σε πολλούς τομείς που αφορούν τον οπτικό πολιτισμό: ως προς την καλλιτεχνική αποτύπωση του τρόμου, την κοινωνική σημασία του ανθρώπινου σώματος και πώς αυτή αξιοποιείται οπτικά και αφηγηματικά και ως προς τον πραγματικό αντίκτυπο των manga στα πλαίσια της κουλτούρας που τα δημιουργεί.

Πηγές – Βιβλιογραφία

Πηγές

Ιστοσελίδες

Πληροφορίες για τη ζωή και το έργο του Tezuka Osamu:
<https://artsandculture.google.com/story/tezuka-osamu-manga-museum-tezuka-osamu/> (πρόσβαση στις 10/12/2022).

Πληροφορίες για τη ζωή και το έργο του Umezu Kazuo: <http://umezz.com/en/>
(πρόσβαση στις 20/01/2023).

Πληροφορίες για τη ζωή και το έργο του Hino Hideshi:
<https://hinohideshi.com/profile.html> (πρόσβαση στις 20/01/2023).

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση

Bakhtin, M. (2004). Η γκροτέσκα εικόνα του σώματος και οι καταβολές της. Στο Δ. Μακρυνιώτη (επιμ.), *Τα Όρια του Σώματος: Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις* (σ. 103–112), (μτφρ. Κ. Αθανασίου). Αθήνα: Νήσος.

Braidotti, R. (2004). Σημάδια Θαύματος και Ίχνη Αμφιβολίας; Περί Τερατολογίας και Σωματοποιημένων Διαφορών. Στο Δ. Μακρυνιώτη (επιμ.), *Τα Όρια του Σώματος: Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις* (σ. 161–177), (μτφρ. Κ. Αθανασίου). Αθήνα: Νήσος.

Κωνσταντοπούλου, Χ. (2017). Σύγχρονη επικοινωνία, ο πολιτισμός των Manga. Στο Χ. Κωνσταντοπούλου (επιμ.), *Όψεις του Σύγχρονου Πολιτισμού. Ιαπωνικές επιρροές* (σ. 139–165). Αθήνα: Παπαζήση.

Παπαδόπουλος, Β. (2021). Αποκατάσταση Μεϊτζί: το Ιαπωνικό «θαύμα» που συγκλόνισε τον κόσμο. Ανακτήθηκε από: <https://www.geografiko.gr/meiji/>

Σκαρπέλος, Γ. (2000). Θεωρητικές προσεγγίσεις των κόμικς. Στο *Ιστορική μνήμη και ελληνικότητα στα κόμικς* (σ. 27–52). Αθήνα: Κριτική.

Ταρλαντζός, Λ. (2007). Manga: Ένας γενναίος νέος κόσμος. Στο Μ. Τσελέντη, *Manga: Φαντασία και Πραγματικότητα. Θραύσματα κόσμων κοντινών* (σ. 9–10). Αθήνα: Αιγόκερως.

Τσελέντη, Μ. (2007). The Red Snake and The Bug Boy του Hideshi Hino (1975). Στο *Manga: Φαντασία και Πραγματικότητα. Θραύσματα κόσμων κοντινών* (σ. 47–50). Αθήνα: Αιγόκερως.

