

ญี่ปุ่นในความหลอน: วิกฤตอัตลักษณ์ การสูญเสียและการโยกหาอดีตในเรื่องเล่าแนวสยองขวัญญี่ปุ่น
ร่วมสมัย



บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2559
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

JAPAN HAUNTS: IDENTITY CRISIS, LOSS AND NOSTALGIA IN CONTEMPORARY JAPANESE
HORROR NARRATIVES



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Comparative Literature

Department of Comparative Literature

Faculty of Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2016

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ญี่ปุ่นในความหลง: วิฤติอัตลักษณ์ การสูญเสียและการ
โหยหาอดีตในเรื่องเล่าแนวสยองขวัญญี่ปุ่นร่วมสมัย

โดย

นางสาวพีระดา สายบัว

สาขาวิชา

วรรณคดีเปรียบเทียบ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชุติมา ประภาศวุฒิสาร

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะอักษรศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ดร. กิ่งกาญจน์ เทพกาญจนา)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุรเดช โชติอุดมพันธ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชุติมา ประภาศวุฒิสาร)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. น้ำทิพย์ เมธเศรษฐ)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย

(ดร. สายัณห์ แดงกลม)

พีระดา สายบัว : ญี่ปุ่นในความหลอน: วิกฤตอัตลักษณ์ การสูญเสียและการโหยหาอดีตใน
เรื่องเล่าแนวสยองขวัญญี่ปุ่นร่วมสมัย (JAPAN HAUNTS: IDENTITY CRISIS, LOSS AND
NOSTALGIA IN CONTEMPORARY JAPANESE HORROR NARRATIVES) อ.ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์หลัก: ผศ. ดร. ชุตินา ประภาศวุฒิสาร, 190 หน้า.

การวิจัยวิกฤตอัตลักษณ์ การสูญเสียและการโหยหาอดีตในเรื่องเล่าแนวสยองขวัญญี่ปุ่นร่วม
สมัย มีวัตถุประสงค์การวิจัย คือ เพื่อวิเคราะห์วิกฤตอัตลักษณ์ของตัวละครในบริบททางสังคมและ
วัฒนธรรมญี่ปุ่นร่วมสมัยผ่านประเด็นการสูญเสียและการโหยหาอดีตในนวนิยายแนวสยองขวัญของ
ญี่ปุ่นร่วมสมัยเรื่อง *Strangers* (1987) ของไทจิ ยามาตะ (Taichi Yamada) *ชิโกกุ* (1993) ของมาซา
โกะ บันโด (Masako Bando) *Revenge* (1998) ของโยโกะ โองาวะ (Yoko Ogawa) *Outlet* (2000)
ของแรนดี้ ทากุจิ (Randy Taguchi) และภาพยนตร์เรื่อง *Le Portrait de Petit Cossette* (2004)
ของอาคิยุกิ ชิโมโบ (Akiyuki Shinbo) ผลการวิจัยพบว่า เรื่องเล่าญี่ปุ่นร่วมสมัยที่คัดสรรมาศึกษา
สร้างสรรค์ขึ้นในแนวสยองขวัญและมีเนื้อหาเกี่ยวกับผีและการหลอกหลอน การโหยหาอดีต การ
กลับคืนสู่โลกในวัยเด็ก การสร้างแฟนตาซีเกี่ยวกับความตาย การเกิดขึ้นของโลกคู่ขนาน สิ่งเหล่านี้
สะท้อนให้เห็นถึงวิกฤตอัตลักษณ์ของตัวละคร อันได้แก่ ภาวะแปลกแยก เค็งคว้าง ไร้ราก ซึ่งเป็นผล
มาจากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมญี่ปุ่นในปัจจุบัน อันเป็นผลกระทบต่อเนื่องมาจาก
ความพ่ายแพ้ในสงครามโลกครั้งที่ 2

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาควิชา วรรณคดีเปรียบเทียบ

ลายมือชื่อนิสิต

สาขาวิชา วรรณคดีเปรียบเทียบ

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

ปีการศึกษา 2559

5680136822 : MAJOR COMPARATIVE LITERATURE

KEYWORDS: ALIENATION / FANTASY / DEATH / NOSTALGIA / HAUNTING

PEERADA SAIBUA: JAPAN HAUNTS: IDENTITY CRISIS, LOSS AND NOSTALGIA IN CONTEMPORARY JAPANESE HORROR NARRATIVES. ADVISOR: ASST. PROF. CHUTIMA PRAGATWUTISARN, Ph.D., 190 pp.

This research of identity crisis, loss and nostalgia in contemporary Japanese horror narratives aims to analyze the characters' identity crisis in Japanese social and cultural context under the scope of loss and nostalgia through the following contemporary Japanese horror narratives: *Strangers* (1987) by Taichi Yamada, *Shikoku* (1993) by Masako Bando, *Revenge* (1998) by Yoko Ogawa, *Outlet* (2000) by Randy Taguchi and *Le Portrait de Petit Cossette* (2004) by Akiyuki Shinbo. The research shows that selective contemporary Japanese narratives were created under horror genre and consist contents of ghost, haunting, nostalgia, returning to childhood, death-related fantasy and parallel world. These show each character's identity crisis as follows: alienation and rootless state which resulted from rapid changes in contemporary Japanese society. This is an effect of the country's defeat during World War II.



Department: Comparative Literature Student's Signature

Field of Study: Comparative Literature Advisor's Signature

Academic Year: 2016

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยชิ้นนี้จะไม่สำเร็จลุล่วงได้โดยหากขาดผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชุติมา ประภาศวุฒิสาร อาจารย์ที่ปรึกษาของงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของอาจารย์ที่คอยให้คำแนะนำ ทั้งในเรื่องของแนวคิด โครงร่าง การแตกประเด็น อย่างมีระบบและสร้างสรรค์ และกวดขันให้ผู้วิจัยปรับปรุงชิ้นงานของตนอยู่ตลอดเวลา

กราบขอบพระคุณหัวหน้างาน ดร. เขมสิริ ประภามนตรีพงศ์ และ ดร. ปราชญาณี คานวาร์ ผู้คอยให้การสนับสนุนและกำลังใจที่ดีในการทำงานวิจัยชิ้นนี้แม้ผู้วิจัยจะบกพร่องในหน้าที่การงานไปบ้างเนื่องจากการแบ่งเวลาของผู้วิจัยเอง

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณ คุณ Noraisha Mohd Salleh ผู้เป็นกำลังใจที่ดีของผู้วิจัยเสมอมา



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	25
1.3 สมมติฐานของการวิจัย.....	26
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	26
1.5 ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย	26
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	27
บทที่ 2 บริบทแห่งความสูญเสีย: ศึกษาญี่ปุ่นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2.....	28
2.1 ตัวตนภายใต้การยึดโยงกับจักรพรรดิ รัชชาติ และศาสนาในยุคเมจิจนถึงสงครามโลกครั้งที่ 2 29	
2.2 การเปลี่ยนแปลงของสถาบันหลังสงครามโลกครั้งที่ 2.....	34
2.3 การเจริญเติบโตอย่างก้าวกระโดดของเศรษฐกิจในระบบทุนนิยม	38
2.4 ยุคฟองสบู่แตก คลื่นลัทธิใหม่ในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยกับภาวะไร้หลักของคนยุคใหม่	41
สรุป51	
บทที่ 3 Gothic Lolita: อัตลักษณ์ ศิลปะ ความรุนแรงใน Le Portrait de Petit Cossette	53
3.1 เอรึกับโคเส็ท: รักบิดเบี้ยว.....	56
3.2 Forever Young	57
3.3 ความหมกมุ่นของเอรึผู้แปลกแยก	65
3.4 เอรึ: ศิลปิน ศิลปะกับความรุนแรง.....	71

3.4.1 ฉายทับภาพความปรารถนา.....	72
3.4.2 จิตรกร ฆาตกร	77
3.4.3 โคเสีทกับโอลิมเปีย	81
3.5 โคเสีทกับ Fetish.....	86
สรุป88	
บทที่ 4 <i>แปลก: Grotesque</i> แม่ ลูก กับวิกฤติอัตลักษณ์ใน <i>Revenge</i> โดยโยโกะ โอะงะวะ.....	90
4.1 ความพิสดารของ <i>Revenge</i>	91
4.2 Shortcake Horror	93
4.3 ความดิบเถื่อนของทุนนิยม.....	108
สรุป122	
บทที่ 5 แผลกหน้า แผลกแยก แผลกถิ่น: ฝึกับความอ้างว้างในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย กรณีศึกษา <i>Strangers, ชิโกะกุ</i> และ <i>Outlet</i>	124
5.1 แผลก...: ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับเมือง.....	125
5.1.1 แผลกหน้า: ฮาราดะกับความกลางเปล่าของเมือง.....	132
5.1.2 นักเขียนบทโทรทัศน์ผู้ล้มเหลวในโลกแห่งสัญญา.....	133
5.1.3 แผลกถิ่น: ฮินะโกะ ตัวตนแห่งคนนอก	141
5.1.4 ฮินะโกะ ศิลปินผู้ขายวิญญาณ	142
5.1.5 แผลกแยก: ความคับข้องใจของยูกิ.....	146
5.1.6 Modern Woman, Modern Illness.....	148
5.2 หลอกหลอน โหยหา: วิกฤติแห่งความแปลกแยกของตัวละคร.....	152
5.2.1 “The night of the champagne”: ปัญหาความเฉาของคนเมือง.....	153
5.2.2 พี่ชาย: ความรู้สึกผิดของยูกิ.....	159
5.3 โหยหา: อดีตที่ถูกแช่แข็ง	162

5.3.1 กลับบ้าน: พิจารณาพื้นที่แห่งอดีตเพื่อเยียวยาจิตใจ.....	162
5.3.2 อดีตที่ไม่ต้อนรับ	171
สรุป: ทางรอดของสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย.....	179
บทที่ 6 สรุป.....	181
รายการอ้างอิง	186
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	190



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

กระแส *J-Horror* ถือกำเนิดขึ้นจากภาพยนตร์สยองขวัญทุนต่ำเรื่อง *Ringu* (1998) ผลงานโดยผู้กำกับฮิเดะโอะ นะกะตะ (Hideo Nakata) เนื้อเรื่องของ *Ringu* นั้น อิงกับ *Ringu* (1991) ซึ่งเป็นนวนิยายสยองขวัญในชื่อเดียวกัน ประพันธ์โดยโคะจิ ซูซูกิ (Koji Suzuki) อิทธิพลของ *Ringu* นั้นเห็นได้จากการที่ตัวภาพยนตร์ถูกนำไปผลิตซ้ำและต่อยอดอย่างแพร่หลาย ในปี ค.ศ. 1999 ภาพยนตร์เรื่อง *The Ring Virus* โดยผู้กำกับ คิม ดง-บิน (Kim Dong-bin) ได้ออกสู่สายตาผู้ชมในประเทศเกาหลี ขณะที่ในปี ค.ศ. 2002 *The Ring* โดยกอร์ เวอร์บีนสกี (Gore Verbinski) ภาพยนตร์ดัดแปลงฉบับอเมริกันก็ได้เข้าฉายในเวลาไล่เลี่ยกัน ตามมาด้วยภาคต่อในปี ค.ศ. 2005 และ 2017 สะท้อนให้เห็นถึง “กระแส” ของ *Ringu* ในฐานะภาพยนตร์ดัดแปลงจากนวนิยาย นำไปสู่การวิเคราะห์ตีความกันอย่างแพร่หลาย โดย *The Scary Screen: Media Anxiety in The Ring* (2010) ซึ่งมี คริสเต็น เลสฟิลด์ (Kristen Lesfield) เป็นบรรณาธิการ ก็ได้รวบรวมบทความวิชาการภายใต้การศึกษาวิเคราะห์สารของทั้งนวนิยายและภาพยนตร์ดังกล่าวเอาไว้ จะเห็นได้ว่า *Ringu* ส่งผลกระทบต่อทั้งสื่อบันเทิงในชนบสยองขวัญ และการศึกษาวิจัยตัวบทในชนบสยองขวัญพอสมควร นอกจากนี้ *Ringu* ยังเบิกทางให้กับภาพยนตร์ *J-Horror* เรื่องอื่น ๆ ได้ขึ้นมาเป็นกระแสร่วมกัน ยกตัวอย่างเช่น *Honogurai Mizu no Soko Kara* (2002) โดยนะกะตะ ดัดแปลงมาจากเรื่องสั้นของซูซูกิ เรื่อง *Fuyuu Suru Mizu* (1996) จากหนังสือรวมเรื่องสั้นในชื่อเดียวกันกับภาพยนตร์ ซึ่งในปี ค.ศ. 2005 ภาพยนตร์ดัดแปลงฉบับอเมริกัน โดยวอลเตอร์ ซัลเลส (Walter Salles) ก็ได้เข้าฉาย ในปี ค.ศ. 2000

Ju-On: The Curse โดยผู้กำกับทะกะชิ ชิมิซุ (Takashi Shimizu) ออกวางจำหน่ายในรูปแบบดีวีดีเป็นต้นกำเนิดของกระแส *Ju-On* ซึ่งนำไปสู่การผลิตซ้ำและต่อยอดกันอย่างต่อเนื่องเช่นเดียวกับ *Ringu* โดยในปี ค.ศ. 2004 ภาพยนตร์ดัดแปลงฉบับอเมริกัน (กำกับโดยชิมิซุ) ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์และประสบความสำเร็จด้านรายได้อย่างมากภายใต้ชื่อ *The Grudge* และยังมีภาคถัดมาอีกสองภาคในปี ค.ศ. 2006 และ 2009

ความสำเร็จของ *Ringu*, *Honogurai Mizu no Soko Kara* และ *Ju-On* ได้นำโลกไปสู่กระแส J-Horror ที่ส่งอิทธิพลข้ามพรมแดน ชิกะ คิโนะชิตะ (Chika Kinoshita) กล่าวไว้ใน *The Mummy Complex: Kurosawa Kiyoshi's Loft and J-horror* ว่า J-Horror ในความหมายที่แคบที่สุดคือบรรดาภาพยนตร์สยองขวัญทุนต่ำที่ออกสู่สายตาผู้ชมในช่วงปลายคริสต์ทศวรรษ 1990 (Kinoshita, 2009, p. 104) อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาถึงที่มาของ “J-Horror” ที่ย่อมาจาก “ญี่ปุ่นสยอง” จะเห็นได้ว่าการจำกัดนิยามของ J-Horror อย่างเฉพาะเจาะจงให้อยู่แต่ในพื้นที่ของภาพยนตร์สยองขวัญทุนต่ำนั้นแคบเกินไป และอาจก่อให้เกิดความเข้าใจผิดว่าผลงานในรูปแบบสยองขวัญของญี่ปุ่นเพิ่งเริ่มมีบทบาทในยุคของ *Ringu* เนื่องจากความสยองในญี่ปุ่นมีประวัติความเป็นมาก่อนหน้าคริสต์ทศวรรษ 1990 พอสมควร และผลงานในชนบ J-Horror ก็หนีไม่พ้นที่จะได้อิทธิพลบางส่วนมาจาก *ญี่ปุ่นสยอง* ดั้งเดิม ที่เห็นได้ชัดคือลักษณะของผี *ชะตะโกะ* ใน *Ringu* ด้วยสภาพผมด้ายาวปกคลุมใบหน้าซึ่งคล้ายคลึงกับภาพวาดผีหญิงสาวในสมัยเอโดะ (1603–1868) ยุคสมัยสำคัญของญี่ปุ่นที่ความนิยมชมชอบในเรื่องผีมีความโดดเด่น ดังนั้น J-Horror จึงไม่ใช่ญี่ปุ่นสยองทั้งหมด หากแต่เป็นส่วนหนึ่งของผลงานภายใต้ชนบสยองขวัญญี่ปุ่น

งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์คือศึกษาตัวบทคัดสรรญี่ปุ่นร่วมสมัยในชนบสยองขวัญที่มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับการหลอกหลอน ความสูญเสียและการโหยหาอดีต โดยไม่จำกัดเฉพาะภาพยนตร์ภายใต้นิยาม J-Horror ข้างต้น เพื่อชี้ให้เห็นว่าตัวบทคัดสรรที่เลือกมาศึกษาสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาอย่าง

หนึ่งของสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย นั่นก็คือวิกฤติอัตลักษณ์ ปัญหาดังกล่าวเกิดจากความเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างรวดเร็ว และการเสื่อมลงของสถาบันต่าง ๆ ซึ่งเคยเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของชาวญี่ปุ่นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ตัวอย่างที่สรรทั้งทำที่เลือกมาศึกษา อันได้แก่ *Strangers* (1987) ประพันธ์โดย ไทจิ ยะมะดะ (Taichi Yamada), *ชิโอะกะกุ* ประพันธ์โดยมะซะโกะ บันโด (Masako Bando), *Revenge* (1998) ประพันธ์โดยโยโกะ โอะงะวะ (Yoko Ogawa), *Outlet* (2000) โดยแรนดี ทะงุชิ (Randi Taguchi) และ *Le Portrait de Petit Cossette* (2004) โดยอะกิยุกิ ชิโมโบะ (Akiyuki Shinbo) สะท้อนให้เห็นถึงวิกฤติอัตลักษณ์ในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยผ่านตัวละครที่ประสบกับภาวะหลอน สูญเสีย และโหยหาอดีต และนำเสนอทางออกในรูปแบบที่แตกต่างกันไป

“Horror” หรือ “สยองขวัญ” นั้นมีความเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์โดยตรง เพราะตัวบทภายใต้ขนบสยองขวัญคือการศึกษาและทดลองกับความรังเกียจและความตึงตึงในเวลาเดียวกัน (Balmain, 2008, p. 5) ความขัดแย้งดังกล่าวก่อให้เกิดความสั่นคลอนทางตัวตน นำไปสู่การกำเนิดของความวิตกกังวลที่สะท้อนออกมาในรูปแบบของผีหรือปีศาจ ทั้งนี้เพราะผีและปีศาจคือความเป็นอื่นที่ไม่อาจถูกจำกัดความหรือพื้นที่ มีความเลื่อนไหลที่เหตุผลไม่สามารถอธิบายความวิตกกังวลต่าง ๆ นานาจึงถูกผลักไสไปยังความเป็นอื่นในรูปแบบของผีและปีศาจที่น่ากลัว หลอกหลอนเพื่อรอการกำจัดในตอนท้าย คีร์ระบบระเบียบสู่อัตลักษณ์ที่ถูกก่อกวนอีกครั้ง จะเห็นได้ว่ากลไกสำคัญของตัวบทในขนบสยองขวัญคือการบ่งบอกถึงความวิตกกังวล ซึ่งความวิตกกังวลดังกล่าวยังรวมไปถึงปัญหาในสังคมใดสังคมหนึ่ง ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งอีกด้วย

Haunted Subjects โดยโคลิน เดวิส (Colin Davis) ชี้ให้เห็นว่าวัฒนธรรมมวลชน (Pop Culture) ร่วมสมัยมักบอกเล่าถึงการกลับมาของคนตาย ข้อเสนอของเขาได้รับการสนับสนุนเช่นกัน โดยสลาวอย ชิเชค (Slavoj Žižek) ซึ่งกล่าวว่าการกลับมาของคนตาย อันได้แก่ผีและปีศาจคือ “ภาพเพื่อฝันพื้นฐานของวัฒนธรรมมวลชน ร่วมสมัย” (“[T]he ‘fundamental fantasy of

contemporary mass culture’”) (Davis, 2007, p. 2) ข้อเสนอข้างต้นเน้นย้ำให้เห็นถึงบทบาทของ ตัวบทภายใต้ขนบสยองขวัญ เพราะถ้าไม่มีความผิดปกติเกิดขึ้นในสังคม ผีและปีศาจคงไม่มาเยี่ยม เยียน การแพร่หลายของผีและปีศาจย่อมเป็นสัญญาณของ *อะไรบางอย่าง* ที่กำลังเกิดขึ้น และนั่นก็คือ ปัญหา ในขณะเดียวกัน ใน *Asian Horror* แอนดี ริชาร์ดส์ (Andy Richards) ก็ได้เสนอไว้เช่นกันว่า ภาพยนตร์สยองขวัญมักสะท้อนให้เห็นถึงความวิตกกังวลของสังคมในขณะนั้น: “Horror films have always tended to reflect the dominant social anxieties of the time and place in which they are produced...” (Richards, 2010, p. 21) ทั้งหมดนี้สนับสนุนให้เห็นว่าตัวบทภายใต้ขนบ สยองขวัญไม่เพียงแต่ให้ความบันเทิง แต่มีโลกที่บอกเล่าความเป็นไปของสังคมซ่อนเอาไว้

ปัญหาอย่างหนึ่งของการจัดผลงานใด ๆ ให้อยู่ภายใต้ขนบสยองขวัญคือตัวบทภายใต้ขนบ สยองขวัญเองมักมีความคาบเกี่ยวกับตัวบทภายใต้ขนบอื่น ใน *Horror* โดยบริจิด เซอร์รี่ (Brigid Cherry) ในบทที่หนึ่งซึ่งมีชื่อว่า *The Horror Genre: Form and Function* เซอร์รี่ได้ยกฉากหลาย ฉากจากภาพยนตร์เรื่องต่าง ๆ ขึ้นมาเป็นย่อหน้าเปิดบท เซอร์รี่เขียนถึงฉากที่นักศึกษาสามคนเข้าไป ในป่าเพื่อถ่ายทำสารคดีเกี่ยวกับแม่มด จากภาพยนตร์เรื่อง *The Blair Witch Project* (1999) ฉากที่ หญิงสาวถูกแวมไพร์ในร่างขุนนางดูดเลือดจากภาพยนตร์เรื่อง *Bram Stoker’s Dracula* (1992) รวมถึงฉากที่นักข่าวคนหนึ่งได้ดูวิดีโอเทปม้วนหนึ่งและถูกสาปให้เสียชีวิตภายในเจ็ดวันจากภาพยนตร์ เรื่อง *Ringu* ที่เคยกล่าวถึงไปแล้ว ก่อนจะปิดท้ายย่อหน้าว่า ฉากต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาและแก่นเรื่อง แตกต่างกันไปล้วนมาจากภาพยนตร์ที่เป็นตัวอย่างสำคัญของตัวบทภายใต้ขนบสยองขวัญด้วยกัน ทั้งสิ้น: “All these very different scenes come from films that have at one time or other been labeled as prime examples of the ‘horror genre’.” การเขียนของเซอร์รี่เน้นย้ำให้เห็น ว่า การจำกัดขอบเขตของผลงานภายใต้ขนบสยองขวัญโดยรูปแบบอย่างเดียวนั้นเป็นเรื่องยาก ยกตัวอย่างเช่นในวรรณกรรมสยองขวัญญี่ปุ่นร่วมสมัย *GOTH* โดยโอบิตสึอิชิ (Otsuichi) มีเนื้อหา

เกี่ยวกับการสืบสวนสอบสวนแทรกไปกับความสยองขวัญ หลอกหลอน อันได้แก่พฤติกรรมวิปริตผิดมนุษย์ของฆาตกรที่อธิบายไม่ได้ ไม่ต่างจากผีและปีศาจอย่างแยกไม่ออก *GOTH* บอกเล่าเรื่องราวระหว่างตัวเอกทั้งสองคือเด็กนักเรียนชั้นมัธยมหญิงชายผู้ต่างก็หลงใหลในความตายและความรุนแรง ทั้งสองมักเข้าไปพัวพันกับคดีแปลกประหลาดและโหดเหี้ยมผิดมนุษย์อยู่เสมอ จะเห็นว่าตัวบทภายใต้ขนบสยองขวัญไม่จำเป็นต้องมีผีหรือปีศาจปรากฏในเรื่องเล่าโดยตรง แต่อาจปรากฏโดยอ้อมและเหลื่อมล้ำทับซ้อนกับขนบการประพันธ์แบบอื่น ดังนั้น การเลือกตัวบทคัดสรรของผู้วิจัยจึงไม่จำกัดเพียงตัวบทที่มีผีหรือปีศาจปรากฏโดยตรงดังเช่นรวมเรื่องสั้น *Revenge* นั้น ไม่มีผีหรือปีศาจปรากฏ แต่เน้นที่บทบาทของขนบสยองขวัญดังกล่าวไปแล้วข้างต้น นั่นก็คือการเป็นตัวบ่งบอกถึงความวิตกกังวลของสังคม วิฤติอัตลักษณ์ผ่านความเป็นอื่นที่น่ากลัวและหลอกหลอน

ตัวบทภายใต้ขนบสยองขวัญนั้นศึกษา ทดลอง และหยอกล้อกับความขัดแย้งในจิตใจ ผลักไสความวิตกกังวล ความคับข้องใจ ความกลัวที่บางครั้งมาพร้อมกับความปรารถนาไปให้ *คนอื่น* เพื่อกำจัดและคืนระบบระเบียบสู่อัตลักษณ์และสังคมอีกครั้ง ลักษณะเช่นนี้เป็นลักษณะร่วมกันของผลงานภายใต้ขนบสยองขวัญทั้งหมดทั้งมวล นั่นก็คือการเป็นกลไกตีแผ่ปัญหาในสังคมใดสังคมหนึ่ง ณ ช่วงเวลาใดช่วงเวลาหนึ่ง ดังที่ทิโมธี อีเลส (Timothy Iles) เสนอไว้ใน *The Problem Of Identity in Contemporary Japanese Horror Films* (2005) ว่าขนบสยองขวัญนั้นเป็นกลไกบรรเทาความวิตกกังวลผ่านการแสดงให้เห็นถึงการคืนอำนาจกลับให้ชนชั้นผู้มีบทบาททางสังคมที่ไม่ว่าจะอย่างไรก็ตาม ต้องมาถึง จากข้อเสนอของอีเลส จะเห็นได้ว่าอำนาจการควบคุมสังคมให้อยู่ภายใต้กรอบระเบียบนั้นถูกทำลาย จึงต้องหาวิธีนำผู้คุมกฎดังกล่าวกลับคืนมาผ่านการกำจัดภัยคุกคามในรูปแบบผีและปีศาจหรือคนโรคจิตวิปริต ดังเช่นภาพยนตร์สยองขวัญญี่ปุ่น *Audition* (1999) โดยทะกะชิ มิอิเกะ (Takashi Miike) ที่ตัวละครเอกหญิง *อะซะมิ* ถูก *ชิเงะฮิโกะ* ลูกชายของตัวเอกชาย *อะโอะยะมะ* ถีบตกบันไดจนคอหักในตอนจบ หลังจากเธอบังคับให้อะโอะยะมะรักเพียงเธอผู้เดียว และทรมาณเขาด้วย

เซ็มมิตยา ในที่นี้ สามารถวิเคราะห์ได้โดยคร่าว่ว่าอะซะมิถูกกำจัด (ถูกถีบตกบันไดคอคัท) ในตอนจบ โดยเด็กหนุ่ม เพราะเธอเป็นทั้งภัยคุกคามต่อผู้ชายและความเป็นแม่ผู้ฟูมฟัก ซึ่งเป็นค่านิยมสำคัญในสังคมญี่ปุ่น การที่เธอจับผู้ชายมาทรมานคนแล้วคนเล่า ซ้ำยังไม่ยอมรับในความรักแบบพ่อลูกระหว่าง อะโอะยะมะและชิเงะฮิโกะ เป็นการคุกคามผู้ชายและความเป็นแม่ผู้ฟูมฟักโดยตรง หญิงสาวจึงต้อง ถูกกำจัดโดยเด็กหนุ่มผู้เป็นลูกชาย เป็นสัญลักษณ์แห่งความเยาว์วัยและอนาคต

เมื่อกลไกของขนบสยองขวัญมีลักษณะสากลดังกล่าวข้างต้นแล้ว จะสามารถนิยามญี่ปุ่นสยอง ได้อย่างไร ใน *Introduction to Japanese Horror Film* โคลเลตต์ บัลเมน (Colette Balmain) ให้ความเห็นว่าบริบททางสังคมแต่ละสังคมมีบทบาทต่อตัวบทภายใต้ขนบสยองขวัญของสังคมนั้น ๆ โดยอ้างอิงแนวคิดของอะโอะ คาไว (Hayao Kawai) ต่อเทพนิยายญี่ปุ่น ใน *The Japanese Psyche: Major Motifs in the Fairy Tales of Japan* คาไวเสนอว่า แม้เทพนิยายจะมีธรรมชาติเป็นสากล แต่ย่อมแสดงออกถึงลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมนั้น ๆ (Balmain, 2008, p. 7) บัลเมนเห็นว่า ข้อเสนอดังกล่าวสามารถนำมาใช้กับผลงานภายใต้ขนบสยองขวัญได้ ดังกล่าวไปแล้วว่าขนบสยองขวัญ อาศัยความกลัวของมนุษย์เป็นองค์ประกอบหลัก บริบทความกลัวย่อมแตกต่างกันไปตามสังคมนั้นๆ ดังนั้น การศึกษาวิจัยความกลัวผ่านตัวบทภายใต้ขนบสยองขวัญจึงหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะต้องศึกษาวิจัย ตัวบทควบคู่ไปกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของตัวบท เมื่อเป็นเช่นนี้ ตัวบทที่อยู่ภายใต้ขนบสยองขวัญจึงมีทั้งลักษณะสากล คือการบ่งบอกถึงความกังวล และลักษณะท้องถิ่น คือการบ่งบอกถึงความกังวลภายในสังคมนั้นๆ ที่ใดที่หนึ่ง ดังนั้น ญี่ปุ่นสยองจึงเป็นการศึกษาตีแผ่ความวิตกกังวลของสังคมญี่ปุ่นโดยเฉพาะ ซึ่งบริบททางสังคมนั้นๆ ญี่ปุ่นเองจะเป็นตัวบ่งชี้ถึงความเป็นญี่ปุ่น สยองมากกว่าลักษณะของกลไกในตัววรรณกรรม

ใน *Supernatural Horror in Literature* (1927) เอช.พี. เลิฟคราฟต์ (H.P. Lovecraft) กล่าวเกี่ยวกับความกลัวไว้ว่า “อารมณ์ที่เก่าแก่และรุนแรงที่สุดของมนุษยชาติคือความกลัว ส่วนความ

กลัวที่เก่าแก่และรุนแรงที่สุดคือความกลัวในสิ่งที่ไม่รู้” (Lovecraft, 2013, p. 4) (“The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown”; สำนวนแปลโดยผู้วิจัย) หนึ่งใน “ความเป็นอื่น” ที่เป็นปริศนาที่สุดของมนุษยชาติก็คือ “ความตาย” ดังนั้น ความสยองขวัญจึงผูกพันกับความตายในฐานะกลไกแห่งความกลัว ในบริบททางวัฒนธรรมและสุนทรียะแบบญี่ปุ่น พบความผูกพันกับความตายและด้านมืดของมนุษย์มากเป็นพิเศษ ถึงจุดนี้ ผู้วิจัยจะแสดงให้เห็นถึงพื้นฐานทางวัฒนธรรมและสุนทรียะแบบญี่ปุ่นซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของผลงานญี่ปุ่นร่วมสมัยภายใต้ขอบสยองขวัญ เพื่อประโยชน์ในการศึกษาวิจัย ตัวบทคัดสรร รวมถึงตัวบทญี่ปุ่นภายใต้ขอบสยองขวัญชิ้นอื่นต่อไป

“สยองขวัญ” หรือ “Horror” มักมากคู่กับคำว่า “กอธิก” (Gothic) การให้คำนิยามกอธิกเป็นปัญหาเช่นเดียวกับการให้คำนิยามสยองขวัญ เนื่องจากกอธิกมีบริบททางประวัติศาสตร์ยาวนาน และปรากฏในหลายสถานะ อาทิ เฝ่าพันธุ์ ขนบวรรณกรรม แนวดนตรี แฟชั่น อย่างไรก็ตาม กอธิกมักครอบคลุมแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นอื่นและการละเมิด ดังที่นิค กรูม (Nick Groom) กล่าวไว้ในบทนำของ *The Gothic: A Very Short Introduction* ว่าการศึกษากอธิกร่วมสมัยได้บิดเบือนกอธิกให้หมายถึงเพียงความเป็นอื่นและการละเมิดดังกล่าว: “If many introductions to the Gothic distort the word, stretching it into an umbrella term for transgression, marginality, and ‘otherness’, this is because much contemporary critical theory is effectively Gothic writing itself.” (Groom, 2012, p. xiv) แม้โทนเสียงของกรูมจะไม่ได้เห็นด้วยกับการตัดทอนนิยามกอธิก แต่การ ตัดทอนดังกล่าวก็ชี้แนะให้เห็นถึงแนวคิดโดยคร่าวของกอธิกเช่นเดียวกัน และจะเห็นได้ว่านิยามความกอธิกมีความคล้ายคลึงอย่างมากกับนิยามความสยอง เพราะกอธิกศึกษาการละเมิดการทำลายเส้นแบ่งซึ่งแผ้วทางไปสู่ความกลัวและด้านมืดในจิตใจมนุษย์ ดังนั้น กอธิกและสยองขวัญจึงกล่าวได้ว่าผสมผสานรวมเป็นคำเดียวกัน

เมื่อกอทิกเล่นกับการละเมิด นิยามกอทิกของแต่ละวัฒนธรรมย่อมมีความเฉพาะตามรูปแบบสังคมใดสังคมหนึ่ง เช่นเดียวกับตัวบทยภายใต้ขนบสยของขวัญ กอทิกญี่ปุ่นแม้เล่นกับการละเมิด ทำทายพรมแดนไม่ต่างจากกอทิกตะวันตก แต่ก็มีลักษณะเฉพาะในการละเมิด ซึ่งได้อธิพลมาจากบริบททางสังคมวัฒนธรรมของญี่ปุ่นเอง

ใน *Japanese Gothic* ชารลส์ ชิโระ อิโนะอุเอะ (Charles Shiro Inouye) เสนอว่าปัญหาการนิยามกอทิกญี่ปุ่นไม่ได้อยู่ที่ญี่ปุ่นไม่มีความกอทิกเพียงพอ แต่เพราะบริบททางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นมีความกอทิกมากเกินไปต่างหาก:

Should we simply declare Japan a place where classical Gothic sensibilities are impossible, then the matter simply ends here. But why would this explanation be any more valid than the one which claims that Japan is, if anything, more profoundly Gothic than those places where the term originated? One might argue that the term did not exist because the Japanese did not need it. This could mean, in turn, that the Japanese world was perhaps too Gothic, rather than not Gothic enough, to require definition. (Inouye, 2012, pp. 443-444; Punter, 2012)

ดังกล่าวไปแล้วว่าความเป็นอื่นที่ก่อให้เกิดความกลัวอันเป็นสัญชาตญาณพื้นฐานที่สุดอย่างหนึ่งของมนุษย์ก็คือ “ความตาย” (กลัวตาย) และความตายก็มีบทบาทเป็นอย่างมากในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น ดังนั้น การที่วัฒนธรรมญี่ปุ่นมีบรรยากาศของความสยองขวัญ ความกอธิกแฝงฝังอยู่ทั่วไปจึงอาจอธิบายได้ด้วยเหตุผลข้างต้น

การที่ความตายมีบทบาทอย่างมากในสังคมวัฒนธรรมญี่ปุ่น ด้านหนึ่งอาจเป็นเพราะภายใต้บริบททางสังคมวัฒนธรรมของชาวเอเชีย นั้น เส้นแบ่งระหว่างโลกคนเป็นกับคนตายไม่ได้ชัดเจนและหนักหน่วงเท่ากับที่เป็นในสังคมวัฒนธรรมตะวันตก อิโนะอุเอะได้กล่าวไว้ในบทความเดียวกันว่า “... [I]n a place like Japan monsters are ubiquitous, the barrier between the living and the dead is porous, the sacred is readily available, and the repulsive is often playfully received.” (Inouye, 2012, p. 443) สัตว์ประหลาดและสิ่งลึกลับมีอยู่ทั่วไปเช่นเดียวกับเทพเจ้า ทั้งยังไม่ได้ดูร้ายหรืออันตรายเสียทั้งหมด ในภาพยนตร์เรื่อง *Sans Soleil* (1983) โดยคริส มาร์เกอร์ (Chris Marker) ก็ได้กล่าวเอาไว้ว่า “I’ve heard this sentence: the partition that separates life from death does not appear so thick to us as it does to a westerner” (Richards, 2010, p. 15) ความตายคือปริศนาและความกลัวสากล แต่ในสังคมวัฒนธรรมตะวันออก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในสังคมวัฒนธรรมญี่ปุ่น โลกความตายอยู่ใกล้ชิดกับชีวิต ผูกพันผสมกลมกลืนก่อให้เกิดรูปแบบสยองขวัญเฉพาะที่แตกต่างจากที่อื่น สนับสนุนข้อเสนอมว่าความสยองขวัญในแต่ละท้องถิ่นนั้นแม้มีกลไกเดียวกัน แต่ลักษณะการนำเสนอและปัญหา ย่อมแตกต่างกันไปตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของที่

