



หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นกลุ่มโตในทศวรรษที่ 1980:
กระบวนการสร้างสรรค์ที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตก



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาทฤษฎีศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นกลุ่มโตในทศวรรษที่ 1980:
กระบวนการสร้างสรรค์ที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตก



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
ภาควิชาทฤษฎีศิลป์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

MUSCULAR MANGA OF THE 1980'S:
THE CREATIVE PROCESS INFLUENCED BY WESTERN ART AND CULTURES



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts (Art Theory)
Department of Art Theory
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2020
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นกล่อมโตในทศวรรษที่ 1980:
กระบวนการสร้างสรรค์ที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะและวัฒนธรรม
ตะวันตก

โดย ศุภาวรรณ ศุภณีนีติส

สาขาวิชา ทฤษฎีศิลป์ แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก รองศาสตราจารย์ สุธี คุณาวิชยานนท์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

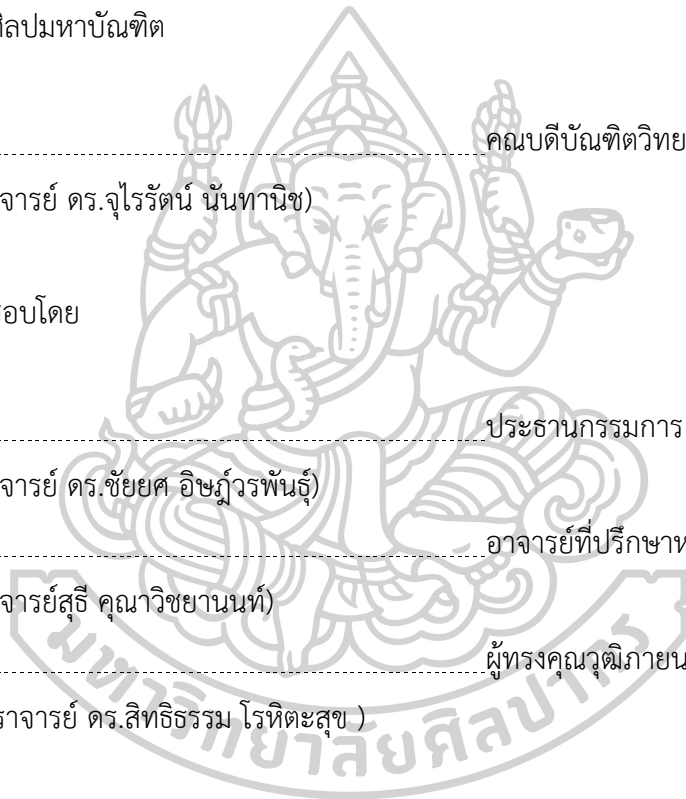
..... คุณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎิวรพันธ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(รองศาสตราจารย์สุธี คุณาวิชยานนท์)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข)



59005204 : ทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

นางสาว ศุภาวรรณ ศุภณิติส: หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นกลุ่มล้ามโตในทศวรรษที่ 1980: กระบวนการสร้างสรรค์ที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตก อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รองศาสตราจารย์ สุธี คุณาวิชยานนท์

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ศึกษาการต่อรองเชิงอำนาจผ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวล้ามโตในทศวรรษที่ 1980 ซึ่งมีกระบวนการสร้างสรรค์ที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตก โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสืบค้นความสามารถของหนังสือการ์ตูนข้างต้น ในการสะท้อนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศของญี่ปุ่นกับชาติตะวันตก โดยศึกษาหนังสือการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ Fist of The North Star (1983) JoJo's Bizarre Adventure (1987) และ Berserk (1989) ผ่านการวิเคราะห์ด้วยแนวคิดหลังอาณานิคมของ โฮมิ เค บาบา (Homi K. Bhabha, 1949) ว่าด้วยวัฒนธรรมผสมผสาน ความคลุมเครือทางวัฒนธรรม และการลอกเลียนแบบ

การศึกษาชี้ว่า การต่อรองเชิงอำนาจผ่านการผสมผสานและลอกเลียนแบบศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกในการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนกลุ่มตัวอย่าง ก่อให้เกิดภาพตัวแทนใหม่ของทั้งประเทศญี่ปุ่นและชาติตะวันตก จากเดิมที่หนังสือการ์ตูนแนวหุ่นยนต์สะท้อนความเปราะบางทางกายภาพและเทคโนโลยีของญี่ปุ่นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 หนังสือการ์ตูนกลุ่มล้ามโตที่ลอกเลียนแบบสรีระของชาวตะวันตก กลับแสดงถึงความต้องการเชื่อมั่นในศักยภาพทางร่างกายของชาวญี่ปุ่น การเปลี่ยนแปลงของภาพตัวแทนนี้ต่อรองอย่างชัดเจนกับความเป็นใหญ่ในสภาวะกึ่งอาณานิคมที่ชาติตะวันตกมีอยู่เหนือประเทศญี่ปุ่นมาตั้งแต่ยุคสงคราม นอกจากนี้ การศึกษายังเสนอว่า การผสมผสานและลอกเลียนแบบศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกอย่างซ้ำๆ ก่อให้เกิดการแทรกแซงความหมายในอัตลักษณ์ของชาติตะวันตกอย่างแนบเนียน การสำแดงอำนาจการควบคุมความหมายและคุณค่าความเป็นตะวันตกผ่านการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนนี้ จึงเป็นอีกกระบวนการหนึ่งของญี่ปุ่นในการต่อรองเชิงอำนาจอาณานิคมกับตะวันตก กระบวนการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนกลุ่มตัวอย่าง จึงเป็นการนำเสนอตัวตนใหม่แห่งความกำยำ ที่ต่อต้านภาพตัวแทนของผู้พ่ายแพ้ที่ถูกสร้างขึ้นโดยตะวันตก และผลิตพื้นที่เชิงอำนาจให้แก่ญี่ปุ่นในการควบคุมและใช้สอยอัตลักษณ์ของชาติตะวันตก ในบริบทที่สอดคล้องกับความสัมพันธ์เชิงหลังอาณานิคมอย่างชัดเจน

59005204 : Major (Art Theory)

MISS SUPAWAN SUPANEEDIS : MUSCULAR MANGA OF THE 1980'S: THE CREATIVE PROCESS INFLUENCED BY WESTERN ART AND CULTURES THESIS ADVISOR : ASSOCIATE PROFESSOR SUTEE KUNAVICHAYANONT

This thesis examines the hegemonic negotiation occurred in the western art and cultures influenced muscular manga of the 1980's. The research aims to explore an ability of those manga in reflecting the Japanese sociocultural context, in associated with its historical events and western relations. The study was carried out by analyzing 3 sample mangas; Fist of The North Star (1983), JoJo's Bizarre Adventure (1987) and Berserk (1989) via postcolonial concepts of Homi K. Bhabha's hybridity, ambivalence, and mimicry.

The result reveals that the hegemonic negotiation of hybridizing and mimicking western art and cultures in the creative process of the mangas, resulted in a newly constructed representations of both Japan and the West. While robot manga reflects the physical and technological fragility of post-World War II Japan, the muscular manga that imitates western figures contrarily represents the Japanese urge to embrace the human body capabilities. Visibly, this shift of representation negotiated with the quasi-colonial power the West has been wielding over Japan since the war. The study also suggests that the repeated process of combining and imitating western art and cultures, subtly interfere the original implications of those western identities. This manifestation of the authority to define and evaluate the West, through the creative process of so mangas, is likewise a resistance toward the West. The creative process of the mangas is therefore represents the new and mighty Japan against the image of the defeated assigned by the West. And at the same time, provides Japan a state of domination and utilization over western identities. All within the consistently cohered context of a postcolonial relationship.

กิตติกรรมประกาศ

This thesis would not have been successfully completed without the great deal of support and assistance I have received throughout my time with the program. In the academic discipline of Art Theory, I am gratefully indebted to my advisors, Associate Professor Sutee Kunavichayanont, and Associate Professor Chaiyosh Isavorapant, Ph.D. for recognizing this study of comics and constantly helped sharpen it with their guidance and insightful feedback.

I would like to also sincerely express my appreciation to Assistant Professor Sitthidham Rohitasuk, Ph.D. for agreeing to support this research as an external examiner and provided it with passionate contribution and input.

In addition, this thesis is made possible with the opportunities and suggestions given by the faculty members, the support staffs, and my fellow classmates of the Art Theory program, Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts Silpakorn University.

Finally, I would like to thank my family for their continuous encouragement and support in every aspect of my study, especially in sharing with me the enthusiasm in comics, cartoons, and movies that make the research very much enjoyable.



ศุภาวรรณ สุภณีสิต

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญรูปภาพ.....	ฌ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	6
1.3 สมมติฐานของการศึกษา.....	6
1.4 ขอบเขตการศึกษา.....	7
1.5 ขั้นตอนของการศึกษา.....	8
1.6 วิธีการศึกษา.....	8
1.7 โครงร่างเนื้อหาวิทยานิพนธ์.....	9
1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	10
1.9 ข้อตกลงเบื้องต้น.....	11
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม.....	12
2.1 การศึกษาประวัติศาสตร์และพัฒนาการของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น.....	12
2.1.1 พัฒนาการของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นก่อนอิทธิพลของชาติตะวันตก.....	14
2.1.2 พัฒนาการของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นหลังอิทธิพลของชาติตะวันตก.....	17
2.1.3 พัฒนาการของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในยุคสงครามโลกครั้งที่ 2 และยุคหลังสงคราม....	21
2.2 การศึกษาบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่สะท้อนผ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น.....	24

2.2.1 หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นและบริบททางการเมือง การทหาร และสภาวะหลังสงครามโลกครั้งที่ 2	24
2.2.2 ร่างกายของตัวการ์ตูนและสภาวะทางสังคม วัฒนธรรม และจิตสำนึกมวลชน	27
2.2.3 หุ่นยนต์ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นและความปรารถนาในความเจริญทางเทคโนโลยี	31
2.2.4 หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นและสื่ออื่นๆ กับการต่อรองทางวัฒนธรรมผ่านการลอกเลียนแบบ สื่อตะวันตก	34
2.3 แนวคิดหลังอาณานิคมและการศึกษาที่เกี่ยวข้อง	41
2.3.1 แนวคิด Orientalism ของ Edward Said	42
2.3.2 แนวคิด Hybridity, Ambivalence, และ Mimicry ของ Homi K. Bhabha	45
บทที่ 3 กระบวนการสร้างสรรค์ที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นกลุ่มโตโตในทศวรรษที่ 1980	51
3.1 Fist of The North Star	52
3.2 JoJo's Bizarre Adventure	61
3.3 Berserk	76
บทที่ 4 บทวิเคราะห์	90
4.1 มัดกล้ามเนื้อของตัวละครในฐานะการต่อรองเชิงอาณานิคมผ่านการลอกเลียนแบบ	91
4.2 การสร้างความคลุมเครือทางวัฒนธรรมผ่านการใช้สอยศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกอย่างอิสระ	96
บทที่ 5 บทสรุป	102
รายการอ้างอิง	106
ประวัติผู้เขียน	108

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 The Animal Scrolls.....	15
ภาพที่ 2 Ofuku's Moxibustion.....	16
ภาพที่ 3 ส่วนหนึ่งจาก Hokusai Manga	17
ภาพที่ 4 นิตยสาร The Japan Punch.....	19
ภาพที่ 5 Norakuro.....	20
ภาพที่ 6 Lone Wolf and Cub (1970).....	23
ภาพที่ 7 Barefoot Gen (1973).....	26
ภาพที่ 8 Atom ในนิตยสาร Shonen เดือนสิงหาคม ปี 1961.....	29
ภาพที่ 9 สมเด็จพระจักรพรรดิอโหะฮิโตะ และพลเอก ดักลาส แมกอาร์เธอร์	29
ภาพที่ 10 Tetsuo จากภาพยนตร์การ์ตูน Akira	30
ภาพที่ 11 Mazinger Z (1969)	33
ภาพที่ 12 ภาพเปรียบเทียบใบปิดภาพยนตร์ Godzilla (1954) กับ King Kong (1933) และ The Beast from 20,000 Fathoms (1953).....	39
ภาพที่ 13 ภาพเปรียบเทียบ Work II (1958) โดยชิรากะ กับภาพถ่ายการสร้างสรรค์ Autumn Rhythm (1950) ของพอลลีอก	40
ภาพที่ 14 วินเซนต์ แวน โก๊ะ (1853 – 1890), La Mousmé, 1888.....	45
ภาพที่ 15 ภาพเปรียบเทียบ Kenshiro กับ Max Rockatansky.....	54
ภาพที่ 16 ภาพเปรียบเทียบ The Outlaw กับ The Humungus และ Wez	54
ภาพที่ 17 ภาพเปรียบเทียบ Mamiya และ Lin กับ Warrior Woman	55
ภาพที่ 18 ภาพเปรียบเทียบ Kenshiro กับ บรูซ ลี (A)	56
ภาพที่ 19 ภาพเปรียบเทียบ Kenshiro กับ บรูซ ลี (B)	56
ภาพที่ 20 ATA TA TA TA TA TA.....	57

ภาพที่ 21 ภาพเปรียบเทียบ Kenshiro กับ Rocky Balboa	57
ภาพที่ 22 ภาพเปรียบเทียบ โอคามูระ กับ ซาลส์ บรอนสัน จากภาพยนตร์ Adieu l'ami (1968) ..	59
ภาพที่ 23 ภาพเปรียบเทียบ The Pillar Man กับ Part of the Cocoon	64
ภาพที่ 24 ภาพเปรียบเทียบ The Pillar Men กับ แฟรนโก โคลัมบู, อาร์โนลด์ ชวาร์เซเน็กเกอร์ และ เอ็ด คอร์นีย์	64
ภาพที่ 25 ORA ORA ORA	65
ภาพที่ 26 ภาพเปรียบเทียบ Jonathan Joestar กับภาพประกอบในนิตยสาร GQ ปี 1984 โดยโลเปซ .	68
ภาพที่ 27 ภาพเปรียบเทียบ Jonathan & Zeppelli และ Fugo & Abbacchio กับภาพประกอบโดย วีรามอนเตส.....	68
ภาพที่ 28 ภาพเปรียบเทียบ Caesar Zeppelli กับ Body Conscious (1983) โดยวีรามอนเตส ...	69
ภาพที่ 29 ภาพเปรียบเทียบ Dio กับ Yves Saint Laurent Haute Couture (1984) โดยวีรามอนเตส .	69
ภาพที่ 30 ภาพเปรียบเทียบใบหน้าของ Eisdisi กับ Beautiful Butch (1984) โดยวีรามอนเตส....	70
ภาพที่ 31 ภาพเปรียบเทียบใบหน้าของ Dio กับ Violeta Sanchez (1995) โดยวีรามอนเตส.....	70
ภาพที่ 32 ภาพเปรียบเทียบ Buon Giorno กับภาพถ่ายแฟชั่น Gianni Versace Donna A/W 1995/96 Catalogue.....	71
ภาพที่ 33 ภาพเปรียบเทียบ Giorno Giovanna กับภาพถ่าย Susan Holmes with Red Gloves (c. 1990)	71
ภาพที่ 34 Jolyne, Fly High with GUCCI.....	72
ภาพที่ 35 ภาพเปรียบเทียบ Rohan at the Louvre และประติมากรรม The Dying Slave (c. 1513). 74	
ภาพที่ 36 ภาพเปรียบเทียบปกหนังสือการ์ตูน Steel Ball Run กับ จิตรกรรมสีน้ำมัน Riders on the Beach (1902) โดยโกแก็ง	74
ภาพที่ 37 ภาพเปรียบเทียบ Guts กับ Conan.....	77
ภาพที่ 38 ภาพเปรียบเทียบ Casca กับ แฮลลี เบริรี่.....	78
ภาพที่ 39 ภาพเปรียบเทียบ The Behelit กับ The Lament Configuration.....	79
ภาพที่ 40 ภาพเปรียบเทียบ The God Hand กับ The Cenobites	79

ภาพที่ 41 ภาพเปรียบเทียบ Void กับ Pinhead.....	80
ภาพที่ 42 ภาพเปรียบเทียบ Ubik กับ Butterball	80
ภาพที่ 43 ภาพเปรียบเทียบ Conrad กับ Paisaje XIV (1973) โดยกีเกอร์.....	81
ภาพที่ 44 ภาพเปรียบเทียบ The Female Apostle และ Alien I (Facehugger), version II.....	81
ภาพที่ 45 ภาพเปรียบเทียบ Monsters of Casca's Dream กับ ปกอัลบั้ม Walpurgis (1969)....	82
ภาพที่ 46 ภาพเปรียบเทียบ Ubik's Arrival กับ Tree-Man ในบานพับภาพช่องขวาของ The Garden of Earthly Delights (c. 1490)	83
ภาพที่ 47 ภาพเปรียบเทียบ The Abyss กับ Convex and Concave (1955).....	84
ภาพที่ 48 ภาพเปรียบเทียบ Tower of Conviction กับภาพพิมพ์ The Confusion of Tongues (1865).....	84
ภาพที่ 49 ภาพเปรียบเทียบ Church of Enoch กับ The church of San Martín de Tours de Frómista.	85
ภาพที่ 50 ม้วนภาพ The Mission of Commodore Perry to Japan in 1854 (c. 1854-1858)	93
ภาพที่ 51 ภาพเปรียบเทียบ แมกอาร์เธอร์ กับ ชวาร์เซเน็กเกอร์ และ Kenshiro	95
ภาพที่ 52 แพนการ์ตูนชาวอิตาลีจำนวนมากต้อนรับอารากิในกิจกรรมพิเศษของเทศกาล Lucca Comics & Games ในโรงอุปรากร Teatro del Giglio เมื่อวันที่ 31ตุลาคม2019	99
ภาพที่ 53 ภาพเปรียบเทียบ Atomu กับ Kenshiro และ Jolyne, Fly High with GUCCI.....	100

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น Astro Boy ของ โอซามุ เทซูกะ (Osamu Tezuka, 1928 – 1989) ที่เริ่มตีพิมพ์เมื่อปี ค.ศ. 1952 ซึ่งเล่าเรื่องราวของหุ่นยนต์แอนดรอยด์¹ ผ่านการผจญภัยและต่อสู้กับเหล่าร้าย เพื่อผดุงความสันติสุขไว้ในโลกแห่งอนาคตที่เจริญด้วยเทคโนโลยี เป็นหนึ่งในหนังสือการ์ตูนเรื่องสำคัญที่มีอิทธิพลต่อวงการหนังสือการ์ตูนและสื่อเพื่อความบันเทิงของประเทศญี่ปุ่นมาจนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะกับหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย² ที่ได้มีการผลิตและพัฒนาเนื้อหาเกี่ยวกับหุ่นยนต์รบออกมาอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่หุ่นเหล็กยักษ์ตัวแทนแห่งคุณธรรม Tetsujin 28-go (1956) ของ มิตสึเทรุ โยโกยามะ (Mitsuteru Yokoyama, 1934 – 2004) หรือมนุษย์กลพิทักษ์โลกในผลงานชื่อดังของ โชตารุ อิชิโนโมริ (Shotaro Ishinomori, 1938 – 1998) Cyborg 009 (1964) และหุ่นยนต์ยักษ์ซูเปอร์ฮีโร่ Mazinger Z (1972) ของ โก นางาอิ (Go Nagai, 1945) โดยหนังสือการ์ตูนเหล่านี้ล้วนเป็นกระแสสำคัญที่ก่อให้เกิดภาพยนตร์การ์ตูนที่ต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ของเล่นของสะสมชื่อดัง เช่น Mobile Suit Gundam (1979) และ Neon Genesis Evangelion (1995) รวมไปถึงหุ่นยนต์รบรูปสัตว์และไดโนเสาร์อย่าง Zoids (1999) นอกเหนือจากนี้ หนังสือการ์ตูนตระกูลหุ่นยนต์ยังได้พัฒนาและแตกแขนงออกไปเป็นหนังสือการ์ตูนแนวไซเบอร์พังค์³ ที่นำเสนอเทคโนโลยีการต่อสู้ในโลกล้ำยุค ดังที่ปรากฏผ่านอาวุธยุทธโปกรณ์มากมายในหนังสือการ์ตูนชื่อดังของ คัตสึฮิโร โอโตโมะ (Katsuhiro Otomo, 1954) เรื่อง Akira (1982) หรือมนุษย์กลผู้ต่อกรกับองค์กรอาชญากรรมไซเบอร์ใน Ghost in the Shell (1989) ของ มาซามุเนะ ชิโร (Masamune Shirow, 1961) ไปจนถึงเรื่องราวของนักรบจักรกลสาวแห่งโลกอนาคตอันร้าวใน Battle Angel Alita (1990) โดย ยูกิโตะ คิชิโระ (Yukito Kishiro, 1967)

อย่างไรก็ตาม ในทศวรรษที่ 1980 ท่ามกลางกระแสความนิยมอันต่อเนื่องของสื่อบันเทิงแนวหุ่นยนต์ ได้มีการถือกำเนิดขึ้นของหนังสือการ์ตูนแนวกล้ำกึ่งที่มีรูปแบบการนำเสนอเนื้อเรื่องและการออกแบบตัวละครแตกต่างจากหนังสือการ์ตูนแนวหุ่นยนต์อย่างสิ้นเชิง ในขณะที่ลักษณะสำคัญของหนังสือการ์ตูนแนวหุ่นยนต์รบและแนวไซเบอร์พังค์คือการดำเนินเรื่องผ่านการต่อสู้ด้วยเทคโนโลยีในโลก

¹ แอนดรอยด์ (android) หมายถึง สิ่งมีชีวิตเทียมที่มีลักษณะดูเหมือนมนุษย์ โดยมักจะมีผิวหนังปกคลุมร่างกาย ต่างจากหุ่นยนต์ที่มีลักษณะเป็นเหล็กหรือพลาสติก (Prucher, J. (2007). *Brave new words: the Oxford dictionary of science fiction*. (pp. 6 – 7). Oxford University Press.)

² หนังสือการ์ตูนเด็กผู้ชาย (Shonen) หมายถึงตระกูลหรือแนวของหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่มีกลุ่มผู้บริโภคลึกเป็นเด็กผู้ชาย มักจะมีลักษณะเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการต่อสู้และการผจญภัย (Lexico. (n.d.) Shonen. In Lexico. สืบค้นจาก <https://www.lexico.com/definition/shonen>)

³ ไซเบอร์พังค์ (cyberpunk) ในที่นี้ หมายถึง นิยายหรือสื่อแนววิทยาศาสตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับโลกอนาคตที่ถูกปกครองด้วยอำนาจของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ (Merriam-Webster. (n.d.). Cyberpunk. In Merriam-Webster.com dictionary. สืบค้นจาก <https://www.merriam-webster.com/dictionary/Cyberpunk>)

อนาคต ไม่ว่าจะป็นหุ่นยนต์ มนุษย์กล หรืออาวุธและเครื่องมือล้ำสมัยรูปแบบต่าง ๆ หนังสือการ์ตูนกลุ่มโตโต้ได้เสนอการต่อสู้ผ่านร่างกายที่กำยำเต็มไปด้วยมัดกล้ามเนื้อ เช่น ศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว วิชากำลึงภายใน การเตะต่อยทะเลาะวิวาท รวมไปถึงการต่อสู้ด้วยอาวุธระยะประชิด เช่น ดาบ กระบอง หรือค้อน นอกเหนือจากนี้ ร่างกายของตัวละครในหนังสือการ์ตูนกลุ่มโตโต้ยังมีลักษณะที่สูงใหญ่ ควบคู่ไปกับขนาดกล้ามเนื้อที่ใหญ่เกินความเป็นจริง ซึ่งตรงกันข้ามกับร่างกายของตัวละครในหนังสือการ์ตูนแนวหุ่นยนต์และแนวอื่นๆ ที่มักจะมีร่างกายสมส่วน หรือมีร่างกายที่เล็กและผอมบาง

Fist of The North Star (1983) หนึ่งในหนังสือการ์ตูนเรื่องแรกๆ ที่จุดประกายกระแสหนังสือการ์ตูนกลุ่มโตโต้ ได้นำเสนอเรื่องราวในโลกอนาคตที่ล่มสลายกลายเป็นทะเลทรายรกร้างอันเนื่องมาจากสงครามระเบิดปรมาณู ผ่านการผจญภัยของ Kenshiro พระเอกกลุ่มโตโต้ผู้สู้บอดและใช้วิชา Hokuto Shinken กระบวนท่าเพลงหมัดที่สามารถระเบิดคู่ต่อสู้ให้แหลกสลายด้วยการจี้จุดกำลังภายในในการต่อกรกับอันตรายที่รังควานผู้อ่อนแอและแค้นแค้น เพื่อผดุงความยุติธรรมและความดีในกิลิยูคอันมีดมืด โดย โยชิยุกิ โอคาโมริ (Yoshiyuki Okamura, 1947) เจ้าของนามปากกา บุรอนซอน (Buronson) ผู้ให้กำเนิด Fist of the North Star ได้อธิบายอย่างเปิดเผย ถึงลักษณะที่แปลกใหม่ของหนังสือการ์ตูนเรื่องนี้ ว่าทั้งการออกแบบตัวละครที่เต็มไปด้วยมัดกล้ามเนื้อ การต่อสู้ด้วยวิทยายุทธ์ และโลกทะเลทรายอันแห้งแล้ง ล้วนได้รับแรงบันดาลใจสำคัญมาจากสื่อวัฒนธรรมร่วมสมัยตะวันตก โดยเฉพาะภาพยนตร์และดารานักแสดงฮอลลีวูด⁴ โดยโลกอนาคตอันทุรกันดารในภาพยนตร์สัญชาติออสเตรเลีย Mad Max (1979) และ Mad Max 2 (The Road Warrior) (1981) ที่เต็มไปด้วยแก๊งอันตรายชุดหนังซีทรูจักรยานยนต์ อาละวาดไปทั่วอย่างป่าเถื่อน เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ได้ถูกหยิบยืมมาเป็นฉากในการดำเนินเรื่องของ Fist of The North Star ในขณะที่วิชากำลึงและมัดกล้ามเนื้อของ Kenshiro เกิดขึ้นจากการผสมผสานลีลาศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวของ บรูซ ลี (Bruce Lee, 1940 – 1973) จากภาพยนตร์ดังเรื่อง Enter The Dragon (1973) เข้ากับร่างกายอันกำยำล่ำสันของ ซิลเวสเตอร์ สตอลโลน (Sylvester Stallone, 1946) พระเอกภาพยนตร์มวยเรื่อง Rocky (1976)

นอกเหนือจาก Fist of the North Star การรับเอาอิทธิพลจากศิลปะวัฒนธรรมตะวันตกมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เนื้อเรื่องและตัวละคร ยังเป็นลักษณะที่ปรากฏขึ้นเป็นระยะในหนังสือการ์ตูนแนวกลุ่มโตโต้เรื่องอื่นในเวลาต่อมา เช่น JoJo's Bizarre Adventure (1987) ของ ฮิโรฮิโกะ อารากิ (Hirohiko Araki, 1960) ที่เล่าเรื่องราวการผจญภัยอันแปลกประหลาดในกรุงลอนดอนศตวรรษที่ 19 ผ่านสุภาพบุรุษกลุ่มโตโต้ชาวอังกฤษ Jonathan Joestar ผู้ฝึกฝนวิชาคลื่นมนตราอันเป็นพลังลมปราณมหัศจรรย์ เพื่อต่อสู้กับ Dio Brando น้องชายบุญธรรมผู้ชั่วร้ายที่กลายร่างเป็นผีดูดเลือดด้วยอำนาจของหน้ากากศิลาคอแลนติกัลป์ โดยในขณะที่ร่างกายและวิชากำลึงภายในของ Jonathan มีลักษณะพัฒนาต่อยอด

⁴ ฮอลลีวูด (Hollywood) ในที่นี้หมายถึง อุตสาหกรรมภาพยนตร์อเมริกัน (Merriam-Webster. (n.d.). Hollywood. In Merriam-Webster.com dictionary. สืบค้นจาก <https://www.merriam-webster.com/dictionary/Hollywood>)

มาจาก Kenshiro อย่างชัดเจน ชื่อของตัวละครและเนื้อหาหลักกลับเป็นการหยิบยืมมาจากเรื่องราวการเผชิญหน้ากับผีดูดเลือดในโรมาเนียของ Jonathan Hawker นายหนุ่มชาวอังกฤษจากนวนิยายโกธิค⁵ ชื่อตั้งเรื่อง แดรกคูลา (Dracula, 1897) ของ แบรม สโตกเกอร์ (Bram Stoker, 1847 – 1912) ประกอบกับการสร้างตัวละครต่างๆ จากการผสมผสานชื่อดาราและศิลปินชาวตะวันตกอีกมากมาย ทั้งนักแสดงฮอลลีวูดอย่าง มาร์ลอน แบรินโด (Marlon Brando, 1924 – 2004) นักร้อง รอนนี่ เจมส์ ดีโอ (Ronnie James Dio, 1942 – 2010) ไปจนถึงวงดนตรี เช่น Led Zeppelin และ REO Speedwagon จนกำเนิดเป็นหนังสือการ์ตูนกล้ำโตแนวพิสดารที่แม้ว่าจะดำเนินเรื่องอย่างแปลกใหม่ผ่านพระเอกชาวต่างชาติ แต่กลับได้รับความนิยมอย่างล้นหลามมาจนถึงปัจจุบัน ที่ยังตีพิมพ์ตอนใหม่ออกมาอย่างต่อเนื่องกว่า 30 ปี และได้รับการจัดอันดับเป็นหนึ่งในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมสูงสุดและตีพิมพ์อย่างต่อเนื่องยาวนานที่สุดตลอดกาล⁶

หนังสือการ์ตูนกล้ำโตอีกเรื่องหนึ่งที่พัฒนาจาก Fist of The North Star ในช่วงเวลาต่อมาอย่าง Berserk (1989) ของ เคนทาโร่ มิอูระ (Kentaro Miura, 1966 – 2021) ซึ่งบอกเล่าการต่อสู้กับโชคชะตาอันโหดร้ายของนักดาบกล้ำโต Guts ในโลกแฟนตาซียุคกลางอันเต็มไปด้วยสงคราม อสูรกาย และสิ่งเหนือธรรมชาติ ได้รับเอาอิทธิพลการออกแบบตัวละครบางส่วนมาจากเหล่าปีศาจ Cenobites ในมิติลึกลับของภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง Hellraiser (1987) และลักษณะการออกแบบสัตว์ประหลาดที่เฉพาะตัวของศิลปิน เอช. อาร์. กีเกอร์ (H. R. Giger, 1940 – 2014) ผู้สร้างสรรค์สิ่งมีชีวิตต่างดาว Xenomorph ให้กับภาพยนตร์แนวไซไฟ⁷ เรื่องตั้ง Alien (1979) โดยผสมผสานเข้ากับเนื้อหาของเทปนิยายตะวันตกและภาพยนตร์แฟนตาซี เช่น Excalibur (1981) และ Conan the Barbarian (1982) นอกเหนือจากนี้ ยังมีการหยิบยืมองค์ประกอบในผลงานศิลปะของจิตรกรสำคัญในประวัติศาสตร์มาสอดแทรกในภูมิทัศน์และสถาปัตยกรรมของสถานที่ต่างๆ ในเนื้อเรื่องอีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นจิตรกรรมบนบานพับภาพ The Garden of Earthly Delights (c. 1490 – 1510) อันเลื่องชื่อของ ฮีเยโรนิมัส โบส (Hieronymus Bosch, 1450 – 1516) หรือภาพพิมพ์เลขนศิลป์ที่มีความซับซ้อนลงตาของ เมาริตส์ กอร์เนลิส แอ็ชเชอร์ (M. C. Escher, 1898-1972) การรับอิทธิพลจากศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกในการพัฒนาเนื้อเรื่องและตัวละครจึงเป็นลักษณะร่วมที่ปรากฏขึ้นอย่างต่อเนื่องระหว่างหนังสือการ์ตูนอย่าง Fist of the North Star คู่ JoJo's Bizarre Adventure และ Berserk ซึ่งเป็นตัวอย่างของหนังสือการ์ตูนที่

⁵โกธิค (Gothic) ในที่นี้หมายถึง ลักษณะของนิยายที่ดำเนินเรื่องราวในสถานที่ที่เปล่าเปลี่ยวลึกลับ ซึ่งเกิดปรากฏการณ์น่าขนลุก ลึกลับ หรือสยดสยอง (Merriam-Webster. (n.d.). Gothic. In Merriam-Webster.com dictionary. สืบค้นจาก <https://www.merriam-webster.com/dictionary/Gothic>)

⁶(Komatsu, M. (2016). Jojo's Bizarre Adventure manga has printed 100 million copies. *Crunchyroll*. สืบค้นจาก <https://www.crunchyroll.com/anime-news/2016/12/15/jojos-bizarre-adventure-manga-has-printed-100-million-copies>)

⁷ Science Fiction หมายถึงตระกูลหนึ่งของบันเทิงคดีที่เกี่ยวข้องกับการจินตนาการถึงแนวคิดในอนาคต เช่น วิวัฒนาการทางเทคโนโลยี การสำรวจอวกาศ การเดินทางข้ามเวลา จักรวาลคู่ขนาน และสิ่งมีชีวิตต่างดาว (Gilks, M., Fleming P., & Allen, M. (2003). Science Fiction: The Literature of Ideas. *WritingWorld.com*. สืบค้นจาก <https://www.writing-world.com/sf/sf.shtml>)

มีความโดดเด่นแตกต่างออกไปจากหนังสือการ์ตูนแนวหุ่นยนต์ที่ถือครองพื้นที่สื่อเพื่อความบันเทิงในประเทศญี่ปุ่นมาตั้งแต่การสิ้นสุดของสงครามโลกครั้งที่ 2

แม้ว่าหนังสือการ์ตูนแนวกล่อมโตที่ปรากฏขึ้นในทศวรรษที่ 1980 จะมีเอกลักษณ์ที่แปลกใหม่ และได้รับความนิยมจากผู้อ่านจำนวนมาก และในปัจจุบันหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นได้ถูกศึกษาในเชิงวิชาการผ่านหัวข้อที่หลากหลาย ตั้งแต่การสืบค้นต้นกำเนิดการ์ตูนในประวัติศาสตร์ศิลปะภาพพิมพ์ไม้ ไปจนถึงการศึกษาวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมของกลุ่มผู้อ่าน การให้ความสำคัญเกี่ยวกับการวิเคราะห์อิทธิพลของศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกที่มีต่อการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นยังจำกัดอยู่ในกลุ่มตัวอย่างของหนังสือการ์ตูนแนวหุ่นยนต์และไซเบอร์พังค์เสียเป็นส่วนใหญ่ โดยในหนังสือ *Inside the Robot Kingdom: Japan, Mechatronics, and the Coming Robotopia* (1988) เฟรเดอริก แอล. ช็อดด์ (Frederick L. Schodt, 1950) นักเขียนชาวอเมริกัน หยิบยกประเด็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างพัฒนาการด้านเทคโนโลยีเครื่องจักรกลในอุตสาหกรรมของประเทศญี่ปุ่น กับผลผลิตทางวัฒนธรรมร่วมสมัยอย่างหนังสือการ์ตูนแนวหุ่นยนต์ เช่น *Astro Boy* (1952) *Doraemon* (1970) และ *Dr. Slump* (1980) รวมไปถึงผลิตภัณฑ์ของสะสมอย่าง *Mobile Suit Gundam* (1979) และเสนอว่าการผลิตและผลิตซ้ำสื่อแนวหุ่นยนต์เป็นการสะท้อนสภาวะจิตสำนึกมวลชนของชาวญี่ปุ่นหลังจากการพ่ายแพ้ในสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งมีความปรารถนาการครอบครองอำนาจนำทางอาวูธยูโทปกรณและเทคโนโลยีที่ล้ำสมัยกว่าชาติตะวันตก (Schodt, 1988)

ในเวลาต่อมา หนังสือ *Full Metal Apache: Transactions Between Cyberpunk Japan and Avant-Pop America* (2006) ของนักวิชาการด้านวรรณกรรมญี่ปุ่น ทาคายูกิ ทัตสึมิ (Takayuki Tatsumi, 1955) ได้วิเคราะห์ความเป็นไซเบอร์พังค์ มนุษย์จักรกล หุ่นยนต์รบ และโลกที่ล่มสลายที่ปรากฏขึ้นอย่างต่อเนื่องในสื่อญี่ปุ่นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งมีลักษณะที่ได้รับอิทธิพลหรือสอดคล้องกับนวนิยายและภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์จากชาติตะวันตก ผ่านแนวคิดหลังอาณานิคม ทัตสึมิได้เสนอลักษณะไซเบอร์พังค์ของสื่อญี่ปุ่นในฐานะการรับมือกับความพ่ายแพ้หลังสงครามและการถูกยึดครองโดยสหรัฐอเมริกา โดยทั้งลักษณะครึ่งคนครึ่งเครื่องจักรหรือการจินตนาการถึงโลกที่ไกลาหลล่วนเป็นเครื่องมือในการการระบายอารมณ์ของสภาวะการเปลี่ยนแปลงทางความเชื่อมั่นและศรัทธาที่มีต่อกองทัพและจักรพรรดิ นอกเหนือจากนี้ การรับเอาอิทธิพลสื่อตะวันตกมาเป็นแรงบันดาลใจหรือดัดแปลงยังเป็นการแสดงออกซึ่งความพยายามในการลอกเลียนแบบความสามารถของชาติตะวันตกเพื่อสำแดงอำนาจนำทางวัฒนธรรมและช่วงชิงความหมายของสื่อประเภทนั้นเพื่อการผลิตใหม่อีกด้วย (Tatsumi, 2006) อย่างไรก็ตาม การสืบค้นเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์อย่างละเอียดและประยุกต์ใช้แนวคิดหลังอาณานิคมเพื่ออธิบายการต่อรองเชิงอำนาจผ่านผลผลิตทางวัฒนธรรมในงานวิจัยของทัตสึมียังจำกัดอยู่ในการวิเคราะห์เฉพาะสื่อแนวหุ่นยนต์และไซเบอร์พังค์ ในขณะที่สื่อแนวอื่นและหนังสือการ์ตูนกล่อมโตยังไม่ได้รับการศึกษารอบคอบเท่า

ในลักษณะเดียวกัน ศิลปินร่วมสมัยชาวญี่ปุ่น ทากาชิ มูรากามิ (Takashi Murakami, 1962) ได้จัดแสดงงานนิทรรศการ Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture ในปี 2005 เพื่อสะท้อนผลกระทบของสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยเฉพาะการทิ้งระเบิดนิวเคลียร์ที่ฮิโรชิมาและนางาซากิ ที่มีต่อจิตสำนึกและผลผลิตทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่นในเวลาต่อมา โดย Murakami เสนอว่าสภาวะของชาวญี่ปุ่นหลังสงครามเปรียบดั่งเด็กทารกที่อ่อนแอและไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ การผลิตและผลิตซ้ำตัวการ์ตูนที่มีลักษณะน่ารักน่าเอ็นดู หรือตัวเล็กตาโต เช่น Doraemon และ Hello Kitty จึงเป็นทั้งการปลอบประโลมจิตใจและการแสดงออกถึงตัวตนที่บอบบางภายใต้ซากปรักหักพังของจักรวรรดิที่ล่มสลาย สอดคล้องการ์ตูนแนวไซเบอร์พังก์และหุ่นยนต์ยักษ์ชื่อดังอย่าง Akira และ Neon Genesis Evangelion ซึ่งเป็นการสะท้อนความสับสนวุ่นวายในเดบิตเป็นผู้ใหญ่ผ่านตัวการ์ตูนเด็กนักเรียนที่ต้องเผชิญหน้ากับการต่อสู้อันโหดร้ายในเมืองที่โกกลาหล (Murakami, 2005) แต่สำหรับหนังสือการ์ตูนแนวกล้ำโหมที่มีลักษณะตัวการ์ตูนตรงข้ามกับการ์ตูนคิกขุอย่างสิ้นเชิง การปลอบประโลมตนเองด้วยความน่ารักน่าทะนุถนอมจึงไม่ใช่คำอธิบายที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการศึกษาเอกลักษณ์ที่เฉพาะตัวของหนังสือการ์ตูนกล้ำโหมในทศวรรษที่ 1980

ตัวอย่างการศึกษาเบื้องต้นสามารถแสดงให้เห็นว่าหนังสือการ์ตูนและตัวการ์ตูนญี่ปุ่นที่เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในระดับนานาชาติ เช่น Astro Boy, Doraemon, Dr. Slump หรือ Hello Kitty นอกเหนือจากการเป็นสื่อเพื่อความบันเทิงสำหรับเด็กและวัยรุ่น ยังเป็นการแสดงออกของกระบวนการบางอย่างทางสังคม วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะผลกระทบอันเนื่องมาจากสงครามโลกครั้งที่ 2 รวมไปถึงความสัมพันธ์ระหว่างประเทศที่มีมาอย่างยาวนานและละเอียดอ่อนของญี่ปุ่นกับชาติตะวันตก โดยในขณะที่งานของ ซ็อดดัต ทัตสึมิ และมูรากามิ ได้อธิบายถึงหนังสือการ์ตูนแนวหุ่นยนต์สงครามมากด้วยเทคโนโลยีและการ์ตูนเด็กที่น่ารักสดใส ในฐานะภาพสะท้อนของความปรารถนาในความเจริญเท่าทันชาติตะวันตก หรือการสร้างพื้นที่และร่างกายในจินตนาการให้จิตใจที่สับสนได้หลีกหนีออกจากความเป็นจริงของสภาวะสังคมที่โหดร้าย การศึกษาเบื้องต้นเหล่านี้ยังไม่สามารถครอบคลุมไปถึงการศึกษาหนังสือการ์ตูนแนวอื่นที่มีอยู่อย่างมากมายในท้องตลาดปัจจุบัน การขยายขอบเขตการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ที่หลากหลายของหนังสือการ์ตูนแนวอื่นๆ จึงสามารถเป็นการสร้างความเป็นไปได้ในการวิเคราะห์บทบาทและกลไกการทำงานของหนังสือการ์ตูนให้กว้างขวางมากยิ่งขึ้น

แม้ว่าประเทศญี่ปุ่นจะไม่เคยเป็นอาณานิคมของประเทศตะวันตก โดยเกือบจะเป็นประเทศเจ้าอาณานิคมของฝั่งตะวันออกเสียด้วยซ้ำ แต่ลักษณะของสื่อต่างๆ ที่ถูกผลิตขึ้นหลังจากการถูกยึดครองโดยฝ่ายสัมพันธมิตรหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นกระบวนการต่อรองทางวัฒนธรรมที่ทัตสึมิได้แสดงให้เห็นแล้วว่าสามารถวิเคราะห์ได้ผ่านแนวคิดหลังอาณานิคม ไม่ต่างออกไปจากประเทศอื่นๆ ที่เคยเป็นอาณานิคมของตะวันตก ผ่านการวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนแนวกล้ำโหมที่ได้รับการตีพิมพ์และเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายในทศวรรษที่ 1980 จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ Fist of The North Star (1983), Jojo's Bizarre

Adventure (1987) และ Berserk (1989) ซึ่งมีรูปแบบการสร้างสรรค์ที่หยิบยืมองค์ประกอบต่างๆ จากศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกจนเกิดเป็นลักษณะเฉพาะตัวแตกต่างจากหนังสือการ์ตูนแนวอื่นในช่วงเวลา ก่อนหน้าอย่างสิ้นเชิง ด้วยแนวคิดหลังอาณานิคม โดยเฉพาะแนวคิดการลอกเลียนแบบ (mimicry) ของ โฮมิ เค บาบา (Homi K. Bhabha, 1949) นอกจากจะเป็นการขยายขอบเขตการศึกษาหนังสือการ์ตูน ญี่ปุ่น ยังจะสามารถอธิบายกระบวนการสร้างสรรค์อันเป็นเอกลักษณ์ของหนังสือการ์ตูนแนวนี้ได้ในฐานะ กลไกการต่อรองทางวัฒนธรรมกับอิทธิพลชาติตะวันตก และชี้แจงบทบาทหน้าที่หรือความสามารถในการสะท้อนบริบททางสังคม วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศกับชาติตะวันตก ในสถานะหนึ่งของญี่ปุ่น ผ่านเนื้อหาและแง่มุมเพิ่มเติมนอกเหนือไปจากหนังสือการ์ตูนในแนวเบื้องต้นที่ได้รับการศึกษาอย่างถ่องแท้ระดับหนึ่งแล้ว

1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ความสอดคล้องของรูปแบบและเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนแนว กล้ามโตในทศวรรษที่ 1980 ที่รับอิทธิพลการสร้างสรรค์จากศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตก กับบริบทของ สภาวะสังคมวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น ตลอดจนความเกี่ยวเนื่องกับเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์และ ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศของญี่ปุ่นและชาติตะวันตก

1.2.2 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์บทบาท หน้าที่ รวมถึงกลไกการทำงาน ของหนังสือการ์ตูนแนว กล้ามโตในทศวรรษที่ 1980 ในฐานะผลผลิตทางศิลปะวัฒนธรรมที่สะท้อนบริบททางสังคมวัฒนธรรมของ ญี่ปุ่น

1.2.3 เพื่อขยายขอบเขตการศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น รวมถึงหนังสือการ์ตูนในประเทศอื่นๆ ให้กว้างขวาง ครอบคลุม และทันสมัยมากยิ่งขึ้น

1.3 สมมติฐานของการศึกษา

คล้ายคลึงกับที่ตัวอย่างการศึกษาเบื้องต้นได้เสนอลักษณะของหนังสือการ์ตูนแนวหุ่นยนต์ ไซเบอร์พังค์ และการ์ตูนน่ารัก ในฐานะผลผลิตทางศิลปะและวัฒนธรรมที่สะท้อนจิตสำนึกมวลชนใน สภาวะสังคมยุคหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 อย่างสอดคล้องกับเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์และ ความสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่างประเทศญี่ปุ่นกับชาติตะวันตก การศึกษานี้ตั้งอยู่บนสมมติฐาน ความเป็นไปได้ที่หนังสือการ์ตูนแนวกล้ามเนื้อในทศวรรษที่ 1980 เป็นกระบวนการศิลปะวัฒนธรรมรูปแบบ หนึ่ง ที่สามารถสะท้อนสภาวะทางสังคมและความสัมพันธ์ระหว่างประเทศในแง่มุมที่นอกเหนือไปจาก การศึกษาเบื้องต้น โดยเฉพาะในด้านการต่อรองเชิงอำนาจทางวัฒนธรรมกับชาติตะวันตก ซึ่งในขณะที่

ตัวอย่างของ ทาคายูกิ ทัตสึมิ ได้ชี้ให้เห็นถึงความพยายามในการสำแดงความเป็นใหญ่ทางเทคโนโลยีผ่านการลอกเลียนแบบและช่วงชิงความหมายของสื่อแนวหุ่นยนต์และไซเบอร์พังก์ ลักษณะการเลียนแบบศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัย หรือร่างกายของชนชาติตะวันตกอย่างสุดโต่งจนถึงขั้นพิสดารหรือขบขันของหนังสือการ์ตูนแนวกล้ำก๊อต จึงสามารถเป็นการแสดงออกของกลไกการต่อรองทางวัฒนธรรมอีกรูปแบบหนึ่งได้เช่นกัน

1.4 ขอบเขตการศึกษา

หมายเหตุหนึ่งเกี่ยวกับขอบเขตของการศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกล้ำก๊อตในทศวรรษที่ 1980 คือการแยกหนังสือการ์ตูนแนวกล้ำก๊อตใหญ่ที่ได้รับอิทธิพลการสร้างสรรค์มาจากศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตก ออกจากหนังสือการ์ตูนแนวกล้ำก๊อตทั่วไป เนื่องจากประเด็นสำคัญของการศึกษาคือการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างลักษณะการรับแรงบันดาลใจหรือลอกเลียนแบบข้ามชาติ กับบริบทสถานะทางสังคมและวัฒนธรรม ในฐานะกลไกเชิงอำนาจรูปแบบหนึ่ง ดังนั้น หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่นำเสนอตัวละครกล้ำก๊อตในทศวรรษที่ 1980 บางเรื่อง เช่น Kinnikuman (1979), Dragon Ball (1984), Sakigake!! Otokojuku (1985) และ Hajime no Ippo (1989) หรือ Baki the Grappler (1991) แม้ว่าจะมีลักษณะที่แตกต่างจากหนังสือการ์ตูนแนวหุ่นยนต์สงครามหรือตัวการ์ตูนบ๊องแสบน่ารัก แต่เนื่องจากขาดองค์ประกอบที่เชื่อมโยงกับศิลปะวัฒนธรรมตะวันตก จึงถือเป็นเนื้อหาที่อยู่นอกเหนือขอบเขตของการศึกษานี้

อนึ่ง การเลือกศึกษาเฉพาะหนังสือการ์ตูนที่เริ่มตีพิมพ์ภายในทศวรรษที่ 1980 เป็นอีกหนึ่งเงื่อนไขสำคัญที่มีความสอดคล้องกับการศึกษาลักษณะการหยิบยืมศิลปะวัฒนธรรมตะวันตก โดยทัตสึมิได้อธิบายถึงทศวรรษที่ 1980 ในลักษณะของยุคสมัยที่สื่อสามารถเคลื่อนย้ายข้ามชาติได้อย่างสิ้นไหลสืบเนื่องจากการเสื่อมสลายลงของลัทธิอาณานิคม กระทั่งสื่อสามารถผลิตความหมายใหม่ของอัตลักษณ์ในชาติอาณานิคมและชาติเจ้าอาณานิคมได้อย่างเกินความเป็นจริง ซึ่งแม้ว่าสื่อเหล่านี้อาจมีความแปลกประหลาดจนถึงขั้นพิสดาร ความพยายามในการผลิตใหม่และช่วงชิงความหมายของอัตลักษณ์เช่นนี้ คือกลไกสำคัญที่มีบทบาทอย่างมากสำหรับการต่อรองเชิงอำนาจนำทางวัฒนธรรมในสถานะหลังอาณานิคม ดังนั้น จากการวางขอบเขตหนังสือการ์ตูนตามเงื่อนไขเบื้องต้นจึงสามารถจำกัดการศึกษาได้ภายในหนังสือการ์ตูนแนวกล้ำก๊อตที่เริ่มตีพิมพ์ในทศวรรษที่ 1980 จำนวน 3 เรื่อง ดังนี้

1.4.1 Fist of The North Star (ชื่อ ภาษาญี่ปุ่น : 北斗の拳 หรือ Hokuto no Ken) เนื้อเรื่องโดย โยชิยุกิ โอคามูระ ภายใต้นามปากกา บุรอนซอน และภาพโดย เท็ตสึโอะ ฮาระ (Tetsuo Hara, 1961) เริ่มตีพิมพ์ครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ. 1983 ในนิตยสารรายสัปดาห์ Weekly Shonen Jump เครือสำนักพิมพ์ Shueisha

1.4.2 JoJo's Bizarre Adventure (ชื่อภาษาญี่ปุ่น: ジョジョの奇妙な冒険 หรือ JoJo no Kimyou na Bouken) โดย ฮิโรฮิโกะ อารากิ เริ่มตีพิมพ์ครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ. 1987 ในนิตยสารรายสัปดาห์ Weekly Shonen Jump เครือสำนักพิมพ์ Shueisha

1.4.3 Berserk (ชื่อภาษาญี่ปุ่น: ベルセルク) โดย เคนทาโร่ มิอุระ เริ่มตีพิมพ์ครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ. 1989 ในนิตยสารรายปักษ์ Animal House ของสำนักพิมพ์ Hakusensha ในสังกัดเครือ Shueisha ก่อนที่นิตยสารจะเปลี่ยนชื่อเป็น Young Animal ใน ค.ศ. 1992

1.5 ขั้นตอนของการศึกษา

1.5.1 การศึกษาทบทวนวรรณกรรม - ศึกษางานวิชาการที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ความเป็นมา บริบทที่ห้อมล้อมการสร้างสรรค์ และวิวัฒนาการของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ไปจนถึงงานศึกษาเกี่ยวกับบทบาททางสังคม ศิลปะและวัฒนธรรมของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งต่อยอดไปสู่การศึกษาแนวคิด ทฤษฎีด้านการต่อรองเชิงอำนาจทางวัฒนธรรม และแนวคิดสื่อและวัฒนธรรมร่วมสมัย โดยเฉพาะแนวคิดหลังอาณานิคม สภาวะความคลุมเครือทางวัฒนธรรม การลอกเลียนแบบทางวัฒนธรรม และวัฒนธรรมเชิงผสมผสาน

1.5.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล - โดยเก็บข้อมูลจากหนังสือการ์ตูนแนวกล้ำโง่ในทศวรรษที่ 1980 จำนวน 3 เรื่องตามขอบเขตของการศึกษา ซึ่งหมายถึงการรวบรวมองค์ประกอบต่างๆ ในหนังสือการ์ตูนดังกล่าวที่ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตก พร้อมกับการสืบค้นและเก็บตัวอย่างอิทธิพลต้นแบบเหล่านั้นสำหรับการเปรียบเทียบและวิเคราะห์ในขั้นตอนต่อไป โดยนอกเหนือจากภายในตัวหนังสือการ์ตูน ข้อมูลสำหรับการศึกษาสามารถรวมถึงภาพร่างหรือภาพประกอบของหนังสือการ์ตูนจากหนังสือรวมภาพ หรือสื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

1.5.3 การวิเคราะห์และสรุปผล - วิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบในหนังสือการ์ตูนที่สร้างสรรค์ขึ้นจากอิทธิพลของศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตก กับบริบทของสภาพแวดล้อมทางสังคมวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ตามแนวคิดทฤษฎีต่างๆ ด้านการต่อรองเชิงอำนาจทางวัฒนธรรม เพื่อนำไปสู่การสรุปผลและตอบสมมติฐานของการศึกษาในที่สุด

1.6 วิธีการศึกษา

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่มุ่งเน้นในการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ควบคู่ไปกับการวิเคราะห์บริบท (Contextual Analysis) อย่างสอดคล้องกัน โดยในขณะที่ตัวบทของการศึกษาหมายถึงลักษณะการรับเอาอิทธิพลจากชาติตะวันตกมาใช้ในการสร้างสรรค์

