

ศิลปะการสื่อสารด้วยภาพในมังงะของขวัญของจุนจิ อิโต

The Art of Visual Communication in Junji Ito's Horror Manga

สหัสชัย หริรักษาศิพิต (Sahatchai Hariraksapitk)^{1*}

¹ สาขาวิชานิตศาสตร์นานาชาติ วิทยาลัยนิตศาสตร์มหาวิทยาลัยรังสิต (International Communication Arts, College of Communication Arts, Rangsit University)

*Corresponding author: natapong10@gmail.com

ได้รับบทความ: 28 ก.ย. 66 / แก้ไขปรับปรุง: 15 พ.ย. 66 / อนุมัติให้ตีพิมพ์: 1 ธ.ค. 66 / เผยแพร่ออนไลน์: 3 ม.ค. 67

DOI: 10.14456/rilj.2023.8

บทคัดย่อ

การสื่อสารด้วยภาพ (Visual Communication) คือการใช้องค์ประกอบภาพเพื่อถ่ายทอดความคิดและเนื้อหา ข้อมูลข่าวสารรวมถึงสัญลักษณ์ ภาพวาด ภาพประกอบ การออกแบบกราฟิก การพิมพ์ การออกแบบอุตสาหกรรม การโฆษณา ภาพเคลื่อนไหว และทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นการบูรณาการหรือการประกอบขึ้นด้วยทัศนธาตุต่างๆ ขององค์ประกอบศิลป์ ได้แก่ จุด (Point, Dot) เส้น (Line) รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form) พื้นที่ว่าง (Space) น้ำหนักอ่อน-แก่ (Tone) พื้นผิว (Texture) สี (Color) ร่วมกันก่อร่างขึ้นเป็นภาพต่างๆ ตามจินตนาการของศิลปินเพื่อให้เล่าเรื่องแทนการใช้ตัวอักษรหรือข้อความ

ในศิลปะมังงะของชาวญี่ปุ่น (ホラー漫画 - Horror Manga) การสื่อสารด้วยภาพของงานจินจิ อิตอนั้นมีลักษณะโดดเด่นในภาพที่มีรายละเอียดซับซ้อนเกินจริงอย่างน่าเหลือเชื่อ ด้วยทัศนธาตุพื้นฐาน เขาใช้เส้น จุด และน้ำหนัก เพื่อแสดงพื้นผิว บรรยากาศ องค์ประกอบที่เต็มไปด้วยเลือดทั้งหมดถูกแรงผลักดันด้วยเส้นสายหลายลักษณะ เพื่อสื่อถึงพื้นผิวที่ให้ความรู้สึกนุ่ม แข็งกระด้าง และจุด หยดที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง

จินจิ อิตอได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานของศิลปินระดับโลกหลายท่านเช่น โยฮันเนส เวอร์เมียร์ (Johannes Vermeer) เอ็ดการ์ เดกาส์ (Edgar Degas) ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) และ เอช.อาร์. กิเกอร์ (H. R. Giger) และเรื่องราวของชาวญี่ปุ่นเกี่ยวกับลัทธิจักรวาล (Cosmicism) ของ เอช. พี. เลิฟคราฟท์ (H. P. Lovecraft) ซึ่งมีแนวคิดที่มีลักษณะผสมผสานกันระหว่างนิยายสยองขวัญ นิยายวิทยาศาสตร์ และแฟนตาซี โดยกล่าวว่ามนุษย์ชาติเป็นเพียงส่วนหนึ่งของจักรวาล ที่ไม่มีความสำคัญมากมาย และสามารถถูกกวาดล้างได้ทุกเมื่อจากสิ่งที่มีมนุษย์ธรรมดาไม่สามารถรับรู้และคาดเดาได้ รวมทั้งการได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานของกิเยร์โม เดล โตโร โกเมซ (Guillermo del Toro Gomez) ราชากาพย์ยนตร์สยองขวัญซึ่งเป็นทั้งผู้กำกับภาพยนตร์ นักเขียนบท ผู้อำนวยการสร้างและนักประพันธ์นวนิยายชาวเม็กซิกัน (Martin, 2023)

ผลงานของจินจิ อิตอถูกจัดอยู่ในประเภทควอทีเดียนและความสยองขวัญ (The Quotidian Style and The Horrific Style) กล่าวคือในความปกติสามัญธรรมดาทุกวันของชีวิต (The Quotidian Style) ถูกนำมาจัดวางประกบคู่กัน (Juxtaposition) กับความสยองขวัญ (The Horrific Style) ส่งผลให้เกิดพลังการมองเห็นภาพที่ให้ความหวุ่นไหว ไม่มั่นคง ไม่ปลอดภัย และน่าสะพรึงกลัว การเผยให้เห็นภาพสยองขวัญนั้น แท้จริงแล้วกลายเป็นความตึงเครียดของการเล่าเรื่องแบบเมตา-ดาต้า (Meta-Data) ที่ข้อมูลภาพดำเนินการเล่าเรื่องไปตลอดทั้งเรื่อง เนื้อหาการสื่อสารด้วยภาพในมังงะของจินจิ อิตอประกอบด้วย ความสยองขวัญหลายประเภทที่มีแก่นเรื่องหรือธีม (Theme) ที่เชื่อมโยงกับความสยองขวัญ น่าสะพรึงกลัว ในแบบฉบับที่สามารถจินตนาการได้เป็นรูปธรรม โดยหลักแล้วจินจิ อิตอนับว่าเป็นเจ้าบ้าน (Host) แห่งความสยองขวัญที่มีเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ชัดเจนในความสยองประเภทแยกย่อย (Subgenre of horror) เช่น ความสยองขวัญเกี่ยวกับร่างกาย ความสยองขวัญเกี่ยวกับจักรวาล ความสยองขวัญแนวจิตวิทยา และความสยองขวัญในจินตนาการเหนือธรรมชาติ ความน่าสะพรึงกลัวแปลกประหลาดเหนือจริงเกินคาดคิด

มังงะสยองขวัญของJunji Itoมีพื้นฐานจากแก่นเรื่องเหล่านี้เป็นส่วนใหญ่ โดยมีแก่นเรื่องอื่นๆ รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างเหยื่อกับผู้ล่า การสูญเสียของมนุษยชาติ และความหลงใหลที่เป็นเรื่องปกติวิสัย

คำสำคัญ: การสื่อสารด้วยภาพ มังงะสยองขวัญ Junji Ito

Abstract

Visual Communication is the use of visual elements to convey ideas and content. The information includes symbols, drawings, illustrations, graphic design, typography, industrial design, advertising, animation, and electronic resources which is the integration or composition of various visual elements of art composition, such as Points, Dot, Line, Shapes and Form, Space, Tone, Texture, and Color together form various images according to the artist's imagination to tell a story instead of using letters, words or text. In the art of horror manga, Junji Ito's visual communication is characterized by incredibly detailed and intricate images based on basic visual elements. He uses lines, points, and weight to express texture. The entire gory atmosphere of the composition is shaded with multiple lines to convey a soft, expressive texture, different hardness, and drops

Junji Ito was inspired by the works of many world-class artists such as Johannes Vermeer, Edgar Degas, Salvador Dali and H.R. Giger, and H. P. Lovecraft's horror stories of "Cosmicism", which have concepts that are mixed between horror novels science fiction and fantasy by it states that humanity is just an insignificant part of the universe and can be wiped out at any time by things that ordinary humans cannot understand or predict. Including being inspired by the work of Guillermo del Toro Gomez, the king of horror films who is also a Mexican film director, screenwriter, producer, and novelist (Martin, 2023)

Junji Ito's works are classified as The Quotidian Style and The Horrific Style, that is, in which the ordinary, everyday life (The Quotidian Style) is placed and paired together (Juxtaposition) with horror (The Horrific Style), resulting in the power of seeing images that are

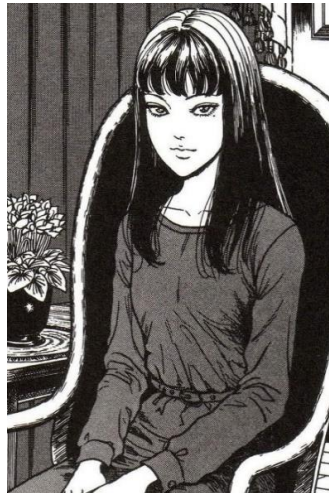
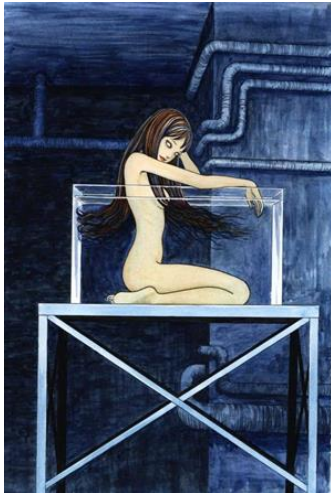
shaky, unstable, unsafe and frightening. Revealing the horror, it actually becomes a meta-narrative tension, where visual data carries the narrative throughout the story. Visual communication content in Junji Ito's manga consists of many types of horror that have a main theme connected to horror. Terrifying in a way that can be concretely imagined. Mainly Junji Ito is considered to be a host of horror that has a unique and clear identity in the subgenre of horror such as body horror, cosmic horror, psychological horror, and, the horror of supernatural imagination, a strange, surreal, and unexpected terror. Junji Ito's horror manga is based largely on these themes and with other themes including the relationship between prey and predator, loss of humanity, and the passion that is normal