ความตายมีบทบาทในสุนทรียะแบบญี่ปุ่นเช่นเดียวกัน ซึ่งสามารถเห็นได้ผ่านผลงานชิ้นหนึ่งของจุนอิชิโร ทะนิซะกิ (Junichiro Tanizaki) ใน *In Praise of Shadow* บทความขนาดยาวว่าด้วยสุนทรียะญี่ปุ่น ทะนิซะกิเสนอว่าความงามพื้นฐานแบบญี่ปุ่นคือความคลุมเครือภายใต้เงามืด

ประกอบด้วยบรรยากาศที่จริงจังถึงฝันซึ่งหยุดความเคลื่อนไหวแห่งสายธารเวลา แตกต่างโดยสิ้นเชิงกับหลักการความงามแบบตะวันตกที่ต้องการเปิดเผยทุกอย่างออกสู่สายตาด้วยแสง ทะนิชะกียกตัวอย่างเปรียบเทียบ ตั้งแต่สถาปัตยกรรม การสร้างบ้าน เรื่อยไปจนถึงอาหาร ก่อนลงท้ายแต่ละการเปรียบเทียบกับน้ำเสียงโหยหาอดีต ว่าการรับวิทยาการจากตะวันตกเข้ามาใช้อย่างเกินควรทำให้วิถีแบบญี่ปุ่นซึ่งเหมาะสมกับคนญี่ปุ่นอยู่แล้วถูกกลืนหาย

จากข้อเสนอของทะนิชะกิ จะเห็นว่าสุนทรียะแบบญี่ปุ่นสามารถพบเห็นได้ในตัวบท ภายใต้อารมณ์ของบทกวี ธรรมชาติที่งดงาม ความคลุมเครือซึ่งท้าทายขอบเขตระหว่างความจริงและความฝัน ชีวิต (ความจริง) และ ความตาย (ความฝันที่หยุดชีวิตในความเป็นจริง) ได้สนับสนุนคำกล่าวก่อนหน้าของอิโนะอุเอะที่เสนอว่าญี่ปุ่นโดยดั้งเดิมมีความกอธิกมากกว่าบนผืนดินถิ่นกำเนิด ข้อเสนอดังกล่าวยังได้รับการเน้นย้ำผ่านวรรณกรรม วรรณคดีญี่ปุ่นตลอดยุคสมัย

วรรณกรรม วรรณคดีญี่ปุ่นตลอดยุคสมัยมักมีความกอธิก หรือบรรยากาศที่งดงามเป็นองค์ประกอบ ใน *Genji Monogatari* วรรณกรรมเก่าแก่ของญี่ปุ่น ประพันธ์โดยท่านหญิงมูระซะกิ (Murasaki) แม่หญิงโรกะกุโจะ ตัวละครหลักตัวหนึ่งของเรื่องรัก เก็นจิ ตัวเอกของเรื่องมากจนกลายเป็นความหึงหวง สุดท้ายกลายเป็นจิตแค้นตามหลอกหลอนรังควานคนรักคนอื่นของเก็นจิจนตาย ตัวละคร “หญิงร้าย” ที่มีลักษณะคล้าย หรือเป็น “ผีร้าย” เช่นนี้ เป็น Trope สำคัญที่ปรากฏในตัวบทภายใต้ชนบทกวี สยองขวัญบ่อยครั้ง อาทิ *เบอร์ธา เมลัน* ใน *Jane Eyre* ซึ่งประพันธ์ขึ้นโดยชาร์ลอตต์ บรอนเต (Charlotte Brontë)* ภรรยาคนแรกของ โรเชสเตอร์ เจ้าของคฤหาสน์ธอร์นฟีลด์ ตัวเอกของเรื่องที่เป็นบ้า และถูกขังไว้ในห้องใต้หลังคา *ทินทูดี้* จาก *อมฤตาลัย* โดยจินตวีร์ วิวัฒน์ ผู้ใช้มนต์ดำฆ่าคนเพื่อสร้างอาณาจักรและทำทุกอย่างเพื่อทวงคืนความรักจากคนรักแต่ชาติปางก่อน

* บทประพันธ์ *Jane Eyre* แม้ไม่จัดอยู่ภายใต้ชนบทกวีอย่างชัดเจน แต่ตัวบทมีองค์ประกอบที่มีความกอธิกมาก อาทิ ปริศนาครอบครัว คฤหาสน์ลึกลับ หญิงร้าย

คาร์มีลลา จาก *Carmilla* โดยเชอริแดน เลอ ฟานู (Sheridan Le Fanu) แวมไพร์หญิง ลูซี จาก *Dracula* โดยบราม สโตเกอร์ (Bram Stoker) หญิงสาวผู้กลายเป็นแวมไพร์และตี๋มเลือดเด็ก หญิงร้ายผู้มากับด้านมืดของมนุษย์และทำลายระบบระเบียบ ลำดับชั้นและบทบาท ที่ถูกกำหนดไว้ตามบรรทัดฐานสังคมกล่าวได้ว่าเป็น Trope สำคัญอย่างหนึ่ง ของตัวบทภายใต้ชนบทยุค สยองขวัญ

ยุคสมัยของญี่ปุ่นที่ *เรื่องผี* โดเด่นที่สุดคือยุคเอโดะ (Edo; 1603-1868) โดยมีกิจกรรมอดนิยามแห่งยุคคือการเล่าเรื่องผีหนึ่งร้อยเรื่อง ผู้เล่าทุกคนจะนั่งอยู่ในห้องที่จุดเทียนหนึ่งร้อยเล่ม เมื่อแต่ละคนเล่าเรื่องของตัวเองจบก็จะดับเทียนทีละหนึ่งเล่มจนกระทั่งไม่เหลือเทียนส่องสว่างแล้วเชื่อว่าผีจะปรากฏให้เห็น จากกิจกรรมดังกล่าวช่วยสนับสนุนข้อเสนอที่ว่าเอโดะคือยุครุ่งเรืองของเรื่องผี และยังช่วยสนับสนุนข้อเสนอเรื่องความกตึกของญี่ปุ่นตลอดยุคสมัย สังคมวัฒนธรรมญี่ปุ่นมีความผูกพันกับชนบสยองขวัญมาช้านานก่อนที่ J-Horror จะถือกำเนิด

ความน่าสนใจของเรื่องผีกับยุคเอโดะคือบริบททางสังคมในช่วงเวลาดังกล่าว ยุคสมัยเอโดะเป็นยุคที่ญี่ปุ่นมีความเจริญก้าวหน้าทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมเป็นอย่างมาก และนครเอโดะ ศูนย์กลางแห่งยุคสมัยนั้น หรือกรุงโตเกียวในปัจจุบันก็มีประชากรอาศัยอยู่มากกว่าหนึ่งล้านคน (Ross, 2015, p. 141) จะเห็นได้ว่าบริบทของนครเอโดะคือมหานคร พื้นที่ประชากรหนาแน่นย่อมมีแนวโน้มที่จะเกิดปัญหาสังคมอาชญากรรม การที่เรื่องผีได้รับความนิยมในยุคเอโดะมากเป็นพิเศษจึงอาจสอดคล้องกับกลไกของเรื่องเล่าภายใต้ชนบสยองขวัญที่มุ่งเน้นตีแผ่ความวิตกกังวลของสังคมในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

ดังกล่าวไปแล้วว่าในยุคสมัยเอโดะ วัฒนธรรมมีความเจริญก้าวหน้าเป็นอย่างมาก หนึ่งในผลผลิตแห่งยุคสมัยที่กลายมาเป็นภาพแทนความเป็นญี่ปุ่นในปัจจุบันก็คือละครคาบูกิ (Kabuki) (Ross, 2015, p. 141) ซึ่งเป็นละครระดับสามัญชน เป็นที่น่าสนใจว่าเนื้อเรื่องของบทละครคาบูกิก็มักเกี่ยวข้องกับผี ความแค้น หรือด้านมืดของจิตใจมนุษย์ หนึ่งในบทละครคาบูกิที่มีชื่อเสียงมากเรื่องหนึ่ง

คือ *Yotsuya Kaidan* เป็นเรื่องของ โอะอิวะ หญิงสาวผู้ถูกสามีฆ่าเพราะเขาต้องการไปแต่งงานกับผู้หญิงอื่นที่สาวและร่ำรวยกว่า โอะอิวะกลับจากความตายกลายเป็นผีแค้น ตามมาแก้แค้นสามี ในวันเข้าห้องหอของสามีกับผู้หญิงคนใหม่ สามีเข้ามาในห้องและพบว่าหญิงที่นั่งอยู่คือโอะอิวะ สามีตัดศีรษะโอะอิวะเพียงเพื่อพบว่าแท้จริงแล้ว หญิงที่เขาเพิ่งบั่นคอไปคือเจ้าสาวคนใหม่ของตัวเอง จะเห็นได้ว่าบทละครเรื่อง *Yotsuya Kaidan* ที่มีชื่อเสียงนี้ เป็นเรื่องเล่าภายใต้ขนบสยองขวัญ เน้นย้ำบทบาทของชนบในบริบททางสังคมวัฒนธรรมญี่ปุ่นตลอดยุคสมัย

นอกจาก *Yotsuya Kaidan* แล้ว เรื่องผีที่มีชื่อเสียงมากอีกเรื่องหนึ่งคือ *The Peony Lantern* ซึ่งสะท้อนถึงการละเมิดอย่างชัดเจน *The Peony Lantern* มีรายละเอียดแตกต่างกันไปในแต่ละรูปแบบการดัดแปลง อย่างไรก็ตาม แก่นสำคัญของเรื่องคือการที่คนเป็นมีสัมพันธ์ทางกายกับคนตาย ซึ่งเป็นการละเมิดขอบเขตพรมแดนที่รุนแรงใหญ่หลวง ทั้งความฝันกับความจริง ชีวิตกับความตาย กายและจิต ความรักและสัญชาตญาณ นอกจากนี้ การร่วมเพศกับโครงกระดูกยังไม่ต่างจากการร่วมเพศกับศพซึ่งถือเป็นข้อห้าม (Taboo) ในหลายวัฒนธรรม ริชาร์ด วอน คราฟต์-อีบิง (Richard Von Krafft-Ebing) กล่าวถึงคนที่มีเพศสัมพันธ์กับศพ หรือ *Necrophilia* ว่ามีความผิดปกติทางจิต รุนแรง: “This horrible kind of sexual indulgence is so monstrous that the presumption of a psychopathic state is, under all circumstances, justified...” (Krafft-Ebing, 1965, p. 430) *The Peony Lantern* จึงมีความก่อกวนเข้มข้นเพราะพรมแดนที่ล่องล้าทำลายกฎพื้นฐานที่สุดของมนุษย์ว่าด้วยชีวิตและความตาย

วรรณกรรมก่อกวน สยองขวัญที่สำคัญอีกเรื่องหนึ่งของยุคเอโดะคือ *Ugetsu Monogatari* โดยอะกินะริ อุเอะดะ (Akinari Ueda) *Ugetsu Monogatari* คือหนังสือรวมเรื่องสั้นสี่เล่ม ที่โดดเด่นคือ *Aozukin* บอกเล่าเรื่องราวของนักบวชผู้กลายเป็นผีดิบกินศพเนื่องจากเด็กชายผู้เป็นที่รักตายจาก นอกจากนี้ *Aozukin* จะทำลายเส้นแบ่งทางเพศแล้ว ยังละเมิดเส้นแบ่งทางร่างกายผ่านการกินศพอีก

ด้วย ขอบเขตของบุคคลถูกแบ่งกันด้วยร่างกาย ดังนั้น การกลืนกินอีกฝ่ายเข้าไปจึงเป็นการทำลาย ซึ่งอัตลักษณ์และนำมาเป็นของตัวเอง หลอมรวมละลายทำนบทุกทาง ด้วยเหตุนี้ พรหมแดนจึงถูกละเมิดอย่างรุนแรง ดึงความกอธิก สยองขวัญของเรื่องเล่าให้โดดเด่นยิ่งขึ้น

จากที่กล่าวไปข้างต้นจะเห็นถึงบทบาทของชนบสยองขวัญ กอธิกในเรื่องเล่าญี่ปุ่นตลอดยุคสมัย โดยเฉพาะในยุคเอโดะที่มีความเจริญรุดหน้าทางสังคมและวัฒนธรรมอย่างมาก มหานครถือกำเนิดพร้อมกันกับที่เรื่องผีได้รับความนิยมจนกลายเป็นเรื่องเล่าแห่งยุค เห็นได้จากความแพร่หลายดังตัวอย่าง อย่างไรก็ตาม องค์ประกอบแบบกอธิกยังปรากฏในเรื่องเล่าญี่ปุ่นเรื่อยมาแม้สิ้นยุคสมัยเอโดะ ในเรื่องสั้น *Jigokuhen* โดยริวโนะซุเกะ อะคุตะงะวะ (Ryunosuke Akutagawa) นักประพันธ์ผู้มีชื่อเสียง เล่าโศกนาฏกรรมของจิตรกรผ่านมุมมองบุคคลที่สาม ในเรื่อง จิตรกรนามโยะชิอิเตะผู้มีนิสัยหยาบ ทว่ารักลูกสาวตัวเองเป็นอย่างยิ่งขึ้นขอบในการวาดสิ่งอุบาทว์น่าเกลียด เขาถึงกับกล่าวไว้ในฉากหนึ่งว่า “ถูกต้องแล้ว พวกนักวาดภาพที่รู้อะไรเพียงผิวเผินไม่มีปัญญาที่จะหยั่งลึกลงไปถึงแก่นของสิ่งใดแล้วไซ้ ย่อมไม่มีวันที่จะเข้าใจถึงความงดงามของสิ่งที่น่าเกลียดเป็นแน่” (อะคุตะงะวะ, 2011, p. 95) และในอีกฉากหนึ่ง ผู้เล่าก็กล่าวถึงคราวที่โยะชิอิเตะนั่งวาดรูปอยู่หน้าศพน่าได้อย่างไม่สะทกสะท้าน ซ้ำยังพิจารณาศพนั้นอย่างละเอียดถี่ถ้วนและวาดออกมาได้อย่างสมจริงเป็นที่สุด จะเห็นได้ว่าโยะชิอิเตะมีลักษณะของตัวละครที่หมกมุ่น วิปริต มีรสนิยมพิสดาร ในตอนจบ โยะชิอิเตะเฝ้าดูลูกสาวผู้เป็นที่รักถูกเผาทั้งเป็นเพื่อเป็นแบบให้เขา ได้วาดฉากกันแต่เจ้านายด้วยสีหน้าปลื้มปีติ ความสยองขวัญ ของ *Jigokuhen* อยู่ที่ความวิปริตของโยะชิอิเตะเองที่หลงใหลในความน่าเบื่อและศิลปะจนยอมแลกความงามกับความตายของลูกสาว ทำนองคลองธรรมถูกทำลายพร้อมกันกับสายใยพ่อลูก รวมถึงเส้นแบ่งที่พร่าเลือนระหว่างความฝันกับความจริงที่โยะชิอิเตะแยกไม่ออกจนยอมเผาลูกตัว พรหมแดนทั้งหลายถูกสั่นคลอน นำมาซึ่งความสยองต่อผู้อ่าน ก่อกวนความรู้ด้านศีลธรรมอันดีงามที่สังคมกำหนดไว้เป็นบรรทัดฐาน ปั่นป่วนอัตลักษณ์ให้เกิดความสั่นคลอน

นอกจากผลงานของอะกุตะงะวะซึ่งมักมีแก่นเรื่องล้อเล่นกับด้านมืดในจิตใจมนุษย์ที่มีชื่อเสียงที่สุดเช่น *Yabu no Naka* บอกเล่าเรื่องราวความตายของซามูไรหนุ่มผ่านมุมมองของคนสามคนรวมทั้งวิญญาณของซามูไรเอง ทว่าคำให้การกลับไม่ตรงกัน เป็นคำถามปลายเปิดให้ผู้อ่านพิจารณาว่าใครพูดจริง ใครโกหก หยอกล้อกับบรรทัดฐานทางศีลธรรมที่ท้ายสุดแล้วก็ไม่มีบรรทัดฐานใดเป็นกลางหรือเป็นความจริงเพียงหนึ่งเดียว ผลงานของอะโตะงะวะ รัมโปะ (Edogawa Rampo) นักประพันธ์ญี่ปุ่นผู้มีชื่อเสียงอีกคนหนึ่งในช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 หลายเรื่องก็สะท้อนความกตึก สยองขวัญ เต็มซัด ตัวอย่างเช่นในเรื่องสั้น *Ningen-isu* (1925) ที่เป็นเรื่องราวของนักเขียนหญิงกับผู้อ่านวิปริตเขียนจดหมายมาหลอกเธอว่าเขาอาศัยอยู่ในเก้าอี้ที่เธอนั่ง บรรยายความรู้สึกวาบหวามยามเมื่อได้สัมผัสแนบชิดกับร่างของหญิงสาว เรื่องสั้นเก้าอี้มนุษย์นี้ทำให้เส้นกั้นระหว่างเรื่องจริงกับเรื่องแต่งพร่าเลือน ทั้งในระดับของนักเขียนหญิงผู้อ่านจดหมาย กับผู้อ่านที่กำลังอ่านเรื่องสั้นเรื่องนี้บนเก้าอี้เอง เนื่องจากการบรรยายในเรื่อง ผู้เขียนจดหมายเรียกผู้อ่านว่า “คุณ” และแทนตัวเองด้วย “ผม” ประหนึ่งว่ากำลังพูดคุยกับผู้อ่านโดยตรง ความน่ากลัวของ *Ningen-isu* คือการทำลายพรมแดนระหว่างตัวอักษรกับความเป็นจริง สร้างบรรยากาศให้ผู้อ่านทั้งในเรื่อง (หญิงนักเขียน) และในโลกแห่งความเป็นจริงเข้าใจว่าตัวเองกำลังสื่อสารกับผู้เขียนจดหมาย ด้วยเหตุนี้ อัตลักษณ์ย่อมถูกสั่นคลอนได้โดยง่าย ผู้อ่านในโลกแห่งความจริงฉายภาพตัวเองทับลงบนนักเขียนหญิง เกิดความรู้สึกสยิวสยองร่วมไปด้วยกันกับเธอ ปัญหาที่ตามมาจึงว่าด้วยขอบเขตของความเป็นจริงอยู่ที่ตรงไหน สามารถถูกทำลายได้หรือไม่ ซึ่งคำถามดังกล่าวล้วนแล้วแต่เกี่ยวข้องกับความมั่นคงของอัตลักษณ์ด้วยกันทั้งสิ้น

ในผลงานอีกเรื่องหนึ่งของรัมโปะ *Moju* (1931) ก็จัดว่าเป็นผลงานภายใต้ขนบสยองขวัญเช่นเดียวกัน *Moju* เป็นเรื่องราวความสัมพันธ์วิปริตระหว่างนักแสดงหญิงกับหมอนวดชายตาบอด เขาลักพาตัวเธอไปขังไว้ในห้องลับซึ่งผนังและพื้นเต็มไปด้วยรูปปั้นอวัยวะยื่นออกมา ทั้งสองมีสัมพันธ์ทางกายรุนแรงซ้ำ ๆ และจบลงที่การตายของฝ่ายหญิง *Moju* สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่ก้าวเกิน

ขอบเขตศีลธรรมบรรทัดฐานทางสังคม ทั้งการร่วมเพศแบบวิปริตรุนแรง ทำร้ายร่างกาย โหยหาความเจ็บปวดเพื่อสนองตัณหา ฉากหลังของเรื่องซึ่งเป็นห้องลับเต็มไปด้วยอวัยวะมนุษย์จำลองแบบขยายใหญ่ยิ่งขยับเน้นบรรยากาศพิสดาร (Grotesque) สนับสนุนข้อเสนอกุณสมบัติการละเมิดของเรื่องเล่าที่ไม่ดำเนินไปตามระเบียบแบบแผน กลับทำท่าย ทำให้เลือนหาย กลับนอกออกในเสียจนจับสาระในตัวเรื่องไม่ได้ และสุดท้ายจบลงที่การตายอย่างฉับพลันของตัวเอก จากทั้งหมดที่กล่าวไป จะเห็นได้ว่า *Moju* คือความสยองขวัญที่ปั่นป่วนความรับรู้ของผู้อ่านด้วยความรุนแรง และความไร้เหตุผลเกินกว่าที่มาตรฐานทางสังคมจะทำความเข้าใจ

จะเห็นได้ว่าขอบสยองขวัญมีบทบาทในแวดวงเรื่องเล่าญี่ปุ่นมาตลอดยุคสมัย จนถึงการถือกำเนิดของ J-Horror ในปลายคริสต์ทศวรรษ 1990 และยังคงดำเนินต่อไปผ่านตัวบทหลายรูปแบบ ที่โดดเด่นและเผยแพร่ออกสู่สายตาชาวต่างชาติมากที่สุดคือภาพยนตร์ (กระแส J-Horror) งานวิจัยชิ้นนี้มุ่งศึกษาเรื่องเล่าสยองขวัญญี่ปุ่นร่วมสมัย ดังนั้น จึงจะขอกกล่าวถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อในลำดับถัดไป

จากการทบทวนวรรณกรรมของผู้วิจัย พบว่างานเขียนทางวิชาการในระดับสากลเกี่ยวกับผลงานภายใต้ขอบสยองขวัญญี่ปุ่นร่วมสมัยมักให้น้ำหนักกับการศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญญี่ปุ่นร่วมสมัยหรือ J-Horror มากกว่าตัวบทในรูปแบบอื่น อาทิ วรรณกรรม นวนิยายภาพแบบญี่ปุ่น (Manga) หรือภาพยนตร์อนิเมชันแบบญี่ปุ่น (Anime) ซึ่งเป็นรูปแบบตัวบทที่โดดเด่นในวัฒนธรรมญี่ปุ่น อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาพบว่าข้อเสนอของงานวิจัยตัวบทภายใต้ขอบสยองขวัญญี่ปุ่นร่วมสมัยอื่น ๆ เป็นไปในทิศทางเดียวกัน นั่นก็คือ ความสยองที่เกิดเป็นอาการบ่งบอกริक्तติอ์ลักษณะสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยซึ่งเกิดขึ้นจากความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในด้านโครงสร้างสังคม และรูปแบบเศรษฐกิจ รวมถึงเทคโนโลยี

ใน *Introduction to Japanese Horror Film* บัลเมนศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญญี่ปุ่น ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน แยกการศึกษาออกเป็นสองส่วน อันได้แก่ ศึกษาตามยุคสมัยและตามแก่นเรื่อง โดยตั้งข้อเสนอมว่า การสำรวจผลงานภายใต้ขอบสยองขวัญญี่ปุ่นนั้น ไม่สามารถใช้ระเบียบวิจัยเดียวกันกับการศึกษาเรื่องเล่าในรูปแบบสยองขวัญตะวันตกได้ทั้งหมด เพราะบริบททางสังคม วัฒนธรรมจะส่งผลต่อ “สาร” ของเรื่องเล่าสยองขวัญแต่ละท้องที่ บัลเมนเริ่มศึกษาภาพยนตร์แนวสยองขวัญญี่ปุ่นตั้งแต่สมัยหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นต้นมา โดยมีข้อสังเกตว่าการถอดถอนรัฐชินโต และลดสถานะจักรพรรดิลงเหลือเพียงสัญลักษณ์ส่งผลกระทบต่อแก่นความเชื่อ ของคนญี่ปุ่นอย่างใหญ่หลวง เพราะความเชื่อดังกล่าวคือทุกสิ่งของคนญี่ปุ่นมาตั้งแต่ยุคเมจิ เป็นที่ยึดเหนี่ยว เป็นจุดมุ่งหมาย เป็นเหตุผลในการดำรงอยู่ ดังนั้น เมื่อสถาบันเหล่านี้ถูกทำให้เสื่อมลงโดยการเข้ามาของอเมริกาตามข้อกำหนดผู้แพ้สงคราม ชาวญี่ปุ่นจึงต้องเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ ก่อกำเนิดความกังวลจนสั่นคลอน ถ่ายทอดออกมาเป็นภาพยนตร์สยองขวัญ อาทิ *Gojira* (1954) บอกเล่าเรื่องราวของสัตว์ประหลาดที่ถือกำเนิดขึ้นจากขยะนิวเคลียร์ สะท้อนถึงความทรงจำบาดแผลแห่งเมืองฮิโรชิมาและนางาซากิอย่างตรงไปตรงมา บัลเมนยังเสนอว่าภาวะหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ส่งผลต่อความนิยมในภาพยนตร์สยองขวัญ ดังเห็นได้จากการแพร่หลายของภาพยนตร์ดังกล่าวในช่วงยุคคริสต์ทศวรรษ 1950

ในประเด็นเรื่องการเข้ามาของอเมริกา บัลเมนเห็นว่าอเมริกาคือตัวแทนเศรษฐกิจทุนนิยม ที่มาพร้อมกับค่านิยมครอบครัวเดี่ยว (พ่อ แม่ ลูก) และปัจเจกนิยม ซึ่งก่อให้เกิดความแปลกแยก เพราะชุมชนแตกแยกกลายเป็นกลุ่มก้อนเล็ก ๆ ในขณะที่สังคมญี่ปุ่นก่อนหน้านี้คือตัวแทนของวิถีแห่งศักดิ์นาและค่านิยมกลุ่มมาก่อน แต่เพื่อตัดปัญหาภัยคุกคามทางกองกำลังทหาร ซึ่งเป็นเชื้อสงครามมหาเอเชียบูรพา อเมริกาจึงถอดถอนค่านิยม บรรทัดฐานเหล่านี้ให้ออกภายใต้กฎของผู้แพ้เพื่อป้องกันไม่ให้ญี่ปุ่นสร้างจักรวรรดิอีก ความเปลี่ยนแปลงข้างต้นเป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ตัวบท

ภายใต้ชนบสยของขวัญญีปุณหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 มีแก่นเรื่องอยู่ที่ความสัมพันธ์แม่ลูก เพราะพ่อหายไป ทั้งหายไปในสงคราม รวมถึงหายไปในบริษัทซึ่งกลายมาเป็นรูปแบบเศรษฐกิจหลักหลังสงคราม ผู้ชายญี่ปุ่นหลังสงครามทุ่มเทชีวิตให้กับบริษัททั้งหมดทั้งภรรยาและลูก ๆ ไว้ที่บ้าน ภาพของพ่อจึงหายไปจากกรอบ เกิดเป็นความกังวล ความกลัวและนำไปสู่ปัญหาซึ่งมักได้รับการถ่ายทอดออกมาผ่านตัวบทในรูปแบบสยของขวัญญี

นอกจากนี้ บัลเมนยังเสนอว่าการเข้ามาของสังคมประชาธิปไตยตะวันตก ซึ่งให้ค่ากับปัจเจกนิยมสูงทำให้ระเบียบหน้าที่อันพึงกระทำในครอบครัวหรือ “Ie” เสื่อมสลายลง คนญี่ปุ่นเริ่มละทิ้งสิ่งที่ถูกมอบหมายเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างเป็นระบบ แปรผันมาทำตามความปรารถนา ตามเสียงเพรียกของวัตถุนิยม การบริโภคนิยม ทั้งนี้เพราะสงครามได้ทำลายความศักดิ์สิทธิ์ของ Ie ลงไปแล้วนั่นเอง เพราะเมื่อสถาบัน บรรทัดฐานต่าง ๆ ที่เคยยึดถือกันมาว่าเป็นความจริงแท้ถูกถอดถอนออก ผู้คนจึงเห็นว่ต้นแบบเหล่านั้นที่สุดแล้วก็ไร้ซึ่งความหมาย

ในยุคที่ภาพยนตร์สยของขวัญญีย้อนยุคเฟื่องฟู บัลเมนเห็นว่าความทุกข์ทรมานที่หญิงสาวต้องประสบอย่างไม่เป็นธรรมสื่อถึงบาดแผลของชาติหลังสงคราม โดยเปรียบผู้หญิงเป็นชาติ บาดแผลบนใบหน้าที่น่าเกลียดน่ากลัวของหญิงสาวอย่างโอะอิวะจึงกลายเป็นบาดแผลสงครามที่ถูกผลักไสไปยังความเป็นอื่น ไม่อาจกลับไปสู่ความบริสุทธิ์ก่อนสงครามได้อีก นอกจากนี้ บัลเมนยังเสนอว่า ความเจ็บปวดมักได้รับการแสดงออกผ่านความสัมพันธ์ระหว่างแม่ลูก สะท้อนถึงการมุ่งพัฒนาเศรษฐกิจหลังสงครามโดยอาศัยแรงงานผู้ชายเป็นหลักจนหลงลืมแม่และเด็กผู้เฝ้ารออยู่บ้าน เกิดเป็นความแปลกแยกระหว่างผู้คน ในยุคเอโดะและหลังสงครามที่คนมุ่งเน้นวัตถุนิยม บริโภคนิยมล้ำหน้าคุณค่าทางจิตใจ เรื่องผีเหล่านี้จึงล้อกันกับความกังวลร่วมของสังคมที่ระบบ ระเบียบ บรรทัดฐาน คุณค่าศีลธรรมกำลังเลื่อนหายไป

ประเด็นที่น่าสนใจคือบัลเมนเสนอความสำคัญของแม่ในรูปแบบเดียวกันกับผู้วิจัยโดยอ้างอิงจากงานของเมแกน แมคคินเลย์ (Megan McKinlay) หัวข้อ *Unstable Mothers: Redefining Motherhood in Contemporary Japan* (2002) เช่นเดียวกัน ว่าอุดมคติความเป็นแม่มีความสำคัญต่อการสร้างรัฐชาติ เพราะแม่คือผู้อุปถัมภ์คำชู้ครอบครัว หน่วยที่เล็กที่สุดภายใต้โครงสร้างสังคม หากครอบครัวเข้มแข็ง ย่อมสร้างพ่อและลูกชายเป็นผลผลิตป้อนให้แก่กำลังของชาติต่อไป อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยใช้แนวคิดดังกล่าวในการศึกษาวิเคราะห์ตัวบทคดีสรร *Revenge* เป็นสำคัญ ซึ่งไม่อยู่ในขอบเขตการศึกษาของบัลเมน

ต่อมา ในยุคของภาพยนตร์อีโรติกสยองขวัญ บัลเมนได้กล่าวถึง *Strangers* ในฉบับภาพยนตร์ (*The Discarnates*; 1988) ไว้ที่น่าสนใจ โดยมีข้อเสนอว่าตัวละครหลัก ฮาราดะ ผู้ประสบกับภาวะวิกฤตอัตลักษณ์เนื่องจากสังคมแปลกแยกและภรรยาขอหย่าสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อีกครั้งเนื่องจากได้รับการเยียวยาผ่านอดีต ซึ่งคล้ายกับข้อเสนอของผู้วิจัย โดยผู้วิจัยได้ศึกษาต่อยอดไปอีก กล่าวคือ *Strangers* เป็นหนึ่งในตัวบทคดีสรรที่ผู้วิจัยศึกษาประกอบกับ ชิโกะกุ และ *Outlet* เพื่อยืนยันสมมติฐานว่าภาวะวิกฤตอัตลักษณ์อันเกิดจากความแปลกแยกสามารถเยียวยาได้ด้วยสังคมแบบกลุ่ม

การศึกษาตัวบทภายใต้ขอบสยของขวัญญี่ปุ่นของบัลเมนนับว่าครอบคลุมและมีประโยชน์อย่างมาก เนื่องจากศึกษาตัวบทผ่านยุคสมัย ไม่นับไปยังตัวบทตั้งแต่ปลายคริสต์ทศวรรษ 1990 หรือตัวบท J-Horror เพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ ยังแบ่งการศึกษาในส่วนที่สองออกตามแก่นเรื่องที่มักพบในตัวบทสยองขวัญญี่ปุ่นร่วมสมัย อันได้แก่ ความรุนแรงทางเพศต่อผู้หญิง ซอมบี้ บ้านผีสิง ฆาตกรต่อเนื่อง และเทคโนโลยีกับเมือง อย่างไรก็ตาม ด้วยความครอบคลุมของหัวข้อทำให้การศึกษาตัวบทในแต่ละเรื่องไม่สามารถลงลึกในรายละเอียดได้ ดังกรณีของ *Strangers* หรือ *The Discarnates* จึงอาจก่อให้เกิดการตีความอย่างเหมารวม ทั้งขอบเขตของการศึกษายังจำกัดอยู่ในตัวบทประเภทภาพยนตร์

ไม่ได้กล่าวถึงตัวบทประเภทอื่น อาทิ วรรณกรรม Manga หรือ Anime ซึ่งยังไม่พบว่ามีการศึกษาลงไป ในรายละเอียดภายใต้หัวข้อข้างต้นมากนัก

ใน *The Problem of Identity in Contemporary Japanese Horror Films* อีเลส มีความเห็นเช่นเดียวกับบัลเมน ว่าการเปลี่ยนแปลงของสังคมไปสู่ยุคหลังอุตสาหกรรม ทุนนิยมน บริโภคนิยมนั้น เป็นเชื้อของปัญหา เพราะสังคมในรูปแบบดังกล่าวคือสังคมที่ถูกทำลายไปด้วยคน แปลกหน้า ต่างคนต่างไม่อาจล่วงรู้ถึงวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของกันและกัน ต่างกับสังคมสมัยก่อนที่อยู่รวมกันเป็นหมู่บ้านเล็ก ๆ ต่างคนต่างรู้จักกันดี การเป็นสังคมแห่งคนแปลกหน้าจึงนำมาซึ่งความ กังวล ความกลัว และถ่ายทอดออกมาในความสยอง อีเลสยังเห็นว่าวิถีชีวิตวัตถุนิยมน่าเป็นห่วง โดย กล่าวถึงเหตุการณ์ก่อการร้ายของกลุ่มโอโมชินริเกียในปี ค.ศ. 1995 ณ ใจกลางกรุงโตเกียว โดยปล่อย แก๊สซารินกลางสถานีรถไฟใต้ดิน ส่งผลให้มีผู้บาดเจ็บและเสียชีวิต อีเลสเสนอว่าความน่ากลัวจาก เหตุการณ์ดังกล่าวคือผู้กระทำไม่ใช่คนบ้า แต่สมาชิกกลุ่มโอโมชินริเกียล้วนแล้วแต่เป็นผู้มีการศึกษา มาจากครอบครัวฐานะดี ความเจริญทางวัตถุจึงไม่ใช่เครื่องรับประกันคุณค่าทางจิตใจ กลับกัน วัตถุนิยมยังจะนำมาซึ่งภัยอีกด้วย

นอกจากนี้ อีเลสยังเห็นว่าสังคมแบบหลังสมัยใหม่นำมาซึ่งความสับสนคลอนทางอัตลักษณ์ เพราะ Metanarrative หรือเรื่องเล่าหลักอันเป็นสิ่งที่ยึดถือกันมานานว่าเป็นความจริงแท้เสื่อมสลาย ไปเหลือเพียงเศษซาก การเสื่อมลงของเรื่องเล่าหลักนี้ส่งผลให้เกิดความกังวลเพราะสิ่งที่ยอยู่นอก บรรทัดฐานอาจกลายเป็นบรรทัดฐานตอนไหนก็ได้ ที่น่าสนใจคือข้อเสนอสุดท้ายของอีเลส กล่าว ว่าอัตลักษณ์ตอนนี้ไม่มีอยู่แล้ว กลายเป็นสิ่งที่เลื่อนไหลไปตามกลไกตลาดโลก เป็นสินค้า จนถึงขั้นเป็น ภัยคุกคามที่ร้ายกาจที่สุด อีเลสกล่าวว่าภาพยนตร์สยองขวัญญี่ปุ่นไม่ทำหน้าที่คืนระบบแก่สังคมดัง ขนบสยองขวัญปกติที่แล้วมา คล้ายกับที่คิโนะชิตะเสนอไว้ใน *The Mummy Complex: Kurosawa Kiyoshi's Loft and J-horror* ว่าภาพยนตร์ J-Horror สร้างปัญหาไว้ แต่ไม่เคยเสนอทางออกให้

ชี้แนะว่าภาวะวิกฤติที่สังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยกำลังเผชิญอยู่นั้นไม่อาจมีทางหนี อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นข้อสรุปที่สุดโต่งเกินไป อุตลักษณ์ยังมีอยู่ เพียงแต่ถูกทำให้สิ้นคลอนและต้องการการเยียวยาเท่านั้น ทางออกยังคงหาได้ดังที่ผู้วิจัยจะแสดงให้เห็นในบทวิเคราะห์สุดท้าย ผ่าน *Strangers ซิโกะกุ* และ *Outlet*