องค์ประกอบต่างๆ ของหนังสือการ์ตูน บริบทที่ห้อมล้อมลักษณะเหล่านั้นจึงได้แก่ สภาวะทางสังคม วัฒนธรรม ปรัชญาทางประวัติศาสตร์ และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ เป็นต้น โดยวิเคราะห์กลไกการทำงานของตัวบทหนังสือการ์ตูนผ่านแนวคิดหลังอาณานิคม โดยเฉพาะแนวคิดเกี่ยวกับ สภาวะความคลุมเครือทางวัฒนธรรม (Ambivalence) การลอกเลียนแบบ (Mimicry) และลักษณะวัฒนธรรมผสมผสาน (Hybridity) ที่เสนอขึ้นโดยนักทฤษฎี โยมิ เค บาบ่า ซึ่งอธิบายถึงการต่อรองเชิงอำนาจของประเทศอาณานิคมต่อประเทศเจ้าอาณานิคมผ่านผลผลิตทางวัฒนธรรมรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ภาษากิริยามารยาท หรือธรรมเนียม ในขณะที่เดียวกัน การทำความเข้าใจบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่แวดล้อมการสร้างสรรคหนังสือการ์ตูน ถือเป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงความสอดคล้องระหว่างตัวบทและแนวคิดทฤษฎี อันนำไปสู่การสรุปที่เป็นเหตุเป็นผลและครอบคลุมคำถามวิจัยอย่างครบถ้วน

1.7 โครงร่างเนื้อหาวิทยานิพนธ์

บทที่ 1 บทนำ นำเสนอที่มาและความสำคัญของการวิจัย อันเนื่องมาจากการสังเกตเห็นถึงความเป็นไปได้ในการวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกล้ำโง่ในทศวรรษที่ 1980 ที่มีลักษณะเชื่อมโยงกับศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตก ผ่านแนวคิดหลังอาณานิคม เพื่อชี้ให้เห็นการต่อรองเชิงอำนาจทางวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับสภาวะบริบททางสังคมของประเทศญี่ปุ่น และขยายฐานการศึกษาหนังสือการ์ตูนให้กว้างขวางมากยิ่งขึ้น

บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนแรก เป็นการสืบค้นประวัติศาสตร์ความเป็นมาและวิวัฒนาการของการ์ตูนญี่ปุ่นตั้งแต่การเกิดขึ้นของภาพการ์ตูนม้วนหนังสือในศตวรรษที่ 11 จนถึงการเกิดขึ้นอุตสาหกรรมการ์ตูนพิมพ์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นสมัยใหม่หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ส่วนที่สอง นำเสนอประเด็นการศึกษาบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่สะท้อนผ่านหนังสือการ์ตูนในแต่ละยุคสมัย ซึ่งมีความสอดคล้องโดยตรงกับประวัติศาสตร์และพัฒนาการของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในส่วนแรก และส่วนที่สาม เป็นการสำรวจแนวคิดหลังอาณานิคมและตัวอย่างการศึกษาที่อธิบายพัฒนาการและการผลิตสร้างเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นผ่านแนวคิดหลังอาณานิคม เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในขั้นตอนการวิเคราะห์ตัวบทของกลุ่มตัวอย่างการศึกษา

บทที่ 3 กระบวนการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นกล้ำโง่ในทศวรรษที่ 1980 ที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตก ชี้แจงศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตก เช่น เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ บุคคลสำคัญ ปกรณัม ศิลปะ นิยาย ภาพยนตร์ ตลอดจนถึง ดารานักแสดง และวงดนตรีที่ปรากฏในฐานะแรงบันดาลใจ อิทธิพล หรือการถูกลอกเลียนแบบ ในกลุ่มตัวอย่างหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกล้ำโง่ที่ได้รับการตีพิมพ์ในทศวรรษที่ 1980 จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ Fist of The North Star (1983), JoJo's Bizarre Adventure (1987) และ Berserk (1989) เพื่อเข้าสู่การวิเคราะห์ในลำดับต่อไป

บทที่ 4 บทวิเคราะห์ วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ของหนังสือการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างด้วยแนวคิดหลังอาณานิคม โดยเฉพาะแนวคิดของ โทมัส เค. บาบ่า ที่ว่าด้วย สภาวะความคลุมเครือทางวัฒนธรรม (Ambivalence) การลอกเลียนแบบ (Mimicry) และลักษณะวัฒนธรรมผสมผสาน (Hybridity) จากการวิจัยพบว่า หนังสือการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างมีลักษณะที่แสดงออกถึงการต่อรองเชิงอำนาจระหว่างวัฒนธรรมร่วมสมัยของประเทศญี่ปุ่นกับศิลปะและวัฒนธรรมของชาติตะวันตก ซึ่งมีความสอดคล้องอย่างยิ่งกับประวัติศาสตร์ความสัมพันธ์เชิงอาณานิคมระหว่างประเทศ ที่ญี่ปุ่นและชาติตะวันตกมีส่วนร่วมมาอย่างยาวนานและต่อเนื่อง

บทที่ 5 สรุป สรุปผลของการวิจัยว่าด้วยการวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนแนวกล้ำโถ่เบื้องต้นผ่านแนวคิดหลังอาณานิคม และเสนอความเป็นไปได้ของงานวิจัยนี้ในการมีส่วนร่วมในมิติการศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น หรือแม้แต่หนังสือการ์ตูนในวัฒนธรรมและประเทศอื่นๆ เช่น การประยุกต์ใช้แนวคิดหลังอาณานิคมเพื่อวิเคราะห์วรรณกรรมรูปแบบการ์ตูน และการขยายขอบเขตการศึกษาหนังสือการ์ตูนให้กว้างขวางครอบคลุมแนวการ์ตูนที่มีอยู่อย่างมากมายและหลากหลายในปัจจุบัน พร้อมกับข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาแนวทางที่มีลักษณะใกล้เคียงในอนาคต

1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การศึกษานี้พยายามชี้ให้เห็นถึงกระบวนการทางศิลปะและวัฒนธรรมที่สามารถสะท้อนสภาวะทางสังคมและการต่อรองเชิงอำนาจ ผ่านความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของหนังสือการ์ตูนแนวกล้ำโถ่และอิทธิพลของชาติตะวันตก พร้อมทั้งนำเสนอบทบาทอื่นของหนังสือการ์ตูนอันนอกเหนือไปจากการเป็นสื่อเพื่อความบันเทิงสำหรับเด็กและวัยรุ่น แต่ในฐานะวรรณกรรมรูปแบบหนึ่งซึ่งสามารถถูกวิเคราะห์และศึกษาได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากสื่อรูปแบบอื่นๆ เช่น นิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ หรือกระทั่งนิตยสาร ได้รับการศึกษาในแง่มุมเชิงวิชาการที่หลากหลายอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ถือกำเนิดขึ้นมาอย่างยาวนานไม่น้อยกว่าสื่อร่วมสมัยเหล่านี้ และเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายทั่วโลกในปัจจุบัน จึงควรแก่การได้รับความสนใจในเชิงวิชาการอย่างเท่าเทียมกัน และเนื่องจากตัวอย่างการศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นข้างต้นได้ทำการสำรวจหนังสือการ์ตูนแนวหุ่นยนต์และไซเบอร์พังก์อย่างละเอียดถี่ถ้วนแล้ว หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอื่นเองก็ควรได้รับความยุติธรรมในลักษณะเดียวกันและถูกศึกษาเพื่อขยายขอบเขตของงานวิชาการด้านสื่อรูปแบบการ์ตูนและหนังสือการ์ตูนให้กว้างขวางยิ่งขึ้นไป การศึกษานี้จึงสามารถเป็นข้อมูลเพิ่มเติมในฐานะการศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นหรือการศึกษาหัวข้อที่เกี่ยวข้อง โดยอาจเป็นหนึ่งในข้อสังเกต หรือจุดประเด็นและข้อถกเถียงอื่นๆ ในการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมด้านหนังสือการ์ตูนต่อไปในอนาคต

1.9 ข้อตกลงเบื้องต้น

เนื่องจากแหล่งข้อมูลในการค้นคว้าประกอบด้วยข้อมูลทั้งภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษาอังกฤษที่อ้างอิงถึงภาษาญี่ปุ่น เพื่อหลีกเลี่ยงการเข้าใจผิดที่อาจเกิดขึ้นจากการสลับเปลี่ยนการอ้างอิงระหว่างแหล่งข้อมูลภาษาที่ต่างกัน และเพื่อดำรงความถูกต้องแม่นยำ และสม่ำเสมอของการอ้างอิง จึงเสนอข้อตกลงเบื้องต้นในการศึกษาดังนี้

1.8.1 การอ้างอิงถึงชื่อต่างๆ จากหนังสือการ์ตูนด้วยภาษาอังกฤษ - ข้อจำกัดในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลบางแห่ง ทำให้เอกสารอ้างอิงหนังสือการ์ตูนในขอบเขตของการศึกษาจำเป็นต้องอ้างอิงโดยปะปนกันระหว่างฉบับลิขสิทธิ์การพิมพ์ภาษาอังกฤษ และฉบับลิขสิทธิ์การพิมพ์ภาษาไทย การอ้างอิงชื่อหนังสือการ์ตูน ชื่อของตัวละคร สถานที่ และสิ่งอื่นๆ ภายในหนังสือการ์ตูน จึงจะถูกกล่าวถึงเป็นภาษาอังกฤษทั้งสิ้น ไม่ว่าภาพประกอบที่นำเสนอจะถูกอ้างจากหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทยก็ตาม

1.8.2 การอ้างอิงถึงชื่อชาวญี่ปุ่นด้วยชื่อจริงตามด้วยนามสกุล - ด้วยเหตุผลในลักษณะเช่นเดียวกัน ชื่อของชาวญี่ปุ่น ทั้งที่เป็นตัวละครสมมติ และบุคคลที่มีตัวตนอยู่จริง เช่น ศิลปิน บุคคลในประวัติศาสตร์ และผู้ให้ข้อมูล ซึ่งตามปกติจะขึ้นต้นด้วยนามสกุลและตามด้วยชื่อ ในการศึกษาจะถูกกล่าวถึงโดยชื่อจริงและตามด้วยนามสกุล



บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

เนื้อหาของบทนี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ส่วน ส่วนแรกเป็นการสืบค้นประวัติศาสตร์ความเป็นมาและพัฒนาการของการ์ตูนญี่ปุ่น ที่มีลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ตลอดจนอธิบายถึงอิทธิพลของกองทัพและสถานะทางสงครามที่มีต่อการเริ่มต้นตีพิมพ์และเผยแพร่หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นสมัยใหม่ ซึ่งมีผลสืบเนื่องมาสู่อุตสาหกรรมหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบัน ส่วนที่สองเป็นการกล่าวถึงประเด็นการศึกษาบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่สะท้อนผ่านหนังสือการ์ตูนที่มีปรากฏอยู่อย่างหลากหลายขึ้นอยู่กับแต่ละช่วงสถานะของสังคม ซึ่งสามารถทั้งสะท้อนจิตสำนึกระดับมวลชนของประชาชนชาวญี่ปุ่นทั่วประเทศหลังความพ่ายแพ้ในสงครามโลกครั้งที่ 2 และแสดงออกความใฝ่ฝันและจินตนาการของร่างกายที่สวยงามทันสมัยในกลุ่มวัยรุ่นหนุ่มสาว ตลอดจนนำเสนอความสัมพันธ์เชิงอาณานิคมที่มีต่อชาติตะวันตก และส่วนที่สาม เป็นการสำรวจแนวคิดหลังอาณานิคมและการศึกษาที่สามารถใช้ในการอธิบายพัฒนาการและการผลิตสร้างเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น โดยเฉพาะแนวคิดเชิงอำนาจระหว่างประเทศอาณานิคมและประเทศเจ้าอาณานิคมของ โยมิ เค บาบ่า ได้แก่ สถานะความคลุมเครือทางวัฒนธรรม ลักษณะวัฒนธรรมผสมผสาน และการลอกเลียนแบบทางวัฒนธรรม

2.1 การศึกษาประวัติศาสตร์และพัฒนาการของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

ในการศึกษาพัฒนาการของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น นัทสึ โอนะตะ พาวเวอร์ (Natsu Onoda Power) นักวิชาการด้านแนวคิดการละครผู้ศึกษากระบวนการทำงานของ โอซามุ เทซูกะ เชื่อว่าการเริ่มต้นผ่านการสำรวจนิรุกติศาสตร์และความหมายตามตัวอักษรของคำว่า มังงะ เป็นประเด็นสำคัญที่สามารถคลี่คลายความเป็นมาและเปิดทางสู่การสืบค้นความหมายของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นได้อย่างน่าสนใจ โดยคำว่า มังงะ (漫画) ซึ่งคาดว่าถือกำเนิดขึ้นในประเทศญี่ปุ่นและถูกหยิบยืมไปใช้ในภาษาจีนต่อมาในต้นศตวรรษที่ 12 ประกอบด้วยอักษรคันจิ 漫 (man) มีความหมายตามตัวอักษรว่า เรื่อยเปื่อย อย่างไม่ได้ตั้งใจ หรือ ไร้สาระ และ 画 (ga) ที่มีความหมายตามตัวอักษรว่า ภาพวาด หรือการวาดภาพ รวมกันจึงมีความหมายเบื้องต้นว่า ภาพไร้สาระ หรือภาพที่วาดขึ้นอย่างไม่จริงจัง ในปัจจุบัน มังงะ สามารถเขียนได้ด้วยระบบตัวอักษรที่แตกต่างกัน 3 ระบบ ได้แก่ คันจิ (漫画) ฮิรางานะ (まんが) และ คาตากานะ (マンガ) โดยนักวิชาการและศิลปินได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเลือกใช้ระบบตัวอักษรที่นำเสนอ มังงะ ใน

แต่ละกาลเทศะไว้อย่างหลากหลาย Junzou Ishiko (Junzou Ishiko, 1929 – 1977) นักวิจารณ์วรรณคดี เชื่อว่าควรเขียนผ่านรูปคาคากานะ ที่มีลักษณะอ่านได้ง่ายกว่าตัวคันจิ เนื่องจากการเขียนในลักษณะนี้นำเสนอรูปแบบของภาพศิลปะสมัยใหม่ที่ถูกผลิตออกมาได้อย่างเป็นจำนวนมากเพื่อตอบสนองความต้องการที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเพื่อการเสียดสีสังคม เพื่อความไร้สาระ หรือเพื่อการบันทึกเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ ในรูปแบบที่สามารถเข้าใจได้ง่าย แตกต่างกับภาพวาดสมัยใหม่ที่มีแต่จะพัฒนาต่อเนื่องไปสู่ความเป็นนามธรรม

ในแนวทางที่สอดคล้องกับอิชิโก นักประวัติศาสตร์ อีซาโอะ ชิมิซุ (Isao Shimizu, 1939) ให้ความเห็นว่า การเขียนผ่านคาคากานะ และคันจิ นำเสนอความหมายของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในบริบทสังคมและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ที่แตกต่างกัน เมื่อเขียนด้วยคันจิ ชิมิซุเสนอว่าเป็นการกล่าวถึงรูปแบบเก่าของการวาดการ์ตูนในสมัยเอโดะ ที่มักเป็นการวาดผู้คน สัตว์ และพืช ด้วยลายเส้นพู่กัน จนกระทั่งพัฒนาไปสู่ศิลปะล้อเลียนการเมืองระบบศักดินา ในขณะที่รูปเขียนคาคากานะ หมายถึงหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เกิดขึ้นในสังคมสมัยใหม่ อย่างไรก็ตาม ชิมิซุได้นิยามความหมายของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเอาไว้ว่า เป็นภาพที่วาดขึ้นด้วยจิตวิญญาณของการเสียดสีและการละเล่น สำหรับการเขียนด้วยอักษรฮิรางานะ มักใช้ในการเน้นเนื้อหาด้านอารมณ์ขัน ซึ่งไม่จำเป็นจะต้องเกี่ยวข้องกับการเมืองการปกครองเสมอไป ฮิเดกิ โอซากิ (Hideki Ozaki, 1928 – 1999) นักวิจารณ์วรรณคดีได้ใช้ มังงะ ในรูปฮิรางานะ เพื่อนำเสนอความหมายของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ในหนังสือ *The Origins of Modern Manga: Investigating the Language of Laughter* (1972) ว่าเป็นการแปลความหมายของทุกสิ่งผ่านอารมณ์ขัน

จากการให้ความหมายของหนังสือการ์ตูนเบื้องต้นของทั้งชิมิซุและโอซากิ จะเห็นได้ว่า หนังสือการ์ตูน โดยเฉพาะในรูปเขียนอักษรคาคากานะ และฮิรางานะ มักจะถูกเชื่อมโยงกับการละเล่น การล้อเลียน อารมณ์ขัน ภาษาสำหรับเด็ก และการผลิตในจำนวนมาก แตกต่างจากการเขียนด้วยอักษรคันจิ ที่ใช้ในการเสนอหนังสือการ์ตูนในฐานะศิลปะลายเส้นพู่กันที่มีความละเอียดอ่อน อย่างไรก็ตาม คำว่าหนังสือการ์ตูนในทั้งสามรูปแบบล้วนมีความหมายเชิงบริบทเบื้องต้นเกี่ยวกับความสามารถในการนำเสนอความคิดเห็นทางการเมือง ในปี 1918 โจว จางโซ่ว เจ้าของนามปากกา หลู่ ชูวีน (Zhou Shuren (Lu Xun), 1881 – 1936) หนึ่งในนักเขียนผู้ทรงอิทธิพลที่สุดของประเทศจีนศตวรรษที่ 20 กล่าวถึงความหมายของหนังสือการ์ตูนว่ามีบทบาทที่สอดคล้องกับการเผยแพร่ข่าวสารบ้านเมือง และการแสดงออกของอำนาจประชาชน ผ่านความสามารถในการตีแผ่และวิพากษ์วิจารณ์ด้วยกระบวนการที่แม้ว่าจะหยาบหรือเรียบบ้าง แต่นำเสนอที่ดีแผ่ความทุจริตในสังคมอย่างจริงจังและละเอียดอ่อน (Power, 2009, p. 8 – 11) การศึกษาเชิงวิชาการเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และพัฒนาการของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจำนวนมาก ก็ล้วนชี้ให้เห็นว่าภายใต้ลักษณะที่ ตลก หรือไร้สาระ ของความเป็นการ์ตูน หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแท้จริงแล้วมีบทบาทที่หลากหลายซึ่งปรับเปลี่ยนอย่างสอดคล้องกับสภาวะความเป็นไปในแต่ละยุคสมัยของสังคมญี่ปุ่นมาโดยตั้งแต่แรกเริ่มการเกิดขึ้นของบรรพบุรุษหนังสือการ์ตูนเลยทีเดียว

2.1.1 พัฒนาการของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นก่อนอิทธิพลของชาติตะวันตก

การรื้อถอนเพื่อบูรณะผ้าของวัดโทโซไดจิและวัดโฮริวจิ ในจังหวัดนาระ นำไปสู่การค้นพบหลักฐานที่เก่าแก่ที่สุดของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีอายุมากกว่าหนึ่งพันปี ซึ่งปรากฏอยู่บนเพดานเป็นรูปวาดเล่นของสัตว์ ผู้คน และอวัยวะเพศชาย สันนิษฐานว่าวาดขึ้นโดยกรรมกรผู้สร้างวัด หรืออาลักษณ์ ในห้วงอารมณ์เบื่อหน่าย และแม้ว่าการค้นพบนี้จะชี้ให้เห็นว่าความตลกและการเสียดสีสังคมเป็นลักษณะที่อยู่คู่กับการ์ตูนญี่ปุ่นมายาวนาน แต่พัฒนาการในเวลาต่อมาของภาพการ์ตูนญี่ปุ่นล้วนมีบทบาทที่สอดคล้องกับบริบททางสังคมอย่างควบคู่ไปกับอารมณ์ขันอยู่เสมอ หนึ่งในบรรพบุรุษของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายคือ ม้วนหนังสือภาพสัตว์ (Chojugiga หรือ The Animal Scrolls) สันนิษฐานว่าวาดขึ้นโดยพระสงฆ์ญี่ปุ่น โทบะ (Toba Sojo, 1053 – 1140) นำเสนอภาพวาดลายพู่กันของสัตว์นานาชนิด กระต่าย ลิง กบ และหมาจิ้งจอก ในอิริยาบถเลียนแบบกิจกรรมของมนุษย์ที่หลากหลาย เช่น อาบน้ำ สั่งสรรค้ เต็มร่า เต็มเหล่า สูบใบยา เล่นมวยปล้ำ ไปจนถึงประกอบพิธีทางศาสนา นอกเหนือจากภาพสัตว์ ม้วนหนังสืออื่นๆ ในชุดเดียวกันยังได้นำเสนอภาพของนักบวชเล่นไพ่ เล่นพนัน และดูไก่ชน อีกด้วย นักวิชาการส่วนมากเชื่อว่าภาพตลกเหล่านี้ไม่ได้วาดขึ้นเพียงเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่การวาดภาพสัตว์ต่างๆ แต่งตัวด้วยอารมณ์ขบขัน และทำกิจกรรมของพระหรือชนชั้นสูง อาจเป็นการล้อเลียนวิถีชีวิตที่เจริญในวัตถุของขุนนางและชนชั้นสูงในสังคมขณะนั้น (Schodt, 1983)

ม้วนหนังสือที่ถูกวาดขึ้นในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน เช่น ม้วนหนังสือนรกภูมิ (Jigokuzoshi หรือ Hell Scrolls) และ ม้วนหนังสือสัมภเวสี (Gakizoshi หรือ Hungry Ghost Scrolls) นำเสนอภาพนรกแต่ละขุมตามความเชื่อของชาวญี่ปุ่น และภาพร่างกายมนุษย์ที่บิดเบี้ยวจนผิดเพี้ยน ภาพซากศพและมนุษย์ในกองอาวม น้ำหนอง กองเพลิง และโรคระบาดอันน่าสยดสยอง แต่ไม่ว่าจะมีเนื้อหาสะอื้นสะเอียนเพียงใด ภาพเหล่านี้ล้วนวาดขึ้นด้วยลายเส้นการ์ตูนที่มีลักษณะตลกและขำขัน ม้วนหนังสือเหล่านี้สะท้อนถึงความพยายามในการเข้าใจถึงความสูญเสียและความตายในสภาวะสงครามภายในประเทศญี่ปุ่นศตวรรษที่ 12 ด้วยการระลึกถึงคำสอนของศาสนาพุทธที่มีจุดหมายปลายทางคือการหลุดพ้นจากการเวียนว่ายตายเกิดและความหลงใหลในโลกวัตถุ ผ่านภาพตลกที่ชักชวนให้พิจารณาวิชาอันไร้สาระของชีวิตมนุษย์อย่างไรก็ดี นอกเหนือจากการตั้งคำถามกับบทบาทของชนชั้นปกครอง และการเป็นสื่อกลางในการจรรโลงใจผ่านศาสนา ยังมีม้วนภาพอีกมากมายที่เล่าเรื่องตลกขำขันอย่างไร้สาระโดยสิ้นเชิง ไม่แตกต่างจากหนังสือการ์ตูนตลกหลายเรื่องในปัจจุบัน เช่น ม้วนภาพที่เล่าเรื่องการแข่งขันกายแลม และการต่อสู้กันด้วยการกายลอมอย่างดุเดือด เป็นต้น



ภาพที่ 1 The Animal Scrolls ที่มา: Schodt, F. L. (1983).

Manga! Manga! The World of Japanese Comics. Kodansha International Ltd. Japan.

ศาสนาพุทธนิกายเซน ที่เข้ามาสู่ประเทศญี่ปุ่นในศตวรรษที่ 12 เป็นหนึ่งในอิทธิพลที่ส่งผลต่อการวาดรูปและวาดการ์ตูนด้วยพู่กันในหมู่พระสงฆ์และอาลักษณ์ ในกลางศตวรรษที่ 17 ได้มีการเกิดขึ้นของลักษณะการ์ตูนที่ผสมผสานคำสอนและข้อปฏิบัติทางศาสนา หรือ ภาพวาดเซน (Zenga หรือ Zen picture) ที่นำเสนอปริศนาธรรมเกี่ยวกับการฝึกจิตให้มีสติสัมปชัญญะ ระลึกถึงความไม่มีแก่นสารของโลก และเข้าถึงความหลุดพ้นคือสภาวะนิพพาน ในลักษณะเดียวกันกับภาพในม้วนหนังสืออนรกภูมิ ภาพวาดเซนถ่ายทอดเนื้อหาที่ซับซ้อนและจริงจังก้าวผ่านภาพวาดอย่างมีอารมณ์ขัน พระสงฆ์ผู้ทรงอิทธิพลในพุทธศาสนาของญี่ปุ่น อีคาคุ ฮาคูอิน (Ekaku Hakuin, 1686 – 1769) ได้วาดภาพวาดปริศนาธรรมเซนเอาไว้เป็นจำนวนมาก ตัวอย่างที่มีความตลกขบขันอย่างโดดเด่นน่าสนใจได้แก่ Ofuku's Moxibustion รูปแม่บ้านหน้าตาอึดอัดกำลังป้ายยาลงบนริดสีดวงทวารอันเจ็บปวดของสามีชรา แสดงนัยยะทางคำสอนว่า ประสบการณ์ความเจ็บแปลปรวกับสายฟ้าฟาดไม่เพียงรักษาและบรรเทาบาดแผลทางร่างกาย แต่สามารถช่วยทำจิตใจให้เปิดกว้างและนำไปสู่การบรรลุธรรมได้ด้วย และแม้ว่าภาพเซนเหล่านี้จะถูกวาดขึ้นเป็นจำนวนมาก สามัญชนทั่วไปในสังคมญี่ปุ่นช่วงขณะเวลานั้นแทบจะไม่เคยได้เข้าถึงการรับชมภาพวาดเซนเลย เนื่องจากการครอบครองภาพวาด ม้วนหนังสือ และศิลปะต่างๆ ในสมัยนั้น ล้วนจำกัดอยู่ในแวดวงของนักบวช อาลักษณ์ ชนชั้นสูง และครอบครัวของผู้ทรงอิทธิพลเท่านั้น (Schodt, 1983)

จากการเป็นวัตถุเพื่อการพิจารณาธรรมและจรรโลงใจในหมู่พระและชนชั้นสูง ภาพวาด และภาพการ์ตูนต่างๆ ก็ได้คลี่คลายสู่การเป็นของสะสมเพื่อความบันเทิงและความสวยงามของชนชั้นกลางในที่สุด เมื่อพ่อค้าแม่ค้าเริ่มพยายามไต่หางานศิลปะเหล่านั้นมาขายและผลิตซ้ำเป็นจำนวนหลายพันชิ้นผ่านกรรมวิธีการพิมพ์ภาพที่เรียบง่าย ในบริเวณโอตสึ เมืองท่าของจังหวัดชิงะ ภาพปริศนาธรรมผลิตใหม่เหล่านี้ที่ได้ชื่อว่า โอตสึเอะ (Otsu-e หรือ Otsu picture) พัฒนาจากการเป็นเครื่องรางของขลัง วัตถุมงคลทางศาสนาสำหรับผู้ที่เดินทางผ่านไปมา ไปสู่ของสะสมที่นำเสนอภาพอันหลากหลายมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็น ภาพหญิงสาว ภาพการต่อสู้กันของปีศาจร้ายและนักบวช ไปจนถึงภาพขามูโร (Brenner, 2007, p. 1

- 3) ในช่วงเวลาไล่เลี่ยภายในศตวรรษที่ 17 ศิลปะอีกรูปแบบซึ่งถือว่าเป็นหนึ่งในบรรพบุรุษของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ก็ได้ถือกำเนิดขึ้นในยุคเอโดะ (ค.ศ. 1603 - ค.ศ. 1868) ที่ความสงบและสันติสุขหลังจากห้วงสมัยของสงครามนำพามาซึ่งความเจริญด้านการค้าขาย โดยเฉพาะในเมืองหลวงกรุงเอโดะ (มหานครโตเกียวในปัจจุบัน) ที่แม้แต่พ่อค้าแม่ค้าผู้เป็นกลุ่มชนชั้นล่างที่สุดในโครงสร้างสังคมขณะนั้น ยังสามารถลืมตาอ้าปากและร่ำรวยได้ด้วยความสะดวกทางเศรษฐกิจ ความเจริญนี้นำไปสู่การจับจ่ายใช้สอยในกิจกรรมยามว่างเพื่อความรื่นเริงใจตามสถานบันเทิงต่างๆ เช่น โรงละคร โรงน้ำชา และซ่องโสเภณี ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างศิลปะภาพพิมพ์แกะไม้อันโด่งดังของญี่ปุ่น หรือ ภาพอุกิโยะ (Ukiyo-e) ที่พ่อค้าแม่ค้านิยมซื้อมาประดับบ้านเพื่อแสดงออกถึงความมั่งคั่งและยกระดับฐานะทางสังคมของตน



ภาพที่ 2 Ofuku's Moxibustion ที่มา: Schodt, F. L. (1983).

Manga! Manga! The World of Japanese Comics. Kodansha International Ltd. Japan.

ความหมายของภาพอุกิโยะ ประกอบขึ้นจากคำว่า 浮世 (ukiyo) หมายถึง โลกอันไม่เที่ยงแท้ หรือ โลกที่หมุนเวียนเปลี่ยนไป กับคำว่า 絵 (e) หมายถึง รูปภาพ รวมกันผ่านบริบทสังคมและวัฒนธรรมของยุคสมัยนั้นจึงหมายถึง ภาพวาดที่ชักชวนให้ใช้ชีวิตอย่างบันเทิงเริงรมย์และผ่อนคลายจากความทุกข์อันเกิดจากความไม่เที่ยงแท้แน่นอนของชีวิต สอดคล้องพัฒนาการสมัยแรกที่มีกาน้ำชาเสวยภาพความสำราญของชายหญิงในสถานบันเทิงของเขตโคมแดงเมืองเอโดะผ่านลายเส้นพู่กันหยาบๆ ที่ไม่มีสีสันมากนัก ก่อนที่จะเริ่มปรับปรุงองค์ประกอบของภาพและบอกเล่าเรื่องราวที่หลากหลายมากขึ้น เช่น การพักผ่อนหย่อนใจ งานอดิเรกรูปแบบต่างๆ สถานที่ท่องเที่ยวชื่อดัง ไปจนถึงแฟชั่นที่กำลังเป็นที่นิยม ภาพอุกิโยะจึงเป็นตัวแทนของความบันเทิงที่มีราคาถูก สนุกสนาน มีชีวิตชีวา และทันสมัย ซึ่งศิลปินเองก็มักเติมแต่งภาพพิมพ์ด้วยอารมณ์ขันและการทดลองสร้างลายเส้นรูปแบบใหม่ หรือการพยายามขยายขอบเขตของเนื้อหาไปสู่เรื่องราวมหัศจรรย์ สยองขวัญ หรือกระตุ้นกามารมณ์ (Schodt, 1983) หนึ่งในศิลปินผู้ทรงอิทธิพลที่สุดด้านศิลปะภาพอุกิโยะ คัตสึชิเกะ โฮกุไซ (Katsushika Hokusai, 1760 – 1849) ได้ทดลอง

สร้างลายเส้นและองค์ประกอบภาพที่สนุกสนานไว้เป็นจำนวนมาก ซึ่งในเวลาต่อมาได้ถูกรวบรวมเป็นหนังสือภาพภายใต้ชื่อ Hokusai Manga (1814–1878) ถือเป็นการใช้คำว่า มังงะ อย่างเป็นทางการในฐานะหนังสือการ์ตูนครั้งแรกในประวัติศาสตร์ และแม้แต่ในภาพอุกิโยะที่มักเสนอความสวยงามและเพลิดเพลินใจ หนังสือการ์ตูนของ Hokusai ก็ยังแทรกแซงเนื้อหาทางการเมืองและการวิพากษ์วิจารณ์สังคมด้วยเช่นกัน หนึ่งในภาพการ์ตูนนั้นได้ล้อเลียนวิถีชีวิตของชนชั้นปกครองอย่างขำขัน ผ่านรูปซามูไรกำลังขับถ่ายในห้องน้ำสาธารณะ ระหว่างที่เข้ารับใช้สามคนนั่งปิดจมูกรออยู่ด้านนอกพร้อมกับข้อความว่า “จะซามูไรหรือสามัญชน กลิ่นมันก็เหมือนกัน” (Power, 2009, p. 24)



ภาพที่ 3 ส่วนหนึ่งจาก Hokusai Manga ที่มา: Michener, J. A. (1958).

The Hokusai Sketchbooks: Selection from the Manga. Charles E. Tuttle Company, Japan.

2.1.2 พัฒนาการของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นหลังอิทธิพลของชาติตะวันตก

ถึงจุดนี้ ภาพการ์ตูนหรือหนังสือการ์ตูนได้พัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่องและถูกปรับเปลี่ยนบทบาทให้สามารถใช้สอยได้อย่างสอดคล้องกับบริบททางสังคมอยู่เสมอ อย่างไรก็ตาม ภาพชวนหัวเหล่านี้ยังจำกัดอยู่ในลักษณะของงานศิลปะสำหรับการแลกเปลี่ยนและเก็บสะสมระหว่างนักบวช ชนชั้นสูง และพ่อค้าแม่ค้าผู้ร่ำรวยในอาณาบริเวณของกรุงเอโดะเท่านั้น จนกระทั่งอิทธิพลของศิลปะและเทคโนโลยีตะวันตกได้ส่งผลให้เกิดการผลิตสิ่งพิมพ์ในจำนวนมาก และก่อกำเนิดหนังสือพิมพ์และนิตยสารขึ้นในสังคมญี่ปุ่นในที่สุด โดยหลังจากการถูกบังคับด้วยกำลังเรือปืนของพลเรือจัตวา แมทธิว ซี. เพอร์รี่ (Matthew C. Perry, 1794 – 1858) ให้ญี่ปุ่นเปิดประเทศเพื่อทำการค้าขายกับสหรัฐอเมริกาและชาติตะวันตก ได้เกิดการแบ่งแยกระหว่างกลุ่มความคิดเห็นทางการเมืองของชาวญี่ปุ่นผู้ต้องการจะดำรงรักษาขนบธรรมเนียม

ประเพณีดั้งเดิมของญี่ปุ่นเอาไว้ และผู้ที่ต้องการยอมรับวัฒนธรรมใหม่จากชาติตะวันตก (Brenner, 2007, p. 3) ในสภาวะของการพยายามจัดเรียงลำดับชนชั้นขึ้นใหม่ และความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและซับซ้อน ได้เกิดวัฒนธรรมเชิงผสมผสานที่มีลักษณะโดดเด่นแปลกตาขึ้นมาภายในชนชั้นปกครองเริ่มแต่งกายด้วยเสื้อคลุมยาวและหมวกทรงกลมตามชาวตะวันตก แต่ในขณะเดียวกันก็ยังเห็นบดาบซามูไรเอาไว้ที่เอว พร้อมกับสวมรองเท้าเกียะเดินไปมาบนถนนหนทาง การผสมผสานความแปลกใหม่ของตะวันตกเข้ากับขนบธรรมเนียมดั้งเดิมได้เกิดขึ้นในทุกมิติทางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งรวมไปถึงพัฒนาการของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น เมื่อศิลปินและนักหนังสือพิมพ์ชาวตะวันตกได้นำเสนอศิลปะรูปแบบใหม่ที่สอดแทรกการพิมพ์ของประเทศญี่ปุ่นในขณะนั้น

ชาร์ลส์ เวิร์กแมน (Charles Wirgman (1835 – 1891) ศิลปินชาวอังกฤษได้ถูกส่งมายังญี่ปุ่นเมื่อปี 1857 ในฐานะนักข่าวของนิตยสารรายสัปดาห์ The Illustrated London News ในระหว่างปี 1862-1887 เวิร์กแมนได้ตีพิมพ์นิตยสารเชิงตลกขบขันสำหรับชุมชนชาวต่างชาติผู้อาศัยอยู่ในโยโกฮามะ ภายใต้ชื่อ The Japan Punch ขณะที่บอกเล่าข่าวสารความเป็นไปของโลกภายนอกประเทศญี่ปุ่นเพียงน้อยนิด นิตยสารนี้กลับนำเสนอภาพการ์ตูนตลกที่เวิร์กแมนวาดขึ้นเพื่อสะท้อนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชาวญี่ปุ่นผ่านสายตาของชาวต่างชาติ โดยการ์ตูนเหล่านี้ได้รับความนิยมจากชาวญี่ปุ่นจำนวนมาก ผู้ติดตามก็ประกอบภาพรูปแบบใหม่อย่างกรอปปี้คำพูดที่ยื่นออกมาจากปากของตัวการ์ตูนมากกระทั่งเกิดการแปลและตีพิมพ์ The Japan Punch เป็นภาษาญี่ปุ่น และก่อให้เกิดความพยายามในการตีพิมพ์นิตยสารของชาวญี่ปุ่นเองเป็นฉบับแรกในเวลาต่อมา ศิลปินชาวต่างชาติอีกคนหนึ่งผู้มีอิทธิพลต่อวงการสิ่งพิมพ์และหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ฌอร์ฌ บิโก (George Bigot, 1860 – 1927) ได้เดินทางมาเพื่อสอนศิลปะในโรงเรียนทหารเมื่อปี 1882 โดยในปี 1887 ด้วยแรงบันดาลใจจากม้วนหนังสือของพระสงฆ์โทบะ ในศตวรรษที่ 11 ที่นำเสนอภาพของสัตว์ในอิริยาบถต่างๆ ที่ล้อเลียนความอู้อู้ของชนชั้นสูง บิโกได้เริ่มตีพิมพ์ Tobae นิตยสารที่มีเนื้อหาเหน็บแนมสังคมและรัฐบาลญี่ปุ่น ซึ่งทำให้ตัว บิโกเองได้เกิดปัญหา กับเจ้าหน้าที่ของรัฐอยู่หลายครั้ง แต่ในขณะเดียวกัน ศิลปินญี่ปุ่นผู้ถูกห้ามไม่ให้วิพากษ์วิจารณ์การทำงานของรัฐบาลมาตั้งแต่การเริ่มต้นของยุคเอโดะ กลับยกย่องการกระทำของ บิโกว่ามีความเด็ดเดี่ยวกล้าหาญสมควรต่อการเอาเป็นเยี่ยงอย่าง และได้เริ่มผลิตการ์ตูนที่วิจารณ์การเมืองอย่างชัดเจนขึ้นในเวลาต่อมา (Schodt, 1983)



ภาพที่ 4 นิตยสาร The Japan Punch ที่มา: Schodt, F. L. (1983).

Manga! Manga! The World of Japanese Comics. Kodansha International Ltd. Japan.

ภาพพิมพ์แกะไม้ได้กลายเป็นกระบวนการที่มีราคาแพงและใช้เวลามาก เมื่อเปรียบเทียบกับเทคโนโลยีการพิมพ์หนังสือพิมพ์จากชาติตะวันตก การพิมพ์ภาพการ์ตูนในฐานะข่าวสารจึงกลายเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย เมื่อศิลปินญี่ปุ่นเริ่มวางพู่กันและหันมาใช้ปากกาในการวาดรูปและก่อตั้งนิตยสารและหนังสือพิมพ์ของตนเอง เช่น Marumaru Shimbun นิตยสารที่มีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล ชนชั้นสูง และกลุ่มนายทุนเจ้าของกิจการและโรงงานผู้ปกครองประเทศ ซึ่งเริ่มตีพิมพ์ในปี 1877 จากการพยายามลอกเลียนแบบนิตยสาร The Japan Punch ของเวิร์กแมนและต่อมาได้พัฒนาไปสู่การผสมผสานและการทดลองวาดการ์ตูนญี่ปุ่นรูปแบบใหม่ๆ ผ่านการลอกเลียนแบบลักษณะตัวการ์ตูนและภาพประกอบที่ปรากฏตามหนังสือพิมพ์และนิตยสารของชาติตะวันตก เช่น ตัวละครจากการ์ตูน The Yellow Kid ในหนังสือพิมพ์ New York World และรูปแบบศิลปะอาร์ตเดโค ที่พบได้ตามภาพประกอบหนังสือพิมพ์จากกรุงปารีสและกรุงนิวยอร์ก และในขณะเดียวกันก็ยังคงดำรงความเป็นญี่ปุ่นไว้ผ่านความละเอียดอ่อนในลายเส้นและการจัดวางองค์ประกอบศิลป์อันเป็นเอกลักษณ์ที่สืบทอดมาจากภาพอุกิโยะ (Brenner, 2007, p. 4) และแม้ว่าการ์ตูนที่นำเข้ามาจากตะวันตกจะเป็นตัวแทนของวัฒนธรรมรูปแบบใหม่ที่นำตื่นตาตื่นใจ แต่ท้ายที่สุดแล้วก็ถือเป็นเพียงของต่างชาติที่ไม่สามารถเข้าถึงรสนิยมของชาวญี่ปุ่นได้ทุกคน ในขณะเดียวกันการ์ตูนแนวผสมผสานที่วาดขึ้นเองโดยศิลปินชาวญี่ปุ่นจากการดัดแปลงการ์ตูนต่างชาติให้เข้ากับจริตของคนท้องถิ่นที่เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างล้นหลาม และส่งผลให้อาชีพนักวาดการ์ตูนได้กลายเป็นที่เป็นที่ต้องการอย่างมากในวงการสื่อสิ่งพิมพ์ของประเทศญี่ปุ่น

การ์ตูนในหนังสือพิมพ์และนิตยสารล้อเลียนการเมืองเริ่มพัฒนาไปสู่การมีเนื้อหาที่หลากหลาย จนกระทั่งการ์ตูนเรื่องที่ได้รับคามนิยมส่วนใหญ่กลับไม่ค่อยมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้อกับการวิพากษ์วิจารณ์การเมืองเสียด้วยซ้ำ ในขณะที่เดียวกัน สำนักพิมพ์ต่างๆ ก็เริ่มตีพิมพ์หนังสือและนิตยสารที่ตอบสนองความต้องการของผู้อ่านเฉพาะกลุ่มเช่นกัน โดยมีการตีพิมพ์ทั้งนิตยสารเพื่อความบันเทิงของผู้ใหญ่ นิตยสารครอบครัว นิตยสารสำหรับเด็กผู้หญิง และนิตยสารสำหรับเด็กผู้ชาย หนึ่งในนิตยสารสำหรับเด็กผู้ชายที่เป็นที่นิยมที่สุดในช่วงเวลานั้นคือ Shonen Club ที่เริ่มตีพิมพ์รายเดือนโดยสำนักพิมพ์ Kodansha ในปี 1914 ในนิตยสารนี้ประกอบด้วยบทความ เกมส์ ภาพถ่าย ของเล่น ของสะสม และการ์ตูน ที่ดึงดูดกลุ่มเด็กผู้ชาย โดยส่วนใหญ่มักมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการเชิดชูหลักจริยธรรม ความดีงาม และค่านิยมของสังคม ตลอดจนความกล้าหาญ ความซื่อสัตย์ และความเข้มแข็ง จึงเห็นได้ว่า Shonen Club นอกจากจะแพร่กระจายข่าวสารและมอบความบันเทิงแล้ว ยังมีบทบาทเป็นแหล่งบ่มเพาะและปลูกฝังอุดมการณ์ทางการเมืองและวัฒนธรรมไปกลุ่มผู้อ่านอีกด้วย อนึ่ง Shonen Club ถือเป็นหนึ่งในตัวอย่างที่เก่าแก่และมีความสำคัญที่สุดของนิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย ซึ่งมีอิทธิพลอย่างมากต่อพัฒนาการของนิตยสารการ์ตูนเฉพาะกลุ่มผู้อ่าน เช่นนิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง และนิตยสารการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่ ที่เกิดขึ้นในเวลาต่อมา (Schodt, 1983)



ภาพที่ 5 Norakuro ที่มา: https://www.lambiek.net/artists/t/tagawa_suiho.htm

การ์ตูนที่ได้รับความนิยมในนิตยสาร หลังจากได้รับการตีพิมพ์ไปสักระยะ ก็จะถูกนำมารวมเล่ม และวางขายเป็นหนังสือการ์ตูนในที่สุด หนึ่งในการ์ตูนเรื่องแรกของ Shonen Club ที่ได้รับการรวมเล่มเป็นหนังสือการ์ตูน คือ Norakuro โดย ซุยโฮะ ทากาวะ (Suihou Tagawa, 1899 – 1989) ที่เริ่มตีพิมพ์เมื่อปี 1931 และนำเสนอตัวละครสุนัขสีดำ Norakuro (ดำพเนจร) และการผจญภัยเพื่อไต่เต้าจากยศพลทหารสู่การเป็นกัปตันในกองทัพจักรวรรดิญี่ปุ่นผ่านการต่อสู้กับกองทัพของสัตว์ตัวอื่นๆ

สะท้อนภาพสังคมของประเทศญี่ปุ่นในสภาวะการทำสงครามกับประเทศจีนช่วงทศวรรษที่ 1930 จนถึง การเริ่มต้นขึ้นของสงครามโลกครั้งที่ 2 (Schodt, 1983) โดยแม้ว่าภาพการ์ตูนของสัตว์ในอิริยาบถมนุษย์ อาจสอดคล้องกับภาพสัตว์ต่างๆ ในม้วนหนังสือ The Animal Scrolls ศตวรรษที่ 11 แต่แท้ที่จริงแล้ว Norakuro มีลักษณะการออกแบบตัวละครที่ดัดแปลงมาจาก Felix the Cat ตัวละครแมวชื่อดังจากรายการการ์ตูนอเมริกันของ Paramount Pictures ซึ่งนอกเหนือจาก Norakuro ตัวการ์ตูนญี่ปุ่นจำนวนมากในต้นศตวรรษที่ 20 ล้วนพัฒนาขึ้นจากการเลียนแบบตัวการ์ตูนจากรายการโทรทัศน์ของชาติตะวันตก เช่น Mickey Mouse และ Popeye อย่างชัดเจน (Power, 2009, p. 29 – 36) ซึ่งถือเป็นกระบวนการ ภายใต้สภาวะที่น่าสนใจ เมื่อชาติตะวันตกเริ่มเป็นปรปักษ์ทางสงครามในสายตาของจักรวรรดิญี่ปุ่น แต่ ศิลปินและสำนักพิมพ์การ์ตูนญี่ปุ่นกลับเลียนแบบตัวการ์ตูนของชาติศัตรูมาเป็นตัวแทนของอุดมการณ์ ทางการเมืองของชาติที่ใช้ในโฆษณาชวนเชื่อยุคทำสงคราม

2.1.3 พัฒนาการของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในยุคสงครามโลกครั้งที่ 2 และยุคหลังสงคราม

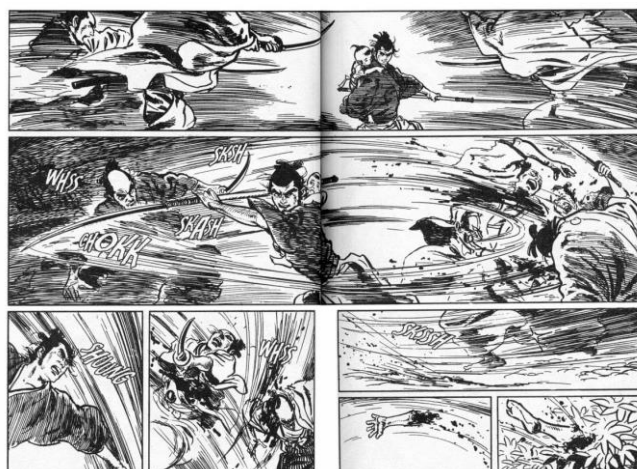
ขณะที่ประเทศญี่ปุ่นได้เข้าร่วมทำสงครามโลกครั้งที่ 2 นัควาดการ์ตูนและตัวการ์ตูนเองก็ลง สนามรบด้วยเช่นกัน นัควาดการ์ตูนผู้เคยมีบทบาทมอบความบันเทิงให้กับเด็กและเยาวชน และล้อเลียน และวิพากษ์วิจารณ์สังคมและการทำงานของรัฐบาล ผ่านการถูกชักจูงและบังคับให้ผลิตโฆษณาชวนเชื่อ และสื่อประชาสัมพันธ์ ได้กลายเป็นเครื่องมือรับใช้อุดมการณ์ทางการทหารเต็มรูปแบบ โดยการเกิดขึ้น ของ สมาคมนัควาดการ์ตูนใหม่แห่งญี่ปุ่น (The New Cartoonists Association of Japan หรือ Shin Nippon Mangaka Kyokai) จากการสนับสนุนของรัฐบาลเพื่อรวบรวมนัควาดการ์ตูนให้ทำงานภายใต้ นโยบายของภาครัฐเมื่อปี 1941 บังคับให้นัควาดการ์ตูนผู้ไม่ได้อยู่ในแนวหน้าของสนามรบ หรือถูกทัณฑ์ บนจากการทำงาน ต้องปฏิบัติตามแนวทางของสมาคมดังต่อไปนี้ (Schodt, 1983)

1. ผลิตการ์ตูนสำหรับครอบครัวที่มีเนื้อหาปลอดภัยและสนับสนุนความเป็นน้ำหนึ่งอันเดียวกัน ของชาติ
2. ผลิตภาพประจานความชั่วช้าของฝ่ายปรปักษ์ทางสงครามลงในหนังสือการ์ตูนหรือสื่ออื่นๆ
3. ทำงานเพื่อรัฐบาลและราชการทหาร ในการผลิตสื่อโฆษณาต่อสู้กับกองทัพของฝ่ายตรงข้าม

อย่างไรก็ตาม การรับใช้รัฐบาลของตัวการ์ตูนได้สิ้นสุดลงเมื่อญี่ปุ่นยอมจำนนรับความพ่ายแพ้ใน สงครามเมื่อวันที่ 2 กันยายน ค.ศ. 1945 และเข้าสู่การตกอยู่ภายใต้การยึดครองของฝ่ายสัมพันธมิตร ซึ่งตั้งกฎเกณฑ์คัดกรองการผลิตสื่อภายในประเทศญี่ปุ่นอย่างเข้มข้น และห้ามประเทศญี่ปุ่นผลิตสื่อที่มี เนื้อหาเกี่ยวข้องกับการเมือง หรือสื่อที่มีลักษณะวิพากษ์วิจารณ์สหรัฐอเมริกาและชาติฝ่ายสัมพันธมิตร แต่ แม้ว่าการคัดกรองสื่อหรือการเซนเซอร์จะตั้งกฎระเบียบที่จำกัดความเป็นไปได้อันไม่มีที่สิ้นสุดของการ์ตูน นัควาดการ์ตูนในยุคหลังสงครามกลับได้รับอิสระทางการสร้างสรรค์ เมื่อหลุดพ้นจากจากถูกบังคับใช้ให้

ผลิตแต่โฆษณาชวนเชื่อของจักรวรรดิ และได้เริ่มผลิตแนวหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเปิดกว้างและหลากหลาย หนึ่งในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นหลังสงครามที่ได้รับความนิยมอย่างล้นหลามคือเรื่องราวของสาวน้อย Sazae-san ที่วาดขึ้นโดยนักเขียนการ์ตูนสาว มาจิโกะ ฮาเซงาวะ (Machiko Hasegawa, 1920 – 1992) ในปี 1946 เนื้อหาของความรักและความสามัคคีภายในครอบครัวที่นำเสนอผ่านภาพการ์ตูนที่น่ารักและเรียบง่าย ได้อบอุ่นหัวใจของชาวญี่ปุ่นที่กำลังบอบช้ำจากการสูญเสียในสงครามได้เป็นอย่างดี โดยนอกเหนือจาก Sazae-san หนังสือการ์ตูนหลังสงครามหลายเรื่องล้วนมีลักษณะบรรเทาความเศร้าหมองในสังคมผ่านเนื้อเรื่องรูปแบบแตกต่างกันไป หลายเรื่องมุ่งเน้นสู่การเป็นหนังสือการ์ตูนแนวแฟนตาซีที่ชวนให้ผู้อ่านหนีออกจากความเป็นจริงอันโหดร้ายสู่โลกแห่งจินตนาการ (Brenner, 2007, p. 5 – 6) เช่น หนังสือการ์ตูน Astro Boy (1952) ของ โอซามุ เทซูกะ ซึ่งนำเสนอโลกอนาคตที่เจริญด้วยเทคโนโลยีผ่านการผจญภัยของหุ่นยนต์สุดทันสมัย ถือเป็นหนึ่งในหนังสือการ์ตูนยุคหลังสงครามที่ได้รับความนิยมสูงสุดและมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อพัฒนาการของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในเวลาต่อมา

ขณะที่ความต้องการในสื่อบันเทิงเพื่อความจรรโลงใจทำให้ความนิยมในหนังสือการ์ตูนพุ่งขึ้นถึงขีดสุด อุตสาหกรรมและเทคโนโลยีการพิมพ์ก็ได้เติบโตและพัฒนาอย่างรวดเร็วเช่นกัน ภายในเวลาอันสั้นโรงพิมพ์สามารถพิมพ์หนังสือและนิตยสารได้ในจำนวนที่มากขึ้น หน้าขึ้น และว่องไวขึ้น กระทั่งในปี 1959 สำนักพิมพ์ Kodansha ได้ประสบความสำเร็จในการเริ่มเผยแพร่ Weekly Shonen Magazine นิตยสารเล่มแรกที่อยู่ทิศเนื้อหาทั้งเล่มให้กับหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย โดยตีพิมพ์เป็นรายสัปดาห์และมีความหนาแน่นกว่า 300 หน้า เป็นปรากฏการณ์ที่ทำให้สำนักพิมพ์ต่างๆ เริ่มผลิตนิตยสารหนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์ที่มีเนื้อหาเฉพาะกลุ่มออกมาเป็นจำนวนมาก ซึ่งส่งผลให้เกิดความต้องการในการ์ตูนเรื่องใหม่ๆ และมอบพื้นที่ให้แก่วาดการ์ตูนได้ทดลองพัฒนาเนื้อหาและรูปแบบของหนังสือการ์ตูนได้อย่างหลากหลายตามลำดับ ความเจริญเติบโตขึ้นทั้งในด้านการพิมพ์และเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ก่อให้เกิดแนวของนิตยสารที่ตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนซึ่งตอบสนองความต้องการของผู้อ่านเฉพาะกลุ่มขึ้นมากมาย ไม่ว่าจะเป็นหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก (kodomo) ที่นำเสนอเนื้อหาเร้าแรงสดใสผ่านตัวละครคิกขุน่ารัก หรือหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย (shonen) ที่เต็มไปด้วยเรื่องราวการต่อสู้ผจญภัยสุดตื่นเต้น หรือหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง (shojo) ซึ่งใช้ลายเส้นอ่อนช้อยในการเล่าเรื่องราวโรแมนติก ความรักในวัยรุ่น และความใฝ่ฝันของหญิงสาว ตลอดจนหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาสำหรับผู้ใหญ่ เช่น หนังสือการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่ผู้ชาย (seinen) ที่มีลักษณะจริงจังและลึกซึ้ง อาจนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับเพศและความรุนแรง หรือความเป็นจริงอันโหดร้ายของโลก ดังที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนชื่อดัง Lone Wolf and Cub (1970) ของ คาซุโอะ โคอิเกะ (Kazuo Koike, 1936 – 2019) และ โกะเซกิ โคจิมา (Goseki Kojima, 1928 – 2000) เป็นต้น (Brenner, 2007, p. 7 – 9) หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบันยังเติบโตอย่างต่อเนื่องในระดับนานาชาติ ทั้งในฐานะสื่อเพื่อความบันเทิงที่ได้รับการยอมรับและเป็นที่ยอมรับในนานาประเทศทั่วโลก และในการเป็นระบบอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ที่ทำรายได้จำนวนมหาศาลเข้าสู่ประเทศในแต่ละปี