Keywords: Visual Communication, Horror Manga, Junji Ito

บทนำ

Junji Ito (伊藤潤二) หนึ่งในศิลปินมังงะสายขวัญผู้โดดเด่นและมีชื่อเสียงชาวญี่ปุ่น เกิดเมื่อวันที่ 31 กรกฎาคม พ.ศ. 2506 ที่เมืองนาทาสึกาว่า จังหวัดกิฟุ ประเทศญี่ปุ่น เขาเป็นศิลปินนักเขียนมังงะแนวสยองขวัญที่ได้รับการจัดให้เป็นบุคคลสำคัญในประติมานวิทยา (Iconography) สยองขวัญยุคหลังซึ่งมีผลงานแพร่หลายและมีชื่อเสียงหลายเรื่อง อาทิ “โทมิเอะ” (富江、Tomie) เรื่องราวของเด็กสาววัยรุ่นชั้นมัธยมปลายที่ใช้เสน่ห์ยั่วผู้ชายจนหลงใหลคลั่งไคล้ เธอถูกฆ่าหั่นศพเป็น 42 ชิ้นอย่างเหี้ยมโหดเพื่ออำพรางศพ แต่กลับฟื้นคืนชีพอีกครั้ง ไม่ว่าเธอจะถูกฆ่าและหั่นเป็นชิ้นๆ ด้วยความโหดเหี้ยมอีกครั้งก็ก็ตามเธอก็กลับมามีชีวิตครั้งแล้วครั้งเล่า สร้างความสยดสยองและน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับ การ ตาย ของ เธอ ใน เรื่อง “ปลา ม ร ณ ะ” (ギョ、Gyo ชื่อ เต็ม ว่า ギョ う ご め く 不 気 味、Gyo Ugomoku Bukimi) เรื่องราวสุดพิสดารของประติมากรรมหลุดโลก เป็นการผสมผสานระหว่างสารอินทรีย์กับสารอนินทรีย์ ปลาตุ๋นกลายเป็นพันธุ์จากเชื้อไวรัส มีขาเดินได้ มีกลิ่นเน่าเหม็น ฆ่าไม่ตาย ทำลายไม่สิ้น ผูกปลากลายพันธุ์สยองขึ้นจากทะเลบุกเข้าทำลายเมืองและฆ่าผู้คนล้มตาย

แพร่เชื้อโรคร้ายจนเมืองทั้งเมืองพินาศย่อยยับ และในเรื่อง “ก้นหอยมรณะ” (うずまき、Uzumaki) เมื่อเมืองคูโรซุ (黒渦町、Kurouzu) ต้องคำสาปเกลียวก้นหอย รูปแบบเกลียวหรือเกลียวก้นหอยประหลาดเป็นปรากฏการณ์ลึกลับเหนือธรรมชาติ อุบัติขึ้นโดยไม่มีที่มาที่ไปมันค่อยๆ กลืนกินทุกสิ่งทุกอย่างและทุกคนในเมือง ร่างกายผู้คนบิดเป็นเกลียว กลายร่างเป็นหอยทากโดยไม่สามารถหาทางแก้ไขได้ คำสาปนี้เป็นพลังแห่งจักรวาลที่ทำลายตรรกะ และค่อยๆ ทำให้ผู้คนบ้าคลั่ง นอกจากสามเรื่องนี้แล้ว ยังมีเรื่องอื่นๆ ที่มีการสื่อสารนำเสนอเนื้อเรื่อง และภาพมังงะที่แฝงไว้ด้วยจินตนาการแนวจิตวิทยาที่น่าขนลุกและสยดสยอง



ภาพที่ ๑: โทมิเอะ (富江、Tomie) สาวน้อยคูบริสุทธีผุดผ่องแต่เต็มไปด้วยเล่ห์ราคะและกลืนอาย

ม

ร

ณ

๔

ที่มา: (ตฤณภัทร โลหะพงศธร, และณัฐมน สุนทรมีเสถียร, 2564)



ภาพที่๒: ก้นหอยมรณะ (うずまき、Uzumaki) คำสาปเกลี้ยวก้นหอย ควบคุมทั้งจิตวิญญาณและร่างกาย ที่มา: (ฉัตรวี เสนธนิศศักดิ์, 2560)



ภาพที่๓: ปลามรณะ (ギョ、Gyo) ปลากลายพันธุ์บุกขึ้นฝั่งและชาวเมืองกลายร่างเป็นอมมนุษย์กึ่งคนกึ่งสัตว์

ที่มา: (พินิตาน, 2559)

การศึกษาวิเคราะห์ ประมวลการสื่อสารด้วยภาพและแก่นเรื่อง

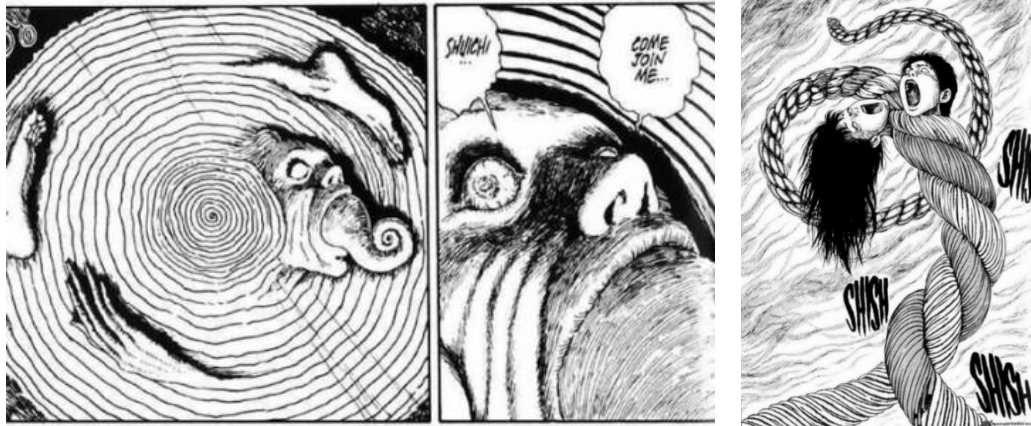
ในมังงะสยองขวัญของจุนจิ อิโต สามารถวิเคราะห์แจกแจงการสื่อสารด้วยภาพ แก่นเรื่อง และองค์ประกอบสำคัญได้ดังนี้

1. กายวิภาคสยอง เรื่องสยองขวัญทางร่างกาย (Body Horror)

จุนจิ อิโต มักสนใจสำรวจและเล่นกับร่างกายมนุษย์เป็นหลัก เรื่องราวแสนสยดสยองของเขา นำเสนอการเปลี่ยนแปลง การกลายร่างแปรสภาพ หรือการผสมผสานที่ไม่น่าเป็นไปได้ของร่างกายมนุษย์ ซึ่งดูแปลกประหลาด น่าสะพรึงกลัว และน่าตกใจ ตั้งแต่ความผิดปกติทางกายภาพไปจนถึงการเปลี่ยนแปลงที่เหนือจริงน่าสยดสยอง ภาพใบหน้าและผิวตะปุ่มตะป่ำของคุณบ๊ายซังบ้านมหันตภัยในเรื่อง “隣の窓、The Window Next Door” องค์ประกอบนี้สะท้อนถึงความกลัวลึกๆ ขึ้นเบื้องตันของคนเราที่จะสูญเสียการควบคุมร่างกายของตนเองไป ในเรื่อง “ก้นหอยมรณะ” ผลงานโด่งดังที่เป็นตัวอย่างของความสยองขวัญทางร่างกาย ที่เมืองคุโรซุ เมืองเล็กๆ ที่ถูกสาปด้วยรูปแบบเกลียว หรือเกลียวก้นหอยประหลาด ที่ค่อยๆ ส่งผลกระทบก่อหวดผู้คนและสิ่งของต่างๆ ทวีขึ้นเรื่อยๆ ฉากในเรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงความสยองขวัญทางร่างกายที่แปรสภาพไป ตัวละครชื่อ คิริเอะ โกชิมะ (五島桐絵、Kirie Goshima) และ ชูอิชิ ซาโตะ (斎藤秀一、Shuichi Saito) ชูอิชิแฟนหนุ่มของคิริเอะหมกมุ่นอยู่กับเกลียวก้นหอย ชูอิชิเริ่มสังเกตและจับจ้องลวดลายรูปแบบเกลียวทุกที่ ตั้งแต่เปลือกหอยไปจนถึงน้ำวน และในที่สุดความหลงใหลนี้ก็ทำให้เขาบ้าคลั่ง ฉากที่น่าสะพรึงกลัวที่สุดเกิดขึ้นเมื่อร่างกายของชูอิชิเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงอันน่าสยดสยอง ร่างของเขาบิดเบี้ยวราวกับถูกดึงเข้าไปในเกลียวที่แน่นเข็งอยู่เรื่อยๆ แขนขาของเขาบิดไม่เป็นรูปและยาวขึ้นๆ ปากของเขาบิดเบี้ยว จนกลายเป็นรูปก้นหอยที่น่าสะพรึงกลัว เขากลายเป็นร่างที่แปลกประหลาด และไม่มีใครจดจำได้ เขาถูกคำสาปแห่งเกลียวก้นหอยกลืนกินไปจนหมด นับได้ว่าเป็นสัญลักษณ์สำคัญของการเปลี่ยนแปลงอันน่าสยดสยอง ที่ไม่สามารถช่วยเหลือและแก้ไขได้ เขากลายเป็นศูนย์รวมของคำสาปที่เกาะกุมกินเมืองทั้งเมืองไปในที่สุด