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่สำคัญอีกชิ้นหนึ่งคือ *Japanese Horror Films and Their American Remakes* (2014) โดยวาเลอรี วี (Valerie Wee) ซึ่งเสนอว่าความสิ้นคลอนทางอัตลักษณ์ในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยเกิดจากรู้สึกที่ทั้งเป็น “ตัวเอง” และ “คนอื่น” คือ ต้องพึ่งพาชาติอื่นในเวลาเดียวกัน ท่ามกลางโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ญี่ปุ่นกำลังต่อรองอัตลักษณ์ของตัวเอง แนวคิดของวีตรงกับอิลเลสที่เห็นว่าความเป็นชาติของญี่ปุ่นถูกรัดกร่อนด้วยสังคมหลังสมัยใหม่ รวมถึงกระแสโลกาภิวัตน์ และเสนอว่า “The Lost Decade” หรือญี่ปุ่นยุคหลังเศรษฐกิจฟองสบู่แตก (ช่วงคริสต์ทศวรรษ 1990) ส่งผลกระทบต่ออัตลักษณ์ของชาวญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก ผู้วิจัยเห็นว่าวิเน็นย้าปัจเจกสำคัญที่ส่งผลต่ออัตลักษณ์ญี่ปุ่นร่วมสมัยในที่นี้ เพราะนอกจากการที่ชาวญี่ปุ่นผู้สูญเสียเหตุผลในการดำรงอยู่หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 จะได้หันไปพุ่มเทกกับความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจจนขึ้นมาเป็นผู้นำโลกได้แล้ว เมื่อฟองสบู่แตกลง สิ่งที่คุณคนหลังสงครามสร้างเอาไว้ก็กลับปล้นสูญความหมายอีกครั้ง กล่าวคืออัตลักษณ์ญี่ปุ่นเสื่อมสลายถึงสองครั้งติดกันภายในช่วงเวลาไม่กี่สิบปี สะท้อนให้เห็นถึงความซับซ้อนของสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยซึ่งเป็นหัวข้อสำคัญของการสร้างสรรค์เรื่องเล่าแนวสยองขวัญ

จากทั้งหมดที่กล่าวไปจะเห็นได้ว่างานวิจัยเกี่ยวกับตัวบทร่วมสมัยภายใต้ชนบสยองขวัญญี่ปุ่นให้ข้อเสนอไปในทางเดียวกัน นั่นคือ หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ญี่ปุ่นเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและรุนแรง ส่งผลให้เกิดความกังวลอันเกิดจากโครงสร้างพื้นฐานทางสังคมและเศรษฐกิจที่เปลี่ยนไป ดังเช่นที่เจย์ แมครอย (Jay McRoy) กล่าวไว้ใน *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema* (2008) ว่าภาพยนตร์สยองขวัญญี่ปุ่นหลังสงคราม หากไม่ใช่เรื่องผีก็เป็น

สงครามวันสิ้นโลก ความเห็นของแมครอยสะท้อนว่าญี่ปุ่นได้เผชิญกับความสูญเสียครั้งใหญ่และบาดแผลดังกล่าวถูกเล่นซ้ำด้วยการทำลาย (ตัวอย่างที่ชัดเจนเช่น *Gojira*) สงครามโลกครั้งที่ 2 ส่งผลกระทบเป็นอย่างมากต่อความเป็นญี่ปุ่นในระดับแก่น

อย่างไรก็ตาม การศึกษามักจำกัดขอบเขตอยู่ในตัวบทภาพยนตร์ ที่สำคัญ ภาพยนตร์ที่ศึกษากันมักเป็นเรื่องเดิม ๆ อาทิ *Ringu*, *Honogurai Mizu no Soko Kara*, *Ju-On: The Curse*, *Audition*, *Jisatsu Sakuru* (ของ โชะโนะ [Shion Sono], 2001), หรือ *Pulse* (คิโยชิ คุโรซะวะะ [Kiyoshi Kurosawa], 2001) กล่าวอีกทางหนึ่งก็คือภาพยนตร์ J-Horror ถึงจะมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ศึกษาด้วยรูปแบบอื่นประกอบด้วยคือ *Specters of Modernity: “Supernatural Japan” and the Cosmopolitan Gothic* (2012) โดยไมเคิล โจเซฟ บลวน (Michael Joseph Blouin) ก็เน้นศึกษาไปยังความสัมพันธ์ระหว่างการรับ-ส่งขนบสยองขวัญอเมริกันและญี่ปุ่น โดยเสนอว่าทั้งญี่ปุ่นและอเมริกาต่างก็รับรู้ความผิดปกติในกระบวนการทำให้เป็นสมัยใหม่ผ่านตัวบทภายใต้ขนบสยองขวัญของฝ่ายตรงข้าม (Blouin, 2012, p. abstract) ผู้วิจัยพบว่าการศึกษาเรื่องเล่าสยองขวัญญี่ปุ่นร่วมสมัยในระดับสากลยังคงขาดความหลากหลายทั้งในด้านประเภทและตัวบท ผู้วิจัยจึงจัดทำผลงานชิ้นนี้ขึ้นเพื่อเสนอว่าเรื่องเล่าสยองขวัญญี่ปุ่นร่วมสมัยไม่ได้มีเพียง J-Horror ในความหมายที่แคบที่สุดเท่านั้น หากยังมีผลงานในประเภทอื่น และเนื้อหาอื่นซึ่งวิพากษ์วิจารณ์ความเปลี่ยนแปลงทางสังคมผ่านประเด็นอื่นเช่นเดียวกัน ดังจะอธิบายต่อไปนี้

ดังกล่าวไปแล้วข้างต้นว่าสมมติฐานของงานวิจัยชิ้นนี้คือ ตัวบทคัดสรรทั้งห้าเรื่องที่เลือกมาศึกษาสะท้อนให้เห็นถึงวิกฤตอัตลักษณ์ในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยผ่านตัวละครผู้ประสบกับภาวะหลงสูญเสีย และโหยหาอดีต และนำเสนอทางออกในรูปแบบที่แตกต่างกันไป ผู้วิจัยได้แบ่งส่วนการศึกษาออกเป็นสามส่วน โดยศึกษาประเด็นอัตลักษณ์ ความงามกับความตายใน *Le Portraite de Petit Cossette* ประเด็นความพิสดาร ใน *Revenge* และประเด็นความแปลกแยกกับพื้นที่ ใน *Strangers*

ซีโกะกุ และ Outlet การเรียงลำดับเนื้อหานั้น เรียงจากภาวะวิกฤติในระดับบุคคล ครอบครัว และสังคม

Le Portrait de Petit Cossette บอกเล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ประหลาดระหว่าง เอริน ตัวละครเอกนักศึกษาศิลปะธรรมดาผู้ทำงานพิเศษอยู่ในร้านขายของเก่าชื่อ โครันโด กับ โคลีท วิทยาลัยเด็กหญิงชาวฝรั่งเศสจากคริสต์ศตวรรษที่ 16 ทั้งสองพบกันผ่านแก้วโบราณใบหนึ่งซึ่งเข้ามาที่โครันโด ชายหนุ่มได้เรียนรู้ว่าวิทยาลัย ของโคลีทถูกกักขังไว้ในแก้วเนื่องจาก มาร์เซลโล คนรักเก่าของเด็กหญิงได้ฆ่าเธอเพราะต้องการที่จะเก็บเด็กหญิงไว้กับตัวเองตลอดกาล เอรินได้ถลำลึกลงสู่เส้นทางแห่งความตายเมื่อชายหนุ่มเริ่มหมกมุ่นอยู่กับวิทยาลัยและภาพลวงตาของโคลีทจนละทิ้งสังคมในโลกแห่งความจริง

ประเด็นที่ผู้วิจัยสนใจคือตัวละครโคลีทมีภาพลักษณ์แบบ กอทิก โลลิต้า (*Gothic Lolita*) หนึ่งในกลุ่มวัฒนธรรมย่อยญี่ปุ่นซึ่งมีแก่นแนวคิดสัมพันธ์กับโลกแฟนตาซีวัยเด็กและความตาย ความสัมพันธ์ระหว่างโคลีทกับเอรินเป็นความสัมพันธ์แบบหลงใหล หมกมุ่นและเต็มไปด้วยความปรารถนา เมื่อประกอบกับชุดเสื้อผ้าซึ่งมีความสัมพันธ์ลึกซึ้งกับแฟนตาซีโหยหาอดีตและความตายแล้ว ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่าเอรินมีความปรารถนาหลงใหลในภาพแทนความตายซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงภาวะวิกฤติอัตลักษณ์ในจิตใจของตัวละคร อันเป็นภาพสะท้อนให้เห็นส่วนหนึ่งของสังคมที่กำลังประสบกับภาวะวิกฤติอัตลักษณ์เนื่องมาจากความสูญเสียที่ยืดเหนียวทางจิตใจอีกต่อหนึ่ง

ในประเด็นต่อมา ผู้วิจัยศึกษารวมเรื่องสั้นชุด *Revenge* ในรวมเรื่องสั้นชุดดังกล่าวมีรูปแบบการเล่าที่ต่อเนื่องกัน เรื่องราวทั้งสิบเอ็ดเรื่องแม้มีความเป็นเอกเทศในฐานะเรื่องสั้นเรื่องหนึ่ง แต่ก็เชื่อมโยงกันอย่างเบาบาง ผู้วิจัยจึงจะศึกษา *Revenge* โดยปฏิบัติเหมือนเรื่องสั้นทั้งสิบเอ็ดเรื่องรวมกันเป็นเรื่องราวเรื่องเดียว โดยประเด็นที่ผู้วิจัยสนใจคือความสัมพันธ์แม่ลูกที่สื่อผ่านความ Grotesque – พิสดาร ความรุนแรง เจ็บขบและความตาย เริ่มต้นจาก *Afternoon at the Bakery*

เรื่องสั้นเรื่องแรกที่บอกเล่าเรื่องราวของแม่ผู้สูญเสียลูกชาย สูญเสียความสามารถที่จะสานสัมพันธ์เช่นคนปกติและถลำลึกลงสู่ความหมกมุ่นกับความตาย ซึ่งสะท้อนให้เห็นผ่านพฤติกรรมยึดติดกับขนมหวาน สตรอว์เบอร์รี่ชอร์ตเค้ก ตัวแทนของลูกชาย เหล่านี้สะท้อนให้เห็นภาวะวิกฤติอัตลักษณ์อันเกิดขึ้นจากความสูญเสียสืบเนื่องหลังสงครามที่สื่อผ่านความหลง ความแปลกประหลาดพิสดาร ล้นเกิน

อนึ่ง *Revenge* แม้จะไม่มีผีหรือวิญญาณ แต่ความพิสดารและความเหนือจริงได้เข้ามาสั่นคลอนอัตลักษณ์ของตัวละคร เล่นล้อกับด้านมืดมืดของจิตใจ และนำพาตัวละครไปพบกับเหตุการณ์ที่อธิบายไม่ได้ กล่าวได้ว่าสร้างบรรยากาศความหลอกลอน ทำทลายความรับรู้ทั่วไป รวมถึงบรรทัดฐานความปกติของมนุษย์ ทั้งหมดนี้ทำให้ *Revenge* มีความกอธิก สยองขวัญอยู่ในตัว

ในลำดับสุดท้าย ผู้วิจัยมุ่งศึกษาการปรากฏตัวของผีและความแปลกแยกที่ผูกพันกับพื้นที่ ใน *Strangers*, *ซีโกะกุ* และ *Outlet* ในส่วนของ *Strangers* บอกเล่าเรื่องราวของ ฮาราดะ นักเขียนบทโทรทัศน์วัยกลางคนผู้ประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน ทว่าล้มเหลวในเรื่องครอบครัว วันหนึ่งขณะที่เดินไปในย่านอะซะฮะกุสะ บ้านเกิดใจกลางกรุงโตเกียว ฮาราดะก็ได้พบกับคู่สามีภรรยา ซึ่งก็คือพ่อและแม่ที่เสียชีวิตไปเมื่อนานมาแล้ว โดยทั้งสองดูเหมือนเมื่อครั้งยังมีชีวิตอยู่ทุกกระเบียดนิ้ว การปรากฏตัวของพ่อและแม่ก่อความสั่นคลอนในจิตใจเป็นอย่างยิ่ง อย่างไรก็ตาม ฮาราดะพบว่าตัวเองไม่อาจจะหึงพ่อแม่ได้ และลงท้ายที่การกลับไปหาพ่อแม่ซ้ำ ๆ ในขณะเดียวกัน เขาก็ผูกสัมพันธ์ลึกซึ้งกับ *เค* หญิงสาวร่วมเตียง แต่กลับกลายเป็นว่าเคคือผีแค้น ตามมาล้างแค้นเนื่องจากโดนเขาปฏิเสธ ฮาราดะรอดตายมาได้ด้วยความช่วยเหลือของ *มามิยะ* เพื่อนร่วมงานที่ตอนแรกผิดใจกันเพราะมามิยะเป็นคนรักใหม่ของ *อายาโกะ* อดีตภรรยาฮาราดะ แม้จะต้องนอนโรงพยาบาลเกือบหนึ่งเดือน ฮาราดะก็กลับมาใช้ชีวิตร่วมกับคนในสังคมได้อีกครั้ง

ในส่วนของ *ชิโกะกุ* ตัวเอกคือหญิงสาวนักวาดภาพประกอบชื่อ *ฮิโนะโกะ* ผิดหวังกับคนรักและหนีจากโตเกียวกลับบ้านเกิดบนเกาะชิโกะกุ เกาะที่ความเชื่อดั้งเดิมเรื่องตำนานการสร้างโลกและมีสายยังคงส่งอิทธิพลเข้มแข็ง เมื่อมาถึง หญิงสาวได้รับรู้ข่าวร้ายว่า *ชะโยะริ* เพื่อนรักในวัยเด็กได้เสียชีวิตลงไปกว่าสิบปีแล้ว นอกจากนี้ *ฮิโนะโกะ* ยังได้พบกับ *ฟูมิยะ* ชายหนุ่มผู้ในตอนที่เธอเคยแอบชอบ ทั้งสองสานสัมพันธ์กัน แต่ทั้ง *ฮิโนะโกะ* และ *ฟูมิยะ* ต่างก็พบเหตุการณ์แปลกประหลาดชวนหลอนบ่อยครั้ง จนท้ายที่สุด ความจริงปรากฏว่าทั้งหมดเป็นฝีมือของ *ชะโยะริ* ผู้หลงรัก *ฟูมิยะ* เช่นกัน วิญญาณของ *ชะโยะริ* กำลังจะกลับมาเพราะแม่ของเธอได้ประกอบพิธีกรรมเดินวนรอบเกาะชิโกะกุเพื่อเรียกวิญญาณลูกสาว ก่อให้เกิดอาเพศทั่วทั้งเกาะ ในตอนจบ วิญญาณ *ชะโยะริ* ฤกษ์ปราบลง ทว่า *ฟูมิยะ* ก็ถูก *ชะโยะริ* ชักพาไปยังโลกแห่งความตาย *ฮิโนะโกะ* ผู้ในตอนนี้สูญเสียทุกอย่าง ทั้งเพื่อนเก่า การงาน และคนรักพบว่าตัวเองแว้งคว้างอยู่ท่ามกลางสุญญากาศ ไม่อาจก้าวไปข้างหน้า แต่ก็ไม่สามารถเดินกลับหลัง

สำหรับ *Outlet* นำเสนอเรื่องของ *ยูกิ* หลังจากที่พี่ชายตายไป หญิงสาวก็ได้กลิ่นศพตามหลอกหลอนในทุก ๆ ที่ กระทั่งมาปรากฏต่อหน้าในสภาพเหมือนเมื่อครั้งยังมีชีวิต ทว่าก็ไม่ยอมพูดจาอะไร *ยูกิ* ผู้ยึดติดกับหลักเหตุผลเป็นอย่างมากกลับต้องเผชิญเหตุการณ์ลึกลับเกินอธิบายซ้ำ ๆ ในที่สุดหญิงสาวสืบสาวสาเหตุจนได้เข้าสู่โลกของหมอผีคนทรง (Shamanism) และผ่านประสบการณ์ชำระล้างทางจิตวิญญาณ ตัวตนของหญิงสาวได้เกิดใหม่นำพาไปสู่จุดจบของเรื่องบนเกาะโอกินาวา ที่นั่น *ยูกิ* ได้เรียนรู้บทเรียนสุดท้ายจากคนทรงรุ่นเก่าก่อนกลับมายังโตเกียวเพื่อเป็นคนทรงรุ่นใหม่ เยียวยาผู้คนผ่านการร่วมสัมพันธ์ทางกาย

ตัวบทสามลำดับสุดท้ายเป็นเรื่องราวของความแปลกแยกท่ามกลางพื้นที่เมืองโดยตัวละครทั้งสามประสบกับเหตุการณ์ประหลาดหลอกหลอนเมื่อตัวตนสั่นคลอนจากรู้สึกแปลกแยกท่ามกลางเมือง และแก่นเนื้อเรื่องส่วนใหญ่ของ *ชิโกะกุ* จะเกิดขึ้นในชนบท ทว่าตัว *ฮิโนะโกะ* ผู้กลายเป็น

คนเมืองได้แบกรับเอาความแปลกแยกไปยังบ้านเกิด กลับกลายเป็นคนแปลกถิ่นเสียเอง ความแปลกแยกซึ่งเกิดจากตัวตนเมืองของหญิงสาวยังคงอยู่ในบทวิเคราะห์สุดท้าย ผู้วิจัยตั้งใจศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผีกับพื้นที่ที่ก่อให้เกิดความแปลกแยกดังกล่าว เพื่อแสดงให้เห็นว่าความแปลกแยกที่ผูกพันกับพื้นที่นั้นนำไปสู่ภาวะวิกฤตอัตลักษณ์ผ่านผีได้อย่างไร

ตัวละครแต่ละตัวต่างประสบกับความสูญเสียที่สิ้นคลอนอัตลักษณ์มาก่อนที่จะพบกับเหตุการณ์หลอน ซึ่งแท้จริงล้วนเกิดจากการแสวงหาอดีตของแต่ละคนผู้เผชิญกับความรู้สึกแปลกแยกสิ้นคลอนนั้น ถูกล่องลอยด้วยเสียงเพรียกจากอดีตและความตายจนก่อให้เกิดความหมกมุ่น หลงใหลโหยหาในอดีตให้ถูก “ผี” หลอกอยู่ร่ำไป สะท้อนถึงภาวะวิกฤตอัตลักษณ์ท่ามกลางกระแสเชี่ยวกรากแห่งความเปลี่ยนแปลง บ้างพบทางออกเช่นฮาราดะกับยูกิ บ้างหลงอยู่ในวังวนคงเดิมเช่นเอริ และตัวละครทุกตัวใน *Revenge* บ้างยังคงสับสนว่ารุ่ง กลับไม่ได้ ไปไม่ถึง นั่นก็คือฮิโนะโกะ จากการศึกษาภาวะวิกฤตอัตลักษณ์ผ่านความหลอน การสูญเสียและการโหยหาอดีตในเรื่องเล่าสยองขวัญญี่ปุ่นร่วมสมัย ผู้วิจัยหวังว่าจะสามารถเสนอแนะแนวทางอื่น ๆ ในการศึกษาเรื่องเล่าสยองขวัญญี่ปุ่นร่วมสมัยที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น และอาจเป็นแนวทางในการศึกษาเปรียบเทียบเรื่องเล่าสยองขวัญร่วมสมัยของชาติอื่น ๆ เพื่อหาความหมายท่ามกลางความหลากหลายของเรื่องเล่าสยองขวัญต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อวิเคราะห์วิกฤตอัตลักษณ์ของตัวละครในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นร่วมสมัย ผ่านประเด็นการสูญเสียและการโหยหาอดีตในนวนิยายแนวสยองขวัญของญี่ปุ่นร่วมสมัยเรื่อง *Strangers* (1987) ของไทจิ ยะมะดะ (Taichi Yamada) *ชิโอะกะกุ* (1993) ของมะซะโกะ บันโด (Masako Bando) *Revenge* (1998) ของโยโกะ โอะงะวะ (Yoko Ogawa) *Outlet* (2000) ของแรน

ดี ทะงุจิ (Randy Taguchi) และภาพยนตร์เรื่อง *Le Portrait de Petit Cossette* (2004) ของอะกิยุกิ ชิโมโบะ (Akiyuki Shinbo)

1.3 สมมติฐานของการวิจัย

เรื่องเล่าญี่ปุ่นร่วมสมัยที่คัดสรรมาศึกษาสร้างสรรค์ขึ้นในแนวสยองขวัญและมีเนื้อหาเกี่ยวกับผีและการหลอกหลอน การโหยหาอดีต การกลับคืนสู่โลกในวัยเด็ก การสร้างแฟนตาซีเกี่ยวกับความตาย การเกิดขึ้นของโลกคู่ขนาน สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงวิกฤติอัตลักษณ์ของตัวละคร อันได้แก่ภาวะแปลกแยก เคว้างคว้าง ไร้ราก ซึ่งเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมญี่ปุ่นในปัจจุบัน

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

เรื่องเล่าญี่ปุ่นร่วมสมัยคัดสรรที่เขียนขึ้นในรูปแบบของแฟนตาซีแนวสยองขวัญ 5 เรื่องดังนี้:

- *Strangers* (ค.ศ. 1987) โดยไทจิ ยะมะตะ (Taichi Yamada)
- *ชิโอะกะกุ* (ค.ศ. 1993) โดยมะซะโกะ บันโด (Masako Bando)
- *Revenge* (ค.ศ. 1998) โดยโยโกะ โอะงะวะ (Yoko Ogawa)
- *Outlet* (ค.ศ. 2000) โดยแรนดี ทะงุจิ (Randy Taguchi)
- *Le Portrait de Petit Cossette* (ค.ศ. 2004) โดยอะกิยุกิ ชิโมโบะ (Akiyuki Shinbo)

1.5 ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย

1. สืบค้นรวบรวมวรรณกรรมที่จะนำมาใช้เป็นกรณีศึกษา
2. ตั้งประเด็นในการศึกษา

3. ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
4. วิเคราะห์ข้อมูล
5. สรุปผล
6. นำเสนอการวิจัยเป็นรูปเล่ม

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เป็นแนวทางในการศึกษาประเด็นเรื่องการแสวงหาอดีตในเรื่องเล่าร่วมสมัยอื่น ๆ ต่อไป



บทที่ 2

บริบทแห่งความสูญเสีย: ศึกษาญี่ปุ่นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2

ในบทที่ 1 ผู้วิจัยได้กล่าวไปแล้วถึงต้นเหตุแห่งภาวะวิกฤติอัตลักษณ์สังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย นั่นคือความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทางสังคมในระดับโครงสร้าง ในระดับสถาบัน ที่สั่นคลอนรากฐานความเชื่อมั่นเรื่องตัวตนคนญี่ปุ่นทั้งหมด รวมถึงความเปลี่ยนแปลงหลังยุคเศรษฐกิจฟองสบู่แตกในคริสต์ทศวรรษ 1990 ซึ่งยิ่งเข้ามาทำลายความศรัทธาประชาชน ตอกย้ำความเสื่อมสลายลงของสถาบันทางสังคมนั้น เรื่องเล่าคัสสรรที่เลือกมาศึกษา ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับภาวะวิกฤติอัตลักษณ์สามารถอธิบายได้ด้วยบริบททางสังคมซึ่งเป็น “บริบทแห่งความสูญเสีย” ดังกล่าว ทั้งหมดนี้เพื่อสนับสนุนข้อเสนอของผู้วิจัยว่าภาวะวิกฤติอัตลักษณ์ในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยเกิดจากความเสื่อมสลายลงของสถาบันทางสังคมที่เคยยึดถือกันมา ประกอบกับความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโครงสร้างทางสังคมวัฒนธรรม ซึ่งเป็นผลมาจากรูปแบบเศรษฐกิจใหม่ และความล่มสลายของเศรษฐกิจใหม่ดังกล่าว ในยุคเศรษฐกิจฟองสบู่แตก โดยผู้วิจัยแบ่งเนื้อหาการศึกษาออกเป็นหัวข้อย่อยต่าง ๆ อันได้แก่ ตัวตนภายใต้การยึดโยงกับจักรพรรดิ รัฐชาติ และศาสนาในยุคเมจิจนถึงสงครามโลกครั้งที่ 2 การเปลี่ยนแปลงของสถาบันหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 การเจริญเติบโตอย่างก้าวกระโดดของเศรษฐกิจในระบบทุนนิยม และยุคฟองสบู่แตก คลื่นลัทธิใหม่ในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยกับภาวะไร้หลักของคนยุคใหม่

2.1 ตัวตนภายใต้การยึดโยงกับจักรพรรดิ ชาติ และศาสนาในยุคเมจิจนถึงสงครามโลกครั้งที่ 2

ญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีความผูกพันกับตำนานเทพเจ้ามานับนาน โดยตำนานการสร้างโลกและประเทศญี่ปุ่นนั้นได้รับการบันทึกไว้ใน *โคะจิกิ* (Kojiki) ตำนานที่เก่าแก่ที่สุดของญี่ปุ่น เขียนขึ้นในปี ค.ศ. 712 เกาะน้อยใหญ่ของญี่ปุ่นล้วนแล้วแต่เป็นเทพเจ้าหรือส่วนหนึ่งของเทพเจ้าด้วยกันทั้งสิ้น เริ่มจากการกำเนิดทวยเทพและการลงมาสร้างเกาะตามบัญชาสวรรค์ของเทพชายหญิง *อิซนะนะกิ* (Izanaki) และ *อิซนะนะมิ* (Izanami) นอกจากนี้ ยังมีความเชื่อสำคัญซึ่งบอกเล่าสืบต่อกันมาว่า จักรพรรดิญี่ปุ่นสืบเชื้อสายมาจากเทพแห่งดวงอาทิตย์ หรือ *พระนางอามาเทราสึ* (Amaterasu) ดังนั้น จักรพรรดิญี่ปุ่นจึงมีสถานะเป็นเทพหากเชื่อตามตำนานเก่าแกดังกล่าว

อย่างไรก็ตาม แม้มีสถานะเป็นเทพ จักรพรรดิญี่ปุ่นก็ไม่ได้มีอำนาจสูงสุดในการปกครองประเทศเสมอไป ตลอดระยะเวลาประวัติศาสตร์ที่ผ่านมา ในยุคที่สถาบันโชกุนขึ้นปกครองประเทศ องค์จักรพรรดิกลับไม่ได้ประทับอยู่ในเมืองหลวง อำนาจการปกครองตกอยู่ในมือโชกุน รูปแบบการปกครองดังกล่าวกินระยะเวลายาวนานตั้งคริสต์ศตวรรษที่ 12-19 จนกระทั่งเกิดการปฏิรูปเมจิขึ้น คือนำอำนาจการปกครองแก่จักรพรรดิ และเป็นจุดเริ่มต้นของการปลุกฝังค่านิยมเกี่ยวกับสถาบันชาติ จักรพรรดิ ศาสนาอย่างเข้มข้นผ่านวิถีชีวิตและการศึกษาเป็นสำคัญ โดยจักรพรรดิ รัฐ และศาสนามีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันอย่างแยกไม่ออก การปลุกฝังดังกล่าวยิ่งทวีความเข้มข้นมากขึ้นไปอีก ในช่วงก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2

เมื่อโชกุนหมดอำนาจลง องค์จักรพรรดิกลับขึ้นปกครองประเทศโดยตรงอีกครั้ง รัฐบาลเมจิ (ค.ศ. 1868-1912) ก็พยายามทุกวิถีทางเพื่อปลุกฝังค่านิยมรักชาติและจงรักภักดีต่อองค์จักรพรรดิให้ประชาชน โดยมีจุดประสงค์เพื่อปกป้องชาติญี่ปุ่นจากอำนาจรุกรานของลัทธิจักรวรรดินิยมตะวันตก ซึ่งโกโต-โจนส์ให้ความเห็นไว้ว่า สถาบันจักรพรรดิคือความโดดเด่นของญี่ปุ่น (โกโต-โจนส์, 2011,

p.;104) รัฐบาลสร้างความศักดิ์สิทธิ์ให้จักรพรรดิ เป็นศูนย์รวมจิตใจของประชาชนเพื่อความเป็นปึกแผ่นของชาติ มีการร่างรัฐธรรมนูญฉบับปี ค.ศ. 1889 ขึ้น ซึ่งเป็นรัฐธรรมนูญฉบับแรก โดยให้อำนาจเบ็ดเสร็จแก่จักรพรรดิในการตัดสินใจเกี่ยวกับประเทศ ไม่ว่าจะเป็นการประกาศเข้าร่วมหรือยุติสงคราม ลงนามในสนธิสัญญา ประการสำคัญ องค์จักรพรรดิทรงมีอำนาจสูงสุดในการบังคับบัญชากองทัพบกและกองทัพเรือ ซึ่งข้อกำหนดเกี่ยวกับจักรพรรดินั้นได้รับการวางไว้ในบทที่ 1 ของรัฐธรรมนูญ แสดงให้เห็นถึงการให้ความสำคัญเป็นอันดับแรกต่อจักรพรรดิของรัฐบาลเมจิ นอกจากนี้ องค์จักรพรรดิยังได้รับการกล่าวถึงบ่อยครั้ง ถึงแม้ในทางปฏิบัติ จักรพรรดิจะไม่มีอำนาจบังคับบัญชาเหล่าทัพโดยตรง การกำหนดอำนาจขององค์จักรพรรดิไว้ในรัฐธรรมนูญก็สะท้อนให้เห็นถึงการมอบความศักดิ์สิทธิ์แก่องค์จักรพรรดิให้มีอำนาจและบารมีเหนือสถาบันการปกครองอื่นใดทั้งปวง

นอกจากการให้อำนาจทางการทหารอย่างล้นเหลือกับองค์จักรพรรดิ ซึ่งย่อหมายถึงการมอบอำนาจการปกครองสูงสุด หรืออำนาจเบ็ดเสร็จในการควบคุมทิศทางของชาติแล้ว รัฐบาลเมจิและรัฐบาลหลังจากนั้นจนถึงช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ยังได้ปลูกฝังค่านิยมจงรักภักดีต่อชาติและองค์จักรพรรดิผ่านสถาบันการศึกษา มีการใช้ตำราเรียนส่วนกลางซึ่งเขียนขึ้นโดยกระทรวงศึกษาธิการ ไม่มีการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกเน้นบทเรียนประวัติศาสตร์การสร้างชาติ สถาบันจักรพรรดิ รวมถึงตำนานเทพเจ้าโบราณญี่ปุ่น ทั้งนี้เพื่อแสดงให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่ของญี่ปุ่นและองค์จักรพรรดิ

นอกจากเนื้อหาตำราเรียนแล้ว วิถีชีวิตของนักเรียนทุกคนยังผูกพันกับองค์จักรพรรดิ รัชชาติ และศาสนา เห็นได้จากข้อปฏิบัติของนักเรียนในตอนนั้น สूरางค์ศรี ต้นเสียงสม ยกพิธีการหน้าเสาธง ขึ้นมากล่าวถึงว่าทุกเช้า พวกเขาต้องทำพิธีหน้าเสา ยืนตรงเคารพธงชาติ ต้องคำนับศาลเจ้าและรูปภาพของราชสำนักอย่างนอบน้อม มีการอ่านพระราชกำหนดการศึกษาขององค์จักรพรรดิ ซึ่งในพระราชกำหนดนั้นมีใจความสำคัญว่าความจงรักภักดีต่อองค์จักรพรรดิคือพื้นฐานการศึกษาของประเทศญี่ปุ่น (สุรรางค์ศรี, 2008) การกำหนดทิศทางการศึกษาของชาติเช่นนี้ เปรียบดังการสร้างเด็ก

ให้เป็นพลเมืองหุ่นยนต์ เป็นหุ่นเชิดที่รัฐชาติสามารถบังคับและควบคุมได้ สะท้อนความต้องการของรัฐชาติในการสร้างอำนาจผ่านประชาชน ลักษณะดังกล่าวทวีความเข้มข้นขึ้นเป็นอย่างมากในช่วงก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2 ถึงช่วงคริสต์ทศวรรษ 1930 ซึ่งเป็นช่วงที่ญี่ปุ่นมุ่งขยายอำนาจทางการทหารและมีแนวคิดที่จะขึ้นเป็นมหาอำนาจของโลกผ่านการทหารนั่นเอง

สุรางค์ศรียังได้กล่าวไว้ใน *ประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นสมัยใหม่* ด้วยว่าปัจจัยพื้นฐานที่นำพาญี่ปุ่นเข้าสู่สงครามโลกครั้งที่ 2 ได้แก่ลัทธิชาตินิยม ความล้มเหลวของประชาธิปไตย และการเข้ามามีบทบาททางการเมืองของฝ่ายทหาร (สุรางค์ศรี, 2008) ญี่ปุ่นตั้งแต่ยุครัฐบาลเมจิมุ่งปลูกฝังค่านิยมรักชาติ ความจงรักภักดีเพื่อให้รอดพ้นจากเงื้อมมือการรุกรานของชาติฝั่งตะวันตก อย่างไรก็ตาม ความพยายามในการปกป้องชาติดังกล่าวกลับกลายเป็นเติมเชื้อไฟให้กับความเข้มข้นลัทธิชาตินิยมให้เพิ่มความหนักหน่วงและฝังรากลึก ข้อเสนอข้างต้นเห็นได้จากการที่ในช่วงก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้มีการก่อตั้งชมรมรักชาติต่าง ๆ ขึ้น บางชมรมมีนโยบายแข่งกร้าวต่อประเทศอื่น ที่สำคัญและร้ายแรงยิ่งกว่าคือมีการรุกรานประเทศเพื่อนบ้านเพื่อเข้ายึดครองแหล่งทรัพยากรธรรมชาติ โศกนาฏกรรมที่เป็นข้อพิพาทบาดแผลมาถึงปัจจุบันคือตอนที่กองทัพญี่ปุ่นบุกประเทศจีนที่เมืองนานกิง (The Nanking Massacre; 1937-1938) ทำลายทรัพย์สิน สังหารและทรมานพลเรือนจีนอย่างโหดเหี้ยมผิดมนุษย์ (สุรางค์ศรี, 2008) ด้านรัฐบาลพลเรือนไม่มีความเข้มแข็งพอ เพราะไม่ได้ปลูกฝังจิตสำนึกประชาธิปไตยอย่างจริงจัง หากแต่ให้ความสำคัญกับการแย่งชิงอำนาจกันมากกว่า (สุรางค์ศรี, 2008, p. 86) ปัจจัยทั้งหมดที่กล่าวไปเอื้อต่อการเข้าแทรกแซงของทหาร ฝ่ายพลเรือนซึ่งเห็นด้วยกับแนวคิดชาตินิยมก็พร้อมเดินตามแนวทางการสร้างจักรวรรดิ (สุรางค์ศรี, 2008)

ในช่วงคริสต์ทศวรรษ 1930 ทหารเข้ามามีบทบาททางการเมืองเป็นอย่างสูงผ่านการจัดตั้งรัฐบาลเอง ตามข้อกำหนดรัฐธรรมนูญฉบับแรก ฝ่ายทหารมีอำนาจเหนือฝ่ายพลเรือนอย่างเห็นได้ชัดเจน คณะเสนาธิการทหารซึ่งทำหน้าที่ถวายคำปรึกษาแก่องค์จักรพรรดิเป็นอิสระ ไม่ขึ้นตรงต่อรัฐมนตรี

กระทรวงทหารบกหรือทหารเรือ จึงเป็นการเปิดช่องให้เกิดการแทรกแซงทางการเมืองของทหารขึ้น (สุรางค์ศรี, 2008) และเมื่อทหารไม่พอใจการบริหารประเทศของรัฐบาล ก็เข้ามายึดอำนาจจัดตั้งรัฐบาลทหารในช่วงคริสต์ทศวรรษ 1930 จนถึงช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ในที่สุด

จะเห็นได้ว่าญี่ปุ่นตั้งแต่ยุคปฏิวัติเมจิเป็นต้นมาได้ให้ความสำคัญกับสถาบันจักรพรรดิ รัชชาติเป็นอย่างมาก และยิ่งทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อย ๆ เมื่อเข้าใกล้สงครามโลกครั้งที่ 2 ญี่ปุ่นตั้งใจที่จะขึ้นเป็นมหาอำนาจทางการเมือง องค์ประกอบสำคัญอีกประการซึ่งผลักดันแนวคิดดังกล่าวตั้งแต่ระดับประชาชนชั้นพลเรือนคือการประกอบสร้างศาสนาชินโตของรัฐ

ด้านศาสนา กล่าวไปแล้วว่าญี่ปุ่นเป็นดินแดนที่มีความใกล้ชิดกับธรรมชาติและตำนานเทพเจ้ามาตั้งแต่ยุคสมัยโบราณ ประกอบกับสภาพทางภูมิศาสตร์ของญี่ปุ่นที่เป็นเกาะตัดขาดจากโลกภายนอก ศาสนาความเชื่อจากดินแดนอื่นจึงเดินทางมาถึงค่อนข้างช้า และเมื่อญี่ปุ่นเป็นแผ่นดินที่มีทรัพยากรจำกัดจำเขี่ย ญี่ปุ่นจึงเป็นประเทศที่โดดเดี่ยวและต้องช่วยเหลือตัวเองมาโดยตลอด เน้นย้ำการตัดขาดจากโลกภายนอกทั้งในด้านกายภาพและจิตใจ