ภาพที่ 6 Lone Wolf and Cub (1970)

ที่มา: <https://www.easternkicks.com/reviews/lone-wolf-and-cub>

การสืบค้นตัวอย่างการศึกษาประวัติศาสตร์และพัฒนาการของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเบื้องต้นชี้ให้เห็นว่าการ์ตูนและหนังสือการ์ตูนมีการปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมของแต่ละยุคสมัยอย่างต่อเนื่อง เพื่อสนองความต้องการของผู้อ่านในแต่ละบริบทสังคม ชนชั้น วัฒนธรรม และรสนิยม จากการเป็นภาพวาดพู่กันปริศนาธรรมจรโลงใจในการปฏิบัติธรรมของพระสงฆ์และนักบวช มาสู่สมบัติส่วนตัวแห่งความสุนทรีย์ของชนชั้นปกครอง และภาพพิมพ์ไม้ตัวแทนของความมั่งคั่งในหมู่พ่อค้าแม่ค้า จนกระทั่งคลี่คลายสู่การเป็นหนังสือพิมพ์บอกเล่าข่าวสารเหตุการณ์บ้านเมืองแก่มวลชน หรือแม้แต่ตกเป็นเครื่องมือทางการทหารในการกระจายอุดมการณ์ทางการเมืองในยุคสงคราม หนังสือการ์ตูนได้แสดงออกอย่างชัดเจนถึงความเป็นมากกว่าสื่อเพื่อความบันเทิงสำหรับเด็กและวัยรุ่น โดยการศึกษาลำดับถัดไปชี้ให้เห็นถึงลักษณะความสามารถในการสะท้อนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมผ่านหนังสือการ์ตูน ซึ่งเป็นไปอย่างสิ้นไหลและสอดคล้องกับปรากฏการณ์ทางประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่นเช่นเดียวกัน

2.2 การศึกษาบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่สะท้อนผ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

2.2.1 หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นและบริบททางการเมือง การทหาร และสถานะหลังสงครามโลกครั้งที่ 2

แม้ว่าบทบาทที่ชัดเจนที่สุดของหนังสือการ์ตูนโดยทั่วไปแล้วคือการมอบความบันเทิงให้กับผู้อ่าน แต่จากการสำรวจการศึกษาระวัติศาสตร์และพัฒนาการของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเบื้องต้นชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่า หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมีบทบาทที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไปของการเมืองทั้งในระดับเล็กและระดับใหญ่ภายในทุกกลุ่มคนและชนชั้นของสังคมญี่ปุ่นอยู่เสมอ โดยนอกเหนือจากการล้อเลียนความอู้ฟูของสำนักสงฆ์และชนชั้นสูงในม้วนหนังสือบรรพบุรุษของการ์ตูน The Animal Scrolls ในศตวรรษที่ 11 แล้ว การศึกษาของ ยูเลีย มิคาโยโลวา (Yulia Mikhailova) ได้ชี้ให้เห็นถึงการแสดงออกทางการเมืองผ่านหนังสือการ์ตูนที่มีมาตั้งแต่ในสมัยเอโดะศตวรรษที่ 18 ผ่านรูปแบบภาพพิมพ์แกะไม้ ของศิลปินภาพอุกิโยะชื่อดัง คุนิโยชิ อุตางาวะ (Kuniyoshi Utagawa, 1797 – 1861) ผู้สร้างสรรค์ภาพอุกิโยะจำนวนมากที่นำเสนอวิวัตทัศน์ สาวงาม ภูตผี ไปจนถึง ฉากต่อสู้อันดุเดือดของซามูไรในตำนานพื้นบ้าน ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง อุตางาวะพร้อมกับลูกศิษย์จำนวนหนึ่งได้เริ่มผลิตภาพพิมพ์ที่มีเนื้อหาแฝงเหน็บแนมนโยบายของรัฐบาลทหาร ด้วยการวาดลัทธิเวสตี ฟี และปีศาจ เป็นนัยยะถึงความอดอยากของไพร่ฟ้าประชาชน หรือสอดแทรกตราประจำตระกูลของขุนนางเอาไว้ตามเสื้อผ้าของปีศาจชั่วร้ายตัวต่างๆ แม้ว่าภาพพิมพ์และแม่พิมพ์ของภาพเสียดสีการเมืองเหล่านี้ถูกรัฐบาลทำลายทิ้งอย่างรวดเร็ว แต่ภาพที่หลุดรอดออกไปได้ถูกรักษาไว้และผลิตซ้ำใหม่เป็นจำนวนมาก ในเวลาต่อมา ศิลปินจึงเริ่มมีความระมัดระวังและพยายามหาวิธีสอดแทรกเนื้อหาวิจารณ์การเมืองลงไปในศิลปะอย่างแนบเนียนมากยิ่งขึ้น (Mikhailova, 2008)

หนังสือการ์ตูนเริ่มมีบทบาททางหน้าที่การเมืองอย่างชัดเจนเมื่อเริ่มถูกรัฐบาลบีบบังคับให้ผลิตเพียงแต่เนื้อหาเกี่ยวข้องกับความเป็นจักรวรรดินิยม เพื่อใช้ในการกระจายอุดมการณ์ทางการเมืองในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 การศึกษาของ พาวเวอร์ (2009) ชี้แจงว่าหนังสือการ์ตูนเรื่องดัง Norakuro ของ ชูโย โสเก ทากาวะ ที่เริ่มตีพิมพ์ลงในนิตยสารสำหรับเด็กผู้ชาย Shonen Club ในปี 1931 ซึ่งเล่าเรื่องราวการลงนามรบของมหาจักรวรรดิญี่ปุ่น เป็นหนึ่งในแรงบันดาลใจสำคัญที่ทำให้เด็กและวัยรุ่นในยุคโชวะ ตอนต้นใฝ่ฝันที่จะร่วมต่อสู้เพื่อเกียรติยศของประเทศชาติ หนึ่งในทหารผู้รอดชีวิตจากสงครามถึงกับให้ข้อมูลว่า Norakuro เปรียบเสมือนพระคัมภีร์สำหรับเด็กวัยเรียน และทุกคนที่ได้อ่านหนังสือการ์ตูนในลักษณะนี้ล้วนหลงใหลในการได้เข้าร่วมสงคราม อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการโฆษณาชวนเชื่อของหนังสือการ์ตูนในช่วงสภาวะการณีนี้อาจจะชัดเจนเกินกว่าที่จะมองข้าม แต่ศิลปินก็ยังพยายามสอดแทรกข้อความแฝงที่แสดงการต่อต้านความคิดกระแสหลักทางการเมืองเอาไว้อย่างชาญฉลาด สำหรับใน Norakuro นั้นคือการล้มเหลวและพ่ายแพ้อย่างไม่เป็นท่าหลายต่อหลายครั้งในการออกรบ จนเนื้อหาที่ควรจริงจังและ

ทรงเกียรติ กลับกลายเป็นเรื่องตลกขบขัน ซึ่งภรรยาของทากาวะ นักวิจารณ์วรรณกรรม จุนโกะ ทากามิซาว่า (Junko Takamizawa) เชื่อเป็นอย่างยิ่งว่าเจตจำนงที่แท้จริงของ ทากาวะคือการกระจายข้อความต่อต้านสงครามผ่านความไร้ประสิทธิภาพในการเป็นทหารของ Norakuro (Power, 2009, p. 29)

ใน Framing Manga: On Narratives of the Second World War in Japanese Manga, 1957–1977 (2008) เอลัดด์ นาการ์ (Eldad Nakar) ศึกษาหนังสือการ์ตูนในฐานะความทรงจำของสภาวะทางสังคมที่ชาวญี่ปุ่นมีส่วนร่วมกันระหว่างการทำสงครามโลกครั้งที่สอง และการสูญเสียอย่างยิ่งใหญ่หลังความพ่ายแพ้ โดยในทศวรรษที่ 1950 และ 1960 ที่แม้ว่าญี่ปุ่นจะจำนนต่อความพ่ายแพ้แล้ว หนังสือการ์ตูนที่ผลิตขึ้นในช่วงเวลานี้ยังแสดงออกถึงความทรงจำและจิตสำนึกที่ยังผูกพันกับความเป็นชาตินิยมจักรวรรดินิยม และเกียรติยศในการเข้าร่วมสงครามอย่างชัดเจน หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายจำนวนมากยังเล่าเรื่องราวการต่อสู้อันดุเดือดและสมจริงของกองทัพอากาศ ด้วยเครื่องบินขับไล่ที่วาดขึ้นอย่างประณีตงดงาม อย่างไรก็ตาม ภาพเหล่านี้กลับสะท้อนอุดมคติมากกว่าเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นจริง ทหารผู้ขับเครื่องบินมักถูกนำเสนอผ่านเด็กหรือวัยรุ่น ในขณะที่ผู้บังคับบัญชาระดับสูงถูกนำเสนอผ่านร่างกายของผู้ใหญ่ ส่วนฝ่ายศัตรูมักถูกวาดอย่างไม่มีรายละเอียดชัดเจน เช่น ไม่มีใบหน้า และไม่มีการแสดงออกทางอารมณ์ ราวกับว่าเป็นอมนุษย์ชั่วร้ายที่ไร้ความรู้สึกนึกคิด และเมื่อเครื่องบินของศัตรูถูกโจมตี ความตายของตัวละครเหล่านี้มักเป็นไปอย่างรวดเร็วและไร้ความหมาย อนึ่ง หนังสือการ์ตูนเหล่านี้มักมีโฆษณาโมเดลเครื่องบินขับไล่และเรือรบแนบมาในเล่มเพื่อการสั่งซื้อไว้สะสมอีกด้วย

หนังสือการ์ตูนยุคต่อมาในปลายทศวรรษที่ 1960 และ 1970 มีกระบวนการเล่าเรื่องที่ตรงกันข้ามกับหนังสือการ์ตูนข้างต้นอย่างสิ้นเชิง โดยเริ่มมีการนำเสนอความสูญเสียจากสงครามในมิติที่หลากหลายมากขึ้น ทั้งจากอารมณ์และความรู้สึกที่สับสนของหน่วยรบแนวหน้า ไปจนถึงชะตากรรมที่โหดร้ายของพลเรือนผู้บริสุทธิ์ ดังเช่นในหนังสือการ์ตูนของ ชิเงรุ มิซูกิ (Shigeru Mizuki, 1922 – 2015) เรื่อง The Strait of Danbiru (1970) ที่เล่าเรื่องของนายทหารผู้พยายามปกป้องธงจักรวรรดิญี่ปุ่นจนกระทั่งตัวตายเพียงเพื่อจะรักษาไว้ซึ่งสิ่งที่ในตอนจบเป็นเพียงเศษผ้าในสงครามที่ไม่มีค่าใดๆ หรือเรื่องราวของหน่วยโจมตีพิลลี่ยทางอากาศใน The Banzai Charge (1973) ที่รอดชีวิตจากภารกิจและบินกลับมาয়งกองบัญชาการ ก่อนที่จะถูกบังคับให้กลับไปตายอีกครั้ง เพื่อบรรลุภารกิจของการสละชีพเพื่อชาติอย่างสมเกียรติ โดยแทนที่จะยึดมั่นในการเสียสละเพื่อชาติและการรับใช้สมเด็จพระจักรพรรดิ ทหารในหนังสือการ์ตูนเหล่านี้เป็นเพียงคนธรรมดาผู้ปรารถนาที่จะมีชีวิตรอดจากสงคราม และการตายของพวกเขาแท้จริงแล้วก็ไม่ได้สง่างามหรือน่ายกย่องแต่อย่างใด แต่กลับเป็นความตายที่เจ็บปวดแสนสาหัสและน่าสมเพชเวทนา ไม่ว่าจะด้วยการถูกฆ่าตาย หรือด้วยโรคร้าย และการแพทย์ที่ไม่พัฒนา หรือด้วยความยากจนอดอยาก ในขณะที่เดียวกัน Barefoot Gen (1973) หนังสือการ์ตูนกึ่งอัตชีวประวัติส่วนตัว เคอิจินาคาซาวา (Keiji Nakazawa, 1939 – 2012) ได้กลายเป็นหนึ่งในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ทรงอิทธิพลที่สุดในด้านการถ่ายทอดความสูญเสียของพลเรือนในสภาวะสงคราม โดยเฉพาะผลกระทบอันเนื่องมาจาก

การทิ้งระเบิดนิวเคลียร์ที่ฮิโรชิมาเมื่อวันที่ 6 สิงหาคม ค.ศ. 1945 ผ่านการเป็นสักขีพยานของสภาวะขาดแคลนอาหารและการดิ้นรนเอาชีวิตรอดในแต่ละวัน นาคาซาวาเล่าประสบการณ์ส่วนตัวของตนเองอย่างไม่มี การต่อเติมเสริมแต่งด้วยน้ำเสนอภาพของผู้คนที่ระเหิดหายไปใปในพริบตา ถูกบีบอัด และแขนขาฉีกขาดจากแรงระเบิด ในขณะที่ผิวหนังของผู้รอดชีวิตถูกเผาไหม้อย่างรุนแรงจนหลุดร่วงและละลายออกมาจากร่างกาย (Nakar, 2008)



ภาพที่ 7 Barefoot Gen (1973) ที่มา: Schodt, F. L. (1983).

Manga! Manga! The World of Japanese Comics. Kodansha International Ltd. Japan.

นอกเหนือจากหนังสือการ์ตูนเด็กผู้ชาย หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิงก็นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับสงครามที่หลากหลายเช่นกัน ส่วนมากมักเล่าเรื่องการสูญเสียเพื่อนหรือคนรักจากผลกระทบของสงคราม หรือถ่ายทอดความทรงจำจากประสบการณ์ส่วนตัวในสภาวะหลังสงครามอันสับสน มากไปกว่านั้นคือการสะท้อนมิติที่บอบบางในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงทางประวัติศาสตร์ เช่น ความโหดร้ายของชีวิตชาวยิวในค่ายกักกันนาซี โดยรวมแล้ว การศึกษาของนาคาร์ได้ชี้ให้เห็นถึงกระบวนการการเล่าเรื่องในสภาวะของความรู้สึกมวลชนที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละช่วงระยะเวลา และแม้ว่าจะไม่ได้ยกยอการเสียสละของทหารในฐานะวีรบุรุษผู้ทรงเกียรติ หนังสือการ์ตูนในปลายทศวรรษที่ 1960 และ 1970 ได้นำเสนอความเป็นจริงของความพ่ายแพ้และความสูญเสียที่ทุกคนล้วนต้องยอมรับ ความเป็นจริงของความตาย ความกลัว ความหวาดโวย และความสิ้นหวังที่ทหารทุกคนล้วนประสบ และระลึกไว้ว่าตนไม่ใช่วีรบุรุษผู้ภาคภูมิใจ และทุกคนแท้จริงแล้วเป็นเพียงเหยื่อของการทำสงครามและความขัดแย้งทางการเมือง

2.2.2 ร่างกายของตัวการ์ตูนและสถานะทางสังคม วัฒนธรรม และจิตสำนึกมวลชน

หนึ่งในกลุ่มการศึกษาลักษณะการสะท้อนสถานะทางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นหลังสงครามผ่านหนังสือการ์ตูน ที่แสดงออกถึงความพิเศษและเฉพาะตัวของประวัติศาสตร์ประเทศญี่ปุ่นได้อย่างน่าสนใจ คือการวิเคราะห์ร่างกายของตัวการ์ตูนที่มีความโดดเด่นและมหัศจรรย์อย่างหลากหลาย โดยก่อนที่จะพัฒนามาสู่การ์ตูนกล่อมโตที่เกิดขึ้นในทศวรรษที่ 1980 หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นได้นำเสนอตัวการ์ตูนที่มีลักษณะแปลกแตกต่างมากมาย ทั้งทางกายภาพ และอำนาจวิเศษต่างๆ และหนึ่งในร่างกายของตัวการ์ตูนที่เป็นตัวแทนของประเทศญี่ปุ่นตั้งแต่หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 มาจนถึงปัจจุบัน คือตัวการ์ตูนของนักวาดการ์ตูนเจ้าของสมญานาม บิตาแห่งหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น และ เทพเจ้าแห่งหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น โอซามุ เทซูกะ เจ้าหนูปรมาณู Atom (Atomu หรือ อะตอม) ตัวเอกจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ทรงอิทธิพลที่สุดตลอดกาล Astro Boy (1952) หุ่นแอนดรอยด์ทรงพลังผู้ต่อสู้กับอาชญากร ความชั่วร้าย และความอยุติธรรม ในโลกอนาคตอันสวยงามของประเทศญี่ปุ่นที่เจริญด้วยเทคโนโลยี ลักษณะพิเศษที่บ ท ความ Reading Showa History Through Manga: Astro Boy as the Avatar of Postwar Japanese Culture (2013) ของนักวิชาการด้านวรรณกรรมญี่ปุ่น โรมัน โรเซนบัม (Roman Rosenbaum) ให้ความสำคัญเกี่ยวกับ Atom คือความสอดคล้องของกลไกร่างกายที่เป็นหุ่นยนต์เด็กผู้ไม่มีวันโตและการสร้างขึ้นมาใหม่ของสถานะจิตสำนึกทางประวัติศาสตร์ของชาวญี่ปุ่นที่พังทลายลงหลังสงครามแปซิฟิก

โรเซนบัมหยิบยกประเด็นที่เทซูกะเชื่อว่าสิ่งที่ตนวาดไม่ใช่ภาพ แต่เป็น สัญลักษณ์ และร่างกายของตัวการ์ตูนที่ตนวาดขึ้นไม่ได้แสดงออกถึงร่างกายของคนในความเป็นจริง แต่เป็นการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ โรเซนบัมจึงให้ความคิดเห็นว่า ร่างกายของ Atom ที่เป็นหุ่นยนต์รูปคน หรือแอนดรอยด์ เป็นตัวแทนของสถานะทางจิตสำนึกของชาวญี่ปุ่นที่กำลังสับสนกับร่างกายของตนเองหลังจากการประกาศความเป็นมนุษย์ของสมเด็จพระจักรพรรดิโชวะ อันเป็นส่วนหนึ่งของปฏิบัติการเปลี่ยนแปลงระบอบจักรวรรดินิยมญี่ปุ่นสู่การเป็นราชาธิปไตยภายใต้รัฐธรรมนูญอย่างสมบูรณ์ พระราชดำรัสในวันขึ้นปีใหม่ของปี ค.ศ. 1946 ที่พระองค์ได้ประกาศว่าความเชื่อที่พระมหากษัตริย์ญี่ปุ่นเป็นสมมติเทพ และที่ว่าชาวญี่ปุ่นคือเผ่าพันธุ์ที่เหนือกว่าชนชาติอื่น และถูกลิขิตมาให้ปกครองโลกใบนี้นั้น ล้วนเป็นความเชื่อที่ผิดและไม่มีมูลความจริงแต่อย่างใด ก่อให้เกิดผลกระทบที่รุนแรงต่ออิตตาของชาวญี่ปุ่น ผู้ถวายกายใจรับใช้สมเด็จพระจักรพรรดิผู้เป็นดังพระเจ้าโดยไม่มีเงื่อนไขมาตลอดชีวิต ราวกับหุ่นยนต์ที่ปฏิบัติตามคำสั่งของเจ้านาย บัดนี้ทุกคนล้วนกลายเป็นคนธรรมดาที่ความเชื่อมั่นในความยิ่งใหญ่ของกษัตริย์ จักรวรรดิ และศักยภาพในชนชาติของตนได้แหลกสลายไปลงไปพร้อมกับการยอมรับความเป็นมนุษย์ของพระจักรพรรดิ

การถือกำเนิดขึ้นของ Atom หุ่นยนต์เด็กน้อยผู้มีความรู้สึกลึกแต่ไม่มีชีวิต เป็นตั้งสื่อกลางที่นำเสนอสถานะสังคมของญี่ปุ่นซึ่งอยู่ระหว่างการเปลี่ยนแปลงจากระบอบทหารที่ทำงานราวกับเครื่องจักรสงคราม สู่การเป็นมนุษย์ผู้อ่อนไหว บอบบาง และมีอารมณ์ความรู้สึกอย่างล้นพ้น Atom ผู้เกิด

จากมนุษย์แต่เป็นหุ่นยนต์ สร้างพื้นที่ที่สมบูรณ์แบบในการสำรวจความเป็นจริงและความเชื่อของคนญี่ปุ่นเกี่ยวกับเชื้อชาติ ความเป็นชาติ เพศสภาพ สังคม และวัฒนธรรม ซึ่งผ่านการพิจารณาหัวข้อเหล่านี้ด้วยร่างกายของ Atom ผู้อ่านการ์ตูนอาจได้พบกับประสบการณ์การบำบัดทางจิต และผ่อนคลายความสับสนในอัตตาของตนด้วยการเชื่อมโยงสภาวะทางจิตเข้ากับความเป็นทวิภาวะของ Atom (Rosenbaum, 2013) อนึ่ง ชื่อ Atom มีลักษณะสอดคล้องกับระเบิดนิวเคลียร์ (atomic bomb) ซึ่งเป็นเหตุที่ทำให้ญี่ปุ่นยอมจำนนสงคราม ในแง่ที่อาจหมายความว่า Atom เกิดขึ้นจากระเบิดอะตอมที่ถูกทิ้งลงบนแผ่นดินญี่ปุ่น อย่างไรก็ตาม เทซูกะกล่าวว่าชื่อ Atom เป็นคำที่เกิดขึ้นมาจากการทดลองอาวุธนิวเคลียร์ของสหรัฐอเมริกา ซึ่งทำให้ทุกคนล้วนพูดถึงกันแต่ระเบิดอะตอมในช่วงขณะเวลานั้น (Schodt, 2007)

อีกลักษณะหนึ่งที่โรเซนบัมเชื่อมโยง Atom ถึงสภาวะทางสังคมและจิตสำนึกมวลชนหลังสงครามคือความเป็นเด็ก โดยเฉพาะเด็กที่ไม่สามารถเจริญเติบโตไปมากกว่าที่ถูกสร้างมาได้ การวิเคราะห์ของ จอห์น ดับเบิลยู. โดเวอร์ (John W. Dower, 1938) นักประวัติศาสตร์ผู้เขียน War Without Mercy: Race & Power In the Pacific War ได้กล่าวถึงลักษณะการมีอำนาจเชิงปีศาจปีศาจของพลเอกแห่งกองทัพ ดักลาส แมกอาร์เธอร์ (Douglas MacArthur, 1880 – 1964) ที่มีทัศนคติต่อประเทศญี่ปุ่นในฐานะชาติของเด็กที่ไร้พลังทางวิทยาศาสตร์ จนพ่ายแพ้ต่อความเจริญของชาติผู้ใหญ่อย่างสหรัฐอเมริกา ซึ่งเมื่อสมเด็จพระจักรพรรดิได้ประกาศความเป็นมนุษย์และลดบทบาททางการเมืองลง แมกอาร์เธอร์ได้ขึ้นเป็นบิดาผู้สั่งสอนประเทศญี่ปุ่นใหม่ถึงประชาธิปไตยที่แท้จริง ในขณะเดียวกันภาพถ่ายอันโด่งดังที่แมกอาร์เธอร์ยืนตัวสูงใหญ่อยู่ค้ำพระวรกายที่เล็กและบอบบางของสมเด็จพระจักรพรรดิโชวะ ยิ่งผลิตซ้ำความเป็นเด็กไร้ทางสู้ของญี่ปุ่นเมื่อถูกเปรียบเทียบกับชาวตะวันตกที่มีร่างกายกำยำ ขณะที่นักวิชาการด้านจิตวิเคราะห์ ทาเคโอะ โดอิ (Takeo Doi, 1920 – 2009) กล่าวว่าหุ่นยนต์เด็กผู้ถูกทอดทิ้งโดยผู้สร้างอย่าง Atom สะท้อนความบอบช้ำทางจิตใจของชาวญี่ปุ่นที่ขาดผู้นำทางการเมืองที่เข้มแข็งในยุคหลังสงครามตั้งแต่เด็กน้อยที่ไม่มีบิดาคอยค้ำจุน สำหรับความไม่สามารถเจริญเติบโตของตัวเอง โรเซนบัมให้ความคิดเห็นว่าเป็นลักษณะที่สอดคล้องกับการอยู่ภายใต้การยึดครองของฝ่ายสัมพันธมิตร ซึ่งทำการควบคุมแทบจะทุกมิติในการเมืองการปกครอง สังคม และวัฒนธรรมของญี่ปุ่น เพื่อป้องกันการปลุกปั่นหรือความเป็นไปได้ในการสั่งสมอาวุธเพื่อทำสงครามอีกในอนาคต นอกเหนือจาก Atom แล้ว หนังสือการ์ตูนเรื่องอื่นของเทซูกะ เช่น Dororo (1967) และ Black Jack (1973) ก็นำเสนอตัวละครที่ไม่สามารถเติบโตได้เนื่องจากร่างกายถูกจำกัดอยู่ภายในอวัยวะสังเคราะห์เช่นกัน โดย Hyakkimaru ตัวละครหลักใน Dororo เกิดมาไม่มีแขน ขา ตา หู จมูก และปาก ก่อนที่จะได้รับอวัยวะเทียมซึ่งต้องคอยเปลี่ยนให้เหมาะสมกับวัยตามช่วงอายุ และ Pinoko จาก Black Jack เป็นแฝดปรสิทที่โตอยู่ภายในร่างของพี่สาวในรูปก่อนเนื้อที่มีจิตสำนึกนานกว่า 18 ปี ก่อนที่จะถูกผ่าออกมาประกอบร่างขึ้นใหม่ด้วยอวัยวะเทียมจนกลายเป็นเด็กผู้หญิงตัวเล็กที่มีความคิดอ่านเหมือนผู้ใหญ่แต่ร่างกายไม่สามารถเติบโตขึ้นเป็นหญิงสาวที่สมกับวัยของเธอได้



ภาพที่ 8 Atom ในนิตยสาร Shonen เดือนสิงหาคม ปี 1961.
ที่มา: Schodt, F. L. (2007). The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom,
and the Manga/Anime Revolution. Stone Bridge Press.



ภาพที่ 9 สมเด็จพระจักรพรรดิฮิโรฮิโตะ และพลเอก ดักลาส แมกอาร์เธอร์
ณ ศูนย์บัญชาการสูงสุดของฝ่ายสัมพันธมิตร กรุงโตเกียว วันที่ 27 พฤศจิกายน 1945
ถ่ายโดย ร้อยโท กาเอตาโน่ ไฟญาเซ่ (Gaetano Faillace, 1904 – 1991)
ที่มา: <https://iconicphotos.wordpress.com/tag/gaetano-faillace/>

การนำเสนอตัวละครเด็กหรือเด็กวัยรุ่นในฐานะตัวละครหลัก เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในอุตสาหกรรมหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งสะท้อนถึงการเชื่อมโยงตัวเองเข้ากับความเป็นเด็กน้อยของชาวญี่ปุ่น ผู้ปลอบประโลมความโศกเศร้าเสียใจในอดีตด้วยตัวละครการ์ตูนตัวเล็กน่ารักที่ผลิตขึ้นอย่างมากมายนับไม่ถ้วน อย่างไรก็ตาม คนรุ่นใหม่ที่เกิดและเติบโตขึ้นกับความเจริญทางเศรษฐกิจอย่างสูงสุดโดยมีประสบการณ์ตรงกับสภาวะทางสงครามเพียงเล็กน้อยหรือไม่มีเลย เริ่มแสวงหากระบวนการแสดงออกถึงยุคสมัยของตนเองที่ต่อรองกับการติดอยู่ภายในร่างกายของเด็กด้วยเพศ ความหยาบคาย ความรุนแรง และความต้องการในการทำลาย ความสับสนวุ่นวายเหล่านี้สะท้อนออกมาอย่างชัดเจนในงานนิทรรศการศิลปะ Little Boy: The Art of Japan's Exploding Subculture ที่จัดขึ้นโดยศิลปินร่วมสมัยชาวญี่ปุ่น ทากาชิ มูรากามิ ณ The Japan Society กรุงนิวยอร์ก เมื่อปี 2005 โดยในงานได้มีการนำเสนอศิลปะจากหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับโลกหายนะ ระเบิดปรมาณู การทำลายล้าง และการไถ่บาป เช่น รายการภาพยนตร์การ์ตูน Neon Genesis Evangelion (1995) ที่แสดงออกถึงการล่มสลายทั้งทางกายและจิต เมื่อกลุ่มเด็กนักเรียนถูกบีบบังคับให้ทำหน้าที่หยุดยั้งการถูกทำลายของโลกและเผ่าพันธุ์มนุษย์จากการโจมตีของสิ่งมีชีวิตจักรกลอันชั่วร้าย เป็นหนึ่งในการ์ตูนที่แสดงออกถึงความสับสนภายในร่างกายและจิตใจของชาวญี่ปุ่นที่สืบทอดสภาวะจิตสำนึกหลังสงครามจากรุ่นสู่รุ่นอย่างต่อเนื่อง และหนังสือการ์ตูน Akira (1982) ของ คัตสึฮิโระ โอตโมะ ซึ่งได้รับการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์การ์ตูนอันโด่งดังภายใต้ชื่อเดียวกันในปี 1988 นำเสนอหายนะในกรุงโตเกียวอันโกลาหลที่ถูกสร้างขึ้นใหม่หลังจากการทิ้งระเบิดปรมาณูอีกครั้งในสงครามโลกครั้งที่ 3 ผ่านกลุ่มเด็กวัยรุ่นผู้พยายามควบคุมการเปลี่ยนแปลงอันน่าสะพรึงกลัวของร่างกายตนเองอันเนื่องมาจากผลกระทบของกัมมันตภาพรังสีและการกลายพันธุ์ (Japan Society, 2005) โดยชื่อของนิทรรศการนั้น หมายถึงรหัสของระเบิดปรมาณูที่ถูกทิ้งลงบนฮิโรชิมา และลักษณะสภาวะทางจิตใจของชาวญี่ปุ่นที่กลับกลายเป็นเด็กที่ไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ ประหนึ่งว่าเมื่อ Little Boy ตกลงสู่ประเทศญี่ปุ่น ผู้คนทั้งประเทศก็ได้กลายเป็น ‘little boy’ ไปในทันที



ภาพที่ 10 Tetsuo จากภาพยนตร์การ์ตูน Akira ที่มา: Otomo, K. (1988).

Akira. https://www.imdb.com/title/tt0094625/?ref_=ttmi_tt

ลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายหรือการแปลงร่าง ดังที่ปรากฏขึ้นกับเด็กๆ ในภาพยนตร์การ์ตูน Akira (1988) เป็นอีกหนึ่งปรากฏการณ์ทางการ์ตูนที่นักวิชาการสายสื่อให้ความสนใจเป็นอย่างมาก นักวิชาการด้านวรรณกรรมญี่ปุ่น ชูซาน เจ เนเปียร์ (Susan J. Napier, 1955) ได้อธิบายในหนังสือ Anime from Akira to Princess Mononoke (2001) ถึงคุณสมบัติพิเศษของภาพยนตร์การ์ตูนและหนังสือการ์ตูนที่มีความสามารถในการผลิตและผลิตใหม่ร่างกายหลากหลายรูปแบบที่ถูกให้ความหมายได้ทั้งสวยงามหรืออัปลักษณ์ เพื่อสะท้อนและรับใช้เจตจำนงค์ของผู้คนในแต่ละสภาวะสังคมได้อย่างลื่นไหลร่างกายที่เปลี่ยนแปลงหรือการกลายร่างที่ผิดแปลกของตัวการ์ตูน ทั้งในเนื้อหาสยองขวัญ หรือในแนววิทยาศาสตร์เช่นมนุษย์กลและหุ่นยนต์ ไปจนถึงในการแสดงออกของความต้องการและการเปลี่ยนแปลงทางเพศ ล้วนเป็นเครื่องมือสำหรับกระบวนการ metamorphosis หรือการเปลี่ยนแปลงเชิงกายภาพอย่างเหนือธรรมชาติที่สะท้อนสภาวะทางจิตใจอย่างลึกซึ้ง โดยสำหรับจิตสำนึกของชาวญี่ปุ่นทศวรรษที่ 1980 คือการสะท้อนสภาวะของการข้ามผ่านทางอัตลักษณ์ในสังคมที่มีการปะทะกันระหว่างยุคสมัยของแต่ละกลุ่มประชากร หรือความตึงเครียดระหว่างอำนาจทางเพศ ตลอดจนปัญหาของเทคโนโลยีที่เติบโตอย่างรวดเร็วจนมนุษย์ไม่สามารถควบคุมได้ ดังนั้น ไม่ว่าจะเป็นความพิกลพิการที่เกิดขึ้นใน Akira หรือการแปลงร่างอย่างมหัศจรรย์และสวยงามของ Sailor Moon (1991) ทั้งหมดล้วนสะท้อนถึงมิติที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงบางสิ่งบางอย่างภายในแต่ละปัจเจกชนและสังคมโดยรวม

Akira ที่นำเสนอการเปลี่ยนแปลงอย่างรุนแรงของร่างกายของเด็กวัยรุ่นอันธพาลสู่สิ่งมีชีวิตพิกลพิการสยองขวัญที่ใช้พลังจิตในการทำลายล้างโลกอันโสมมและเน่าเฟะ เป็นดั่งสื่อกลางในการแสดงออกถึงสภาวะที่น่าสับสนอันแตกต่างกันมากมายหลายประเด็นที่ญี่ปุ่นกำลังเผชิญอยู่ ณ ขณะนั้น หนึ่งในนั้นคือสภาวะการพยายามค้นหาตัวตนที่แท้จริงภายใต้อิทธิพลของนานาชาติ ที่วัฒนธรรมเกิดการผสมผสานหลอมรวมกันจนไม่สามารถแยกภาพจำที่ถูกสร้างขึ้นโดยอำนาจอาณานิคมออกจากความเป็นจริงของแต่ละอัตลักษณ์ได้ หลายประเทศรวมถึงประเทศญี่ปุ่นเอง เกิดความหวาดวิตกกับสถานการณ์ทางเศรษฐกิจและเทคโนโลยีของญี่ปุ่นที่เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วราวกับมีพลังวิเศษ และแม้ว่าจะน่าเชิดชูสรรเสริญ ในขณะเดียวกันก็เป็นที่น่ายำเกรงและสะพรึงกลัว Akira ได้สร้างพื้นที่ในการพยายามต่อสู้กับความกลัวนั้นด้วยตัวตนรูปแบบใหม่ของร่างกายแบบลูกผีลูกคนที่ต้องสู้กับเมืองที่กำลังสิ้นสลายภายใต้มน้ำมือของเทคโนโลยี ซึ่งในขณะเดียวกันมีความสอดคล้องอย่างมากกับการปะทะกันระหว่างอุดมการณ์ของคนรุ่นใหม่ที่ต้องการการเปลี่ยนแปลงจากความเชื่อของคนรุ่นเก่าที่ยังยึดติดอยู่กับตราบาปและความสูญเสียจากสงคราม (Napier, 2001, p. 35 – 48)

2.2.3 หุ่นยนต์ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นและความปรารถนาในความเจริญทางเทคโนโลยี

แม้ว่าภาพยนตร์การ์ตูนอย่าง Akira จะแสดงออกถึงความขัดแย้งระหว่างความกลัวและความนิยมในเทคโนโลยี การศึกษาเชิงหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวหุ่นยนต์กลับชี้ให้เห็นอย่างไม่อาจปฏิเสธได้

ว่าความปรารถนาในเทคโนโลยีมีความสัมพันธ์อย่างยิ่งกับสภาวะหลังสงครามในสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น หนังสือ *Inside the Robot Kingdom: Japan, Mechatronics, and the Coming Robotopia* (1988) ของ เพรเดอริก แอล. ซ็อดต์ ได้ศึกษาถึงความผูกพันที่ชาวญี่ปุ่นมีต่อเทคโนโลยีหุ่นยนต์มาอย่างยาวนาน และชี้แจงว่าการจินตนาการถึงหุ่นยนต์ของชาวญี่ปุ่นมีปรากฏให้เห็นขึ้นมามากตั้งแต่ก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยในขณะที่นวนิยายแนววิทยาศาสตร์เกี่ยวกับหุ่นยนต์ของชาติตะวันตกในยุคสมัยนั้นมักจะนำเสนอเครื่องจักรในฐานะความชั่วร้ายหรือศัตรูของมนุษย์ หุ่นยนต์ในหนังสือการ์ตูนและรายการการ์ตูนญี่ปุ่นกลับเป็นตัวแทนของความดีงามที่นำพาประเทศไปสู่ความรุ่งโรจน์ เริ่มต้นจากหนังสือการ์ตูนแนวหุ่นยนต์ยุคแรกที่สุด *Tanku Tankuro* (1934) ของ มาซากิ ซากาโมโตะ (Masaki Sakamoto) หุ่นยนต์ยักษ์ที่สามารถแปลงร่างเป็นเครื่องบินหรือรถถัง และนำเอาอาวุธพิเศษเช่น ดาบ และปืน ออกมาจากร่างกายเพื่อปรับใช้ตามประโยชน์ของกองทัพญี่ปุ่นในสงครามได้อย่างมหัศจรรย์ ซึ่งในเวลาต่อมา ตัวการ์ตูนหุ่นยนต์ชื่อดังอย่าง *Atom* ที่เกิดขึ้นในสภาวะหลังสงครามที่การทหารได้ถูกแทนที่ด้วยอุดมการณ์แห่งประชาธิปไตยและสันติภาพ ได้แปรเปลี่ยนบทบาทของหุ่นยนต์แห่งกองทัพมาสู่แอนดรอยด์ผู้นำรักที่ต่อสู้กับอาชญากรและเหล่าร้ายเพื่อความผาสุกของพลเรือน

Tetsujin 28-go (1956) ของ มิตสึเทรุ โยโกยามะ เป็นอีกหนึ่งตัวการ์ตูนหุ่นยนต์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุด หมายเลข 28 เป็นหุ่นยนต์ยักษ์ที่ถูกใช้ในการต่อสู้กับเหล่าวายร้าย ผ่านการบังคับด้วยรีโมทควบคุมของเด็กชาย Shotaro Kaneda อย่างไรก็ตาม หากรีโมทนี้ตกลงไป在手ของคนที่ชั่ว หมายเลข 28 ก็สามารถกลายเป็นเครื่องมือของฝ่ายศัตรูได้เช่นกัน โดยโยโกยามะได้กล่าวถึงการสร้างสรรค์ *Tetsujin 28-go* ว่าเกิดขึ้นจากผลกระทบโดยตรงจากเทคโนโลยีสงครามซึ่งทำให้บ้านของตนในเมืองโกเบพังทลายกลายเป็นเพียงผุยผง และอีกส่วนหนึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากการพยายามสร้างและควบคุมสิ่งประดิษฐ์ที่มีพลังมหาศาลในภาพยนตร์อเมริกัน *Frankenstein* (1931) ที่สร้างขึ้นจากนวนิยาย *โศกในชื่อเดียวกัน* เมื่อปี 1818 ของ แมรี เซลลีย์ (Mary Shelly, 1797 – 1851) จากตัวอย่างเบื้องต้นจึงเห็นได้อย่างชัดเจนว่า หนังสือการ์ตูนแนวหุ่นยนต์หลังยุคสงครามของเทซูกะและโยโกยามะ ที่นำเสนอเทคโนโลยีขั้นสูงล้ำสมัย ล้วนแสดงออกถึงจิตสำนึกของชาวญี่ปุ่นหลังจากการพ่ายแพ้ในสงครามเนื่องจากความล่าช้าทางเทคโนโลยีทางการทหาร ดังนั้น ความสามารถในการต่อสู้กับอธรรมและนำมาซึ่งความสันติสุขด้วยวิทยาการเครื่องจักรกลโลกอนาคตของ *Atom* และ *Tetsujin 28-go* จึงเป็นดังบุคลาธิษฐานของความใฝ่ฝันประเทศญี่ปุ่นถึงความเป็นใหญ่ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเหนือชาติตะวันตกในสงคราม ซึ่งอาจทำให้ตนชนะในการรบและไม่ต้องเผชิญกับสภาวะสูญเสียดังมหาศาลจากความปราชัยดังที่เป็นอยู่ (Schodt, 1988, p. 100)

อนึ่ง ความนิยมในเทคโนโลยีและหุ่นยนต์ได้แพร่กระจายไปยังทุกมิติในวงการอุตสาหกรรม หนังสือการ์ตูน แม้แต่หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กเล็กก็ได้มีการตีพิมพ์การ์ตูนเนื้อหาตลกเบาสมองจำนวนมากที่มีตัวละครหลักเป็นหุ่นยนต์รูปร่างหน้าตาน่ารัก สอดคล้องกับกับความหลงใหลในสิ่งน่ารักที่ปลอบ

ประโลมใจของชาวญี่ปุ่นหลังสงคราม ตัวอย่างการ์ตูนหุ่นยนต์สำหรับเด็กได้รับความนิยมได้แก่ Doraemon (1970) หนังสือการ์ตูนสามัญประจำบ้านของ ฟุจิโกะ ฟุจิโอะ (Fujiko Fujio, 1933 – 1996) หุ่นยนต์แมวตัวกลมแสนน่ารักที่ถูกส่งมาจากศตวรรษที่ 22 เพื่อใช้ของวิเศษในโลกอนาคตช่วยเหลือเด็กชายจอมซี้เกียจ Nobita ในการเรียนหนังสือและปฏิสัมพันธ์กับผองเพื่อนในชีวิตประจำวัน และ Arale Norimaki จากหนังสือการ์ตูนตั้งเรื่อง Dr. Slump (1980) โดย อากิระ โทริยามะ (Akira Toriyama, 1955) หุ่นยนต์แอนดรอยด์สาวน้อยทรงพลังผู้เป็นที่รักยิ่งของนักอ่านการ์ตูนทุกเพศทุกวัย เนื่องด้วยความน่ารักไร้เดียงสาและความตลกโปกฮาในการผจญภัยของเธอ (Schodt, 1988, p. 102 – 104)

อย่างไรก็ตาม หุ่นยนต์ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ยังสอดคล้องกับการต่อสู้ สงคราม และความรุนแรงอยู่เสมอ รูปแบบหุ่นยนต์ที่พัฒนาต่อยอดขึ้นมาจาก Tetsuwan Atomu และ Tetsujin 28-go คือหนังสือการ์ตูนชื่อดังอย่าง Mazinger Z (1969) ของ โก นางาอิ โดยแทนที่จะเป็นหุ่นแอนดรอยด์หรือหุ่นบังคับจากระโมท Mazinger Z เป็นหุ่นที่คนสามารถบังคับได้ผ่านการเข้าไปปฏิบัติการในห้องซบซึ่ที่อยู่บริเวณหัวของหุ่นยนต์ โดยเนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับการต่อสู้สัตว์ประหลาดและหุ่นยนต์ตัวอื่นๆ ที่ถูกสร้างขึ้นโดยศัตรูผู้ชั่วร้าย ลักษณะของความสามารถในการแยกออกและรวมตัวกันระหว่างคนและหุ่นยนต์นี้ เป็นการชี้ให้เห็นบทบาทที่แท้จริงของเทคโนโลยีว่าเป็นเพียงเครื่องมือของมนุษย์ หุ่นยนต์ไม่สามารถตัดสินใจเองได้ว่าควรพัฒนาไปสู่ความศิวิไลซ์หรือนำพามาซึ่งหายนะ การเลือกใช้สอยเทคโนโลยีเพื่อประโยชน์สูงสุดสำหรับมนุษยชาติล้วนเกิดขึ้นได้ด้วยการกระทำของมนุษย์เอง เฉกเช่นเดียวกับรายการการ์ตูนโทรทัศน์ Mobile Suit Gundam (1979) ที่แม้ว่าหุ่นรบขนาดยักษ์จะสามารถเหวี่ยงดาบและเตะต่อยต่อสู้กันไปมาระหว่างอาณาจักรในอวกาศ แต่ความจริงแล้วก็เป็นเพียงชุดเครื่องจักรกลขนาดใหญ่ที่ถูกสวมใส่และซบซึ่โดยมนุษย์เท่านั้น (Schodt, 1988, p. 106 – 114)



ภาพที่ 11 Mazinger Z (1969)

ที่มา: Schodt, F. L. (1988). Inside the Robot Kingdom:

Japan, Mechatronics, and the Coming Robotopia. Jai, San Francisco, California.

2.2.4 หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นและสื่ออื่นๆ กับการท่องเที่ยววัฒนธรรมผ่านการ์ตูน

โลกเลียนแบบสื่อตะวันตก

ไม่ว่าจะเป็นหนังสือการ์ตูนแนวหุ่นยนต์และไซเบอร์พังก์ หรือหนังสือการ์ตูนแนวน่ารักสำหรับเด็ก ลักษณะหนึ่งที่ปรากฏอย่างแนบเนียนอยู่ตลอดตั้งแต่พัฒนาการยุคเริ่มแรกของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น คือการสร้างสรรคองค์ประกอบบางอย่างภายในหนังสือการ์ตูน เช่น การออกแบบตัวละคร สายเส้น วิธีการเล่าเรื่อง และเนื้อเรื่อง ผ่านการหยิบยืมมาจากสื่อของชาติตะวันตก ไม่ว่าจะเป็นหนังสือการ์ตูนตะวันตก หรือนวนิยาย ภาพยนตร์ รายการการ์ตูนทางโทรทัศน์ ตลอดจนสื่อและอิทธิพลทางข่าวสารอื่นๆ ดังที่ปรากฏในการศึกษาของ พาวเวอร์ (2009) ตั้งแต่การเปิดประเทศในปี 1854 ศิลปินและนักวาดการ์ตูนญี่ปุ่นจำนวนมากได้มีการพยายามลอกเลียนแบบรูปแบบของศิลปะและการ์ตูนตะวันตกมาโดยตลอด ตั้งแต่การเกิดขึ้นของ Marumaru Shimibun ที่เกิดจากการทดลองพัฒนาหนังสือพิมพ์ญี่ปุ่นขึ้นตาม The Japan Punch ของ ชาร์ลส์ เวิร์กแมน ไปจนถึงการหยิบยืมตัวละครจากรายการการ์ตูนอเมริกันชื่อดังหลายตัว มาเป็นตัวละครในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นยุคก่อนสงครามโลก เช่น Norakuro โดยใน Dreamland Japan (1996) หนังสือเกี่ยวกับการศึกษาประวัติศาสตร์หนังสือการ์ตูนอีกเล่มของ เฟรเดอริก แอล. ซ็อดด์ ที่เป็นดั่งภาคต่อของ Manga! Manga! The World of Japanese Comics (1983) ซ็อดด์ ได้สืบค้นถึงลักษณะการลอกเลียนแบบสื่อตะวันตกที่เกิดขึ้นในการ์ตูนญี่ปุ่นยุคแรกและพัฒนาสู่การแทรกซึมอยู่ในอุตสาหกรรมหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมาจนถึงปัจจุบันอย่างแนบเนียน กระทั่งเมื่อชาวต่างชาติอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นและพบกับตัวละครที่มีดวงตากกลมโต ขาผอมยาว และมีผมสีอ่อนที่เหมือนกับว่าจะหมายถึงผมสีบลอนด์ อาจสับสนว่าเหตุใดจึงมีตัวละคร “คนผิวขาว” อยู่มากมายในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น และยิ่งสับสนมากขึ้นกว่าเดิมเมื่อได้รับคำตอบว่าตัวละครเหล่านี้ไม่ใช่ “คนผิวขาว” แต่เป็น “คนญี่ปุ่น”

ก่อนการเปิดประเทศในปี 1854 ศิลปินญี่ปุ่นมักนำเสนอชาวญี่ปุ่นในงานศิลปะด้วยดวงตาและปากที่เล็ก และมีร่างกายที่อ่อนช้อย ในขณะที่ชาวยุโรปจะถูกวาดให้ตัวใหญ่มีขนดกขึ้นตามร่างกายและใบหน้า พร้อมกับจมูกขนาดใหญ่ อย่างไรก็ตาม หลังจากการมาถึงของศิลปะและสุนทรียศาสตร์ตะวันตกหลังจากการเปิดประเทศ ภาพตัวแทนของชาวญี่ปุ่นในศิลปะและหนังสือการ์ตูนยุคก่อนสงครามโลกเริ่มนำเสนอตัวละครที่มีดวงตากกลมโต ขนผื่น และร่างกายที่มีแขนขาที่ยาว สอดคล้องกับร่างกายและความงามในอุดมคติของชาวตะวันตก ขอบเขตของการดัดแปลงร่างกายของตัวละครญี่ปุ่นจนเกิดความแตกต่างจากร่างกายที่แท้จริงอย่างชัดเจนได้ถูกขยายออกไปไกลมากขึ้นหลังจากการพ่ายแพ้ในสงครามโลกครั้งที่ 2 เมื่อความมั่นใจในร่างกายของชาวญี่ปุ่นทั่วประเทศสั่นคลอนอย่างหนักด้วยความสับสนในศักยภาพของชาติ เชื่อชาติ กองทัพ และพระมหากษัตริย์ของตนเอง ความงามแบบตะวันตกจากที่เคยเป็นที่ยอมรับหรือนิยมได้กลายเป็นสิ่งที่ทุกคนล้วนตามหาและต้องการจะครอบครอง ดังที่ปรากฏขึ้นกับความแพร่หลายของการเริ่มทำศัลยกรรมเสริมหน้าตาสองชั้นให้มีลักษณะเหมือนดวงตาของ

คนผิวขาว และความนิยมในตัวละครที่มีดวงตากลมโตซึ่งปรากฏขึ้นอย่างต่อเนื่องในหนังสือการ์ตูนยุคหลังสงครามในทุกแนว โดยเฉพาะในหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง ที่นอกเหนือไปจากดวงตาแล้ว แขนขา และท่าทางของตัวละครต่างๆ ถูกลอกแบบออกมาจากนางแบบชาวตะวันตกในหนังสือและนิตยสารแฟชั่นจากฝรั่งเศสและอเมริกา พร้อมกันนั่นเอง บนปกสีของนิตยสารหนังสือการ์ตูน ตัวละครเหล่านี้มักจะมีผมสีบลอนด์และดวงตาสีฟ้าอย่างชัดเจน (Schodt, 1996, p. 59 – 61)

มาจิโกะ ซาโตนากะ (Machiko Satonaka, 1948) นักเขียนการ์ตูนแนวเด็กผู้หญิงได้ให้ความเห็นว่า ชาวญี่ปุ่นมักจะมีความรู้สึกต่อวัฒนธรรมที่เจริญกว่าตนว่าน่าดึงดูดใจและควรมีถือเป็นอุดมคติ เช่น ความนิยมชมชอบรูปหน้าแบบสาวเกาหลีในรัชพระราชวังสมัยเฮอัน เป็นตัวอย่างปรากฏการณ์ความชื่นชอบวัฒนธรรมต่างชาติในศตวรรษที่ 10 ดังนั้น การปรับแต่งตัวละครการ์ตูนตามแบบความงามของชาวตะวันตกจึงอาจเป็นอีกหนึ่งปรากฏการณ์ของการเชื่อว่าวัฒนธรรมของชนชาติอื่นเจริญกว่าของตน จนทำให้เกิดความไม่พอใจในสิ่งที่ตนมี และต้องการจะเลียนแบบวัฒนธรรมอื่น นอกเหนือจากนี้ นักเขียนการ์ตูนและผู้อ่านจำนวนมากชี้แจงว่าตนขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดของความแตกต่างระหว่างเชื้อชาติ และการฉกฉวยทางวัฒนธรรม (cultural appropriation) จึงไม่มีความเห็นเกี่ยวกับการนำเสนอตัวละครชาวญี่ปุ่นด้วยรูปร่างหน้าตาที่แตกต่างหลากหลาย ซึ่งอาจเป็นเหตุผลที่อธิบายอีกลักษณะที่แปลกประหลาดของสีผมและทรงผมที่มีอยู่อย่างมากมายแบบที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน (Schodt, 1996, p. 61 – 62)