ความสามารถของจุนจิ อิโตในการใช้ภาพพรรณนาถึงร่างกายมนุษย์ที่มีการเปลี่ยนแปลงเหนือจริง น่าสะพรึงและน่าตกใจ คือจุดเด่นในผลงานประเภทความสยองขวัญทางร่างกาย ภาพประกอบที่ซับซ้อนและ

แปลกประหลาดผสมผสานกับพรสวรรค์ของเขาในการสร้างบรรยากาศแห่งความสยดสยอง ทำให้มังงะของเขา น่าจดจำอย่างแท้จริง และทำให้ผู้อ่านรู้สึกสะอิดสะเอียน กระอักกระอ่วน ไม่นั่นคงอย่างยิ่ง



ภาพที่ ๔: กันหอยมรณะ (うずまき、Uzumaki) ความสยดสยองทางร่างกาย เมื่อร่างกายแปรสภาพ เพราะคำสาปเกลียวกันหอย ที่มา: (Pierce, 2013)



ภาพที่ ๕: กันหอยมรณะ (うずまき、Uzumaki) ความสยดสยองทางร่างกายที่แปรสภาพเป็นหอยทาก

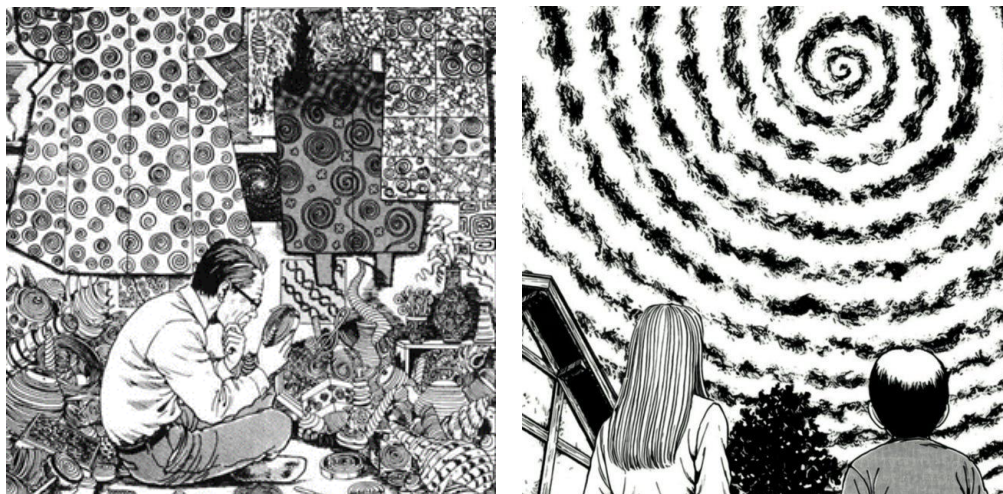
และภาพห้องฟ้าที่ปกคลุมด้วยควันจากเตาเผาศพที่ก่อตัวเป็นเกลียวกันหอย ควันที่กระจายตัวออกไปมอดดูคล้ายใบหน้าคน ที่มา: (Uzumaki Wiki: the Spiral, 1998)

2. ความหวาดกลัวที่มีอยู่ (Existential Dread)

เรื่องราวของขวัญของจุนจิ อิโตหลายเรื่องมีความเกี่ยวข้องกับประเด็นสำคัญในอัตถิภาวนิยม (Existentialism) อันลึกซึ้ง โดยการนำเสนอตัวละครที่ต้องเผชิญกับพลังที่ไม่อาจเข้าใจและหาคำตอบได้ และความน่าสะพรึงกลัวที่ทำลายกับความเข้าใจ ในความเป็นจริงสิ่งเหล่านี้ สามารถนำไปสู่ความรู้สึกไร้พลัง และความสิ้นหวัง

โดยแนวคิดอัตถิภาวนิยมนี้ พิจารณาว่าปัจเจกนิยม (Individualism) ความเป็นตัวตนที่เป็นอิสระ ซึ่งให้ความสำคัญกับความต้องการ ความรู้สึก และการกระทำของตนเอง มากกว่าความต้องการ ความรู้สึก และการกระทำของผู้อื่น ประพจน์โดยยึดตนเองเป็นใหญ่ (จตุพร นุตตะระวิน, 2553) ประสบการณ์ของแต่ละคน ในมุมมองของนักอัตถิภาวนิยม จุดเริ่มต้นของบุคคลหนึ่งคือความทุกข์ที่มีอยู่ หรือความรู้สึกสับสน มึนงง หรือความวิตกกังวลในการเผชิญหน้ากับโลกที่ไร้ความหมาย หรือแอบเซอริซึม (Absurdism) ในสารานุกรมปรัชญาอธิบายแนวคิดนี้ว่า “เป็นลัทธิที่ถือว่าการค้นคว้าหาสารัตถะ ทำให้ผู้คิดออกจากความเป็นจริง ความเป็นจริงที่แท้ก็คือ “อัตถิภาวะ” ของแต่ละบุคคลซึ่งมีสิ่งแวดล้อม และสภาพที่ตนเองได้สะสมไว้โดยการตัดสินใจเลือกเอง” (คินีนาถ ศรีบุรมย์, 2563) ในความหวาดกลัวที่มีอยู่คือ ความรู้สึกวิตกกังวลและไม่สบายใจอย่างล้นหลามซึ่งเกิดจากการใคร่ครวญถึงความไร้ความหมาย ความไร้สาระ และการหลีกเลี่ยงไม่ได้ของความตายและสภาพของมนุษย์ เป็นความรู้สึกสิ้นหวังในการดำรงอยู่ซึ่งสามารถกระตุ้นได้จากแง่มุมต่างๆ ของชีวิต เช่น ความไม่เที่ยงของการดำรงอยู่ การไม่มีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน และการตระหนักว่าความพยายามทั้งหมดของมนุษย์อาจไร้ประโยชน์ในที่สุด

ในเรื่อง “ก้นหอยมรณะ” รูปแบบเกลียวเกิดขึ้นทั่วเมืองคุโรซุ ทั้งเมืองตกอยู่ภายใต้คำสาปเกลียวก้นหอย เมื่อเรื่องราวดำเนินไป ตัวละครจะค่อยๆ ถูกสะกด ดึงเข้าสู่วังวนแห่งความไร้สติ บ้าคลั่ง และความสยองขวัญที่น่าสะพรึงกลัว ทั้งทางร่างกายและจิตใจ เกลียวก้นหอยรูปทรงที่ดูไร้อันตราย กลายเป็นสัญลักษณ์ของความหายนะและความตายที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ มันสื่อถึงการดำรงอยู่ของธรรมชาติที่เป็นวัฏจักร และความบ้าคลั่ง มันกระจายแพร่ระบาดไปทั่วเมือง ดึงดูดผู้คนเข้าสู่ความบ้าคลั่ง และการเปลี่ยนแปลงที่แปลกประหลาด ทำให้พวกเขาติดอยู่ในงล่อแห่งความทรมานตรวนนานเท่าอนัน สามารถสื่อถึงแนวคิดของความรู้สึกหวาดกลัวต่อการที่ต้องดำรงอยู่ชั่ววินาทีวันตรอย่ำหวาดผวา



ภาพที่ 6: กันหอยมรณะ (うずまき、Uzumaki) ผู้คนหลงใหลคลั่งไคล้จมนั่งลงไปในคำสาปเกลียวกัน
หอย

ที่มา: (Mayfair, 2019)

ในกรอบภาพด้านขวา ตัวละครแห่งมองท้องฟ้าที่ปกคลุมด้วยควันจากเตาเผาศพที่ก่อตัวเป็นเกลียวกันหอย เหมือนเป็นลางร้าย คล้ายกระแสน้ำวนที่ปล่อยพลังสะกดจิตออกมา การแสดงออกและความรู้สึกของตัวละครเป็นหนึ่งในความหวาดกลัวและความสิ้นหวังอย่างแท้จริง เมื่อพวกเขาตระหนักถึงธรรมชาติของคำสาปเหนือจริงที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ และไม่มีทางหยุดยั้งได้ เกลียวกันหอยเป็นศูนย์รวมแก่นแท้ของความน่าสะพรึงกลัวที่มีอยู่ ความรู้สึกติดอยู่ในความเป็นจริงที่หาคำตอบไม่ได้และไม่อาจเข้าใจได้ ต้องตกอยู่ในวังวนฝันร้ายแสนสยดสยอง เป็นวัฏจักรหมุนวนเวียนไปซ้ำแล้วซ้ำเล่า โดยไม่มีทางออกที่ชัดเจน ไม่รู้จบเหมือนเกลียวกันหอยที่หมุนวนไปตลอดเวลา ส่งผลต่อความรู้สึกไม่กระอักกระอ่วน ไม่สบายใจอย่างลึกซึ้งที่มั่งงะของจุนจิ อิโตมักจะดึงดูดใจผู้อ่านด้วยแก่นเรื่องแปลกประหลาด สยองพิสดารเช่นนี้

3. ความโดดเดี่ยวและความแปลกแยก (Isolation and Alienation)