ความเชื่อทางศาสนาดั้งเดิมในประเทศญี่ปุ่นเริ่มจากความเชื่อในเทพเจ้าและความเคารพในธรรมชาติ ก่อนพัฒนาขึ้นเป็นลัทธิชินโตซึ่งมีองค์ประกอบสำคัญคือเทพเจ้าและธรรมชาติ เชื่อกันว่าตามธรรมชาติ ไม่ว่าจะเริ่มต้นไม้ ก้อนหิน แม่น้ำ ลำธารหรือภูเขาแล้วแต่มีเทพเจ้าสถิตอาศัยอยู่ทั้งสิ้น ต่อมา ศาสนาพุทธได้เผยแผ่เข้ามาผ่านคาบสมุทรเกาหลีในช่วงประมาณค.ศ. 552 ในรัชสมัยขององค์จักรพรรดิคิมเมอิ (Kimmei) (ประทุม, 2009, p. 36) ตามด้วยศาสนาคริสต์ ในช่วงกลางคริสต์ศตวรรษที่ 14 แม้ในภายหลังจะถูกถอนรากถอนโคนอย่างโหดเหี้ยมและไม่ได้ส่งผลต่อวัฒนธรรมญี่ปุ่นในระดับใหญ่มากนักก็ตาม กล่าวโดยสรุป ความศรัทธาของชาวญี่ปุ่นมีพื้นฐานอยู่บนการผสมผสานระหว่างลัทธิชินโต ขงจื้อ เต๋า ศาสนาพุทธ และศาสนาพื้นบ้าน (ประทุม, 2009, p. 34)

อย่างไรก็ตาม เมื่อเกิดการปลุกฝังค่านิยมรักชาติขึ้น รัฐก็ได้สร้าง “หลักชินโตของรัฐ” (State Shinto) (เสฐียร, 1986, p. 25) ซึ่งบีบบังคับเสรีภาพทางศาสนาแม้กระทั่งกับลัทธิชินโตดั้งเดิมเอง ลัทธิชินโตใหม่ได้ขึ้นมาถืออิทธิพลสูงสุดเหนือศาสนาอื่น และได้รับการสนับสนุนอย่างเป็นทางการจากรัฐบาล เห็นได้จากการอุปถัมภ์วัดชินโตทั่วประเทศ และกำหนดให้พระชินโตต้องขึ้นตรงกับกฎข้าราชการพลเรือน สะท้อนให้เห็นถึงความพยายามของรัฐที่จะผนวกรวมรัฐชาติและศาสนาเข้าไว้ด้วยกัน (เสฐียร, 1986) ซึ่งมีความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงไปจนถึงสถาบันจักรพรรดิ เพราะความเชื่อเรื่องความศักดิ์สิทธิ์ของจักรพรรดิก็มีความสัมพันธ์กับลัทธิชินโตอย่างแยกไม่ออก ผ่านความเชื่อเรื่องจักรพรรดิสืบเชื้อสายมาจากเทพเจ้า ดังนั้น จักรพรรดิ รัฐ ชาติ จึงกลายเป็นชุดวิถีชีวิตที่ถูกปลุกฝังให้แก่ประชาชนชาวญี่ปุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เยาวชน ให้มีความจงรักภักดี พร้อมสละชีวิตเพื่อชาติ

การใช้ศาสนามาเป็นเครื่องมือในการสร้างชาติและรุกรานคนอื่นนี้ทวีความรุนแรงยิ่งขึ้นอีก เมื่อมีการนำตำนานมาปลุกฝังสั่งสอนกันอย่างเป็นจริงเป็นจัง ตำนานดังกล่าวบอกเล่าเรื่องราวขององค์ปฐมจักรพรรดิ Jimmu ได้ทูลต่อพระนางอามาเทราสว่าจะรวมโลกทั้งแปดทิศมาอยู่ด้วยกัน ภายใต้หลังคาเดียว (เสฐียร, 1986, p. 26) นั่นคือประเทศญี่ปุ่น จากการปลุกฝังความเชื่อเรื่องตำนานดังกล่าวทำให้ชาติญี่ปุ่นเกิดความเหิมเกริมและเริ่มต้นรุกรานแผ่นดินอื่น (เสฐียร, 1986) นอกจากนี้รัฐบาลยังบังคับให้ผู้นำทางศาสนาต่าง ๆ เลิกล้มการเผยแผ่ความเชื่อของตน ให้เผยแผ่เพียงความเชื่อตามแนวทางของรัฐเท่านั้น เป็นแนวคิดที่สนับสนุนให้พลเมืองเข้าประหัตประหารศัตรูเพื่อสันติภาพและความยิ่งใหญ่ของญี่ปุ่น หลักการของชนชั้นซามูไรแต่เก่าก่อนที่ให้ความสำคัญกับสงครามและเกียรติยศก็ถูกดึงกลับมาใช้ส่งเสริมเกื้อหนุนเช่นเดียวกัน (เสฐียร, 1986)

จะเห็นได้ว่าตั้งแต่ยุครัฐบาลเมจิเป็นต้นมา ลัทธิชาตินิยมได้ทวีความเข้มข้นและเข้มแข็งขึ้น มีระบบระเบียบมากขึ้นเป็นลำดับ รัฐได้สอดแทรกแนวคิดดังกล่าวเข้าไปในวิถีชีวิตของประชาชนผ่านสถาบันการศึกษาและศาสนา ซึ่งเป็นปัจจัยพื้นฐาน มีความใกล้ชิดกับชีวิตประจำวันมากที่สุด นำไปสู่

การสร้างชาติให้เป็นปึกแผ่น ผลิตพลเมืองผู้จงรักภักดีพร้อมที่จะเสียสละชีพและดำเนินชีวิตตามวิถีที่รัฐชาติกำหนด เอื้อให้ง่ายต่อการที่รัฐจะเข้าไปควบคุมแทรกแซง บรรยายากาศดังกล่าวยิ่งเข้าใกล้สงครามโลกครั้งที่ 2 ก็ยิ่งทวีกลายเป็นลัทธิลัทธิชาติ ญี่ปุ่นมุ่งจะรวมโลกทั้งแปดทิศให้อยู่ใต้หลังคาเดียว ทว่าเมื่อสงครามโลกครั้งที่ 2 สิ้นสุดลงหลังกองทัพอเมริกาทิ้งระเบิดปรมาณูสองลูกที่ฮิโรชิมา (Hiroshima) และนางาซากิ (Nagasaki) ความศรัทธาซึ่งได้กลายมาเป็นวิถีชีวิตดังกล่าวก็ได้ถูกฉีกกระชากออกโดยสิ้นเชิงด้วยน้ำมือของกองบัญชาการสูงสุดฝ่ายสัมพันธมิตรนำโดยประเทศอเมริกา

2.2 การเปลี่ยนแปลงของสถาบันหลังสงครามโลกครั้งที่ 2

ในวันที่ 6 และ 9 สิงหาคม ปี ค.ศ. 1945 ระเบิดปรมาณูสองลูกถูกทิ้งลงในเมืองฮิโรชิมาและนางาซากิโดยฝ่ายสัมพันธมิตร เป็นการบังคับให้ญี่ปุ่นต้องยอมแพ้สงครามโดยปริยาย องค์จักรพรรดิได้ออกมาประกาศยุติสงครามในวันที่ 15 สิงหาคม ปีเดียวกัน หลังจากนั้น ญี่ปุ่นก็ตกอยู่ภายใต้การควบคุมของกองบัญชาการสูงสุดฝ่ายสัมพันธมิตร โดยมีอเมริกาเป็นแกนนำในการปกครองประเทศร่วมกับรัฐบาลญี่ปุ่น ชาติญี่ปุ่นหลังแพ้สงครามต้องตกอยู่ภายใต้เงาต่างชาติเป็นระยะเวลายาวนานถึง 7 ปี (ค.ศ. 1945-1952)

องค์จักรพรรดิฮิโรฮิโตะ (Hirohito) ทรงประกาศสละสถานะความเป็นเทพของพระองค์ และทรงกล่าวว่าพระองค์ยื่นเคียงข้างประชาชน ตำนานนิทานเทพทั้งหลายไม่ควรนำมาเป็นหลักกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างองค์จักรพรรดิกับชาติและประชาชน องค์จักรพรรดิทรงเข้าพบ นายพลดักลาส แมคอาเธอร์ (Douglas MacArthur) ผู้นำกองบัญชาการสูงสุดฝ่ายสัมพันธมิตรในชุดพลเรือน ลบล้างภาพลักษณ์เก่าที่เคยทรงแต่เครื่องแบบกองทัพอันเป็นเครื่องหมายของมหาอำนาจทางการทหารมาโดยตลอด และกล่าวกับนายพลแมคอาเธอร์ว่าพระองค์ทรงขอยอมรับความผิดพลาด

ที่ผ่านมาทั้งหมด ซึ่งสร้างความประทับใจให้แก่ชายพลแมคอาเธอร์เป็นอย่างมาก (สุรางค์ศรี et al., 2009, p. 17)

แม้องค์จักรพรรดิอิโรฮิโตะจะทรงสละสถานะเทพ ประกาศยุติสงคราม เสียงตอบรับจากทั้ง นานาชาติและญี่ปุ่นในระยะแรก ๆ ก็ยังเป็นไปในทางกล่าวโทษ มีการสำรวจความคิดเห็นชาวอเมริกัน ว่าควรจะทำอย่างไรกับองค์จักรพรรดิ เสียงตอบรับส่วนใหญ่เห็นว่าควรนำตัวพระองค์ไปประหาร กล่าวหาว่าองค์จักรพรรดิอิโรฮิโตะทรงเป็นต้นเหตุของสงครามทั้งหมด ด้วยความที่พระองค์ทรงดำรง ตำแหน่งเป็นผู้บังคับบัญชาสูงสุดของกองทหาร และทรงมีอำนาจประกาศสงครามดังกล่าวไปแล้ว

ข้างต้น

อย่างไรก็ตาม ในประเทศญี่ปุ่น หลังจากที่ยังคงมีองค์จักรพรรดิทรงสละสถานะความเป็นเทพ ความเคารพต่อสถาบันจักรพรรดิก็ยังคงมีอยู่เรื่อยมา ทว่าความจงรักภักดีอย่างแข็งขันได้หายไป ไม่เท่าเดิม เหลือเพียงความเคารพตามประเพณี หลายคนเฉยเมยต่อสถาบัน หรือแม้กระทั่งออกเสียงว่าไม่ควรจะมี จะดีกว่า เหล่านี้ชี้ให้เห็นว่าคนญี่ปุ่นไม่ได้ยึดโยงตัวตนเข้ากับองค์จักรพรรดิดังเช่นช่วงก่อนสงครามอีกต่อไป ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าเป็นผลมาจากการถอนรากถอนโคนวัฒนธรรมดั้งเดิมอันเป็นอุปสรรคต่อการ ปกครองในระบอบประชาธิปไตยโดยอเมริกา

จุดประสงค์ของฝ่ายสัมพันธมิตรหลังสงครามคือขจัด ถอนรากถอนโคนเชื้อลัทธิจักรวรรดิใน ญี่ปุ่น และสร้างญี่ปุ่นให้เป็นดินแดนแห่งสันติภาพ ไม่รุกรานคนอื่นอีกต่อไป ดังนั้น สิ่งที่ฝ่าย สัมพันธมิตรต้องทำคือล้มล้างความเชื่อ ความศรัทธาเดิมเกี่ยวกับจักรพรรดิ รัฐชาติ และศาสนา ซึ่ง ถูกใช้เป็นเครื่องมือในการทำสงครามก่อนหน้านี้ลง

หลังกองบัญชาการสูงสุดฝ่ายสัมพันธมิตรเข้ายึดครองญี่ปุ่น ก็ได้ยกเลิกรัฐธรรมนูญฉบับเมจิซึ่ง ขาดความเป็นประชาธิปไตย และให้ชาวญี่ปุ่นร่วมเขียนร่างรัฐธรรมนูญฉบับใหม่ขึ้นหลายฉบับ จนกระทั่งเป็นที่น่าพอใจ ประการสำคัญคือรัฐธรรมนูญฉบับที่ผ่านนั้น ได้รับการร่างขึ้นโดย

ชาวต่างชาติ สะท้อนความพิกลพิการของญี่ปุ่นในช่วงเวลาดังกล่าว ดังชาติตกอยู่ในสภาพไร้แขนไร้ขา โดยสิ้นเชิง กองบัญชาการสูงสุดฝ่ายสัมพันธมิตรยังได้แยกศาสนาชินโตออกจากรัฐอย่างเด็ดขาด ยกเลิกการสอนศีลธรรมตามแนวคิดชินโตใหม่ในชั้นเรียน มุ่งเน้นเสรีภาพทางศาสนา การมีสิทธิออกเสียงและชุมนุม ยกเลิกการปลูกฝังแนวคิดชาตินิยมผ่านศาสนาในโรงเรียน ให้อิสระแก่สำนักพิมพ์ในการผลิตตำราโดยไม่ต้องยึดตำรากลางของกระทรวงศึกษาธิการอีกต่อไป นอกจากนี้ ตำราที่ตีพิมพ์ออกมาก็ต้องได้รับการตรวจสอบจากคณะกรรมการว่าไม่มีเนื้อหาสุม่เสี่ยงต่อการปะทุเชื้อลัทธิจักรวรรดิ ระบบไซบัตสึ (Zaibatsu) ซึ่งเป็นการผูกขาดทางการค้าและเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาเศรษฐกิจแบบทุนนิยมถูกยกเลิก สลาย “อีเอะ” (Ie) ระบบครอบครัวที่ให้ความสำคัญใหญ่แก่เพศชาย ลูกชายจะเป็นผู้สืบสายตระกูล ผู้หญิงสามารถก้าวขึ้นมามีบทบาททางการเมือง

นอกจากความเปลี่ยนแปลงในระดับรากฐานข้างต้นแล้ว การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญที่สุด และยังคงมีผลมาจนถึงปัจจุบันคือการยกเลิกกองทัพบก เรือ และอากาศของญี่ปุ่น ซึ่งในมาตราได้บ่งบอกชัดเจนว่าให้ข้อกำหนดนี้มีผล “ชั่วคราว” (สุรางค์ศรี, 2008, p. 113) จากข้อกำหนดดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าการถอดถอนกำลังทหารชาติออกสะท้อนชัดเจนถึงอัตลักษณ์ที่ขาดแหวง เมื่อไม่มีกระทั้งรัฐของชาติย่อมบ่งชี้ว่าญี่ปุ่นคือตัวตนผู้ทำได้เพียงรอรับการปกป้องจากผู้อื่น ในกรณีนี้ก็คืออเมริกา ผู้วิจัยเห็นว่าความรู้สึกดังกล่าวมีส่วนฝังรากลึกลงไปในชีวิตสำนึกคนญี่ปุ่น

ถึงญี่ปุ่นจะสามารถใช้ประโยชน์จากการไม่มีกองกำลังรบ โดยนำค่าใช้จ่ายดังกล่าวไปทุ่มให้กับการพัฒนาเศรษฐกิจเพียงอย่างเดียวแทน สภาพ Passive ก็ยังคงเป็นบาดแผลซึ่งสะท้อนออกมาผ่านเรื่องเล่าร่วมสมัยเช่น *In the Miso Soup* โดยริว มุระกะมิ (Ryu Murakami) ที่ใช้รูปแบบสยองขวัญแสดงถึงภาวะกลืนไม่เข้าคายไม่ออกของสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย บอกเล่าเรื่องราวการเข้ามาลวงล้ำชาวญี่ปุ่นของฆาตกรต่อเนื่องชาวอเมริกันผู้ไม่ได้รับการลงโทษหรือตัดสินใด ๆ ในตอนจบ ความรุนแรงของเนื้อเรื่องเน้นย้ำให้เห็นถึงความสำคัญของปัญหาว่าเป็นเรื่องเร่งด่วนที่ชาติสมควรต้องหันกลับมา

พิจารณา หลังจากที่ถูกญี่ปุ่นทุ่มเทให้กับการพัฒนาเศรษฐกิจจนล้มตั้งคำถามกับอัตลักษณ์ที่เปลี่ยนแปลงของตัวเองอย่างจริงจัง จนกระทั่งฟองสบู่แตกก็ได้แสดงให้เห็นว่าความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจไม่อาจเป็นการเติมเต็มอัตลักษณ์ของชาวญี่ปุ่นได้อย่างยั่งยืน มุระกะมิผู้เขียนเองก็ให้ความเห็นไว้ว่าอนาคตของเยาวชนคนญี่ปุ่นนั้นช่าง “มีดมนเหลือเกิน” (George, 2013)

จากความเปลี่ยนแปลงทั้งหมดข้างต้น จะเห็นได้ว่ากองบัญชาการสูงสุดฝ่ายสัมพันธมิตรได้พยายามที่จะเข้ามาเปลี่ยนแปลงญี่ปุ่นให้เป็นประเทศเสรีประชาธิปไตยอเมริกัน สะท้อนผ่านการให้ชาวอเมริกันเข้ามาร่างรัฐธรรมนูญญี่ปุ่น การยกเลิกแนวคิดวิถีนุรักษนิยมที่ยึดโยงตัวตนเข้ากับสถาบันจักรพรรดิ รัฐชาติ ศาสนา และหันมาเปิดรับความคิดแบบเสรีนิยมที่ให้ความสำคัญกับปัจเจกบุคคลเหนือรัฐ การยกเลิกระบบเศรษฐกิจแบบครอบครัวอันเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาแบบทุนนิยม ทั้งหมดนี้ล้วนแล้วแต่เป็นแนวคิดแบบอเมริกันทั้งสิ้น ทว่าหลักการดังกล่าวไม่อาจส่งประสิทธิภาพเต็มที่ หลังสิ้นสุดยุคการปกครองของกองบัญชาการสูงสุดฝ่ายสัมพันธมิตรในปี ค.ศ. 1952 ก็ปรากฏว่าญี่ปุ่นได้เปลี่ยนหลายสิ่งหลายอย่างกลับไปเป็นเหมือนเดิม ดังเช่นเปลี่ยนให้อำนาจการกำหนดตำราเรียนกลับไปอยู่ในมือของกระทรวงศึกษาธิการ แสดงให้เห็นถึงความไม่เข้ากันและการปรับตัวอย่างกระท่อนกระแท่นกับวิถีชีวิตแบบใหม่ที่ฝ่ายตะวันตกพยายามยึดเยียดให้ผ่านข้ออ้างที่จะสร้างญี่ปุ่นให้เป็นแผ่นดินที่สงบสุข

นอกเหนือจากการถอดถอนความศรัทธาในองค์จักรพรรดิ รัฐชาติ ศาสนาแล้ว ดังกล่าวไปในบทที่ 1 โดยคร่าวๆว่าอเมริกาเข้ามาพร้อมกับลัทธิปัจเจกนิยม ทุนนิยม บริโภคนิยม การเข้ามาของวิถีดังกล่าวส่งผลกระทบต่อตัวตน อัตลักษณ์ญี่ปุ่นร่วมสมัยเป็นอย่างมากเช่นกัน

2.3 การเจริญเติบโตอย่างก้าวกระโดดของเศรษฐกิจในระบบทุนนิยม

เมื่อสงครามโลกครั้งที่ 2 สิ้นสุดลง ญี่ปุ่นก็ถูกบังคับให้ยกเลิกนโยบายพัฒนาองค์กำลังทางทหารโดยสิ้นเชิง เมื่อไม่อาจสร้างอำนาจผ่านกำลัง ชาวญี่ปุ่นจึงหันไปมุ่งมั่นกับการพัฒนาเศรษฐกิจแทน ในยุคนี้ เกิดการแบ่งแยกพื้นที่ระหว่างงานกับบ้านอย่างชัดเจนขึ้นเป็นครั้งแรก (อรรถจักร์, 2012) ตั้งแต่คริสต์ทศวรรษ 1950 นั้น เกิด “มนุษย์เงินเดือน” และ “แม่บ้าน” ขึ้นเป็นจำนวนมากมหาศาล

อรรถจักร์ สัตยานุรักษ์ได้ให้ความเห็นว่าธุรกิจเครื่องอำนวยความสะดวกสำหรับงานบ้านงานเรือน ก็เป็นที่เฟื่องฟูในยุคนี้เพื่อตอบสนองกับตลาดแม่บ้าน เนื่องจากเกิดการสร้างค่านิยมให้ผู้หญิงญี่ปุ่นเป็นแม่บ้านแม่เรือน มีพื้นที่ประจำคือบ้าน คอยเลี้ยงดูดูแลลูกและปรนนิบัติสามี ส่วนผู้ชายออกไปทำงานข้างนอกในระบบบริษัท (อรรถจักร์, 2012, p. 161) ซึ่งบริบทดังกล่าวบ่งชี้ให้เห็นถึงการเจริญเติบโตของเศรษฐกิจแบบทุนนิยมซึ่งมาในรูปแบบของบริษัท และการกระตุ้นให้เกิดการบริโภคผ่านการสร้างภาพ สร้างมายาคติเกี่ยวกับสินค้าต่าง ๆ

นอกจากการแบ่งแยกพื้นที่บ้านและงานออก รวมถึงกำหนดบทบาทชายหญิงผ่านการแบ่งพื้นที่ดังกล่าว ส่งเสริมให้เกิดการบริโภคในครัวเรือนมากขึ้น เศรษฐกิจภาคการผลิตก็เจริญเติบโตอย่างไม่หยุดยั้ง หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ญี่ปุ่นมีการนำเข้าเทคโนโลยีจากฝั่งตะวันตกเพื่อเข้ามาพัฒนาประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในด้านอุตสาหกรรมหนักเป็นอย่างมาก รวมถึงมีการร่วมทุนกับบริษัทต่างชาติเพื่อเร่งรัดให้ญี่ปุ่นเติบโตขึ้นทัดเทียมกับชาติตะวันตก ความพยายามดังกล่าวเห็นผลเมื่อภายในเวลาไม่กี่ปี ญี่ปุ่นก็สามารถก้าวกระโดดขึ้นมาอยู่แถวหน้าของโลกในด้านเศรษฐกิจทุนนิยมได้ เป็นรองก็เพียงแต่สหรัฐอเมริกาเท่านั้น แรงงานต่างจังหวัดหลั่งไหลเข้ามาสู่เมือง โดยเฉพาะอย่างยิ่งแรงงานหนุ่มสาว

การที่ญี่ปุ่นทุ่มเทพัฒนาภาคการผลิตระดับใหญ่ย่อมส่งผลกระทบต่อหน่วยผลิตในระดับย่อย ใน *วิวัฒนาการทุนนิยมของญี่ปุ่น* โดยคงศักดิ์ สันติพิภพวงศ์ ยกประเด็นที่น่าสนใจขึ้นมากล่าวถึง ซึ่ง คงศักดิ์เห็นว่า การที่ญี่ปุ่นมุ่งพัฒนาอุตสาหกรรมหนัก อุตสาหกรรมโรงงาน และเกษตรกรรมในภาค ใหญ่ทำให้เกษตรกรรมหน่วยย่อยถูกละเลย ที่นาผืนเล็กได้รับการผลักดันให้ปล่อยขายรวมกับที่นาผืน ใหญ่กว่า ส่วนเกษตรกรรมในระดับล่างก็ให้เข้าสู่ตลาดแรงงานอุตสาหกรรม (คงศักดิ์, 1985) เหตุการณ์ เช่นนี้บ่งชี้ชัดเจนถึงความเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจของญี่ปุ่นร่วมสมัยไปสู่รูปแบบที่ค้ำประกันตั้งแต่ ผลประโยชน์ทางธุรกิจเป็นสำคัญ โดยละเลยความต้องการของประชาชน อาชีพดั้งเดิม สภาพแวดล้อม รวมถึงการกระจายตัวของพลเมืองอย่างสมดุล เมื่อเกิดการหลั่งไหลของตลาดแรงงานเข้าสู่เมืองแล้ว พื้นที่ชนบทจึงมีผู้อยู่อาศัยเบาบางลง ประชากรส่วนใหญ่กระจุกตัวรวมอยู่ในเมือง แม้ว่าในเวลาถัดมา จะมีการกระจายประชากรออกไปอยู่ตามนิคมอุตสาหกรรมนอกเมืองหรือชานเมืองก็ตาม

การเติบโตอย่างรวดเร็วของภาคการผลิตในระดับใหญ่สามารถเทียบเคียงได้กับการ เจริญเติบโตขึ้นของตลาดสินค้าแม่บ้าน การเติบโตอย่างรวดเร็วของภาคอุตสาหกรรมซึ่งประกอบไป ด้วยการลงทุนและการนำเข้าเทคโนโลยีจากภายนอกเพื่อผลิตที่มากและราคาถูกก็แสดงให้เห็นถึง ภาพเศรษฐกิจทุนนิยมที่กำลังเจริญเติบโตขึ้นอย่างเกินหยุดยั้ง ญี่ปุ่นยังได้พยายามกีดกันการแทรกแซง ทางเศรษฐกิจจากต่างชาติในช่วงแรกก่อนที่จะยอมเปิดตลาดเสรีด้วย คงศักดิ์เห็นว่าเป็นการเอื้อหนุน ให้ธุรกิจสัญชาติญี่ปุ่นแท้ได้มีโอกาสเจริญเติบโตและพัฒนาขึ้นอย่างเต็มที่ เพราะไม่มีต่างชาติมาแย่ง ส่วนแบ่งตลาด (คงศักดิ์, 1985) นอกจากนี้ ยังปรากฏว่ามีการร่วมมือกันระหว่างบริษัทต่าง ๆ เกิดเป็น องค์กรทางธุรกิจที่เข้มแข็ง อย่างไรก็ตาม แม้ผลผลิตและผลประโยชน์จะมีมากจนสามารถผลักดันให้ ญี่ปุ่นก้าวขึ้นเป็นหนึ่งในมหาอำนาจทางเศรษฐกิจของโลกได้ แต่ในด้านมลภาวะ ปัญหาสิ่งแวดล้อมก็ เกิดขึ้นเป็นเงาตามตัว (โกโต-โจนส์, 2011, p. 169) ซึ่งเป็นผลมาจากการค้ำประกันตั้งแต่ผลประโยชน์ ผลผลิตโดยละเลยความจำเป็นในส่วนอื่นไป ความจำเป็นทางสภาพแวดล้อมเช่นนี้เป็นปัจจัยพื้นฐาน

สำคัญสำหรับชีวิตพลเมืองที่ไม่แพ้เศรษฐกิจ จะเห็นได้ว่าญี่ปุ่นที่ไร้ทหารภายใต้ทุนนิยมตะวันตกทำให้ภาครัฐละเลยการดูแลจิตใจของประชาชน

ทั้งรัฐและนักธุรกิจต่างก็มุ่งเน้นส่งเสริม สนับสนุนพัฒนาเศรษฐกิจภาคอุตสาหกรรมการผลิตขนาดใหญ่ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการลงทุนและผลประโยชน์เป็นสำคัญ โดยละเลยการดูแลปัญหาที่เกิดขึ้นควบคู่กันไป ไม่ว่าจะเป็นปัญหาความแออัดภายในเมือง การวางผังเมืองที่ไร้ระเบียบ ปัญหาสิ่งแวดล้อมหรือคุณภาพทางจิตใจของพลเมืองเมื่อต้องเผชิญกับภาวะกดดันในที่ทำงานที่เร่งเอายอดผลผลิต รวมถึงการที่ประชาชนต้องอพยพออกจากถิ่นฐานบ้านเกิดเพื่อเข้าสู่ตลาดแรงงานในเมือง ความกดดันดังกล่าวสะท้อนผ่านอัตราการฆ่าตัวตายของประชากร คนญี่ปุ่นมีอัตราการฆ่าตัวตายอยู่ในระดับสูงมาโดยตลอด เมื่อรวมข้อเท็จจริงดังกล่าวเข้ากับการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วของเศรษฐกิจที่มาพร้อมกับความเสื่อมถอยทางสภาพแวดล้อมและจิตใจของผู้คนแล้ว ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการเจริญเติบโตอย่างก้าวกระโดดของเศรษฐกิจนี้มีผลต่ออัตราการฆ่าตัวตายของคนญี่ปุ่น เนื่องจากจิตใจขาดการเอาใจใส่ดูแล เพราะทุกคนเอาเวลาไปทุ่มเทให้กับการเร่งสร้างผลผลิต อรรถจักร์ได้ให้ความเห็นในประเด็นนี้เพิ่มเติมว่าการที่ประเทศญี่ปุ่นตกอยู่ในที่นั่งลำบากภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ทำให้คนญี่ปุ่นเกิดจิตสำนึกที่จะทำทุกอย่างเพื่อองค์กร เพราะไม่อยากเผชิญกับความยากลำบากของสงครามอีก (อรรถจักร์, 2012) แรงงานจึงขยันขันแข็ง มุ่งทำงานให้เกิดผลผลิตสูงสุดทุกวันเพื่อนำพาชาติขึ้นสู่ความเฟื่องฟู คนญี่ปุ่นทำงานหนัก ทำงานทุกวัน และเมื่อเลิกงานแล้วก็ยังไปสังสรรค์กับเพื่อนร่วมงาน (อรรถจักร์, 2012) ซึ่งให้เห็นว่าชีวิตพนักงานบริษัทญี่ปุ่นตั้งแต่หลังสงครามจนถึงปัจจุบันยึดโยงกับบริษัท สูญเสียพื้นที่จนตัวตนส่วนตัวแทบไม่เหลืออยู่ เกิดเป็นวัฒนธรรมบริษัทที่พนักงานต้องถวายชีวิตให้กับองค์กร และแม้จะเป็นจิตสำนึก ความสมัครใจของคนญี่ปุ่นเองที่จะทุ่มเททั้งชีวิตให้กับงาน ผู้วิจัยก็ยังเห็นว่าปัจจัยดังกล่าว (วัฒนธรรมบริษัท) ส่งเสริมให้เกิดความเครียดขึ้นในหมู่พนักงาน และเป็นเช่นนี้เรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน ด้วยวัฒนธรรมบริษัทที่ยังคงอยู่ ผู้วิจัยเห็นว่าการ

แบ่งแยกพื้นที่งานออกจากพื้นที่ส่วนตัวอย่างชัดเจน อีกทั้งพื้นที่งานยังกินเวลา พื้นที่ส่วนตัวไปอย่างมหาศาลย่อมก่อให้เกิดความรู้สึกแปลกแยกขึ้นในตัวบุคคล

ดังนั้น เมื่อพิจารณาลักษณะ บริบท และภาวะจิตใจของสังคมญี่ปุ่นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 จนถึงปัจจุบันที่ขาดที่พึ่ง ที่ยึดเหนี่ยวทางจิตใจ การที่ประเทศก้าวสู่ระบบเศรษฐกิจทุนนิยมสมัยใหม่อย่างเต็มตัวก็ยิ่งผลักดันให้เกิดภาวะแห่งแล้งขึ้นในจิตใจของผู้คน เนื่องจากทุนนิยมเน้นผลผลิตและผลประโยชน์มากกว่าคุณค่าทางจิตใจ นอกจากนี้ ระบบบริษัทยังมีการแยกพื้นที่บ้านและพื้นที่งานออกจากกันโดยสิ้นเชิง ต่างกับภาคเกษตรกรรมที่พื้นที่งานกับพื้นที่ส่วนตัวไม่ได้ถูกจัดสรรเป็นระบบอย่างชัดเจน ยกตัวอย่างเช่นการทำนาไปด้วย เลี้ยงลูกไปด้วย (อรรถจักร์, 2012) ซึ่งไม่อาจทำได้ในระบบบริษัท จึงทำให้แรงงานเกิดความรู้สึกแปลกแยก ตัวตนที่บ้านกับที่ทำงานถูกแยกออกจากกันเหมือนคนสองบุคลิก ช่วงเวลาการทำงานที่ยาวนานก็ยิ่งทำให้แรงงานถูกแยกห่างออกจากตัวตนที่แท้จริงของตัวเอง นำไปสู่ความรู้สึกกลวงเปล่าต้องขายแรงงานแลกกับเงินโดยที่งานดังกล่าวไม่ได้ค่าจุนจิตใจ คนญี่ปุ่นหลังสงครามซึ่งขาดแคลนที่พึ่งทางจิตใจ แม้ประเทศจะฟื้นฟูได้อย่างรวดเร็วจนก้าวขึ้นเป็นหนึ่งในมหาอำนาจของโลกจากสถานะผู้แพ้สงคราม แต่เมื่อต้องติดอยู่ในวังวนของระบบทุนนิยมก็ยิ่งถูกตอกย้ำให้เกิดภาวะกลวงเปล่าในจิตใจมากขึ้นไป ท่ามกลางสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย คนญี่ปุ่นไม่ว่าจะหันไปทางใดก็พบแต่ความไร้หลัก และภาวะกลวงเปล่า แยกแยกนี้เอง ยิ่งได้รับการตอกย้ำเมื่อความมั่งคั่งได้พิสูจน์ตัวเองว่าเป็นเพียงภาพลวงตาในที่สุดเมื่อคริสต์ศตวรรษ 1990 มาถึง

2.4 ยุคทองสบู่แตก คลื่นลัทธิใหม่ในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยกับภาวะไร้หลักของคนยุคใหม่

ในหัวข้อก่อนหน้า จะเห็นได้ว่าเศรษฐกิจหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้ฟื้นฟูและเจริญเติบโตขึ้นอย่างก้าวกระโดด จากจุดที่ต่ำสุดของผู้แพ้สงคราม ญี่ปุ่นกลับผงาดขึ้นเป็นผู้นำทางเศรษฐกิจโลกภายในระยะเวลาไม่กี่สิบปี ความมั่งคั่งของญี่ปุ่นสะท้อนผ่านการได้รับเลือกให้เป็นเจ้าภาพกีฬา

โอลิมปิกในปี ค.ศ. 1964 และค่านิยมในการมีสิ่งของอำนวยความสะดวกคือ โทรทัศน์ ตู้เย็น เครื่องซักผ้า ในคริสต์ทศวรรษ 1950 ก่อนเปลี่ยนมาเป็นเครื่องปรับอากาศ รถยนต์ โทรทัศน์สีในคริสต์ทศวรรษ 1960 (โกโต-โจนส์, 2011, p. 167) เหล่านี้ล้วนสะท้อนให้เห็นถึงความอู้ฟูของคนญี่ปุ่นในยุคเศรษฐกิจฟองสบู่ ซึ่งพุ่งขึ้นสูงสุดในคริสต์ทศวรรษ 1980 โดยใน *Speed Tribes: Days and Nights with Japan's Next Generation* คาร์ล ทาโร กรีนเฟลด์ (Karl Taro Greenfeld) กล่าวไว้ว่าราคาของบ้านในย่านชานเมืองโตเกียวพุ่งขึ้นจาก 100,000 เหยียสหรัฐฯ ในปี ค.ศ. 1979 เป็น 1.5 ล้าน เหยียสหรัฐฯ ในปี ค.ศ. 1989 ห้องเสื้อผัดขึ้นราวดอกเห็ด รวมถึงรถยนต์และข้าวของเครื่องใช้แบบรנדเนมยุโรปก็มีให้เห็นโดยทั่วไปในโตเกียว (Greenfeld, 2010) ทั้งหมดที่กล่าวไปแสดงให้เห็นว่าพลเมืองญี่ปุ่นในยุคเศรษฐกิจฟองสบู่ปรนเปรอตัวตนด้วยวัตถุ สภาวะเงินเฟ้อส่งเสริมให้กระแสบริโกลานิยมเถาเถา เห็นได้จากการบรรยายของกรีนเฟลด์ที่กล่าวว่ากาแฟหนึ่งถ้วยอาจมีมูลค่าถึง 20 เหยีย (Greenfeld, 2010) ภาพเขียนของวินเซนต์ แวน โก๊ะ (Vincent Van Gogh) ถูกซื้อไปโดยบริษัทญี่ปุ่น ตลาดหุ้นญี่ปุ่นขยายตัวมหาศาลเทียบเท่ากับฝั่งอเมริกา ทว่าฟองสบู่ยอมไม่อาจอยู่ได้นานและได้แตกลงในที่สุดหลังการสิ้นพระชนม์ขององค์จักรพรรดิฮิโรฮิโตะในปี ค.ศ. 1989 นำมาสู่ความเสื่อมในศรัทธาแห่งอัตลักษณ์ของคนญี่ปุ่นอีกครั้งหนึ่ง ทั้งนี้เพราะญี่ปุ่นยุคฟองสบู่มั่นใจในความเจริญด้านเศรษฐกิจของตนมากนั่นเอง

ใน *Dogs and Demons: Tales from the Dark Side of Japan* อเล็กซ์ เคอร์รี่ (Alex Kerr) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับเศรษฐกิจฟองสบู่ของญี่ปุ่นในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษ 1980 และการที่ฟองสบู่แตกไว้อย่างน่าสนใจว่า เป็นเพราะญี่ปุ่นตระหนักกับระบบเศรษฐกิจของตัวเอง เมื่อเห็นการเจริญเติบโตอย่างต่อเนื่องของตลาดก็ชะล่าใจว่าการเจริญเติบโตนั้นจะคงอยู่ตลอดกาล:

During the period of high growth that lasted until the late 1980s, Japan's financial system seemed invincible. The economy grew at an annual rate of 4 to 6 percent for so long that everyone took it for granted that this would continue indefinitely. When, in the early 1990s, it slowed to 1 percent or less, the system began to fall apart. (Kerr, 2001)

นอกจากนี้ เคอร์รยังให้ความเห็นด้วยว่าญี่ปุ่นยึดติดกับระบบแบบเดิม ๆ มากเกินไป ไม่ยืดหยุ่น ปฏิเสธปัญหาในขณะที่เศรษฐกิจโลกเปลี่ยนแปลงและหันมาพึ่งพาเทคโนโลยีในการคาดเดาทิศทางของเศรษฐกิจกันมากขึ้น ด้วยเหตุนี้ ญี่ปุ่นจึงยังไม่อาจฟื้นตัวได้ดีเท่าที่ควร (Kerr, 2001) เป็นที่น่าสนใจว่าลักษณะเช่นนี้ของญี่ปุ่นเหมือนการกวาดปัญหาซ่อนไว้ใต้พรม ผู้คนยังคงซุกซ่อนและคุกคามที่จะเล็ดลอดออกมาได้ทุกเมื่อ รับกับกลไกการเกิดขึ้นของเรื่องเล่าสยองขวัญที่กลายเป็นกระแสในยุคหลังฟองสบู่แตก “ผี” หรือความผิดพลาดทางเศรษฐกิจที่ย้อนกลับมาทำร้ายอัตลักษณ์ของชาวญี่ปุ่นอีกครั้งถูกกดทับทว่าไม่ได้ถูกกำจัดหรือชำระล้าง ยังคงซุกซ่อนรอวันเวลาที่พรมจะถูกเปิดแง้มออกมา ในขณะเดียวกัน ผลกระทบจากความผิดพลาดดังกล่าวก็ถูกผลักไสไปที่อื่น นั่นคือความเปลี่ยนแปลงและความเสื่อมลงอีกครั้งของสถาบันทางสังคม และความเชื่อมั่นของประชาชนคนญี่ปุ่น

แม้ผลกระทบจากเศรษฐกิจฟองสบู่แตกจะเป็นไปอย่างช้า ๆ (Kerr, 2001) แต่จะเห็นได้ว่าการเติบโตของเศรษฐกิจในอัตราที่สูงมาตลอดกลับดิ่งลงสู่จุดต่ำสุด ผู้วิจัยเห็นว่าเหตุการณ์ดังกล่าวส่งผลกระทบต่อความเชื่อมั่นของประชาชนคนญี่ปุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อมีกรณีทุจริตเกิดขึ้น

ในช่วงทศวรรษ 1980 การปล่อยเงินกู้ยืมอย่างขาดวิจาร์ณญาณจนทำให้ประชาชนต้องสูญเสียทรัพย์สินเป็นจำนวนมากจากกรณีของหญิงชาวโอซากากับ Industrial Bank of Japan (โกโต-โจนส์, 2011) ความไม่มั่นคงที่ซ่อนอยู่ภายใต้พื้นผิวความฉาบฉวยของเม็ดเงินเริ่มส่อเค้าลางที่จะทำให้ญี่ปุ่นต้องทบทวนอัตลักษณ์ของตัวเองอีกครั้งหนึ่ง และเมื่อญี่ปุ่นพยายามที่จะปิดซ่อนความบกพร่องนั้นไว้โดยทำที่ว่าเศรษฐกิจยังคงคล่องตัว ปัญหาที่ถูกกดทับก็ย่อมผุดปรากฏในที่อื่น (Kerr, 2001) ซึ่งก็คือภาวะสั่นคลอนทางจิตใจของผู้คนในสังคม ดังเห็นได้ว่ากระแสภาพยนตร์ J-Horror ก็ถือกำเนิดขึ้นในช่วงคริสต์ทศวรรษ 1990 นี้เอง

อีกหนึ่งข้อสนับสนุนเรื่องการสูญเสียความเชื่อมั่นในอัตลักษณ์ทางเศรษฐกิจของคนญี่ปุ่นร่วมสมัยคือการลดเลิกค่านิยมทำงานเดิมตลอดชีพ คนรุ่นใหม่หันไปทำอาชีพอิสระหรืองานไม่ประจำมากขึ้น (โกโต-โจนส์, 2011) การเกิดขึ้นของ *ฟรีเตอร์ (Freeter)* หรือคนหนุ่มสาวที่ทำงานไม่ประจำหลายงานเพื่อดำรงชีพแทนการเข้าสู่ระบบบริษัทตั้งค่านิยมคนญี่ปุ่นหลังสงครามแสดงออกถึงความไม่มั่นใจและสงสัยในระบบ

นอกจากประชาชนคนญี่ปุ่นจะเริ่มสูญเสียศรัทธาในระบบอีกครั้ง อัตลักษณ์ที่เคยยึดโยงกับงานก็เริ่มสลายคลายตัวลง โดยโกโต-โจนส์ให้ความเห็นไว้ว่า คนญี่ปุ่นหันมายึดโยงตัวเองเข้ากับการบริโภคผ่านกลุ่มวัฒนธรรมย่อยมากขึ้น (โกโต-โจนส์, 2011) แม้เศรษฐกิจฟองสบู่จะแตกไป การบริโภคก็ยังคงอยู่ เห็นได้จากการสร้างตัวตนผ่านการบริโภคซึ่งจะกล่าวถึงในลำดับถัดไป อัตลักษณ์ที่เคยยึดโยงกับสถาบันรัฐชาติ ศาสนา จักรพรรดิ เปลี่ยนมายึดโยงกับงาน จนไม่มีอะไรให้ยึดโยงแล้วในที่สุด เหล่านี้คือการตั้งคำถามกับอัตลักษณ์ของชาติ รวมถึงอัตลักษณ์ของปัจเจกในฐานะประชาชนของชาติ ว่าสุดท้ายแล้ว สังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยกำลังจะก้าวเดินไปทางใด และการเปลี่ยนแปลงจากจิตสำนึกของชาติสู่จิตสำนึกแห่งปัจเจกจะนำพาญี่ปุ่นไปสู่แสงสว่างหรือความมืดมน

อีกหนึ่งอัตลักษณ์ที่มาเคียงกันกับกลุ่มวัฒนธรรมย่อยคือการผุดขึ้นของลัทธิ ความเชื่อ ศาสนาใหม่ในรูปแบบที่เน้นการบริโภคให้เหมาะกับวิถีชีวิตของคนเมือง ในส่วนแรก ผู้วิจัยได้อธิบายความเชื่อทางศาสนาในประเทศญี่ปุ่นไปแล้วว่าเป็นการผสมผสานกันระหว่างลัทธิชินโต เต๋า ขงจื้อ ศาสนาพุทธ ศาสนาพื้นบ้าน รวมถึงศาสนาคริสต์ จะเห็นได้ว่าญี่ปุ่นมีความเชื่อที่หลากหลาย ในกรณีของศาสนาพุทธเองก็มีนิกายต่าง ๆ เกิดขึ้นแตกสาขาแยกย่อยออกไปเป็นจำนวนมาก ดังเช่นนิกายสุขาวดีและนิกายเซน ซึ่งมีหลักปฏิบัติแตกต่างกันออกไปแม้จะถูกจัดให้เป็นนิกายหนึ่งในศาสนาพุทธเช่นเดียวกัน ยกตัวอย่างประเด็นความเชื่อในพระคัมภีร์โดยพระนิกายเซนจะไม่ฟังพระคัมภีร์เลย ข้อเท็จจริงดังกล่าวสะท้อนให้เห็นผ่านภาพวาดนิกายเซนแสดงภาพนักบวชฉีกพระคัมภีร์ทิ้ง เป็นต้น

ญี่ปุ่นเป็นดินแดนที่มีความเชื่อทางศาสนาหลากหลาย และมีการเปลี่ยนแปลง มีการเกิดขึ้นของลัทธิ นิกายใหม่ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา อย่างไรก็ตาม หลังสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ 2 ลัทธิความเชื่อใหม่ก็ผุดขึ้นอย่างเป็นปรากฏการณ์ (อรรถจักร์, 2012) บางลัทธิมีสมาชิกเป็นจำนวนมาก ดังเช่น *The National Buddhist Youth Organization* มีสมาชิกจำนวนหลายหมื่นคน กลุ่ม *Perfect Liberty Kyoudan* สำนัก *Koufuku no Kagaku* เข้ามามีบทบาททางสังคมและการเมือง (ประทุม, 2009, p. 55) เป็นต้น ซึ่งเป็นผลมาจากการที่ผู้คนหลังสงครามขาดสิ่งยึดเหนี่ยวทางจิตใจใด ๆ เพราะสถาบันต่าง ๆ ที่เคยยึดถือเชื่อมความศักดิ์สิทธิ์ติดงอแง ตอกย้ำด้วยการสูญเสียความเชื่อมั่นทางเศรษฐกิจ หลังยุคฟองสบู่แตก

สภาพบ้านเมืองญี่ปุ่นหลังสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ 2 นั้นแร้นแค้น พลเมืองล้วนสิ้นหวังและต้องการที่พึ่งทางจิตใจ ทว่าศรัทธาเก่ากลับเสื่อมสลาย สิ่งที่เคยเชื่อถือกันมาถูกทำลาย เหตุผลของการมีอยู่กลายเป็นเพียงภาพลวงตา ผลกระทบทางความเชื่อดังกล่าวทำปฏิกิริยาอย่างค่อยเป็นค่อยไป โดยผลสำรวจความนับถือในสถาบันและประเพณีดั้งเดิมชี้ให้เห็นแนวโน้มที่ดิ่งลงของแนวคิดแบบอนุรักษ

นิยม ความเชื่อ ความศรัทธาในกลุ่มศาสนาหลักเสื่อมเพราะไม่สามารถตอบสนองความต้องการประชาชนที่รู้สึกว่าคุณภาพแวดล้อมรอบตัวกำลังเปลี่ยนแปลงไปได้ พลเมืองจึงหันไปหาสิ่งใหม่ ไม่ว่าจะเป็นความเชื่อใหม่ หรือวัตถุ ซึ่งปรากฏในรูปแบบวัฒนธรรมย่อย (Subculture) ในช่วงคริสต์ทศวรรษ 1990 เป็นสำคัญ ผลของการแยกศาสนาออกจากรัฐ และการให้เสรีภาพในการนับถือศาสนาแก่ประชาชนของอเมริกา เมื่อประกอบเข้ากับบริบททางสังคมที่ผู้คนมีความอ่อนแอทางจิตใจ ความสั่นคลอนทางตัวตนจึงเปิดช่องให้ลัทธิ (Cult) ความเชื่อใหม่ถือกำเนิดขึ้นอย่างเป็นปรากฏการณ์

ประทุม อังกูร์โรหิต ได้อ้างแนวคิดของแฮร์รี ทอมเซน (Harry Thomsen) ใน *The New Religions of Japan* ไว้ว่าลักษณะเด่นของกลุ่มลัทธิใหม่ประกอบไปด้วยองค์ประกอบสำคัญต่าง ๆ คือ ผู้ก่อตั้งสำนักและผู้นำต้องมีลักษณะความเป็นผู้นำสูง คำสอนและการปฏิบัติไม่ซับซ้อน คำสอนผสมผสานความเชื่อต่าง ๆ เข้าด้วยกัน มองโลกในแง่ดี เน้นประโยชน์ปัจจุบัน และยกย่องศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ นอกจากนี้ ยังได้กล่าวเสริมถึงองค์ประกอบอื่น ๆ ที่น่าสนใจ อันได้แก่การปฏิบัติกิจของลัทธิที่ไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นในวัดหรือศาสนสถานเสมอไป ทำที่ไหนก็ได้ การปลุกฝังแนวคิดว่าการเผยแพร่คำสอนเป็นหน้าที่ของสมาชิกลัทธิทุกคน ยิ่งทำยิ่งได้บุญ การเพิ่มองค์ประกอบที่น่าดึงดูดอย่างเช่น การช้อปปิ้งฟร้อนรัหรือการใช้เวทมนต์คาถา การเสนอมุมมองสากลที่มุ่งความสุขและสันติสุขของมนุษยชาติ (ประทุม, 2009, pp. 54-58)

องค์ประกอบดังกล่าวล้วนแล้วแต่ตอบสนองความต้องการของชนชั้นกลางหรือคนเมืองที่เร่งรีบซึ่งเพิ่มจำนวนขึ้นอย่างมหาศาลตั้งแต่สิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นต้นมาด้วยกันทั้งสิ้น ทั้งนี้เป็นผลมาจากการขยายตัวของเศรษฐกิจอย่างก้าวกระโดด เมืองในที่นี้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงมหานครอย่างกรุงโตเกียวเท่านั้น สภาพความเป็นเมืองได้แผ่ขยายครอบคลุมลงไปในส่วนท้องถิ่นด้วยเช่นเดียวกัน โดยทาดาชิ ฟุกุทาเคะ (Tadashi Fukutake) กล่าวไว้ใน *Nihon Shakai no Kozo* ว่าการเจริญเติบโต

อย่างรวดเร็วของเมืองทำให้สังคมญี่ปุ่นกลายเป็นสังคมเมือง โดยทั่วด้าน (ทาตาดจิ, 2000, p. 98) ลัทธิใหม่ที่ย้ายต่อการเข้าถึงและปฏิบัติมีความเป็นสากล และเน้นความใช้ได้จริง ต่างกับศาสนาหลักที่เป็นหลักธรรมนามธรรมหรือปรัชญาสูงส่ง ไม่เห็นผลลัพธ์ในทันทีที่ได้กลายมาเป็นที่พักพิงทางจิตใจใหม่ของคนเมืองผู้มีวิถีชีวิตผูกติดกับงานและความเร่งรีบ หรือความสะดวกสบาย ไม่มีเวลาศึกษาหลักธรรมศาสนาอย่างจริงจัง หรือใช้เวลาไปกับศาสนกิจในวัดหรือศาสนสถาน

ผู้วิจัยเห็นว่าการที่ลัทธิใหม่ให้คำตอบและความพึงพอใจได้อย่างทันใจนี้เอง ประกอบกับลักษณะที่เหมาะสมกับวิถีชีวิตคนเมืองซึ่งได้กลายมาเป็นวิถีของสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย ทำให้ความเชื่อที่เพิ่งเกิดขึ้นเหล่านี้กลายเป็นที่นิยมแทนที่ศาสนาหลักซึ่งมีความเป็นมายาวนานนับพันปี และยังสะท้อนให้เห็นถึงความสิ้นหวังภายในจิตใจของผู้คนที่ดิ้นรนขอหวังพึ่งอะไรก็ได้ ขอเพียงแต่ให้ได้มาซึ่งคำตอบว่าสิ่งที่เกิดขึ้นบนความว่างเปล่าดังเช่นมูลค่าสร้างของวัตถุ หรือความเชื่อที่เกิดขึ้นบนความอ่อนแอของตัวตนก็ยอมไม่สามารถที่จะให้คำตอบอย่างแท้จริงได้ ท้ายที่สุดลัทธิความเชื่อใหม่จึงเป็นเพียงอาการบอกรอค ส่อภาวะอัตลักษณ์สั่นคลอน และไม่พ้นจะกลายเป็นภาพลวงตาแบบเดิม ๆ ซึ่งจะนำพาเหล่าสาวกกลับไปสู่ความว่างเปล่าไม่ต่างกัน ดังเช่นที่เคยเกิดขึ้นกับสถาบันเก่า หรือในกรณีร้ายแรงที่สุดคือการอุบัติขึ้นของลัทธิล้างสมองแบบเดียวกับที่เกิดขึ้นก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2 ปลุกฝังแนวคิดหัวรุนแรงลงในจิตสำนึกของสาวก ตัวอย่างที่ถูกหยิบยกมากล่าวถึงบ่อยที่สุดก็คือเหตุการณ์โศกนาฏกรรมสมาชิกลัทธิโอมชินริเกียว สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาการเติบโตอย่างเกินควบคุมของลัทธิความเชื่อซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องได้รับการกวดขันดูแล ประการสำคัญ โศกนาฏกรรมเช่นนี้คือการเน้นย้ำความสั่นคลอนทางตัวตนของสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยที่ผู้คนสามารถถูกชักจูงได้ตลอดเวลา แม้ไม่มีปัจจัยทางเศรษฐกิจมาบีบคั้น กลับกัน ความเพียบพร้อมสมบูรณ์ทางวัตถุเองกลับจะเป็นแรงผลักดันให้ผู้คนกระทำเรื่องเลวร้ายอย่างไม่คาดคิด เนื่องจากกรอบความคิดที่ได้อิทธิพลจากลัทธิทุนนิยมได้ทำให้สายตาของพวกเขา มองทุกอย่างล้วนเป็นวัตถุ ปราศจากคุณค่าทางจิตใจ

นอกจากลัทธิความเชื่อใหม่แล้ว สิ่งที่ผู้วิจัยสนใจอีกประการหนึ่ง ภายใต้ประเด็นอาการของอัตลักษณ์ที่สั่นคลอนในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยคือการเกิดขึ้นอย่างแพร่หลายและมหาศาลของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยต่าง ๆ ซึ่งปรากฏขึ้นอย่างเห็นได้ชัดหลังยุคเศรษฐกิจฟองสบู่แตก เมื่อคนญี่ปุ่นโดยเฉพาะอย่างยิ่ง หนุ่มสาวรุ่นใหม่ไม่เหลืออะไรให้ยึดเหนี่ยวอีกต่อไป ญี่ปุ่นร่วมสมัยเป็นสังคมที่มีกลุ่มวัฒนธรรมย่อยเป็นจำนวนมากและมีการแยกแตกแขนงสาขาออกไปอย่างละเอียด อาทิ กลุ่มวัฒนธรรมย่อยทางดนตรี *Visual Kei* ที่มีกลุ่มแยกย่อยลงไปเป็น *Nagoya Kei*, *Angura Kei*, *Kurofuku Kei*, *Ero-guro Kei*, *Oshare Kei* และอื่น ๆ ต่างกลุ่มต่างมีลักษณะเฉพาะเป็นของตนเอง ภายใต้แก่นคือวงดนตรีที่ใช้องค์ประกอบทางด้านภาพ (Visual) มาเป็นส่วนหลักร่วมกับดนตรีเพื่อสร้างเนื้อเรื่องให้กับผลงาน หรือในด้านการแต่งกาย วิถีชีวิต ก็มีกลุ่มวัฒนธรรมย่อยที่เป็นที่นิยมดังเช่น *กอทิก โลลิต้า (Gothic Lolita)* *โลลิต้า (Lolita)*, *Gyaru*, *Decora Kei*, *Yamanba*, *Mori Kei*, *Fairy Kei* และอื่น ๆ

กลุ่มวัฒนธรรมย่อยเหล่านี้มีลักษณะเด่นที่เรียกได้ว่าเป็นรหัส (Code) ของแต่ละกลุ่มซึ่งโดยมากแล้วยึดโยงกับการบริโภค วัตถุและสถานที่ วิถีการใช้ชีวิตซึ่งเชื่อมโยงอย่างแยกไม่ออกกับการบริโภคอย่างสิ้นเกิน อาทิ กลุ่มวัฒนธรรมย่อยกอทิก โลลิต้า หรือโลลิต้าที่มีวิถีชีวิตในอุดมคติคือการได้อาศัยอยู่ในโลกของเด็กที่สะอาด บริสุทธิ์ การได้จัดงานเลี้ยงน้ำชาซึ่งเป็นอิทธิพลจากวรรณกรรมอังกฤษ *Alice in Wonderland* ประพันธ์โดยลูอิส แครร์โรลล์ (Lewis Carroll) และเป็นหนึ่งในอิทธิพลหลักต่อกลุ่มวัฒนธรรมดังกล่าว การบริโภคขนมฝรั่งเศสและการได้ครอบครองสวมใส่ชุดเสื้อผ้าประดับระบาย ลูกไม้ ซึ่งในกลุ่มวัฒนธรรมย่อยจะมีแบรนด์เสื้อผ้าเฉพาะของกลุ่มแบรนด์เสื้อผ้าเหล่านี้มีราคาสูงมาก อาทิ *Baby*, *the Stars Shine Bright*, *Angelic Pretty*, *Juliette et Justine*, *Chocochip Cookie* และอื่น ๆ ชุดเสื้อผ้าจากแบรนด์ต่าง ๆ ข้างต้น มีราคาแต่ละชุดโดยประมาณไม่ต่ำกว่า 20,000 เยน ซึ่งเป็นจำนวนเงินที่สูงมาก

จะเห็นได้ว่าการเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนกอทิก โลลิต้าและโลลิต้า นั้นต้องอาศัยเงินทุนเป็นจำนวนมาก ประการสำคัญ อัตลักษณ์ของกลุ่มคนดังกล่าวยึดโยงกับการบริโภคเป็นสำคัญ สะท้อนผ่านการแสดงตัวตนด้วยชุดเสื้อผ้าและการรับประทานอาหาร อย่างไรก็ตาม กรณีข้างต้นไม่เพียงแต่เกิดขึ้นกับชุมชนกอทิก โลลิต้าและโลลิต้าเท่านั้น ในกลุ่มวัฒนธรรมย่อยอื่น ๆ ก็ปรากฏการแสดงตัวตนผ่านการบริโภคอย่างสิ้นเชิงเช่นกัน ดังในกลุ่ม *Gyaru* ซึ่งเป็นกลุ่มหญิงสาวผู้ติดตามกระแสการแต่งตัวอยู่ตลอดเวลา หญิงสาวเหล่านี้จะเปลี่ยนรูปแบบการแต่งกายไปตามสมัยนิยม รวมถึงมีแบรนด์เสื้อผ้าที่เป็นรหัสของกลุ่มเช่นเดียวกับกลุ่มกอทิก โลลิต้าและโลลิต้า อาทิ *Liz Lisa, Egoist, Cecil McBee, Alba Rosa* หรือแบรนด์ตลาดชั้นสูงอย่าง *Chanel* เอกลักษณ์อีกประการของกลุ่ม *Gyaru* คือการยอมผมในโทนสีทองและผิวสีแทน ทั้งหมดนี้ล้วนบ่งชี้ให้เห็นอัตลักษณ์ที่ยึดโยงกับการบริโภคอย่างสิ้นเชิงและรูปลักษณะภายนอก สะท้อนถึงความสับสนคลอน ไม่มั่นคง ตัวตนเบาบางที่ให้ความสำคัญกับเปลือก ผู้วิจัยเห็นว่าทั้งหมดนี้เป็นผลจากการที่สังคมขาดที่พึ่งพิงทางจิตใจ ประกอบกับการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ ขาดการดูแลทางจิตใจ และการให้ความสำคัญกับวัตถุ แม้ผ่านยุคฟองสบู่แตกมาแล้วแต่กรอบความคิดแบบทุนนิยมยังคงอยู่ ทำให้ผู้คนหันเข้าหาความสบายใจผ่านสิ่งของเพื่อเติมเต็มความขาดอย่างฉับพลัน มากกว่าที่จะค้นหาความสงบเพื่อเติมเต็มจิตใจของตัวเอง ซึ่งต้องใช้เวลา และไม่ตอบสนองกับวิถีชีวิตของคนเมืองที่ต้องการการตอบสนองอย่างรวดเร็วดังกล่าวไปแล้ว

ข้างต้น

จากการเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วของลัทธิความเชื่อ ศาสนาใหม่และกลุ่มวัฒนธรรมย่อยตั้งแต่ยุคหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ต่อเนื่องถึงคริสต์ศตวรรษ 1990 มาจนถึงปัจจุบัน จะเห็นได้ว่าหลังจากที่อเมริกาได้เข้ามาถอดถอน จักรวรรดิเบียบ ปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงความศรัทธาในระดับรากฐานของชาวญี่ปุ่น ผลลัพธ์ที่ได้ก็คือชาวญี่ปุ่นเปรียบเสมือนกับต้นไม้ที่ถูกขุดรากถอนโคนออกและกำลังตั้งตระหง่านอยู่บนความไม่มั่นคง ดังกล่าวไปแล้วว่าหลังสงคราม ญี่ปุ่นได้หันมาตั้งปณิธานว่าจะเป็นชาติ

ที่มั่งคั่งและมุ่งมั่นตั้งใจ ทุ่มเททั้งหมดให้การพัฒนาเศรษฐกิจ แต่ผลสะท้อนกลับคือความแห้งแล้ง
 ลงของจิตใจประชาชนพลเมือง ที่เดิมศรัทธาแก่ถูกทำลาย ก็ไม่ได้รับการพัฒนาที่พึงพิงทางจิตใจ ต้อง
 รับแรงกดดันจากการพัฒนาเศรษฐกิจ ซึ่งเป็นผลมาจากโครงสร้างทางสังคมและเศรษฐกิจในระบบทุน
 นิยม สังคมเมืองจะบีบคั้นให้ผู้คนต้องเผชิญหน้ากับความแปลกแยกต่อตนเองและผู้อื่น เมื่อปัจจัย
 ทั้งหมดมาบรรจบกัน ผู้คนในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยจึงถูกบังคับให้ต้องเผชิญหน้ากับวิกฤติอัตลักษณ์โดย
 รากฐาน ผู้คนจึงหันไปหาสิ่งพึงพิงอื่นในรูปแบบของลัทธิความเชื่อใหม่ หรือลัทธิบริโภคนิยม ยึดถือ
 วัตถุที่สะท้อนผ่านกลุ่มวัฒนธรรมย่อย และแม้ว่าสมาชิกของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยส่วนใหญ่จะเป็นวัยรุ่น
 หรือคนในช่วงอายุหนุ่มสาวตอนต้น การเกิดขึ้นของกลุ่มวัฒนธรรมดังกล่าวก็บ่งบอกถึงทิศทางของ
 ประเทศชาติว่าแม้ช่วงเวลาหลังสงครามจะผ่านมาได้นานพอสมควร สังคมญี่ปุ่นก็ยังไม่อาจมอบแหล่ง
 พึ่งพิงทางจิตใจให้แก่สมาชิกใหม่ที่ถือกำเนิดขึ้นมาเรื่อย ๆ ได้

ลักษณะของสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยที่แบกรับวิกฤติอัตลักษณ์และความสูญเสียไว้ ทั้งอดีต ศรัทธา
 และรากเหง้าดังกล่าวมาทั้งหมดยังสะท้อนอยู่ในเรื่องเล่าญี่ปุ่นร่วมสมัยหลายเรื่องและหลายรูปแบบ
 เน้นย้ำถึงความเร่งด่วนของปัญหา ดังเช่นสารคดี *Atarashii Kamisama* โดยยูตะกะ ชิซึยะ ที่ถ่ายทำ
 ชีวิตของศิลปินดนตรีฟังก์ชาวจัด ยอมถูกล้างสมองเพราะต้องการสิ่งยึดเหนี่ยวทางจิตใจ ตาม
 ความหมายของชื่อเรื่องว่า “พระเจ้าองค์ใหม่” แสดงออกถึงความต้องการของคนหนุ่มสาวแห่งสังคม
 ญี่ปุ่นร่วมสมัยที่ต้องการไขว่คว้าหาอะไรบางอย่าง หรือก็คือพระเจ้าของแต่ละคนเป็นที่ยึดเหนี่ยว ซึ่ง
 กรณีเช่นนี้เป็นอาการของสังคมที่ขาดแหล่งพึ่งพิงทางจิตใจและสาเหตุของการขาดแหล่งพึ่งพิงนั้นคือ
 การสูญเสียซึ่งรากเหง้าความศรัทธาของตัวเองไปเมื่อครั้งก่อน

จากทั้งหมดที่กล่าวไป ตั้งแต่สภาพสังคมวัฒนธรรมหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เศรษฐกิจฟอง
 สบู่ การเจริญเติบโตขึ้นของลัทธิใหม่จนถึงกลุ่มวัฒนธรรมย่อย แสดงให้เห็นว่าสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย
 กำลังเผชิญหน้ากับปัญหาขาดแคลนที่พึ่งพิงทางจิตใจอย่างรุนแรง ซึ่งสิ่งเหล่านี้สะท้อนลงมาให้เห็นใน

เรื่องเล่าญี่ปุ่นร่วมสมัยหลายเรื่องเช่นกัน ประเด็นที่น่าสนใจเพิ่มเติมคือ จากการศึกษาเรื่องเล่า วิกฤตอัตลักษณ์โดยทั่วไป จะเห็นได้ว่ากลุ่มคนที่ต้องแบกรับวิกฤติมากที่สุดคือวัยรุ่นผู้กำหนดทิศทางอนาคตชาวญี่ปุ่น

สรุป

ญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีความผูกพันกับธรรมชาติ ตำนานเทพเจ้าและสถาบันจักรพรรดิมาเป็นเวลานาน และเมื่อมาถึงยุครัฐบาลเมจิที่ยึดอำนาจการปกครองจากสถาบันโชกุนกลับคืนสู่มือขององค์จักรพรรดิหลังตกอยู่ภายใต้เงาของโชกุนมาเป็นระยะเวลาหลายร้อยปี การปลุกฝังค่านิยมรักชาติเพื่อกันตัวเองออกจากลัทธิจักรวรรดินิยมตะวันตกก็มีการพัฒนาขึ้นเป็นลำดับ กลายเป็นลัทธิคลั่งชาติในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ประชาชนถูกปลุกฝังมาให้เชื่อว่าชาติญี่ปุ่นภายใต้การปกครองของจักรพรรดินั้นยิ่งใหญ่ที่สุด และจำต้องออกประหัตประหารศัตรูเพื่อรวมโลกมาอยู่ภายใต้หลังคาของญี่ปุ่นเพียงหนึ่งเดียวภายใต้การนำขององค์จักรพรรดิผู้มีฐานะเป็นเทพ ความคิด ความเชื่อดังกล่าวได้กลายมาเป็นอัตลักษณ์ของชาวญี่ปุ่นในสมัยนั้น อย่างไรก็ตาม ความศรัทธาทั้งหมดได้ถูกทำลายลงพร้อมกับระเบิดปรมาณูที่ถูกทิ้งลงมาเป็นสัญลักษณ์แห่งการสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ 2 อเมริกาได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงรากฐานความเชื่อของญี่ปุ่นให้เป็นประเทศเสรีประชาธิปไตย ทว่าชาติญี่ปุ่นที่มีพื้นฐานทางวัฒนธรรมแตกต่างกับสิ่งที่อเมริกายึดยึดให้โดยสิ้นเชิง ต้องปรับตัวกับหลักการใหม่ที่ได้รับมาเป็นอย่างมาก และนำไปสู่ความเปลี่ยนแปลงอย่างกระท่อนกระแท่น เมื่อสิ้นสุดการปกครองของอเมริกา ญี่ปุ่นก็รีบเปลี่ยนหลายสิ่งหลายอย่างกลับไปเป็นเหมือนเดิม หลังจากนั้นจนกระทั่งถึงปัจจุบัน ญี่ปุ่นตัดเป้าหมายทางการทหารลงสิ้นเชิงเหลือเพียงเป้าหมายทางเศรษฐกิจ มุ่งพัฒนาเศรษฐกิจจนเจริญเติบโตขึ้นอย่างก้าวกระโดด ทว่าปัญหาความขาดแคลนที่พึ่งพิงทางจิตใจกลับไม่ได้รับการพัฒนาปรับปรุงอย่างจริงจังจนมีแต่แนวโน้มที่จะดิ่งลงเรื่อย ๆ และยิ่งกลายเป็นปัญหาเด่นชัดหลังเศรษฐกิจ

ฟองสบู่แตก สิ่งเหล่านี้สะท้อนออกมาผ่านการเกิดขึ้นของลัทธิใหม่และกลุ่มวัฒนธรรมย่อย รวมถึงสะท้อนออกมาในเรื่องเล่าญี่ปุ่นร่วมสมัยทุกรูปแบบ ซึ่งมักสื่อให้เห็นว่ากลุ่มคนที่ต้องแบกรับปัญหาดังกล่าวมากที่สุดคือวัยรุ่นและคนหนุ่มสาว อันบ่งชี้ถึงอนาคตที่มีคิมของญี่ปุ่น



บทที่ 3

Gothic Lolita: อัตลักษณ์ ศิลปะ ความรุนแรงใน Le Portrait de Petit Cossette

ในบทที่ 2 ผู้วิจัยได้กล่าวถึงกลุ่มวัฒนธรรมย่อย กอทิก โลลิต้า (Gothic Lolita) ไปแล้วโดยคร่าว ผู้วิจัยได้เสนอว่ากอทิก โลลิต้ามีความสัมพันธ์กับความสั่นคลอนทางอัตลักษณ์ เนื่องจากกอทิก โลลิต้ายึดโยงอัตลักษณ์ เข้ากับการบริโภค ที่เด่นชัดคือการแสดงตัวตนผ่านเสื้อผ้ามีเย็บหรือราคาแพง สะท้อนความเบาบางทางอัตลักษณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย ในลำดับต่อไป บทที่ 3 นี้ ผู้วิจัยจะศึกษาลงในรายละเอียด ถึงความน่าสนใจของกอทิก โลลิต้า อันได้แก่รูปแบบและหลักการที่ยึดติดกับ *ความเพ้อฝัน (Fantasy)* โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความเพ้อฝันถึงโลกวัยเด็กที่ใกล้เคียงเทพนิยาย ผสมผสานกับบรรยากาศมืดมน ความตาย จากทั้งหมดนี้ ผู้วิจัยเห็นว่ากอทิก โลลิต้าเชื่อมโยงกับศิลปะ และความรุนแรง ซึ่งร่วมกันสะท้อนให้เห็นถึงภาวะวิกฤติอัตลักษณ์ผ่านความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร สองตัวใน *Le Portrait de Petit Cossette* อันได้แก่ *โคเส็ท* และ *เอริ* ในการศึกษาตัวบทครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการนำเสนอว่า *Le Portrait de Petit Cossette* สะท้อนให้เห็นถึงภาวะวิกฤติอัตลักษณ์ในสังคม ญี่ปุ่นร่วมสมัย ผ่านศิลปะและความรุนแรงในรูปแบบกอทิก โลลิต้า แสดงแทนด้วยโคเส็ท โดยจะอธิบายคอนเสิร์ตของกอทิก โลลิต้าเพื่อเชื่อมโยงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างกอทิก โลลิต้า ภาพเพ้อฝันแฟนตาซี และศิลปะ จากนั้น จะชี้ให้เห็นถึงความรุนแรงของศิลปินและศิลปะในกระบวนการ ทำให้เป็นวัตถุ (Objectification) ก่อนนำไปถึงการศึกษาลำดับสุดท้ายภายใต้หัวข้ออัตลักษณ์ ศิลปะ ความรุนแรง นั่นคือ กอทิก โลลิต้ากับ *Fetish*

เนื่องจากตัวบทคัดสรรที่เลือกมาศึกษาเป็นผลงานประเภทภาพยนตร์อนิเมชัน (Animation) ดังนั้น นอกจากเนื้อหาที่สื่อผ่านบทพูดแล้ว ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาการเล่าเรื่องด้วยภาพเป็นสำคัญซึ่งการ

เล่าเรื่องด้วยภาพนั้นเป็นองค์ประกอบหลักของศาสตร์และศิลป์ประเภทภาพยนตร์การเล่าเรื่องด้วยภาพกระทำผ่านมุกกล้อง การตัดต่อภาพ และการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในภาพ ทั้งหมดนี้ผู้วิจัยจะศึกษาวิเคราะห์ลือเสริมกันไประหว่างภาพและบทพูด อีกประการหนึ่ง เนื่องจาก *Le Portrait de Petit Cossette* มีการจัดทำเป็นฉบับ Manga เช่นกัน โดยมีเนื้อหาแตกต่างกันไปเล็กน้อยในรายละเอียด ผู้วิจัยจึงได้นำมาศึกษาร่วมด้วยส่วนหนึ่ง โดยศึกษาวิเคราะห์ร่วมกันไประหว่างภาพและถ้อยคำตามแบบการศึกษาตัวเรื่องฉบับภาพยนตร์ ทั้งหมดนี้เพื่อชี้ให้เห็นว่า พฤติกรรมหมกมุ่นในโลกเพื่อฝันของเอริ สื่อผ่านความหลงใหลในตัวโคเส็ทนั้นสะท้อนให้เห็นถึงภาวะวิกฤติอัตลักษณ์ภายในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย

ในบริบททางสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย ความกดดันหนักหน่วงกดทับอยู่บนไหล่ของคนญี่ปุ่น โดยเฉพาะวัยรุ่นและวัยรุ่นหลายคนปฏิเสธที่จะก้าวเข้าสู่ระบบอย่างที่คนรุ่นเก่าปฏิบัติสืบทอดกันมา เห็นได้จากปรากฏการณ์ทางสังคมต่าง ๆ อาทิ การเกิดขึ้นของ *NEET** หรือวัยรุ่น – ผู้ใหญ่ตกงาน และไม่อยู่ในการศึกษา หรือ *ฮิคิโคโมริ (Hikikomori)* ซึ่งเป็นกลุ่มคนผู้ปลีกตัวออกจากสังคมภายนอกโดยสิ้นเชิง ชั่งตัวเองอยู่แต่ในห้อง เชื่อมต่อกับโลกผ่านอินเทอร์เน็ตเท่านั้น หรือการเกิดขึ้นของ *Freeter* ซึ่งเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่ยอมเข้าทำงานในบริษัทอย่างเป็นทางการ แต่เลือกที่จะทำงานพิเศษหลาย ๆ ที่ ไม่เป็นหลักเป็นแหล่ง เป็นต้น ปรากฏการณ์ทางสังคมเหล่านี้เป็นอาการที่สะท้อนให้เห็นถึงความล้มเหลวของกลไกทางสังคมในญี่ปุ่น คนรุ่นใหม่เริ่มมองไม่เห็นความสำคัญในค่านิยมแบบกลุ่มที่เข้มแข็งมาช้านาน กล่าวได้ว่า สถาบันต่าง ๆ ที่เคยมั่นคงในญี่ปุ่นนั้นกำลังเสื่อมสลายลงไป

ใน *Le Portrait de Petit Cossette* ฉบับ Manga มีฉากหนึ่งซึ่งแสดงให้เห็นถึงปัญหาสังคมญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับเด็กและวัยรุ่น และความวิตกกังวลของผู้ที่โตกว่า นั่นคือฉากที่เด็กชายคนหนึ่งก่อ

* *NEET* ย่อมาจาก “Not in Education, Employment, or Training” กล่าวคือเป็นคนตกงานนั่นเอง *NEET* ในญี่ปุ่นไม่ได้จำกัดอยู่แต่ในวงวัยรุ่น แต่ยังรวมไปถึงผู้ใหญ่ที่มีอายุเกินยี่สิบปีกลางไปแล้วอีกด้วย

คดีฆ่าครอบครัวตัวเองอย่างสยดสยองโดยใช้มีดกระหน่ำแทงพ่อกับแม่จนเสียชีวิต แม้การก่อเหตุดังกล่าวตามเนื้อเรื่องจะเกิดขึ้นเพราะเด็กชายไปแตะต้อง “ของต้องสาป” ของโคเส็ทเข้า วิญญาณของมาร์เซลโลจึงมาเข้าสิงและทำให้เขาก่อเหตุสลดดังกล่าว ทว่าหากมองในแง่ของการดำเนินเรื่อง ประกอบกับความคิดเห็นของเพื่อนเอริเมื่ออ่านข่าวว่า “วัยรุ่นสมัยนี้ป่าเถื่อนจริง ๆ เลยนะ”^{*} จะเห็นถึงสภาพสังคมอันเป็นบริบทของเรื่อง และเป็นบริบทของสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย ความรุนแรงอันไร้เหตุผลโดยเฉพาะในหมู่วัยรุ่นนั้นมีอยู่จริง และสะท้อนออกมาในตัวบทอื่นนอกเหนือจากนี้อีกหลายต่อหลายเรื่อง อาทิในผลงานเรื่อง *GOTH* ของโอดสึอิจิ และ *Confession* ที่กล่าวถึงไปแล้วในบทนำและบทที่ 2 จะเห็นได้ว่าบริบทสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยนั้นคุกรุ่นไปด้วยความแปลกแยก อันนำมาซึ่งความสั่นคลอนทางอัตลักษณ์ ความรุนแรงที่ก่อขึ้นเพื่อไขว่คว้าหาความหมายของตัวตน ดังเช่นเอริที่ทำลายเพื่อครอบครอง

และกระทั่งในโลกแห่งความเป็นจริง ในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยก็มีคดีสะเทือนขวัญซึ่งมีผู้ก่อเหตุเป็นเด็กหรือวัยรุ่นอยู่เนือง ๆ ดังเช่นคดีเด็กชายอายุ 14 ตัดศีรษะของรุ่นน้อง โดยมีเหตุผลเพื่อเรียกร้องความสนใจจากสังคม จะเห็นได้ว่า ไม่ว่าจะ เป็นในโลกจริงหรือตัวบท ความรุนแรงที่ดูเหมือนจะหาสาเหตุไม่ได้ในตอนต้นล้วนมีจุดกำเนิดมาจากความต้องการที่จะเป็นที่ยอมรับทั้งสิ้น กล่าวได้อีกทางหนึ่งว่า รากฐานของการกระทำอันไร้เหตุผลทั้งหลายคือวิกฤติอัตลักษณ์ตัวตนที่สั่นคลอน

จากทั้งหมดที่กล่าวไปจะเห็นได้ว่าผู้คน โดยเฉพาะวัยรุ่นในสังคมญี่ปุ่นปัจจุบันล้วนต้องเผชิญหน้ากับความยากลำบากในการประคองตัวตนที่ไม่ชัดเจนเอาไว้ให้อยู่รอด บริบทดังกล่าวปรากฏใน *Le Portrait de Petit Cossette* ผ่านองค์ประกอบภาพต่าง ๆ ในภาพยนตร์รวมถึงนิยายภาพ

^{*} อ้างอิงกับฉบับแปลภาษาไทยโดยสำนักพิมพ์ Siam Inter Comics

และเมื่อประกอบเข้ากับความสัมพันธ์ระหว่างเอริกกับกอทิก โคลิด้าตั้งอธิบายไปแล้วก็ยิ่งสะท้อนอาการป่วยของสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น

3.1 เอริกกับโคเส็ท: รักบิดเบี้ยว

Le Portrait de Petit Cossette เป็นภาพยนตร์อนิเมชันญี่ปุ่น หรือ *Anime* ในปี ค.ศ. 2004 ผลงานการกำกับของอาคิยุกิ ชิโมโบ (Akiyuki Shinbo) ได้รับการดัดแปลงเป็นนิยายภาพแบบญี่ปุ่น หรือ *Manga* โดยอสุกะ คัทซึระ (Asuka Katsura) ในปีเดียวกัน มีเนื้อเรื่องแตกต่างจากต้นฉบับเดิมเล็กน้อย แต่ยังคงแก่นเรื่องและโครงเรื่องสำคัญเอาไว้ นั่นคือ การพบกันระหว่าง *เอริ* นักศึกษาศิลปะผู้ทำงานพิเศษอยู่ในร้านขายของเก่ากับ *โคเส็ท* วิทยาลัยเด็กหญิงชาวฝรั่งเศสซึ่งเคยมีชีวิตอยู่ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 18 เธอถูก *มาร์เซลโล* คู่หมั้นผู้เป็นศิลปินมากฝีมือทว่าเปี่ยมด้วยความหมกมุ่นและอารมณ์รุนแรงฆ่าตาย ด้วยเหตุผลคืออยากเก็บความงามของโคเส็ทเอาไว้ตลอดกาล วิทยาลัยโคเส็ทแตกสลายออกเป็นส่วน ๆ และถูกกักขังอยู่ในของใช้ส่วนตัวซึ่งเป็นเลือดของเด็กหญิง เมื่อกาลเวลาผ่านไป ของใช้เหล่านี้เปลี่ยนมือเจ้าของมาเรื่อยจนกระทั่งเข้ามาอยู่ในร้านขายของเก่าที่เอริทำงาน (ในฉบับ *Anime* วิทยาลัยหลักของโคเส็ทถูกกักขังอยู่ในแก้ว แต่ในฉบับ *Manga* วิทยาลัยของเด็กหญิงอยู่ในภาพเหมือนของเธอเองที่มาร์เซลโลวาดเอาไว้) โคเส็ทปรากฏตัวต่อหน้าเอริผู้เก็บตัว และทุ่มเทชีวิตให้กับงานศิลปะ ขอร้องให้เอริช่วย เอริเมื่อได้เห็นโคเส็ทเป็นครั้งแรกก็หลงรักเด็กหญิงในทันที แม้จะรู้ว่าไม่มีใครมองเห็นเธอก็ตาม หลังจากเหตุการณ์ดังกล่าว เอริเริ่มแยกตัวออกจากผู้คนรอบข้างมากขึ้นเรื่อย ๆ จากที่ปกติก็ไม่เคยคบหาใครอยู่แล้ว เด็กหนุ่มกลายเป็นเหมือนคนเสียสติ ในตอนหลัง ผู้ชมและผู้อ่านจึงทราบว่าแท้จริงแล้ว เอริคือมาร์เซลโลกลับชาติมาเกิด และโคเส็ทก็ต้องการใช้ประโยชน์จากเขาให้มารับบาปทั้งหมดของมาร์เซลโลเพื่อปลดปล่อยตัวเธอเองออกจากคำสาปและความแค้นของเหล่าข้าวของเครื่องใช้ที่ยังคงพันธนาการวิญญาณของเธอไว้ไม่ให้ไปไหน ในตอนท้ายของเนื้อเรื่อง

ฉบับ Anime เอรินี่ทำกับ *มาดากิ* เพื่อนหญิงที่แอบชอบเขาอยู่ว่า อยากวาดรูปให้เสร็จแล้วเดี๋ยวจะกลับมา ก่อนที่จะหายสาบสูญไป ส่วนในตอนฉบับ Manga เอรินี่หลงไปกับภาพลวงตาของโคเส็ท ได้รับการช่วยเหลือออกมาจากโบสถ์คาทอลิกที่กำลังลุกไหม้และเข้าพักฟื้นในโรงพยาบาล ทว่าเมื่อออกมาจากโรงพยาบาล เอรินี่เห็นเงาของโคเส็ท เด็กหนุ่มวิ่งไล่ตามเงานั้นไปโดยไม่มองถนน ก่อนที่จะโดนรถบรรทุกชนเสียชีวิต อย่างไรก็ตาม ผู้เห็นศพพบว่าใบหน้าของเขามันเด้งไปด้วยรอยยิ้ม จะเห็นได้ว่าแม้รายละเอียดจะต่างกัน แต่เนื้อเรื่องของเอรินี่และโคเส็ททั้งสองฉบับจบลงคล้าย ๆ กัน นั่นคือจบลงด้วยความตายของเด็กหนุ่ม เนื่องจากแก่นเรื่องและข้อความสำคัญที่ยังคงเดิม อันได้แก่ ความรักบิดเบี้ยว ผู้วิจัยจึงอาศัย *Le Portrait de Petit Cossette* ฉบับ Manga มาศึกษาประกอบกับฉบับ Anime ดั้งเดิมด้วย

ผู้วิจัยเห็นว่าองค์ประกอบสำคัญของ *Le Portrait de Petit Cossette* ทั้งในฉบับ Anime ดั้งเดิมและฉบับ Manga คือการที่เอรินี่หมกมุ่นหลงใหลในศิลปะและตัวโคเส็ท *กอทิก โลลิต้า* ซึ่งมีความสัมพันธ์โดยตรงกับโลกเพื่อฝันและความตาย อันนำไปสู่ความรุนแรงแอบแฝงที่แสดงออกถึงภาวะวิกฤติอัตลักษณ์ในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย ในลำดับต่อไป ผู้วิจัยจะชี้ให้เห็นถึงกรอบความคิดของกอทิก โลลิต้า เพื่อแสดงว่ากอทิก โลลิต้ามีความสัมพันธ์กับโลกเพื่อฝัน ความตาย ซึ่งนำไปสู่ศิลปะอันเป็นความรุนแรงอย่างไร

3.2 Forever Young

ผู้วิจัยได้กล่าวถึงภาพลักษณ์ของกอทิก โลลิต้าไปบ้างแล้วในบทที่ 2 ใน *Le Portrait de Petit Cossette* ทั้งฉบับ Anime และ Manga จะเห็นได้ว่าโคเส็ทมีภาพลักษณ์กอทิก โลลิต้าชัดเจน ทุกครั้งที่เด็กหญิงปรากฏตัว จะอยู่ในชุดกระโปรงสีดำหรือสีชมพูบานระดับเข่า ประดับระบายลูกไม้ฟู ฟองเสมอ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่าทำให้โคเส็ทมีภาพลักษณ์กอทิก โลลิต้า มีความเกี่ยวเนื่องกับสาร

ของตัวเรื่อง ในลำดับถัดไป ผู้วิจัยจะชี้ให้เห็นถึงคอนเสิร์ตของกอทิก โลลิต้าโดยละเอียด หลังเคยกล่าวถึงไปบ้างแล้วในบทที่ 2 เพื่อเน้นย้ำให้เห็นถึงอาการหลอนและสันคลอนทางตัวตนของเอริ เนื่องจากคอนเสิร์ตของกอทิก โลลิต้าคือความเพ้อฝัน ความตาย การต่อต้านโลกแห่งความจริงและเวลาที่เคลื่อนไปข้างหน้าเพื่อรักษาไว้ซึ่งความเยาว์วัย ความบริสุทธิ์ที่ปราศจากความแปดเปื้อนจากโลกวัยผู้ใหญ่ ทั้งนี้ เพราะในโลกแห่งความจริงท่ามกลางบริบทสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยอัดแน่นไปด้วยความแปลกแยก ดังสะท้อนให้เห็นผ่านเอริ และองค์ประกอบภาพใน *Le Portrait de Petit Cossette* ซึ่งกอทิก โลลิต้า “โคเส็ท” สามารถตอบโจทย์ความแปลกแยกดังกล่าวที่เอริเผชิญได้ เพราะกอทิก โลลิต้าคือภาพเพ้อฝันที่แช่แข็งเวลาไว้ด้วยความตาย ให้ทุกสิ่งหยุดลงเป็นนิรันดร์ ไม่มีความเจ็บปวด ไม่มีความเปลี่ยนแปลง กอทิก โลลิต้าแสดงออกซึ่งการต่อต้านความก้าวหน้าผ่านความดิ่งตันที่จะหยุดเวลาแห่งความเป็นเด็กเอาไว้ กอทิก โลลิต้าปฏิเสธความก้าวหน้าที่สังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยเร่งรุดพัฒนาจนหลงลืมประเด็นความแห่งแสงทางจิตใจ ซึ่งเป็นความรุนแรงทั้งหมดนี้ จะอธิบายกอทิก โลลิต้า โคลเส็ท ในฐานะกอทิก โลลิต้า และความหมกมุ่นของเอริประกอบกันไป

กอทิก โลลิต้า คือชื่อกลุ่มวัฒนธรรมย่อย (Subculture) รูปแบบหนึ่งซึ่งมีต้นกำเนิดมาจากประเทศญี่ปุ่นและได้รับความนิยมค่อนข้างมากพอสมควรตั้งแต่ช่วงปี ค.ศ. 1997 เป็นต้นมา แม้ในปัจจุบัน ผู้ที่อยู่ในกลุ่มวัฒนธรรมย่อยกอทิก โลลิต้าบางคนจะกล่าวว่ากอทิก โลลิต้านั้นตายไปแล้วก็ตาม* กอทิก โลลิต้าได้รับความนิยมในประเทศต้นกำเนิดก่อนที่จะแพร่หลายไปยังกลุ่มประเทศอื่นทั้งตะวันออกและตะวันตกในปัจจุบัน ภาพจำของกอทิก โลลิต้าคือหญิงสาวผู้แต่งกายและวางท่าทาง

* La Carmina นักเขียนบล็อก บทความ และพิธีกรรายการโทรทัศน์ (www.lacarmina.com) ผู้เชี่ยวชาญในหัวข้อกลุ่มวัฒนธรรมย่อยญี่ปุ่น โดยเฉพาะกลุ่มกอทิก โลลิต้า ได้เคยให้ความเห็นไว้ในบล็อกส่วนตัวของเธอว่า กลุ่มวัฒนธรรมย่อยดังกล่าวกำลังจะหายไป สังเกตได้จากห้องเสื้อต่าง ๆ ที่ออกแบบเสื้อผ้าในรูปแบบกอทิก โลลิต้าเริ่มทยอยปิดตัวลงแม้จะเป็นร้านที่มีชื่อเสียงในกลุ่มก็ตาม ดังเช่น *Black Peace Now* เป็นต้น

เหมือนเด็กหรือตุ๊กตา สวมชุดกระโปรงทรงสู่มบานยาวระดับเข่า ระดับประดาด้วยระบาย ลูกไม้ และโบว์เป็นจำนวนมาก และมักมีเครื่องประดับศีรษะเป็นหมวกทรงเบเรต์ บอนเน็ตต์ หรือหมวกทรงสูงขนาดเล็กประดับลูกไม้และระบายจำนวนมากเช่นเดียวกันกับชุด นอกจากนี้ กอทิก โลลิตายังมีการแบ่งประเภทแยกย่อยลงไปอีกหลายประเภท อาทิ *คลาสสิก โลลิต้า* (Classic Lolita) หรือโลลิต้าแบบเรียบง่าย คลาสสิก โลลิต้าจะเน้นการประโคนของประดับน้อยที่สุด *แบล็ก โลลิต้า* (Black Lolita) หรือโลลิต้าที่ใช้สีดำทั้งชุด *ไวท์ โลลิต้า* (White Lolita) โลลิต้าที่ใช้สีขาวทั้งชุด *สวีต โลลิต้า* (Sweet Lolita) โลลิต้าที่เน้นสีชมพู ของประดับ และลวดลายผ้าที่เหมือนขนมหวาน *ฮิเมะ โลลิต้า* (Hime Lolita) โลลิต้าที่ดูเหมือนเจ้าหญิงในนิทาน ซึ่งโลลิต้าแต่ละประเภทจะมีลักษณะเฉพาะของกลุ่มแตกต่างกันออกไปดังอธิบายแล้วโดยคร่าว อย่างไรก็ตาม ลักษณะร่วมของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยกอทิก โลลิต้าคือ *ความเป็นเด็ก* และ *ความเป็นตุ๊กตา* รวมไปถึง *ความหลงใหลในความตาย* โดยเฉพาะในประเภทกอทิก โลลิต้า ซึ่งให้ความสำคัญกับ Motif เกี่ยวกับความตายต่าง ๆ อย่างโดดเด่น อาทิ ไม้กางเขน โลงศพ ชุดไว้ทุกข์สมัยวิกตอเรีย (ค.ศ. 1837-1901) รวมไปถึงบรรยากาศในสุสานและเรื่องเล่าอมนุษย์อย่างแวมไพร์ โดยถือว่าเป็นความงามที่น่าหลงใหลและเป็นโลกในอุดมคติ จากที่กล่าวไป จะเห็นได้ว่าโลกของกอทิก โลลิต้านั้น คือแฟนตาซีคือความเพ้อฝันที่การเติบโตถูกปฏิเสธด้วยความตาย เป็นความตายที่หยุดกาลเวลาไว้ตั้งที่เวลาของโคเส็ทถูกมาร์เซลโลหยุดลงด้วยมิดซึ่งปักลึกเข้าไปในร่างกายของเด็กหญิง เก็บความงดงามของเธอชั่ววันจันทร์

ตัวอย่างที่ชัดเจนของโลกในอุดมคติของกอทิก โลลิต้าคือผลงานของวงดนตรีญี่ปุ่นที่มีชื่อว่า *Malice Mizer* โดยเฉพาะอย่างยิ่ง *มานา* (Mana) สมาชิกหลักของวงเป็นผู้ริเริ่มทำให้กอทิก โลลิต้าเป็นที่รู้จัก ผลงานของ *Malice Mizer* ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่บทเพลง แต่ยังรวมถึงภาพยนตร์สั้น ประกอบเพลง (Promotional Video หรือ PV) ภาพยนตร์ และการแสดงดนตรีควบคู่ละครเวที การที่สมาชิกวงคงภาพลักษณ์กอทิก โลลิต้า ตลอดเวลาระหว่างช่วงที่วงยังคงมีผลงานทำให้โลกสมมติของ

พวกเขา มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โลกสมมติดังกล่าวมักประกอบด้วยรักนิรันดรซึ่งมีแต่ในหมู่แวมไพร์ ตึกตา การปลดปล่อยภาระในชีวิต หรืออิสรภาพผ่านความตาย การไถ่บาป สวรรค์และนรกตามแนวคิดของศาสนาคริสต์ เป็นต้น ดังเช่นในภาพยนตร์สั้นประกอบเพลง *Gardenia* (2001) คลาฮา (Klaha) สมาชิกของวงแสดงเป็นเจ้าชายผู้มีเจ้าหญิงเป็นตึกตา และในฉากหนึ่ง ตึกตาก็ซ้อนทับกับภาพเด็กผู้หญิงตาย บ่งบอกเป็นนัยว่าเจ้าหญิงของเขาจะคงอยู่เป็นเด็กที่งดงามเช่นนั้นไม่มีวันเปลี่ยนแปลง ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นถึงอุดมคติของกอทิก โลลิต้าที่ทุกสิ่งถูกหยุดเวลาไว้ด้วยความตาย และจะคงอยู่เช่นนั้นตลอดไป สะท้อนผ่านแวมไพร์ซึ่งเป็นอมนุษย์และเป็นอมตะ ไม่มีวันเสื่อมสลาย ตึกตาที่ลอกเลียนแบบมนุษย์แต่ไร้ชีวิต ดังนั้นจึงไม่มีวันตาย เทพนิยายที่มีแต่ความสุขนิรันดรเพราะไม่มีการเติบโตของตัวละคร เป็นต้น เป็นความงามในความตายที่เวลาถูกแช่แข็งไว้ เป็นความดิ้นรนที่จะรักษาความเป็นเด็กที่บริสุทธิ์ ที่ยังไม่แปรเปลี่ยนความเป็นผู้ใหญ่ จากทั้งหมดที่กล่าวไป ความเป็นภาพเพื่อฝัน แพนตาซีของกอทิก โลลิต้ายังได้รับการเน้นย้ำให้เห็นชัดเจนมากยิ่งขึ้น ประการสำคัญ ทั้งภาพลักษณ์และคติดังกล่าวมีความสอดคล้องกันอย่างยิ่งกับฉาก ตัวละคร และเนื้อหา ใน *Le Portrait de Petit Cossette*

จากตัวอย่างของ *Malice Mizer* จะเห็นว่ากอทิก โลลิต้าไม่เพียงแต่เป็นโลกเพื่อฝัน แต่ยังเป็นความเพื่อฝันที่หลอมรวม ไม่แยกออกจากโลกแห่งความจริงอย่างเด็ดขาด เป็นแพนตาซีท่ามกลางหรือกล่าวอีกทางหนึ่งคือการใช้ชีวิตอยู่ในแพนตาซี ซึ่งกลไกของโลกเพื่อฝันในที่นี้คือการมอบสถานที่อันปลอดภัยให้แก่ปัจเจกผู้แปลกแยกและตัวตนถูกกดทับ เป็นกลไกแห่งการตอบโต้และในขณะเดียวกัน การที่แพนตาซีหลอมรวมกับชีวิตจริงอย่างแยกไม่ออก ในที่สุดก็จะนำไปสู่หายนะแห่งอัตลักษณ์เอง นั่นคือ *ความตาย* จากโลกแห่งความเป็นจริง ดังเกิดขึ้นกับเอริ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดของข้อเสนอดังกล่าวคือ *โมะโมะโกะ* จากภาพยนตร์เรื่อง *Kamikaze Girls*

Kamikaze Girls (2004) เป็นผลงานการกำกับของเท็ตซึยะ นะกะชิมะ (Tetsuya Nakashima) บอกเล่าเรื่องราวของ โมะโมะโกะ เด็กสาวผู้ไม่เพียงแต่ชื่นชอบในชุดกอทิก โลลิต้า (สวีต โลลิต้า) แต่ยังดำเนินชีวิตตามวิถีของกอทิก โลลิต้าอีกด้วย เห็นได้จากการตกแต่งห้องนอนของตัวเอง บนชั้นสองให้เป็นดังห้องเจ้าหญิงขัดกับตัวบ้านซึ่งเป็นบ้านแบบญี่ปุ่นสองชั้นธรรมดาและยังค่อนข้าง เก๋ไก๋โทรม มีความสนใจและความชื่นชอบในการเย็บปักถักร้อย งานฝีมือ ซึ่งเป็นภาพจำอย่างหนึ่งของ วิถีชีวิตแบบกอทิก โลลิต้า และแม้ในเวลาอยู่บ้าน ผู้ชมก็ยังเห็นโมะโมะโกะแต่งกายอย่างสวีต โลลิต้า อยู่ตลอดเวลา สร้างโลกในอุดมคติผ่านเสื้อผ้า เช่นเดียวกับ *Malice Mizer* โมะโมะโกะ ใช้ชีวิต อยู่ใน โลกแฟนตาซี เป็นวิถีชีวิตเพื่อฝันที่ดำเนินไปท่ามกลางความเป็นจริง

ในฉากเปิดเรื่อง ภาพยนตร์ถูกเล่าผ่านน้ำเสียงของโมะโมะโกะ เด็กสาวอธิบายถึงยุคสมัยทาง ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกที่มีชื่อว่าบาโรก – โรโคโค (Baroque – Rococo; คริสต์ศตวรรษ 17 - 18) ซึ่งเป็นยุคแห่งการบริโภครูปอย่างฟุ่มเฟือย โมะโมะโกะกล่าวว่าตัวเองหลงใหลในยุคสมัยดังกล่าว จนถึงขั้นหวังอยากจะได้เกิดและใช้ชีวิตอยู่ในช่วงเวลานั้น ในฉากการอธิบาย ภาพยนตร์แสดงภาพผู้คน ในสมัยโรโคโคดำเนินชีวิตประกอบไปตามที่โมะโมะโกะเล่า กล่าวคือ เป็นชีวิตที่ไม่มีแก่นสารอันใดนอก ไปจากการเที่ยวเล่นหาความสำราญไปวัน ๆ ต้มตำกับศิลปะและการบริโภค อย่างไรก็ตาม มีฉากหนึ่งที่ ชนชั้นผู้ดียุโรปเหล่านั้นเดินเล่นอยู่ท่ามกลางสนามหญ้าในชุดประดับระบายหรูหรา มือกางร่มลูกไม้ ท่ามกลางแสงแดดอ่อน ทันใดนั้น โมะโมะโกะในชุดเสื้อผ้าคล้ายคลึงกันทว่าเห็นได้ชัดว่าไม่ใช่เครื่อง แต่งกายจากยุคสมัยเดียวกันก็วิ่งตัดเข้ามาในฉาก

เด็กสาวอยู่ในชุดสวีต โลลิต้า สะท้อนให้เห็นถึงตัวตนที่แปลกปลอม หลุดลอยออกจากพื้นที่ และเวลาทั้งจากอดีตของยุคบาโรก – โรโคโคที่ตนกำลังกล่าวถึงอยู่ และโลกปัจจุบัน เน้นย้ำอัตลักษณ์ ของโมะโมะโกะเป็นเพียงความเพ้อฝัน ทว่าก็พยายามที่จะลอกเลียนท่าทางให้เหมือนกับต้นฉบับ ใน อีกนัยหนึ่งก็คือ โมะโมะโกะที่วิ่งตัดเข้าไปในกล้อง สวนทางกับเหล่าผู้คนในยุคบาโรก – โรโคโค

เหล่านั้นคือโมะโมะโกะที่กำลังเล่นละคร สวมบทบาทประหนึ่งเป็นหนึ่งในผู้ดียุโรปเมื่อหลายร้อยกว่าปีที่แล้ว ความแฟนตาซี ความผิดที่ผิดเวลาของโมะโมะโกะถูกเน้นย้ำด้วยทิศทางที่เธอวิ่งสวนเข้ามา ก่อนที่กล้องจะตัดฉากไปยังเขตชนบทญี่ปุ่นยุคปัจจุบัน ที่ที่ทั้งผู้ชมและโมะโมะโกะต่างก็ถูกดึงกลับสู่โลกแห่งความเป็นจริง ว่าทั้งเธอและผู้ชมต่างก็ล้วนอยู่ในประเทศญี่ปุ่น ในช่วงเวลาปัจจุบันด้วยกันทั้งสิ้น ปราศจากความสำราญและทุกคนต้องทำงานเพื่อหาเลี้ยงชีพ สะท้อนผ่านการที่โมะโมะโกะกลับมายืนอยู่กลางแปลงเกษตร ฉากดังกล่าวทั้งเน้นย้ำความแฟนตาซี ความเพ้อฝัน ของโมะโมะโกะ และยังแสดงให้เห็นในเวลาเดียวกันด้วยว่าโมะโมะโกะนำแฟนตาซีมาเป็นชีวิตจริง ซึ่งเป็นการตอบโต้ความน่าเบื่อหน่ายของสังคมที่กดทับตัวตนด้วยความปกติ ระบบที่ดำเนินไปอย่างแข็งแรงแสดงให้เห็นในลำดับถัดไป

ชุดสวีต โลลิต้าของโมะโมะโกะที่หรูหรา ฟู่ฟ่า ล้นเกิน ไม่ว่าจะมองจากมุมไหนก็ไม่เหมาะกับบริบทของสังคมยุคปัจจุบันโดยสิ้นเชิง ดังจะเห็นได้จากฉากที่รองเท้าสีขาวคู่สวยของเด็กสาวต้องคอยหลบหลีกมูลวัวกลางทุ่งนา หรือในฉากที่ผู้คนในเมืองต่างก็ทักโมะโมะโกะในชุดดังกล่าวว่าจะไปไหน โมะโมะโกะตอบว่าจะไปโตเกียว ไปซื้อเสื้อผ้า แล้วทุกคนในฉากก็ตกใจว่าถ้าจะซื้อเสื้อผ้า ไปแค่ จัสโก้ (Jusco) ซึ่งเป็นซูเปอร์มาร์เก็ตก็ได้ นั่นทำให้โมะโมะโกะรู้สึกสะเทือนใจเป็นอย่างมาก จะเห็นได้ว่าการสวมใส่เสื้อผ้าของโมะโมะโกะไม่ได้เป็นไปเพื่อประโยชน์ใช้สอยมากเท่ากับการระบุตัวตนของตัวเอง และที่สำคัญคือเป็นตัวตนที่ต้องการจะแตกต่าง ต่อต้านความปกติธรรมดาอันน่าเบื่อหน่ายที่ปฏิเสธความหลากหลายทางตัวตน เห็นได้จากสีหน้ารังเกียจความปกติของผู้คนในเมืองซิมตซึมะที่เธออาศัยอยู่ เด็กสาวยังอธิบายผู้คนของเมืองนี้ไว้ด้วยว่า “มีแต่คนแปลก ๆ” ความธรรมดาสามัญต่างหากที่โมะโมะโกะเห็นว่าเป็นภัยคุกคาม และต้องการต่อต้าน ทว่าการต่อต้านนี้น่าสนใจและเป็นปัญหาในเวลาเดียวกัน เพราะโมะโมะโกะเลือกที่จะต่อต้านด้วยความตาย เป็นความตายออกจากความเป็นจริง ผังตัวอยู่ในโลกแห่งความฝัน หยุดเวลาไว้ชั่วฉับวินาทีกับโลกที่ไม่ต้องเติบโตแทนด้วยชุดเสื้อผ้าเจ้าหญิง

เท่ากับว่าโมะโมะโกะ *ฆ่า* ตัวตนความเป็นมนุษย์ของเธอเองและใช้ชีวิตแบบตุ๊กตาเจ้าหญิงในเทพนิยาย สะท้อนล้อกับชื่อภาพยนตร์ *Kamikaze Girls* ทว่าแทนที่การฆ่าตัวตายเพื่ออุดมคติชาตินิยม ด้วยอุดมคติแห่งความตาย สูโลกแฟนตาซีที่งดงาม

ทั้งผู้ชมและผู้อ่าน *Le Portrait de Petit Cossette* จะพบว่าโคเส็ทั้นแต่งกายด้วยชุดเสื้อผ้ากอทิก โลลิต้า ดังกล่าวไปแล้วข้างต้น เด็กหญิงมักปรากฏในชุดกระโปรงทรงสุ่มสีด้ายาวระดับเข่าประดับระบายและโบว์ นอกจากนี้ยังมีลักษณะท่าทางเหมือนตุ๊กตา ด้วยดวงตากกลมโตสีฟ้าและเส้นผมสีทองสว่าง กับการเคลื่อนไหวที่ไม่เป็นธรรมชาติ อย่างไรก็ตาม การให้โคเส็ทั้นแต่งกายด้วยชุดกอทิก โลลิต้านั้นดูไม่ตรงกับบริบท เพราะกอทิก โลลิต้าคือผลผลิตของคริสต์ศตวรรษที่ 20 ในขณะที่โคเส็ทั้นเป็นคนจากทวีปยุโรปในคริสต์ศตวรรษที่ 18 ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่าการให้โคเส็ทั้นเป็นกอทิก โลลิต้าซึ่งมีความเชื่อมโยงโดยตรงกับแนวคิดความดึงดูดของความตาย และการสร้างโลกในอุดมคตินั้นบ่งบอกถึงข้อความอะไรบางอย่าง ซึ่งในที่นี้ก็คือวิกฤตอัตลักษณ์ในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย แทนด้วยตัวละครเอริผู้แยกตัวโดดเดี่ยวออกจากสังคม ความสำคัญของกอทิก โลลิต้า ยังได้รับการเน้นย้ำในฉากหนึ่งของภาพยนตร์ ที่เอริเดินลงไปในอุโมงค์ทางข้าม บนกำแพงด้านขวาของเขามีคำว่า “Gothic & Lolita” พ่นอยู่ แสดงให้เห็นถึงนิยามที่รับกับภาพของโคเส็ทั้น และความสำคัญของนิยามดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่าความเป็นกอทิก โลลิต้าของโคเส็ทั้นเน้นย้ำแนวคิด *Forever Young* ของเด็กหญิงที่ทำให้เอริหลงใหล โคเส็ทั้นผู้ถูกหยุดเวลาไว้ด้วยความตายเป็นภาพแห่งความงามความบริสุทธิ์ตลอดกาลได้รับการส่งเสริมด้วยชุดเสื้อผ้ากอทิก โลลิต้า รูปร่างหน้าตา ท่าทางดังตุ๊กตา สร้างให้เด็กหญิงเป็นแฟนตาซีแห่งความตายที่เฝ้าฝัน และบ่งชี้ถึงความสิ้นคลอน ทางตัวตนของเอริที่ไม่อาจเติมเต็มความแปลกแยกในโลกแห่งความเป็นจริง

แม้ในตอนจบของ *Kamikaze Girls* โมะโมะโกะจะเติบโตขึ้นได้ในที่สุด แต่เอริกลับไม่พบทางออกดังกล่าว ชายหนุ่มเลือกหลบหนีภาวะแปลกแยกด้วยการผูกสัมพันธ์กับความเพ้อฝัน “โคเส็ทั้น”

และจมดิ่งลงไปสู่ความตาย ไม่กลับออกมาอีกเลย เช่นเดียวกับโมะโมะโกะ แม้จะไม่ได้สวมใส่ชุดกอทิก โลลิต้าเอง แต่การปรารถนาความรักของโคเส็ท “กอทิก โลลิต้า” ผู้เป็นเพียงภาพลวงตาแห่งอุดมคติความงามในความตาย จนกระทั่งไม่ยอมพินคืนสู่โลกแห่งความจริง ก็เป็นการตั้งต้นที่จะสร้างโลกในอุดมคติของตัวเองขึ้นมาผ่านการแข่งแข่งเวลาและความตายเหมือนกับโมะโมะโกะที่สร้างห้องนอนของตัวเองให้กลายเป็นห้องเจ้าหญิง ทั้งเอริและโมะโมะโกะต่างก็สะดุดในข้อเสนอของกอทิก โลลิต้าที่หยิบยื่นความตายและความงามอันเป็นนิรันดร์ให้ หลุดพ้นจากโลกแห่งความจริง โลกของผู้ใหญ่ที่ตอกย้ำแต่ความหวังวุ่นของความแปลกแยก

ในคำนำ *Japanese Goth* โดยทิฟฟานี โกดอย (Tiffany Godoy) โนะะบะระ ทะเกะโมะโตะ (Novala Takemoto) ผู้เขียน *Kamikaze Girls* (2002) ฉบับนิยายได้กล่าวไว้ว่าการให้ความหมายที่ชัดเจนของกอทิก โลลิต้าเป็นเรื่องยากลำบาก: “In Japan, even now, people ask me, “What is Gothic Lolita fashion?” I tell them I don’t know. For some reason, it resists classification.” (Godoy & Vartanian, 2009, p. 19) ทะเกะโมะโตะกล่าวว่าเพราะกอทิก โลลิต้าต่อต้านการถูกจำกัดความ จึงยากที่จะให้ความหมาย

ในคำนำดังกล่าว ทะเกะโมะโตะอธิบายว่าคำจำกัดความของกอทิก โลลิต้านั้นขึ้นอยู่กับตัวกอทิก โลลิต้าเองอย่างไรก็ตาม จากคำสำคัญที่เขากล่าวถึง จะเห็นได้ว่ากอทิก โลลิต้าสนใจในสองสิ่งๆ โดยพื้นผิวแล้วมีความแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง อันได้แก่ สิ่งที่แสดงออกถึงความเป็นเด็ก และสิ่งที่แสดงออกถึงความพิสดาร (Grotesque) รวมไปถึงความตาย: “While they may like cute kids’ things and old-style classical music, they love grotesque, misshapen monsters, are devoted to Georges Batailles’ academicism, and are mad about violent rock.” (Godoy & Vartanian, 2009, p. 19) จะเห็นได้ว่าความสนใจของกอทิก โลลิต้าและแก่นของกอทิก โลลิต้าเองนั้นคือการลวงล้าทำลายเส้นแบ่งต่าง ๆ (“..., it resists classification.”) ซึ่งเชื่อมโยงโดยตรงกับการ