ในหนังสือวิพากษ์ชื่อ Full Metal Apache: Transactions Between Cyberpunk Japan and Avant-Pop America (2006) นักวิชาการด้านวรรณกรรมญี่ปุ่น ทาคายูกิ ทัทสึมิ ได้ศึกษาลักษณะที่สอดคล้องเหมือนกับลอกเลียนแบบกันระหว่างสื่อของประเทศญี่ปุ่นและสื่อชาติตะวันตก โดยเฉพาะสื่อแนววิทยาศาสตร์ หุ่นยนต์ และไซเบอร์พังค์ ของทั้งสองภูมิภาคที่เกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาใกล้เคียงกัน ทัทสึมิเสนอว่าการนำเสนอรูปแบบของสื่อที่โดนดัดแปลงอย่างสุดโต่ง มีต้นตอมาจากความพิศมัยในวัฒนธรรมอื่นที่มีความแปลกตาอย่างน่าดึงดูดใจซึ่งเกี่ยวข้องกับการต่อรองทางอำนาจในลักษณะของประเทศอาณานิคมและประเทศเจ้าอาณานิคม การที่ประเทศอาณานิคมทำการลอกเลียนแบบวัฒนธรรมของประเทศเจ้าอาณานิคม เป็นการพยายามตีตนและสำแดงศักยภาพของตนเองในการต่อรองกับอำนาจของผู้ที่ข่มขืนตน หรือผู้ที่มีแนวโน้มจะคุกคามตน อาจเป็นกระบวนการที่เรียกในภาษาไทยได้ว่าเป็นการ ‘ตีตนเสมอเจ้า’ และผ่านการลอกเลียนแบบนี้ ประเทศเจ้าอาณานิคมสามารถสร้างพื้นที่ของความหมายใหม่ให้กับสิ่งที่ถูกลอกเลียนแบบนั้น ลักษณะการเกิดความหมายใหม่นี้ชัดเจนมากเมื่อการลอกเลียนแบบเกิดขึ้นอย่างมากมาย และเปิดทางให้การปรับเปลี่ยน แต่งเติม เสริมสิ่งใหม่บางอย่างเข้าไป และนำบางสิ่งออก จนได้สิ่งที่มีลักษณะคล้ายหรือใกล้เคียงกับรูปแบบดั้งเดิมเพียงเล็กน้อยเท่านั้น กระบวนการต่อมาคือการผลิตซ้ำและแพร่กระจายผลของการลอกเลียนแบบนี้ออกไปสู่อาณาบริเวณเชิงอำนาจพื้นที่อื่นๆ จนทำให้ภาพจำของสิ่งดั้งเดิมนั้นเปลี่ยนแปลงไปในที่สุด

ทตส์มีให้ความคิดเห็นว่าลักษณะการปรับเปลี่ยนหรือแทรกแซงรูปแบบและความหมายของวัฒนธรรมเดิมได้อย่างสุดโต่งนี้ เกิดขึ้นอย่างชัดเจนในทศวรรษที่ 1980 เมื่อสภาวะการล่มสลายลงของลัทธิอาณานิคม ส่งผลให้อำนาจความเป็นเจ้าของของประเทศอาณานิคมเสื่อมลง และเปิดโอกาสให้เกิดการต่อรองเชิงอำนาจจากประเทศที่เคยตกเป็นอาณานิคม โดยห้วงเวลานี้นำไปสู่สภาวะของการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมอย่างมากมายและหลากหลาย กระทั่งขอบเขตระหว่างความหมายของอำนาจต่างๆ ไม่ว่าจะเป็อำนาจอาณานิคม อำนาจเจ้าอาณานิคม จักรวรรดินิยม หรือปีศาจปไต โดย ถูกหลอมรวมกันจนสามารถถูกหยิบยืม สับเปลี่ยน หรือแก่งแย่งได้อย่างง่ายดาย นอกจากนี้ ผ่านกลไกการลอกเลียนแบบ ประเทศอาณานิคมอาจสามารถประสบความสำเร็จกับการต่อรองทางความหมายและอำนาจได้เมื่อความหมายของสิ่งที่ลอกเลียนแบบนั้นผิดแปลกออกไปจนอยู่นอกเหนือการควบคุมของประเทศเจ้าอาณานิคมโดยสิ้นเชิง และก่อให้เกิดการต่อสู้กลับกันไปมาระหว่างประเทศเจ้าอาณานิคมและประเทศอาณานิคมในการได้ถือครองความหมายของสิ่งนั้น ดังที่ปรากฏขึ้นกับภาพยนตร์ของอเมริกาและญี่ปุ่นที่มีลักษณะคล้ายกันเช่น King Kong (1933) และ Godzilla (1954) หรือ Bladerunner (1982) กับ Akira (1988) และ Ghost in the Shell (1995) (Tatsumi, 2006, p.8 – 13, 154 – 170) โดยแนวคิดนี้อาจสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการอธิบายกระบวนการทางการลอกเลียนแบบสื่อตะวันตกที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นได้เช่นกัน ไม่ว่าจะในแนวทางของหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง หนังสือการ์ตูนแนวหุ่นยนต์วิทยาศาสตร์ และหนังสือการ์ตูนแนวกลั่มโต

การสำรวจหนังสือการ์ตูนหลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 เรื่องอื่น จากข้อเสนอเบื้องต้นของซ็อดด์ และทตส์มี ทำให้พบว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจำนวนมากมีการอ้างอิงกับศิลปะและวัฒนธรรมของตะวันตกทั้งในด้านการออกแบบตัวละคร เนื้อเรื่อง และองค์ประกอบ อย่างชัดเจน โดยนอกเหนือจาก Akira ของคัตสึฮิโระ โอดะโมะ ซึ่งเริ่มตีพิมพ์ตั้งแต่ปี 1982 ก่อนที่จะได้รับการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์การ์ตูนในปี 1988 ประเทศญี่ปุ่นในทศวรรษที่ 1980 ซึ่งทตส์มีเสนอว่าเป็นห้วงเวลาที่มีลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรมสูงเนื่องจากสภาวะโลกาภิวัตน์ ได้ผลิตหนังสือการ์ตูนที่สะท้อนการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมที่ลื่นไหล เช่น Nausicaä of the Valley of the Wind (1982) ของ ฮายาโอะ มียาซากิ (Hayao Miyazaki, 1941) ผู้ก่อตั้ง สตูดิโอจิบลิ (Studio Ghibli) สตูดิโอภาพยนตร์การ์ตูนชื่อดัง ที่เล่าเรื่องราวการต่อสู้ของอาณาจักรโบราณในโลกที่เต็มไปด้วยมลภาวะทางสิ่งแวดล้อม สอดคล้องกันกับทั้งการทิ้งระเบิดนิวเคลียร์ที่อิโรชิมะและนางาซากิ และสุนทรียะของนวนิยายไซไฟชื่อดัง Dune (1965) ของแฟรงค์ เฮอร์เบิร์ต (Frank Herbert, 1920 – 1986) เกี่ยวกับความขัดแย้งและการแย่งชิงทรัพยากรในโลกอนาคตบนดวงดาวอันแห้งแล้งและเป็นพิษ หรือหนังสือการ์ตูนเนื้อหาร่วมสมัย City Hunter (1985) โดย สึกาซะ โฮโจ (Tsukasa Hojo, 1959) ที่นำเสนอมหานครโตเกียวอันเต็มไปด้วยแสงไฟและตึกระฟ้า ผ่านการผจญภัยของพระเอกสายสืบสุดบู๊จอมทะเล้น ที่มีทั้งจริตการเล่นมุก การแต่งกาย และการอ้างอิงถึงวัฒนธรรมร่วม

สมัยของอเมริกา ซึ่งชี้ให้เห็นถึงความพยายามของประเทศญี่ปุ่นในการพัฒนาเทคโนโลยีและวิถีชีวิตของตน ทัดเทียมกันกับโลกตะวันตกในห้วงขณะเวลานั้น

นอกเหนือจากหนังสือการ์ตูนไซไฟหรือหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายแล้ว สอดคล้องอย่างยิ่งกับข้อเสนอของซ็อดต์ หนังสือการ์ตูนสำหรับผู้หญิงมีการประยุกต์ใช้ศิลปะและวัฒนธรรมของตะวันตกอย่างชัดเจนและหลากหลาย ในเชิงร่วมสมัย Banana Fish (1984) ของ อากิมิ โยชิเดะ (Akimi Yoshida, 1956) บอกเล่าความสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นชนชาวอเมริกัน Ash Lynx และช่างภาพหนุ่มชาวญี่ปุ่น Eiji Okumura ในมหานครนิวยอร์กทศวรรษที่ 1980 ซึ่งเต็มไปด้วยอันตราย ความรุนแรง และความคับข้องใจทางเพศ โดยการออกแบบตัวละคร Ash ที่สอดคล้องอย่างยิ่งกับลักษณะของดาราฮอลลีวูด ริเวอร์ ฟีนิกซ์ (River Phoenix, 1970 - 1993) ผู้กำลังมีชื่อเสียงโด่งดังในขณะนั้น สะท้อนถึงความนิยมชมชอบของชาวญี่ปุ่นในความสำเร็จของชายผิวขาว ที่นอกเหนือไปจากร่างกายของนางแบบในสื่อและนิตยสารแฟชั่นตะวันตก อย่างไรก็ดี การดำเนินเรื่องด้วยตัวละครชาวตะวันตกไม่ใช่องค์ประกอบที่แปลกใหม่ในวงการหนังสือการ์ตูนเด็กผู้หญิง การ์ตูนตาวานย่อนยุคชื่อดังของ ยูมิโกะ อิการาชิ (Yumiko Igarashi, 1950) เช่น Georgie! (1982) และ Candy Candy (1975) ซึ่งประพันธ์โดย มัง ไอซาวะ (Mann Izawa, 1945) และ เคียวโกะ มิซูกิ (Kyoko Mizuki, 1949) ตามลำดับ เล่าถึงการออกเดินทางตามหาตัวตนและรักแท้สุดโรแมนติก ของเด็กสาวกำพร้าชาวอเมริกันและชาวอังกฤษ มีโครงเรื่องและการออกแบบตัวละครที่คล้ายคลึงกับนวนิยายเด็กกำพร้า Anne of Green Gables (1908) ของนักเขียนชาวแคนาดา ลูซี มอนต์ โกเมอร์รี่ (L. M. Montgomery, 1874 - 1942) และ Daddy-Long-Legs (1902) โดยนักเขียนชาวอเมริกัน จิน เว็บบสเตอร์ (Jean Webster, 1876 - 1916) หรือหนังสือการ์ตูนเด็กผู้หญิงอิงประวัติศาสตร์ระดับตำนานเรื่อง The Rose of Versailles (1972) ที่นำเสนอทั้งเหตุการณ์และบุคคลที่มีอยู่จริงในประวัติศาสตร์ยุโรปศตวรรษที่ 18 เช่น การปฏิวัติฝรั่งเศส และพระนางมารี อ็องตัวแน็ต สมเด็จพระราชินีแห่งฝรั่งเศส ประกอบกับการแต่งเติมด้วยตัวละครสมมติจากจินตนาการของผู้เขียน ริโยโกะ อิเคดะ (Riyoko Ikeda, 1947) โดยตัวอย่างการลอกเลียนแบบศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกผ่านหนังสือการ์ตูนทั้งหมดนี้ สามารถแสดงออกถึงการต่อรองเชิงอำนาจในความสัมพันธ์ที่รักทั้งซังที่ญี่ปุ่นมีต่อชาติตะวันตกในบริบทที่หลากหลายอย่างยิ่ง

นอกอุตสาหกรรมหนังสือการ์ตูน การเลียนแบบสื่อตะวันตกที่สะท้อนถึงการต่อรองทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น ยังปรากฏขึ้นหลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 ในสื่ออื่นอย่างกว้างขวาง หนึ่งในตัวอย่างที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง และได้ถูกกล่าวถึงอย่างต่อเนื่องในการศึกษาของทัตสึมิ คือภาพยนตร์แนวระทึกขวัญชื่อดัง Godzilla (1954) ของ อิชิโร ฮอนดะ (Ishiro Honda, 1911 - 1993) ที่นำเสนอสุรกายคล้ายสัตว์เลื้อยคลานขนาดยักษ์ ผู้กำเนิดขึ้นจากกัมมันตรังสีและการทดลองระเบิดปรมาณู ผุดขึ้นมาจากอ่าวโตเกียว ฟันลำแสงทำลายล้างออกมาจากปาก อาละวาดและถล่มตึกกรมบ้านช่องจนราบเป็นหน้ากลอง เบื้องต้นสามารถตีความได้ชัดเจนว่า Godzilla เป็นการผลิตซ้ำการทิ้งระเบิดนิวเคลียร์ที่ฮิโรชิมาและ

นางาซากิในปี 1945 เพื่อเป็นอนุทวารณ์สอนใจคนรุ่นใหม่เกี่ยวกับความสูญเสียจากสงคราม อย่างไรก็ตาม หนังสือ *Japan's Favorite Mon-Star: The Unauthorized Biography of The Big G* (1998) ของนักเขียนบทภาพยนตร์ สตีฟ ไรเฟิล (Steve Ryfle) ได้ชี้ให้เห็นว่า Godzilla และการสะท้อนสถานะทางจิตใจของชาวญี่ปุ่นลักษณะนี้ กลับสร้างขึ้นด้วยแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ตะวันตก โดยภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Beast from 20,000 Fathoms* ของผู้กำกับชาวฝรั่งเศส เออฌเน ลูว์รี่ (Eugene Lourie, 1903 – 1991) ที่ออกฉายในปี 1953 ได้เล่าเรื่องราวแบบเดียวกันของสัตว์ดึกดำบรรพ์ที่ละลายออกมาจากภูเขาน้ำแข็งขั้วโลก สืบเนื่องจากการทดลองระเบิดปรมาณู และวายุน้ำข้ามมหาสมุทรมาทำลายมหานครนิวยอร์ก ซึ่ง โทโมยุกิ ทานากะ (Tomoyuki Tanaka, 1910 – 1997) ผู้ร่วมออกแบบ Godzilla ยอมรับอย่างเปิดเผยถึงความประทับใจในภาพยนตร์ข้างต้น ที่ก่อให้เกิดความต้องการจะสร้างสัตว์ประหลาดรูปแบบเดียวกันในวงการบันเทิงของญี่ปุ่น ผ่านการนำเอาชื่อและลักษณะของลิงกอริลลาที่เป็นสายพันธุ์ของ King Kong (1933) ตัวละครต้นกำเนิดภาพยนตร์อสูรกายขนาดยักษ์ มาผสมกับเกล็ดสัตว์เลื้อยคลานของไดโนเสาร์ใน *The Beast from 20,000 Fathoms* สัตว์ประหลาดตัวใหม่ที่เป็นภาพแทนความหวาดกลัวของชาวญี่ปุ่นจึงได้ถือกำเนิดขึ้นจากการผสมผสานอาวุธสงครามเข้ากับอสูรกายในภาพยนตร์ดังของฮอลลีวูด (Ryfle, 1998, p.19 – 23) พิจารณาในแง่มุมที่เสนอโดยทัตสึมิ จะเห็นได้ว่า Godzilla ไม่เพียงแต่เป็นการลอกเลียนแบบสื่อตะวันตกด้วยความประทับใจเท่านั้น แต่ยังเป็นการเล่นแรงบันดาลใจนั้นมาปรับใช้เป็นตัวแทนของประเทศญี่ปุ่นอย่างชัดเจน โดยตัวตนที่เกิดขึ้นจากการต่อรองทางวัฒนธรรมนี้ ยังซับซ้อนเกี่ยวกับความเป็นใหญ่ของตะวันตกอย่างต่อเนื่องผ่านภาพยนตร์ที่นำเสนอการปะทะกันของ Godzilla และ Kong ไม่ว่าจะ เป็น *King Kong vs. Godzilla* (1962) หรือ *Godzilla vs. Kong* (2021)



ภาพที่ 12 ภาพเปรียบเทียบโปสเตอร์ภาพยนตร์ Godzilla (1954) กับ King Kong (1933) และ The Beast from 20,000 Fathoms (1953) ที่มา: Ishiro Honda. (1954). Godzilla.

https://www.imdb.com/title/tt0047034/?ref_=tt_mv_close, ที่มา :Cooper, M. C. & Schoedsack, E. B. (1933). King Kong. https://www.imdb.com/title/tt0024216/?ref_=ttmi_tt,
ที่มา: Lourie, E. (1953). The Beast from 20,000 Fathoms.

https://www.imdb.com/title/tt0045546/?ref_=ttmi_tt

การสร้างสรรคศิลปะของกลุ่มศิลปินชาวญี่ปุ่น กูไต (Gutai Group หรือ Gutai Bijutsu Kyokai) เป็นอีกหนึ่งตัวอย่างของการลอกเลียนแบบศิลปะและสุนทรียะตะวันตกเพื่อแสดงออกถึงตัวตนของประเทศญี่ปุ่น บทความออนไลน์ Never imitate others: The story of the Gutai (2015) ของบริษัทจัดประมูลผลงานศิลปะชั้นนำ คริสตีส์ (Christie's) อธิบายถึงกลุ่มกูไตที่สร้างขึ้นในปี 1954 ในฐานะการเคลื่อนไหวอย่างรุนแรงทางศิลปะในสภาวะหลังสงคราม ผ่านจิตรกรรมนามธรรม และศิลปะแสดงสด (performance art) ในขณะที่ศิลปินจำนวนรวม 20 คนในกลุ่ม สร้างผลงานศิลปะที่แตกต่างกัน ผลลัพธ์ทั้งหมดล้วนเติมเต็มสภาวะที่ว่างเปล่าอันเนื่องมาจากสงครามและระเบิดปรมาณู ด้วยกระบวนการที่ผู้ก่อตั้งกลุ่ม จิโร่ โยชิฮาระ (Jiro Yoshihara, 1905 – 1972) อธิบายว่าเป็นสิ่งใหม่ที่ไม่เคยมีใครทำมาก่อน เช่น การใช้วัตถุแปลกใหม่อย่าง น้ำมันดิน โคลน กาว หนังสือพิมพ์ หรือน้ำ ในการสร้างสรรค์ศิลปะที่แตกต่างออกไปจากขนบธรรมเนียมเดิมของสุนทรียะศิลปะญี่ปุ่นอย่างสิ้นเชิง องค์กรก็ ภายใต้อ้างว่าศิลปะของกูไตคือความคิดริเริ่มที่แปลกใหม่ คือการอ้างอิงถึงการทดลองขยายขอบเขตนิยามของศิลปะโดยศิลปินชาวยุโรปและอเมริกันอย่างเปิดเผย โดยงานศิลปะของศิลปินคนสำคัญในกลุ่ม คาซึโอะ ชิรากะ Kazuo Shiraga, 1924 – 2008) ซึ่งแสดงการละเลยสีลงบนผ้าใบด้วยเท้าและร่างกาย และสะท้อน

การปลดปล่อยศิลปะออกจากกฎเกณฑ์และขอบเดิมอย่างสิ้นเชิงและเฉียบพลัน ได้รับแรงบันดาลใจโดยตรงจากเทคนิคและแนวคิดการสร้างศิลปะนามธรรมของศิลปินชาวฝรั่งเศส อีฟว์ แคล็ง (Yves Klein, 1928 – 1964) และ ฌอร์ฌ มาตีเยอ (Georges Mathieu, 1921 – 2012) (Christie's, 2015)

หนังสือ Art Since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism ยกตัวอย่างถึงข้อความในวารสารเดือนตุลาคมปี 1956 ของกลุ่มกูโตที่แสดงความเสียใจอย่างสุดซึ้งถึงการเสียชีวิตของศิลปินจิตรกรรมนามธรรมชาวอเมริกัน แจ็กสัน พอลล็อก (Jackson Pollock, 1912 - 1956) ที่กูโตยกย่อง และเสนอว่าความพิสมัยในศิลปะตะวันตกรูปแบบใหม่ของกูโตเป็นความหลงใหลที่แปลกประหลาด เพราะแม้ประเทศจะน้อมรับนโยบายการปกครองของฝ่ายสัมพันธมิตรแต่โดยดี การต่อต้านวัฒนธรรมอเมริกันยังเป็นสิ่งปกติในสภาวะหลังสงครามของญี่ปุ่น การชื่นชมและสรรเสริญศิลปินอเมริกันอย่างพอลล็อกจึงเป็นเรื่องน่าตกใจยิ่ง โดยผู้ก่อตั้งและแกนนำสำคัญของกูโต จิโร โยชิฮาระ ทายาทบริษัทน้ำมัน ทำอาหารที่ร่ำรวย ได้ริเริ่มความสนใจในศิลปะจากความตกตะลึงในภาพถ่ายการสร้างสรรค์ผลงานของพอลล็อกที่ละเลงสีลงบนผ้าใบอย่างอิสระ และสืบทอดความรู้สึกระทึกใจนี้ไปสู่กลุ่มศิลปินหน้าใหม่ในเครือข่ายของตนจนนำไปสู่การก่อตั้งกูโตในเวลาต่อมา งานศิลปะของโยชิฮาระและกลุ่มกูโต แม้ว่าจะลอกเลียนแบบมาจากศิลปะนามธรรมของตะวันตกอย่างชัดเจน กลับถูกนำมาใช้เพื่อนำเสนอความคิดของโยชิฮาระ ในการปฏิเสธสุนทรียศาสตร์ในขนบธรรมเนียมเดิมของญี่ปุ่น ผ่านการน้อมรับศิลปะรูปแบบใหม่ที่นำตื่นตาตื่นใจจากตะวันตก และสร้างตัวตนรูปแบบใหม่จากความมั่งมีนั้น แม้ว่าจะไม่ได้เข้าใจความสำคัญที่แท้จริงหรือแก่นแท้ของมันก็ตาม (Foster et al., 2005, p. 373 – 375)



ภาพที่ 13 ภาพเปรียบเทียบ Work II (1958) โดยชิราคะ กับภาพถ่ายการสร้างสรรค์ Autumn Rhythm (1950) ของพอลล็อก โดย ฮันส์ นามูธ (Hans Namuth, 1915 – 1990) ที่มา: Foster et al. (2005) Art since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism. Thames & Hudson.

โดยรวมแล้ว การศึกษาบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่สะท้อนผ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่า หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมีบทบาทมากกว่าการเป็นเพียงสื่อเพื่อความบันเทิงมาโดยตลอด และมีลักษณะที่สะท้อนสถานะทางจิตสำนึกมวลชนและความปรารถนาต่างๆ ของผู้คนในแต่ละยุคสมัยอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่การเป็นตัวแทนของความคิดเห็นทางการเมืองระหว่างชนชั้นในสมัยโบราณมาจนถึงการแสดงออกของผลกระทบทางสภาพแวดล้อมของสังคมและทางจิตใจเบื้องต้นจากสงครามโลกครั้งที่สองผ่านการระบายออกบนเรือนร่างของตัวการ์ตูนและจินตนาการเกี่ยวกับเทคโนโลยี นอกเหนือจากนี้ การศึกษาเบื้องต้นยังเสนอว่า รากฐานการสร้างสรรคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมีความสอดคล้องกับอิทธิพลทางศิลปะและสุนทรียศาสตร์ของชาติตะวันตกมาตั้งแต่การริเริ่มผลิตหนังสือการ์ตูน จนทำให้หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมีคุณสมบัติของเครื่องมือต่อรองเชิงอำนาจทางวัฒนธรรมระหว่างประเทศอาณานิคมและประเทศเจ้าอาณานิคม เมื่อถูกสร้างสรรค์ขึ้นผ่านกระบวนการการลอกเลียนแบบสื่อหรือศิลปะและวัฒนธรรมของประเทศผู้มีอำนาจการครอบครองเหนือกว่าตน สำหรับประเทศที่ไม่เคยตกเป็นเมืองขึ้น ความสัมพันธ์ระหว่างญี่ปุ่นและชาติตะวันตก โดยเฉพาะสหรัฐอเมริกาในหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ทำให้การแสดงออกของลักษณะลอกเลียนแบบเพื่อต่อรองเชิงอำนาจนี้มีความเป็นเหตุเป็นผลที่สอดคล้องอย่างลงตัว

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกล้ำโตในทศวรรษที่ 1980 เช่น *Fist of The North Star* (1983), *JoJo's Bizarre Adventure* (1987) และ *Berserk* (1989) แม้ว่าจะไม่มีลักษณะการลอกเลียนแบบทางเทคโนโลยีดังที่ปรากฏในความสัมพันธ์ระหว่างสื่อแนววิทยาศาสตร์ของชาติตะวันตกและหนังสือการ์ตูนแนวหุ่นยนต์ของประเทศญี่ปุ่น กลับมีการลอกเลียนแบบร่างกายที่บึกบึนของภาพยนตร์บู๊ฮอลลีวูด และเนื้อหาทั้งในวัฒนธรรมร่วมสมัย และศิลปะในยุคสมัยต่างๆ อย่างชัดเจนจนไม่สามารถปฏิเสธได้ ดังนั้น ในขณะที่หนังสือการ์ตูนแนวหุ่นยนต์เป็นตัวแทนของการต่อรองเชิงอำนาจในกระบวนการหลังอาณานิคมที่แสดงออกถึงการพยายามครอบครองพื้นที่การผลิตความหมายของความเจริญทางเทคโนโลยี จึงเป็นไปได้ที่หนังสือการ์ตูนแนวกล้ำโตสุดพิสดารเบื้องต้นอาจเป็นการต่อสู้กับการถูกควบคุมทางความหมายของอำนาจผ่านลอกเลียนแบบทางวัฒนธรรมของศิลปะและสุนทรียศาสตร์ตะวันตกในแนวทางเดียวกัน

2.3 แนวคิดหลังอาณานิคมและการศึกษาที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดหลังอาณานิคม (Postcolonialism) โดยสังเขป เป็นการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทางอำนาจที่เคยมีอยู่และยังหลงเหลืออยู่ของความสัมพันธ์ระหว่างประเทศเจ้าอาณานิคมและประเทศอาณานิคม ผ่านการประเด็นด้านการสำแดงและการต่อรองเชิงอำนาจ การควบคุมทางวัฒนธรรม ตลอดจนการผลิตสร้างความหมายและวาทกรรม ซึ่งนำไปสู่การไขกระบวนการทางด้านอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม เพศ ชนชั้นทางสังคม อุดมการณ์ทางการเมือง เชื้อชาติ ชาติพันธุ์ ตลอดจนจนถึง

ความหมายของความเป็นชาติ (Burney, 2012) อย่างไรก็ตาม นอกเหนือจากการใช้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ในกลุ่มประเทศอาณานิคมแล้ว แนวคิดหลังอาณานิคมยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการศึกษาโลกและกระบวนการทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นภายในอาณานิคมเชิงอำนาจที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ การล่าอาณานิคมได้อีกด้วย โดยในอาณานิคมเหล่านี้อาจมีลักษณะความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างประเทศแบบกึ่งอาณานิคม (quasi-colonial) หรือแม้แต่การเมืองการปกครองในประเทศหนึ่งก็อาจมีการเกิดขึ้นของลักษณะอาณานิคมภายใน (intra-colonial) ได้เช่นกัน และดังที่ Tatum (2006) ได้เสนอว่าการถูกยึดครองโดยฝ่ายสัมพันธมิตรและสหรัฐอเมริกาหลังการยอมจำนนในสงครามโลกครั้งที่ 2 ทำให้ประเทศญี่ปุ่นมีลักษณะเสมือนประเทศอาณานิคมของชาติตะวันตกโดยปริยาย พร้อมทั้งยังได้มีการปรับประยุกต์ใช้แนวคิดหลังอาณานิคมเกี่ยวกับการลอกเลียนแบบของ โสมิ เค บาบ่า ในการวิเคราะห์ความสอดคล้องของสื่อแนววิทยาศาสตร์ที่ปรากฏขึ้นอย่างสืบเนื่องกันระหว่างวัฒนธรรมร่วมสมัยของญี่ปุ่นและอเมริกา จึงมีความเป็นไปได้สูงที่สุดในการอธิบายกลไกเชิงอำนาจของหนังสือการ์ตูนแนวอื่นๆ ที่เกิดขึ้นหลังจากการถูกยึดครองประเทศ ผ่านกระบวนการทัศน์ของแนวคิดหลังอาณานิคม โดยในการศึกษานี้ได้มุ่งเน้นไปในการศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกล่อมโตในทศวรรษที่ 1980 ผ่านการวิเคราะห์ด้วยแนวคิดบาบ่าเกี่ยวกับ ลักษณะวัฒนธรรมผสมผสาน (hybridity) สภาวะความคลุมเครือทางวัฒนธรรม (ambivalence) และการลอกเลียนแบบ (mimicry) ซึ่งส่วนหนึ่งมีความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกับแนวคิด Orientalism อันเป็นแนวคิดแรกเริ่มเกี่ยวกับยุคหลังอาณานิคมของ เอ็ดเวิร์ด ซาอิด (Edward Said, 1935 – 2003)

2.3.1 แนวคิด Orientalism ของ Edward Said

หนังสือ Orientalism (1978) โดย เอ็ดเวิร์ด ซาอิด เป็นหนึ่งในหนังสือทรงอิทธิพลที่ชี้ให้เห็นถึงกระบวนการทางการสร้างและผลิตซ้ำความหมายของตัวตนและความเป็นอื่นภายในกลุ่มประเทศอาณานิคมซึ่งเปิดทางสู่การพัฒนาและศึกษาแนวคิดหลังอาณานิคมในเวลาต่อมา ซาอิดอธิบายว่า เมื่อกล่าวถึง The Orient ซึ่งทางภูมิศาสตร์โลกแล้วอาจหมายถึงประเทศทางแถบตะวันออกไกล เช่น จีนและญี่ปุ่น แต่ในทัศนะของประเทศเจ้าอาณานิคมอย่างสหราชอาณาจักรและฝรั่งเศสแล้ว The Orient คืออุดมคติของดินแดนอาณานิคมเก่าแก่ อันเป็นแหล่งกำเนิดอารยธรรมโบราณ และภาษา วัฒนธรรม รวมไปถึงภาพจำแห่ง “ความเป็นอื่น” (The Other) ผ่านบันทึกการเดินทาง บทกวี ศิลปะ และนวนิยาย เจ้าอาณานิคมชาวตะวันตกตั้งแต่ศตวรรษที่ 18 เป็นต้นมา ได้ผลิตซ้ำความหมายของตะวันออก โดยเฉพาะประเทศในอาณานิคมของตนอย่าง อินเดีย และหลายส่วนในตะวันออกกลาง ด้วยประสบการณ์และทัศนคติส่วนตัวที่เติมแต่งด้วยการชมเชิทางอำนาจเชิงวัฒนธรรม จนภาพตัวตนที่ถูกสร้างขึ้นของอาณานิคมตะวันออกนั้นอาจนำเสนอความจริงเกี่ยวกับวัฒนธรรมตะวันออกเพียงเล็กน้อย หรือไม่เกี่ยวข้องกับความเป็นจริงทางวิถีชีวิตของชาวตะวันออกเลยอย่างสิ้นเชิง โดยภาพจำอันไม่เป็นกลางเหล่านี้มักจะมีลักษณะที่ถูกต่อเติมเสริมแต่งความเป็นอื่น ซึ่งแตกต่างกับตัวตนหรืออัตลักษณ์ของความเป็นตะวันตกเป็นตรงกันข้าม ในขณะที่เจ้า

อาณานิคมเชื่อมั่นในวัฒนธรรมของตนว่ามีความสูงส่ง เจริญ ทนสมัย เฉลียวฉลาด และมีอำนาจ ภาพตัวแทนทางวัฒนธรรมที่เจ้าอาณานิคมตะวันตกมีต่อประเทศในอาณานิคมตะวันออกที่แปลกใหม่และยากจะเข้าใจ ถูกเข้าใจผ่านการแทรกแซงความแตกต่างอันน่าค้นหาด้วยความห่างไกลความเจริญ โบราณ โบราณ ป่าเถื่อน และด้อยพัฒนา

การผลิตภาพตัวแทนในลักษณะนี้จึงไม่เพียงแต่สร้างความเป็นอื่นจากลักษณะทางวัฒนธรรมที่ไม่มีอยู่จริงของอาณานิคมตะวันออกแล้ว แต่ยังสร้างความชัดเจนในความเป็นใหญ่ทางวัฒนธรรมของประเทศเจ้าอาณานิคมและชาติตะวันตกโดยรวมผ่านการผลิตซ้ำภาพตัวแทนอันตรงกันข้ามนี้อย่างสุดโต่ง กระบวนการสร้างความเป็นอื่นนี้ทำให้เกิดพื้นที่ของการสำแดงอำนาจนำของประเทศเจ้าอาณานิคมลงไปที่ประเทศอาณานิคมอย่างชัดเจน โดยเฉพาะอำนาจในการนิยามความหมาย การถูกตั้งชื่อ การถูกเรียก การถูกกล่าวถึง เป็นพื้นที่แห่งการครอบครองอำนาจในการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ทางชนชั้นที่มีผลกระทบต่อถึงอัตตาที่แท้จริงของประเทศอาณานิคมอย่างสมบูรณ์ โดยสิ่งสำคัญที่สุด Said เสนอว่าเป็นการรักษาสมดุลทางอำนาจลักษณะนี้เอาไว้ให้ได้โดยตลอด ซึ่งสามารถทำได้โดยแพร่กระจายชุดความคิดเกี่ยวกับภาพตัวแทนเหล่านี้ออกไปสู่ความเข้าใจของวัฒนธรรมอื่นอย่างต่อเนื่อง จนในที่สุดแล้ว ภาพตัวแทนจึงได้เปลี่ยนเป็นภาพจำที่ดำรงไว้ซึ่งความเข้าใจอย่างมีประสิทธิภาพของหัวอำนาจของเจ้าอาณานิคมตะวันตกผู้เจริญ และเมืองขึ้นในดินแดนตะวันออกที่ด้อยพัฒนา ภาพจำเหล่านี้แม้ว่าจะถูกสร้างขึ้นตั้งแต่ยุคอาณานิคมศตวรรษที่ 18 แต่ความสำเร็จในการครอบครองพื้นที่ทางอำนาจการผลิตและรักษาภาพจำนั้นไว้ ทำให้แม้แต่ในปัจจุบันที่ลัทธิอาณานิคมได้เสื่อมสลายไปแล้ว ความสัมพันธ์เชิงอำนาจและภาพจำที่ผิดเกี่ยวกับชาติตะวันออกยังคงหลงเหลืออยู่อย่างชัดเจน ดังที่ในสหรัฐอเมริกาในทุกวันนี้ยังมองกลุ่มประเทศตะวันออกกลางว่าล้าหลัง รกร้าง ป่าเถื่อน และเต็มไปด้วยความขัดแย้งทางศาสนาและการเมือง (Said, 1978, p. 1 – 7)

พื้นที่อาณานิคมที่มีลักษณะเป็น The Orient ในความเห็นของซาอิด เบื้องต้น อาจมีความหมายถึงจำกัดเพียงประเทศและบริเวณที่เป็นอาณานิคมของฝรั่งเศสและสหราชอาณาจักร โดยเฉพาะอินเดียและดินแดนเมดิเตอร์เรเนียนตะวันออก อย่างไรก็ตาม กระบวนการของการสร้างความหมาย โดยเฉพาะความเป็นอื่น ที่ไม่ได้นำเสนอความเป็นจริงทางวัฒนธรรมของชนชาตินั้นอย่างถูกต้องหรือยุติธรรม ไม่ได้จำกัดอยู่ภายในความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างประเทศเจ้าอาณานิคมและประเทศอาณานิคมเท่านั้น มีตัวอย่างการนำเสนอวัฒนธรรมของประเทศอื่น หรือความเป็นอื่น ที่แตกต่างไปจากวัฒนธรรมตะวันตก ด้วยความหมายใหม่ที่ดูน่าพิศวงและแปลกประหลาดใจ เช่นในการศึกษาเกี่ยวกับความหลงใหลภาพจำของประเทศญี่ปุ่นในหนังสือ *The Chrysanthème papers: The pink notebook of Madame Chrysanthème and other documents of French Japonisme* (2010) โดยนักวิชาการด้านศิลปะวัฒนธรรม คริสโตเฟอร์ รีด (Christopher Reed) กล่าวถึงนวนิยายชื่อดังที่ตีพิมพ์ในปี 1888 เรื่อง *Madame Chrysanthème* โดย ปีแอร์ โลตี (Pierre Loti, 1850 – 1923) ที่เล่า

เรื่องราวกึ่งอัตชีวประวัติของตนในฐานะทหารเรือชาวฝรั่งเศสที่ได้แต่งงานหญิงสาวชาวญี่ปุ่นในฐานะภรรยาชั่วคราวเมื่อครั้งที่เดินทางไปยังนางาซากิ ก่อนที่จะแยกจากกันในที่สุด โดยแม้ว่าเนื้อหาเบื้องต้นของนวนิยายนี้อาจไม่ได้นำเสนอความเป็นญี่ปุ่นที่เกินจริงมากไปกว่าทัศนคติของชาวฝรั่งเศส โดยเฉพาะของโลกตัวเอง ริดได้ชี้ให้เห็นถึงการดัดแปลงเนื้อหาของนวนิยายเบื้องต้นผ่านการแต่งเติมจินตนาการและความรู้สึกส่วนตัว หลายต่อหลายครั้ง พร้อมทั้งเผยแพร่ภาพจำที่ถูกสร้างขึ้นของวัฒนธรรมญี่ปุ่นออกไปอย่างแพร่หลาย ว่าเป็นกระบวนการที่สอดคล้องกับการสร้างตัวตนของตะวันตก และความเป็นอื่นของตะวันออกได้เช่นกัน

เนื้อหาของ *Madame Chrysanthème* ได้ถูกผลิตซ้ำใหม่หลายครั้ง และแต่ละครั้งล้วนมีการดัดแปลงแต่งเติมเนื้อหาเดิม ซึ่งเพิ่มเติมลักษณะของความเป็นอื่นให้กับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ก่อนที่จะกระจายภาพจำแห่งความแปลกตาที่น่าดึงดูดใจ และความเป็นอาณานิคมที่ล้วนไม่มีอยู่จริงนั้นออกไปในวงกว้าง ไม่ว่าจะด้วยนวนิยาย *Madame Butterfly* (1898) โดยนักเขียนชาวอเมริกัน จอห์น ลูเทอร์ ลอง (John Luther Long, 1861 – 1927) ซึ่งได้รับความนิยมนำไปสู่การดัดแปลงเป็นอุปรากรชื่อดัง โดยคีตกวีชาวอิตาลีเจน จาโกโม ปุซซินี (Giacomo Puccini, 1858 – 1924) ในปี 1904 ก่อนที่จะได้รับการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์โดยนานาประเทศอีกหลายต่อหลายครั้ง และพัฒนาไปสู่แรงบันดาลใจของละครเวทีกลืนอายหลังอาณานิคมชื่อดังอย่าง *Miss Saigon* ในที่สุด อนึ่ง *Madame Chrysanthème* ย้ายย้อนกลับมาสู่ประเทศญี่ปุ่นเองด้วย ในรูปแบบของเพลง *Nagasaki no Cho Cho san* หรือ โจโจซังแห่งนางาซากิ โดย มาซาโอะ โยเนยามะ (Masao Yoneyama, 1912 – 1985) ซึ่งถูกนำไปขับร้องใหม่ในอีกหลายภาษา รวมถึงภาษาไทยที่เรียบเรียงโดย พยงค์ มุกดา และขับร้องโดย รุ่งฤดี แพ่งผ่องใส นอกเหนือจากการผลิตซ้ำเหล่านี้ Reed ยังกล่าวถึงการข้ามผ่านระหว่างนวนิยายเบื้องต้นไปสู่แรงบันดาลใจในการวาดรูปของศิลปิน วินเซนต์ แวน โก๊ะ (Vincent van Gogh, 1853 – 1890) ผู้ที่กำลังพิสมัยกับศิลปะญี่ปุ่นอย่างสุดขีดในทศวรรษที่ 1880 หลังจากที่ได้อ่าน *Madame Chrysanthème* ของโลตี ในปี 1888 แวน โก๊ะ ได้วาดรูป *La Mousmé* ขึ้นด้วยความรู้สึกของตนที่มีต่อภรรยาสาวน้อยชาวญี่ปุ่นบนแผ่นดินฝรั่งเศสตอนใต้ผู้มีอยู่จริงเพียงในจินตนาการของเขา และในการผลิตซ้ำของความเป็นเจ้าทางอาณานิคมที่มองลงบนความแปลกหูแปลกตาของญี่ปุ่นอย่างเป็นตุเป็นตะ (Reed, 2010, p. 86 – 88)



ภาพที่ 14 วินเซนต์ แวน โก๊ะ (1853 – 1890), La Mousmé, 1888, จิตรกรรมสีน้ำมัน,
สูง 73.3 ซม. กว้าง 60.3 ซม., หอศิลป์แห่งชาติ (วอชิงตัน ดี.ซี.)

2.3.2 แนวคิด Hybridity, Ambivalence, และ Mimicry ของ Homi K. Bhabha

หนังสือ *The Location of Culture* (1994) นักวิชาการทฤษฎีแนววิพากษ์ โฮมิ เค บาบ่า ได้พัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์เชิงอาณานิคมที่ต่อยอดออกมาจากความคิดเห็นของชาอิต ใน *Orientalism* โดยในขณะที่การผลิตซ้ำและกระจายความหมายของอัตลักษณ์ที่ไม่เป็นความจริงก่อให้เกิดชั่วตรงข้ามของอำนาจที่สมดุลระหว่างความเป็นใหญ่ของตะวันตกและความเป็นอื่นของตะวันออกอย่างสม่าเสมอ บาบ่าเสนอว่าชั่วตรงข้ามทางอำนาจนี้ไม่มีความตายตัว และสามารถถูกแทรกแซงและรบกวนความสมดุลได้ผ่านการต่อรองด้วยกระบวนการทางวัฒนธรรมของประเทศใต้อาณานิคม ซึ่งจะสร้างความเป็นไปได้ในการเปลี่ยนแปลงภาพจำที่ผิดของทั้งตนเองและประเทศเจ้าอาณานิคม จนนำไปสู่การกลับชั่วอำนาจขนาดย่อม เริ่มแรก บาบ่าเชื่อว่าระหว่างกระบวนการทางอาณานิคมที่สองวัฒนธรรมได้มาบรรจบกัน ได้มีการเกิดขึ้นของวัฒนธรรมใหม่ที่เป็นดั่งลูกผสมของประเทศเจ้าอาณานิคมและประเทศในอาณัติ อาจเรียกได้ว่าเป็นวัฒนธรรมลูกผสม หรือวัฒนธรรมผสมผสาน (hybridity) ที่สร้างสภาวะความหลากหลายทางวัฒนธรรมซึ่งประกอบด้วยทั้งอัตลักษณ์ของทั้งตะวันตกและตะวันออกในเวลาเดียวกัน โดยไม่สามารถแยกออกจากกันได้ และส่งผลให้เกิดความสับสนไหลทางอำนาจเนื่องจากการไม่สามารถวางเส้นแบ่งที่ชัดเจนระหว่างความเป็นเจ้าอาณานิคมและความเป็นอาณานิคมภายในลักษณะผสมผสานนั้นได้อย่างเด็ดขาด

ในหนังสือ *Pedagogy of the Other: Edward Said, Postcolonial Theory, and Strategies for Critique* นักวิจัยด้านวัฒนธรรมศึกษา เซห์ลา เบอร์นีย์ (Shehla Burney) ได้ขยายความแนวคิดหลังอาณานิคมของบาบาวว่า การเกิดขึ้นของวัฒนธรรมผสมผสานชี้ให้เห็นว่าแท้จริงแล้วความสัมพันธ์ของชาติตะวันตกและตะวันออกไม่ได้อยู่บนลักษณะของความตรงกันข้ามอย่างสมบูรณ์เสมอไป พื้นที่แห่งอาณานิคมคือบริเวณระหว่างความรักและความชัง การยอมรับและการปฏิเสธ การสรรเสริญและการเหยียดหยาม ชาวตะวันออกที่ควรจะถูกเกลียดชังชาติตะวันตกผู้ข่มขู่ตน สามารถมีความรู้สึกชื่นชมในความเจริญและศิวิไลซ์ และยอมรับในความสามารถในการมีอำนาจเจ้าทางอาณานิคมของวัฒนธรรมตะวันตก ในขณะที่ชาติดตะวันตกที่มองตะวันออกว่าป่าเถื่อน ด้อยพัฒนา ก็อาจเกิดความพิสมัยในลักษณะบางอย่างที่โดดเด่น สวยงาม และน่าค้นหาของวัฒนธรรมตะวันออกได้เช่นกัน ความสัมพันธ์นี้ ประกอบกับลักษณะวัฒนธรรมผสมผสาน ก่อให้เกิดสภาวะความคลุมเครือทางวัฒนธรรม (ambivalence) ที่ไม่มีความตายตัวของความเป็นตะวันตกหรือตะวันออก ความสูงส่งและความต่ำต้อย ความรักและความเกลียดชัง ตลอดจนความเป็นเจ้าอาณานิคมและความเป็นอาณานิคม บาบาวเสนอว่าพื้นที่แห่งความคลุมเครือนี้ อันตรายต่อความสมดุลทางอำนาจเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากภายในสภาวะแห่งความไม่แน่นอนที่โครงสร้างเชิงอำนาจของความเป็นอาณานิคมไม่มีความชัดเจน ผ่านกระบวนการต่อรองเชิงอำนาจทางวัฒนธรรม ภาพจำเชิงอัตลักษณ์ของตะวันตกและตะวันออกสามารถถูกเปลี่ยนแปลงได้อย่างอิสระ และนำไปสู่การต่อกรหรือผลิตผลการครองอำนาจนำได้ในที่สุด (Burney, 2012)

โดยหนึ่งในกระบวนการทางวัฒนธรรมที่สามารถนำไปสู่การต่อรองอำนาจนำทางอาณานิคมได้ บาบาวเรียกว่า การลอกเลียนแบบทางวัฒนธรรม (mimicry) โดยแต่เดิมนั้นประเทศเจ้าอาณานิคมมักสืบทอดอุดมการณ์ทางการเมือง การปกครอง วัฒนธรรม ตลอดจนความเชื่อ และค่านิยมทางสังคมไปสู่ประเทศในอาณานิคมอย่างสม่ำเสมอ อันเป็นลักษณะที่เห็นได้ชัดในประเทศฝั่งตะวันออกที่ยังใช้ภาษาอังกฤษหรือภาษาฝรั่งเศสมาจนถึงปัจจุบันนี้ หรือในกรณีของประเทศญี่ปุ่น คือการพยายามสร้างประชาธิปไตยอย่างแท้จริงของฝ่ายสัมพันธมิตรบนผืนแผ่นดินญี่ปุ่นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยประเทศในอาณานิคมเองก็สามารถเห็นดีเห็นงามกับลักษณะแห่งความเจริญของชาติตะวันตกจนยอมลอกเลียนแบบอย่างเต็มใจ อย่างไรก็ตาม การลอกเลียนแบบวัฒนธรรมเจ้าอาณานิคมก็อาจกระทำได้ผ่านการสอดแทรกความประชดประชัน หมั่นไส้ รังเกียจ หรือการล้อเลียนได้ด้วยเช่นกัน การลอกเลียนแบบต่อเติมเสริมแต่งนี้เป็นเครื่องมือของประเทศอาณานิคม ในฐานะผู้อยู่ใต้อำนาจการควบคุมความหมายของประเทศเจ้าอาณานิคม ให้สามารถผลิตภาพตัวแทนใหม่ของเจ้าอาณานิคมผ่านการลอกเลียนแบบของตนที่ไม่สมบูรณ์ บาบาวเน้นย้ำว่าความสำเร็จในการผลิตภาพตัวแทนใหม่ของทั้งเจ้าอาณานิคมและประเทศใต้อาณานิคม คือการแต่งเติมที่มากเกินไป ที่เป็นตุเป็นตะ ที่ไม่เป็นความจริง ของสิ่งแม่แบบนั้นจนกระทั่งความหมายดั้งเดิมสามารถถูกเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย กระบวนการลอกเลียนแบบนี้ ประกอบกับลักษณะวัฒนธรรมผสมผสาน ยิ่งก่อให้เกิดพื้นที่แห่งความคลุมเครือทางอำนาจ ที่ในจุดนี้ไม่สามารถระบุได้ว่าใครมี

อำนาจนำในการให้ความหมายเหนือใคร หรือสิ่งที่ถูกผลิตออกมานั้นเป็นของใคร จริงแท้แค่ไหน และควรถูกจัดวางเชิงอำนาจไว้ในระดับใด (Bhabha, 1994, p. 121 – 131)

นอกจากนี้ อีกร่องค์ประกอบของความสำเร็จในการต่อรองเชิงอำนาจทางวัฒนธรรม คือ การเผยแพร่ภาพการลอกเลียนแบบนี้ออกไปสู่วัฒนธรรมอื่นๆ ในลักษณะที่คล้ายคลึงกับการกระจายชุดความคิดภาพจำที่ผิดเกี่ยวกับชาวตะวันออกโดยชาวตะวันตกใน Orientalism โดยการเผยแพร่ภาพลอกเลียนแบบที่ผลิตใหม่ขึ้นอย่างต่อเนื่องจะเปิดโอกาสให้ประเทศในอาณานิคมสามารถแทรกแซงเข้าไปสู่อัตลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และอำนาจการปกครองของเจ้าอาณานิคมได้ในที่สุด และในสถานะที่เจ้าอาณานิคมไม่สามารถควบคุมภาพตัวแทนอย่างผิดๆ ของตนได้นี้ ประเทศอาณานิคมอาจต่อกรหรือแย้งเชิงอำนาจในการผลิตและการให้ความหมาย กระทั่งสร้างความเป็นอื่นให้กับภาพตัวแทนของเจ้าอาณานิคมได้ บาบากล่าวเสริมว่า การต่อเติมเสริมแต่งหรือปรับเปลี่ยนความจริงไปสู่การเลียนแบบนั้นจะต้องอยู่บนหลักเกณฑ์ของภาพตัวแทนที่ไม่ใช่ความจริงแท้ เนื่องจากการลอกเลียนแบบเป็นตั้งการพรางตัวอย่างแนบเนียน ไม่ใช่เป็นการกลั้กลายเป็นสิ่งนั้นอย่างสิ้นเชิง ทว่าเป็นการสร้างสถานะที่ดูคล้ายอย่างแนบเนียนเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการดำรงชีวิตภายใต้การข่มขี่ทางอาณานิคม และผลลัพธ์จากการลอกเลียนแบบนั้นจะต้องประกอบด้วยทั้งตัวตนที่แท้จริงของทั้งฝ่ายเจ้าอาณานิคมและประเทศใต้อาณานิคมอยู่เสมอ โดยลักษณะใดจะเด่นหรือด้อยมากกว่ากัน ก็ควรเป็นไปตามนำภาพลอกเลียนแบบนั้นไปใช้สอยในแต่ละสภาวะการณ์

อย่างไรก็ดี เช่นเดียวกับกับแนวคิดของซาอิดที่เสนอใน Orientalism และแนวคิดอื่นที่เกี่ยวข้องกับสถานะหลังอาณานิคม ข้อเสนอเบื้องต้นของบาบาก็ถูกประยุกต์ใช้เพื่ออธิบายกระบวนการทางวัฒนธรรมของอาณานิคมเชิงอำนาจในความสัมพันธ์ระหว่างประเทศในลัทธิอาณานิคม โดยเฉพาะประเทศแถบภูมิภาคเอเชียใต้ และทวีปแอฟริกา ที่เป็นอาณานิคมของสหราชอาณาจักรและฝรั่งเศส กระนั้น สำหรับประเทศญี่ปุ่นที่ไม่เคยเป็นอาณานิคมตะวันตกอย่างเป็นทางการ นอกเหนือจากการอธิบายภาพตัวแทนของความเป็นอื่นที่สร้างโดยตะวันตกในงานของริด (2010) ตัวอย่างการวิเคราะห์ที่ร่วมสมัยแนวไซไฟที่มีความสอดคล้องกันของญี่ปุ่นและอเมริกาโดยทัตสึมิ (2006) ชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่าแนวคิดหลังอาณานิคมสามารถถูกหยิบยืมมาปรับใช้กับกระบวนการทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่นและอิทธิพลจากตะวันตกได้ในมิติที่หลากหลาย นอกจากการศึกษาในเบื้องต้น เจสซิกา แลงเกอร์ (Jessica Langer) นักวิชาการด้านการประชาสัมพันธ์ ได้หยิบยกประเด็นในการประยุกต์ใช้แนวคิดหลังอาณานิคมเพื่อศึกษาวรรณกรรมญี่ปุ่นเอาไว้อย่างละเอียดใน Postcolonialism and Science Fiction (2011) ซึ่งแลงเกอร์อธิบายถึงความเฉพาะตัวของลัทธิอาณานิคมในประเทศญี่ปุ่น ที่ในเชิงประวัติศาสตร์ เคยเป็นจักรวรรดิยิ่งใหญ่ที่ไปยึดครองดินแดนจำนวนมากในเอเชีย แต่ในขณะเดียวกัน กลับตกอยู่ใต้อำนาจของตะวันตกมาอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่การถูกบังคับให้เปิดประเทศในศตวรรษที่ 19 มาจนถึงการถูกยึดครองโดยฝ่าย

สัมพันธมิตรหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยในทุกครั้ง ญี่ปุ่นยอมศิโรราบด้วยความยินยอมพร้อมใจ และความยำเกรงในอำนาจอาณานิคม

จากการอธิบายเบื้องต้น แลงเกอร์กล่าวว่าการแพร่ขยายอำนาจจักรวรรดิของญี่ปุ่นไปสู่ฮกไกโด ไต้หวัน และเกาหลี เป็นผลมาจากการพยายามลอกเลียนแบบลัทธิอาณานิคมตะวันตก โดยการเลียนแบบลักษณะนี้ ประกอบขึ้นจากเหตุผลหลายประการที่ซับซ้อน ทั้งด้วยความประทับใจในความสามารถของการครอบครองดินแดนจำนวนมาก จนก่อให้เกิดความต้องการจะสร้างความเป็นใหญ่ทางอาณานิคมด้วยแนวทางเดียวกัน และความเกรงกลัวในการถูกกลืนเข้าไปเป็นอาณานิคมของตะวันตกที่แพร่ขยายอำนาจอย่างรวดเร็วในเอเชียและแอฟริกา จนญี่ปุ่นจำเป็นต้องพัฒนาอำนาจจักรวรรดินิยมเพื่อแสดงความเป็นใหญ่ที่สู้กับตะวันตกและหลีกเลี่ยงการตกเป็นเป้าหมายทางอาณานิคม ความรู้สึกที่ญี่ปุ่นมีต่อการคุกคามของตะวันตกจึงผสมปนประหว่างความยกย่อง ความสะพรึงกลัว การแข่งขัน และการต่อต้าน โดยหากไม่ยึดดินแดนออกไปให้กว้างขวาง ญี่ปุ่นจะต้องโดนยึดเสียเอง กระบวนการทางอำนาจที่ดำเนินไปอย่างต่อเนื่องนี้ ประกอบกับความสำเร็จในการขยายดินแดน และความเชื่อที่ว่าชาวญี่ปุ่นถูกลิขิตมาเพื่อปกครองเหนือทุกอารยธรรม ส่งผลให้ญี่ปุ่นมีความเป็นชาตินิยมที่ยิ่งรักลึกในวัฒนธรรมของประเทศมาจนถึงทุกวันนี้ คัง ซัง-จุง (Kang Sang-jung, 1950) นักวิชาการด้านการเมืองการปกครอง เสนอว่า ด้วยความพยายามสำแดงอำนาจจักรวรรดินิยมอย่างต่อเนื่องนี้ ญี่ปุ่นเพียงแต่จะแสดงบทบาทของเจ้าอาณานิคมและผู้ปกครองเท่านั้น โดยปฏิเสธการพ่ายแพ้หรือการตกเป็นอาณานิคมในทุกกรณี แม้แต่ในการถูกปกครองโดยสหรัฐอเมริกาหลังการพ่ายแพ้ในสงครามโลกครั้งที่ 2 นายกรัฐมนตรีญี่ปุ่นในขณะนั้น โยชิเดะ ชิเงรุ (Yoshida Shigeru, 1878 – 1967) ก็ยังประกาศเรียกสภาวะการอยู่ใต้อาณัตินั้นว่า “การร่วมมือทางจักรวรรดินิยม” (cooperative imperialism) ซึ่งชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่าญี่ปุ่นพยายามตีตัวออกจากการถูกตีตราว่าเป็นอาณานิคมตะวันตก หรือเป็นเพียง The Orient ที่ถูกเหมารวมว่าไม่แตกต่างจากประเทศอื่นๆ ในเอเชีย หากแต่มีความอำนาจที่ยิ่งใหญ่ไม่น้อยไปกว่าตะวันตก โดยสำแดงออกมาเสมอจากการลอกเลียนแบบอารยธรรมตะวันตก ประเทศญี่ปุ่นจึงมีสถานะที่สอดคล้องกับแนวคิดของบับบา ทั้งการผสมผสานลักษณะของเจ้าอาณานิคมเข้ากับวิถีของตนเอง ไปสู่ความคลุมเครือในสถานะการปกครอง และความสัมพันธ์รักๆ ซังๆ ที่มีต่อตะวันตกมาโดยตลอด (Langer, 2011, p. 14 – 18)