ตัวละครในมั่งงะของจุนจิ อิโตมักพบว่าตัวเองโดดเดี่ยว ไม่ว่าจะทางร่างกายหรืออารมณ์ ความโดดเดี่ยวแปลกแยกนี้สามารถเพิ่มความรู้สึกอ่อนแอและรุนแรงขึ้นได้ โดยทั่วไปความโดดเดี่ยว (Isolation) หมายถึงสภาวะของการอยู่คนเดียวหรือถูกตัดขาดจากผู้อื่น เก็บตัวเองอยู่ในฉากหรือสถานการณ์

ที่โดดเดี่ยว โดยที่พวกเขาถูกแยกออกจากสังคม หรือถูกปล่อยให้อยู่กับอุปกรณ์ข้าวของเครื่องใช้ของตัวเอง การแยกตัวนี้อาจเกิดขึ้นทางกายภาพ เช่น การติดอยู่ในสถานที่ห่างไกลหรือถูกจำกัดให้อยู่ในพื้นที่เล็กๆ แคบๆ หรืออาจจะเป็นทางจิตวิทยาซึ่งตัวละครจะรู้สึกถูกตัดขาดจากผู้รอบข้าง ในทางกลับกัน ความแปลกแยก (Alienation) หมายถึงความรู้สึกเหินห่างหรือตัดขาดจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว หรือแม้แต่จากตัวเอง ในความโดดเดี่ยวและความแปลกแยกนี้มักปรากฏในงานของจุนจิ อิตโตะ ผ่านการค่อยๆ คลี่คลายจากความมีสติสัมปชัญญะ หรืออัตลักษณ์ของตัวละครเอง นำไปสู่ความรู้สึกโดดเดี่ยวและความแปลกแยกจากความเป็นจริง จากตัวตนหรือจากความเป็นมนุษย์ไปสู่อีกโลกหนึ่ง ในมิติใหม่ของตัวเอง พฤติกรรมของการเก็บตัวแยกตัวออกจากสังคม ไม่พบปะผู้คนไม่มีการพูดคุยกับผู้อื่นเป็นเวลานาน

สภาวะดังกล่าวเรียกว่า “ฮิคิโคโมริ ซินโดรม” (Hikikomori ひきこもり) เป็นการเจ็บป่วยด้วยโรคชนิดหนึ่งทางจิตเภท (Schizophrenia) การซึมเศร้า (Major Depression) โรคกลัวที่โล่ง (Agoraphobia) และโรคตื่นตระหนก (Panic Disorder) ส่วนใหญ่มักจะพบในสังคมเมืองที่มีการแข่งขันการทำงานด้วยเวลา การที่ต้องกระทำให้ตนเองอยู่รอดซึ่งอาจจะเป็นการเอาตัวรอดเปรียบผู้อื่นหรือสังคม ภาวะหนึ่งเป็นผลมาจากความผิดหวังในชีวิตเรื่องใดเรื่องหนึ่งทั้งการศึกษา การใช้ชีวิต การทำงาน ความรัก ความกดดันจากสังคมรอบข้างนำไปสู่ความเครียดสะสม ส่วนหนึ่งต้องการหลีกเลี่ยงจากภาวะดังกล่าว ซึ่งคาดว่าจะน่าจะเป็นหนทางในการเยียวยาหรือแก้ปัญหาชีวิตได้ (เฉลิมพล, 2562)

ในเรื่อง “เรื่องลึกลับที่รอยเลื่อนบนเขาามิงาระ” (阿彌殻断層の怪、The Enigma of Amigara Fault) นำเสนอแก่นเรื่องความโดดเดี่ยวและความแปลกแยก กล่าวคือมีโพรงประหลาด ลักษณะเหมือนมนุษย์จำนวนมากปรากฏขึ้นที่บริเวณหน้าผาหลังเกิดแผ่นดินไหว ผู้คนจากทั่วทุกทิศถูกดึงดูดให้เดินทางไปที่นั้น ให้รู้สึกถึงแรงผลักดัน ที่อธิบายไม่ได้ ให้ดึงดูดคนเข้าไปภายในโพรงลึกเหล่านั้น เมื่อเข้าไปแล้วก็จะติดอยู่ ในกับดักไม่สามารถกลับออกมาได้ ซึ่งนำไปสู่ความรู้สึกโดดเดี่ยวและความแปลกแยกอย่างเด็ดขาด เหมือนคนประเภทเก็บตัว ซ้ำตัวเอง ตัดขาดไม่สัมพันธ์กับโลกภายนอกอย่างสิ้นเชิง เนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวพันกับความรู้สึกทางจิตวิทยาของการถูกดึงดูดเข้าหาบางสิ่งที่อธิบายไม่ได้ และผลอันน่าสะพรึงกลัวที่ตามมา ของการยอมจำนนต่อสิ่งที่บีบบังคับนั้น แก่นเรื่องความโดดเดี่ยวและความแปลกแยกไปสู่ภาวะสุดโต่ง สู่ถึงความรู้สึกไม่สบายใจ อึดอัด อับจนหนทาง และเกิดการตั้งคำถาม ถึงขอบเขตระหว่างความปกติกับ ความแปลกประหลาดในโลกที่จุนจิ อิตโตะสร้างขึ้น

อนึ่งจากสภาพปัจจุบันในญี่ปุ่นหรือทั่วโลกมีคน ที่เข้าขำอยู่ในสภาวะโดดเดี่ยวตัวเอง นับวันมีจำนวนมากขึ้น ความรักสันโดษ เก็บตัวเงียบอยู่ภายในบ้านพักโดยไม่ติดต่อกับโลกภายนอกหรือมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่สมาชิกของครอบครัวตน(เฉลิมพล พลมุข, 2562)



ภาพที่ ๗: เรื่องลึกลับที่รอยเลื่อนบนเขาอามิงระ (阿彌殻断層の怪、The Enigma of Amigara Fault)

ผู้คนถูกดึงดูดให้เข้าไปในโพรงประหลาด ลักษณะเหมือนมนุษย์ ที่บริเวณหน้าผาชันของเขาอามิงระ

ที่มา: (Luke, 2019)

4. องค์ประกอบเหนือธรรมชาติ (Supernatural Elements)

แม้ว่าเรื่องราวในมังงะของ Junji Ito มักจะเริ่มต้นในโลกที่ดูเหมือนปกติ แต่เรื่องราวเหล่านั้นมักนำเสนอองค์ประกอบเหนือธรรมชาติ หรือองค์ประกอบที่อธิบายไม่ได้ที่ปรากฏขึ้นอย่างรวดเร็ว องค์ประกอบเหล่านี้อาจทำให้เส้นแบ่งระหว่างความเป็นจริงกับฝันร้ายที่พร่ามัวเลือนราง ทำให้ผู้อ่านตั้งคำถามว่า แท้จริงแล้ว เกิดอะไรขึ้นกันแน่ เกี่ยวกับองค์ประกอบเหนือธรรมชาติที่พบในเรื่อง “ก้นหอยมรณะ” สามารถอธิบายเรื่องนี้ได้อย่างไร

องค์ประกอบเหนือธรรมชาติที่เกี่ยวกับเรื่อง *สยองขวัญทางร่างกาย* Junji Ito หมกหมุ่นสนใจเรื่องสยองขวัญทางร่างกายมนุษย์ซึ่งจัดเป็นประเภทย่อย (Horror Sub-Genre) ของความสยองขวัญที่เกี่ยวข้องกับ การเปลี่ยนแปลงที่แปลกประหลาดผิดธรรมชาติของร่างกายมนุษย์ ตัวละครของเขา มักจะมีการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพที่น่าสยดสยองและเหนือจริง ตัวอย่างเช่น ในเรื่อง “ก้นหอยมรณะ” ชาวเมืองในเมืองเล็กๆ หมกหมุ่นอยู่กับรูปแบบเกลียว ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักของเรื่อง ที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่น่า

สะพรึงกลัว เช่น ลำตัวคนบิดเป็นเกลียว หรือแขนขาที่ยืดยาวออกไปในลักษณะผิดธรรมชาติ นี่เป็นเรื่ององค์ประกอบเหนือธรรมชาติในจินตนาการของจุนจิ อิโต

เรื่องของคำสาป มาในรูปแบบเหนือธรรมชาติ คำสาปเหล่านี้อาจเกิดจากพลังเหนือธรรมชาติ หรือแม้แต่เกิดขึ้นจากความหลงใหลทางจิตก็ได้ ในเรื่อง “โทมิเอะ” เด็กสาวต้องคำสาปชื่อโทมิเอะ มีความสามารถในการสร้างและขยายพันธุ์ตัวเอง แพร่กระจายความวุ่นวายและความตายอันน่าสะพรึงกลัวไปทุกที่ที่เธอไป

เกี่ยวกับสิ่งหลอน การประจักษ์ในผีสิงและสถานที่ผีสิง เป็นประเด็นสำคัญที่เกิดขึ้นซ้ำๆ ในมังงะของจุนจิ อิโต เรื่องราวของเขามักประกอบด้วยตัวละครที่ต้องเผชิญหน้ากับวิญญาณอาฆาต บ้านผีสิง หรือวัตถุต้องคำสาป ในเรื่อง “เรื่องลึกลับที่รอยเลื่อนบนเขาอาบิมาระ” ผู้คนถูกดึงดูดให้เข้าไปในโพรงลึกลับ ลักษณะเหมือนมนุษย์ ที่บริเวณหน้าผา ซึ่งดูเหมือนจะมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงที่แปลกประหลาดและน่ากลัวกับชีวิตของคนเหล่านั้น