ต่อต้านระบบคุณค่าเดิมและบรรทัดฐานต่าง ๆ ที่มีอยู่ในสังคมการต่อต้านข้างต้นเน้นย้ำข้อเสนอเรื่อง การตอบโต้ระบบภายในสังคมด้วยการตั้งต้นที่จะเป็นเด็กตลอดไป การปฏิเสธการถูกจัดระเบียบก็เป็นการต่อต้านความเป็นระบบซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของทุนนิยม ความเป็นมืออาชีพ ซึ่งเป็นบริบทของสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยเช่นกัน

กรอบความคิดของกอทิก โคลิต้าคือการหยุดเวลา ปฏิเสธระบบ การเติบโต การก้าวไปข้างหน้า สร้างแฟนตาซีโลกวัยเด็กที่ปลอดภัยขึ้นมาและบูชาความตายซึ่งนำไปสู่ความงามนิรันดร์ ในลำดับต่อไป ผู้วิจัยจะศึกษาความแปลกแยกและความหมกมุ่นของเอริเพื่อชี้ให้เห็นถึงสาเหตุที่ทำให้ชายหนุ่มหลงใหลในตัวโคเส็ท ซึ่งจะนำพาเขาให้กระทำความรุนแรง จมปลักอยู่กับโลกเพื่อฝันมีดมนไร้ทางออกในที่สุด

3.3 ความหมกมุ่นของเอริผู้แปลกแยก

เอริคือตัวละครเอกผู้เต็มไปด้วยความแปลกแยก เหว่วว่า ความแปลกแยกของเอริถูกขับเน้นตั้งแต่ฉากแรกของภาพยนตร์ที่เด็กหนุ่มกำลังนั่งอยู่กับรุ่นพี่และเพื่อนร่วมมหาวิทยาลัยในร้านอาหารแห่งหนึ่ง ทว่าเขากลับเหม่อลอย หลุดออกจากวงสนทนา เห็นได้จากการที่เขาตามคำถามของรุ่นพี่ไม่ทัน ได้แต่มองแก้วน้ำและคิดถึงโคเส็ทผู้สิงสถิตอยู่ในแก้ว ในร้านขายของเก่าที่เขาทำงานอยู่ จะเห็นได้ว่าเอริไม่รู้สึกรู้สึว่าตัวเองเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม และเลือกที่จะหลบหนีเข้าสู่โลกแห่งความฝัน นั่นคือการเหม่อลอยถึงโคเส็ท ความแปลกแยกนี้ยังถูกเน้นย้ำด้วยฉากหลังที่เป็นมหานครโตเกียว ทว่าอัดแน่นไปด้วยความว่างเปล่าร้างผู้คน

ในหลาย ๆ ฉาก ผู้ชมจะเห็นเอริเดินกลับไปยังร้านขายของเก่า ทว่าระหว่างทางไม่มีผู้คนผ่านเข้ามา บนกำแพงเต็มไปด้วยภาพโปสเตอร์แบบเดี่ยวปรากฏซ้อนกันซ้ำ ๆ ให้ความรู้สึกเหมือนหลงทางอยู่ในเขาวงกต นอกจากนี้ การใช้มุมกล้อง การตัดต่อและการจัดองค์ประกอบภาพใน *Le Portrait*

de Petit Cossette ล้วนเน้นย้ำความแปลกแยกของเอริ โดยจัดวางให้เขาอยู่ในพื้นที่ของความฝันท่ามกลางความจริงตลอดทั้งเรื่อง

Le Portrait de Petit Cossette ฉบับภาพยนตร์แทบทั้งเรื่องเล่าผ่านการตัดต่อที่ขาดหวังรวดเร็ว และใช้มุมมองแบบแปลกประหลาด ในหลาย ๆ ฉากที่ตัวละครยืนอยู่ถูกจับกลับให้เป็นแนวนอนเหมือนภาพล้ม ผลลัพธ์ที่ได้คือบรรยากาศที่เหมือนตกอยู่ในห้วงแห่งความฝันหรือหลงทางอยู่ท่ามกลางเขาวงกต ภาพลั้มนักก็เปรียบเสมือนอัตลักษณ์ที่ไม่คงตัว ไม่อาจยืนอยู่ได้ ล่องลอยไร้รากและสั่นคลอน เสริมรับกับการที่บางฉากภาพสั่นเหมือนกล้องถูกกระแทก การตัดต่อภาพดังกล่าวข้างต้นช่วยขับเน้นความสับสน เหมือนฉากที่ไม่ได้อยู่ในโลกความเป็นจริงโดยสมบูรณ์ แต่เป็นโลกในจินตนาการของเอริเองซ้อนทับอยู่บนความเป็นจริงให้เด่นชัด เป็นกลวิธีที่ช่วยเน้นย้ำบรรยากาศความฝันท่ามกลางความจริงของภาพยนตร์ การตัดต่อภาพอย่างรวดเร็วไม่ปะติดปะต่อ คลับคล้ายกับโดนจับเหวี่ยงให้หมุนคว้าง สร้างความงุนงง สูญเสีย *Sense* ของพื้นที่ ผู้วิจัยเห็นว่าคล้ายคลึงกับความฝันด้วยความฉับพลัน สับสน พร่าเลือน จับต้นชนปลายไม่ถูก ดังเช่นคำอธิบายเรื่อง *Phantasmagoria* ของสตีฟ ไพลส์ (Steve Piles) ซึ่งเชื่อมโยงความฉับพลัน เลื่อนไหลของภาพจากตะเกียง Magic Lantern ที่ฉายภาพต่าง ๆ ลงบนฉากจากด้านหลัง ทำให้ผู้ชมไม่สามารถเห็นกลไกของการฉายเข้ากับ ความฝัน ภาพหลอนที่เปลี่ยนแปลงปรากฏขึ้นมาอย่างเลื่อนไหลเหมือนกับความฝันซึ่งคาดการณ์ไม่ได้ เต็มทางไม่ถูก เหมือนจิ้งหะ การตัดกล้องของ *Le Portrait de Petit Cossette* ในตอนต้นที่ภาพแต่ ละภาพราวกับถูกนำมาปะติดปะต่อกันอย่างรวดเร็ว แตกต่างทว่าไหลเลื่อนอย่างราบเรียบ ก่อนจะตัดเข้าสู่ฉากของเอริในร้านอาหารกับเพื่อนฝูง การตัดต่อภาพในลักษณะดังกล่าวปรากฏขึ้นอย่างเนื่อง ๆ ตลอดทั้งเรื่อง อีกองค์ประกอบหนึ่งซึ่งผู้วิจัยสนใจจากฉากแรกข้างต้นคือการให้ตัวละครไร้นามจุดไฟ คั่นตัดสลับกับฉากอื่นอย่างรวดเร็ว ให้บรรยากาศกึ่งหลับกึ่งตื่น ความฉับพลันของภาพไฟและเสียงจุด คลับคล้ายนาฬิกาปลุกที่ตั้งมาจากที่ไกล ยิ่งเสริมความพร่าเลือนระหว่างความฝันกับความจริง

ความแปลกแยกของเอริยังได้รับการสนับสนุนผ่านการใช้มุมกล้องแบบโคลส-อัพ (Close-up) ฉากเปิดเรื่องของ *Le Portrait de Petit Cossette* เป็นการใช้นิยามมุมกล้องแบบโคลส-อัพหรือการถ่ายระยะประชิด การใช้นิยามมุมกล้องดังกล่าว ผู้ชมจะเห็นใบหน้าตัวละครแบบเต็มจอจนเกิดความรู้สึกอึดอัด เนื่องจากมุมกล้องไม่ทิ้งระยะห่างระหว่างภาพกับผู้ชม อย่างไรก็ตาม การสร้างความใกล้ชิดอย่างเกินงามระหว่างผู้ชมกับตัวละครก็เป็นการเชื้อเชิญให้คิดและเกริ่นกาล (Foreshadow) ว่าเรื่องที่กำลังจะเกิดขึ้นนั้นเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในจินตนาการของตัวละครเอง เน้นย้ำความแปลกแยกระหว่างเอริกับโลกภายนอก

นอกจากการใช้นิยามมุมกล้องแบบโคลส-อัพแล้ว ฉากเปิดเรื่องยังเน้นไปที่การใช้ภาพสะท้อนโดยจะเห็นว่ากล้องให้ความสำคัญกับเงาสะท้อนบนแว่นดำของตัวละครนิรนามสองคน ภาพสะท้อน แม้จะเหมือนต้นฉบับทุกประการ ทว่าก็มีความบิดเบี้ยวไปตามพื้นผิวและการหักเหของแสงรวมถึงยังกลับซ้ายเป็นขวา ดังเห็นได้จากภาพทิวทัศน์เมืองและต้นไม้ประดับ รวมถึงภาพผู้คนในร้านอาหารที่บิดโค้งไปตามแนวเลนส์แว่นของตัวละคร เพราะฉะนั้น ภาพสะท้อนจึงเป็นเพียงของเลียนแบบ ไม่ใช่ความจริง คล้ายคลึงกับความฝันที่เปรียบเสมือนความจริงลวง การเน้นย้ำภาพสะท้อนในฉากเปิดเรื่องจึงเป็นอีกหนึ่งการเกริ่นกาลถึงเนื้อเรื่องที่ติดหล่มอยู่ในความฝันเช่นเดียวกัน นอกจากนี้ ภาพสะท้อนยังชวนให้นึกถึงการมองภาพผ่านกล้อง Kaleidoscope ซึ่งสะท้อนให้เห็นวัตถุสะท้อนกลับกันไปมาอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ราวกับพื้นที่แห่งความฝันอันเป็นอนันต์ ปราศจากการถูกจำกัดด้วยกฎเกณฑ์ในโลกแห่งความเป็นจริง หรือการหลงเข้าไปในบ้านกระจกที่เต็มไปด้วยกระจกหลากพื้นผิว สะท้อนภาพหลายแบบแตกต่างกันไป แม้ต้นกำเนิดของภาพเหล่านี้จะมีเราเพียงคนเดียวก็ตาม

นอกจากการใช้ภาพสะท้อนในฉากเปิดเรื่องแล้ว ในระหว่างการดำเนินเรื่องเองก็มีการใช้ภาพสะท้อนหรือการมองโดยอ้อมอยู่เนือง ๆ มีฉากหนึ่งที่เอริสำรวจร่างของมาตากิ เพื่อนหญิงผ่านการมองผ่านกล้องโทรศัพท์ หรือการมองผ่านแก้วที่มีวิญญาณของโคเส็ตฮิงอยู่ของเอริ ผู้วิจัยเห็นว่า

การมองโดยอ้อมเช่นนี้ก็เป็นอย่างหนึ่งการเน้นย้ำประเด็นเรื่องการติดอยู่ในพื้นที่จินตนาการ เนื่องมาจากภาพดังกล่าวไม่ได้เป็นภาพที่ตัวละครมองเห็นจริง แต่เป็นภาพที่ถูกบิดเบือนไม่ต่างจากเงาสะท้อนดังกล่าวไปแล้วข้างต้น

เมื่อก้าวถึงภาพที่ถูกบิดเบือน ตามที่ผู้วิจัยเสนอไปนั้น ผู้วิจัยมองภาพสะท้อนและการมองผ่านเลนส์หรือวัตถุโปร่งใสหรือโปร่งแสงว่าเป็นเหมือนภาพฝัน เพราะไม่ใช่ภาพที่ตามองเห็นจริงแต่เหมือนภาพฝันที่เป็นความจริงลวง ตามแนวคิดของซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) การปรากฏขึ้นของความฝันเองก็เกิดขึ้นมาจากภาพต้นฉบับที่ถูกบิดเบือนเช่นเดียวกัน

ฟรอยด์เสนอว่าการเกิดขึ้นของความฝัน หรือกลไกของความฝัน (Dream Mechanisms) นั้น มีใจความสำคัญอยู่ที่การเติมเต็มความปรารถนาในจิตใจ (Wish Fulfilment) เริ่มแรก จิตสร้างภาพฝันขึ้นจากความปรารถนา ทว่าความปรารถนาดังกล่าวไม่อาจเป็นที่ยอมรับได้ของจิต จิตจึงบิดเบือนภาพต้นฉบับก่อนที่จะออกมาเป็นความฝันซึ่งโดยผิวเผินนั้นดูไร้เหตุผล ไร้ที่มาที่ไป ทั้งนี้ก็เพราะภาพฝันที่เห็นคือการพยายามปิดซ่อนความหมายโดยตรงที่จิตไม่อาจรับได้ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างภาพสะท้อนกับความฝัน เพราะต่างก็เป็นภาพความจริงที่ถูกบิดเบือนเช่นเดียวกัน อีกทั้งยังมีความเป็นอนันต์ เลื่อนไหล ขึ้นอยู่กับพื้นผิว (ภาพสะท้อน) และความปรารถนา (ความฝัน) การสร้างบรรยากาศเหมือนฝันใน *Le Portrait de Petit Cossette* จึงสนับสนุนประเด็นการยึดติดอยู่ในโลกเพื่อฝันของเอริ ทามกลางบริบทที่สถาบันยึดเหนี่ยวจิตใจต่าง ๆ กำลังเสื่อมสลาย

บรรยากาศความฝัน ความลวง ไม่ได้ถูกแสดงออกผ่านภาพสะท้อนแต่เพียงเท่านั้น หากยังปรากฏโดยตรงผ่านฉากหลังและฉากประกอบที่เป็นภาพวาดของดวงตากับแพตเทิร์นคล้ายภาพ Kaleidoscope อันปราศจากที่สิ้นสุด ซึ่งฉากดังกล่าวเป็นที่น่าสังเกตว่ามักปรากฏประกอบเส้นทางที่มุ่งหน้าไปยังทางสามแพร่งอันเป็นสถานที่ตั้งของร้านขายของเก่าที่เอริทำงานอยู่ หรือพื้นที่ของโคเส็ท

ชี้ชวนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างโคเส็ทกับพื้นที่แห่งความเพ้อฝัน ว่าโคเส็ทเป็นแฟนตาซีของเอริมากกว่าเป็นตัวตนของเด็กหญิงจริง ๆ

นอกจากมุกกล้องในฉบับ Anime แล้ว มุกกล้องและลายเส้นในฉบับ Manga ก็ยังสะท้อนให้เห็นถึงความพริ้วเลื่อนลึบสน ฉับพลันและแปลกประหลาดตั้งความฝันเช่นเดียวกัน ในด้านลายเส้น *Le Portrait de Petit Cossette* ฉบับ Manga เลือกใช้การตัดกันระหว่างสีขาของกระดาดและสีดำของน้ำหมึกอย่างรุนแรง การขาดหายไปของแสงและเงาเน้นย้ำถึงภาพความจริงที่ถูกตัดทอนในขณะเดียวกันก็สร้างความหลอกหลอนอยู่ในที ดังเช่นฉากหนึ่งที่ใบหน้าของมาร์เซลโลถูกเงาดำสนิททาบทับไปครึ่งหน้า หรือเมื่อภาพขาวดำอันรุนแรงดังกล่าวถูกนำมาใช้เพื่อประกอบฉากปิด – มาตุฆาตของเด็กชายที่ถูกวิญญาณมาร์เซลโลเข้าสิง หยิบมีดขึ้นกระหน้าแท่งครอบครัวของตัวเองจนตาย ก่อนจะยื่นยิ้มอย่างเยือกเย็นท่ามกลางซากศพผู้เป็นพ่อแม่และกองเลือดเจิงนอง ภาพการตัดกันระหว่างสีดำของเลือดและสีขาของเนื้อรวมไปถึงเสื้อผ้าเกิดขึ้นอยู่เนื่อง ๆ ตลอดทั้งเรื่อง ดังเช่นฉากที่เอริหยิบแอปเปิลสีแดงขึ้นมาแล้วเห็นภาพหลอนเป็นเลือดไหลทะลักอาบย้อมแขนเปลือยเปล่า หรือฉากชายหนุ่มแท่งมีดทะลุแขนซึ่งไหลฟุ้งเลือดออกมา เป็นต้น การตัดกันของสีท่ามกลางบริบทที่หลอกหลอนรุนแรงยิ่งช่วยขับเสริมอารมณ์ลึบสนพลุ่งพล่าน รวมถึงการลดทอนแสงเงาก่อให้เกิดอารมณ์เหมือนภาพตัดปะที่ห่างไกลจากความเป็นจริง และบ่อยครั้งก็ช่วยส่งเสริมความผิดปกติบิดเบี้ยวให้แก่ตัวละครทั้งหมดนี้เมื่อประกอบเข้ากับมุกกล้องที่เนหลาย ๆ ครั้งก็เป็นมุกมองจากมุมสูง หรือไม่ก็มุมต่ำไปเลยนั้น ก่อให้เกิดบรรยากาศที่ดำดิ่ง หรือลอยตัวขึ้นสูงอย่างสุดโต่ง หลุดออกจากพื้นที่ เวลา ความเป็นจริง ก็ส่งผลกระทบต่อคล้ายคลึงกับสิ่งที่ตัวบทฉบับ Anime ทำเอาไว้ นั่นก็คือ ส่งผ่านบรรยากาศความล่องลอย พริ้วเลื่อนเหมือนฝัน รวมถึงแผ่ฝังไปด้วยความรุนแรง หลอกหลอนและมีดหม่น

นอกจากทั้งหมดที่กล่าวไปข้างต้น ฉากสำคัญฉากหนึ่งซึ่งขับเน้นประเด็นบรรยากาศความฝันของ *Le Portrait de Petit Cossette* ก็คือฉากที่เอริเปิดประตูเข้าไปในห้องอันมีเครื่องใช้ต้องสาป

ของโคเส็ท ทว่าเมื่อเปิดเข้าไป แทนที่จะเห็นห้องพักรธรรมดา ฉากที่ปรากฏต่อสายตาผู้อ่านกลับเป็น ภาพแนว Kaleidoscope (สะท้อนกลับไปมาอย่างไม่มีที่สิ้นสุด) ลวงตาคล้ายภาพพิมพ์ของแอสเชอร์ (M.C. Escher)*

จากทั้งหมดที่กล่าวไป ผู้วิจัยเห็นว่าฉากเหล่านี้บ่งบอกถึงความแปลกแยกผ่านการกำกับภาพ ซึ่งแสดงออกถึงการหมกมุ่นในจินตนาการ ความฝัน หลงทาง ไร้ราก ไม่รู้เหนือใต้ และความว่างเปล่า แม้อยู่ท่ามกลางมหานครโตเกียวที่ทันสมัย ความแปลกแยกและติดกับอยู่ในแพนตาซีนำพาไปสู่ความ ตายของชายหนุ่มเองในตอนจบ ผู้ชมจะเห็นได้ว่าเอริไม่สามารถรักใคร่นอกจากภาพเพื่อฝัน จากการที่ เขาเลือกอยู่กับโคเส็ทแทนการกลับสู่โลกแห่งความจริงมาหา มาตาคิ เพื่อนผู้หญิงที่แอบชอบเขาอยู่ มาตาคิบอกเพื่อนอีกคนหนึ่งว่าเอริอยากอยู่วาดภาพต่อ จากนั้น ในฉากสุดท้ายปรากฏภาพฉากห้องที่ พื้นถูกตัดขาดจากทางเข้า ที่สุดปลายห้องมีภาพวาดของโคเส็ทซึ่งเอริใช้เลือดตัวเองวาดตั้งเอาไว้ ส่วนตัวเอรินั้นหายไป เขาได้มอบเลือดเนื้อให้กับงานศิลปะ ให้กับจินตนาการความเพื่อฝัน พื้นที่ถูกตัด ขาดขาดเน้นการลาจากความเป็นจริง

เมื่อมาถึงจุดนี้ ผู้วิจัยได้ชี้ให้เห็นแล้วถึงบรรยากาศของเรื่อง *Le Portrait de Petit Cossette* ที่เหมือนฝัน ไม่ปะติดปะต่อกันทว่าเลื่อนไหลดังภาพ Phantasmagoria บรรยากาศดังกล่าวช่วยขับ เน้นภาวะทางจิตใจของเอริ ผู้ดำเนินเรื่องหลัก ว่าติดหล่มอยู่กับภาพเพื่อฝัน ประสบความสั่นคลอน ทางตัวตน ซึ่งชี้ให้เห็นถึงปัญหาว่าความสัมพันธ์ในโลกแห่งความจริง (ระหว่างเขา มาตาคิกับเพื่อน ๆ รุ่นพี่) ไม่อาจตอบสนองความต้องการของชายหนุ่มได้ นำไปสู่คำถามต่อสังคมว่าทำไมจึงไม่อาจหล่อ เลี้ยงจิตใจให้สมาชิกเลือกที่จะ *อยู่* นอกจากนี้ ยังสะท้อนบริบททางสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยที่ผู้คนประสบ

* เอ็ม. ซี. แอสเชอร์ (M.C. Escher; 1898 -1972) กราฟฟิกส์ ดิไซเนอร์ชาวดัตช์ เป็นที่รู้จักมากที่สุดผ่านภาพพิมพ์ที่ ให้อารมณ์เหมือนภาพลวงตาและเขาวงกต ไม่สามารถจับต้นชนปลายได้ว่าจุดศูนย์กลางของภาพอยู่ที่ตรงไหน หรือ เนื้อเรื่องของภาพเริ่มต้นขึ้นจากจุดใด

ภัยวิกฤตอัตลักษณ์อันเกิดจากความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การให้เอริติดอยู่ในบรรยากาศแห่งความฝันตลอดทั้งเรื่องช่วยส่งเสริมข้อเสนอเรื่องความแปลกแยก หมกมุ่นในภาพลวงตาในโลกเพื่อฝันแฟนตาซีของชายหนุ่ม ไม่ยอมเติบโต ติดอยู่กับโลกวัยเด็ก ซึ่งการติดันอยู่ในโลกวัยเด็กได้รับการเน้นย้ำให้ชัดเจนยิ่งขึ้นด้วยความหลงใหลในตัวโคเส็ท หรือกอทิก โลลิต้า

ความหลงใหลในแฟนตาซีของเอริผลักดันให้เขาสร้างสรรค์ความปรารถนาของตัวเองขึ้นมา ให้กลายเป็นภาพ เป็นการดำเนินชีวิตที่จับต้องได้ เช่นเดียวกับ Mana หรือโมะโมะโกะ อย่างไรก็ตาม กระบวนการสร้างแฟนตาซีของเขาผ่านความสัมพันธ์ระหว่างตนกับโคเส็ทคือความรุนแรงในนามของงานศิลปะ ซึ่งท้ายที่สุด การจมปลักอยู่กับโลกสมมติคือการสร้างความรุนแรงต่อตัวตนกดทับอัตลักษณ์ให้สูญสิ้น ลดความเป็นมนุษย์ของผู้อื่นไม่ต่างกับที่ระบบระเบียบทางสังคมทำกับตัวเอง กล่าวโดยสรุปคือการจมปลักอยู่กับความฝัน เป็นการส่งต่อความรุนแรง ไม่ใช่ทางออก

3.4 เอิริ: ศิลปิน ศิลปะกับความรุนแรง

ผู้วิจัยได้อธิบายแล้วถึงกอทิก โลลิต้ากับแฟนตาซีที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับอุดมคติแห่งความตาย รวมถึงเชื่อมโยงเอริเพื่อแสดงให้เห็นความแปลกแยกของชายหนุ่มซึ่งนำพาเขาไปสู่ความหลงใหลในตัวโคเส็ท เอิริไม่สามารถใช้ชีวิตอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง ไม่อาจสานสัมพันธ์กับมนุษย์ จึงสร้างโลกเพื่อฝันที่มีโคเส็ท กอทิก โลลิต้าขึ้นมาเพื่อตอบสนองความปรารถนาของเขาที่จะควบคุมทุกอย่างให้เป็นดังใจนึก เหมือนเด็กที่ปฏิเสธการเติบโต ความปรารถนาของเขาสอดคล้องกับอุดมคติของกอทิก โลลิต้า ซึ่งตอบคำถามว่าทำไมแฟนตาซีของเขาจึงต้องเป็นกอทิก โลลิต้า ในส่วนวิเคราะห์ต่อไปนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาผลกระทบของการติดหล่มอยู่ในโลกแห่งความเพ้อฝันดังกล่าว นั่นคือความรุนแรงในรูปแบบของศิลปะ โดยอธิบายกอทิก โลลิต้ากับความเป็นงานศิลปะ ความเป็นตุ๊กตา เพื่อแสดงให้เห็นว่ากอทิก โลลิต้าตอบสนองแฟนตาซีของเอริผ่านคุณลักษณะดังกล่าว สอดคล้องกับความปรารถนา

ของชายหนุ่มที่ต้องการควบคุม ครอบครอง ซึ่งเป็นความรุนแรง เพราะตุ๊กตาสะท้อนถึงความต้องการที่จะฉายภาพความปรารถนาที่ลงไป เพราะตุ๊กตาปราศจากชีวิตของตัวเอง สามารถถูกสั่งให้สวมใส่บทบาทใด ๆ ก็ได้ตามใจผู้เล่น ทำลายความเป็นมนุษย์เพื่อครอบครองโดยสมบูรณ์ เช่นเดียวกับการสร้างสรรค์งานศิลปะที่เอริหลงไหล เป็นความเพ้อฝันอันพึงปรารถนาเพราะความเป็นจริงมอบให้มาแต่เพียงความว่างเปล่า แปลกแยก และความ Uncanny ของโคเส็ทยังเน้นย้ำความปรารถนาความตายของเอริ ซึ่งสะท้อนภาวะวิกฤติอัตลักษณ์ของชายหนุ่มให้เด่นชัดยิ่งขึ้น ซึ่งจะกล่าวถึงเป็นลำดับสุดท้ายในหัวข้อนี้

3.4.1 ฉายทับภาพความปรารถนา

ผู้วิจัยจะเริ่มจากความสำคัญของตุ๊กตาในวัฒนธรรมญี่ปุ่น เพื่อชี้ให้เห็นว่าสำหรับชาวญี่ปุ่นนั้น ตุ๊กตาเป็นมากกว่าของเล่น ในบทที่ 2 ของ *The Lolita Complex: A Japanese Fashion Subculture & Its Paradoxes* ที่มีชื่อหัวข้อว่า *The Japanese Lolita: A Living Doll* นั้น แคทริน ฮาร์ดี เบอร์นัล (Kathryn Hardy Bernal) ได้อธิบายถึงความสัมพันธ์อันลึกซึ้งระหว่างคนญี่ปุ่นกับตุ๊กตาซึ่งฝังรากลึกอยู่ในสังคมมาช้านาน รวมถึงความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญระหว่างกอกิก โคลิต้า กับตุ๊กตา เบอร์นัลเสนอว่าตุ๊กตาในสังคมญี่ปุ่นนั้นมีความหมายมากกว่าการเป็นเพียงของเล่น กลับกัน ตุ๊กตามีความสำคัญในบริบททางสังคมและจิตวิญญาณ (Hardy Bernal, 2011)

เบอร์นัลให้ความสำคัญกับความเชื่อลัทธิชินโตซึ่งเป็นลัทธิความเชื่อพื้นเมืองของญี่ปุ่นโดยชินโตเชื่อว่าวิญญาณสิงสถิตอยู่ในทุกที่ แม้กระทั่งข้าวของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันเองก็มีวิญญาณ* นอกจากนี้ เบอร์นัลยังได้อ้างคำของลาฟคาดีโอ เฮิร์น (Lafcadio Hearn) นักเขียนเรื่องผีญี่ปุ่นผู้มี

* เป็นที่น่าสนใจว่าความเชื่อดังกล่าวปรากฏอยู่ใน *Le Portrait de Petit Cossette* เช่นกัน ผ่านข้าวของเครื่องใช้ต้องสาปของ โคเส็ทที่มีความแค้นในตัวของมันเองราวกับว่าเป็นมนุษย์

ชื่อเสียง เมื่อเฮิร์นถามเด็กหญิงชาวญี่ปุ่นคนหนึ่งว่าทำอะไรตุ๊กตาจึงจะมีชีวิต เด็กหญิงตอบกลับมาว่า หากมอบความรักให้แก่ตุ๊กตาเพียงพอ ตุ๊กตาก็จะมีชีวิตขึ้นมาเอง* จะเห็นได้ว่า นอกจากความเชื่อเรื่องวิญญาณสถิตอยู่ในทุก ๆ ที่ซึ่งฝังรากลึกอยู่ในความคิดความเชื่อของคนญี่ปุ่นแล้ว ความเชื่อดังกล่าวยังสะท้อนถึงการแบ่ง “ส่วนหนึ่งของวิญญาณ” ให้แก่สิ่งของในครอบครอง ทำให้การสูญเสียสิ่งในครอบครองดังกล่าวไปไม่ต่างกับการสูญเสียส่วนหนึ่งของตัวเองอันนำไปสู่บาดแผลทางใจ (Trauma) สิ่งของในครอบครองจึงเปรียบเสมือนภาพสะท้อนตัวตนของเจ้าของ และเมื่อสิ่งของดังกล่าวเป็นตุ๊กตาที่มีลักษณะเหมือนคนย่อส่วน การมองเห็นสิ่งของเป็นส่วนหนึ่งของตัวตนเจ้าของจึงเป็นที่เข้าใจได้ไม่ยาก ข้อเสนอสนับสนุนโคเส็ทในฐานะภาพสะท้อนความปรารถนาของเอริ แสดงให้เห็นว่าเธอถูกลดคุณค่าจากเด็กหญิงเป็นเพียงรูปธรรม ความฝันของเอริที่ต้องการควบคุมครอบครอง

เบอร์นัลกล่าวด้วยว่า ในสังคมญี่ปุ่นแต่โบราณมา ตุ๊กตามีความสำคัญมากไปกว่าการเป็นเพียงของเล่นตามแนวความคิดของตะวันตก โดยยกวันเฉลิมฉลองที่มีชื่อว่า ฮินะมัทซึริ (Hina Matsuri หรือ วันเด็กผู้หญิง) ขึ้นมากล่าวถึง ใจความสำคัญของการเฉลิมฉลองดังกล่าวอยู่ที่การอวยพรให้ลูกสาวที่ยังเป็นเด็กเติบโตขึ้นอย่างมีความสุข ที่น่าสนใจคือ ในพิธีจะมีองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งคือ ตุ๊กตา หรือ ฮินะนิงเงียว (Hina Ningyo) ที่ได้รับเครื่องเช่นไหว้อย่างหรูหราราวมีชีวิต พิธีดังกล่าวสะท้อนความเชื่อของคนญี่ปุ่นที่ให้ความสำคัญกับตุ๊กตาเป็นอย่างมาก และตุ๊กตามีความเกี่ยวพันกับโลกจิตวิญญาณมากกว่าเป็นเพียงสิ่งของหรือของเล่นสำหรับเด็ก เบอร์นัลยังสนับสนุนแนวคิดที่ว่า ตุ๊กตาคืองานศิลปะ ซึ่งในวัฒนธรรมญี่ปุ่นตั้งแต่ช้านานมาจนถึงปัจจุบันก็เป็นความจริงอย่างยิ่ง นอกจากจะสะท้อนออกมาใน ฮินะนิงเงียว อันประณีตแล้ว ในปัจจุบันก็มีช่างทำตุ๊กตาซึ่งเชื่อมโยงกับ

* I asked a charming Japanese girl, “How can a doll live?” “Why”, she answered, “if you love it enough, it will live!”

กลุ่มกอทิก โลลิต้าโดยตรง และกลุ่มช่างเหล่านี้มีความโดดเด่นเพราะสร้างสรรค์ตุ๊กตาที่สะท้อนถึงความตายมากกว่าตุ๊กตาประเภทอื่น ๆ นั่นคือช่างตุ๊กตาข้อต่อ ซึ่งจะกล่าวถึงในลำดับถัดไป

จากที่กล่าวไปข้างต้น จะเห็นได้ว่าตุ๊กตามีความสำคัญมากกว่าการเป็นเพียงของเล่นในบริบททางสังคมวัฒนธรรมญี่ปุ่น ตุ๊กตาคือเป็นงานศิลปะ ซึ่งในที่นี่ความเป็นตุ๊กตาคือความเป็นศิลปะของโคเส็ท “กอทิก โลลิต้า” จะสะท้อนให้เห็นถึงความรุนแรงในmprarrณษาของเอริ ซึ่งข้อเสนอดังกล่าวได้รับการสนับสนุนผ่านแนวคิดการแบ่งวิญญูณให้ตุ๊กตาของเด็กญี่ปุ่น อีกประการ เมื่อตุ๊กตาเปรียบดั่งงานศิลปะแล้วย่อมมาพร้อมกับการสร้างสรรค์ และในกระบวนการสร้างสรรค์นั่นเองที่ผู้สร้างฉายทับความปรarrณษาของตนลงบนผลงาน แต่ในกรณีของเอริ ความรุนแรงปรากฏเด่นชัดเพราะเขาฉายทับความปรarrณษาลงบนตัวโคเส็ท สร้างเด็กหญิงขึ้นมาและลดทอนชีวิตของเธอให้เป็นศิลปะ มองเธอเป็นกอทิก โลลิต้าอย่างเดียวนั่น ในลำดับถัดไป ผู้วิจัยจะกล่าวถึงตุ๊กตาในฐานะศพเพื่อนำมาความสัมพันธ์ระหว่างกอทิก โลลิต้า “โคเส็ท” ตุ๊กตา และความตายซึ่งสามารถชี้ให้เห็นถึงความรุนแรงของเอริ และความสั่นคลอนทางตัวตนของเธอ

หนึ่งใน Motif สำคัญของกอทิก โลลิต้าคือตุ๊กตา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ตุ๊กตาแบบมีข้อต่อสามารถขยับจัดวางท่าทางได้เหมือนคน หรือที่เรียกกันโดยทั่วไปว่า บีเจดี (BJD ย่อมาจาก Ball-jointed doll) อย่างไรก็ตาม หากดูจากผลงานของศิลปินบีเจดีร่วมสมัยที่มีชื่อเสียงของญี่ปุ่นแล้ว ไม่ว่าจะเป็นเรียว โยชิตะ (Ryo Yoshida) คะตัน อะมะโนะ (Katan Amano) โคอิทซึคิชิเมะ (Koitsukihime) หรือมาริ ชิมิซุ (Mari Shimizu) ก็จะเห็นได้ว่ารูปแบบการสร้างตุ๊กตาของแต่ละศิลปินล้วนแล้วแต่มีความคล้ายคลึงกับงานตุ๊กตาของฮันส์ เบลเมอร์ (Hans Bellmer) ศิลปินชาวเยอรมันด้วยกันทั้งสิ้น โดยจุดเด่นในงานของเบลเมอร์คือตุ๊กตาเด็กหญิงก่อนวัยเจริญพันธุ์รูปร่างบิดเบี้ยวคล้ายสัตว์ประหลาด หรือมีส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายขาดหายไป ดวงตาว่างเปล่า สะท้อน

บรรยากาสน่าขนลุก หลอกหลอนคล้ายมองดูศพเด็กหญิงหรือเด็กสาวที่ร่างกายถูกฉีกกระชากไม่
สมประกอบ

ประเด็นที่น่าสนใจคือตุ๊กตาเหล่านี้ดูไม่ต่างไปจากศพมนุษย์ ด้วยรูปร่างหน้าตาที่
ลอกเลียนแบบมนุษย์มาและยังสามารถถูกจัดวางท่าทางให้อยู่ในอิริยาบถที่แตกต่างกันออกไป ทว่า
ตุ๊กตาเหล่านี้ไม่มีชีวิต แหวตา หรือลมหายใจ คล้ายกับศพอันเป็นซาก เศษความทรงจำของชีวิตที่สูญ
สิ้น อย่างไรก็ตาม ตุ๊กตาไม่เคยมีชีวิต ความไร้ชีวิตของตุ๊กตาไม่ได้เกิดขึ้นจากความสูญสิ้นของชีวิต
หากแต่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ชีวิตขึ้นมาจากความตาย ฉายทับความปรารถนาลงไปบนภาพแทน
มนุษย์ไร้ลมหายใจแบบเดียวกับที่เอริปรารถนาจะวาดภาพเหมือนของโคเส็ทให้สมบูรณ์ ดังในฉากท้าย
ของ *Le Portrait de Petit Cossette* โคเส็ทถามเอริว่าต้องการอะไร แทนที่จะปรารถนาในเรือนร่าง
ของเธอที่นอนแผ่ให้เซซชมอยู่เบื้องล่าง กลับบอกเธอว่าอยากจะวาดภาพเหมือนของเธอ เพียงวาดแต่
ภาพของเธอเท่านั้น จนในท้ายที่สุด เขาก็ยังขังตัวเอง อยู่กับการวาดภาพของเด็กหญิงตลอดกาล
แสวงหาความสมบูรณ์แบบของงานศิลปะที่แม้ต้องเอาเลือดของตัวเองวาดภาพโคเส็ทแล้ว ก็ยังไม่
พอใจ เพราะภาพเพ้อฝัน การสวมบทบาทท่าทางใด ๆ ให้เธอก็ไม่อาจแทนที่ความขาดได้อย่างแท้จริง