Ξενόγλωσση

- Asamiya, U. (2021). A Special Talk with Masters of Horror, Junji Ito and Akiko Hatsu! The Secrets of Manga as Told by The Judges of The Asahi Horror Comic Awards. Ανακτήθηκε από: <https://www.pixivision.net/en/a/6801>
- Atkins, E. T. (2008). Popular Culture. Στο W. M. Tsutsui (επιμ.), *A Companion to Japanese History* (σ. 460–476). London: Blackwell Publishing.
- Badley, L. (1995). The Body Fantastic. Στο *Film, Horror, and the Body Fantastic* (σ. 5–38). Westport, CT: Praeger.
- Balanazategui, J. (2018). The Child and Japanese National Trauma. Στο *The Uncanny Child in Transnational Cinema: Ghosts of Futurity at the Turn of the Twenty-first Century* (σ. 155–184). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Balmain, C. (2008). Introduction. Στο *Introduction to Japanese horror film* (σ. 1–8). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Bantinaki, K. (2012). The Paradox of Horror: Fear as a Positive Emotion. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 70(4), 383–392.
- Ben, K. (2019). An Interview with Master of Horror Manga Junji Ito (Full Length Version). Ανακτήθηκε από: <https://grapee.jp/en/116016>
- Berndt, J. (2001). Permeability and Othering: The Relevance of “Art” in Contemporary Japanese Manga Discourse. Στο L. Monnet (επιμ.), *Critical Perspectives on Twentieth Century Japanese Thought* (σ. 349–375). Montréal: Montréal University Press.
- Berndt, J. (2020). Deviating from “art”: Japanese Manga Exhibitions, 1990–2015. Στο K. A. Munson (επιμ.), *Comic Art in Museums* (σ. 178–191). Jackson, MS: University Press of Mississippi.
- Blatter, J. K. (2008). Case Study. Στο L. Given (επιμ.), *The SAGE Encyclopedia of Qualitative Research Methods* (σ. 68–71). Newbury Park, CA: SAGE Publications.
- Brophy, P. (1986). Horrality—The Textuality of Contemporary Horror Films. *Screen*, 27(1), 2–13. doi: 10.1093/screen/27.1.2
- Bryce, M. & Davis, J. (2010). An Overview of Manga Genres. Στο T. Johnson-Woods (επιμ.), *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives* (σ. 34–61). New York, NY: Continuum International Publishing Group.
- Bush, L. C. (2001). *Asian Horror Encyclopedia: Asian Horror Culture in Literature, Manga, and Folklore*. Lincoln, NE: Writers Club Press.

- Carroll, N. (1987). The Nature of Horror. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 46(1), 51–59. doi:10.2307/431308
- Carroll, N. (1990). *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*. London: Routledge.
- Chin, G. (1998). The Gender of Buddhist Truth: The Female Corpse in a Group of Japanese Paintings. *Japanese Journal of Religious Studies*, 25(3/4), 277–317. Ανακτήθηκε από: <http://www.jstor.org/stable/30234031>
- Cohn, N. (2010). Japanese Visual Language: The Structure of Manga. Στο T. Johnson-Woods (επιμ.), *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives* (σ. 187–203). New York, NY: Continuum International Publishing Group.
- Collins, M. J. (1993). The Body of the Work of the Body: Physio-Textuality in Contemporary Horror. *Journal of the Fantastic in the Arts*, 5(3 (19)), 28–35. Ανακτήθηκε από: <http://www.jstor.org/stable/43308161>
- Creed, B. (1986). Horror and the monstrous-feminine: An imaginary abjection. *Screen*, 27(1), 44–71. doi:10.1093/screen/27.1.44
- Cruz, R. A. L. (2012). Mutations and Metamorphoses: Body Horror is Biological Horror. *Journal of Popular Film and Television*, 40(4), 160–168. doi:10.1080/01956051.2012.654521
- Dumas, R. (2018). The Girls That Never End: The Infinite Seduction of Tomie and Ring. Στο *The monstrous-feminine in contemporary Japanese popular culture* (1st ed.) (σ. 21–37). Cham: Springer International Publishing.
- Encarnacion, J. (2021). Horror manga icon Junji Ito on life, death, and using reality to scare you. Ανακτήθηκε από: <https://www.gamesradar.com/horror-manga-icon-junji-ito-on-life-death-and-using-reality-to-scary-you/>
- Enright, K. (2021). Junji Ito: Manga's master of abstract horror. Ανακτήθηκε από: <https://sabukaru.online/articles/junji-ito-mangas-master-of-abstract-horror>
- Freud, S. (1919). The “Uncanny”. Στο J. Strachey (επιμ.), *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud, Volume XVII (1917-1919): An Infantile Neurosis and Other Works* (σ. 217-256). London: Hogarth.
- Hirasawa, C. (2008). The Inflatable, Collapsible Kingdom of Retribution: A Primer on Japanese Hell Imagery and Imagination. *Monumenta Nipponica* 63(1), 1–50. doi:10.1353/mni.0.0018
- Honig, M. S. A. (2013). *Ghosts of Modernity: The J-horror cycle* (Διδακτορική διατριβή). Monash University. Ανακτήθηκε από:

- https://bridges.monash.edu/articles/thesis/Ghosts_of_modernity_the_J-horror_cycle/4697134
- Hudson, C. (2007). Doctors of Depravity. *Daily Mail*. Ανακτήθηκε από: <https://www.dailymail.co.uk/news/article-439776/Doctors-Depravity.html>
- Ishikawa, T. (2021). Edogawa Ranpo's World of Mystery and Terror. Ανακτήθηκε από: <https://www.nippon.com/en/japan-topics/g01199/>
- Ito, J. (2013). *Uzumaki (3-in-1, Deluxe Edition): Includes vols. 1, 2 & 3*, (μτφρ. Y. Oniki). San Francisco, CA: Viz Media, Subs. of Shogakukan.
- Ito, J. (2015). *Gyo (2-in-1 Deluxe Edition)*, (μτφρ. Y. Oniki). San Francisco, CA: Viz Media, Subs. of Shogakukan.
- Ito, J. (2016). *Tomie: Complete Deluxe Edition*, (μτφρ. N. Kokubo). San Francisco, CA: Viz Media, Subs. of Shogakukan.
- Ito, K. (2002). The Manga Culture in Japan. *Japanese Studies Review*, VII, 1–16.
- Ito, K. (2005). A history of Manga in the context of Japanese culture and society. *Journal of Popular Culture*, 38(3), 456–475. doi:10.1111/j.0022-3840.2005.00123.x
- Itoh, Y. (2018). *New in the Collection: Georges Ferdinand Bigot and Keikan no tabō*. Ανακτήθηκε από: <https://library.osu.edu/site/manga/2018/02/19/new-in-the-collection-georges-ferdinand-bigot-and-keikan-no-tabo->
- Joan, /. (2015). Junji Ito: entretien avec un maître de l'horreur. Ανακτήθηκε από: <https://nostroblogs.wordpress.com/2015/02/11/junji-ito-entretien-avec-un-maitre-de-lhorreur/>
- Kaminishi, I. (2011). Dead Beautiful: Visualizing the Decaying Corpse in Nine Stages as Skillful Means of Buddhism. Στο R. M. Brown & D. S. Hutton (επιμ.), *A Companion to Asian Art and Architecture* (σ. 513–536). Chichester: Wiley-Blackwell.
- Kaneko, D. (2009). Kazuo Umezu VS TSB (Part 3). Ανακτήθηκε από: <http://tokyoscum.blogspot.com/2009/12/kazuo-umezu-vs-tsb-part-3.html>
- Khilnani, S. (2021). Embodying Horror: Corporeal and Affective Dread in Junji Ito's Tomie. Στο R. Bhattacharjee & S. Ghosh (επιμ.), *Horror Fiction in the Global South: Cultures, Narratives and Representations* (σ. 29–38). London: Bloomsbury Publishing PLC.
- Kristeva, J. (1982). Approaching Abjection. Στο *Powers of Horror: An Essay on Abjection* (σ. 1–31). New York, NY: Columbia University Press.