สิ่งประหลาดหรือสัตว์ประหลาดเหนือธรรมชาติ เป็นสิ่งมีชีวิตประเภทหนึ่งที่กำหนดโดยไม่สนใจกฎธรรมชาติของจักรวาลตามที่เรารู้จัก เป็นการเยาะเย้ยความเป็นจริงอันแปลกประหลาดเกินกว่าจะเข้าใจได้ ผลงานของจุนจิ อิโต มักประกอบด้วยสิ่งที่ยู่นอกโลกและไม่อาจเข้าใจได้ ซึ่งท้าทายกฎแห่งธรรมชาติ สิ่งน่าสะอิดสะเอียนที่น่ารังเกียจเหล่านี้ สามารถสร้างความบ้าคลั่งให้กับผู้ที่เผชิญหน้าพวกมันได้ ในเรื่อง “ปลามรณะ” ปลากลไกเดินได้ที่มีรูปร่างแปลกประหลาดแพร่ระบาดไปทั่วเหมือนเชื้อไวรัสร้ายที่แพร่กระจายความหวาดกลัวและความตายไปทั่ว

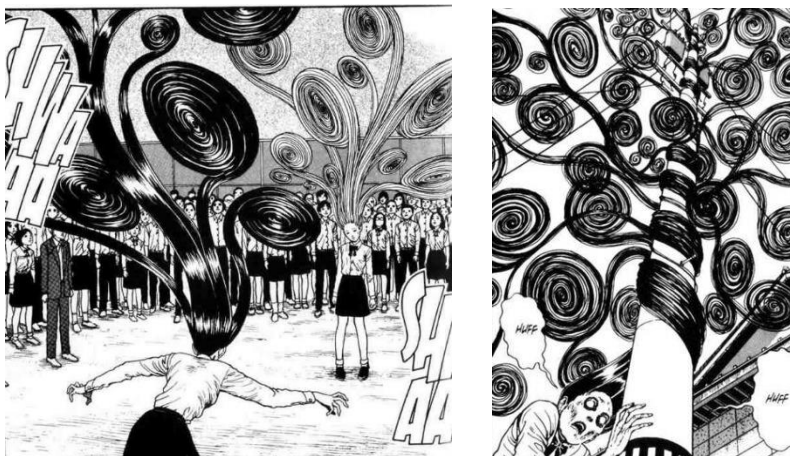
ความโดดเดี่ยวและความบ้าคลั่ง จุนจิ อิโต มักจะสนใจแก่นเรื่องของความโดดเดี่ยว โดยที่ตัวละครถูกตัดขาดจากโลกภายนอก ความโดดเดี่ยวนี้อาจนำไปสู่ความบ้าคลั่งได้เมื่อตัวละครต้องเผชิญกับปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติที่ทำลายสติของพวกเขา ในเรื่อง “ฝันยาว” (長い夢、Long Dream) ชายคนหนึ่งประสบกับเวลาที่ถูกขยายออกปวยาวนานขึ้น เท็ตสึโร มูกิโตะ (向田哲郎, Tetsuro Mukoda) ต้องเข้าโรงพยาบาลเพราะป่วยเป็นโรคประหลาดคือหลับฝันยาว ความฝันของเขากินเวลาหนึ่งปีหรือยาวนานกว่านั้น ความฝันของเขาเสมือนเป็นโลกแห่งความจริงที่มีลำดับเรื่องราวเกิดขึ้นอย่างเชื่อมโยงตามปกติ ของโลกแห่งความจริง เขาหลับลึกและจะยอมตื่นเมื่อถึงเวลาเท่านั้น ชีวิตทั้งชีวิตของเขาจมอยู่ภายในเวลาคืนเดียวที่ยาวนานผิดปกติ เขาจึงต้องจมอยู่กับความโดดเดี่ยว และแทบจะวิกจริตจนเกิดการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายซึ่งไม่สามารถป้องกันและแก้ไขได้



ภาพที่ ๘: ฝันยาว (長い夢、Long Dream) ที่มา: (Britt, 223)

โลกความฝันของเท็ตสึโร มุโตะ ยาวนานมากขึ้นจากหนึ่งคืนต่อหนึ่งปี กลายเป็นหนึ่งคืนต่อห้าสิบปี แห่งความฝัน เมื่อตื่นขึ้นมาเขาเริ่มพูดภาษาประหลาดเหมือนไม่ใช่ภาษามนุษย์ เหมือนเขาได้หลุดออกไปจากโลก เขาเริ่มมีร่างกายแก่ลง ทั้งที่อายุยังหนุ่มเป็นเรื่องเหลือเชื่อและหาข้อพิสูจน์ไม่ได้ รวบรวมว่าช่วงเวลาในความฝันอันยาวนานนั้น ร่างกายของเขาได้แปรสภาพไปตามเวลาอันยาวนานในความฝันนั้น เมื่อหนึ่งคืนที่นอนหลับฝันไป ตื่นขึ้นมาพบว่าผ่านไปเป็นเวลาห้าสิบปี ทั้งปมให้ขบคิดว่า คนแปรเปลี่ยนไปตามกาลเวลาแม้ฝันเพียงชั่วข้ามคืน

ฉากหนึ่งที่น่าจดจำในเรื่อง “กันหอยมรณะ” คือ เรื่องราวเกี่ยวกับเมืองคุโรซุซึ่งถูกสาปให้หลงใหลในเกลียวกันหอย องค์ประกอบเหนือธรรมชาติปรากฏออกมาในรูปแบบพิสดารต่างๆ ฉากหนึ่งเกี่ยวข้องกับเด็กผู้หญิงชื่ออาซามิ คุโรทานิ (黒谷あざみ、Azami Kurotani) ซึ่งเธอถูกรบงำด้วยความหลงใหลในตัวเธอเอง ผมของเธอเริ่มยาวขึ้นและขดม้วนอย่างควบคุมไม่ได้จนกลืนเธอกินไปทั่วทั้งร่าง การเปลี่ยนแปลงที่น่าขนลุกและไม่มั่นคงนี้ แสดงให้เห็นพรสวรรค์ของจุนจิ อิโตในจินตนาการสยองขวัญทางร่างกาย และความสามารถของเขาในการทำให้สิ่งสวยงามธรรมดาๆ ดูน่ากลัว ในประเด็นนี้เกลียวกันหอยสามารถเชื่อมโยงกับ “โรคหลงตัวเอง” (Narcissistic Personality Disorder) คือ โรคบุคลิกภาพผิดปกติชนิดหนึ่ง โดยผู้ป่วยจะยึดตัวเองเป็นศูนย์กลางเป็นสำคัญ เชื่อว่าตัวเองเป็นคนพิเศษ ต้องการการยกย่องชื่นชม และขาดความเห็นใจผู้อื่น มักหมกมุ่นอยู่กับการโอ้อวดตนเองในความสำเร็จ ในรูปร่างหน้าตา หรือฐานะทางการเงิน เชื่อว่าตัวเองนั้นเหนือกว่าผู้อื่น รวมทั้งมักคบค้าสมาคมกับบุคคลที่เห็นว่ามีความพิเศษหรือสำคัญมาก การกระทำดังกล่าวจะช่วยเพิ่มความเชื่อมั่นและเคารพนับถือตัวเองให้มากขึ้น



ภาพที่ ๙: ก้นหอยมรณะ (うずまき、Uzumaki) ความน่าสะพรึงกลัวในความสวย ผสมสลายเงางามของตัวละครออกยาวขึ้นและขดม้วนเป็นเกลียวก้นหอยอย่างไม่รู้จบจนนำไปสู่ความตาย

ที่มา: (Uzumaki Wiki: Medusa, 1998)

5. ฉากในเมือง (Urban Settings)

ฉากในมังงะของจุนจิ อิโตหลายเรื่องเกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมในเมือง ซึ่งสามารถเปรียบเทียบหรือเทียบเคียงระหว่างสภาพความรู้สึกปกติธรรมดา ความคุ้นเคยในชีวิตประจำวันกับความแปลกประหลาดและความไม่มั่นคงได้ การผสมผสานระหว่างชีวิตประจำวันกับองค์ประกอบของขวัญทำให้เกิดความรู้สึกไม่สบายใจไม่มั่นคงโดยรวมได้อย่างมีผลต่อความรู้สึก ทำให้เห็นลักษณะความขัดแย้งและการเปลี่ยนแปลงได้ชัดเจน ฉากในเมืองมักถูกทำให้รู้สึกน่าขนลุก อึดอัด และเต็มไปด้วยความรู้สึกหวาดกลัว การเปลี่ยนทิวทัศน์ สภาพแวดล้อมในเมืองธรรมดาๆ ให้กลายเป็นสภาพน่าหวาดกลัว ขนลุก สยองขวัญรู้สึกไม่สบายใจ อึดอัดในสภาพแวดล้อมธรรมดาที่คุ้นเคย เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีลักษณะเด่นในมังงะของจุนจิ อิโต