แลงเกอร์เสนอว่ากลไกความสัมพันธ์เชิงอาณานิคมของญี่ปุ่น ถูกนำเสนออย่างชัดเจนในบันเทิงคดีแนวไซไฟที่ถูกผลิตขึ้นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งญี่ปุ่นไม่เพียงแต่ถูกฝ่ายสัมพันธมิตรยึดครองเท่านั้น การทิ้งระเบิดนิวเคลียร์ที่ฮิโรชิมาและนางาซากิยังเปรียบเสมือนการล่มสลายลงอย่างสิ้นเชิงของจักรวรรดิ และเปลี่ยนบทบาทของญี่ปุ่นจากผู้ปกครองดินแดนเอเชียเป็นประเทศอาณานิคมได้ระบอบประชาธิปไตยของสหรัฐอเมริกาอย่างฉับพลัน สอดคล้องกับการศึกษาของทัตสึมิ (2006) แลงเกอร์ชี้ว่าบันเทิงคดีเหล่านี้มีลักษณะที่สอดคล้องกับสื่อตะวันตกอย่างชัดเจน โดยบันเทิงคดีไซไฟญี่ปุ่นจำนวนมากมักนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับระเบิดปรมาณู ดังที่ปรากฏในภาพยนตร์ Godzilla (1954) และการมาเยือนของมนุษย์ต่าง

ดาวเพื่อเตือนโลกถึงมหันภัยจากปรมาณูใน Warming from Space (1956) ล้วนมีต้นตอแรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดทั้งสิ้น อย่างไรก็ตาม ประเด็นสำคัญในการลอกเลียนแบบนี้ คือการปรับแต่งเรื่องราวให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมวัฒนธรรมญี่ปุ่นและปฏิเสธสุนทรียะตะวันตกในเนื้อหาดั้งเดิม ซึ่งนักวิจารณ์วรรณกรรมและนักเขียนเจ้าของนวนิยายไซไฟ Japan Sinks (1973) ซาเคียว โคมัตสึ (Sakyo Komatsu, 1931 – 2011) กล่าวว่า การนำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับระเบิดปรมาณูในบันเทิงคดีญี่ปุ่น ถือเป็น การสร้างสรรค์ที่มีความพิเศษและเฉพาะตัว เนื่องจากมีเพียงญี่ปุ่นเท่านั้นที่เข้าใจผลกระทบของระเบิด ปรมาณูอย่างถ่องแท้ ตัวอย่างภาพยนตร์เช่น Godzilla จึงเป็นภาพตัวแทนที่ลงตัวของญี่ปุ่น และโดดเด่นเหนือสื่อเพื่อความบันเทิงเกี่ยวกับสัตว์ประหลาดของตะวันตก โดยนอกเหนือจากการสร้างตัวตนใหม่ขึ้น จากการต่อต้านอำนาจตะวันตกผ่านการลอกเลียนแบบ แลงเกอร์ยังเสนอตัวอย่างนอกนวนิยายญี่ปุ่นที่ วิพากษ์กระบวนการทางอาณานิคมอย่างลึกซึ้ง เช่น The Vietnam Sightseeing Agency (1967) และ African Bomb (1968) ของ ยะซุทากะ สึสึอิ (Yasutaka Tsutsui, 1934) ที่มีลักษณะพยายามแยกญี่ปุ่น ออกจากประเทศในอาณานิคมของตะวันตก ในฐานะผู้ที่มีเอกราชและมีอำนาจการปกครองเทียบเท่า ตะวันตก ผ่านการแสดงออกถึงความเข้าใจในกลไกของลัทธิอาณานิคม การสร้างความเป็นอื่น แนวคิดสตรี นิยม และการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่สภาวะโลกาภิวัตน์ ซึ่งชี้ให้เห็นว่า ญี่ปุ่นมีความพยายามจะตีต้นอำนาจ อาณานิคมของตะวันตกผ่านการลอกเลียน ผสมผสาน และปรับใช้ผลผลิตทางศิลปะและวัฒนธรรมในมิติที่ หลากหลาย (Langer, 2011, p. 24 – 37)

การทบทวนแนวคิดหลังอาณานิคมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเบื้องต้นชี้ให้เห็นว่า ในความสัมพันธ์ ของอาณานิคมอาณานิคม การผลิตภาพตัวแทน ทั้งที่เป็นความจริง หรือเป็นตุเป็นตะ เป็นกระบวนการ ที่สามารถสร้างลำดับชั้นทางอำนาจระหว่างประเทศเจ้าอาณานิคมและประเทศในอาณัติ ที่แม้ซาอิต (1978) ได้เสนอไว้ในฐานะเครื่องมือที่เจ้าอาณานิคมตะวันตกใช้บริหารสมดุลของอำนาจให้ถาวรมา ยาวนาน จนกลายเป็นมรดกทางอาณานิคมที่สืบทอดและหลงเหลืออยู่มาจนถึงปัจจุบัน แนวคิดของบารา (1994) เสนอว่าภาพตัวแทนเหล่านี้ สามารถถูกแทรกแซง ทำลาย และสร้างขึ้นใหม่ได้อย่างอิสระ โดยไม่จำเป็นต้องถูกสร้างขึ้นผ่านอำนาจของเจ้าอาณานิคมเท่านั้น เนื่องจากความสัมพันธ์ที่ซับซ้อน ในอาณานิคม อาณานิคม สามารถนำไปสู่การผสมผสานทางวัฒนธรรม ที่แพร่กระจายพื้นที่ความคลุมเครือระหว่างตัวตน และลำดับชั้นทางอำนาจของทั้งสองฝ่าย ในสภาวะนี้ประเทศอาณานิคมสามารถสร้างภาพตัวแทนของ ตนเองและประเทศเจ้าอาณานิคมขึ้นใหม่ให้แตกต่างจากเดิม การผสมผสานหรือการเลียนแบบศิลปะและ วัฒนธรรมของเจ้าอาณานิคม และผลิตชุดเลียนแบบที่ไม่สมบูรณ์อย่างต่อเนื่อง จึงเป็นเครื่องมือสำหรับ ประเทศในอาณัติในการต่อต้านการควบคุมความหมายเชิงอัตลักษณ์ภายใต้อำนาจของเจ้าอาณานิคม

การประยุกต์ใช้แนวคิดหลังอาณานิคมไม่จำกัดอยู่เพียงแต่ภายในการศึกษาความสัมพันธ์ ระหว่างประเทศในลัทธิอาณานิคมเท่านั้น ตัวอย่างการศึกษาของริด (2010) ทัดสึมิ (2006) และแลงเกอร์

(2011) ได้นำแนวคิดหลังอาณานิคมของทั้งซาอิดและبابามาใช้ในการวิเคราะห์ภาพตัวแทนจากความสัมพันธ์กึ่งอาณานิคมของประเทศญี่ปุ่นและชาติตะวันตก ซึ่งมีความเกี่ยวพันกันมาช้านาน ตั้งแต่การเปิดประเทศในศตวรรษที่ 19 มาจนถึงการทิ้งระเบิดที่ฮิโรชิมาและนางาซากิ การยอมจำนนในสงคราม และการเข้ายึดครองญี่ปุ่นของกองกำลังสัมพันธมิตร โดยงานวิจัยของทัตสึมิ และแลงเกอร์ ชี้ว่าสื่อของญี่ปุ่นจำนวนมาก ทั้งในรูปแบบหนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์ และนวนิยาย มีลักษณะการรับเอาอิทธิพล ผสมผสาน และลอกเลียนแบบสื่อที่มีความสอดคล้องกันของตะวันตกมาใช้ในการสร้างสรรค์อย่างเด่นชัด ซึ่งนำไปสู่การเสนอประเด็นเกี่ยวกับการสร้างภาพตัวแทนใหม่ของญี่ปุ่น ที่พยายามตีตนเสมออำนาจของชาติตะวันตก และสะท้อนสภาวะทางบริบทสังคมและวัฒนธรรมอันเฉพาะตัวในห้วงเวลาหนึ่ง ดังนั้น การนำแนวคิดหลังอาณานิคมมาปรับใช้เพื่อศึกษาหนังสือการ์ตูนแนวกล้ำมโตที่ได้รับอิทธิพลการสร้างสรรคจากศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกอย่างเปิดเผย จึงจะสามารถแสดงถึงกระบวนการเชิงอำนาจของสื่อรูปแบบอื่น ที่จะสะท้อนมิติหรือบริบททางสังคมที่นอกเหนือไปจากข้อเสนอของการศึกษาสื่อแนววิทยาศาสตร์ หรือมนุษย์จักรกล ในเบื้องต้น



บทที่ 3

กระบวนการสร้างสรรค์ที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นกลุ่มลามโตในทศวรรษที่ 1980

การศึกษาเบื้องต้นของ ซ็อดต์ (1996) ทัทสึมิ (2006) และ พาวเวอร์ (2009) ส่วนหนึ่งได้ชี้ให้เห็นว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมีกระบวนการสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลทางด้านศิลปะและวัฒนธรรมของชาติตะวันตกมาโดยตลอด ตั้งแต่การเปิดประเทศในยุคเอโดะมาจนถึงปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นด้านเทคโนโลยีการพิมพ์ การออกแบบตัวละคร การนำเสนออุดมการณ์ทางการเมือง ตลอดจนการพัฒนาเนื้อเรื่อง ทั้งที่ปรากฏในตัวอย่งการออกแบบตัวละครหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง หรือการแลกเปลี่ยนแรงบันดาลใจกันระหว่างกลุ่มหนังสือการ์ตูนและนวนิยายวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นไปด้วยความดึงดูดใจในสุนทรียศาสตร์ที่แปลกใหม่ และความต้องการจะติดนเสมอกับอำนาจนำทางเทคโนโลยีของชาติตะวันตก โดยนอกเหนือจากหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิงที่พัฒนาไปสู่ลักษณะของตัวละครที่มีดวงตากลมโต ขนผื่น แขนยาว และผมสีบลอนด์ และหนังสือการ์ตูนแนวหุ่นยนต์ที่ถูกผลิตและผลิตซ้ำอย่างต่อเนื่องและสอดคล้องกับความเจริญทางด้านเทคโนโลยีของญี่ปุ่น หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกลุ่มลามโตที่เติบโตขึ้นในทศวรรษที่ 1980 ภายหลังจากการล่มสลายของลัทธิอาณานิคม ซึ่งมีเนื้อหาและองค์ประกอบแตกต่างจากหนังสือการ์ตูนแนวอื่นๆ ในท้องตลาดร่วมสมัยอย่างสิ้นเชิง มีการสร้างสรรค์ที่อ้างอิงถึงวัฒนธรรมชาติตะวันตก ทั้งความเชื่อ ศิลปะ นวนิยาย แฟชั่น ภาพยนตร์ ดารานักแสดง และวงดนตรี อย่างชัดเจนและต่อเนื่อง โดยลักษณะการรับอิทธิพล การรับแรงบันดาลใจ หรือการลอกเลียนแบบนี้ มีความเป็นไปได้อย่างยิ่งในการถูกนำไปวิเคราะห์ในฐานะการต่อรองเชิงอำนาจนำทางวัฒนธรรม ในมิติของความสัมพันธ์ระหว่างญี่ปุ่นและชาติตะวันตก ผ่านกระบวนการที่ค้นแนวคิดหลังอาณานิคมในประเด็นต่างๆ

เนื้อหาในบทนี้จึงเป็นการนำเสนอความสอดคล้องระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น และอิทธิพลจากศิลปะและวัฒนธรรมของชาติตะวันตก ผ่านเนื้อเรื่อง การออกแบบตัวละคร และองค์ประกอบอื่นๆ ที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นกลุ่มลามโตในทศวรรษที่ 1980 จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ Fist of The North Star (1983 – 1988) เนื้อเรื่องโดย โยชิยุกิ โอคามูระ (บุรอนซอน) และภาพโดย เท็ตสึโอะ ฮาระ, JoJo's Bizarre Adventure (1987) โดย ฮิโรฮิโกะ อารากิ และ Berserk (1989) โดย เคนทาโร่ มิอุระ เพื่อสำรวจความเป็นไปได้ในการนำความสอดคล้องเหล่านั้นไปเข้าสู่การวิเคราะห์ด้วยกระบวนการที่ค้นหลังอาณานิคม และอธิบายลักษณะการต่อรองเชิงอำนาจนำทางวัฒนธรรมที่ปรากฏผ่านหนังสือการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างข้างต้นในลำดับถัดไป และเนื่องจากหนังสือการ์ตูนแต่ละเรื่องมีการอ้างอิงถึง

วัฒนธรรมตะวันตกเป็นจำนวนมากจนไม่สามารถไล่เรียงอธิบายทุกรายละเอียดได้ การนำเสนอในบทนี้จึงเป็นการชี้แจงอิทธิพลโดยรวมที่มีต่อเนื้อหาหลัก หรือลักษณะปรากฏขึ้นอย่างชัดเจนและสม่ำเสมอเท่านั้น หนึ่งหนังสือการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา ได้ถูกคัดเลือกจากหลักเกณฑ์บริบทของสภาวะการต่อรองเชิงอำนาจอาณานิคมผ่านวัฒนธรรมร่วมสมัยที่เกิดขึ้นอย่างชัดเจนในทศวรรษที่ 1980 ตามทัศนะของ ทัตสึมิ (2006) และความชัดเจนและสม่ำเสมอของการแสดงออกถึงเนื้อหาที่ได้รับอิทธิพลจากชาติตะวันตก ดังนั้น ในขณะที่อุตสาหกรรมหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจะมีหนังสือการ์ตูนแนวกล้ำกึ่งโตเรื่องอื่นอีกมากมาย แต่เนื่องจากขาดความสัมพันธ์กับเงื่อนไขหลักของการเก็บข้อมูล จึงอยู่นอกเหนือขอบเขตของการศึกษานี้

3.1 Fist of The North Star

Fist of The North Star (ชื่อภาษาญี่ปุ่น: 北斗の拳 หรือ Hokuto no Ken หมัดแห่งดาวเหนือ) เริ่มตีพิมพ์ครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ. 1983 ในนิตยสารหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายรายสัปดาห์ Weekly Shonen Jump เครือสำนักพิมพ์ Shueisha เป็นหนังสือการ์ตูนแนวแอคชั่นแฟนตาซีที่แต่งขึ้นโดย บูรอนซอน (นามปากกาของ โยชิยุกิ โอคามูระ) และวาดภาพโดย เท็ตสึโอะ ฮาระดำนินเนื้อเรื่องหลังจากปี 199x เมื่อมนุษยชาติเผชิญกับภัยพิบัติหลังจากการเกิดสงครามระเบิดปรมาณูที่ทำให้ความศิวิไลซ์ของโลกล่มสลายลงจนกลายเป็นเพียงแต่ทะเลทรายรกร้างและแห้งแล้ง ที่ผู้รอดชีวิตจำเป็นต้องเข่นฆ่ากันในการแย่งชิงอาหารและแหล่งน้ำเพื่อประทังชีวิต ชายกล้าโมโตหน้าเข้มที่มีรอยแผลเป็นรูปกลุ่มดาวเหนือบนหน้าอก Kenshiro ผู้สืบทอดวิชากำลังภายในอันเก่าแก่กว่า 1,800 ปี Hokuto Shinken (หมัดอุดรทเวหรือ หมัดเทพเจ้าแห่งดาวเหนือ) เพียงแค่ต้องการจะใช้ชีวิตอย่างสงบกับคูหมั้นผู้เลอโฉม Yuria อย่างไรก็ตาม การถูกลักพาตัวไปของหล่อนโดยสำนักกำลังภายในฝ่ายปรปักษ์ ทำให้ Kenshiro จำเป็นจะต้องออกผจญภัยไปในโลกที่ล่มสลายเพื่อนำคนรักของตนคืนมา ในระหว่างการเดินทางนั้น Kenshiro ได้ต่อสู้กับอันธพาลและองค์กรชั่วร้ายมากมายที่รังแกผู้อ่อนแอ ด้วยวิชาเพลงหมัดสังหารผ่านซึ่งทำให้อวัยวะภายในแหลกเหลวและระเบิดออกมาอย่างน่าสยดสยองผ่านการจีจู้ดกำลังภายในบนร่างกาย จนกระทั่งกลายเป็นผู้ผดุงความยุติธรรมในยุคสมัยอันปั่นป่วนและไร้กฎเกณฑ์ โดยตลอดทั้งเนื้อเรื่อง นอกเหนือจากการต่อสู้ด้วยกำลังภายในกับศัตรูผู้เป็นปรปักษ์กับสำนักดาวเหนือ และศัตรูหัวใจผู้แค้นรักไป Kenshiro ก็ยังได้ฝึกฝนวิชาและสร้างมิตรภาพกับนักสู้และผู้คนมากมายระหว่างการผจญภัยอีกด้วย

ตัวละครอย่าง Kenshiro มีลักษณะเบื้องต้นที่อยู่ในหมวดหมู่ของพระเอกหนังสือการ์ตูนเด็กผู้ชายทั่วไปในยุคสมัยนั้น คิ้วหนา มาดเข้ม ต่อสู้เพื่อความยุติธรรม และไม่เคยพ่ายแพ้ นอกเหนือจากการยอมหลั่งน้ำตาในบางครั้งให้กับชีวิตของผู้บริสุทธิ์ และแม้แต่ศัตรูผู้ทรนคุณธรรม กระนั้น ความแปลกใหม่ที่ทำให้ Kenshiro และ Fist of The North Star โดยรวมแล้วแตกต่างออกไปจากหนังสือการ์ตูนร่วม

สมัยเรื่องอื่นอย่างสิ้นเชิง คือการออกแบบตัวละครให้มีกล้ามเนื้อ และใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ ตลอดทั้งเนื้อเรื่อง ขณะที่หนังสือการ์ตูนส่วนใหญ่ยังนำเสนอตัวละครในลักษณะที่เป็นเด็กหรือวัยรุ่นที่มีร่างกายเล็กและผอมบาง โดยหนังสือการ์ตูนที่นำเสนอตัวละครกล้ามเนื้อโตก่อนหน้านี้มีเพียงหนังสือการ์ตูนแนวมวยปล้ำ เช่น Kinnikuman (1979) ที่เกิดขึ้นจากการล้อเลียนภาพยนตร์ชุดยอดมนุษย์ Ultraman (1966) เท่านั้น อีกลักษณะสำคัญที่โดดเด่นของ Fist of The North Star คือการอ้างอิงถึงอิทธิพลจากภาพยนตร์ที่ผลิตโดยชาติตะวันตกอย่างชัดเจนและเปิดเผย ในขณะที่ เท็ตสึโอะ ฮาระ เริ่มต้นจากการออกแบบตัวละครผู้ต่อสู้ด้วยวิชาจั๊กจี้กำลังภายใน¹ บุรอนซอน ได้เสนอการผสมผสานศิลปะการต่อสู้ที่ปรากฏในภาพยนตร์ยุค 1970 ของ บรูซ ลี เข้ากับการดำเนินเรื่องแนวไซกนาแกรมในโลกหลังวันโลกาวินาศตามเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ Mad Max (1979) และ Mad Max 2: The Road Warrior (1981) ของผู้กำกับชาวออสเตรเลีย จอร์จ มิลเลอร์ (George Miller, 1945)²

Mad Max 2 หรือ The Road Warrior ดำเนินเรื่องราวในอนาคตที่ สงครามทำให้ความเจริญรุ่งเรืองของมนุษยชาติพินาศลงกลายเป็นโลกทะเลทรายที่ผู้คนแก่งแย่งทรัพยากรในการดำรงชีวิตกันอย่างป่าเถื่อน เมล กิบสัน (Mel Gibson, 1956) รับบทบาทเป็นอดีตตำรวจ Max Rockatansky ผู้สูญเสียครอบครัวด้วยน้ำมือของแก๊งนักเลงมอเตอร์ไซค์ ได้เดินทางพนจรไปบนถนนที่รกร้างอย่างไร้จุดหมาย เพียงแต่ต่อสู้กับเหล่าอธรรมรถชิงในชุดหนังซาโตมาโชคิสมิ³ และปกป้องชุมชนของผู้บริสุทธิ์แลกเปลี่ยนกับเสบียงและเชื้อเพลิง จากเนื้อเรื่องย่อข้างต้นชี้ให้เห็นได้ชัดว่า Fist of the North Star มีองค์ประกอบที่สอดคล้องกับ Mad Max 2 ในหลายมิติ ทั้งการดำเนินเรื่องบนฉากปรักหักพังของความศิวิไลซ์ในทะเลทรายหลังสงครามล้างโลกที่เต็มไปด้วยกลุ่มอันธพาลหัวรุนแรงที่ระรานพลเรือนผู้ไร้ทางสู้ ไปจนถึงการเป็นดั่งตัวแทนของกฎหมายและกระบวนการยุติธรรมของตัวเอกทั้งสอง และนอกเหนือจากเนื้อเรื่องหลักแล้ว Fist of the North Star ยังได้หยิบยืมสุนทรียะทางแพชั่นและจริตตัวละครมาจาก Mad Max อย่างชัดเจน ในหลายฉากจะเห็นได้ว่า Kenshiro สวมเสื้อผ้าหนังรัดรูปและสนับเสริมไหล่เหมือนกับ Max อย่างไม่มีผิดเพี้ยน โดยแพชั่นหลังวันสิ้นโลกในแบบของ Mad Max 2 นี้ยังมีอิทธิพลไปถึงตัวละครอื่นๆ ใน Fist of the North Star อีกด้วย เช่นกลุ่มโจรรถชิงที่ปรากฏตัวในตอนต้นของหนังสือการ์ตูน ก็ล้วนสร้างสรรค์ขึ้นจากลักษณะรูปร่างหน้าตาและเสื้อผ้าชุดหนังอันสะดุดตาที่ลอกเลียนแบบมาจากตัวร้ายประจำ Mad Max 2 อย่าง The Humungus และ Wez ทั้งสิ้น แม้แต่ตัวละครผู้หญิง Mamiya และหญิงสาวทั้งหลายในชุมชนผู้รอดชีวิตของการ์ตูน ก็สวมใส่ผ้าที่พันกันไปมาและ

¹ จากการสัมภาษณ์ Tetsuo Hara โดย Raijin Comics ในปี 2003 ที่มา:

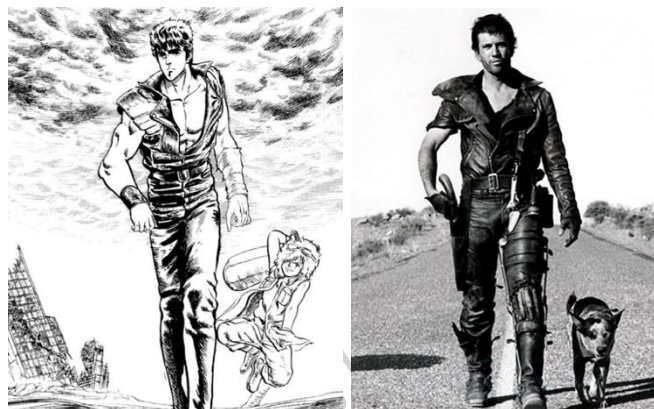
https://web.archive.org/web/20040629155120/http://www.raijincomics.com/extra/articles/article.aspx?_cid=77

² จากบทสัมภาษณ์ Buronson ใน ADV Films Presents: New Fist of the North Star AVD ในปี 2007 ที่มา:

<https://web.archive.org/web/20070218190038/http://www.advfilm.com/titles/fistofthenorthstar/interview.html>

³ Sadosomochism หมายถึง การเกิดความพึงพอใจทางเพศจากความเจ็บปวดทางกายภาพหรือความอับอายบนร่างกายของตนเองหรือผู้อื่น (Merriam-Webster. (n.d.). Sadosomochism. In Merriam-Webster.com dictionary. Retrieved from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/sadosomochism>)

สนับโหล่ รวมไปถึงรัดเกล้าหรือที่คาดหน้าผาก เหมือนกับชุดของนักรบสาวผู้ต่อสู้กับการถูกบุกรุกเขตแดนของเธอในภาพยนตร์อีกด้วย



ภาพที่ 15 ภาพเปรียบเทียบ Kenshiro กับ Max Rockatansky ที่มา: Busonson, Tetsuo Hara (1984). หมดดาวเหนือ เล่มที่ 1 ตอนที่ 1. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์, ที่มา: Miller, G. (1981).

The Road Warrior. <https://www.imdb.com/title/tt0082694/>



ภาพที่ 16 ภาพเปรียบเทียบ The Outlaw กับ The Humungus และ Wez ที่มา: Busonson, Tetsuo Hara (1984). หมดดาวเหนือ เล่มที่ 1 ตอนที่ 2. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์, ที่มา: Miller, G. (1981). The Road Warrior. <https://www.imdb.com/title/tt0082694/>



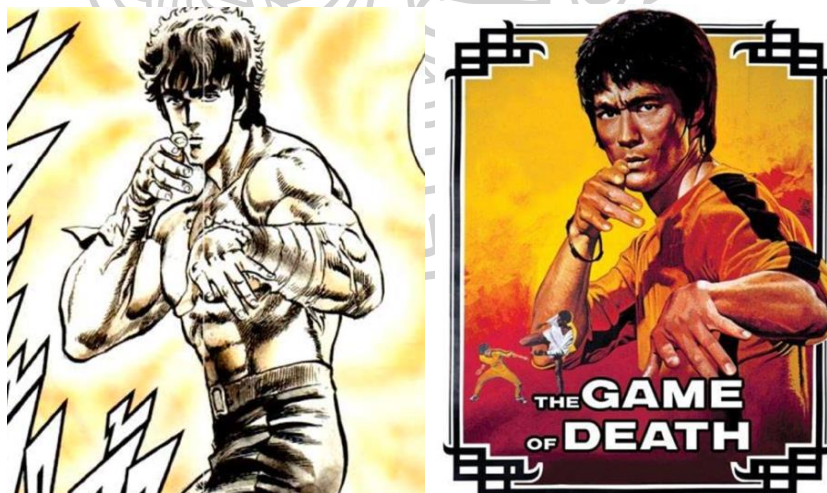
ภาพที่ 17 ภาพเปรียบเทียบ Mamiya และ Lin กับ Warrior Woman ที่มา: Busonson, Tetsuo Hara (1984). หมัดดาวเหนือ เล่มที่ 2 ตอนที่ 10. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์, ที่มา: Miller, G. (1981). The Road Warrior. <https://www.imdb.com/title/tt0082694/>

ในส่วนของอิทธิพลภาพยนตร์กำลังภายใน จากการเปรียบเทียบร่างกายและกระบวนท่า การต่อสู้ของ Kenshiro ในตอนต้นของหนังสือการ์ตูน พบว่าส่วนมากลอกเลียนแบบมาจากคิวบู๊ใน ภาพยนตร์ฮ่องกงของ บรูซ ลี ที่ร่วมผลิตและเผยแพร่ผ่านอุตสาหกรรมฮอลลีวูดจนโด่งดังในระดับ นานาชาติ เช่นเรื่อง Enter the Dragon (1971) และ Game of Death (1978) ซึ่งในขณะที่นักวิชาการ อิสระ เอ็ม. ที. คาโต้ (M. T. Kato) ได้ให้ความเห็นเอาไว้ในสองบทแรกของหนังสือ From Kung Fu to Hip Hop: Globalization, Revolution, and Popular Culture (2007) ว่าการล้มคู่ต่อสู้ชาวญี่ปุ่นและ ชาวตะวันตกด้วยมือเปล่าในภาพยนตร์หลายเรื่องของลี เป็นกระบวนการเล่นออกของการต่อต้านลัทธิ จักรวรรดินิยมของญี่ปุ่นที่รุกรานประเทศจีนตั้งแต่ก่อนสงครามโลก และต่อรองกับอำนาจนำของชาติ ตะวันตกในสภาวะหลังอาณานิคมที่สังคมและวัฒนธรรมเอเชียเปลี่ยนแปลงและพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว จึง น่าสนใจมากที่กระบวนท่าเพลงหมัดของ Kenshiro อาจเป็นการหยิบยืมทั้งลักษณะการต่อสู้เชิงกายภาพ และการต่อรองทางวัฒนธรรมกับชาติผู้มียุทธอำนาจอันเป็นใหญ่ไปในเวลาเดียวกัน โดยนอกเหนือจาก การลอกเลียนแบบร่างกายและลีลาศิลปะการต่อสู้และป้องกันตัวของ Lee แล้ว อีกหนึ่งลักษณะที่โดดเด่น จนกลายเป็นเอกลักษณ์ประจำตัวของ Kenshiro คือการร้องออกมาว่า “อึดต่ำ อึดต่ำ ต่ำ ต่ำ ต่ำ” ระหว่าง ที่รื้อหมัดใส่คู่ต่อสู้ ซึ่งก็เป็นการล้อกับการเปล่งเสียงของ Lee ที่เป็นไปเพื่อเรียกพลังควบคุมกล้ามเนื้อของ ร่างกายและข่มขวัญอีกฝ่ายขณะต่อสู้ อย่างไรก็ตาม แม้ว่าเบื้องต้น Kenshiro จะถูกวาดขึ้นตามร่างกาย และมัดกล้ามเนื้อของลี สุนทรียะทางการออกแบบตัวละครของ Fist of the North Star ในปลายทศวรรษที่ 1980 ได้มีการผสมผสานวิชากำลังภายในเข้ากับมัดกล้ามเนื้อที่ใหญ่ขึ้นและใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ อันเนื่องมาอิทธิพล

อันเห็นได้ชัดของภาพยนตร์แอคชั่นฮอลลีวูดที่นำเสนอแสดงโดยดารากล้ามโตอย่าง ซิลเวสเตอร์ สตอลโลน เช่น First Blood (1982), Rocky IV (1985) และ Cobra (1986)



ภาพที่ 18 ภาพเปรียบเทียบ Kenshiro กับ บรูซ ลี (A) ที่มา: Busonson, Tetsuo Hara (1984).
หมัดดาวเหนือ เล่มที่ 2 ตอนที่ 7. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์, ที่มา: Clouse, R. (1973).
Enter The Dragon .https://www.imdb.com/title/tt/0070034?ref_=fn_al_tt_1

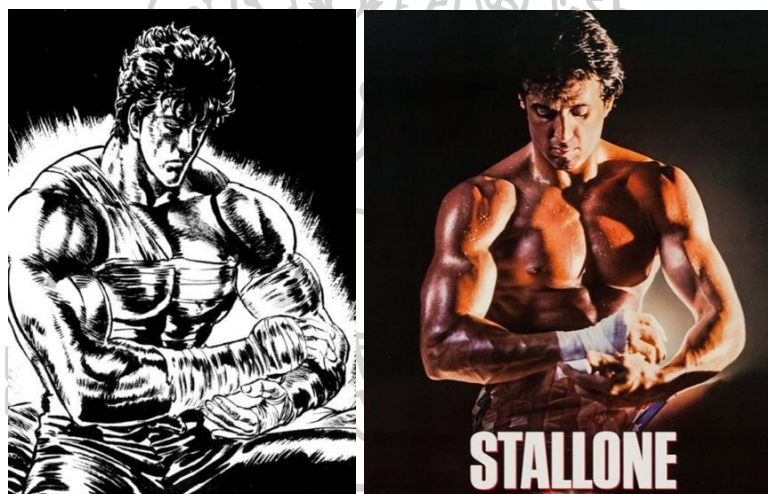


ภาพที่ 19 ภาพเปรียบเทียบ Kenshiro กับ บรูซ ลี (B) ที่มา: Busonson, Tetsuo Hara (1984).
หมัดดาวเหนือ เล่มที่ 1 ตอนที่ 14. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์, ที่มา: Clouse, R. (1978).
The Game of Death. https://www.imdb.com/title/tt0077594/?ref_=fn_al_tt_1



ภาพที่ 20 ATA TA TA TA TA TA ที่มา: Busonson, Tetsuo Hara (1984).

หมัดดาวเหนือ เล่มที่ 1 ตอนที่ 1. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์.



ภาพที่ 21 ภาพเปรียบเทียบ Kenshiro กับ Rocky Balboa ที่มา: Busonson, Tetsuo Hara (1988).

หมัดดาวเหนือ เล่มที่ 11 ตอนที่ 17. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์, ที่มา: Stallone, S. (1985).

Rocky IV. <https://www.movieart.com/rocky-iv-1985-300/>

ด้วยเนื้อหาและสุนทรียะที่แปลกใหม่แตกต่างจากหนังสือการ์ตูนเด็กผู้ชายร่วมสมัยเรื่องอื่นๆ ที่ส่วนมากเกี่ยวข้องกับเด็กวัยรุ่นและหุ่นยนต์ ทำให้ Fist of the North Star ได้กลายเป็นหนึ่งในการ์ตูนที่ได้รับความนิยมสูงสุดของนิตยสาร Weekly Shonen Jump ในทศวรรษที่ 1980 และในปัจจุบัน ด้วยยอดขายที่มีรวมกันมากกว่า 100 ล้านเล่ม Fist of the North Star จึงติดอันดับหนึ่งในยี่สิบหนังสือ

การ์ตูนญี่ปุ่นที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาลไปโดยปริยาย⁴ ซึ่งหลังจากการอวสานลงในปี 1988 ยังได้มีการผลิตซ้ำและผลิตใหม่ตำนานของวิชาเพลงหมัดดาวเหนือในรูปแบบหนังสือการ์ตูนภาคต่อ ภาพยนตร์การ์ตูน ภาพยนตร์คนแสดง และวิดีโอเกมส์อีกหลายต่อหลายครั้ง นอกเหนือจากนี้ *Fist of the North Star* ยังได้กลายเป็นต้นแบบหนังสือการ์ตูนแนวศิลปะการต่อสู้กำลังภายในที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบตัวละครและการสร้างสรรค์เนื้อเรื่องในหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้ชายในเวลาต่อมาอีกหลายต่อหลายเรื่อง รวมไปถึง *JoJo's Bizarre Adventure* (1987) และ *Berserk* (1989) ที่จะนำเสนอในลำดับต่อไป

เกี่ยวกับผู้ประพันธ์เนื้อเรื่อง *Fist of the North Star* บุรอนซอน มีชื่อจริงว่า โยชิยุกิ โอคามูระ เกิดเมื่อวันที่ 16 มิถุนายน ค.ศ. 1947 ที่เมืองซากุ จังหวัดนางาโนะ ประเทศญี่ปุ่น เนื่องจากสถานะครอบครัวที่ยากจน ในปี 1967 โอคามูระได้ตัดสินใจเข้ารับการศึกษาที่โรงเรียนเตรียมทหารของกองกำลังป้องกันตนเองทางอากาศญี่ปุ่น (Japan Air Self-Defense Force) และรับหน้าที่เป็นช่างเรดาร์ประจำกองกำลัง ก่อนที่จะปลดประจำการในปี 1970 และได้ทำงานเป็นผู้ช่วยของนักวาดการ์ตูน อิโรชิ โมโตมิยะ (Hiroshi Motomiya, 1947) ไม่นานหลังจากเข้าสู่วงการหนังสือการ์ตูน โอคามูระได้เริ่มตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนเรื่องแรกกับนักวาดการ์ตูน โกโร่ ซากากิ (Goro Sakai) *Pink! Punch! Miyabi* ในปี 1973 ต่อด้วยหนังสือการ์ตูนเรื่องดังเกี่ยวกับนักสืบคดีอาชญากรรมสุดบู๊ *The Doberman Cop* (1975) ที่วาดภาพโดยชินจิ อิระมัทสึ (Shinji Hiramatsu, 1955) ซึ่งได้รับการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูนภาคต่อในเวลาต่อมา โดยหลังจากการประสบความสำเร็จกับ *Fist of the North Star* กับเท็ตสึโอะ ฮาระ ตั้งแต่ปี 1984 เป็นต้นมา โอคามูระได้เขียนเนื้อเรื่องให้กับหนังสือการ์ตูนดังอีกหลายเรื่อง ตั้งแต่การ์ตูนแนวแอคชั่นผจญภัย *Ourou* (1989) และ *Ourou Den* (1990) กับ เคนทาโร่ มิอูระ ผู้ที่ได้สร้างสรรค์ *Berserk* (1989) ขึ้นจากอิทธิพลโดยตรงของ *Fist of the North Star* ตลอดจนถึงการร่วมตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนดังเกี่ยวกับองค์กรอาชญากรรมเรื่อง *Sanctuary* (1990) และ *Strain* (1996) กับ เรียวอิจิ อิเคงามิ (Ryoichi Ikegami, 1944)⁵

นอกจากนามปากกา บุรอนซอน โอคามูระ ได้ใช้ชื่อ โช ฟุมิมูระ (Sho Fumimura) ที่ตั้งขึ้นจากการสลับตัวอักษรภายในชื่อของตน ในการเขียนหนังสือการ์ตูนเรื่องอื่นๆ นอกเหนือจากแนวต่อสู้ผจญภัยสำหรับ บุรอนซอน นั้นเป็นชื่อเล่นที่ถูกตั้งขึ้นโดยเพื่อนร่วมงานในสตูดิโอของโมโตมิยะ หลังจากการร่วมกันรับชมภาพยนตร์สัญชาติฝรั่งเศส-อิตาลีเรื่อง *Adieu l'ami* (1968) (Farewell, Friend หรือ Honor Among Thieves) และมีความคิดเห็นกันว่าโอคามูระมีความละม้ายคล้ายดาราหน้า ชาลส์ บรอนสัน (Charles Bronson, 1921 – 2003)⁶ โดยนอกจากการนำชื่อของนักแสดงชาวตะวันตกมาเป็นนามปากกาของตัวเองแล้ว ความสนใจในศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกของโอคามูระยังถูกแสดงออกผ่านความยอมรับ

⁴ Mantanweb (2014). <https://mantan-web.jp/article/20140418dog00m200061000c.html>

⁵ World Heritage Encyclopedia. (n.d.) Buronson. *Project Gutenberg Self-Publishing Press*. <http://self.gutenberg.org/articles/eng/Buronson>

⁶ Manga-Gai. (2009). <http://www.manga-gai.net/column/mangamichi/04/01.html>

ในอิทธิพลของภาพยนตร์อย่าง Mad Max และผลงานภาพยนตร์คาบอຍของเซอิจิโอะ เลโอเน่ (1929 - 1989) ออย่าเปิดเผย ซึ่งล้วนมีส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์เนื้อเรื่องของ Fist of The North Star โดยโอคามูระกล่าวถึงความคิดเห็นของตนที่มีต่อเรื่องราวของ Kenshiro ว่า เป็นการท้าทายกันระหว่างพลังของศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวในแบบของลิ และพลังของมัดกล้ามเนื้ออย่างชาวตะวันตก ดังนั้น การมาพบกันระหว่างสองสิ่งนี้จึงควรดำเนินไปในโลกในอนาคตของโลกาภิวัตน์ที่ไม่มีเส้นแบ่งระหว่างวัฒนธรรม และมีพรหมลิขิตให้ Kenshiro เป็นตั้งพระผู้ไถ่ในจุดจบของศตวรรษ ซึ่งถูกหล่อหลอมขึ้นมาจากเจตารมณ์และอิทธิพลที่หลากหลาย⁷



ภาพที่ 22 ภาพเปรียบเทียบ โอคามูระ กับ ชาลส์ บรอนสัน จากภาพยนตร์ Adieu l'ami (1968)

ที่มา: <https://myanimelist.net/people/2848/Buronson/pictures>

ที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt0062639/>

สำหรับ เท็ตสึโอะ ฮาระ ผู้วาดเนื้อเรื่อง เกิดเมื่อวันที่ 2 กันยายน ค.ศ. 1961 ที่ชิบูยะ มหานคร โตเกียว การได้อ่านหนังสือการ์ตูนอย่าง Tensai Bakabon (1967) และ Tiger Mask (1968) ทำให้ฮาระได้ค้นพบตนเองตั้งแต่อายุยังน้อย และเข้าเป็นสมาชิกชมรมนักวาดการ์ตูนในโรงเรียนเดียวกันกับที่นักวาดการ์ตูนชื่อดัง โอซามุ อากิโมโตะ (Osamu Akimoto, 1952) เจ้าของเรื่อง KochiKame (1976) เคยเข้าเรียนเมื่อสิบปีก่อน แต่ความฝันจะไปทำงานเป็นผู้ช่วยนักวาดการ์ตูนในดวงใจกลับจบลง เมื่อฮาระออกเดินทางไปยังสตูดิโอของอากิโมโตะและขึ้นรถประจำทางผิดสายจนหลงทางและไปไม่ถึงในที่สุด อย่างไรก็ตาม หลังสำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา ฮาระได้เป็นผู้ช่วยของ โยชิฮิโระ ทาคาฮาชิ (Yoshihiro Takahashi, 1953) ผู้แต่งเรื่อง Yamato the White Warrior (1976) และ Silver Fang: The Shooting

⁷ จากบทสัมภาษณ์กับนิตยสาร Famitsu เนื่องในโอกาสการเปิดตัวเกมส์ *Fist of the North Star: Ken's Rage 2* ปี 2012 ที่มา:

<http://www.hokutodestiny.com/shin-hokuto-musou-fist-of-the-north-star-ken-s-rage-2/exclusive-shin-hokuto-musou-famitsu-special-english-translation.html>

Star Gin (1983) การฝึกฝนเล่าเรียนวิชากับนักวาดการ์ตูนมืออาชีพ ทำให้ผลงานเรื่องแรกของฮาระ หนังสือการ์ตูนแนวต่อสู้มวย Super Challenger ได้รับรางวัล Fresh Jump Award ครั้งที่ 33 ก่อนที่จะ เจ้าผู้วางการอย่างเต็มตัวและตีพิมพ์ Mad Fighter ซึ่งเป็นแนวต่อสู้มวยอีกเช่นกัน โดยหนังสือการ์ตูนสอง เรื่องนี้ชี้ให้เห็นว่าฮาระมีความสนใจเกี่ยวกับการวาดมดก้ามและสรีระร่างกายมายาวนานตั้งแต่ก่อนจะได้อวด Fist of the North Star โดยต่อมา ฮาระได้เริ่มตีพิมพ์ Iron Don Quixote (1982) ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับกีฬามอเตอร์ครอส กับนิตยสาร Weekly Shonen Jump ภายใต้การดูแลของบรรณาธิการ โนบุฮิโกะ โฮริเอะ (Nobuhiko Horie, 1955) ผู้ชื่นชอบการวาดฉากต่อสู้และมดก้ามของตัวละครของฮาระเป็นอย่างมาก และหลังจากการอ่านหนังสือการ์ตูนแพทย์แผนจีน ได้แนะนำให้ฮาระลองวาดการ์ตูนเกี่ยวกับการต่อสู้ด้วยการจี้จุดกำลังภายใน ซึ่งได้พัฒนากลายเป็น Fist of the North Star ในเวลาต่อมา⁸

ในบทสัมภาษณ์ปี 2019 กับสื่อวัฒนธรรมร่วมสมัย OTAQUEST ฮาระเล่าถึงวัยเด็กของตนที่มัก การจดจำและวาดรูปตามหนังสือการ์ตูนแนวต่อสู้ และภาพยนตร์บู๊ โดยเฉพาะของบรูซ ลี และ ยูซากุ มัทซึดะ (Yusaku Matsuda, 1949 – 1989) ที่ตนชื่นชอบ ว่าเป็นอิทธิพลสำคัญอย่างยิ่งในการออกแบบตัวละครของ Fist of the North Star โดยการออกแบบตัวละคร เป็นหนึ่งในองค์ประกอบที่ ฮาระให้ความสำคัญมากที่สุด และเชื่อว่าตัวละครทุกตัว ไม่ว่าจะเป็นตัวหลัก ตัวรอง และตัวร้าย ล้วนเป็น แรงขับเคลื่อนสำคัญของเนื้อเรื่อง ที่การออกแบบได้อย่างสมบูรณ์จะทำให้หนังสือการ์ตูนมีความสนุกสนาน น่าติดตาม ฮาระกล่าวว่า สำหรับเด็กอย่างตน ที่เรียนหนังสือไม่เก่ง ไม่ถนัดกีฬา และไม่คอยคบหาสมาคม กับเด็กคนอื่น หนังสือการ์ตูน เช่น Osomatsu-kun (1962) และ Tensai Bakabon (1967) เป็นดังเพื่อนรักที่คอยมอบเสียงหัวเราะและทำให้รู้สึกผ่อนคลายได้โดยไม่ต้องมีเหตุผลที่ซับซ้อน และ Fist of the North Star เองก็เป็นการสะท้อนการต่อสู้ในชีวิตของมนุษย์ผ่านความบันเทิง ซึ่งฮาระตั้งใจอย่างแน่วแน่ว่าความเจริญใจในการสร้างสรรค์เรื่องราวของตน จะต้องสื่อไปถึงผู้อ่านได้อย่างสนุกสนานและไม่จริงจังเกินไปจนน่าเบื่อหน่าย และแม้ตนจะมองว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นเพียงสื่อเพื่อความบันเทิงที่ไม่มีสาระสำคัญ การสร้างธุรกิจด้วยการวาดเรื่องราวไร้แก่นสารเหล่านี้กลับไม่ใช่งานที่ธรรมดา และการเข้าใจผิดโดยผลิตหนังสือการ์ตูนด้วยความง่ายไม่ความจริงจัง ถือเป็นความเสี่ยงร้ายและถูกผู้อ่าน⁹

การให้สัมภาษณ์ในแต่ละครั้งชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่าฮาระมีแนวคิดที่จริงจังอย่างมากเกี่ยวกับการทำงานในอุตสาหกรรมหนังสือการ์ตูน ฮาระกล่าวว่าสิ่งสำคัญที่สุดคือการทำให้อ่านรู้สึกอยากติดตาม ไม่ว่าจะด้วยการจัดวางองค์ประกอบที่ชวนให้เปิดหน้าถัดไป หรือความแปลกตาที่ทำให้หยุดชะงักเมื่อพลิกอย่างผ่านไป ในนิตยสาร โดยการเป็นมืออาชีพในวงการหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ฮาระเชื่อว่าเป็นดังวิถีของ

⁸ บทสัมภาษณ์ฮาระในฐานะกรรมการโครงการ SILENT MANGA AUDITION โดย Christopher Tordoff เมื่อวันที่ 20 มิถุนายน 2018 (Tardoff, C. (2018). Making a mangaka: #7 Tetsuo Hara. Silent manga audition. <https://www.manga-audition.com/making-a-mangaka-7-tetsuo-hara/>)

⁹ จากบทสัมภาษณ์ปี 2019 กับศิลปินวง EXILE เซกะ โยยามาโมโตะ (Sekai Yamamoto) โฆษกของ OTAQUEST (Lehecka, E. (2019). Exile Sekai interviews Tetsuo Hara, creator of Fist of The North Star. Otakuquest. <https://www.otakuquest.com/exile-sekai-interviews-tetsuo-hara/>)

ชาบูโร ที่จำเป็นจะต้องปล่อยวางจากตัวตน และยึดมั่นในการมอบความบันเทิงให้กับผู้อ่าน แทนที่จะเป็น การทำเพื่ออวดตาของตนเอง ซึ่งในการวาด Fist of the North Star ฮาระได้เสียดสละตนเองเพื่อสร้างความ พึงพอใจให้แก่ผู้อ่าน ก่อนที่พบตนเองอีกครั้งในตัวละครทั้งหลายบนหน้าหนังสือการ์ตูน ซึ่งมีชีวิตอยู่ได้ ด้วยความเมตตาของผู้อ่านที่ยอมรับในงานของตนอย่างหมดใจ นอกเหนือจากความสนใจในสุนทรียะของ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแล้ว ฮาระยังมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนในต่างประเทศ โดยฮาระ เชื่อว่าความแตกต่างสำคัญระหว่างหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นและหนังสือการ์ตูนอเมริกัน คือจังหวะการใช้สอย พื้นที่ที่เล่าเรื่อง ในขณะที่หนังสือการ์ตูนอเมริกันดำเนินเรื่องอย่างรวดเร็วผ่านการอัดแน่นไปด้วยฉากบู๊ จนไม่มีพื้นที่ให้พักจากการต่อสู้ภายในจำนวนหน้าเพียง 15 หน้าต่อหนึ่งตอนในนิตยสารรายเดือน หนังสือ การ์ตูนญี่ปุ่นกลับใช้พื้นที่จำนวนมากในการสะท้อนสภาวะทางจิตใจของตัวละครอย่างไม่รีบร้อน จนมีได้ ถึง 20 หน้าต่อหนึ่งตอนในนิตยสารรายสัปดาห์ จนเกิดลักษณะคล้ายหนังสือภาพหรือภาพยนตร์ที่ผู้อ่าน สามารถเข้าถึงความรู้สึกของตัวละครได้อย่างเต็มที่ และเกิดความผูกพันกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นได้ แตกต่างไปจากหนังสือการ์ตูนอเมริกัน¹⁰

หลังจากความสำเร็จของ Fist of the North Star ฮาระได้วาดหนังสือการ์ตูนเรื่อง Hana no Keiji (1990) ก่อนที่จะออกมาร่วมก่อตั้งกองบรรณาธิการหนังสือการ์ตูน Coamix กับ โนบุฮิโกะ โฮริเอะ ผู้เคยร่วมงานกันใน Weekly Shonen Jump และวาดเหตุการณ์ก่อนเนื้อเรื่องของ Fist of the North Star ผ่านหนังสือการ์ตูนภาคย่อย Fist of the Blue Sky (2001) และแม้ว่าจะมีการตัดสินใจเกษียณจาก วงการเนื่องด้วยภาวะกระดูกตาโปนที่ทำให้ประสบปัญหาทางสายตา ฮาระยังสานต่อผลงานใหม่ล่าสุด Ikusa no Ko (2010) ได้อย่างละเอียดอ่อนและสวยงามมาจนถึงปัจจุบัน

3.2 JoJo's Bizarre Adventure

JoJo's Bizarre Adventure (ชื่อ ภาษาญี่ปุ่น: ジョジョの奇妙な冒険 หรือ JoJo no Kimyou na Bouken การผจญภัยที่แปลกประหลาดของโจโจ้ หรือเรียกอย่างย่อว่า JJBA) เป็นหนังสือ การ์ตูนแนวแอคชั่นแฟนตาซีผสมผสานเนื้อหาลึกลับโดย ฮิโรฮิโกะ อารากิ เริ่มตีพิมพ์ครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ. 1987 ในนิตยสารรายสัปดาห์ Weekly Shonen Jump เครื่องสำนักพิมพ์ Shueisha ก่อนที่จะย้ายมา ตีพิมพ์รายเดือนในนิตยสาร Ultra Jump ตั้งแต่ปี 2005 จนถึงปัจจุบัน อิทธิพลจาก Fist of The North Star ปรากฏใน JJBA อย่างชัดเจน ในขณะที่พระเอกกล้ำมโต Kenshiro สืบทอดวิชาหมัดแห่งดาวเหนือ (North Star) และมีรอยแผลเป็นรูปกลุ่มดาวเหนือบนหน้าอก เรื่องราวของ JJBA แบ่งออกแต่ละภาค

¹⁰ บทสัมภาษณ์ฮาระในฐานะกรรมการโครงการ SILENT MANGA AUDITION ปี 2014 ที่มา: <https://www.manga-audition.com/judges/tetsuo-hara/>

นำเสนอผ่านสมาชิกกลุ่มโตของตระกูล Joestar แต่ละรุ่น จากรุ่นสู่รุ่น โดยทุกรุ่นล้วนมีปานรูปดาว บริเวณท้ายทอยและบังเอิญมีชื่อเล่นเหมือนกันทุกรุ่นว่า “JoJo” เบื้องต้นเนื้อเรื่องส่วนใหญ่ของ JJBA เกี่ยวข้องกับการต่อสู้กันระหว่างธรรมะและอธรรมด้วยการเตะต่อย ไม่ต่างไปจากการเดินทางของ Kenshiro อย่างไรก็ตาม ความแปลกใหม่ในการผจญภัยของ JoJo คือการมีองค์ประกอบของเรื่องราว ลึกลับมหัศจรรย์ ปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติ และการผสมผสานแรงบันดาลใจจากศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัยของชาติตะวันตก โดยเฉพาะ นวนิยาย ภาพยนตร์ ดารา และดนตรี อย่างเข้มข้นและไม่ขาดสาย