- Kristof, N. D. (1995). Unmasking Horror -- A special report.; Japan Confronting Gruesome War Atrocity. *The New York Times*. Ανακτήθηκε από: <https://www.nytimes.com/1995/03/17/world/unmasking-horror-a-special-report-japan-confronting-gruesome-war-atrocity.html>
- Lamarre, T. (2008). Born of Trauma: *Akira* and Capitalist Modes of Destruction. *Positions (Durham, N.C.)* 16(1), 131–156. doi:10.1215/10679847-2007-014
- Lazzarini, E. (2011). Wonderful Creatures: Early Modern Perceptions of Deformed Bodies. *Oxford Art Journal*, 34(3), 415–431. Ανακτήθηκε από: <http://www.jstor.org/stable/41415626>
- Lippit, M. M. (2002). Reconfiguring Visuality: Literary Realism and Illustration in Meiji Japan. *Review of Japanese Culture and Society*, 14, 9–24. Ανακτήθηκε από: <https://www.jstor.org/stable/42800198>
- Machin, J. (2020). Lovecraft, decadence, and aestheticism. Στο *The Palgrave Handbook of Contemporary Gothic* (σ. 1223–1237). Cham: Springer International Publishing.
- MacWilliams, M. W. (2008). Introduction. Στο M. W. MacWilliams (επιμ.), *Japanese visual culture: Explorations in the world of Manga and Anime* (σ. 3–25). London: Routledge.
- Mayfair, D. (2019). The grotesque tales of Junji Ito — part 4: Gyo (+ 2 short stories). Ανακτήθηκε από: <https://medium.com/@danielmayfair/the-grotesque-tales-of-junji-ito-part-4-gyo-2-short-stories-b7f1e9f7b223>
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics*. New York, NY: William Morrow Paperbacks.
- Mie, M. I. (2015). *Dead and Deadly Females: Junji Ito's Tomie and the Legacy of the Female Vengeance Ghost* (Πτυχιακή εργασία). School of the Art Institute of Chicago. Ανακτήθηκε από: https://digitalcollections.saic.edu/islandora/object/islandora%3Athesis_14242
- Mikkonen, K. (2019). Narration as Showing. Στο *The Narratology of Comic Art* (σ. 73–89). London: Routledge.
- Miyamoto, H. & Prough, J. (2002). The Formation of an Impure Genre—On the Origins of “Manga.” *Review of Japanese Culture and Society*, 14, 39–48.
- Moon, R. (2021). Ecocriticism in Junji Ito's Manga. Ανακτήθηκε από: <https://horrorobsessive.com/2021/08/28/ecocriticism-in-junji-itos-manga/>

- Morgan, J. (2002). *The Biology of Horror: Gothic literature and film* (3^η εκδ.). Carbondale, IL: Southern Illinois University Press.
- Murasaki, K. (2022). Manga sales skyrocket for second year in a row. Ανακτήθηκε από: <https://japaninsider.com/manga-sales-skyrocket-for-second-year-in-a-row/>
- Napier, S. (2013). Manga and Anime. Entertainment, Big Business and Art in Japan. Στο V. Bestor, T. C. Bestor, & A. Yamagata (επιμ.), *Routledge Handbook of Japanese Culture and Society* (σ. 226–237). London: Routledge.
- Noguchi, H. (2004). The Idea of the Body in Japanese Culture and its Dismantlement. *International Journal of Sport and Health Science*, 2, 8–24. doi:10.5432/ijshs.2.8
- Pandey, R. (2008). Medieval Genealogies of Manga and Anime Horror. Στο M. W. MacWilliams (επιμ.), *Japanese Visual Culture: Explorations in the world of Manga and Anime* (σ. 219–236). London: Routledge.
- Pineda, J. P. (2021). Junji Ito's Uzumaki as Existential Literature. Ανακτήθηκε από: https://www.academia.edu/58515784/Junji_Ito's_Uzumaki_as_Existential_Literature
- Rampo, E. (2012). The Human Chair. Στο *Japanese Tales of Mystery and Imagination* (σ. 1-24), (μτφρ. J. B. Harris). Rutland, VT: Tuttle Publishing.
- Reichert, J. (2001). Deviance and Social Darwinism in Edogawa Ranpo's Erotic-Grotesque Thriller "Kotō no oni." *Journal of Japanese Studies*, 27(1), 113–141. doi:10.2307/3591938
- Reider, N. T. (2000). The Appeal of "Kaidan", Tales of the Strange. *Asian Folklore Studies*, 59(2), 265–283. doi:10.2307/1178918
- Reyes, X. A. (2020). Abjection and body horror. Στο C. Bloom (επιμ.), *The Palgrave Handbook of Contemporary Gothic* (σ. 393–410). Cham: Palgrave Macmillan.
- Santilli, P. (2007). Culture, Evil, and Horror. *The American Journal of Economics and Sociology*, 66(1), 173–194. Ανακτήθηκε από: <http://www.jstor.org/stable/27739626>
- Schodt, F. L. (1991). Sex and Violence in Manga. *Mangajin*, 10, 9–30.
- Schodt, F. L. (1996). Enter the Id. Στο *Dreamland Japan: Writings on modern Manga - Japanese comics for "otaku"* (σ. 19–32). Berkeley, CA: Stone Bridge Press.
- Shail, R. (2019). Anxiety and mutation in Charles Burns' Black Hole and Junji Ito's Uzumaki. Στο *Gender and Contemporary Horror in Comics, Games and Transmedia* (σ.19–28). Bingley: Emerald Publishing Limited.