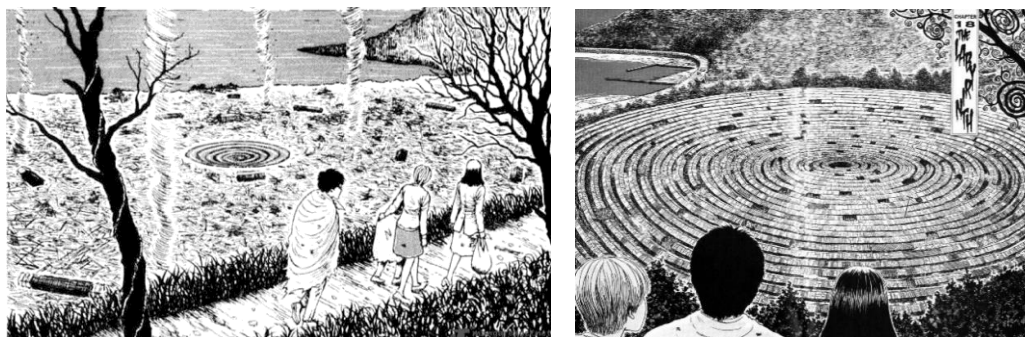
ตัวอย่างหนึ่งที่โดดเด่นที่สุดคือ ภาพเมืองในเรื่อง “ก้นหอยมรณะ” เมืองชายฝั่งเล็กๆ ที่มีเหตุการณ์แปลกประหลาดและเหนือธรรมชาติเกิดขึ้นหลังจากการค้นพบรูปแบบเกลียวอันลึกลับ ถนน อาคารต่างๆ ของเมือง และแม้แต่ผู้อยู่อาศัยในเมืองก็บิดเบี้ยวและแปลกประหลาดเมื่อถูกเกลียวมรณะกลืนกิน ถนนในเมืองคูโรซุ มีเกลียวก้นหอย กระจายเป็นรัศมีวงกว้างไปทั่วราวไม่ใช่เมืองที่คุ้นเคย ถนนแคบๆ ที่คดเคี้ยว

ดูเหมือนจะม้วนงอและบิดเบี้ยวราวกับเกลียวกันหอย ส่งผลกระทบบกพร่องเมืองมานานหลายสัปดาห์ แสงไฟถนนทอดยาวเป็นเงาที่เด่นไปมาน่าขนลุก สายลม อาคารต่างๆ ที่ครั้งหนึ่งเคยคุ้นเคยและปลอบประโลมใจ บัดนี้ปรากฏราวกับถูกดึงลงสู่เหวลึกอันไม่มีที่สิ้นสุด ชาวบ้านเดินไปตามถนนด้วยสีหน้าหวาดผวา ดวงตาของพวกเขาจับจ้องไปที่วงเกลียวจำนวนนับไม่ถ้วนที่เกิดขึ้นประดับประดาอยู่บนทุกพื้นผิวในเมืองอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ จากก้อนอิฐหินปูนถนนได้ฝ่าเท้าจนถึงรูม่านตาของพวกเขา

ตัวอย่างดังกล่าวเห็นได้ว่า จุนจิ อิโตใส่ความรู้สึกลางสังหรณ์ สัญญาณผิดปกติ และการเปลี่ยนแปลงที่ผิดธรรมชาติเข้าไปในสภาพแวดล้อมในเมืองได้อย่างไร เขาใช้ภาพมังงะสื่อสารได้ลุ่มลึก มีความหมายและเชี่ยวชาญ สามารถถ่ายทอดความสยองขวัญของเกลียวกันหอยเข้ายึดครองเมือง และเปลี่ยนภูมิทัศน์ที่เคยสงบสุขสวยงามให้กลายเป็นภูมิทัศน์ที่น่าหวาดหวั่น ความสามารถของจุนจิ อิโต ในการนำสภาพแวดล้อมในเมืองในแต่ละวันเปลี่ยนให้กลายเป็นฝันร้ายที่น่าสยดสยอง คือเหตุผลหนึ่งที่ทำให้เขาได้รับการยกย่องในฐานะปรมาจารย์ด้านมังงะแนวสยองขวัญ แนวคิดในฉากนี้สามารถสื่อให้เห็นว่า ความน่ากลัวมันอยู่ใกล้ตัวเรามาก ทุกสิ่งแปรเปลี่ยนได้แม้แต่สถานที่ธรรมดาๆ ก็สามารถกลายเป็นฉากหลังของความสยดสยองอย่างที่ไม่ถึงและไม่อาจจินตนาการได้



ภาพที่ ๑๐: สภาพเมืองคูโรซุที่สวยงามสงบเงียบก่อนจะแปรสภาพ ที่มา: (Shuman, 2022)



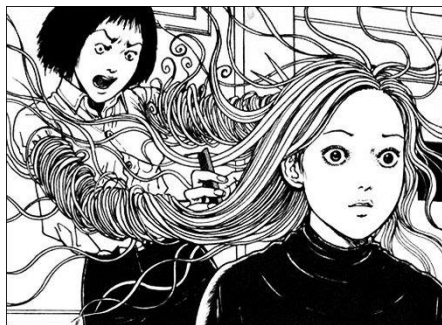
ภาพที่ ๑๑: ถนนในเมืองคูโรซุ แปรสภาพเพราะต้องคำสาปแห่งเกลียวกันหอย ที่มา: (Anderson, 2019)

6. ความสยองขวัญแนวจิตวิทยา (Psychological Horror)

จิตวิทยาคือการศึกษาเกี่ยวกับจิตใจ ในภาพยนตร์ระทึกขวัญแนวจิตวิทยาใช้ความเข้าใจในด้านจิตวิทยาเพื่อหลอกล่อผู้ชมและเพิ่มความตึงเครียด เมื่อจิตวิทยาจับคู่กับความสยองขวัญ จัดเป็นความสยองขวัญประเภทย่อย (Horror Sub-Genre) ของความกลัวและอารมณ์ของตัวละครเพื่อสร้างความตึงเครียดสุดขีด ความสยองขวัญแนวจิตวิทยามักเกี่ยวข้องกับการหักมุมของโครงเรื่อง เช่น สัตว์ประหลาดที่ซ่อนตัวอยู่เบื้องหน้าชนลูก และการสร้างประโยชน์จากความกลัว แนวเพลงระทึกเล่นกับจิตใจ มักไม่ใช้การนองเลือด (Hall, 2018)

มังงะสยองขวัญของจุนจิ อิโตไม่ได้พึ่งพาเพียงเลือดและความน่าตกใจของสยองขวัญเท่านั้น เขามักจะเจาะลึกแง่มุมทางจิตวิทยาลงในเรื่องสยองขวัญ ตัวละครของเขา มักจะต้องต่อสู้กับความกลัว ความวิตกกังวล และความหลงใหล ซึ่งอาจน่ากลัวพอๆ กับการคุกคามทางกายภาพ เจาะลึกถึงมุมมืดที่สุดในจิตใจมนุษย์ ซึ่งเส้นแบ่งระหว่างความเป็นจริงและฝันร้ายที่พร่ามัว จุนจิ อิโตมักนำเสนอภาพแปลกประหลาดและหลุดโลกโดยเกี่ยวข้องับประเด็นต่างๆ เช่น ความสยองขวัญทางร่างกาย ความหวาดกลัวที่มีอยู่จริง และความกลัวต่อสิ่งที่ไม่มีความรู้จักรัก นำพาผู้อ่านจากการเดินทางจากเรื่องธรรมดาๆ ไปสู่เรื่องน่ากลัวที่สุด และขอบเขตของสติจะถูกจำกัดจนถึงขีดไร้จำกัด

ในเรื่อง “ก้นหอยมรณะ” ได้รวบรวมแก่นแท้ของความสยองขวัญแนวจิตวิทยา เรื่องราววนเวียนรอบเมืองเล็กๆ ที่ถูกสาปด้วยเกลียวก้นหอย ขณะที่การเล่าเรื่องดำเนินไป เกลียวก้นหอยก็ค่อยๆ แสดงออกมาในรูปแบบที่แปลกประหลาดและน่าสะพรึงกลัว ขยายวงกว้างขึ้นเรื่อยๆ ส่งผลให้ชาวเมืองตกสู่ความบ้าคลั่งและความหลงใหล ในภาพยนตร์เรื่องก้นหอยมรณะ เรื่องราวติดตามตัวเอก คือ คิริเอะ และซูอิจิในขณะที่พวกเขาพยายามหลบหนีความน่าสะพรึงกลัวที่เกิดจากเกลียวมรณะของเมือง คิริเอะได้พบกับหญิงสาวที่หมกมุ่นอยู่กับลอนเกลียวคลื่น ผมนของเธอบิดเป็นเกลียว เล็บของเธองอกยาวบิดเป็นเกลียว และดวงตาของเธอก็กลายเป็นกระแสน้ำวน เธอพิมพ์ว่า “เกลียวนั้นสวยงาม” ขณะที่เธอจ้องมองวงเกลียวที่อยู่รอบตัวเธอ รวมถึงบันไดวนที่นำไปสู่ความพินาศด้วย ตัวอย่างนี้แสดงให้เห็นว่า จุนจิ อิโตผสมผสานองค์ประกอบทางจิตวิทยา เช่น ความหลงใหลและความหวาดกลัวเข้ากับจินตภาพที่แปลกประหลาดและเหนือจริงได้อย่างเชี่ยวชาญ เป็นผลเพื่อสร้างประสบการณ์ที่น่ากังวลและน่าสะพรึงกลัวอย่างลึกซึ้ง ความสยองขวัญแนวจิตวิทยาในเรื่อง “ก้นหอยมรณะ” ไม่เพียงแต่เกี่ยวกับอาการกลัวหรือการนอนเลื้อยเท่านั้น แต่ยังมีรากฐานมาจากสติหลุด ความเสื่อมถอยของสติของตัวละครอย่างค่อยเป็นค่อยไป และความน่าสะพรึงกลัวของคำสาปเกลียวก้นหอยที่ทวีความรุนแรงขึ้นอย่างไม่หยุดยั้ง