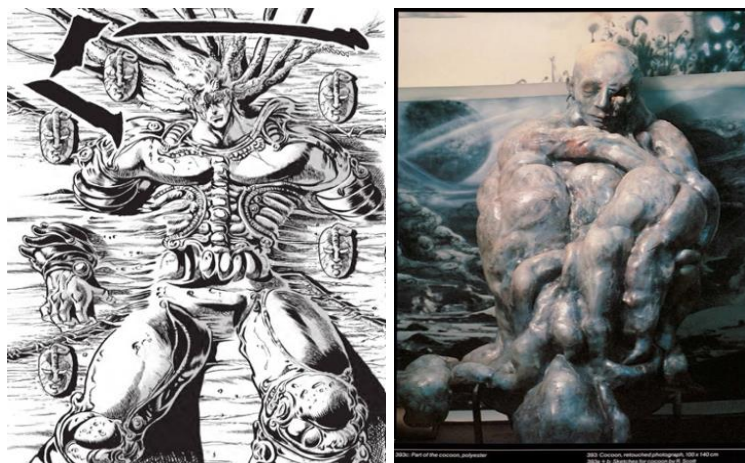
เริ่มต้นจากภาคแรก Phantom Blood (1987) ที่เล่าเรื่องราวการผจญภัยอันแปลกประหลาดในประเทศอังกฤษศตวรรษที่ 19 เมื่อสุภาพบุรุษกลุ่มโต Jonathan Joestar จำเป็นจะต้องฝึกฝนวิชาลึกลับมนตรา ศิลปะการต่อสู้ด้วยกำลังภายในโบราณ เพื่อใช้ในการหยุดยั้งแผนการจะครอบครองโลกด้วยกองทัพผีดิบของน้องชายบุญธรรม Dio Brando ผู้กลายเป็นผีดูดเลือดจากพลังของหน้ากากซิลิโคนลึกลับ ความแปลกใหม่ที่สุดประการหนึ่งของ JJBA ภาคแรก คือการมีพระเอกเป็นชาวต่างชาติ ขณะที่หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นก่อนปี 1987 เคยแต่นำเสนอพระเอกชาวญี่ปุ่น หรือมีลักษณะเป็นคนญี่ปุ่น โดยพระเอกที่มีลักษณะตะวันตก เช่น มิซึซึทง หรือดาสิฟ้า มักจะนำเสนอผ่านเรื่องราวในโลกแฟนตาซีเท่านั้น ยิ่งไปกว่านั้น JJBA ภาคแรกนี้ยังให้พระเอกชาวอังกฤษจากกรุงลอนดอนศตวรรษที่ 19 ใช้วิชากำลังภายใน ซึ่งเป็นศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวของชาวตะวันออก ในการขจัดผีดูดเลือดที่เป็นปีศาจในความเชื่อของวัฒนธรรมตะวันตก จนกลายเป็นการผสมผสานของตะวันตกและตะวันออกที่ค่อนข้างพิสดาร และเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับผีดูดเลือดนี้ มีความสอดคล้องอย่างมากกับนวนิยายสยองขวัญอันทรงอิทธิพลของนักเขียนชาวไอริช แบรม สโตเกอร์ เรื่อง แดรกคูลา (1897) ที่เล่าถึงการเดินทางเพื่อขยายเผ่าพันธุ์ผีดิบและสาปแช่งมนุษยชาติจากโรมานีเยมาสู่ประเทศอังกฤษยุควิคตอเรีย ซึ่งมีความเป็นไปได้ว่าแม้แต่ชื่อของ Jonathan Joestar ก็หยิบยืมมาจากตัวละครหลัก Jonathan Harker ทนายความหนุ่มผู้ถูกปีศาจดูดเลือดหลอกล่อมายังทรานซิลเวเนีย โดยนอกจากนวนิยายสยองขวัญแล้ว ยังมีการอ้างอิงถึงเหตุการณ์ข่าวสารบ้านเมืองในประวัติศาสตร์ตะวันตก เช่น การหยิบยืม แจ็กเดอะริปปเปอร์ (Jack the Ripper) ฆาตกรต่อเนื่องลึกลับผู้ล่าละเวดในกรุงลอนดอนเมื่อปี 1888 มาเป็นลูกสมุนในกองทัพผีดิบของ Dio

เอกลักษณ์ที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่งของ JJBA ที่ปรากฏขึ้นตั้งแต่ภาคแรก คือการตั้งชื่อตัวละครตามบุคคลที่มีชื่อเสียง ดารา วงดนตรี ชื่ออัลบั้ม และชื่อเพลงจากศิลปินสัญชาติตะวันตก เช่น ชื่อของ Dio Brando เป็นการผสมผสานชื่อของนักร้องนักแต่งเพลงร็อก รอนนี่ เจมส์ ดีโอ เข้ากับนามสกุลของนักแสดงฮอลลีวูด มาร์ลอน แบรนโด หรือตัวละครอันธพาลในตรอกของลอนดอน Robert E. O. Speedwagon ที่ตั้งจากวงดนตรี REO Speedwagon และผู้ใช้วิชาลึกลับมนตรา Will Anthonio Zeppeli จากวงดนตรี Led Zeppelin ตลอดจนถึงอาจารย์ผู้ถ่ายทอดวิชาโบราณนั้น Tonpetty จากนักดนตรี ทอม เพตตี้ (Tom Petty, 1950 – 2017) และศิษย์ในสำนัก Dire และ Straizo จากชื่อวงดนตรี Dire Straits การตั้งชื่อตัวละคร โดยเฉพาะ การตั้งตามวงดนตรีหรือชื่ออัลบั้มดนตรี ได้กลายเป็นขนบธรรมเนียมที่สืบทอดและ

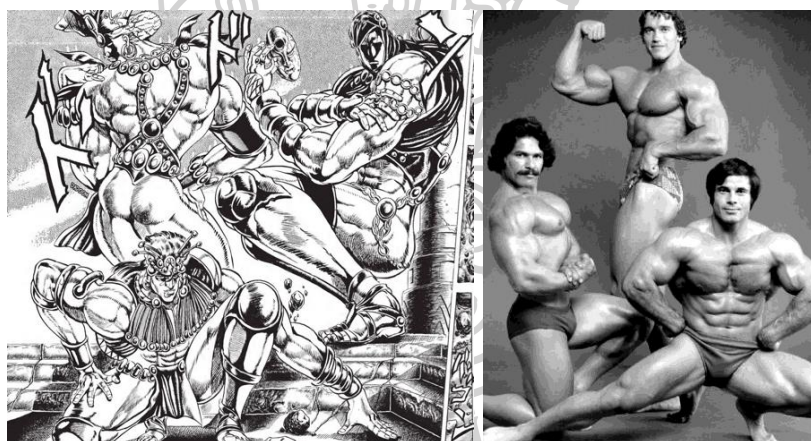
ต่อยอดไปจนถึง JJBA ภาคต่อมาจนถึงปัจจุบัน จนเป็นดังเครื่องหมายการค้าประจำเรื่อง ที่ร่วมกับการอ้างอิงถึงศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกอย่างชัดเจนแล้ว ทำให้การผจญภัยของ JoJo ในภาคแรกนี้มีความแปลกใหม่และพิลึกพิลั่นแตกต่างไปจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในท้องตลาด ณ ช่วงเวลานั้น โดย Phantom Blood ถือเป็นจุดเริ่มต้นของ JJBA ในการได้รับความนิยมอย่างล้นหลามจนกลายเป็นหนึ่งในหนังสือการ์ตูนที่ได้รับการตีพิมพ์อย่างต่อเนื่องกันยาวนานที่สุดในประวัติศาสตร์อุตสาหกรรมหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ด้วยสถิติการตีพิมพ์ที่ดำเนินมานานกว่า 30 ปี¹¹

ภาคสอง Battle Tendency (1987-1989) นำเสนอหลานของ Jonathan หรือ JoJo รุ่นที่สอง Joseph Joestar หนุ่มชาวอังกฤษในมหานครนิวยอร์กทศวรรษที่ 1930 และการเดินทางไปรวบรวมพลพรรคฝึกฝนวิชาคลื่นมนตราในประเทศอิตาลีเพื่อหยุดยั้งแผนการครองโลกของ The Pillar Men (มนุษย์เสาหิน) เผ่าพันธุ์สิ่งมีชีวิตโบราณที่ได้ตื่นขึ้นจากการหลับใหลกว่าพันปี ผู้ซึ่งในอดีตกาลได้สร้างหน้ากากศิลาที่มอบความเป็นอมตะแก่ผู้สวมใส่ผ่านการบูชาวิญญาณมนุษย์ และเช่นเดียวกับภาคแรก Battle Tendency ภาคสองนี้เล่าเรื่องราวผ่านพระเอกชาวตะวันตกกับการผจญภัยในดินแดนตะวันตก ผ่านการต่อสู้ด้วยวิชากำลังภายในของตะวันออก ขณะที่ตัวละครจำนวนมากอ้างอิงถึงอิทธิพลของดนตรีร่วมสมัยตะวันตก โดยตัวละครในกลุ่ม The Pillar Men ที่มีชื่อว่า Santana, Wamuu, Esidisi และ Kars ถูกตั้งชื่อตามวงดนตรี Santana, Wham!, AC/DC และ The Cars ตามลำดับ นอกเหนือจากอิทธิพลของนวนิยายและดนตรีแล้ว JJBA ภาคสองได้เริ่มมีการปรากฏขึ้นอย่างเห็นได้ชัดของการหยิบยืมเนื้อเรื่องและสุนทรียะจากภาพยนตร์ฮอลลีวูด ดังเช่นภาพการจำศีลก่อนที่จะตื่นขึ้นเพื่อกินมนุษย์และวางแผนครอบครองโลกของกลุ่มมนุษย์ The Pillar Men สอดคล้องกับลักษณะร่างกายตัวอ่อนด้วยร่างกายมนุษย์ของสิ่งมีชีวิตกินคนจากต่างดาวในภาพยนตร์ไซไฟปี 1979 ของ Ridley Scott (Ridley Scott, 1937) เรื่อง Alien หรือการออกแบบร่างกายของตัวละครตามนักแสดงกล้ามเนื้อที่โด่งดังในช่วงเวลานั้นอย่าง อาร์โนลด์ ชวาร์เซเน็กเกอร์ (Arnold Schwarzenegger, 1947) และ ซิลเวสเตอร์ สตอลโลน ได้มีความชัดเจนมากขึ้นจากภาคแรก เมื่อตัวละครกลุ่ม The Pillar Men แต่งกายด้วยผ้าเตี่ยวหรือเสื้อผ้าน้อยชิ้น เปิดเผยร่างกายที่เต็มไปด้วยมัดกล้ามเนื้อขนาดมหึมา เหมือนกับนักเล่นกล้ามบนเวทีประกวดชายงาม Mister Universe และ Mister Olympia

¹¹ Shueisha (2009) <http://books.shueisha.co.jp/items/contents.html?isbn=4-08-851126-3>



ภาพที่ 23 ภาพเปรียบเทียบ The Pillar Man กับ Part of the Cocoon ที่มา: Hirohiko Araki (1988). JoJo's Bizarre Adventure Part 2 Battle Tendency, Volume 1, Chapter 2. San Francisco: Viz Media., ที่มา: Giger, H.R. (1979). Giger's Alien. Las Vegas: Galerie Morpheus International.



ภาพที่ 24 ภาพเปรียบเทียบ The Pillar Men กับ แฟรนโก โคลัมบู, อาร์โนลด์ ชวาร์เซเน็กเกอร์ และ เอ็ด คอร์นีย์ ที่มา: Hirohiko Araki (1988). JoJo's Bizarre Adventure Part 2 Battle Tendency, Volume 2, Chapter 20. San Francisco: Viz Media.,
ที่มา: <https://www.flickr.com/photos/tallfool/7701225180>



ภาพที่ 25 ORA ORA ORA ที่มา: Hirohiko Araki (1990). JoJo's Bizarre Adventure Part 3 Stardust Crusader, Volume 4, Chapter 46. San Francisco: Viz Media.

Stardust Crusader (1989-1992) ภาคสามของ JJBA เล่าเรื่องราวการรวมพลังกันระหว่าง Joseph พระเอกภาคสอง กับหลานชายลูกครึ่งญี่ปุ่นอเมริกัน พระเอกตัวใหม่ Jotaro Kujo และผองเพื่อน ในการเดินทางจากญี่ปุ่นไปสู่ฮิวอี้ปต์เพื่อโค่นล้ม Dio ที่ Jonathan ได้สละชีวิตเพื่อกำจัดทิ้งด้วยการระเบิดเรือเดินสมุทรและพากันจมลงไปสู่เบื้องลึกของมหาสมุทรแปซิฟิกในตอนจบของภาคแรก กลับตื่นขึ้นจากการหลับไหลอันยาวนาน และเข้าสิงสู่ร่างกายของ Jonathan ก่อนที่จะรวบรวมลูกสมุนเพื่อวางแผนยึดครองโลกอีกครั้ง Stardust Crusader เป็นภาคที่แตกต่างจากสองภาคแรกอย่างมาก โดยนอกจากจะเริ่มต้นเรื่องในประเทศญี่ปุ่นผ่านพระเอกชาวญี่ปุ่นเป็นครั้งแรกแล้ว ยังมีการนำเสนอระบบการต่อสู้รูปแบบใหม่ที่ละทิ้งวิชาคลั่งมนตราไปอย่างสิ้นเชิง การเกิดขึ้นของระบบสแตนด์ (Stand) กลายเป็นเอกลักษณ์ใหม่ที่ถูกใช้มาจนถึงเนื้อเรื่องในปัจจุบัน และถือเป็นอีกหนึ่งเครื่องหมายการค้าที่ผู้อ่านใช้ในการเชื่อมโยงและจดจำ JJBA โดย สแตนด์ เป็นดั่งบุคลิกพื้นฐานแห่งเจตจำนงของผู้ใช้ ที่แสดงออกมาในรูปของวิญญาณหรือสิ่งเหนือธรรมชาติที่รูปร่าง ซึ่งมีลักษณะและพลังในการต่อสู้ที่หลากหลายตามแต่ความเข้มแข็งของจิตใจและความสามารถในการควบคุมของผู้ใช้ ในภาคสามนี้ Stand ของ Jotaro ที่มีชื่อว่า Star Platinum มีลักษณะเป็นนักรบกล้ามโตสามารถรื้อหมัดใส่คู่ต่อสู้ได้อย่างรวดเร็วและรุนแรง การต่อสู้ในลักษณะนี้มีความคล้ายคลึงอย่างมากกับเพลงหมัดของ Kenshiro จาก Fist of the North Star ซึ่งรับอิทธิพลมาจากลีลาการต่อสู้ของบรูซ ลี นอกเหนือจากนี้ ในการรื้อหมัด Star Platinum มักจะร้องออกมาอย่างต่อเนื่องว่า ORA ORA ORA ORA ซึ่งก็สอดคล้องกับการร้องว่า อัดต้า อัดต้า อัดต้า ของ Kenshiro ที่ก็เป็นอิทธิพลมาจากลีลาอีกเช่นเดียวกัน

อีกความโดดเด่นหนึ่งของ Stardust Crusader คือการอ้างอิงถึงวัฒนธรรมร่วมสมัยตะวันตกจำนวนมากอย่างสม่ำเสมอตลอดทั้งเนื้อเรื่อง ตั้งแต่การเดินทางของกลุ่มพระเอกจากญี่ปุ่นไปสู่ฮิปปี้เพื่อกำราบ Dio ให้ได้ภายใน 50 วัน ผ่านเครื่องบิน เรือ รถไฟ การช้อปปิ้ง และการเดินเท้า ในฮ่องกง สิงคโปร์ และอินเดีย คล้ายกันกับเนื้อเรื่องหลักในนวนิยายแนวผจญภัยชื่อดังของ ฌูล เวิร์น (Jules Verne, 1828 – 1905) เรื่อง แปดสิบวันรอบโลก (Around the World in Eighty Days, 1872) หรือเรื่องราวย่อยเกี่ยวกับการล้างแค้นของเพื่อนร่วมอุดมการณ์ ตัวละครนักฟันดาบชาวฝรั่งเศส Jean Pierre Polnareff ผู้เสียน้องสาวด้วยน้ำมือของชายปริศนาที่มีมือขวาสองข้าง ก็สอดคล้องกับเรื่องของตัวละครนักฟันดาบชาวสเปนในภาพยนตร์แฟนตาซีที่ดัดแปลงมาจากนิยายชื่อเดียวกันเรื่อง The Princess Bride (1987) Inigo Montoya ผู้ออกตามหาชายที่มี 6 นิ้ว ผู้ฆ่าบิดาของเขา นอกเหนือจากการหยิบยืมเนื้อเรื่องจากนวนิยายแนวผจญภัยและแฟนตาซีแล้ว นวนิยายสองขวัญ โดยเฉพาะผลงานของ สตีเวน คิง (Stephen King, 1947) เช่น The Shining (1977) , Cujo (1981) และ Christine (1983) รวมไปถึงภาพยนตร์สยองขวัญร่วมสมัยอย่าง A Nightmare on Elm Street (1984) และ Child's Play (1988) ล้วนเป็นอิทธิพลถูกอ้างอิงถึงในเนื้อเรื่องของภาคสามทั้งสิ้น ซึ่งการผสมผสานแรงบันดาลใจจากศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกที่หลากหลายนี้ส่งผลให้ Stardust Crusader เป็นหนึ่งในภาคที่อรรถรสหลากหลายและมีสีสันที่สุดภาคหนึ่งของ JJBA

มटकلامของตัวละครตั้งแต่ภาคสี่เป็นต้นมา เริ่มมีขนาดที่เล็กลงกว่าในสามภาคแรก และขณะเดียวกัน สแตนด์ที่เคยมีคุณสมบัติในการสู้ด้วยศิลปะการป้องกันตัว เช่นการเตะต่อยหรือต่อสู้ระยะใกล้และไกล เริ่มมีพลังที่เป็นนามธรรมและประโยชน์ใช้สอยที่หลากหลายมากขึ้น เช่นมีความสามารถในการคลิชกรรมความงามใบหน้าและร่างกาย แทรกแซงอดีตและจิตสำนึกของคน รวบรวมบางสิ่งบางอย่างตามความประสงค์ของผู้ใช้ เคลื่อนย้ายสิ่งของข้ามมิติ ตลอดจนความสามารถในการย้อนอดีตและลบล้างเวลา อย่างไรก็ตาม ธรรมเนียมการตั้งชื่อตัวละครจากอิทธิพลดนตรีร่วมสมัยตะวันตกได้สืบทอดมาสู่การใช้ตั้งชื่อ สแตนด์แทนตัวละครที่เป็นคน โดยสแตนด์ตั้งแต่ภาคสี่มาจนถึงปัจจุบันล้วนเป็นชื่อของวงดนตรี หรือชื่ออัลบั้ม และชื่อเพลงทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นเพลง Shine On You Crazy Diamond และ Echoes ของวง Pink Floyd หรือ Killer Queen และอัลบั้ม Sheer Heart Attack ของศิลปินวง Queen ไปจนถึงเพลง Purple Haze และ Stone Free ของ จิมิ เฮนดริกซ์ (Jimi Hendrix, 1942 – 1970)

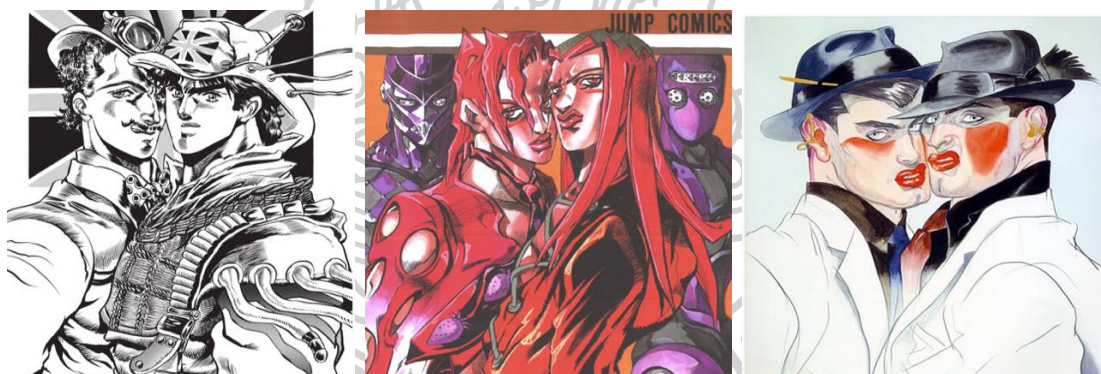
และขณะที่ภาคสี่ Diamond is Unbreakable (1992-1995) ดำเนินเรื่องผ่านการสืบสวนคดีฆาตกรรมต่อเนื่องในเมืองลึกลับของประเทศญี่ปุ่นโดยกลุ่มตัวละครหลักที่เป็นนักเรียนมัธยมปลาย มีเนื้อหาบางส่วนค่อนข้างใกล้เคียงกับละครโทรทัศน์แนวสืบสวนสอบสวนสัญชาติอเมริกันเรื่อง Twin Peaks (1990-1991) ของ มาร์ก ฟรอสต์ (Mark Frost, 1953) และ เดวิด ลินช์ (David Lynch, 1946) เรื่องราวของภาคห้า Golden Wind (1995-1999) เล่าถึงการต่อสู้ภายในองค์กรอาชญากรรมมาเฟียประเทศอิตาลี ที่ตัวละครทุกตัวล้วนแต่งกายด้วยแฟชั่นที่จัดจ้านและสะดุดตา ที่ต่อมาในภาคหก Stone

Ocean (2000-2003) ได้ยกระดับอิทธิพลทางแฟชั่นร่วมสมัยใน JJBA ไปสู่อีกขั้นด้วยการตั้งชื่อตัวละครเกือบทั้งเรื่องตามนักออกแบบแฟชั่นและยี่ห้อแฟชั่นชื่อดังของตะวันตก โดยมีการอ้างอิงถึงทั้ง จอร์โจ อาร์มานี (Giorgio Armani, 1934), อเล็กซานเดอร์ แม็กควีน (Alexander McQueen, 1969 – 2010), กุชชีโอ กุชชี (Guccio Gucci, 1881 – 1953), วิเวียน เวสต์วูด (Vivienne Westwood, 1941), ดอนนา เทลล่า เวอร์ซาเซ (Donatello Versace, 1955) และ เอมิลิโอ ปุชชี (Emilio Pucci, 1914 – 1992) และในเวลาเดียวกันก็ยังตั้งชื่อสแตนด์ตามอิทธิพลดนตรีตะวันตกตามเดิม อนึ่ง ภาคหกถือเป็นบทอวสานของการต่อสู้ระหว่างตระกูล Joestar และเหล่าอธรรมที่เกิดขึ้นจากความชั่วร้ายของ Dio ก่อนที่ภาคเจ็ด Steel Ball Run (2004-2011) และภาคแปด JoJolion (2011) เล่าเรื่องการผจญภัยครั้งใหม่ในจักรวาลคู่ขนาน อันถือเป็นการเริ่มต้นการผจญภัยของ JoJo อีกครั้งในภพกาลอื่น

อิทธิพลของแฟชั่นไม่ได้ปรากฏอยู่เพียงในชื่อหรือการแต่งกายของตัวละครเท่านั้น ขณะที่เอกลักษณ์เด่นอันเห็นได้ชัดของ JJBA คือมัดกล้ามเนื้อของตัวละครที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก Fist of the North Star และดาราภาพยนตร์บู๊ฮอลลีวูดอย่าง อาร์โนลด์ ชวาร์เซเน็กเกอร์ และ ซิลเวสเตอร์ สตอลโลน การเปรียบเทียบเบื้องต้นชี้ให้เห็นว่า ลีลาท่าทางของตัวละครในเรื่องและบนปกหนังสือการ์ตูน ซึ่งในหลายครั้งเป็นท่าประจัญบานก่อนการต่อสู้ กลับวาดขึ้นจากการเลียนแบบภาพประกอบในนิตยสารแฟชั่นของ Vogue, Harper's Bazaar, Elle และ Marie Claire อันเป็นผลงานของศิลปินนักวาดภาพแฟชั่นในทศวรรษที่ 1980 อย่าง อันโตนิโอ โลเปซ (Antonio Lopez, 1943 – 1987) และ โทนี วีรามอนเตส (Tony Viramontes, 1956 – 1988) การเปรียบเทียบยังแสดงให้เห็นอีกว่า ภาพวาดประกอบที่นำเสนอใบหน้านางแบบและนายแบบของวีรามอนเตสมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบบนใบหน้าของตัวละครใน JJBA ที่แต่เดิมเคยเป็นพระเอกคิ้วหนาหน้าคุดคล้ายกับ Kenshiro ได้พัฒนาสู่การมีรายละเอียดมากขึ้น ทั้งดวงตาที่คม คิ้วโค้งยาว และริมฝีปากที่หนาและเผยออกอย่างเห็นได้ชัด โดยนอกเหนือจากภาพวาดประกอบในนิตยสารแฟชั่น ยังมีท่าทางของตัวละครอีกจำนวนมากในเวลาต่อมาที่ลอกเลียนแบบท่าโพสของนางแบบนายแบบในภาพถ่ายสำหรับแค็ตตาล็อกแฟชั่นมาอย่างชัดเจนโจ่งแจ้ง



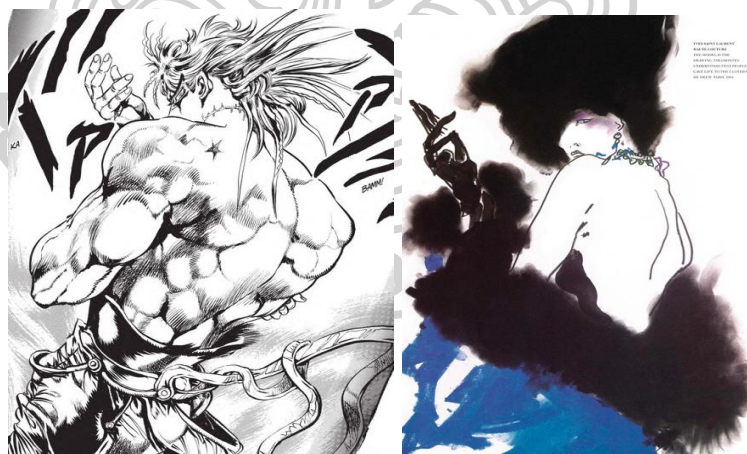
ภาพที่ 26 ภาพเปรียบเทียบ Jonathan Joestar กับภาพประกอบในนิตยสาร GQ ปี 1984 โดยโลเปซ
 ที่มา: Hirohiko Araki (1987). JoJo's Bizarre Adventure Part 1 Phantom Menace, Volume
 1, Chapter 8. San Francisco: Viz Media,
 ที่มา: https://www.instagram.com/the_antonio_archives/



ภาพที่ 27 ภาพเปรียบเทียบ Jonathan & Zeppelli และ Fugo & Abbacchio กับภาพประกอบโดย
 วีรามอนเตส ที่มา: Hirohiko Araki (1988). JoJo's Bizarre Adventure Part 1 Phantom Menace,
 Volume 2, Chapter 19. San Francisco: Viz Media., ที่มา: Hirohiko Araki (1997).
 JoJo's Bizarre Adventure Part 5 Golden Wind, Volume 52. Japan: Jump Comic.,
 ที่มา: https://www.instagram.com/the_antonio_archives/



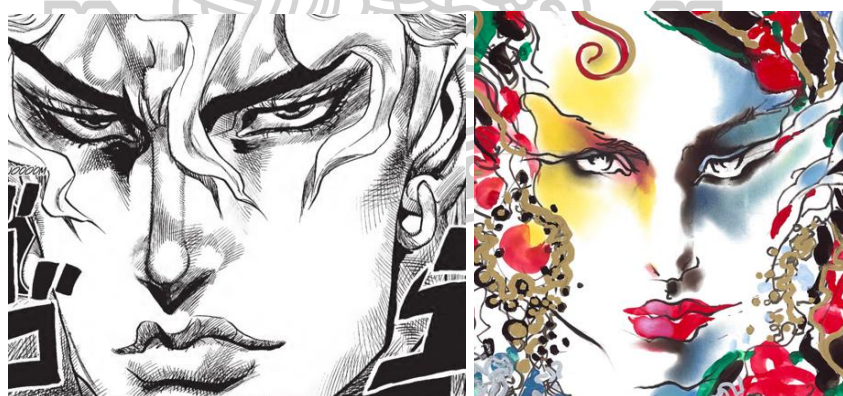
ภาพที่ 28 ภาพเปรียบเทียบ Caesar Zeppelli กับ Body Conscious (1983) โดยวีรรามอนเตส
 ที่มา: Hirohiko Araki (1988). JoJo's Bizarre Adventure Part 2 Battle Tendency,
 Volume 2, Chapter 22. San Francisco: Viz Media.,
 ที่มา: Morgan, R.H. (2013). Bold, Beautiful and Damned: The World of 1980s Fashion
 Illustrator Tony Viramontes. China: Laurence King Publishing Ltd.



ภาพที่ 29 ภาพเปรียบเทียบ Dio กับ Yves Saint Laurent Haute Couture (1984) โดยวีรรามอนเตส
 ที่มา: Hirohiko Araki (1989). JoJo's Bizarre Adventure Part 3 Stardust Crusader,
 Volume 1, Chapter 4. San Francisco: Viz Media.,
 ที่มา: Morgan, R.H. (2013). Bold, Beautiful and Damned: The World of 1980s Fashion
 Illustrator Tony Viramontes. China: Laurence King Publishing Ltd.



ภาพที่ 30 ภาพเปรียบเทียบใบหน้าของ Eisdisi กับ Beautiful Butch (1984) โดยวีรรามอนเตส
 ที่มา: Hirohiko Araki (1980). JoJo's Bizarre Adventure Part 2 Battle Tendency,
 Volume 2, Chapter 32. San Francisco: Viz Media.,
 ที่มา: Morgan, R.H. (2013). Bold, Beautiful and Damned: The World of 1980s Fashion
 Illustrator Tony Viramontes. China: Laurence King Publishing Ltd.



ภาพที่ 31 ภาพเปรียบเทียบใบหน้าของ Dio กับ Violeta Sanchez (1995) โดยวีรรามอนเตส
 ที่มา: Hirohiko Araki (1992). JoJo's Bizarre Adventure Part 3 Stardust Crusader,
 Volume 10, Chapter 138. San Francisco: Viz Media.,
 ที่มา: Morgan, R.H. (2013). Bold, Beautiful and Damned: The World of 1980s Fashion
 Illustrator Tony Viramontes. China: Laurence King Publishing Ltd.



ภาพที่ 32 ภาพเปรียบเทียบ Buon Giorno กับภาพถ่ายแฟชั่น Gianni Versace Donna A/W 1995/96 Catalogue ที่มา: Hirohiko Araki (1996). JoJo's Bizarre Adventure Part 5 Golden Wind, Volume 47, Chapter 437. Japan: Jump Comic, ที่มา: <https://vintagevonwerth.de/products/archived-gianni-versace-donna-a-w-96-1995-catalogue>



ภาพที่ 33 ภาพเปรียบเทียบ Giomo Giovanna กับภาพถ่าย Susan Holmes with Red Gloves (c. 1990) ที่มา: Hirohiko Araki (1996). JoJo's Bizarre Adventure Part 5 Golden Wind, Volume 47, Chapter 440. Japan: Jump Comic., ที่มา: <https://www.mutualart.com/Artwork/Susan-Holmes-with-Red-Gloves/9BC7CE3DE3436F42>



ภาพที่ 34 Jolyne, Fly High with GUCCI

ที่มา: Hirohiko Araki (2012). Jolyne, Fly High with GUCCI. Japan: Spur.

ความสอดคล้องอย่างแปลกประหลาดที่เปิดเผย ระหว่างการออกแบบตัวละครของ JJBA และโลกศิลปะแฟชั่นตะวันตก ที่เกิดขึ้นจากการลอกซ้ำหลายต่อหลายครั้ง จนแก่นสารดั้งเดิมของแฟชั่นหมดสิ้นไป และถูกแทนที่ด้วยความพิลึกกึกกือไม่มีเหตุผล ทำให้ลีลาการโพสของตัวละครใน JJBA ที่แม้ว่าจะมีลักษณะบิดเบี้ยวแปลกตา กลับกลายเป็นสุนทรียะที่โดดเด่นและกลายเป็นเอกลักษณ์ที่แปลกใหม่อีกประการหนึ่งประจำหนังสือการ์ตูนสุดพิสดารเรื่องนี้ ซึ่งอิทธิพลจากแฟชั่นเหล่านี้ส่งผลให้ JJBA เป็นตัวแทนของอิโรฮิโกะ อารากิ ในการได้มีโอกาสร่วมออกแบบผลิตภัณฑ์และจัดนิทรรศการสำหรับแฟชั่นชั้นนำระดับนานาชาติหลายต่อหลายครั้ง โดยในปี 2011 ได้มีการจัดนิทรรศการ Rohan Kishibe Goes to Shinjuku อันเกิดขึ้นจากความร่วมมือระหว่างแบรนด์ Gucci กับอารากิ และนิตยสารแฟชั่น Spur เพื่อเป็นการเฉลิมฉลองการเปิดร้าน Gucci สาขาชินจูกุ พร้อมทั้งการก่อตั้งครบ 90 ปีของ Gucci ด้วยการจัดแสดงภาพตัวละครจาก JJBA ที่สวมใส่และนำเสนอผลิตภัณฑ์ของ Gucci ภายในร้าน และการตีพิมพ์การ์ตูนฉบับพิเศษ Kishibe Rohan Meets Gucci เล่าเรื่องการเดินทางไปยังโรงงานผลิตของ Gucci ในประเทศอิตาลี ลงในนิตยสาร Spur และในปี 2013 อารากิได้ร่วมมือกับ ฟรีดา เกียนนินี (Frida Giannini, 1972) ผู้อำนวยการฝ่ายศิลป์ของ Gucci ในการผลิตการ์ตูนฉบับพิเศษ Jolyne, Fly High with GUCCI ที่ Jolyne Cujoh นางเอกจากภาคทงก้าเสนอผลิตภัณฑ์ของ Gucci และนำไปจัดแสดงที่ห้องแสดงสินค้าของ Gucci ในเมืองฟลอเรนซ์ ประเทศอิตาลี พร้อมกับตีพิมพ์ลงในนิตยสาร Spur อีกเช่นเดียวกัน¹²

¹²Vogue. (2013). Hirohiko Araki in Florence. *Vogue Italia*. <https://www.vogue.it/en/people-are-talking-about/vogue-arts/2013/06/hirohiko-araki-at-gucci-showroom-in-florence?>

นอกจากนี้ ในปี 2017 อารากิยังได้มีส่วนร่วมในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของ Bulgari ภายใต้ชื่อ BVLGARI & Hirohiko Araki Japan-limited Capsule Collection ด้วยการนำตัวละครและองค์ประกอบจากหนังสือการ์ตูนมาผสมผสานในลวดลายของสินค้า¹³

จิตรกรรมและประติมากรรมตะวันตกเป็นอีกหนึ่งอิทธิพลทางศิลปะที่ถูกนำเสนอผ่านหนังสือการ์ตูน JJBA และมีความเป็นไปได้ค่อนข้างมากกว่าล้ามของตัวละครที่มีขนาดเล็กลงจากภาคแรกๆ ตั้งแต่ภาคสี่เป็นต้นมา เป็นผลเนื่องมาจากการหันเหแรงบันดาลใจในความนิยมร่างกายของนักเล่นกล้ำและดารา กล้ามโตในทศวรรษที่ 1970 และ 1980 สู่อารากิให้ความสนใจกับศิลปะสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา ระหว่างศตวรรษที่ 14 และศตวรรษที่ 17 ของทวีปยุโรป ที่ให้ความสำคัญกับการศึกษาภาควิภาคและสัดส่วนร่างกายในอุดมคติของตะวันตก โดยร่างกายและท่วงท่าการโพสของตัวละครหลายตัวมีความสอดคล้องกับประติมากรรมเรื่องชื่อหลายชิ้นของ มิเกลันเจโล (Michelangelo, 1475 – 1564) เช่นร่างกายที่เยาวว๊ว และสมบุรณ์แบบของ David (1504) หรืออิริยาบถของรูปสลักหินอ่อน Dying Slave (1516) ตลอดจนถึงการประครองพระเยซูของพระแม่มารีย์ใน Pieta (1501) และนอกจากศิลปะสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา อารากิยังได้เปิดเผยถึงความชื่นชอบที่ตนมีมาตั้งแต่เด็กในผลงานของจิตรกรชาวฝรั่งเศส ปอล โกแก็ง (Paul Gauguin, 1848 – 1903) โดยเฉพาะลักษณะของการวางคู่สีที่ตัดกันจนเกิดเป็นองค์ประกอบของสีเส้นที่ฉูดฉาดและสะดุดตา ซึ่งเป็นอิทธิพลที่ทำให้อารากิตัดสินใจว่าตัวละครใน JJBA จะไม่มีสีผมหรือสีเสื้อผ้าประจำตัวที่แน่นอน โดยเมื่อต้องลงสีตัวละครในปกหนังสือการ์ตูนรวมเล่มหรือปกนิตยสาร อารากิจะเลือกใช้สีเส้นที่ตัดกันตามอารมณ์ของภาพเช่น ชมพูและฟ้า หรือส้มและเขียว ในการนำเสนอตัวละคร และเปลี่ยนแปลงสีเหล่านั้นไปตามสถานการณ์ของเนื้อเรื่องอย่างสิ้นไหลไม่ตายตัว¹⁴

โดยรวมแล้ว JJBA ผสมผสานศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกเข้ากับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นได้อย่างหลากหลาย ตั้งแต่ภาพยนตร์ฮอลลีวูด นวนิยายแนวสยองขวัญ ดนตรีร่วมสมัย ไปจนถึงร่างกายของนักเล่นกล้ำ ที่เปลี่ยนแปลงไปสู่การลอกเลียนแบบทางแฟชั่น และสุนทรีย์เชิงอุดมคติตะวันตก และแม้ว่าการผสมอิทธิพลที่มีลักษณะแตกต่างกันมากมายเหล่านี้เข้าด้วยกันจะก่อให้เกิดความพิสดารที่แปลกประหลาดสมชื่อหนังสือการ์ตูน แต่ความแปลกใหม่และโดดเด่นสะดุดตานี้ นอกจากจะทำให้ JJBA ได้รับความนิยมจนเป็นหนึ่งในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับการตีพิมพ์อย่างต่อเนื่องยาวนานที่สุดตลอดกาล จากการเป็นที่รักใคร่ของนักอ่านการ์ตูนจากรุ่นสู่รุ่นมานานกว่า 30 ปีแล้ว ในปี 2009 อารากิ ยังได้รับเกียรติจากพิพิธภัณฑ์ลูฟวร์ กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส ให้หนังสือการ์ตูน JJBA ฉบับพิเศษ Rohan at the Louvre ได้เป็นหนึ่งในศิลปะของนิทรรศการ The Louvre Invites Comic-Strip Art โดยถือเป็นหนังสือการ์ตูน

¹³ Otakumode (2017). Killer Queen Meets Luxury With JoJo's Bizarre Adventure and BVLGARI Collab!. *Otakumode*.

https://otakumode.com/news_media/thumbnaill/59ddd757d27209621742517c?_=1616949219038

¹⁴ ข้อมูลจากส่วนที่สองของการบรรยายพิเศษโดยอิโรฮิโกะ อารากิ ที่โรงเรียนมัธยมโทไก เมืองนาโงยะ จังหวัดไอจิ เมื่อปี 2006 (Comicpress. (2006). Hirohiko Araki Lecture Part 2: Drawing Manga, Araki-Style. *Comicpress*. <https://www.comipress.com/article/2006/07/25/516>)

ญี่ปุ่นเรื่องแรกในประวัติศาสตร์ที่ถูกจัดแสดงในพิพิธภัณฑลุ่มฟูร์ ซึ่งเป็นดั่งการยกระดับการสร้างสรรค
หนังสือการ์ตูนอันแปลกประหลาดนี้ไปสู่การควรรค่าแก่การยกย่องในฐานะศิลปะแขนงหนึ่ง



ภาพที่ 35 ภาพเปรียบเทียบ Rohan at the Louvre และประติมากรรม The Dying Slave (c. 1513)

ที่มา: Hirohiko Araki (2010). Rohan at the Louvre. Japan: Shueisha.,

ที่มา: <https://mymodernmet.com/michelangelo-slaves/>



ภาพที่ 36 ภาพเปรียบเทียบปกหนังสือการ์ตูน Steel Ball Run กับ จิตรกรรมสีน้ำมัน Riders on
the Beach (1902) โดยโกแก็ง

ที่มา: Hirohiko Araki (2006). Steel Ball Run, Volume 7. Japan: Jump Comic,

ที่มา: <https://www.gauguin.org/riders-on-the-beach.jsp>

ในการบรรยายพิเศษเมื่อปี 2006 ที่โรงเรียนมัธยมโทไก (Tokai Junior & High School) เมืองนาโงยะ จังหวัดไอจิ อารากิได้อธิบายถึงแนวความคิดการทำงานและประวัติของตนอย่างละเอียด เกิดเมื่อวันที่ 7 มิถุนายน ค.ศ. 1960 อารากิเติบโตในเมืองเซ็นได จังหวัดมียางิ กับน้องสาวฝาแฝด 2 คน มารดาเป็นแม่บ้าน และบิดาทำงานออฟฟิศ เพื่อนร่วมชั้นได้ชื่นชมการ์ตูนที่อารากิวาดตอนเรียนชั้นประถมปีที่ 4 ซึ่งทำให้ตนรู้สึกมีความมั่นใจและต้องการจะเป็นนักวาดการ์ตูนตั้งแต่นั้นมา อย่างไรก็ตาม ผลงานของอารากิที่ส่งไปยังสำนักพิมพ์ต่างๆ เมื่อเริ่มเรียนชั้นมัธยมศึกษาถูกปฏิเสธทั้งสิ้น ในขณะที่ผลงานของนักวาดการ์ตูนอายุรุ่นราวคราวเดียวกัน เช่น ทากาชิ ชิมาดะ (Takashi Shimada, 1960) และ โยชิโนริ นางาอิ (Yoshinori Nakai, 1961) กลับเริ่มประสบความสำเร็จในการเข้าสู่วงการอย่างเต็มตัว อารากิที่กำลังเรียนที่มหาวิทยาลัยการศึกษามียางิ ได้เดินทางไปยังกองบรรณาธิการในโตเกียวเพื่อถามหาถึงเหตุผลที่งานของตนไม่ได้รับการตีพิมพ์ ด้วยความหวั่นเกรงจากความใหญ่โตของอาคารสำนักพิมพ์ Shogakukan เจ้าของนิตยสาร Shonen Sunday อารากิได้ตัดสินใจเข้าไปยังตึกเล็กกว่าที่อยู่ติดกันของสำนักพิมพ์ Shueisha และได้รับการพิจารณาให้แก้ไขผลงานเพื่อลองส่งเข้าประกวดใน Tezuka Awards ภายใน 5 วัน ก่อนที่ผลงานของอารากิ Poker Under Arms เกี่ยวกับนักแม่นปืนในวงไพ่ควาบอยตะวันตก จะได้รับรางวัลที่สองและเปิดทางสู่การเข้าวงการหนังสือการ์ตูนแก่อารากิ¹⁵

การทำงานของบรรณาธิการนิตยสาร Weekly Shonen Jump ทำให้อารากิได้ตระหนักว่าสำนักพิมพ์ล้วนแต่มองหาหนังสือการ์ตูนที่มีความโดดเด่นทั้งทางองค์ประกอบของภาพและเนื้อเรื่อง เพียงแค่ปกหนังสือการ์ตูน จะต้องทำให้ผู้เห็นจดจำและต้องการอ่านได้อย่างทันที ตั้งแต่ได้เริ่มผลิตผลงานให้กับเครือ Shueisha ในปี 1981 เป็นต้นมา อารากิได้พยายามพัฒนารูปแบบการ์ตูนให้มีความแปลกใหม่สะดุดตาอยู่อย่างต่อเนื่อง เมื่อถูกถามถึงแหล่งที่มาของแรงบันดาลใจ อารากิให้คำตอบด้วยการย้อนไปถึงความชื่นชอบในหนังสือการ์ตูน นวนิยาย และภาพยนตร์ที่ตนมีมาตั้งแต่ในวัยเด็ก และใฝ่ฝันที่จะเข้าไปมีชีวิตรอยู่ในโลกแห่งจินตนาการเหล่านั้น โดยหนังสือการ์ตูนชื่อดังของ อิกกิ คาจิวาระ (Ikki Kajiwara หรือ ชื่อจริง Asaki Takamori, 1936 – 1987) เช่น Star of the Giants (1966), Ashita no Joe (1968), Tiger Mask (1968), และ Ai to Makoto (1973) ล้วนเป็นอิทธิพลสำคัญในการวาดการ์ตูนของอารากิทั้งสิ้น ในขณะเดียวกัน สุนทรียะและศิลปะจากตะวันตก ตั้งแต่ภาพวาดแพชชันในแม็กกาซีน ไปจนถึงประติมากรรมและจิตรกรรมสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาของ มิเกลันเจโล และ เลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci, 1452 – 1519) ก็ล้วนเป็นผลงานที่อารากิเรียกไม่ต่างจากหนังสือการ์ตูนของคาจิวาระ ว่า “รุ่นพี่” ที่มีคุณูปการต่อการพัฒนาศิลปะของตนให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สอดคล้องกันกับการอ้างอิงถึงดนตรีตะวันตกตลอดทั้งเนื้อเรื่องของ JJBA ซึ่งแม้อารากิจะเรียกว่าเป็นเพียง “งานอดิเรก” แต่ก็ได้อธิบายเสริมถึงในฐานะวิธีแสดงออกถึงความเคารพที่ตนมีต่อศิลปินทั้งหลายที่ชื่นชอบเช่นกัน¹⁴

¹⁵ ข้อมูลจากส่วนแรกของการบรรยายพิเศษโดยอิโรฮิโกะ อารากิ ที่โรงเรียนมัธยมโทไก เมืองนาโงยะ จังหวัดไอจิ เมื่อปี 2006 (Comicpress. (2006). Hirohiko Araki Lecture Part 1: His Past & Motives. Comicpress. <https://www.comipress.com/article/2006/06/30/387.html>)

โดยอารากิอธิบายว่าตนไม่ยึดติดกับการออกแบบตัวละครให้มีความสอดคล้องกันตลอดทุกภาค เบื้องต้น ภาพยนตร์ที่นำเสนอदारากล้ามโต เช่น ซิลเวสเตอร์ สตอลโลน และ อาร์โนลด์ ชวาร์เซเน็กเกอร์ อย่าง First Blood (1982) และ The Terminator (1984) ซึ่งอารากิเรียกว่า “หนังกล้ามเนื้อ (muscle movies)” ในบทสัมภาษณ์เมื่อปี 2006 อารากิได้อธิบายว่าภาพยนตร์เหล่านี้ทำให้ตนตั้งคำถามว่า ใครคือคนที่แข็งแกร่งที่สุดในโลกในหมู่ชายที่มีมัดกล้ามเนื้อใหญ่โตทั้งหลาย ประกอบกับความประทับใจของตนเมื่อได้เดินทางไปยังประเทศอิตาลีและศึกษาศิลปะสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาที่สะท้อนศักยภาพและความงามของร่างกายมนุษย์ หนังสือการ์ตูน JJBA จึงให้ความสำคัญกับการนำเสนอการต่อสู้ผ่านร่างกายที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวละครอย่างชัดเจน¹⁶ อนึ่ง เกี่ยวกับการผสมผสานทางแฟชั่นที่พัฒนาขึ้นในภาคต่อมา เมื่อ Anime News Network สัมภาษณ์อารากิถึงการวาดเครื่องแต่งกายของตัวละครที่สอดคล้องกับยี่ห้อแฟชั่นชื่อดังจนมีความแปลกตา อารากิตอบว่าตนสร้างเสื้อผ้าของตัวละครขึ้นจากองค์ประกอบระหว่างความเป็นจริงและความแฟนตาซี และให้ความเห็นว่าแฟชั่นเครื่องแต่งกายเหล่านี้ไม่มีความเป็นเหตุเป็นผลในการทำในสวมนใส่ในชีวิตจริง แต่มีความแปลกประหลาดที่เหมาะสมกับโลกของการ์ตูนมากกว่า¹⁷

3.3 Berserk

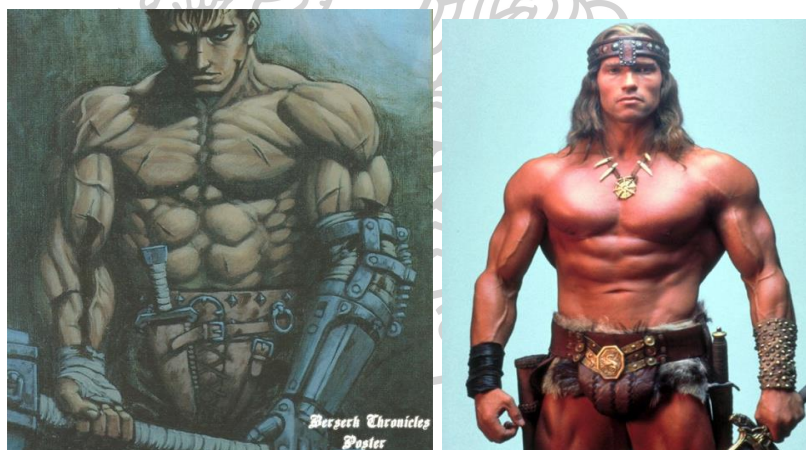
Berserk (ชื่อภาษาญี่ปุ่น: ベルセルク) โดย เคนทาโร่ มิอูระ เริ่มตีพิมพ์ปี ค.ศ. 1989 ในนิตยสารรายปักษ์ Animal House ของสำนักพิมพ์ Hakusensha ในเครือ Shueisha ก่อนที่นิตยสารจะถูกเปลี่ยนชื่อเป็น Young Animal ในปี 1992 เป็นหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวผจญภัยที่ดำเนินเรื่องราวในโลกแฟนตาซียุคกลางของยุโรป ที่เต็มไปด้วยการทำสงครามระหว่างดินแดน ปีสาง อสูรกาย และปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติ ผ่านการต่อสู้กับกระแสแห่งโชคชะตาอันโหดร้ายของนักดาบกล้ามเนื้อ Guts โดยเหตุการณ์สำคัญของเนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกับการถูกลูกบิชอปของ Guts และสหายในกองพันทหารรับจ้าง แลกกับความเป็นอมตะที่ครอบครองพลังอันยิ่งใหญ่ของผู้นำกองพัน ทหารทุกคนถูกฆ่าตายอย่างน่าอเนจอนาถด้วยน้ำมือของอสูรกายต่างมิติ และแม้จะหลบหนีออกมาได้อย่างปาฏิหาริย์ Guts ได้สูญเสียดวงตาขวาและแขนข้างซ้ายไป ขณะที่คนรัก Casca ถูกข่มขืนอย่างทารุณจนเสียสติและตกอยู่ในสภาวะถดถอยทางจิตอย่างไม่สามารถดูแลตนเองได้ Guts จึงออกเดินทางเพื่อล้างแค้นและหาหนทางรักษาคนรัก

¹⁶ จากบทสัมภาษณ์โรอิชโกะ อารากิ ในรายการโทรทัศน์ประเทศญี่ปุ่น เมื่อปี 2006 ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=IYLRKoWDadM&t=129s>

¹⁷ จากบทสัมภาษณ์โดยสื่อ Anime News Network ในปี 2017 (Mitchem, C, L. & Silverman, R. (2017) Interview: Jojo's Bizarre Adventure creator Hirohiko Araki. *Anime News Network*. <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2017-06-29/interview-jojo-bizarre-adventure-creator-hirohiko-araki/.118032>)

และต่อสู้กับสัมภเวสีและอสูรชั่วที่คอยมาช่วงชิงวิญญาณของเขาและ Casca ในฐานะเครื่องบูชาอยู่ตลอดเวลา

เบื้องต้น มิอูระได้พัฒนา Guts ขึ้นจากทั้ง Kenshiro และ Max Rockatansky ในลักษณะของพระเอกสุดบู๊ผู้ตะลอนไปในเกลียดยุคที่เต็มไปด้วยความอยุติธรรม ต่อสู้กับเหล่าร้ายมากมาย และโยยหาความรักอันสาปสูญ โดยคล้ายกันกับรอยแผลเป็นรูปดาวเหนือบนหน้าอกของ Kenshiro และปานรูปดาวตรงท้ายทอย JoJo ตัว Guts เองก็มีรอบประทับปริศนาแห่งการเป็นเครื่องบูชาของวิญญาณชั่วอยู่ที่บริเวณคอ เป็นตราประจำตัวเช่นเดียวกัน นอกจากนี้ ต้นแบบร่างกายของ Guts ยังได้รับแรงบันดาลใจมาจากมัดกล้ามเนื้อของ Arnold Schwarzenegger ในภาพยนตร์ Conan The Barbarian (1982) สอดคล้องกับตัวการ์ตูนกล้ามเนื้อใหญ่ใน Fist of the North Star และ JJBA ที่วาดขึ้นตามร่างกายของทั้งชวาร์เซเน็กเกอร์ และ สตอลโลน สำหรับ Casca นางเอกผิวเข้มคนแรกในประวัติศาสตร์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น มิอูระกล่าวว่าสร้างสรรค์หล่อขึ้นมาจากความชอบส่วนตัวในลักษณะของผู้หญิงผิวเข้มที่ทั้งดูแข็งแกร่งและน่าทะนุถนอมในเวลาเดียวกัน¹⁸ ซึ่งมีความเป็นไปได้สูงว่าอาจได้แรงบันดาลใจมาจากนักแสดงผิวสีในภาพยนตร์ฮอลลีวูดอย่าง แฮลลี เบร์รี่ (Halle Berry, 1966) ผู้เริ่มโด่งดังในทศวรรษที่ 1990



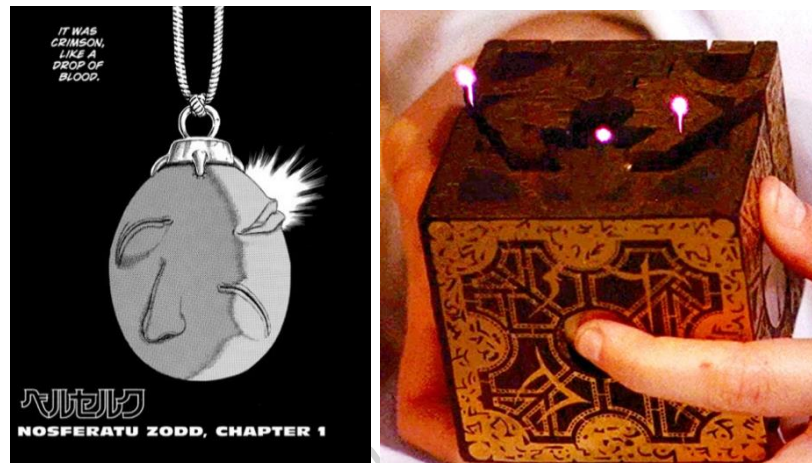
ภาพที่ 37 ภาพเปรียบเทียบ Guts กับ Conan ที่มา: Kentaro Miura (n.d.). Berserk Chronicles Poster. <https://berserk.fandom.com/wiki/Gallery:Guts.>, ที่มา: Milius, J. (1982). Conan the Barbarian. http://www.imdb.com/title/tt/0082198?ref_=tmtitt

¹⁸ จากบทสัมภาษณ์ Kentaro Miura ในหนังสือ Berserk Official Guidebook (2018) Dark Horse Manga



ภาพที่ 38 ภาพเปรียบเทียบ Casca กับ แฮลลี่ เบอร์รี่ ที่มา: Kentaro Miura (1994). Berserk, Volume 10, Chapter 48. Milwaukee: Dark Horse Manga., ที่มา: Hooks, K. (1991). Strictly Business. https://www.imdb.com/title/tt0102996/?ref_=nm_flmg_act_53

นอกเหนือจากอิทธิพลของภาพยนตร์แฟนตาซี ภาพยนตร์สยองขวัญ และนวนิยายวิทยาศาสตร์ สุนทรียะในองค์ประกอบของหนังสือการ์ตูนอีกหลายส่วน เช่นการออกแบบสัตว์ประหลาดและการนำเสนอบรรยากาศที่อึมครึมหม่นหมอง มีความสอดคล้องอย่างมากกับศิลปะและผลงานการออกแบบของ เอช. อาร์. กีเกอร์ ศิลปินชาวสวิสผู้มีชื่อเสียงโด่งดังในการผสมผสานร่างกายของมนุษย์เข้ากับเครื่องจักรจนเกิดเป็นศิลปะในความสัมพันธ์เชิงจักรกลชีววะที่เยือกเย็นและน่าสะพรึงกลัว โดยในปี 1980 กีเกอร์ ได้รับรางวัลออสการ์สาขาเทคนิคสมจริงยอดเยี่ยม จากการออกแบบสิ่งมีชีวิตต่างดาวในภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ชื่อดังของ ริคคีย์ สก็อตต์ เรื่อง Alien (1979) โดยเหล่าวิญญูณสัมพันธ์ในมิติมืดแห่งการบุชายัญ มีความคล้ายกันกับประติมากรรมและภาพประกอบของภูมิตักษันอันสยดสยองในทัศนคติของกีเกอร์ ทั้งนี้ สัตว์ประหลาดและอสุรกายหลายตัวที่ปรากฏขึ้นตลอดเนื้อเรื่อง มักจะมีลักษณะของร่างกายที่เป็นองคชาตอย่างชัดเจน โดยมักจะมีลักษณะของหนวดหรือวงที่ใช้ในการสอดใส่ กิน หรือเข้ายึดร่างกายของเหยื่อ คล้ายกับสัตว์ต่างดาว Facehugger ที่กีเกอร์ออกแบบสำหรับภาพยนตร์ Alien ซึ่งเข้าปีบริดไบหน้าและวางไข่ลงไปในระบบทางเดินอาหารของเหยื่อก่อนที่จะฝังตัวและทะลุหน้าท้องออกมาเป็นสิ่งมีชีวิตรูปองคชาต รวมไปถึงจิตกรรมอีกมากมายของกีเกอร์ที่นำผสมผสานรูปร่างขององคชาตเข้ากับภูมิตักษันและสิ่งมีชีวิตต่างๆ ดังที่ปรากฏในหน้าปกอัลบั้ม Walpurgis (1969) ที่กีเกอร์ออกแบบให้กับวงดนตรีจากสวีตเซอร์แลนด์ The Shiver

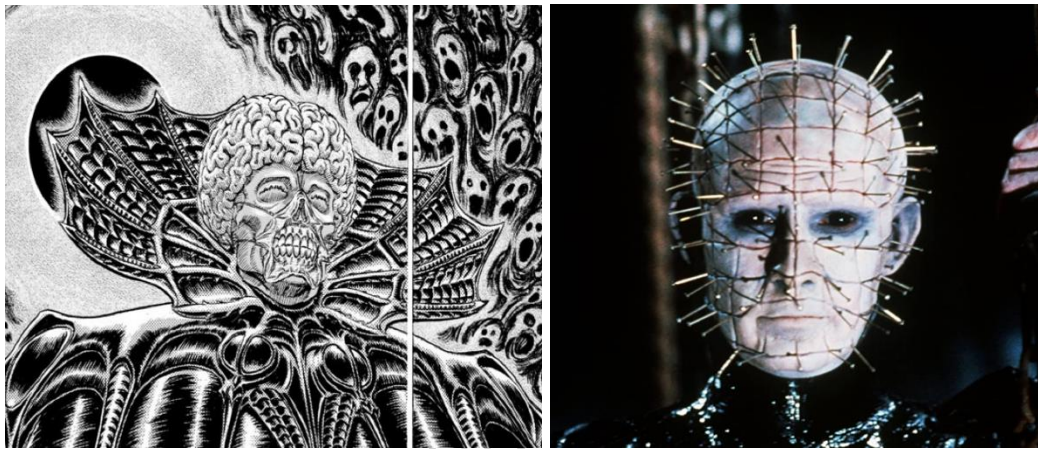


ภาพที่ 39 ภาพเปรียบเทียบ The Behelit กับ The Lament Configuration ที่มา: Kentaro Miura (1992). Berserk, Volume 5, Chapter 2. Milwaukee: Dark Horse Manga.,
ที่มา: Barker, C. (1987). Hellraiser.

https://www.imdb.com/title/tt0102996/?ref_=nm_flmg_act_53



ภาพที่ 40 ภาพเปรียบเทียบ The God Hand กับ The Cenobites ที่มา: Kentaro Miura (1991). Berserk, Volume 3, Chapter 0F. Milwaukee: Dark Horse Manga., ที่มา: Barker, C. (1987). Hellraiser. https://www.imdb.com/title/tt0102996/?ref_=nm_flmg_act_53



ภาพที่ 41 ภาพเปรียบเทียบ Void กับ Pinhead ที่มา: Kentaro Miura (1991). Berserk, Volume 3, Chapter F0. Milwaukee: Dark Horse Manga., ที่มา: Barker, C. (1987). Hellraiser. https://www.imdb.com/title/tt0102996/?ref_=nm_flmg_act_53



ภาพที่ 42 ภาพเปรียบเทียบ Ubik กับ Butterball ที่มา: Kentaro Miura (1996). Berserk, Volume 12, Chapter 75. Milwaukee: Dark Horse Manga., ที่มา: Barker, C. (1987). Hellraiser. https://www.imdb.com/title/tt0102996/?ref_=nm_flmg_act_53



ภาพที่ 43 ภาพเปรียบเทียบ Conrad กับ Paisaje XIV (1973) โดยกีเกอ์ร ที่ม่า; Kentaro Miura (1996). Berserk, Volume 12, Chapter 75. Milwaukee: Dark Horse Manga., ที่ม่า: Giger, H.R. (1991). HR Giger ARh+. Germany: Taschen.