- Sihra, A. (2018). Unit 731. Ανακτήθηκε από: <https://ahf.nuclearmuseum.org/ahf/history/unit-731/>
- Slaymaker, D. (2012). *The body in postwar Japanese fiction*. London: Routledge.
- Stein, W. (2021). Spiral into Samsara in Junji Ito's J-Horror Masterpiece *Uzumaki*. Στο F. G. P. Berns, S. Bhattacharjee, & A. Saha (επιμ.), *Japanese Horror Culture: Critical essays on film, literature, anime, video games* (σ. 131–137). Lanham, MD: Lexington Books.
- Su, S. (2019). Contagious Horror and Fear in Junji Ito's Uzumaki series (Uzumaki: Spiral into Horror) (1998-1999). Ανακτήθηκε από: https://www.academia.edu/40607973/Contagious_Horror_and_Fear_in_Junji_Ito_s_Uzumaki_Series_Uzumaki_Spiral_into_Horror_1998-1999_
- Sutcliffe, J. (2022). The Strange World Of... Junji Ito. Ανακτήθηκε από: <https://thequietus.com/articles/31066-junji-ito>
- Szasz, F. M., & Takechi, I. (2007). Atomic heroes and atomic monsters: American and Japanese cartoonists confront the onset of the nuclear age, 1945–80. *The Historian; a Journal of History*, 69(4), 728–752. doi:10.1111/j.1540-6563.2007.00196.x
- Tanaka, S. (2018). The self in Japanese culture from an embodied perspective. Στο *The Challenges of Cultural Psychology* (σ. 271–283). London: Routledge.
- Tidwell, C. (2021). Spiraling Inward and Outward Junji Ito's Uzumaki and the Scope of Ecohorror. Στο C. Tidwell & C. Soles (επιμ.), *Fear and Nature: Ecohorror Studies in the Anthropocene* (σ. 42–67). University Park, FL: Pennsylvania State University Press.
- Treat, J. W. (1993). Yoshimoto Banana Writes Home: Shoyo Culture and the Nostalgic Subject. *Journal of Japanese Studies*, 19(2), 353–387. doi:10.2307/132644
- Tudor, A. (1995). Unruly bodies, unquiet minds. *Body & Society*, 1(1), 25–41. doi:10.1177/1357034x95001001003
- Winsby, M. B. (2006). Into the Spiral. A Conversation with Japanese Horror Maestro Junji Ito. Ανακτήθηκε από: <http://www.78magazine.com/issues/03-01/arts/junji.shtml>
- Yoneyama, S. (2013). “Life-World”: Beyond Fukushima and Minamata. *Asian Perspective*, 37(4), 567–592. Ανακτήθηκε από: <https://www.jstor.org/stable/42704846>