ภาพที่๑๒: คิริเอะได้พบกับหญิงสาวที่หมกมุ่นอยู่กับเกลียวก้นหอย เส้นผมของเธอม้วนงอบิดเป็นเกลียวก้นหอย
ที่มา: (Swaby, 2020)

7. สัญลักษณ์นิยม (Symbolism)

มังงะของจุนจิ อิโตมีรายละเอียดและการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์สูง ภาพที่เขาใช้มักมีความหมายที่ลึกซึ้งโดยเพิ่มระดับขึ้นในการเล่าเรื่อง การใส่ใจกับสัญลักษณ์ที่มองเห็นสามารถช่วยเพิ่มความลึกซึ้งและความซับซ้อน ความเข้าใจในเรื่องราวได้น่าสนใจ ตลอดจนการแปลความค้นหาคำตอบถือเป็นแง่มุมที่ซับซ้อนของการเล่าเรื่องด้วยภาพ เกี่ยวกับการใช้สัญลักษณ์ซึ่งเป็นวัตถุ ตัวอักษร หรือองค์ประกอบที่มีทั้งความหมายตามตัวอักษร และจากภาพ ช่วยให้ผู้รับสารได้สำรวจแก่นเรื่อง อารมณ์ และแนวคิดในหลายระดับ โดยสัญลักษณ์บางส่วนจากเรื่อง “ก้นหอยมรณะ” มีดังนี้

เกลียวก้นหอย: นับเป็นตัวอย่างที่มีชื่อเสียงที่สุดของการใช้สัญลักษณ์ในมังงะของเขา ลวดลายวงเกลียวกระจายอยู่ตลอดทั้งเรื่อง แสดงถึงความหลงใหล ความบ้าคลั่ง และแรงดึงดูดเหนือธรรมชาติที่ไม่อาจหยุดยั้ง เริ่มต้นจากความหลงใหลที่เรียบง่ายด้วยวงเกลียว และบานปลายไปสู่ความบ้าคลั่ง ตัวอย่าง: ภาพในเรื่อง “ก้นหอยมรณะ” มีฉากที่ผู้คนเริ่มกลายร่างเป็นรูปทรงเกลียวสุดพิสดาร การเปลี่ยนแปลงนี้แสดงถึงความหลงใหลและการถูกกักขังโดยเกลียวก้นหอย ซึ่งนำไปสู่ความหายนะของพวกเขา

หอยทาก: หอยทากมักถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของการเปลี่ยนแปลงที่แปลกประหลาดในงานของจุนจิ อิโตพวกเขา สามารถเป็นตัวแทนของการถ่ายทอดสืบเชื้อสายไปสู่ความบ้าคลั่งอย่างช้าๆ และหลีกเลี่ยงไม่ได้ หรือการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในฉากที่ตัวละครหมกมุ่นอยู่กับเกลียวก้นหอย และเริ่มมีรูปร่างหน้าตาคล้ายหอยทากโดยมีเปลือกหอยทางอกขึ้นบนหลัง เมื่อพวกเขาสูญเสียความเป็นมนุษย์ไปมากที่สุด

เขาวงกต: เขาวงกตเป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นซ้ำๆ ในมังงะของจุนจิ อิโต ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการกักขังทางจิตใจและร่างกาย เขาวงกตเป็นตัวแทนของตัวละครที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงหนีจากสถานการณ์ที่เลวร้ายได้ในเรื่อง “เรื่องลึกลับที่รอยเลื่อนบนเขาอามิงาระ” ตัวละครถูกดึงดูดให้เดินเข้าไปในโพรงประหลาดลักษณะเหมือนรูปร่างมนุษย์ และไม่สามารถถอยออกมาไม่ได้ ชีวิตเหมือนติดอยู่ในเขาวงกต โพรงเหล่านี้ดูเหมือนจะมีแรงดึงดูดที่ดึงดูดไม่หลุดจากพลังแม่เหล็กที่มองไม่เห็น ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของชะตากรรมที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ของตัวละคร

ดวงตา: ดวงตาเป็นสัญลักษณ์ของการสอดส่อง ความหวาดระแวง และความกลัวที่จะถูกจับตามองในงานของจุนจิ อิโต สิ่งเหล่านี้มักแสดงถึงการบุกรุกของสิ่งที่ไม่รู้และการสูญเสียความเป็นส่วนตัว ในเรื่อง “เมืองไร้ถนน” (道のない街、The Town Without Streets) ตัวละครถูกรบกวนด้วยดวงตาขนาดยักษ์

ที่ปรากฏบนผนัง พื้น และเพดานโดยเฝ้าดูทุกการเคลื่อนไหวของพวกเขา สัญลักษณ์นี้ทำให้ความรู้สึกของการถูกสังเกตและบุกรุกอยู่ตลอดเวลา

ปลา: ปลาถูกใช้เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของการเปลี่ยนแปลง การกลายพันธุ์โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความสยองขวัญของร่างกาย แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงที่แปลกประหลาด ผิดธรรมชาติที่ตัวละครต้องเผชิญในเรื่อง “ปลามรณะ” เรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิต “ปลาจักรกล” เดินได้ ปลาเป็นสัญลักษณ์ของการเปลี่ยนแปลงที่น่าสยดสยอง เมื่อตัวละครเอกติดเชื้อไวรัสจากปลาจักรกล และกลายเป็นสิ่งมีชีวิตลูกผสมที่แปลกประหลาด คุ้ย และน่าสะพรึงกลัว

การใช้สัญลักษณ์ของจุนจิ อิโต มีส่วนสำคัญในการสร้างบรรยากาศแห่งความหวาดกลัวและความสยองขวัญแนวจิตวิทยา สัญลักษณ์เหล่านี้ใช้เพื่อเจาะลึกจิตใจของมนุษย์ สำรวจความไม่ลงตัว และกระตุ้นให้เกิดปฏิกิริยาภายในจิตใจของผู้อ่าน

8. ความคลุมเครือทางศีลธรรม (Moral Ambiguity)

เรื่องราวในมังงะของจุนจิ อิโต บางเรื่องมีตัวละครหรือสถานการณ์ที่ไม่ชัดเจนทางศีลธรรม สิ่งนี้สามารถท้าทายความเห็นอกเห็นใจของผู้อ่าน และเพิ่มความซับซ้อนให้กับการเล่าเรื่อง ตัวอย่างของความคลุมเครือทางศีลธรรมเช่น

ตัวละครที่ซับซ้อน: ตัวละครของจุนจิ อิโต มักมีหลายมิติและมีความซับซ้อนทางศีลธรรม พวกเขาอาจเผชิญกับสถานการณ์ที่น่าสยดสยองและการตัดสินใจที่ยากลำบาก เส้นแบ่งระหว่างสิ่งที่ถูกต้องและสิ่งผิดอาจพร่าเลือน บางครั้งผู้อ่านมักจะตั้งคำถามว่าการกระทำของตัวละครนั้นสมเหตุสมผลหรือไม่เมื่อพิจารณาจากสถานการณ์

ธรรมชาติของมนุษย์: เรื่องราวของจุนจิ อิโต หลายเรื่องเจาะลึกถึงแง่มุมที่มีดมนของธรรมชาติของมนุษย์ เช่น ความหลงใหล ความอิจฉาริษยา และความบ้าคลั่ง เรื่องราวเหล่านี้มักทำให้เกิดคำถามเกี่ยวกับความบกพร่องทางศีลธรรมที่มีอยู่ในตัวมนุษย์และผลที่ตามมาของความบกพร่องเหล่านี้

การสิ้นสุดที่ไม่ชัดเจน: บางครั้งมังงะของจุนจิ อิโต ก็มีบทสรุปปลายเปิดหรือคลุมเครือ สิ่งนี้อาจทำให้ผู้อ่านตั้งคำถามถึงศีลธรรมของการกระทำของตัวละครหรือข้อความสุดท้ายของเรื่อง ไม่ชัดเจนเสมอไปว่าชะตากรรมของตัวละครสมควรได้รับ หรือเป็นผลจากความสยองขวัญในจักรวาล

ความทุกข์และการเปลี่ยนแปลง: ตัวละครในมังงะของจุนจิ อิโต มักจะได้รับการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกายและจิตใจอันเนื่องมาจากเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ หรือเหตุการณ์แปลกประหลาด การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ถือได้ว่าเป็นการลงโทษ หรือเป็นผลที่ตามมาสำหรับการกระทำของพวกเขา แต่ยังคงเอาความเห็นอกเห็นใจจากผู้อ่าน ซึ่งทำให้แนวการตัดสินใจทางศีลธรรมไม่ชัดเจน

ความเป็นคู่แห่งความสยองขวัญ: จุนจิ อิโตมักจะสร้างความเป็นคู่ของความสยองขวัญ ซึ่งเหตุการณ์ที่น่าสะพรึงกลัวเป็นทั้งที่มาของความหวาดกลัวและความหลงใหล ความเป็นคู่นี้อาจทำให้เกิดคำถามเกี่ยวกับคุณธรรมของการดึงดูดความน่าขยะแขยงและความเต็มใจของเราที่จะบริโภคเนื้อหาที่ก่อกวนจิตใจและร่างกาย