ภาพที่ 44 ภาพเปรียบเทียบ The Female Apostle และ Alien I (Facehugger), version II ที่ม่า: Kentaro Miura (1989). Berserk, Volume 1, Chapter A0. Milwaukee: Dark Horse Manga., ที่ม่า: Giger, H.R. (1979). Giger's Alien. Las Vegas: Galerie Morpheus International.



ภาพที่ 45 ภาพเปรียบเทียบ Monsters of Casca's Dream กับ ปกอัลบั้ม Walpurgis (1969)
ที่มา: Kentaro Miura (2017). Berserk, Volume 40, Chapter 351. Milwaukee: Dark Horse
Manga., ที่มา: <https://www.thecirclepit.com/2014/05/tribute-to-h-r-giger>

เช่นเดียวกับกับผลงานของกิเกอร์ ศิลปะในยุคสมัยอื่นที่มีลักษณะแปลกประหลาด ลึกลับ ซ้ำซ้อน และชวนให้เกิดความรู้สึกสับสนงงวย ล้วนถูกหยิบยืมมาใช้ในองค์ประกอบของการสร้างสรรค์ Berserk อยู่เสมอ โดยเฉพาะในห้วงมิติลึกลับระหว่างโลกของคนเป็นและโลกแห่งวิญญาณที่ถูกปกครองด้วย สัมภเวสี สัตว์ประหลาด และอสูรกายทั้งหลาย ในครั้งหนึ่งของเนื้อเรื่องที่ขอบเขตระหว่างมิติทั้งสองสลายลง Miura ได้วาดการเดินทางข้ามพิภพของเหล่าสัตว์ประหลาด ตามรายละเอียดในปรากฏในแผ่นพับภาพ The Garden of Earthly Delights (c. 1490) โดยจิตรกรชาวดัตช์ในศตวรรษที่ 15 ฮีเยโรนิมัส โบส ซึ่งในแผ่นพับด้านขวามือแสดงอนรกภูมิของคนบาป ที่เต็มไปด้วยการเผาไหม้และความทรมาน พร้อมกับปีศาจ ร่างกายพิลึกกึกก็ออกมาโดยมีอูระได้ลอกเลียนแบบสิ่งที่เรียกว่า Tree-man หรือมนุษย์ครึ่งตัวที่มีแขนเป็นต้นไม้ และร่างกายเป็นโพรง คีบคลานอยู่ในขุมนรกและเปลี่ยวตาหันมามองผู้ชมอย่างประหลาด พร้อมกับมีปีศาจตัวเล็กตัวน้อยมาอาศัยอยู่ตามซอกมุมของร่างกาย หรือในครั้งแรกของหนังสือการ์ตูนที่มีการเปิดมิติวิญญาณเพื่ออัญเชิญ The God Hand มาทำพิธีบูชาบุญ บันไดและทางเดินในโถงของเรื่องได้เคลื่อนไหวและเรียงตัวใหม่จนมีลักษณะเป็นดั่งเขาวงกตวาทวนไม่มีบนไม่มีล่าง คล้ายกับรูปแบบผลงาน

ภาพพิมพ์ของนักเลขวาดศิลปะชาวดัชท์ เมาริตส์ กอร์เนลิส แอ็ชเชอร์ ผู้มักสร้างสรรค์ผลงานจากการดัดแปลง และทับซ้อนมุมมองและมิติหลายสัดส่วนเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นผลงานที่มีลักษณะที่ลวงตาอย่างงงววย

สถาปัตยกรรมต่างๆ ภายในหนังสือการ์ตูน เป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่ได้รับอิทธิพลมาจากสถาปัตยกรรมในงานศิลปะและสถาปัตยกรรมที่มีอยู่จริงหลายแห่งในยุโรป โดยหอคอยแห่งการพิพากษาที่ล่มสลายลงจากการต่อสู้ระหว่างความเชื่อและความมืดบอดในเนื้อเรื่องของหนังสือการ์ตูน สอดคล้องกับหอคอยบาเบลในภาพพิมพ์เรื่องราวจากพระคริสตธรรมคัมภีร์ภาคพันธสัญญาเดิม The Confusion of Tongues (1865) ของ กุสตาฟว์ ดอเร (Gustave Dore, 1832 – 1883) ซึ่งนำเสนอหอคอยเทียมฟ้าที่สร้างขึ้นจากความหยิ่งผยองในความสามารถของมนุษย์ผู้ต้องการจะทำให้อำนาจของพระเจ้า จึงถูกฟ้าผ่าให้ทลายลงมาเป็นอันยุติการก่อสร้างความภาคภูมิใจเกินตนในที่สุด สำหรับสถาปัตยกรรมทางประวัติศาสตร์ที่มีอยู่จริงนั้น ได้ถูกมิอูระนำมาลอกเลียนแบบในการวาดปราสาท โบสถ์ และป้อมปราการหลายแห่งในเนื้อเรื่อง โดยมีทั้งการวาดอาคารตามพระราชวังเวคคิโอ (Palazzo Vecchio) แห่งเมืองฟลอเรนซ์ ประเทศอิตาลี หรือวิหารตามมหาวิหารซากราดาฟามีเลีย (La Sagrada Familia) อันเลื่องชื่อแห่งเมืองบาร์เซโลนา โดยสถาปนิกชาวคาตาลา อันตอณี เกาดี (Antoni Gaudí, 1852 – 1926) ไปจนถึงปราสาทอัลคาซาร์แห่งเซโกเบีย (Alcázar of Segovia) และโบสถ์ San Martín de Tours de Frómista ในปาเลนเซีย ประเทศสเปน ที่ถูกวาดใหม่เป็นโบสถ์แห่งหมู่บ้าน Enoch อย่างเหมือนกันไม่มีผิดเพี้ยน



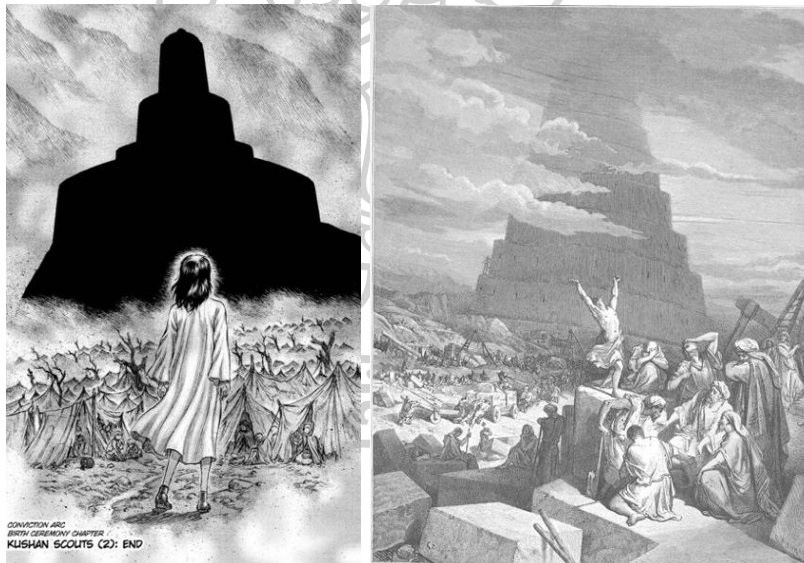
ภาพที่ 46 ภาพเปรียบเทียบ Ubik's Arrival กับ Tree-Man ในบานพับภาพช่องขวาของ The Garden of Earthly Delights (c. 1490) ที่มา: Kentaro Miura (2009). Berserk, Volume 34, Chapter 306. Milwaukee: Dark Horse Manga., ที่มา: <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-garden-of-earthly-delights-triptych/02388242-6d6a-4e9e-a992-e1311eab3609>



ภาพที่ 47 ภาพเปรียบเทียบ The Abyss กับ Convex and Concave (1955)

ที่มา: Kentaro Miura (1991). Berserk, Volume 3, Chapter F0. Milwaukee: Dark Horse Manga.,

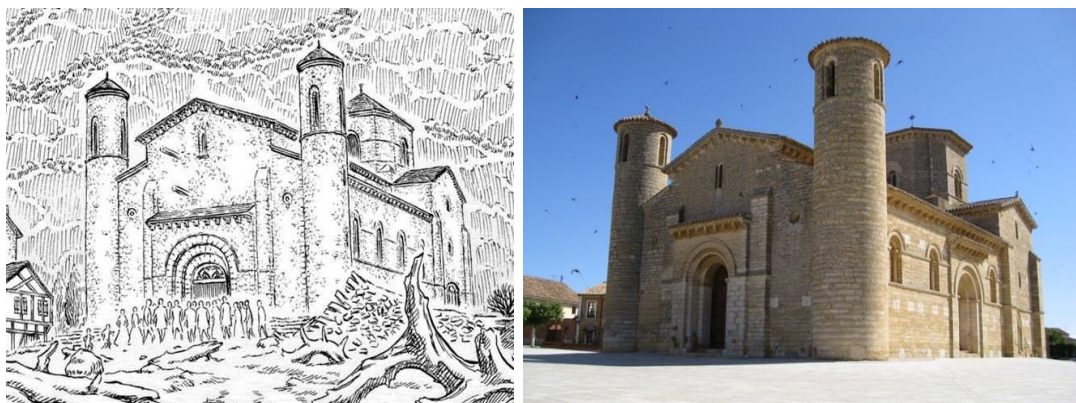
ที่มา: <https://www.escherinhetpaleis.nl/escher-today/convex-and-concave/?lang=en>



ภาพที่ 48 ภาพเปรียบเทียบ Tower of Conviction กับภาพพิมพ์ The Confusion of Tongues

(1865) ที่มา: Kentaro Miura (1999). Berserk, Volume 18, Chapter 134. Milwaukee: Dark

Horse Manga., ที่มา: <https://www.artbible.info/art/large/492.html>



ภาพที่ 49 ภาพเปรียบเทียบ Church of Enoch กับ The church of San Martín de Tours de Frómista
ที่มา: Kentaro Miura (2002). Berserk, Volume 24, Chapter 204. Milwaukee: Dark Horse Manga.,
ที่มา: <https://turismoenpalencia.com/english/blog/ubicacion/fromista/>

เนื้อหาของ Berserk ค่อนข้างมีความลุ่มลึกและรุนแรงเมื่อเปรียบเทียบกับหนังสือการ์ตูนแนว
กล้าไม้โตรุ่งนที่อย่าง Fist of The North Star และ JJBA โดยการกระทำรุนแรงต่อผู้หญิงและเด็ก การตั้ง
คำถามเกี่ยวกับคุณธรรมและจริยธรรม บทบาทของศาสนาและความเชื่อ รวมไปถึงสภาวะและอาการผิดปกติ
ทางจิต เป็นประเด็นที่ถูกนำเสนออย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอใน Berserk นอกเหนือจากนี้ Berserk ยัง
มักจะเลือกใช้อิทธิพลจากศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกที่มีลักษณะจริงจังและหม่นหมอง หรือมีความ
สอดคล้องกับประวัติศาสตร์ยุโรปยุคกลาง แตกต่างจาก JJBA ที่มีกลิ่นอายแบบสื่อร่วมสมัยและนำเสนอ
เรื่องราวออกมาอย่างสดใสสะดุดตา อย่างไรก็ตาม Berserk มีสภาวะของการตีพิมพ์ล่าช้า จากในอดีตที่เคย
ตีพิมพ์รายปักษ์ ได้กลายเป็นตีพิมพ์รายเดือน และในระยะหลังมีการตีพิมพ์ตอนใหม่ลงในนิตยสารหนังสือ
การ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่ Young Animal เพียงปีละสองหรือสามตอนเท่านั้น แต่แม้ว่าจะมีการหยุดตีพิมพ์
เป็นระยะ สุนทรียะที่ละเอียดอ่อนและสวยงามของทั้งเนื้อเรื่องและองค์ประกอบทางศิลปะ ทำให้ Berserk
ยังคงเป็นที่นิยมในหมู่นักอ่านหนังสือการ์ตูนทั้งรุ่นเก่าและรุ่นใหม่ ด้วยยอดขายมากกว่า 40 ล้านเล่ม จาก
หนังสือการ์ตูนรวมเล่มเพียง 40 ชุด¹⁹ และเป็นอิทธิพลสำคัญในการสร้างสรรค์และขยายขอบเขตของสื่อ
แนวแฟนตาซีหลากหลายรูปแบบในญี่ปุ่น โดยหนังสือการ์ตูนแนวผจญภัยแฟนตาซี Black Clover (2015)
ของ ยูกิ ทาบาคะ (Yuki Tabata, 1984) หรือ นิยายแฟนตาซีเนื้อหารุนแรง Goblin Slayer (2016) ของ
คุโมะ คากิว (Kumo Kagyu) และวิดีโอเกมสืชุด Dark Soul (2011) สุดซึ้งซึ้งอนของบริษัท Namco
Bandai Games ที่พัฒนาโดย ฮิเดทากะ มียาซากิ (Hidetaka Miyazaki, 1975) ซึ่งได้รับการยกย่องเป็น

¹⁹ AnimeAnime. (2016). <https://animeanime.jp/article/2016/02/04/26821.html>

หนึ่งในเกมส์ที่ยอดเยี่ยมที่สุดตลอดกาล ล้วนเป็นสื่อรุ่นใหม่ี่พัฒนาขึ้นอย่างมีความสอดคล้องกับเนื้อหา ของ Berserk อย่างชัดเจนทั้งสิ้น

เคนทาโร่ มิอุระ เกิดเมื่อวันที่ 11 กรกฎาคม ค.ศ. 1966 ในเมืองชิบะ จังหวัดชิบะ มีความสนใจ ในศิลปะและหนังสือการ์ตูนตั้งแต่อายุยังน้อย โดย Miuraranger การ์ตูนเรื่องแรกที่มีอุระสร้างขึ้นตอนอายุ 10 ปี และแบ่งปันให้เพื่อนร่วมห้องที่โรงเรียนได้อ่าน สามารถรวบรวมเป็นเล่มได้มากถึง 40 เล่ม และในปี 1985 ระหว่างการศึกษาอยู่ที่วิทยาลัยศิลปะ มหาวิทยาลัยนิฮง (Nihon University) Futanabi หนังสือ การ์ตูนที่มีอุระใช้ในการสมัครเข้ามหาวิทยาลัย ได้รับการตีพิมพ์ลงในนิตยสาร Weekly Shonen Magazine ของเครือ Kodansha และถูกเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล Best New Author Work เปิดทางให้มิ อุระได้เข้าสู่วงการหนังสือการ์ตูนอย่างเต็มตัว โดยหลังจากการได้รับรางวัล Comi Manga School ด้วยการ ตู่นสั้นตอนเดียวจบ Berserk Prototype มิอุระได้มีโอกาสร่วมงานกับ บุรอนซอน เจ้าของเนื้อเรื่อง Fist of the North Star ที่ตนชื่นชอบ และตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนแนวแอคชั่นผจญภัย Ourou (1989) และ ภาคต่อ Ourou Den (1990) รวมไปถึง Japan (1992) ในเวลาต่อมา²⁰ เกิดในครอบครัวที่บิดาทำงาน ออกแบบสตอรี่บอร์ด (Story Board) สำหรับโฆษณาในโทรทัศน์ และมารดาที่สอนวิชาศิลปะ ซึ่งพบรัก และแต่งงานกันตั้งแต่เป็นนักศึกษาในมหาวิทยาลัยศิลปะมุซาชิโนะ (Musashino Art University หรือ โรงเรียนศิลปะมุซาชิโนะ Musashino Arts School ในขณะนั้น) มิอุระเล่าว่าตนได้นั่งวาดรูปในห้องเรียน ของมารดาตั้งแต่ยังเล็ก และเริ่มมีความใฝ่ฝันที่จะเป็นนักเขียนการ์ตูนตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา ในขณะเดียวกัน การได้เฝ้าดูการทำออกแบบและวางองค์ประกอบในสตอรี่บอร์ดของบิดา ทำให้ตนพัฒนาสามารถพื้นฐาน การใช้สอยพื้นที่ในหน้าหนังสือการ์ตูนและการดำเนินเนื้อเรื่องได้อย่างรวดเร็วเช่นกัน²¹

มิอุระได้ให้สัมภาษณ์ว่า เมื่อตอนเรียนมัธยมปลาย ตนเป็นคนที่ดีหนังสือการ์ตูนมากที่สุดใน กลุ่มเพื่อน ขณะที่เพื่อนๆ เติบโตไปมีความสนใจด้านอื่น ตนยังคงมีความรู้สึกนึกคิดแบบเด็ก แต่สิ่งเดียวที่ ตนนำหน้าคนอื่นคือความสามารถในการวาดรูป และเมื่อเข้าเรียนที่วิทยาลัยศิลปะ มิอุระตระหนักดีว่า ศิลปินทุกคนย่อมยึดติดในอัตตาและต้องการจะนำเสนอผลงานที่ตนเองภาคภูมิใจอยู่เป็นนิจ การตัดสินใจ ว่าการวาดรูปเป็นทางเลือกเดียวที่จะทำให้ตนสามารถตีตื้นกับศิลปินคนอื่นและสร้างจุดยืนให้กับอาชีพ ของตนในฐานะนักวาดการ์ตูน จึงได้กลายเป็นความหมกมุ่นที่แปลกประหลาดของมิอุระไปโดยปริยาย โดย เกี่ยวกับการรับเอาอิทธิพลจำนวนมากมาผสมกัน มิอุระกล่าวว่ามีหลายสิ่งๆ ที่ตนหยิบยืมมาโดยระลึกอย่าง ชัดเจน เช่น นวนิยายแฟนตาซี Guin Saga (1979) ของ คาโอรุ คาริโมโตะ (Kaoru Kurimoto, 1953 –

²⁰ ข้อมูลจากอัตชีวประวัติของเคนทาโร่ มิอุระ ในหนังสือ Berserk Deluxe edition (Kentaro Miura (2009). Berserk Deluxe edition, Volume 1. Milwaukie: Dark Horse Manga)

²¹ ข้อมูลจากบทสัมภาษณ์โดย Crunchyroll ในปี 2016 เนื่องในโอกาสที่ Berserk ได้รับการดัดแปลงเป็นการ์ตูนโทรทัศน์ (Luster, J. (2016). Feature: Berserk Discussion Explores Kentaro Miura's Roots. Crunchyroll. <https://www.crunchyroll.com/anime-feature/2016/08/12/feature-berserk-discussion-explores-kentar-miuras-roots>)

2003) และหนังสือการ์ตูนชื่อดัง Violence Jack (1973) ของโก นางาอิ อย่างไรก็ตาม ยังมีแรงบันดาลใจอีกหลายแหล่งที่หลอมรวมเข้ากับความคิดของมิอูระเอง และทำให้เกิดลอกเลียนแบบขึ้นมาอย่างไม่รู้ตัว เมื่อครั้งที่ตนยังเด็ก มิอูระเพียงแต่พยายามจะวาดการ์ตูนให้ได้อย่าง โยชิคาซุ ยาสุฮิโกะ (Yoshikazu Yasuhiko, 1947) และ ฟุจิฮิโกะ โฮโซโนะ (Fujihiko Hosono, 1959) แต่เมื่อได้เข้าเรียนด้านวิจิตรศิลป์ มิอูระพบว่าตนสามารถวาดเหมือนจริงได้ดีกว่าการวาดภาพการ์ตูนญี่ปุ่น และพยายามผสมผสานทั้งศิลปะการ์ตูน และแรงบันดาลใจที่หลากหลายเข้าด้วยกัน เพื่อหาแนวทางการสร้างสรรค์ที่เฉพาะตัวของตนให้จงได้ ในที่สุดแล้ว มิอูระได้พบว่าทั้งเนื้อเรื่องและรูปแบบการวาดของตนจะต้องอยู่บนความสมดุลระหว่างหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย และหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง โดยกล่าวว่า แม้ความรุนแรงในเนื้อหาของการ์ตูนของตนจะสอดคล้องกับทั้งลายเส้นและขนบธรรมเนียมการดำเนินเนื้อเรื่องของหนังสือการ์ตูนสุดบู๊อย่าง Fist of the North Star แต่ในขณะเดียวกัน หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิงที่อ่อนช้อยละเอียดอ่อน มีการเล่าเรื่องที่ไม่เร่งรีบและสะท้อนความรู้สึกนึกคิดที่ลึกซึ้ง มีความสลับไหวที่เหมาะสมกับหนังสือการ์ตูนของตนอย่างลงตัว²²

ในแง่มุมของการได้รับความสนใจโดยชาวตะวันตก บทความของ Kentaro Miura, Grandmaster of Grimdark เจสซี บัลลิ่งตัน (Jesse Bullington, 1982) นักเขียนนวนิยายแฟนตาซีชาวอเมริกันได้กล่าวถึง Berserk ของมิอูระในฐานะวรรณกรรม กริมดาร์ก (Grimdark) ซึ่งเป็นแขนงหนึ่งของบันเทิงคดีแฟนตาซี ที่มักจะนำเสนอความคลุมเครือในจุดยืนด้านศีลธรรมของตัวละคร ผู้ต้องต่อสู้กับความยากลำบากอย่างโหดร้าย เพื่อเอาชีวิตรอดในสภาพแวดล้อมของโลกที่โกลาหล โดยบัลลิ่งตันได้เปรียบเทียบความรุนแรงและหม่นหมองของ Berserk กับนวนิยายชื่อดังของ จอร์จ อาร์. อาร์. มาร์ติน (George R. R. Martin, 1984) เรื่อง มหาศึกชิงบัลลังก์ (A Song of Ice and Fire) อย่างไรก็ตาม ในขณะที่ผลงานของมาร์ตินเริ่มจุดประกายการสร้างสรรค์นวนิยายรูปแบบนี้ในปี 1996 บัลลิ่งตันยกย่องว่า มิอูระได้ปฏิวัติวงการกริมดาร์กด้วย Berserk มาก่อนตั้งแต่ปี 1989 การผสมผสานกันอย่างละเอียดอ่อนระหว่างประวัติศาสตร์ตะวันตกยุคกลาง และตำนานปกรณัมเรื่องเล่าขานต่างๆ เข้ากับสุนทรียะของจิตรกรรมและสถาปัตยกรรมตะวันตก ไปจนถึงนวนิยาย ภาพยนตร์ และสื่อร่วมสมัยอื่นๆ จนเป็นสิ่งที่บัลลิ่งตันเปรียบเปรยว่า หม้อต้มยาของแม่มด ได้ก่อกำเนิดหนังสือการ์ตูนที่โดดเด่นเฉพาะตัว ซึ่งสะท้อนถึงความเข้าใจของมิอูระในศาสตร์และศิลป์ที่ตนหยิบยืมมาใช้อย่างเชี่ยวชาญ (Bullington, 2019) นอกเหนือจากนี้ ความสนใจใน Berserk ของแฟนหนังสือการ์ตูนชาวตะวันตกยังถูกแสดงออกผ่านหนังสือ Berserk: With Darkness Ink (2021) โดยนักตัดต่อวิดีโอชาวฝรั่งเศส Quentin “Alt236” Boeton ซึ่งเป็นการพยายามสืบค้นและอธิบายต้นตอและแรงบันดาลใจจากแหล่งต่างๆ ของมิอูระในการพัฒนา Berserk

²² ข้อมูลจากส่วนหนึ่งของการสัมภาษณ์เคนทาโร่ มิอูระ ในปี 2020 โดย ยูคาริ ฟุจิโมโตะ (1959) นักวิจัยด้านหนังสือ (การ์ตูนญี่ปุ่น และเทศสภาพศึกษา ที่มา: <https://mangabrog.wordpress.com/2015/12/14/berserk-artist-kentaro-miura-interview-i-actually-dont-think-i-could-let-such-a-long-grim-story-end-with-a-grim-ending/>)

เคนทาโร่ มิอูระ เสียชีวิตเมื่อวันที่ 6 พฤษภาคม ค.ศ. 2021 จากอาการหลอดเลือดแดงใหญ่ฉีกขาดฉับพลัน ด้วยอายุ 54 ปี ในการประกาศแจ้งข่าวมรณกรรมบนเว็บไซต์ของสำนักพิมพ์ Hakusensha ซึ่งมีการเผยแพร่ทั้งภาษาญี่ปุ่น อังกฤษ ฝรั่งเศส เกาหลี และจีน สำนักพิมพ์ Hakusensha ผู้ตีพิมพ์หนังสือการ์ตูน Berserk และ Duranki (2019) ของมิอูระมาอย่างต่อเนื่องในนิตยสาร Young Animal ได้แสดงความเคารพและซาบซึ้งในผลงานของมิอูระ พร้อมทั้งภาวนาให้ดวงวิญญาณของมิอูระได้พักผ่อนอย่างสงบ พร้อมกันในประกาศนี้ กองบรรณาธิการนิตยสาร Young Animal ได้แสดงความเสียใจอย่างสุดซึ้งในการจากไปอย่างกะทันหันของมิอูระ และแบ่งปันความทรงจำที่งดงามและเต็มไปด้วยรอยยิ้มในการได้ร่วมทำงานกับมิอูระ ผู้มักจะพูดถึงหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์ที่ตนชื่นชอบอย่างมีความสุขอยู่เสมอ²³

การสืบค้นความสอดคล้องระหว่างอิทธิพลศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกกับการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนแนวกล้ำโง่ในทศวรรษที่ 1980 จำนวน 3 เรื่อง เบื้องต้น ชี้ให้เห็นถึงพัฒนาการในการลอกเลียนแบบ ดัดแปลง หรือประยุกต์ใช้สื่อตะวันตกของหนังสือการ์ตูนกล้ำโง่ ที่แตกต่างออกไปจากในกระบวนการของหนังสือการ์ตูนยุคหลังสงคราม หนังสือการ์ตูนเด็กผู้หญิง และหนังสือการ์ตูนแนวหุ่นยนต์หรือวิทยาศาสตร์ โดยจากเดิมที่เป็นการหยิบยืมสื่อตะวันตกมาใช้ในการสร้างสรรค์ตัวละครหรือองค์ประกอบศิลปะในหนังสือการ์ตูนแนวทางเดียวกัน เช่น การลอกเลียนแบบลายเส้นและร่างกายของนางแบบจากนิตยสารแฟชั่นร่วมสมัยตะวันตก เพื่อการวาดร่างกายของตัวการ์ตูนเด็กผู้หญิงหรือหญิงสาวทรงเสน่ห์ และลักษณะการลอกเลียนแบบตัวละครตะวันตกอย่างชัดเจนใจแจ่มแจ้งไม่ดัดแปลงเพิ่มเติม เช่น การนำ Felix the Cat มาเป็นต้นแบบของ Norakuro ตลอดจนการต่อสู้กันเพื่อครอบครองอำนาจในการให้ความหมายผ่านการลอกเลียนแบบกันไปมาในขอบเขตของเนื้อหาที่ใกล้เคียงกันระหว่าง Godzilla และ King Kong หรือ Akira และ Blade Runner สภาวะโลกาภิวัตน์ของทศวรรษที่ 1980 ทำให้การผลิตสื่อและผลิตความหมายใหม่ของสื่อสามารถเกิดขึ้นได้อย่างสิ้นไหลและหลากหลาย ส่งผลให้หนังสือการ์ตูนอย่าง Fist of The North Star และ JoJo's Bizarre Adventure หรือ Berserk ได้พัฒนาลักษณะการรับเอาอิทธิพลตะวันตกอย่างเปิดกว้างและไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกันเองระหว่างเนื้อเรื่องของหนังสือการ์ตูนกับอิทธิพลของสื่อ หรือแม้แต่ระหว่างอิทธิพลของสื่ออันหลากหลายที่ถูกหยิบยืมมาอย่างมากมายด้วยตนเอง จนเกิดเป็นการต่อสู้กับอันตรายซึ่งในโลกทะเลทรายกร้างด้วยศิลปะการป้องกันตัวอายุพันปี หรือการจับชาวตะวันตกมาเรียนวิชาลมปรมาณเพื่อโคนล้มผีดูดเลือดด้วยลีลาสุดเก๋ไก๋ และการต่อสู้ภูต ผี ปีศาจ อสูรกาย และสิ่งเหนือธรรมชาติต่างๆ ด้วยกล้ำ หมัด ดาบ และความโกรธแค้น ซึ่งแม้ว่าจะเป็นการผสมผสานสื่อที่หลากหลายเข้าด้วยกันอย่างแปลกประหลาด และในเกือบทุกโอกาส ไม่มี

²³ ข้อมูลจากการแจ้งข่าวมรณกรรมของเคนทาโร่ มิอูระ เผยแพร่เมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2021 บนเว็บไซต์ของสำนักพิมพ์ Hakusensha ที่มา :

<https://www.hakusensha.co.jp/information/60696/>

ความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมของญี่ปุ่นอย่างสิ้นเชิง ก็ไม่อาจปฏิเสธได้ว่าหนังสือการ์ตูนแนวกล้ำโง่เหล่านี้ กลับได้รับความนิยมอย่างล้นหลามและกลายเป็นผลงานที่ทรงอิทธิพลต่อวงการหนังสือการ์ตูนและสื่ออื่นๆ ในประเทศญี่ปุ่น

ในขณะที่อิทธิพลจากศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกที่ปรากฏขึ้นในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นทั้งสามเรื่องนี้ เมื่อสืบค้นเพียงเบื้องต้นอาจสามารถแสดงให้เห็นว่าเป็นการลอกเลียนแบบมาอย่างชัดเจนและเปิดเผย การผลิตใหม่และผลิตซ้ำเป็นจำนวนมากหลายต่อหลายครั้งเข้าไปซ้ำมา พร้อมกับกับผสมผสาน และแทรกแซงองค์ประกอบใหม่เข้าไปในทุกครั้งระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์ เช่นการพัฒนาจากร่างกายของบรูซ ลี สุ่มดกล้ำโง่ของซิลเวสเตอร์ สตอลโลน หรือจากการโศกนาฏกรรมแบบและนายแบบในนิตยสารแพชั่น สู่การเลียนแบบอริยาบถของจิตรกรรมและประติมากรรมสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา ตลอดจนจนถึงการผลิตซ้ำเนื้อหาของขบวนการผสมผสานกันจากหลากหลายแหล่งอิทธิพล เป็นกระบวนการที่นำไปสู่การถือกำเนิดขึ้นของสิ่งสร้างสรรค์ใหม่ที่มีแก่นสาร ความหมาย และอำนาจของต้นแบบดั้งเดิมอยู่เพียงเล็กน้อย หรืออาจจะไม่มีหลงเหลืออยู่เลย พร้อมกับกับสร้างพื้นที่ใหม่ทางอัตลักษณ์ที่ไม่ใช่ของทั้งญี่ปุ่นหรือตะวันตก ซึ่งมีความเปราะบางทางตัวตน และสามารถถูกช่วงชิงเพื่อยึดครองอำนาจในการกำจัดการความและเผยแพร่ความหมายใหม่นั้นได้ การวิเคราะห์กระบวนการลอกเลียนแบบเหล่านี้ด้วยแนวคิดการต่อรองเชิงอำนาจทางวัฒนธรรมระหว่างพื้นที่อาณานิคมในลำดับต่อไป จึงจะเป็นการอภิปรายบทบาทของหนังสือการ์ตูนกล้ำโง่ข้างต้น ในฐานะการแสดงออกทางสังคมและวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับสภาวะทางสังคม การเมือง และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศของญี่ปุ่นในห้วงสภาวะหนึ่ง ซึ่งไม่ต่างจากลักษณะการเป็นกลไกการต่อรองเชิงอำนาจของหนังสือการ์ตูนยุคหลังสงครามและหนังสือการ์ตูนแนวหุ่นยนต์

บทที่ 4 บทวิเคราะห์

การสืบค้นเบื้องต้นเพื่อเปรียบเทียบความสอดคล้องระหว่างอิทธิพลของศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 เรื่อง ได้ชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่าอิทธิพลตะวันตกหลากหลายมิติ ตั้งแต่ประวัติศาสตร์ ศิลปะ วรรณกรรม ศาสนา และความเชื่อ ตลอดจนภาพยนตร์ ดนตรี และดารานำ ได้ถูกหยิบยืมมาลอกเลียนแบบและประยุกต์ใช้ ผ่านการผสมผสานกันจนเกิดเป็นหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นรูปแบบใหม่ที่โดดเด่นและแตกต่างจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นร่วมสมัยเรื่องอื่นอย่างสิ้นเชิง และในขณะที่ผลงานวิจัยมากมายได้นำเสนอถึงบทบาท หน้าที่ และกลไกการทำงานของหนังสือการ์ตูนที่สามารถถูกขับเคลื่อนและใช้สอยได้อย่างสิ้นเปลืองตลอดประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่น จากการเป็นสื่อสำหรับการวิพากษ์วิจารณ์วิถีชีวิตของชนชั้นปกครองและผู้นำทางการเมือง สู่เครื่องมือในการยกระดับรสนิยมทางสังคม หรือโฆษณาชวนเชื่อระหว่างการทำสงครามกับนานาประเทศ ในขณะที่หนังสือการ์ตูนในยุคหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นสื่อเพื่อความบันเทิงราคาถูกที่มีให้เลือกอย่างมากมายสำหรับเด็ก วัยรุ่น และผู้คนทั่วไป ภายใต้การฉ้อฉลที่สนองความน่าติดตามของตัวละครทั้งหลาย สะท้อนภาพของสภาวะทางสังคมและวัฒนธรรมที่แปรผันอยู่ตลอดเวลา สำหรับหนังสือการ์ตูนแนวล้ำมดที่มีความสอดคล้องกับอิทธิพลของศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตก การศึกษาเกี่ยวกับบทบาทหรือกลไกการทำงานที่เกี่ยวข้องกับความบันเทิงทางสังคม ดังที่ปรากฏในงานวิจัยตัวอย่าง ยังถือว่ามียุคอยู่ในจำนวนที่จำกัด

ตัวอย่างการศึกษาอิทธิพลของชาติตะวันตกที่มีต่อการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูน ทั้งในมิติของการออกแบบตัวละคร และสุนทรียะของเนื้อเรื่องเช่นการศึกษาของ ซ็อดด์ (1996) และ ทัดสิมิ (2006) เสนอว่า ทั้งลักษณะร่างกายของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นที่ผอมบาง มีตาโต และผมสีบลอนด์ เหมือนนางแบบในนิตยสารแฟชั่นตะวันตก และการพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่องของเทคโนโลยีในสื่อแนวไซเบอร์พังก์ของญี่ปุ่น ล้วนเป็นการสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างญี่ปุ่นและชาติตะวันตกที่ซับซ้อนมาอย่างยาวนาน อย่างไรก็ตาม อย่างไรก็ดี หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ลอกเลียนแบบอิทธิพลของต่างชาติไม่ได้มีแค่การ์ตูนเด็กผู้หญิงหรือการ์ตูนหุ่นยนต์เสมอไป ในขณะที่สื่อเกี่ยวกับเทคโนโลยีที่ลอกเลียนแบบมาจากตะวันตกสอดคล้องกับสภาวะทางสังคมในยุคหลังสงครามของญี่ปุ่นอย่างสมบูรณ์แบบ การหยิบยืมศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกมาผสมผสานในการสร้างหนังสือการ์ตูนกลุ่มใหม่ หากวิเคราะห์ผ่านกระบวนการทัศน์ของแนวคิดเชิงอำนาจของโฮมิ เค. บาบาส จะสามารถสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างประเทศตะวันตกและญี่ปุ่นในอีกสถานะหนึ่งได้เช่นเดียวกัน เนื้อหาในบทนี้จึงเป็นการวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนกลุ่มตัวอย่าง ผ่านแนวคิดหลังอาณานิคม โดยเฉพาะการผสมผสานทางวัฒนธรรม

ความคลุมเครือทางวัฒนธรรม และการลอกเลียนแบบ เพื่อสำรวจและอธิบายบทบาทของหนังสือการ์ตูนเหล่านั้นในการสะท้อนสถานะทางสังคมและวัฒนธรรมภายใต้บริบทหลังอาณานิคมของญี่ปุ่นยุคโลกาภิวัตน์

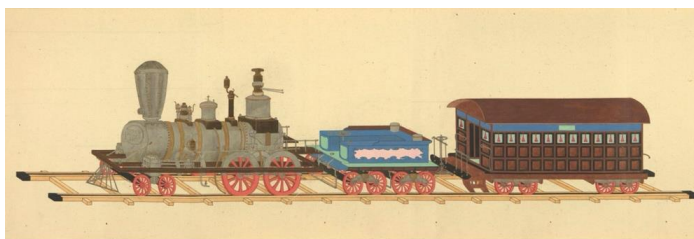
4.1 มัดกล้ามเนื้อของตัวละครในฐานะการต่อรองเชิงอาณานิคมผ่านการลอกเลียนแบบ

การศึกษาของซ็อดต์ในหนังสือ Manga! Manga! The World of Japanese Comics (1983) ชี้ให้เห็นเส้นแบ่งระหว่างการเกิดขึ้นอย่างเป็นทางการของการ์ตูนญี่ปุ่นที่พัฒนาขึ้นสืบเนื่องจากศิลปะภาพพิมพ์แกะไม้ ตั้งแต่ที่สื่อสิ่งพิมพ์ที่มีภาพประกอบและตัวการ์ตูนของตะวันตกได้เข้าถึงศิลปินชาวญี่ปุ่น หลังจากการเปิดประเทศในกลางศตวรรษที่ 19 เป็นต้นมา ลักษณะของความเป็นการ์ตูน และตัวการ์ตูนของญี่ปุ่นได้ถูกผลิตขึ้นอย่างสอดคล้องกับสื่อของตะวันตกมาโดยตลอด แม้แต่ Norakuro (1931) ซึ่งเป็นหนังสือการ์ตูนรวมเล่มเรื่องแรกในประวัติศาสตร์การพิมพ์ของญี่ปุ่น ยังมีการออกแบบตัวละครที่ลอกเลียนแบบ Felix the Cat จากค่ายผลิตภาพยนตร์อเมริกัน Paramount Pictures มาอย่างชัดเจน ต่อมาใน Dreamland Japan (1996) ซ็อดต์ได้เสนอเพิ่มเติมถึงการลอกเลียนแบบร่างกายของนางแบบในนิตยสารแฟชั่นตะวันตกเพื่อการสร้างสรรค์ตัวละครในหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง ที่ส่งผลให้ตัวการ์ตูนที่ควรนำเสนอลักษณะของชาวญี่ปุ่นกลับมีดวงตากลมโต รูปร่างผอมบาง แขนขายืดยาว และสีผมที่หลากหลาย และเช่นเดียวกันกับการลอกเลียนแบบความเจริญทางเทคโนโลยีของตะวันตกผ่านสื่อไซเบอร์พังค์หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ข้อเสนอของทั้งซ็อดต์ (1996) และทัตสึมิ (2006) อธิบายว่าการออกแบบตัวละครที่สอดคล้องกับสุนทรียศาสตร์ตะวันตกเหล่านี้ สะท้อนถึงความปรารถนาในอารยธรรมของชาวตะวันตกที่ญี่ปุ่นหลงใหลใฝ่หามาอย่างต่อเนื่อง แต่ในทศวรรษที่ 1980 ท่ามกลางยุคสมัยแห่งความสิ้นไหวเลทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรม หนังสือการ์ตูนแนวกล้ามเนื้อกลับออกแบบตัวละครที่แตกต่างอย่างตรงกันข้ามกับทั้งความบอบบาง และความเป็นจักรกล

ตัวละครอย่าง Kenshiro เปิดทางให้กับการลอกเลียนแบบร่างกายที่ใหญ่โตและเต็มไปด้วยมัดกล้ามเนื้อของชาวตะวันตกอย่างประนีประนอมกับความเป็นตะวันออกของญี่ปุ่น นอกเหนือจากการสร้างสรรค์สรีระของตัวละครผ่านการลอกแบบมาจากร่างกายของซิลเวสเตอร์ สตอลโลน และเมล กิบสัน การหยิบยืมชื่อและหมวดของ ชาลส์ บรอนสัน มาใช้ในการสร้างตัวตนของ โยชิยุกิ โอคามูระ ผู้ประพันธ์เรื่อง Fist of the North Star ยังสะท้อนถึงความต้องการที่จะครอบครองอำนาจในร่างกายแห่งตะวันตกอย่างชัดเจน ขณะเดียวกัน ในโลกทะเลทรายรกร้าง และนักเลงรถซึ่งกับแฟชั่นเสื้อหนังหลังวันสิ้นโลกที่ลอกเลียนแบบมาจากภาพยนตร์ Mad Max (1979) และ Mad Max 2 (1981) Fist of the North Star ยังคงรักษาอัตลักษณ์แห่งตะวันออกเอาไว้ด้วยศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากลีลา

ของบรูซ ลี ผู้ที่ Kato (2007) เสนอว่าเป็นต้นแบบของการต่อสู้กับอำนาจอาณานิคมของตะวันตก ทั้งใจเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ และในสภาวะทางสังคมวัฒนธรรมของเอเชีย ซึ่งในเวลาต่อมา JoJo's Bizarre Adventure ที่ได้คลี่คลายไปสู่การน้อมรับอิทธิพลจากสื่อตะวันตกอย่างเปิดเผยและกว้างขวาง มากยิ่งขึ้น ผ่านการเลือกนำเสนอตัวละครกลั่มโตที่เป็นชาวตะวันตกอย่างสิ้นเชิง แต่ยังคงยึดมั่นในการต่อสู้ด้วยวิทย์ยุทธ์ตะวันออก และการผสมผสานความเป็นญี่ปุ่นด้วยการแทรกแซงตัวละครลูกครึ่ง ตะวันตกกับญี่ปุ่น รวมไปถึงการผจญภัยในเมืองอันลึกลับของประเทศญี่ปุ่นจำนวน 1 ภาค แต่นอกเหนือจากองค์ประกอบส่วนนี้ ตัวละครของ JJBA ไม่ได้นำเสนอลักษณะส่วนอื่นใดที่สะท้อน ร่างกายของชาวญี่ปุ่นเลย โดย Berserk ยิ่งพัฒนาจนไม่มีความเป็นตัวละครญี่ปุ่นหรือตะวันออกหลงเหลือ อยู่ นอกเหนือจากการเป็นหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เขียนขึ้นโดยชาวญี่ปุ่นเท่านั้น การได้รับความยอมรับจน เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายของทั้ง JJBA และ Berserk ล้วนไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในสังคมร่วมสมัยของญี่ปุ่น หาก Fist of the North Star ไม่ได้ปูทางด้วยการสร้างความสอดคล้องระหว่างร่างกายที่ไม่ลงรอยกับ ตัวตนของคนญี่ปุ่นอย่างสิ้นเชิง เข้ากับวิถีกำลังภายใน หรือชื่อตัวละครที่มีความตะวันออก

การสำรวจภาพตัวแทนของชาวญี่ปุ่นในหนังสือการ์ตูนที่เกิดขึ้นจากปฏิสัมพันธ์กับชาติตะวันตก ชี้ให้เห็นว่า นอกเหนือจากการสร้างตัวละครจากการลอกเลียนแบบความศิวไสยของตะวันตก ตัวละครที่มี ลักษณะเป็นเด็กน้อยตัวเล็กและน่ารัก ยังเป็นผลพวงที่เกิดขึ้นจากการยอมรับงานในสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่ มีความเชื่อมโยงอย่างยิ่งกับความสัมพันธ์เชิงอาณานิคมและการสร้างภาพตัวแทนหลังอาณานิคมระหว่าง ตะวันตกและตะวันออก การอธิบายของโรเซนบัมใน Reading Showa History Through Manga: Astro Boy as the Avatar of Postwar Japanese Culture (2013) ถึงการป่าวประกาศของแมกอาร์เธอร์ ว่า ญี่ปุ่นเป็นเพียงเด็กน้อยที่ล้าหลังเมื่อเปรียบเทียบกับโลกตะวันตก ซึ่งการยืนตัวสูงใหญ่ค้ำพระวรกายที่เล็ก จ้อยของจักรพรรดิโชวะในรูปถ่ายที่ถูกเผยแพร่ไปทั่วโลก ยิ่งตอกย้ำความด้อยพัฒนา ทั้งในด้านการทหาร ยุทธโประกรณ์สงคราม และวัฒนธรรม ที่ทำให้ญี่ปุ่นต้องยอมพ่ายแพ้และตกอยู่ภายใต้การยึดครองโดยฝ่าย สัมพันธมิตร หากวิเคราะห์ด้วยแนวคิดของเอ็ดเวิร์ด ซาอิต ปรากฎการณ์ที่เกิดขึ้นนี้ไม่แตกต่างจากการ สร้างภาพตัวแทนเชิงอาณานิคมที่ตรงกันข้ามระหว่างตะวันตกและตะวันออก โดยที่อเมริกาและฝ่าย สัมพันธมิตรผู้มีที่ร่างกายใหญ่โต มีพลังอำนาจมาก และเป็นผู้ชนะในสงคราม เมื่อเข้ายึดครองประเทศ ญี่ปุ่น ได้สร้างและเผยแพร่ภาพตัวแทนใหม่ของญี่ปุ่นผู้ปราศัย ในฐานะประเทศใต้การปกครองที่กระจ้อย ร้อยและอ่อนแอ จนกระทั่งในสภาวะที่บอบบางที่สุด แม้แต่ญี่ปุ่นเองยังน้อมรับภาพตัวแทนนี้อย่างสับสน และผลิตสื่อจำนวนมากที่นำเสนอชาวญี่ปุ่นด้วยร่างกายของเด็กตัวน้อย



ภาพที่ 50 ม้วนภาพ The Mission of Commodore Perry to Japan in 1854 (c. 1854-1858) โดย โอซุเกะ ฮิบาตะ (Osuke Hibata, 1813 - 1870) นำเสนอเครื่องจักรไอน้ำขนาดย่อมของผู้แทนจากอเมริกา และการพบกันระหว่างผู้แทนชาวอเมริกันและนักกีฬาซูโม่ ที่มา: https://www.britishmuseum.org/collection/object/A_1-3002-2013

อย่างไรก็ตาม ก่อนการจะกลายเป็นเด็ก อัตลักษณ์ของชาติ หรือภาพตัวแทนของชาวญี่ปุ่น ก็ถูกคุกคามโดยอำนาจของตะวันตกมาโดยเสมอ การถูกข่มขู่ด้วยกำลังเรือปืนของพลเรือจัตวา แมทธิว ซี. เพอร์รี ทำให้ญี่ปุ่นต้องยอมทำสนธิสัญญาคานางาวะในวันที่ 31 มีนาคม ค.ศ. 1854 และส่งผลให้เจ้าอาณานิคมตะวันตกประเทศอื่นกรูเข้ามาแย่งชิงผลประโยชน์จากการเปิดประเทศของญี่ปุ่น ซึ่งสะท้อนให้ญี่ปุ่นได้มองเห็นว่าตนขาดทั้งกำลังทางการทหาร และความทันสมัยของการเมืองการปกครอง ไปจนถึงเทคโนโลยีและความเจริญทางอุตสาหกรรม เมื่อเปรียบเทียบความล้ำหลังของตนกับวัฒนธรรมของชาวตะวันตก เหตุการณ์นี้ผลักดันให้ความเป็นชาติของญี่ปุ่นที่เคยกระจัดกระจาย และประครองกันอยู่ได้ด้วยกำลังทหารและความเชื่อ พัฒนาสู่การเป็นจักรวรรดิ และต่อกรกับอำนาจที่ร่ายล้อมอาณาบริเวณของตน และในช่วงเวลานี้เอง ญี่ปุ่นได้พยายามละทิ้งขนบธรรมเนียมความเชื่อดั้งเดิมและเริ่มต้นความหมกมุ่นในการพัฒนาทางเทคโนโลยีให้ทัดเทียมกับนานาประเทศ โดยในบันทึกเกี่ยวกับการทำข้อตกลงและต่อรองผลประโยชน์ในการทำสนธิสัญญาของเพอร์รี ได้กล่าวถึงการแลกเปลี่ยนสิ่งของบรรณาการ และการจัด

แสดงมหรสพเพื่อการกระชับสัมพันธ์ไมตรีระหว่างญี่ปุ่นและอเมริกา โดยในขณะที่ญี่ปุ่นนำเสนอการแข่งขันกีฬาซูโม่ระหว่างชายร่างใหญ่ยักษ์ เพื่อหวังที่จะชมชูชาวตะวันตกด้วยพลังแห่งจิตวิญญาณและศักยภาพของมนุษย์ กลุ่มผู้แทนของอเมริกากลับไม่ประทับใจในความยิ่งใหญ่ นั่น และคิดว่าการแข่งขันมวยปล้ำซูโม่ดูเป็นเรื่องซ้ำซ้อนและป่าเถื่อน พร้อมทั้งตอบโต้ด้วยการประกอบรางวัลไฟขนาดเล็กยาว 100 เมตรขึ้นมาอย่างทันทีทันใด และนำหัตถ์จักรขนาดย่อมมาวิ่งบนรางให้ผู้แทนชาวญี่ปุ่นที่ตกตะลึงได้ขึ้นไปขี่เล่น เป็นการสะท้อนให้ญี่ปุ่นตระหนักถึงผลกระทบของการปฏิบัติทางอุตสาหกรรม ที่แม้แต่รถไฟของเล่นยังมีอำนาจการต่อรองในนานาชาติมากกว่าซูโม่ตัวยักษ์ผู้ล่าหลัง (Goto-Jones, 2009, p. 14 – 19)

แทนที่จะสร้างความยิ่งใหญ่ให้ทัดเทียมกับอำนาจตะวันตกด้วยการลอกเลียนแบบเทคโนโลยีสงครามที่ทำให้บ้านเมืองของตนราบเป็นหน้ากลองผ่านความหวาดหวั่นและพิสมัยดั่งที่ทศสึมิ และซ็อดต์ (1988) เสนอในฐานะความปรารถนาในความสัมพันธ์เชิงอาณานิคม ที่ทำให้เกิดความเจริญทางนวัตกรรมเครื่องจักรกลและสื่อแนวหุ่นยนต์จำนวนมาก ซึ่งกลายเป็นตัวตนของประเทศญี่ปุ่นที่เป็นที่นานาชาติรู้จักและยอมรับกันมาจนถึงปัจจุบัน การตุนกล้ามโตในกลุ่มทศวรรษที่ 1980 เหล่านี้กลับลอกเลียนแบบอำนาจทางกายภาพของชาวตะวันตก ไม่ว่าจะเป็นแมคคาร์เธอร์ ที่ยื่นคำจักรพรรดิบนหน้าหนังสือพิมพ์ หรือสตอลิน และซวาร์เซเน็กเกอร์ ที่เป่งกล่อมต่อสู้อย่างป่าเถื่อนในภาพยนตร์สุดบู๊ของฮอลลีวูด และสร้างภาพตัวแทนของตัวละครในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ตรงกันข้ามกับเด็กน้อยน่าเอ็นดูผู้พึ่งพาพลังของเทคโนโลยีอย่างสิ้นเชิง โดยการสร้างภาพตัวแทนรูปแบบใหม่นี้ มีความสอดคล้องอย่างยิ่งกับความเชื่อทางจิตวิญญาณและปกรณัมของชาวญี่ปุ่นในการสร้างความชาติ หลังจากอาณานิคมเชิงอำนาจที่กระจัดกระจายกันได้พยายามรวมเป็นหนึ่งสืบเนื่องจากการถูกคุกคามจากอำนาจอาณานิคมตะวันตก ด้วยความเชื่อมั่นว่าสมเด็จพระจักรพรรดิเป็นผู้สืบเชื้อสายมาจากพระเจ้า และชาวญี่ปุ่นคือชนชาติที่ยิ่งใหญ่และถูกลิขิตมาเพื่อปกครองเหนือชนชาติอื่นในโลก จนจักรวรรดิญี่ปุ่นได้ก่อกำเนิดขึ้นเพื่อต่อต้านการแพร่ขยายอำนาจของตะวันตก และประสบความสำเร็จในการครอบครองเอเชียตะวันออกเป็นวงกว้างได้อย่างน่ายำเกรง ภาพตัวแทนแห่งพลังจากมัดกล้ามเนื้อของตัวละครที่ลอกเลียนแบบความเป็นใหญ่ของตะวันตกนี้ จึงมีส่วนเกี่ยวข้องกับความมั่นใจในศักยภาพของมนุษย์ หรือแม้แต่กีฬาซูโม่ ที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในจิตวิญญาณของชาวญี่ปุ่นในยุคโลกาภิวัตน์

ความปรารถนาในพละกำลังและร่างกายตั้งชาวตะวันตกที่ปฏิเสธความเป็นเด็กหรือหุ่นยนต์ ไม่เพียงแต่สะท้อนผ่านการออกแบบตัวละครของหนังสือการ์ตูนกลุ้มโตข้างต้นเท่านั้น แต่การแสดงออกในความชื่นชอบและรสนิยมส่วนตัวของผู้เขียนหนังสือการ์ตูนเหล่านี้ ชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนถึงความชื่นชมในสุนทรียะแห่งร่างกายของตะวันตก เช่นเดียวกันกับที่โอคามูระพยายามไว้หนวดและตั้งชื่อใหม่ให้ตนเองตามความเป็นชายชาติตรีของซาลส์ บรอนสัน ฮีโรฮิโกะ อารากิ ผู้วาด JJBA นอกจากนี้จะประทับใจอย่างยิ่งกับความแข็งแกร่งและมัดกล้ามเนื้อของสตอลิน และซวาร์เซเน็กเกอร์ ยังระลึกถึงอย่างลึกซึ้งถึงความงามของร่างกายเชิงอุดมคติในยุคสมัยฟื้นฟูศิลปะวิทยา ตลอดจนถึงสุนทรียะของร่างกายใน

ประวัติศาสตร์อารยธรรมตะวันตก ตั้งแต่ความนิยมในกายวิภาคที่สมส่วนคณิตศาสตร์และมีความสมมาตร ในยุคกรีกโบราณ ไปจนถึงความงามของนางแบบและนายแบบบนนิตยสารแฟชั่นร่วมสมัย โดยยกย่องอย่าง เชิดชูร่างกายเหล่านี้ผ่านการลอกเลียนแบบในทุกโอกาสที่สามารถนำเสนอได้ ทั้งภายในการออกแบบตัวละครของ JJBA เองและผลผลิตทางศิลปะรูปแบบอื่นนอกเหนือไปจากหนังสือการ์ตูน ตลอดจนถึง การกล่าวถึงอย่างชื่นชมในบทสัมภาษณ์ต่างๆ อยู่อย่างสม่ำเสมอ



ภาพที่ 51 ภาพเปรียบเทียบ แมกอาร์เธอร์ กับ ชวาร์เซเน็กเกอร์ และ Kenshiro

ที่มา: <https://iconicphotos.wordpress.com/tag/gaetano-faillace/>,

ที่มา: <https://rmyauctions.com/bids/bidplace?itemid=17551>, ที่มา :Busonson, Tetsuo

Hara (1984). หมัดดาวเหนือ เล่มที่ 10 ตอนที่ 2. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์.

การสร้างภาพตัวแทนของญี่ปุ่นขึ้นมาใหม่จากตัวละครกล้ามเนื้อที่ลอกเลียนแบบสรีระของ ชาวตะวันตก นอกจากเป็นการพยายามเลียนแบบอำนาจนำทางพลังกายของชาวตะวันตกผู้เป็นตั้ง เจ้าอาณานิคมของญี่ปุ่นในสถานะหนึ่ง ยังเป็นการปฏิเสธภาพตัวแทนเดิมของความเป็นเด็กผู้มีร่างกาย บอบบางและอ่อนแอ ซึ่งถูกสร้างขึ้นจากการโดนตราหน้าอย่างน่าอับอายโดยกองกำลังฝ่ายสัมพันธมิตรผู้ ชนะสงครามด้วยกำลังกาย อันหมายถึงกำลังทางการทหาร และกำลังทางเทคโนโลยี หรืออาวุธสงคราม ที่มีเหนือญี่ปุ่น และเล่นบทบาทของบิดาผู้ทรงธรรมผ่านการหยิบยื่นความเจริญของระบอบประชาธิปไตย ระบบเศรษฐกิจ และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม ให้ญี่ปุ่นเด็กน้อยได้ลอกเลียนแบบและเติบโตเข้าสู่ความ ศิวิไลซ์ของวัฒนธรรมตะวันตกภายใต้อำนาจอาณานิคมของฝ่ายสัมพันธมิตร โดยแตกต่างกับการพยายาม ขับเคี่ยวผ่านการลอกเลียนแบบและพัฒนาเทคโนโลยีเครื่องจักรกลให้มีความทัดเทียม หรือเหนือกว่า

ต้นแบบจากตะวันตก ดังที่นำไปสู่การพัฒนาอุตสาหกรรมเครื่องจักรกลและการเกิดขึ้นของสื่อแนวหุ่นยนต์จำนวนมากที่ครอบครองวงการบินญี่ปุ่นมาอย่างต่อเนื่อง หนังสือการ์ตูนกล่อมโตกลับละทิ้งความเป็นผู้น้อยและความเจริญที่ถูกหยาบย่นให้โดยฝ่ายสัมพันธมิตร และเลือกสำรวจและลอกเลียนแบบความเป็นใหญ่ของตะวันตกที่ปรากฏผ่านสื่อร่วมสมัยที่อยู่นอกเหนือจากขนบการลอกเลียนแบบที่อเมริกาติกรอบเอาไว้ให้ญี่ปุ่น และสร้างตัวละครที่น่าเสนอศักยภาพทางร่างกายของมนุษย์ผู้ไม่จำเป็นต้องพึ่งพาเทคโนโลยีหรืออยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ดั้งเดิมได้เอาผิดของตะวันตก ซึ่งสะท้อนถึงความเชื่อเดิมแห่งความมั่นใจในกำลังและจิตวิญญาณของร่างกายมนุษย์ ที่เคยทำให้ญี่ปุ่นได้เป็นจักรวรรดิที่ยิ่งใหญ่และน่าสะพรึงกลัวในเอเชียตะวันออก อันเป็นภัยคุกคามที่ แลงเกอร์ (2011) อธิบายว่าน่าหวาดหวั่นอย่างยิ่งในสายตาของนานาชาติ และเจ้าอาณานิคมชาวตะวันตก เช่นนี้ หนังสือการ์ตูนแนวกล่อมโตจึงแสดงออกถึงการต่อต้านของชาวญี่ปุ่นจากการถูกรอบงำภายใต้อำนาจเชิงอาณานิคมของตะวันตก และสำแดงตัวตนใหม่อันทรงพลังเหนือการควบคุมความหมายทางร่างกายของกองกำลังสัมพันธมิตร ผ่านการระเบิดสมองของคู่ต่อสู้ทั้งตัวเล็กและตัวใหญ่ด้วยวิทยายุทธโบราณในการเดินทางบนดินแดนทุรกันดารของพระเอกกล่อมโตอย่าง Kenshiro หรือการทำลายล้างเผด็จาคูตเลือด ปีศาจแห่งชาติตะวันตก ในกรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษด้วยวิชาลมปราณมหัศจรรย์และมัดกล้ามเนื้อของ Jonathan Joestar และการผจญมารของ Guts ที่กวัดแกว่งดาบและหมัดอย่างป่าเถื่อนใส่อสูรกายในเงามืดของโลกแฟนตาซียุคกลางอย่างไม่มีวันจบสิ้น

4.2 การสร้างความคลุมเครือทางวัฒนธรรมผ่านการใช้สอยศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกอย่างอิสระ

นอกเหนือจากการสร้างภาพตัวแทนหลังอาณานิคมของญี่ปุ่นขึ้นมาใหม่จากตัวละครกล่อมโตผู้ทรงพลังที่แสดงออกถึงการต่อต้านอำนาจนำของชาวตะวันตก หนังสือการ์ตูนแนวกล่อมโตในทศวรรษที่ 1980 ยังมีส่วนในการผลิตกลไกการต่อรองกับอำนาจเจ้าอาณานิคมผ่านกระบวนการสร้างความคลุมเครือทางวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของชาติตะวันตก ด้วยการผสมผสานและลอกเลียนแบบศิลปะ วัฒนธรรม และชุดความคิดจำนวนมากของอารยธรรมตะวันตกเข้าด้วยกันอย่างหลากหลายในการสร้างองค์ประกอบของหนังสือการ์ตูน เบื้องต้น ผู้เขียนหนังสือการ์ตูนทั้ง 3 เรื่อง ได้ยอมรับอย่างเปิดเผยถึงร่างกายของตัวละครที่มีกล้ามเนื้อโตว่าเกิดขึ้นจากการหยาบย่นสรีระของดารานักกล้ามในภาพยนตร์ฮอลลีวูดมาใช้ในการออกแบบด้วยความประทับใจ อย่างไรก็ตาม หนังสือนี้นี้ไม่เพียงแต่ลอกเลียนแบบมัดกล้ามเนื้อ ลีลาการต่อสู้ หรือท่าทางการวาดมาดของพระเอกหญิงซูซูกิมาเท่านั้น ในขณะที่ Fist of the North Star เริ่มต้นการผสมผสานกันระหว่างสุนทรียะทางเนื้อเรื่องและแฟชั่นของภาพยนตร์แอคชั่นหลังวันสิ้น

โลก Mad Max (1979) และ Mad Max 2 (1981) เข้ากับวิชากำลังภายในของภาพยนตร์ศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว Enter the Dragon (1973) และ Game of Death (1978) ประกอบกับการอ้างอิงภาพยนตร์ร่วมสมัยชื่อดังเช่น Star Wars (1997) JoJo's Bizarre Adventure ที่ถูกเขียนขึ้นด้วยแรงบันดาลใจจาก Fist of the North Star ได้ผสมผสานอิทธิพลจากตะวันตกในวงกว้าง ตั้งแต่สื่อร่วมสมัย เช่น ภาพยนตร์แพชั่น และนวนิยาย ไปจนถึงจิตรกรรมประติมากรรมสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา ดำเนินเมือง และเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ยุโรปและอเมริกัน ซึ่ง Berserk ในเวลาต่อมา ได้พัฒนาไปสู่การลอกเลียนแบบแนวคิดทางศาสนา ปรัชญา ความเชื่อ และปรภณัมตะวันตกที่มีความละเอียดอ่อนและลึกซึ้ง

ผู้แต่งหนังสือการ์ตูนทั้ง 3 เรื่องเองก็ล้วนมีกระบวนการในการการลอกเลียนแบบ ผสมผสานและการนิยามศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกที่แตกต่างกันออกไป ส่งผลให้หนังสือการ์ตูนแต่ละเรื่องสะท้อนถึงการรับรู้หรือชุดความคิดของชาวญี่ปุ่นที่มีต่ออารยธรรมของชาวตะวันตกที่มีความหลากหลายเหมารวม คลาดเคลื่อน หรือไม่ถูกต้องตามความเป็นจริงเสมอไป โดยเท็ตสึโอะ ฮาระ เชื่อว่าหนังสือการ์ตูนตะวันตกเป็นงานศิลปะที่มีกฎเกณฑ์และรูปแบบที่เฉพาะตัว และหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในทัศนะของฮาระที่แม้จะเป็นเพียงสื่อเพื่อความบันเทิง กลับมีคุณสมบัติในการสะท้อนห้วงอารมณ์ที่อ่อนไหวของเนื้อเรื่องและเป็นสื่อกลางสำหรับนักเขียนการ์ตูนในการเข้าถึงตัวตนที่แท้จริงของตนเอง ในขณะที่ ฮิโรฮิโกะ อารากิ ผู้ลอกเลียนแบบศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกเป็นจำนวนมาก กลับอ้างอิงถึงศิลปินระดับปรมาจารย์ในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา อย่าง มิเกลันเจโล และ เลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci, 1452 – 1519) ด้วยคำที่รักใคร่และสนิทชิดเชื้ออย่าง “รุ่นพี่” ผู้ช่วยประสิทธิ์ประสาทวิชาศิลปะให้แก่ตน พร้อมกับเรียกคนตรีมากมายที่ตนนำมาใช้สอยในการแต่งเนื้อเรื่องและออกแบบตัวละครว่า “เป็นเพียงงานอดิเรก” แสดงให้เห็นถึงมุมมองของอารากิที่มีความรู้สึกเท่าเทียมและเป็นกันเองต่อวัฒนธรรมตะวันตก และเคนทาโร่ มิอูระ ได้ยอมรับว่าการเลือกอิทธิพลตะวันตกจำนวนมากที่ตนชื่นชอบและหลงใหล มาใช้ในการสร้างสรรค์ Berserk ส่งผลให้ ตนไม่สามารถแยกแรงบันดาลใจที่หยิบยืมมาจากความคิดสร้างสรรค์ส่วนตัวได้ และทักท้วงว่าตนเป็นผู้ริเริ่มองค์ประกอบต่างๆ ขึ้นมาเองอย่างไม่ได้ตั้งใจในหลายครั้ง

ฉากเช่นที่ เอ็ดเวิร์ด ซาอิต เสนอว่า เจ้าอาณานิคมมักสร้างภาพตัวแทนของประเทศในอาณานิคมที่ไม่เป็นความจริง เพื่อสำแดงอำนาจในการควบคุมอัตลักษณ์ของตนเองและประเทศในอาณานิคมให้เกิดข้อตรงข้ามในการปกครองอยู่เสมอ การนำเสนอศิลปะและวัฒนธรรมของชาติตะวันตกที่บิดเบี้ยวไม่ถูกต้องตามความเป็นจริงในหนังสือการ์ตูนกลุ่มนี้ จึงเป็นการพยายามของประเทศญี่ปุ่น ผู้ถูกตราหน้าด้วยความเป็นตู่เป็นตะโดยตะวันตก ในการตอบโต้กับการถูกข่มขู่ทางตัวตนภายใต้อำนาจอาณานิคม สอดคล้องกับแนวคิดการผสมผสานทางวัฒนธรรม และสภาวะความคลุมเครือทางวัฒนธรรม ของโฮมิ เค บาบา การลอกเลียนแบบ สลับสับเปลี่ยน และผสมผสานอัตลักษณ์ ตัวตน และภาพตัวแทนของชาติตะวันตกจำนวนมากอย่างต่อเนื่องในกระบวนการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกล้ำโง่ข้างต้น นำไปสู่การแทรกแซงความหมายและสุนทรียะที่แท้จริงของภาพตัวแทนแห่งตะวันตกเหล่านั้น จนกระทั่งศิลปะ วัฒนธรรม สื่อ

ร่วมสมัย ไปจนถึงศาสนา และปรัชญา ที่มีคุณค่าและความงามที่แตกต่างกันตามแต่ละบริบททางสังคม และมิติของยุคสมัย ได้ถูกผสมปนเปกันไม่สามารถแยกออกจากกันได้และกลับกลายเป็นเพียงความเป็นตะ เป็นตะ งานอดิเรก และอารมณ์ขันของผลผลิตทางอุตสาหกรรมการพิมพ์ของญี่ปุ่นไปในที่สุด

โดยแตกต่างจากการหยิบยืมสื่อตะวันตกประเภทหนึ่งในการผลิตองค์ประกอบประเภทเดียวกัน ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นยุคก่อนและหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ขณะที่หนังสือการ์ตูนเด็กผู้หญิงออกแบบตัวละครอย่างประณีตอ่อนช้อยด้วยความงามในร่างกายที่มีแขนขายาวเรียว ดวงตาที่โตเป็นประกาย และผมสีอ่อนของนางแบบชาวตะวันตกในนิตยสารแฟชั่นจากอเมริกาและฝรั่งเศส และหนังสือการ์ตูนแนวหุ่นยนต์ และไซเบอร์พังก์ที่ลอกเลียนแบบภาพยนตร์และนวนิยายแนวไซไฟจากตะวันตกอย่างต่อเนื่อง หนังสือการ์ตูนแนวกล้ำโหดทั้ง 3 เรื่อง ประสบความสำเร็จในการสร้างสภาวะความคลุมเครือทางวัฒนธรรมในวงกว้าง จากการใช้สอยภาพตัวแทนของชาติตะวันตกจากแหล่งที่มาที่หลากหลาย อย่างสลับซับซ้อนข้ามสื่อ ข้ามประเภท และข้ามตระกูลกันอย่างอิสระ กระบวนการนี้เกิดขึ้นอย่างชัดเจนในการสร้างสรรค์องค์ประกอบที่ลึกลับของ JJBA ตั้งแต่การให้พระเอกกล้ำโหดชาวอังกฤษใช้วิชากำลังภายในต่อสู้กับกองทัพผีดูดเลือดที่เรื่องอำนาจขึ้นมาด้วยวัตถุโบราณของจักรวรรดิแอซเท็กโบราณ หรือการวาดท่าประจัญบานของตัวละครด้วยท่าโพสของนางแบบนายแบบในนิตยสารของยี่ห้อแฟชั่นชั้นสูงชื่อดังจากตะวันตก ตลอดจนการสร้างความบันเทิงและเสียงหัวเราะขึ้นจากนวนิยายและภาพยนตร์สยองขวัญของตะวันตก การผสมผสานอิทธิพลนี้อย่างข้ามประเภทไปมาโดยไม่สนใจในบริบทของสุนทรียะที่ดั้งเดิมและแท้จริง ทำให้ภาพตัวแทนที่แตกต่างกันเหล่านี้ได้กลับกลายเป็นเครื่องมือสร้างความโดดเด่นให้แก่ JJBA เฉกเช่นเดียวกับที่บัลลังก์ (2019) กล่าวว่าการสร้างสรรค์ของ Berserk ที่ผสมผสานผสานประวัติศาสตร์ ความเชื่อ ปรัชญา สถาปัตยกรรม และศิลปะจากหลากหลายวัฒนธรรมในยุคสมัยที่แตกต่างกัน เป็นเหมือนตั้งหม้อต้มยาของแม่มด ในหม้อแห่งการหลอมรวมสุนทรียะจำนวนมากมายนี้ สิ่งที่เดือดพล่านอยู่ก็คือหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นรูปแบบใหม่ ที่ผลิตภาพตัวแทนความเป็นอื่นของโลกแฟนตาซียุคกลางของยุโรป อย่างมีอำนาจอยู่เหนือการควบคุมของเจ้าอาณานิคมชาวตะวันตกอย่างสิ้นเชิง

ตั้งที่ได้พยายามลอกเลียนแบบอำนาจและบทบาทของเจ้าอาณานิคมตะวันตกมายาวนานกว่า 250 ปี ผ่านการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนที่เป็นสื่อเพื่อความบันเทิงสำหรับเด็กและวัยรุ่น หนังสือการ์ตูนแนวกล้ำโหดทั้ง 3 เรื่องได้ใช้สอยอำนาจแห่งการผลิตภาพตัวแทนที่ไม่เป็นความจริงและสร้างความเป็นอื่นให้แก่ประเทศที่เป็นภัยต่อตน ผ่านความเข้าใจในสุนทรียศาสตร์ของตะวันตกอย่างละเอียดถี่ถ้วน ไม่ว่าจะในการศึกษาด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ และการตระหนักรู้ถึงความเป็นไปทางรสนิยมและสื่อร่วมสมัยตะวันตกของทั้งอารากิและมิอุระ หนังสือการ์ตูนเหล่านี้เลือกที่จะนำเสนอศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกผ่านการแทรกแซงด้วยความคิดเห็นและความรู้สึกส่วนตัวของผู้เขียน ซึ่งนำไปสู่การผลิตภาพตัวแทนใหม่ ของชาติตะวันตกที่ไม่ครบถ้วนหรือจริงแท้ พร้อมกับถ่ายทอดชุดความคิดเกี่ยวกับภาพตัวแทนเหล่านี้ไปสู่หม้อผู้อ่านจำนวนมาก จนเกิดการสำแดงอำนาจการต่อต้านทางอาณานิคมทั้งในระดับเนื้อหาของหนังสือ

การ์ตูน และจิตสำนึกของผู้อ่าน โดยการปลูกฝังชุดความคิดเกี่ยวกับภาพตัวแทนใหม่ของตะวันตกเหล่านี้ ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในประเทศญี่ปุ่นหรือภูมิภาคเอเชียเท่านั้น ตั้งแต่ศตวรรษที่ 21 เป็นต้นมา หลังจากการพยายามก่อตั้งอุตสาหกรรมหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศแถบตะวันตก ความนิยมในสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นได้เพิ่มสูงขึ้นในหมู่ผู้รับชมทวีปยุโรปและอเมริกา โดยทั้งข่าวการมรณกรรมของ เคนทาโร่ มิอูระ บนเว็บไซต์ของสำนักพิมพ์ Hakusensha ที่ลงประกาศเป็นภาษาญี่ปุ่น จีน และเกาหลี พร้อมกันกับภาษาอังกฤษ และฝรั่งเศส ซึ่งถูกนำไปเผยแพร่ในสำนักข่าวชั้นนำของตะวันตก ไม่ว่าจะเป็น Forbes¹ The New York Times², BBC³, และ CNN⁴ หรือการนำเสนอ JJBA ผ่านนิทรรศการแพชั่นและศิลปะโดยหน่วยงานตะวันตกหลายต่อหลายครั้ง ตลอดจนการต้อนรับอารากิอย่างยิ่งใหญ่และอบอุ่นในกิจกรรมของเทศกาล Lucca Comics & Games 2019 ณ ประเทศอิตาลี ที่เต็มไปด้วยแฟนการ์ตูนชาวต่างชาติจำนวนมากที่แต่งตัวเป็นตัวละครชาวอิตาลีในหนังสือการ์ตูน JJBA ผู้มาเฝ้ารอคอยกันได้พบกับอารากิอย่างตื่นเต้นใจ⁵ ชี้ให้เห็นถึงความสำเร็จในการเผยแพร่และปลูกฝังภาพตัวแทนใหม่ของตะวันตกที่ผลิตขึ้นจากการครองความเป็นใหญ่ทางอุตสาหกรรมสื่อการ์ตูนของญี่ปุ่น



ภาพที่ 52 แฟนการ์ตูนชาวอิตาลีจำนวนมากต้อนรับอารากิในกิจกรรมพิเศษของเทศกาล Lucca Comics & Games ในโรงอุปรากร Teatro del Giglio เมื่อวันที่ 2019 ตุลาคม 31 ที่มา:

<https://www.facebook.com/EdizioniStarComics/photos/a.446732258729771/2441212065948437>

¹ Barber, O. (2021). Kentaro Miura, the creator of 'Berserk', has died at the age of 54. *Forbes*. สืบค้นจาก

<https://www.forbes.com/sites/olliebarber/2021/05/22/kentaro-miura-the-creator-of-berserk-has-died-at-the-age-of-54/?sh=7d27be4976fe>

² Traub, A. (2021) Kentaro Miura, creator of epic manga 'Berserk' dies at 54. *The New York Times*.

สืบค้นจาก <https://www.nytimes.com/2021/05/25/arts/kentaro-miura-dead.html>

³ Pandey, M. (2021). Berserk manga creator Kentaro Miura dies aged 54. *BBC*. สืบค้นจาก <https://www.bbc.com/news/newsbeat-57183034>

⁴ Guy, J. & Ogura, J. (2021). Kentaro Miura, 'Berserk' manga creator, dies aged 54. *CNN*. สืบค้นจาก

<https://edition.cnn.com/style/article/kentaro-miura-manga-death-scli-intU/index.html>

⁵ Icona News. (2019). *Lucca Comics & Games 2019*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ta9Pu9nOLMA>



ภาพที่ 53 ภาพเปรียบเทียบ Atomu กับ Kenshiro และ Jolyne, Fly High with GUCCI
 ที่มา: Schodt, F. L. (2007). The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the
 Manga/Anime Revolution. Stone Bridge Press., ที่มา: Busonson,
 Tetsuo Hara (1985) หมดดาวเหนือ เล่มที่ 17 ตอนที่ 3. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์,
 ที่มา: Hirohiko Araki (2012). Jolyne, Fly High with GUCCI. Japan: Spur.

จากการวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกล้ำกึ่งในทศวรรษที่ ได้รับอิทธิพลการ 1980
 สร้างสรรค์จากศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตก ทั้งเรื่อง 3 ได้แก่ Fist of the North Star (1984), JoJo's
 Bizarre Adventure (1987), และ Berserk (1989) ด้วยแนวคิดหลังอาณานิคมของ โสมิ เค บาบ่า ว่าด้วย
 การผสมผสานทางวัฒนธรรม ความคลุมเครือทางวัฒนธรรม และการลอกเลียนแบบทางวัฒนธรรม ผล
 การวิเคราะห์เสนอว่า กระบวนการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนเหล่านี้เป็นการต่อรองเชิงอำนาจของประเทศ
 ญี่ปุ่นต่อความเป็นใหญ่อย่างต่อเนื่องของชาติตะวันตก โดยอาศัยสภาวะความเปราะบางทางพรมแดน
 ของอัตลักษณ์และตัวตนของชาติ อันเนื่องมาจากการเคลื่อนย้ายทางวัฒนธรรมที่สั่นไหวในยุคโลกาภิวัตน์
 หลังจากรล่มสลายลงของลัทธิอาณานิคม หนังสือการ์ตูนแนวกล้ำกึ่งได้สร้างอำนาจในการครอบครอง
 ควบคุมความหมาย และนำเสนอภาพตัวแทนใหม่ของทั้งประเทศญี่ปุ่นและชาติตะวันตก โดยไม่ยึดติดกับ
 ภาพตัวแทนเดิม ความเป็นจริง หรือความถูกต้องทางอัตลักษณ์และวัฒนธรรม ในขณะที่การศึกษา
 ของทตสึมิ (2006) เสนอว่าการลอกเลียนแบบสื่อแนวไซไฟของอเมริกาในการผลิตสื่อแนวหุ่นยนต์และ
 ไซเบอร์พังก์ญี่ปุ่น สอดคล้องกับการสร้างอำนาจแห่งความเป็นใหญ่ทางเทคโนโลยีที่ญี่ปุ่นใช้ในการขับเคลื่อน
 กับการถูกครอบงำเชิงอาณานิคมโดยอเมริกาและชาติสัมพันธมิตร หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกล้ำกึ่ง
 ชี้ให้เห็นว่ายังมีประเด็นเกี่ยวกับภาพตัวแทนในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นอีกมากมายที่อยู่นอกกระแสความนิยม

ในเทคโนโลยีอันเป็นอำนาจนำที่ญี่ปุ่นพยายามครอบครองมายาวนานตั้งแต่ศตวรรษที่ 18 และเสนอว่าการดำรงความเป็นใหญ่ทางวัฒนธรรมในยุคโลกาภิวัตน์ จำเป็นจะต้องสละการยึดติดในตัวตนเดิม และน้อมรับการเปลี่ยนแปลง เช่น การผสมผสาน และการหุบยืมทางศิลปะและวัฒนธรรม เพื่อที่จะสร้างตัวตนใหม่ให้สอดคล้องกับยุคสมัยได้ตลอดเวลา ดังที่ปัจจุบัน ตัวละครของ Jojo's Bizarre Adventure ที่ดำเนินเรื่องยาวนานกว่า 30 ปี ได้มีลักษณะของมัดกล้ามเนื้อที่เล็กและร่างกายที่ผอมบางลง พร้อมกับกับความ เป็นศิลปะตะวันตกที่พัฒนา มากยิ่งขึ้น แต่ยังคงไว้ซึ่งความแปลกใหม่อย่างต่อเนื่องที่ ทำให้การผจญภัยของ JoJo ยังสามารถโลดแล่นอยู่ในความนิยมของหมื่นนักอ่านทั้งในญี่ปุ่นและระดับนานาชาติ เนื่องจากสร้างสรรค์ขึ้นอย่างไม่ยึดติดกับตัวตนในลักษณะใดเป็นพิเศษ และแท้จริงนั้น ภาพตัวแทนของทั้ง ตะวันตกและตะวันออกล้วนเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น โดยามารถถูกนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดได้ด้วยการปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับบริบททางสังคม วัฒนธรรม และความเป็นไปของโลก ให้ทันท่วงที่เสมอ



บทที่ 5

บทสรุป

นอกเหนือจากการเป็นสื่อเพื่อความบันเทิงระดับนานาชาติ การศึกษาจำนวนมากได้อธิบายอย่างชัดเจนถึงบทบาทที่หลากหลายของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ตั้งแต่การสะท้อนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างต่อเนื่อง และการผลิตภาพตัวแทนที่มีความหลากหลายจำนวนมากให้แก่ประเทศญี่ปุ่น ก่อนสงครามโลกครั้งที่ 1 เมื่อญี่ปุ่นครอบครองดินแดนแถบเอเชียตะวันออกเฉียง เป็นวงกว้าง หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในขณะนั้นเป็นเครื่องมือสำหรับการสืบทอดอุดมการณ์จักรวรรดินิยม และป่าวประกาศความเกรียงไกรของชาติผู้จัดสำนึกของประชาชน ภายหลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นต้นมา หนังสือการ์ตูนได้บอกเล่าความทรงจำและความรู้สึกแห่งความสูญเสียของมวลชน ผ่านภาพตัวแทนของมนุษย์กลหุนยนต์ และความรุนแรงของเทคโนโลยี การเปลี่ยนแปลงนี้ชี้ให้เห็นว่า ตัวตน อัตลักษณ์ หรือภาพตัวแทนทั้งในความเป็นจริงและในวรรณกรรมรูปแบบต่างๆ ล้วนเป็นสิ่งที่สามารถถูกสร้าง ปรับเปลี่ยน ทำลายลง และสร้างขึ้นใหม่ได้ตลอดเวลา ดังที่ความเชื่อมั่นของชาวญี่ปุ่นที่มีต่อความยิ่งใหญ่สมเด็จพระจักรพรรดิผู้เป็นพระเจ้าแห่งดินแดนแห่งอาทิตย์อุทัย ได้กลายเป็นความสับสน เมื่อจักรวรรดิญี่ปุ่นกลายเป็นเพียงผุยผงด้วยอำนาจอาวุธยุทโธปกรณ์ตะวันตก ในความสัมพันธ์กึ่งอาณานิคมหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ตัวตนใหม่ของญี่ปุ่นได้ถูกสร้างขึ้นจากอำนาจของฝ่ายสัมพันธมิตร เมื่อแมกอาเธอร์นำเสนอกับโลกและญี่ปุ่นเองว่าแท้จริงแล้วญี่ปุ่นเล็กจ้อยเพียงไร ทั้งทางเทคโนโลยี และทางสรีระร่างกาย ที่แม้แต่จักรพรรดิเจ้าชีวิตของประชาชน กลับตัวเล็กราวกับเด็กน้อยเมื่อถูกค้ำหัวด้วยเงาของทหารอเมริกัน และเพื่อให้เด็กน้อยเติบโตไปในแนวทางที่สัมพันธมิตรต้องการ สหรัฐอเมริกาผู้เป็นดังบิดาใหม่ของญี่ปุ่น ได้คอยหยิบยื่นความช่วยเหลือแห่งประชาธิปไตยและวิทยาการณ เพื่อให้อเมริกาได้สร้างตัวตนใหม่อันอ่อนนุ่มภายใต้อำนาจกึ่งอาณานิคม ซึ่งเฉกเช่นกับลูกที่เลียนแบบพ่อ ในสภาวะความเป็นมนุษย์ตัวน้อยที่เปราะบาง ญี่ปุ่นได้หันมาเสาะหาชุมชนพลังจากเทคโนโลยี จนพัฒนาเป็นอาณาจักรที่หุ่นยนต์สอดแทรกอยู่ในทุกมิติของวัฒนธรรม ตั้งแต่เครื่องจักรในโรงงานอุตสาหกรรม ยานยนต์ ไปจนถึงสื่อร่วมสมัย เช่น ภาพยนตร์ และหนังสือการ์ตูน

อย่างไรก็ดี ภาพตัวแทนแห่งจักรกลไม่ได้นำเสนอทุกบริบททางสังคมของญี่ปุ่นได้เสมอไป ประชากรรุ่นใหม่ที่เกิดโตขึ้นมาบนความเจริญทางเศรษฐกิจและความปรองดองระหว่างตะวันตกและตะวันออกที่ห่างไกลความสูญเสียจากสงคราม ได้พยายามค้นหาภาพตัวแทนอื่นที่แสดงออกถึงความทันสมัยที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง และต่อกรกับอำนาจตะวันตกในยุคโลกาภิวัตน์ได้เหมาะสมกว่าความเป็นเด็กผู้ครอบครองพลังทางเทคโนโลยี และเนื่องจากการล่มสลายลงของลัทธิอาณานิคม ซึ่งสอดคล้องกับการอพยพและการพลัดถิ่นฐานของผู้คน นำไปสู่การหลอมรวมกันทางวัฒนธรรมที่

หลากหลายที่ก่อให้เกิดความไม่ชัดเจนทางลำดับชั้นของอำนาจเชิงอัตลักษณ์ อำนาจนำทางอาณานิคมจึงสามารถถูกต่อรองได้ผ่านสถานะแห่งความคลุมเครือนี้ เมื่อประเทศญี่ปุ่นในยุคหลังสงครามได้ลอกเลียนแบบความเจริญตามสหรัฐอเมริกาจนเติบโตเห็นอการควบคุมของตะวันตก ญี่ปุ่นสมัยใหม่ในเวลาต่อมา จึงละทิ้งภาพตัวแทนแห่งการถูกตราหน้าว่าเป็นผู้บอบบางอย่างสิ้นเชิง ผ่านการสร้างตัวตนใหม่ขึ้นอย่างอิสระและหลากหลายด้วยการลอกเลียนแบบความศิวิไลซ์รูปแบบอื่นของชาติตะวันตกที่นอกเหนือไปจากระบบการเมืองการปกครอง วิทยาศาสตร์ และนโยบายการบริหารธุรกิจ เช่น สื่อร่วมสมัย แฟชั่น งานอดิเรก กิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจ และรสนิยม โดยไม่ยึดติดกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างถาวร

จากการทบทวนวรรณกรรม รวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนการ์ตูนญี่ปุ่นกลุ่มลามิโตะในทศวรรษที่ 1980 ที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตก จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ Fist of the North Star (1984), JoJo's Bizarre Adventure (1987), และ Berserk (1989) ผ่านแนวคิดหลังอาณานิคม ผลการศึกษาเสนอว่า กระบวนการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนกลุ่มตัวอย่าง เป็นกลไกการต่อรองกับอำนาจอาณานิคมตะวันตก ผ่านการขยายพื้นที่แห่งความคลุมเครือทางอัตลักษณ์และการสร้างภาพตัวแทนใหม่ให้แก่ทั้งตะวันตกและประเทศญี่ปุ่น ในแนวทางเดียวกันกับการศึกษาจำนวนมากนำเสนอหนังสือการ์ตูนยุคหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ในฐานะผลผลิตทางจิตสำนึกมวลชนของชาวญี่ปุ่น ภาพตัวแทนใหม่ที่เกิดขึ้นในหนังสือการ์ตูนกลุ่มลามิโตะ แสดงถึงอีกรูปแบบหนึ่งของตัวตนในอุดมคติของชาวญี่ปุ่นท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางยุคสมัยและบริบททางสังคม โดยร่างกายที่ใหญ่โตและเต็มไปด้วยมัดกล้ามเนื้อของตัวละครที่สร้างสรรค์ขึ้นจากการเลียนแบบสรีระของชาวตะวันตก ได้สร้างภาพตัวแทนใหม่ที่แตกต่างอย่างตรงกันข้ามกับความเปราะบางไร้ซึ่งพลังกำลัง ที่เกิดจากการตราหน้าโดยชาติตะวันตก และการยอมรับในความเป็นปวงชนคนธรรมดาของจักรพรรดิโชวะ สืบเนื่องจากการพ่ายแพ้ในสงครามโลกครั้งที่ 2 เด็กชายมนุษย์กลเช่น Atomu จาก Tetsuwan Atomu (1952) ที่สะท้อนถึงความสับสนในความเปราะบางมนุษย์ และการพึ่งพาพลังของเทคโนโลยีในการสร้างความเป็นใหญ่ทางวัฒนธรรมผ่านการลอกเลียนแบบความเจริญของตะวันตก จึงได้เติบโตเป็นชายชาติรุกรานใหญ่อย่าง Kenshiro ผู้เป็นตัวแทนความปรารถนาถึงความเชื่อมั่นในศักยภาพของร่างกายมนุษย์ ผ่านความประทับใจในสรีระที่ใหญ่โตและทรงพลังของชาวตะวันตกผู้มีอำนาจอาณานิคมเหนือญี่ปุ่น

นอกจากการสร้างภาพตัวแทนใหม่ให้แก่ญี่ปุ่น การลอกเลียนแบบและผสมผสานอิทธิพลจากศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกจำนวนมากมาใช้สอยอย่างหลากหลายในหนังสือการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างนี้ ยังเป็นการต่อรองกับอำนาจอาณานิคมด้วยการสร้างความคลุมเครือทางอัตลักษณ์ให้แก่ตะวันตกอีกด้วย โดยแตกต่างจากหนังสือการ์ตูนแนวหุ่นยนต์ ที่ลอกเลียนแบบความเจริญทางวิทยาศาสตร์ของตะวันตกเพื่อการสร้างสื่อแนวหุ่นยนต์และมนุษย์กลในทำนองเดียวกัน หนังสือการ์ตูนกลุ่มลามิโตะในยุคโลกาภิวัตน์อย่าง JoJo's Bizarre Adventure และ Berserk มีการลอกเลียนแบบศิลปะและวัฒนธรรมตะวันตกโดยข้ามแนวอย่างกว้างขวางและอิสระ ประวัติศาสตร์ ความเชื่อ ปกรณัม ศิลปะในแต่ละยุคสมัย ไปจนถึงบุคคลที่มี

ชื่อเสียง นวนิยาย ภาพยนตร์ ดนตรี และแฟชั่น เมื่อถูกนำมาผสมปนเปกันอย่างเข้าไปเข้ามาในการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนข้างต้น ได้นำไปสู่การขยายพื้นที่สภาวะความคลุมเครือทางอัตลักษณ์และอำนาจระหว่างญี่ปุ่นและตะวันตก จากเดิมที่ศิลปะและวัฒนธรรมที่แตกต่างกันในแต่ละมิติมีคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์และลักษณะที่เฉพาะตัว เมื่อถูกล้อมรวมกันอย่างไม่สามารถแยกออกได้ภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูน ได้ถูกจำกัดความใหม่ให้กลายเป็นเพียงองค์ประกอบของสื่อเพื่อความบันเทิงและเรื่องขาย ซึ่งสามารถถูกญี่ปุ่นควบคุมการผลิตใหม่และนำไปใช้ในการต่อรองกับอำนาจอาณานิคมของตะวันตกได้อย่างอิสระ

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นและหนังสือการ์ตูนนานาชาติ แม้ว่าจะจะเป็นกระบวนการทางศิลปะและวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม ที่มักถูกเชื่อมโยงกับความไม่สละสลวยและความบันเทิงอย่างฉาบฉวยสำหรับเด็กและวัยรุ่น แตกต่างจากสื่อที่มีลักษณะจริงจังกว่าเช่นการละคร นวนิยาย หรือภาพยนตร์ จากการศึกษา และผลงานการวิจัยอีกจำนวนมากที่การศึกษานี้ได้กล่าวถึงไว้บางส่วน ซึ่งให้เห็นว่าหนังสือการ์ตูนมีบทบาททางสังคมและวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่นมาอย่างยาวนานและชัดเจน และตั้งแต่การเกิดขึ้นของหนังสือการ์ตูนแนวกล้ำโง่ในทศวรรษที่ 1980 เป็นต้นมา ได้มีการเกิดขึ้นอย่างเป็นจำนวนมากนับไม่ถ้วนของหนังสือการ์ตูนที่มีแนวทางและรูปแบบการนำเสนอที่แปลกใหม่อันควรค่าแก่การศึกษาและเก็บบันทึกข้อมูล ในหมู่หนังสือการ์ตูนเหล่านี้ มีทั้งการนำเสนอหุ่นยักษ์ เซ็งจักรกลชีวภาพ การต่อสู้และการฝึกฝนวิชาทางจิตวิญญาณด้วยเวทมนต์ ตลอดจนหนังสือการ์ตูนที่มีภาพและเนื้อชวนขนหัวลุกอย่างแปลกประหลาดอีกมากมาย โดยมีหนังสือการ์ตูนหลายเรื่องที่น่าเสนอลักษณะของการต่อรองทางอัตลักษณ์ผ่านการลอกเลียนแบบวัฒนธรรมตะวันตกอย่างชัดเจน ทั้งการดำเนินเรื่องในโลกตะวันตก ด้วยตัวละครตะวันตก และมีเนื้อหาสอดคล้องกับสังคมและวัฒนธรรมตะวันตกซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับประเทศญี่ปุ่นอย่างสิ้นเชิง ทั้งหมดนี้ แม้ว่าจะไม่ได้สะท้อนถึงจิตสำนึกมวลชนของชาวญี่ปุ่นทุกคนอย่างสมบูรณ์ แต่หนังสือการ์ตูนกล้ำโง่เหล่านี้สามารถแสดงออกถึงสภาวะหรือกระบวนการทางเลือกหนึ่ง ในการควบคุมภาพตัวแทนของทั้งญี่ปุ่นเองและตะวันตกเหนืออำนาจเชิงอาณานิคม ด้วยการปฏิเสธภาพแห่งความอ่อนแอและพ่ายแพ้ที่ถูกหยิบยื่นโดยตะวันตกอย่างสิ้นเชิง และต่อรองกับกฎเกณฑ์การนิยามความหมายเชิงอัตลักษณ์และอำนาจที่มาควบคุมกันได้อย่างแนบเนียน

หนังสือการ์ตูนชื่อดังอย่าง Fullmetal Alchemist (2001) โดย ฮิโรมุ อารากาวะ (Hiromu Arakawa, 1973) เล่าเรื่องราวของกลุ่มนักเล่นแร่แปรธาตุในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมของยุโรป ผ่านการอ้างอิงถึงปรัชญาและปรัมปราเกี่ยวกับบรสาณเวทตลอดทั้งเนื้อเรื่อง ในขณะที่ Vinland Saga (2005) ของ มาโกโตะ ยูคิมูระ (Makoto Yukimura, 1976) หยิบยืมบุคคลในประวัติศาสตร์การเดินเรือและปรัมปราของนอร์ส มาสร้างสรรค์เป็นเนื้อเรื่องของเหตุการณ์ยิบย่อยมากมายที่สอดคล้องกับประวัติศาสตร์ของยุโรปตอนเหนือในศตวรรษที่ 11 หรือ Attack on Titan (2009) โดย ฮาจิเมะ อิซายามะ (Hajime Isayama, 1986) ที่มนุษย์ชาติซึ่งหลบหนีภัยภัยกินคนเข้ามาอยู่เป็นอาณานิคมภายในกำแพง มีลักษณะทาง

กายภาพ วิถีชีวิต ศิลปะ วัฒนธรรม และความเชื่อที่สอดคล้องกับชาวยุโรป โดยเฉพาะชาวเยอรมันระหว่างศตวรรษที่ 17 และศตวรรษที่ 18 โดยหนังสือการ์ตูนรุ่นใหม่เหล่านี้เป็นตัวอย่างส่วนหนึ่งของหนังสือการ์ตูนอีกมากมายที่สามารถถูกหยิบยกมาเป็นประเด็นการศึกษาบทบาทและความสอดคล้องทางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นและนานาชาติภายใต้บริบทของยุคโลกาภิวัตน์ในปัจจุบัน และในมิติของการศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น เพื่อขยายขอบเขตการศึกษาหนังสือการ์ตูนให้กว้างขวางมากยิ่งขึ้นไป หนึ่งนอกเหนือจากการให้ความสำคัญด้านการขยายขอบเขตประเด็นการศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น พื้นที่ของการผสมผสานกันทางวัฒนธรรม ในสภาวะความเปราะบางของความไม่ตระหนักรู้ถึงผลพวงของการถกถวียงทางวัฒนธรรม หรือความไม่ระลึกรู้ถึงความประบางทางวัฒนธรรมของนักวาดการ์ตูนและผู้อ่านการ์ตูนชาวญี่ปุ่น อันก่อให้เกิดการลอกเลียนแบบวัฒนธรรมของชาติอื่นอย่างไม่มีขีดจำกัดด้านความเหมาะสมทางการเมืองเชิงอัตลักษณ์ เป็นอีกประเด็นหนึ่งที่จะต้องได้รับความสนใจและศึกษาสืบเนื่องต่อไปจากประวัติศาสตร์ทางสังคมและวัฒนธรรมของญี่ปุ่นที่พัฒนาอย่างแตกต่างจากประเทศอื่น

ในมิติทางศิลปะและวัฒนธรรม การศึกษาสื่อ การต่อรองเชิงอำนาจทางวัฒนธรรม และหัวข้อการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดหลังอาณานิคมและการให้ความหมายเชิงอัตลักษณ์ การวิจัยนี้หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะเป็นหนึ่งในกระบวนการมีส่วนร่วมเพื่อขยายขอบเขตการศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นและหนังสือการ์ตูนนานาชาติให้ครอบคลุมมิติต่างๆ ทางสังคมและวัฒนธรรมได้อย่างกว้างขวางและรอบด้านมากยิ่งขึ้น เนื่องจากหนังสือการ์ตูนคือแขนงหนึ่งของศิลปะที่มีคุณค่าและความหมายทางสุนทรียศาสตร์ตลอดจนถึงประวัติศาสตร์ที่เฉพาะตัวและสอดคล้องกับความเป็นไปของสังคมมาอย่างยาวนานและต่อเนื่อง ไม่แตกต่างจากศิลปะ ด้วยการวิจัยนี้อาจถูกถกเถียงและสบล้าง หรือเป็นประโยชน์สำหรับการสนับสนุนข้อถกเถียงใด และจุดประเด็นทางการศึกษาเกี่ยวกับหัวข้อที่ใกล้เคียงในอนาคต

รายการอ้างอิง

- Bhabha, H. K. (1994). *The location of culture*. London: Routledge.
- Brenner, R. E. (2007). *Understanding manga and anime*. Connecticut: Library Unlimited.
- Bullington, J. (2019). *Kentaro Miura, grandmaster of grimdark*. In D. Boskovich (Ed), *Lost transmissions: The secret history of science fiction and fantasy*: Abrams Books.
- Burney, S. (2012). Pedagogy of the Other: Edward Said, Postcolonial Theory, and Strategies for Critique. *Counterpoints*, 417. (pp. 46 – 60). doi: 137.207.120.173. Peter Lang Inc.
- Christie's. (2015). Never imitate others: The story of the Gutai. Retrieved from <http://www.christies.com/features/The-Story-of-Gutai-9464-3.aspx>
- Foster, H., Krauss, R., Bois, Y., & Buchloh, B. (2005). *Art since 1900: Modernism, antimodernism, postmodernism*. Thames & Hudson.
- Goto-Jones, C. (2009). *Modern Japan: A very short introduction*. (pp. 14 - 19). Oxford University Press.
- Kato, M. T. (2007). *From Kung Fu to Hip Hop: Globalization, revolution, and popular culture*. New York: State University of New York Press.
- Langer, J. (2011). *Postcolonialism and science fiction*. London: Palgrave Macmillan.
- Mikhailova, Y. (2008). *Intellectuals, cartoons, and nationalism during the Russo-Japanese war*. In M. W. MacWilliams (Ed), *Japanese visual culture: Explorations in the world of manga and anime*. (pp. 155 – 276). London: Routledge.
- Murakami, T. (2005). *Little Boy: The arts of Japan's exploding subculture*. New York: Japan Society.
- Nakar, E. (2008). *Framing Manga: On narratives of the second world war in Japanese manga*. In M. W. MacWilliams (Ed), *Japanese visual culture: Explorations in the world of manga and anime*. (pp. 177 – 199). London: Routledge.
- Napier, S. J. (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing contemporary Japanese animation*. London: Palgrave Macmillan.
- Power, N. O. (2009). *God of comics: Osamu Tezuka and the creation of post world war II manga*. University Press of Mississippi.

- Reed, C. (2010). *The chrysanthème papers: The pink notebook of Madame Chrysanthème and other documents of French Japonisme*. Honolulu: University of Hawaii Press.
- Rosenbaum, R. (2013). *Reading Showa history through manga: Astro Boy as the avatar of postwar Japanese culture*. In R. Rosenbaum (Ed.), *Manga and the representation of Japanese history*. (pp. 40 – 59). New York: Routledge.
- Ryfle, S. (1998). *Japan's favorite Mon-Star: The unauthorized biography of the Big G*. Toronto; Ontario: ECW Press.
- Said, E. (1978). *Orientalism*. New York: Pantheon.
- Schodt, F. L. (1983). *Manga! Manga! the world of Japanese comics*. Tokyo: Kodansha International Ltd.
- Schodt, F. L. (1988). *Inside the robot kingdom: Japan, mechatronics, and the coming robotopia*. Tokyo: Kodansha International Ltd.
- Schodt, F. L. (1996). *Dreamland Japan: Writings on modern manga*. California: Stone Bridge Press.
- Tatsumi, T. (2006). *Full metal Apache: Transactions between Cyberpunk Japan and Avant-Pop America*. Durham, New York City: Duke University Press.
- The Japan Society. (2005). *Little Boy: The arts of Japan's exploding subculture*. Retrieved from http://www.japansociety.org/little_boy_the_arts_of_japans_exploding_subculture

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวศุภาวรรณ ศุภณีนีติส
วัน เดือน ปี เกิด	22 มิถุนายน 2536
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	Bachelor of Arts (Communication Design) (First Class Honors) Mahidol University International College (2015)
ที่อยู่ปัจจุบัน	4 ซ.เพชรเกษม 63/4 แขวงหลักสอง เขตบางแค กรุงเทพมหานคร 10160