ภาพที่ ๑๓: ความเป็นคู่แห่งความสยองขวัญในเรื่อง เก้าอี้มนุษย์ (人間椅子、The Human Chair) ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากเรื่องของเอโดงาวะ รัมโป (江戸川乱歩、Edogawa Rampo) ที่มา: (Ito, 2020)

ความเห็นด้านวัฒนธรรมและสังคม: ผลงานบางชิ้นของจุนจิ อิโต มีองค์ประกอบของการวิจารณ์ทางสังคม โดยกล่าวถึงประเด็นต่างๆ เช่น ความกดดันทางสังคม ความโดดเดี่ยว และผลที่ตามมาของความสอพลอ ประเด็นเหล่านี้อาจนำไปสู่คำถามทางศีลธรรมเกี่ยวกับสังคมที่ปรากฏในเรื่องราวของเขา

สิ่งสำคัญที่ควรทราบคือ มังงะของจุนจิ อิโต มีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นความคิดและกระตุ้นการตอบสนองทางอารมณ์ที่รุนแรง และมักจะท้าทายแนวคิดเรื่องศีลธรรมแบบเดิมๆ ความคลุมเครือทางศีลธรรมที่มีอยู่ในผลงานของเขา เพิ่มความลึกและความซับซ้อนให้กับความสยองขวัญที่เขาสร้างขึ้น

ทำให้เรื่องราวของเขาไม่เพียงแต่รู้สึกน่ากลัวเท่านั้น แต่ยังกระตุ้นความคิดอีกด้วย สนับสนุนให้ผู้อ่านตีความและอภิปรายประเด็นเหล่านี้เพื่อทำความเข้าใจการเล่าเรื่องของเขาลึกซึ้งยิ่งขึ้น

โดยสรุป วิธีการเล่าเรื่องของจุนจิ อิโตในขอบเขตของมังงะแนวสยองขวัญนั้น นับว่ามีความเชี่ยวชาญสูง เขาใช้องค์ประกอบสำคัญหลายอย่างผสมผสานกัน ซึ่งมีส่วนทำให้เกิดผลกระทบอย่างลึกซึ้งจากการเล่าเรื่องด้วยภาพของเขา **ประการแรก** ทักษะของเขาในการสร้างบรรยากาศนั้นไม่มีใครเทียบได้ ด้วยการเริ่มต้นจากฉากธรรมดาๆ แล้วค่อยๆ แทรกซึมแผ่ซ่านปูทางเข้าไปในใจผู้อ่านด้วยความไม่สบายใจเล็กน้อย เขาสร้างความตึงเครียดโดยสิ้นเชิง ซึ่งจะเพิ่มความสยองขวัญให้เข้มข้นขึ้นเมื่อมันถึงจุดปรากฏตัวหรือจุดสูงสุดในที่สุด **ประการที่สอง** การอุทิศทุ่มเทของจุนจิ อิโตในการพัฒนาตัวละครตัวละคร ทำให้ผู้อ่านมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละคร และเพิ่มผลกระทบของความสยองขวัญที่มีต่อความเป็นอยู่ของตัวละครแต่ละตัว **ประการที่สาม** การใช้เนื้อหาสยองขวัญเกี่ยวกับร่างกาย เน้นไปที่ความกลัวเบื้องต้นว่าร่างกายจะถูกทำร้าย และการเปลี่ยนแปลงไป กระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดปฏิกิริยาต่อความรู้สึกร่วมกับอวัยวะภายใน ยิ่งไปกว่านั้น ความคลุมเครือของเรื่องยังทิ้งปมคำถามปลายเปิดไว้สำหรับขบคิดตีความ ทำให้ผู้อ่านจินตนาการถึงสถานการณ์ที่เลวร้ายที่สุดที่เป็นไปได้ และเพิ่มความรู้สึกหวาดกลัวโดยรวม

สุดท้ายนี้ แก่นเรื่องที่สร้างสรรค์และพัฒนาอย่างเชี่ยวชาญที่คาดไม่ถึง ทำให้ผู้อ่านมีส่วนร่วมสามารถสร้างความสนใจ ความใคร่รู้ ความประทับใจ และการหาคำตอบตลอดเรื่องราวในมังงะ ในส่วนของจิงหะ จุนจิ อิโตแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงความสำคัญของจิงหะในมังงะแนวสยองขวัญ เขาใช้การค่อยๆ เฝ้าหมัดลามเลียอย่างช้าๆ โดยค่อยๆ ปูทางสร้างความตึงเครียดผ่านเหตุการณ์ธรรมดาๆ ก่อนที่จะนำเสนอองค์ประกอบสยองขวัญ การเว้นจังหวะโดยเจตนาเน้นย้ำปัจจัยความกลัว โดยสร้างความแตกต่างโดยสิ้นเชิง นอกจากนี้ การใช้การพลิกหน้าหนังสืออย่างมีกลยุทธ์ของเขายังช่วยเพิ่มความประหลาดใจและความตกใจกลัวให้กับผู้อ่านอีกชั้นหนึ่ง ทำให้ผู้อ่านดื่มด่ำไปกับโลกที่น่าสะพรึงกลัวในมังงะสยองขวัญ โดยพื้นฐานแล้วความสามารถในการเล่าเรื่องและความเชี่ยวชาญในการเว้นจังหวะของจุนจิ อิโต มีส่วนทำให้สถานะของเขาเป็นผู้ส่องสว่างในโลกแห่งมังงะแนวสยองขวัญ ซึ่งจะทำให้ผลงานของเขายังคงหลอกหลอนจินตนาการของผู้อ่านอย่างน่าสะพรึงกลัวอย่างไม่มีจบ

เอกสารอ้างอิง

- จตุพร นุตตะระวิน. (2553). *Individualism – Collectivism: ความเป็นปัจเจกนิยม – คติรวมหมู่*. สืบค้นจาก <https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/individualism-collectivism>
- ฉัตรวิ เสนอณิศศักดิ์. (2560). พล็อตแหวนนี้คุณได้แต่ใตมา อ่าน Junji Ito และที่มาของความหลอนสุดพิสดาร. สืบค้นจาก <https://thematter.co/life/junji-ito-horror-manga/37122>
- เฉลิมพล พลมุข. (2562). ฮิโตะโมริ : ภาวะโดดเดี่ยวสังค. สืบค้นจาก https://www.matichon.co.th/article/news_1436061
- ตฤณภัทร โลหะพงศธร และ ณัฐมน สุนทรมีเสถียร. (2564). นางมารแพศยา ‘โทมิเอะ’ สาวปริศนาเจ้าของเสน่ห์ชวนสยอง ผลงานเอกของ “Junji Ito” . สืบค้นจาก <https://becommon.co/people/tomei-junji>
- พินิทาน. (2559). “Junji Ito” เจ้าพ่อการ์ตูนสยองขวัญชวนขนลุก ที่แฟนการ์ตูนผีต้องเคยอ่าน. สืบค้นจาก <https://www.dek-d.com/studyabroad/40648/>
- คินีนาถ ศรีบุญมย์. (2563). *ปรัชญาการศึกษาอัตถิภาวนิยม (Existentialism)*. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/677147>
- Anderson, K. (2019). *Why you need to read the horror masterpiece Uzumaki*. สืบค้นจาก <https://nerdist.com/article/uzumaki-junji-ito-horror-why-you-should-read/>
- Britt, E. (2023). *My interpretative reflection : long dream*. สืบค้นจาก <https://britthew.medium.com/junji-ito-long-dream>.
- Hall, V. (2018). *The horror hybrid*. (Master's thesis). Brooklyn, N.Y: Long Island University
- Ito, J. (2020). *The human chair*. สืบค้นจาก <https://vixvaporub.tumblr.com/post/669200267362844673/the-human-chair>

Luke, P. (2019). *The enigma of amigara fault: classics of horror*. สืบค้นจาก

<https://ripeemangoes.com/2019/06/21/the-enigma-of-amigara-fault-classics-of-horror/>

Martin, E. (2023). *Who is Junji Ito? an introduction to the master of horror manga*. สืบค้นจาก

<https://bookriot.com/who-is-junji-ito/>

Mayfair, D. (2019). *The grotesque tales of Junji Ito — part 3: Uzumaki*. สืบค้นจาก

<https://medium.com/@danielmayfair/the-grotesque-tales-of-junji-ito-part-3-uzumaki->

Pierce, C. (2013). *Spiral into horror: a review of uzumaki by Junji Ito*. สืบค้นจาก <https://htmlgiant.com/reviews/spiral-into-horror-a-review-of-uzumaki-by-junji-ito/>

Shuman, S. (2022). *Adult Swim's Uzumaki: plot, cast, and everything else we know*. สืบค้นจาก

<https://movieweb.com/adult-swim-uzumaki-everything-we-know/>

Swaby, G. (2020). *Uzumaki by Junji Ito review – creepy horror manga*. สืบค้นจาก

<https://www.redital.com/2020/uzumaki-by-junji-ito-review-creepy-horror-manga>

Uzumaki Wiki: the Spiral. (1998). สืบค้นจาก https://uzumaki.fandom.com/wiki/The_Spiral

Uzumaki Wiki: Medusa. (1998). สืบค้นจาก <https://uzumaki.fandom.com/wiki/Medusa>