ความเป็นตุ๊กตาและกอทิก โลลิต้าของโคเส็ทยังเน้นย้ำความเป็นงานศิลปะ ภาพลวงตาของ
เธอเอง สนับสนุนคุณลักษณะความเป็นวัตถุที่จะถูกเอริสวมบทบาทอย่างไรก็ได้ ความสัมพันธ์ระหว่าง
กอทิก โลลิต้า ศิลปะ และตุ๊กตาอยู่ที่ไม่เพียงแต่กอทิก โลลิต้ามีแนวโน้มที่จะต้องการครอบครองตุ๊กตา
เท่านั้น ตัวกอทิก โลลิต้าเองก็พยายามสวมบทบาทให้เป็นอย่างตุ๊กตาเช่นกัน จะสังเกตได้ว่ากอทิก โลลิต้า
มักวางท่าทางอิริยาบถให้แข็งขั้คล้ายตุ๊กตา ไม่เป็นธรรมชาติ อีกทั้งยังจัดวางท่าทางตัวเองให้เหมือน
งานศิลปะให้ผู้คนได้จับจ้อง ดังเช่นที่ในบทความ *Undressing and Dressing Lolita: A Search for
the Identity of the Japanese Lolita* โดยเทเรซ่า วินจ์ (Theresa Winge) ได้กล่าวเอาไว้ว่า
ใจความสำคัญของกอทิก โลลิต้าคือการแสดง: “The Lolita aesthetic—that is, her ritualized

appearance and performance — is perhaps one of the most important aspects of the subculture.” (Winge, 2008, p. 52) กอทิก โลลิต้าไม่เพียงแต่สวมใส่บทบาทของตุ๊กตาผ่านเสื้อผ้าประดับประดาระบายลูกไม้หรูหราเพื่อแสดงอัตลักษณ์ หากแต่วิถี คติแบบกอทิก โลลิต้า ยังหมายรวมไปถึงการแสดงท่าทางราวกับเล่นละคร เปรียบตั้งงานศิลปะ เปรียบตั้งพิธีกรรมเป็นจุดศูนย์กลางความสนใจจากผู้คนรอบข้างไม่ต่างจากการที่พวกเขาเหล่านั้นยืนอยู่บนเวที หรืออยู่ในตู้กระจก เป็นวัตถุให้ผู้ชมได้จับจ้อง

การตกเป็นวัตถุดังกล่าวล้ากับโคเส็ทในภาพยนตร์เช่นกัน บ่อยครั้ง โคเส็ทเป็นฝ่ายถูกมอง โดยเฉพาะตอนต้นเรื่องที่เอริมองเธอผ่านแก้ว ภาพยนตร์แสดงเอริวิ่งกลับมาที่ร้านขายของเก่า บรรจงหยิบแก้วขึ้นส่องไฟตัดสลบกับภาพเด็กหญิงชาวตะวันตกยิ้มและหัวเราะอย่างเขินอาย หรือตอนที่เธอนอนทอดกายให้เอริบนพื้นหญ้าเมื่อเอริยอมลาจากโลกแห่งความจริงเพื่อร่วมเส้นทางไปกับเธอ ภาพยนตร์แสดงโคเส็ทนอนเหยียดยาว อ่อนแรงและไร้ทางสู้ เหมือนตุ๊กตาบอบบางที่แตกหัก สันนิษฐานความเป็นวัตถุ ตุ๊กตา และกอทิก โลลิต้าของเธอ และช่วยย้ำถึงเหตุผลว่าทำไมเอริจึงได้เลือกแฟนตาซีกอทิก โลลิต้า เพราะกอทิก โลลิต้าคือผู้สมยอมตกเป็นวัตถุ เป็นงานศิลปะที่ถ่ายทอดการทำลายเพื่อครอบครอง

จากทั้งหมดที่กล่าวไป จะเห็นได้ว่าโคเส็ท กอทิก โลลิต้าและตุ๊กตาล้วนมีความสัมพันธ์โดยตรงกับความตายที่กลายมาเป็นความปรารถนาสำหรับเอริ ผู้แปลกแยกเหวี่ยงท่ามกลางเมืองใหญ่ เขาหลงใหลคลั่งไคล้จนตัวตายเพราะชายหนุ่มปฏิเสธที่จะก้าวเดินไปข้างหน้า กักขังตัวเองอยู่ในอดีต เล่นกับตุ๊กตาและเฝ้าถวิลหาความงามในความตายเพื่อควบคุมความตายนั่นให้เป็นภาพฝันดังที่ใจเขาต้องการ ทั้งหมดนี้คือความรุนแรงรูปแบบหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงตัวอย่างอัตลักษณ์สันคลอนท่ามกลางสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย และนอกจากความเป็นตุ๊กตาของโคเส็ทแล้ว ความเป็นศิลปินของเอริที่กระทำกับโคเส็ทก็สะท้อนให้เห็นถึงความรุนแรงของเขาในการเข้าครอบครองเธอเช่นกัน

3.4.2 จิตรกร ฆาตกร

เอริเป็นนักเรียนศิลปะ มาร์เซลโลผู้เป็นชาติก่อนของเขาก็เป็นศิลปิน มาร์เซลโลฆ่าโคเส็ทเพื่อเก็บความมั่งคั่งของเธอเอาไว้ตลอดกาล ส่วนเอริกก็ฆ่าโคเส็ทด้วยการลดทอนความเป็นมนุษย์ของเด็กหญิงให้เธอเป็นภาพฝัน ความปรารถนาที่สามารถจับต้องได้ แม้วิธีการจะต่างกัน ความรุนแรงที่เกิดขึ้นผ่านการสร้างสรรค์ของศิลปินก็เหมือนกัน นั่นคือ การลดทอน “ผู้อื่น” ให้เหลือเป็น “ตัวเอง” เป็นตัวเองในคราบของผู้อื่น เพื่อตอบสนองแพนตาซีอันเป็นความปรารถนาของผู้สร้าง ไม่ใช่ความรัก และไม่ใช้ทางออก

หากพิจารณาว่าความตาย การหยุดเวลาของเธอคือหนทางเดียวที่จะรักษาความมั่งคั่งของโคเส็ทไว้ตลอดกาล เอริ (และมาร์เซลโล) ก็นับได้ว่าเป็น *Necrophiliac* ผู้หลงรักศพ หลงใหลในความงามของความตาย โดยมีโคเส็ท หรือกอทิก โลลิต้าเป็นภาพฝันความตาย เพื่อเป็นเครื่องมือขับเคลื่อนนำพาไปสู่ความปรารถนาแห่งความตายนั้น อย่างไรก็ตาม การจมจ่อมอยู่ในโลกศิลปะ ไม่ยอมตื่นขึ้นจากโลกเพื่อฝันของเอริ อันได้รับการขบขันด้วยฉากพื้นที่แห่งความฝัน ตายตกออกจากพื้นที่และเวลาแห่งความเป็นจริงไม่เพียงแต่จะสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะ *Necrophilia* ในตัวละครเท่านั้น หากแต่ยังสะท้อนถึงความเป็น *Narcissus* หลงรักตัวเองของพวกเขาเหล่านั้นอีกด้วย

ประเด็นที่น่าสนใจประเด็นหนึ่งของเหล่าผู้หลงรักความงาม ศิลปะ ความตายก็คือแท้ที่จริงแล้ว พวกเขาล้วนไม่ต่างไปจาก *Narcissus* ผู้หลงรักเงาสะท้อนของตัวเองบนผิวน้ำ ดังเกริ่นไปแล้วว่า วัตถุอันเป็นที่รัก ในบริบททางวัฒนธรรมของญี่ปุ่น วัตถุดังกล่าวสามารถนับว่าเป็นส่วนหนึ่งของผู้ครอบครองได้ ในตอนท้ายของ *Le Portrait de Petit Cossette* ฉบับภาพยนตร์ เอริวาดภาพ ที่สมบูรณ์ของโคเส็ทได้ก็ด้วยเลือดของตัวเอง ในการจรดพู่กันชุ่มเลือดลงบนผืนผ้าใบสีขาวเปรียบดังการผสมผสานเลือดเนื้อตัวตนของชายหนุ่มเข้ากับผลงานศิลปะ ผืนผ้าใบ ภาพที่ปรากฏแท้ที่จริงจึงไม่ใช่ภาพเหมือนของโคเส็ท หากแต่เป็นภาพของความงาม ในอุดมคติอันมีแต่เขาเท่านั้นเป็นผู้ครอบครอง

เป็นความปรารถนา ความงามที่เกิดจากสายตาและความคาดหวังของตัวชายหนุ่มเองล้วน ๆ แสดงออกมาเป็นรูปธรรมผ่านการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเลือด อันเป็นสัญลักษณ์แทนชีวิตของเขาเอง และเมื่อภาพนั้นเสร็จสิ้นลง วิญญาณของโคเส็ทก็สูญสลายหายไป เหลือแต่เพียงโคเส็ทอีกคนหนึ่งทีนอนหลับไหลอยู่ท่ามกลางทุ่งดอกไม้ ทว่าโคเส็ทถูกแบ่งออกเป็นสองคนจริงหรือ โคเส็ทผู้นอนนิ่งสงบตั้งตายท่ามกลางดอกกุหลาบอาจเป็นเพียงภาพของโคเส็ทในจินตนาการของเอริเอง ในขณะที่ตัวต้นแบบซึ่งก็คือวิญญาณของโคเส็ทที่ถูกเป็นไฟและกริดร็องโหยให้อย่างทรมานในตอนจบต้องสูญสลายไปเมื่อภาพเหมือนของเด็กหญิงเสร็จสิ้นสมบูรณ์ เอริจ่ายค่าความปรารถนาในความงามชั่วนิรันดรด้วยความตายของโคเส็ทผู้เป็นที่รักยิ่ง ทว่ารักน้อยกว่างานศิลปะที่ก้าวพ้นความเสื่อมสลายเข้าสู่พรหมแดนของความตาย ความเป็นนิรันดร ดังเช่นที่อลิซาเบธ บรอนเฟน (Elisabeth Bronfen) ได้วิเคราะห์ศิลปินนิรนามของเอ็ดการ์ อัลลัน โป (Edgar Allan Poe) จาก *The Oval Portrait* (1842) เอาไว้ว่า “As the painter tries to immortalize his bride he moves into a position of liminality himself.” (Bronfen, 1996, pp. 112-113) การคงรูปความงามเอาไว้ด้วยงานศิลปะคือการเคลื่อนย้ายตัวเองเข้าสู่พื้นที่แห่งความกำกวมระหว่างความจริงกับความฝัน ชีวิตและความตาย และเมื่อพิธีกรรมเสร็จสิ้นลง ผลผลิตนั้นก็คือชีวิตของศิลปะอันเกิดขึ้นจากความตายของตัวต้นแบบนั่นเอง

ในบทวิเคราะห์ *The Lady is a Portrait* จาก *Over Her Dead Body* บรอนเฟนได้กล่าวถึงเรื่องสั้นเรื่องหนึ่งของโปเอาไว้นั้นก็คือ *The Oval Portrait* ซึ่งบอกเล่าเรื่องราวของศิลปินหนุ่มผู้หมกมุ่นทุ่มเทให้กับงานศิลปะอันเป็นรักแรก วาดรูปเจ้าสาววัยเยาว์ของตนอย่างบ้าคลั่ง และเมื่อภาพดังกล่าวเสร็จสมบูรณ์ สวยงามดังมีชีวิต เจ้าสาวของเขาก็กลับตายกลายเป็นศพอยู่ข้าง ๆ ภาพวาดนั้นไปเสีย

ความคล้ายคลึงกันระหว่าง *The Oval Portrait* ของโปและ *Le Portrait de Petit Cossette* คือลักษณะความทุ่มเทในงานศิลปะของตัวละครศิลปินชาย ไม่ว่าจะเป็นตัวเอกในเรื่อง

The Oval Portrait เอรีย หรือมาร์เซลโล ทั้งในฉบับภาพยนตร์และฉบับนิยายภาพ ในขณะที่ตัวเองของโปเฝ้าเอาแต่วาดรูปเจ้าสาวท่ามกลางความมืด ไม่กินไม่นอนจนกระทั่งเจ้าสาวของเขาตายจากเอเรียก็หมกมุ่นอยู่กับการวาดภาพของโคเส็ทจนไม่ยอมกลับออกมาสู่โลกแห่งความเป็นจริง หรือในฉบับนิยายภาพ เอรียก็ไม่อาจถอดถอนความสนใจในตัวของโคเส็ทซึ่งเป็นเพียงภาพลวงตาได้จนกระทั่งโดนรถชนเสียชีวิต ส่วนมาร์เซลโลก็ฆ่าโคเส็ทเพื่อที่จะรักษาความงามของเด็กหญิงเอาไว้ตลอดกาล จะเห็นได้ว่าทั้งสามไม่ได้หมกมุ่นหรือแม้กระทั่งรักในตัวคนรักที่เป็น *มนุษย์* เลย แม้แต่น้อย หากแต่หลงใหลและอุทิศชีวิตให้กับภาพเหมือนหรืองานศิลปะที่มีพวกเธอเป็นต้นแบบต่างหาก ซึ่งใน *Le Portrait de Petit Cossette* จะเห็นได้ชัดเจนที่สุดในกรณีของมาร์เซลโล ร่างในชาติที่แล้วของเอเรียโดยในฉบับนิยายภาพนั้น ผู้เขียนได้แสดงภาพมาร์เซลโลหลงใหลในความงามของโคเส็ทจนคนรอบข้างกลัว บรรดาหญิงคนใช้ต่างพากันพูดลับหลังว่า “มาร์เซลโลมองดูคุณหนูราวกับจ้องมองเหยื่อ” ในฉากหนึ่ง เขาแสดงอาการคุ้มคลั่งเนื่องจากไม่อาจหาสื่ออะไรที่เหมาะสมจะมาวาดรูปโคเส็ทได้ตามต้องการ ชายหนุ่มรื้อข้าวของแตกกระจาย และสุดท้ายก็กำเศษกระจกในมือจนเลือดไหลอาบ จังหวะนั้นเองที่เขาค้นพบสื่อที่เหมาะสมกับโคเส็ท นั่นก็คือสีเลือด บ่งเป็นนัยว่าเขาต้องฆ่าโคเส็ทเท่านั้นจึงจะสามารถบรรลุภาพวาดแบบที่เขาต้องการได้ คือการหยุดเวลาของเธอไว้ชั่วนิรันดร์ มาร์เซลโลไม่ได้รักโคเส็ทเลย หากแต่หลงรักในความงามของเด็กหญิง ประรณานาที่จะได้ครอบครองความงามดังกล่าวตลอดกาลผ่านภาพวาดที่สมบูรณ์แบบของเธอ และโคเส็ทเป็นเพียงเครื่องมือที่จะนำพาเขาไปสู่จุดหมายสูงสุด นั่นก็คือการได้ครอบครองความงามชั่วนิรันดร์ เอรียที่เป็นชาติปัจจุบันของมาร์เซลโลได้สืบทอดความปรารถนาบ้าคลั่งดังกล่าว ยังคงลบตัวตนที่แท้จริงของโคเส็ท ทำลายเธอผ่านการกักขังเธอไว้ในภาพวาดเพื่อสนองความต้องการที่จะครอบครองตัวตนของเธอในฐานะภาพฝัน ซึ่งการกักขังก็ยังสะท้อนออกมาในฉากสุดท้ายที่ภาพวาดของเธอถูกตั้งไว้ในปราสาทร้าง ทางเข้าถูกเศษซากประตูล้อมลงมาปิดบังไว้ส่วนหนึ่ง รวมถึงพื้นที่ก็ถูกตัดขาดออกจากปากทาง

ภาพวาดเจ้าสาวโดยศิลปินนิรนามของโปเรีร์จัสสันลงเมื่อเจ้าสาวผู้นางสาวเสียดชีวิต ใน *Le Portrait de Petit Cossette* ที่เอรีไม่กลับออกมาก็นำถึงการตัดขาด ตายออกจากโลกความเป็นจริง ในกรณีของมาร์เซลโล ภาพวาดโคเสีท์สมบูรณ์ได้ก็ด้วยอาบเลือดสด ๆ ของเด็กหญิง อันเป็นการประทับตราความตายของเธอลงบนภาพวาดให้เกิดเป็นชีวิตที่สมบูรณ์ จะเห็นได้ว่างานศิลปะล้วนเกิดขึ้นจากความตาย คือความตายของต้นแบบที่ถูกจับแช่แข็งมาอยู่ในภาพวาด คือแฟนตาซีที่ปล้ำกันตัวตนให้กลายเป็นภาพฝัน กลายเป็นรูปปั้น กลายเป็นตุ๊กตาที่จะคงชั่วเวลาฉับพลันดังกล่าวนั้นไว้ชั่วนิรันดร์ เช่นเดียวกับที่บรอนเฟนได้กล่าวเอาไว้ว่าศิลปะยืนอยู่ได้ร่มเงาของสัญชาติญาณมุ่งตาย (Bronfen, 1996, pp. 112-113) งานศิลปะนั้นอันที่จริงแล้วก็คือความรุนแรงผ่านการมอบความตายให้แก่ตัวตนแบบ ภาพเพื่อฝันที่โอบอุ้มความตายเอาไว้ดังเช่นกอทิก โคลิด้า “โคเสีท์” จึงยิ่งสนองตอบความปรารถนาของเอรีที่ต้องการจะหลบหนีออกจากความเป็นจริง ทว่าการตอบโต้ของเขาผ่านการลบเลือนตัวตนของอีกฝ่ายกลับยิ่งส่งต่อความรุนแรงไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

การต่อต้านระบบคุณค่าที่มีอยู่ในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยของกอทิก โคลิด้า นอกจากจะแฝงฝังอยู่ในความต้องการที่จะแตกต่าง อยู่ในรสนิยมที่หลากหลายและขัดแย้งกันเองแล้ว ยังสะท้อนออกผ่านแก่นสำคัญสองประการ อันได้แก่ การถดถอยสู่ความเป็นเด็ก (Regression) และความหลงใหลในความตาย ดังอธิบายไปแล้วซึ่งเป็นอาการบ่งบอกถึงวิกฤติอัตลักษณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย ทั้งการถดถอยสู่ความเป็นเด็กด้วยการสร้างโลกแฟนตาซี และความหลงใหลในความตาย ล้วนสะท้อนถึงความต้องการที่จะควบคุมพื้นที่และเวลาผ่านความเพื่อฝันเพื่อชดเชยสิ่งที่ขาดไปจากความรู้สึกแปลกแยก ดังสื่อออกมาให้เห็นอย่างชัดเจนผ่านองค์ประกอบภาพฉากหลังของภาพยนตร์ที่เต็มไปด้วยตึกสูงและแสงสีทว่าร้างไร้ผู้คน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในร้านขายของเก่าที่เอรีทำงานอยู่นั้นอัดแน่นไปด้วยสิ่งของจากอดีต ทว่ามีเพียงเขาคนเดียวที่ยังมีชีวิตท่ามกลางความว่างเปล่าราวกับถูกรายล้อมด้วยพันธนาการความโหยหาในสิ่งที่ไม่มีวันหวนคืน นอกจากขังตัวเองอยู่กับความเพื่อฝัน ภาวะ

ถดถอยและการกักขังตัวเองอยู่ในแฟนตาซีแห่งความตายดังกล่าวถึงไปแล้วข้างต้นเชื่อมโยงไปสู่แนวคิดเรื่องความ *Uncanny* ของโคเส็ท

3.4.3 โคเส็ทกับโอลิมเปีย

เป็นที่น่าสนใจว่าการมองของเอริคล้ำคลึงกับตัวละครในผลงานของ อี.ที.เอ. ฮอฟแมนน์ (E.T.A. Hoffman) เรื่อง *The Sandman* (1816) ผู้พบรักกับ *โอลิมเปีย* ผ่านกล้องโทรทรรศน์ แต่แท้จริงแล้วเธอคือตุ๊กตากล จากความคล้ายคลึงของการมองดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นความตั้งใจของภาพยนตร์ที่ให้การมองของเอริคล้ำคลึงกับการมองของ *นาราเนียล* ใน *The Sandman* ยิ่งขบเน้นความเป็นตุ๊กตาของโคเส็ทและตัวเธอในฐานะผู้กระตุ้นเร้าความตาย โดยใน *The Sandman* นั้น ตัวเอก *นาราเนียล* เสียสติเมื่อพบว่า *โอลิมเปีย* เป็นตุ๊กตากลและต้องเข้ารับการรักษาในสถานบำบัด จะเห็นได้ว่า *โอลิมเปีย* และดวงตาของเธอที่หลุดออกมาปลุกเร้าความกลัวของ *นาราเนียล* และทำให้ตัวตนของเขา สั่นคลอนหนักหน่วงจนเสียสติ ซึ่ให้เห็นความรุนแรงของผลกระทบจาก *โอลิมเปีย* ผู้เป็นตุ๊กตากล

ในประเด็นดังกล่าว Ernst Jentsch เสนอไว้ใน *On the Psychology of the Uncanny* (1906) ว่า ตุ๊กตากลก่อให้เกิดภาวะ *Uncanny* โดยเป็นความสั่นคลอนทางตัวตนที่พบว่าวัตถุอย่างหนึ่งคล้ายคลึงกับสิ่งมีชีวิตอย่างแยกไม่ออก เมื่อแยกไม่ออกกว่าคนหรือตุ๊กตาที่มีชีวิต ตุ๊กตาที่เหมือนมีชีวิตแต่กลับนิ่งเฉยจึงมีสภาพคล้ายศพ ย้ำเตือนให้ผู้พบเห็นระลึกถึงความตายของตัวเอง เข้ามาทำลายเส้นแบ่งระหว่างชีวิตและความตายและทำให้ตัวตนของผู้พบเห็นเลือนสลายด้วยเหตุนี้เอง *โอลิมเปีย* จึงทำให้นาราเนียลกลายเป็นบ้า อย่างไรก็ตาม สำหรับเอริ ตุ๊กตาหรือโคเส็ทดึงดูดใจให้เขาเข้าไปหลงอยู่ในวังเวียงแห่งความฝันดำมืด เน้นย้ำว่าเอริยินดีโอบกอดความตายอย่างไม่สะทกสะท้าน เมื่อการหลอมละลายขอบเขตของตัวตนไม่ก่อให้เกิดความหวั่นไหวขึ้นในใจของเอริ อุตลักษณ์สำหรับ

เอริไม่สำคัญอีกต่อไป สะท้อนให้เห็นถึงความสั่นคลอนทางอัตลักษณ์ในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยเองที่ไม่อาจดึงสมาชิกของสังคมไม่ให้เลอะละซึ่งอัตลักษณ์ในโลกแห่งความจริงได้

นอกจาก Jentsch แล้ว ฟรอยด์ยังได้ให้ความเห็นในประเด็น Uncanny กับความตายไว้ โดยผู้วิจัยสนใจความ Uncanny ของ “แฝด” หรือ *Doppelgänger* ฟรอยด์กล่าวว่าคนที่มีลักษณะภายนอกเหมือนเราเช่นแฝดก่อให้เกิดภาวะ Uncanny ซึ่งภาวะ Uncanny ของฟรอยด์มีความหมายลึกซึ้งกว่าการให้นิยามของ Jentsch ฟรอยด์กล่าวว่า Uncanny คือภาวะที่เราประสบกับความไม่คุ้นเคยในสิ่งที่เคยคุ้น แต่ถูกกดทับเอาไว้ การเตือนให้ระลึกถึงสภาวะเก่าแก่จึงกระตุ้นเร้าความหวาดกลัว เพราะสภาวะนั้นก่อความมั่นคงของตัวตนให้หลอกหลอนจากสิ่งที่ถูกกดทับในอดีต Doppelgänger กระตุ้นเร้าสภาวะเก่าแก่ดังกล่าว เพราะ Doppelgänger คือตัวตนที่เราสร้างขึ้นในวัยเด็กเพื่อรับรองความอมตะของเราเอง Doppelgänger จึงเกี่ยวพันกับความตาย เพราะไปกระตุ้นเร้าสภาวะเก่าแก่ข้างต้นที่ถูกกดทับไปแล้วเมื่อปัจเจกเติบโตขึ้น และทำให้อัตลักษณ์ของปัจเจกสูญสลาย

ผู้วิจัยเห็นว่า Doppelgänger และตุ๊กตามีความคล้ายคลึงกัน เพราะตุ๊กตามีลักษณะเหมือนมนุษย์ แต่ไม่มีชีวิต ซ้ำยังสามารถสะท้อนความปรารถนาของเจ้าของได้ดังอธิบายไปแล้ว เหมือน Doppelgänger ที่เด็กสร้างขึ้นมาโดยฉายทับตัวตนลงไป ตุ๊กตาดึงกระตุ้นเร้าความกลัว ทางอัตลักษณ์ ในฐานะ Doppelgänger เน้นย้ำความเป็นเหตุแห่งความตายของตุ๊กตาทิศทางหนึ่ง อย่างไรก็ตาม เอริได้โอบกอดตุ๊กตา โอบกอดความเสื่อมถอยและหยุดนิ่งของกาลเวลาเอาไว้ แสดงให้เห็นถึงความยินดีที่จะละทิ้งโลกแห่งความเป็นจริง เพราะไม่อาจตอบสนองความต้องการทางตัวตนของชายหนุ่มได้ ดังเห็นจากตอนต้นที่เอรินั่งเหม่อลอยถึงโคเส็ทในแก้ว และตอนจบที่เอริหายไปจากมาดากิและเพื่อน ๆ

คำว่า *Unheimlich* หรือ *Uncanny* ของฟรอยด์ คือความรู้สึกคุ้นเคย ทว่าแปลกประหลาด และอาจไปไกลถึงขั้นหลอกหลอน ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดอย่างหนึ่งของความรู้สึก Uncanny คือบ้านผี

สิง โดยคำว่า “บ้าน” นั้น โดยปกติแล้วย่อมหมายถึงสถานที่พักพิงอันอบอุ่น ปลอดภัย ดังคำกล่าวที่พูดกันโดยทั่วไปว่า “ไม่มีที่ไหนสบายเท่าบ้าน” ไม่ว่าเราจะจากไปไหน ไกลสักเท่าไร นานถึงเพียงใด เราก็ต้องย้อนกลับมายังบ้าน บ้านจึงเป็นสัญลักษณ์แห่งความปกป้อง เป็นรังหลบภัย ทว่าเมื่อบ้านกลับกลายเป็น “บ้านผีสิง” ไปเสีย พื้นที่ที่เคยคุ้นจึงกลับกลายเป็นไม่คุ้นเคย สถานที่ที่เคยปลอดภัยกลับกลายเป็นภัยคุกคามเมื่อภายในบ้านมีสิ่งแปลกปลอมแทรกสอด ความรู้สึก Uncanny จึงเกิดขึ้นเป็นความ Uncanny ที่เกิดขึ้นจากความไม่แน่ใจในความพรั่เลือนระหว่างเขตแดนของความคุ้นเคยกับไม่เคยคุ้น ปลอดภัยกับอันตราย บ้านกับแปลกถิ่น ซึ่งความพรั่เลือนเหล่านี้ยังนับรวมไปถึงช่วงเวลาเส้นแบ่งระหว่างความจริงกับความฝัน ชีวิต และความตาย หลอมรวมเข้าด้วยกันจนสับสนปนเป ดังเช่นที่บรอนเฟนได้กล่าวเอาไว้ว่า “[Since] the most important boundary blurring inhabited by the uncanny is that between the real and fantasy...” (Bronfen, 1996, p. 113) ช่วงเวลาที่ Uncanny ที่สุดคือตอนที่เราไม่อาจแน่ใจได้อีกต่อไป ว่าสิ่งที่เห็นอยู่ตรงหน้า คือความฝันหรือความจริง

ดังนั้น ตุ๊กตาที่คล้ายศพ จึงเป็นพื้นที่ของความรู้สึก Uncanny เนื่องจากทั้งตุ๊กตาและศพนั้นมีรูปร่างเหมือนมนุษย์ ทว่าเราต่างก็รู้ว่าพวกเขาเหล่านั้นไม่มีชีวิต ยิ่งเหมือนคนมากเท่าไร ตุ๊กตาหรือหุ่นก็ยิ่งให้ความรู้สึก Uncanny มันเป็นภัยคุกคามต่อเส้นแบ่งอันปลอดภัยว่าเราคือมนุษย์และนั่นคือหุ่น ดังนั้นยังมีข้อต่อขยับได้ มีดวงตาเป็นแก้วสะท้อนแววตังมีชีวิต ตุ๊กตาหรือหุ่นดังกล่าวก็จะกลายเป็นภัยคุกคามไปโดยทันที เหมือนโอลิมเปียที่ทำให้นาธาเนียกลายเป็นบ้า เพราะตัวมันได้ยื่นทรงตัวอย่างล่อแหลม หมิ่นเหม่อยู่บนเส้นกั้นบาง ๆ ระหว่างชีวิต ความจริง กับความไร้ชีวิต ความเพ้อฝัน และความตาย และใน *Le Portrait de Petit Cossette* พื้นที่แห่งความ Uncanny ข้างต้นถูกลอมรวมอยู่ในตัวของโคเส็ท ซึ่งเป็นกอทิก โลลิต้า อันอวลไปด้วยบรรยากาศความตาย จากความ

คล้ายคลึงกับงานศิลปะ ความคล้ายคลึงกับตุ๊กตา และเป็นผีซึ่งตายไปแล้วหากทว่ายังคงอยู่ในกาล
ปัจจุบัน

อย่างไรก็ตาม ในกรณีของเอริ ความรู้สึก Uncanny กลับกลายเป็นความดึงดูดให้เขาละทิ้ง
โลกแห่งความเป็นจริงโดยสมบูรณ์ ย้อนกลับไปทีประเด็นเรื่องบ้านผีสิง บ้านเป็นทั้งจุดเริ่มต้นจุดแรก
และจุดหมายปลายทางสุดท้าย คล้ายคลึงกับกายมารดาที่เราจากมาและจะต้องย้อนกลับไปเมื่อตาย
บ้านเหมือนผืนดิน เหมือนผืนโลกที่ชีวิตล้วนเกิดขึ้นจากเถ้าธุลีและจะย้อนกลับคืนสู่เถ้าธุลีอีกครั้งหนึ่ง
ทั้งผืนดินอันมืดมิดและมดลูกแม่ที่เฝ้ายันล้วนแล้วแต่เป็นสถานที่ที่เราเคยอยู่แต่ต้องจากมา ทว่าเรา
กลับไม่รู้อะไรเลยเกี่ยวกับสถานที่แห่งนั้น คล้ายคลึงกับความตายที่ยังคงเป็นปริศนามืดดำว่ามันคือ
อะไร และจะรู้สึกเป็นอย่างไรเมื่อได้สัมผัสกับความตาย ดังนั้น บ้าน เหล่านี้จึงให้ความรู้สึก Uncanny
เช่นกัน

แต่แม้กระนั้น เอริกก็ยังคงมุ่งหาความตาย มนุษย์ยังคงเดินสู่จุดหมายปลายทางแห่งความตาย
อันเป็นที่ชิงชังอย่างที่สุด (“[...] what is most resistantly and universally repressed, namely
the presence of death in life and at the origin of life.”) (Bronfen, 1996, p. 114) ดังเช่น
ที่ฟรอยด์กล่าวไว้ว่ามนุษย์ทุกคนล้วนปรารถนาหาความตาย (Snowden, 2013, p. 89) เพราะความ
ตายคือท้องแม่อันอบอุ่นอันเป็นจุดกำเนิดของชีวิตก่อนความเจ็บปวดทรมานภายในโลกแห่ง
กฎระเบียบของภาษา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง โลกแห่งสังคมปัจจุบันที่ขายความอิสระบนพื้นผิว แห่งการ
ยึดยึดเส้นแบ่งและการจัดประเภท ปิดซ่อนการปฏิเสธความแปลกปลอมบนมาตรฐานแห่งความ
ปกติธรรมดาอันเป็นสิ่งประกอบสร้างขึ้นจากความยึดติดในความเจริญก้าวหน้า สิ่งที่ไม่เป็นไปตามเส้น
เวลาแบบ Linear จะต้องถูกกำจัด หรือที่ติกว่านั้นคือถูกรักษาเยียวยา ดังเช่นที่เอริต้องเผชิญเมื่อคน
รอบข้างต่างพากันเป็นห่วงเมื่อเห็นว่าชายหนุ่มเริ่มเหม่อลอยหลุดออกจากพื้นที่แห่งความเป็นจริงและ

พยายามจะดึงเขากลับมาทั้ง ๆ ที่แท้จริงแล้ว โลกเพื่อฝันที่ผู้คนเหล่านั้นต่อต้านต่างหากคือโลกที่เอริ
ปรารถนามากที่สุด

โลกแฟนตาซี ความเพ้อฝัน จินตนาการคือพื้นที่ที่เวลาล้นหยุดนิ่ง เหมือนกอทิก โลลิต้า ที่
หยุดการเจริญเติบโตของตัวเองเอาไว้ให้อยู่แค่วันวัยเด็กหญิงก่อนเจริญพันธุ์ อยู่ในโลกแห่งน้ำตาล
หวานหอมของเด็ก ๆ ที่ไม่ต้องคิดอะไรนอกจากปรนเปรอตัวเองด้วยของหวานและแฟนตาซี นี่คือ
อีกภาพแทนหนึ่งของความตายที่ปฏิเสธการก้าวต่อไปข้างหน้า นอกจากนั้นยังเชื่อมโยงไปถึงความรู้สึก
โหยหาอดีต หรือ *Nostalgia* โดยรากศัพท์แล้ว *Nostalgia* คือความคิดถึงบ้าน และเมื่อคิดถึง
ความหมายของบ้าน หรือคุณแม่ ความตายดังกล่าวไปแล้วข้างต้น ก็อาจกล่าวได้ว่า ความรู้สึก
Nostalgia นั้นคล้ายคลึงกับความโหยหาในความตาย การที่เอริยึดติดกับโคเส็ท หรืออันที่จริงก็คือ
“ภาพ” ของโคเส็ทจึงอาจกล่าวได้ว่าเป็นความปรารถนาโหยหาถึงบ้านเก่า ความตาย ซึ่งในที่สุดเขาก็
ได้ไปถึงอันสะท้อนให้เห็นผ่านความตายของเขาทั้งในฉบับ Manga และ Anime แม้การไปถึงดังกล่าว
จะไม่ใช่ทางออกของปัญหากก็ตาม

จากที่กล่าวไปทั้งหมด ผู้วิจัยได้ชี้ให้เห็นแล้วถึงภาวะสั่นคลอนทางตัวตนของเอริที่สะท้อนผ่าน
ความหมกมุ่นในแฟนตาซี ความสัมพันธ์อันแนบชิดระหว่างศิลปะ ความตายและกอทิก โลลิต้าซึ่งทำ
ให้กอทิก โลลิต้าหรือโคเส็ทกลายเป็นภาพฝันความปรารถนาในความตายเพื่อควบคุมและครอบครอง
สะท้อนออกมาอย่างเป็นรูปธรรมใน *Le Portrait de Petit Cossette* ผ่านความสัมพันธ์ระหว่างเอริ
กับโคเส็ท กอทิก โลลิต้าซึ่งเป็นงานศิลปะ (ภาพวาด ตุ๊กตา) ประกอบกับความเป็นผี วิญญาณอันหลุด
ลอยออกจากพื้นที่และเวลาปกติ ความ *Uncanny* ยิ่งขับเน้นการเป็นภาพเปรียบความตายของ
เด็กหญิง ส่วนเอริ มาร์เซลโล และศิลปินนิรนามของโปผู้หลงใหลไขว่คว้าในความงามชั่วฉริ่นครของ
ศิลปะก็ไม่ต่างอะไรไปจากผู้หลงรักศพ ผู้จมจ่อมตัวเองลงในความมืดมิดของความตาย ซึ่งยืนอยู่
ตรงกันข้ามกับพื้นที่และเวลาซึ่งก้าวไปข้างหน้า ชีวิตอันเป็นค่านิยมกระแสหลักของสังคมร่วมสมัยที่

ได้รับอิทธิพลมาจากเศรษฐกิจแบบทุนนิยม บริโภคนิยม ซึ่งเป็นบริบทของ *Le Portrait de Petit Cossette* สะท้อนผ่านพื้นที่ย่านการค้าทันสมัย ทว่าในสายตาของเอริ ความฟูฟาดดังกล่าวกลับมีแต่ความกลวงเปล่าที่ไม่อาจตอบสนองความต้องการของเขาได้เลย เห็นได้จากความร้างผู้คนในภาพ โดดเดี่ยวที่ปรากฏบนหน้าจอ

แฟนตาซีของเอรินอกจากปรากฏในรูปศิลปะแล้ว ความรุนแรงของเขายังปรากฏในรูป Fetish อีกด้วย ดังจะอธิบายเป็นลำดับสุดท้าย

3.5 โคลเสื้ทกับ Fetish

ผู้วิจัยได้อธิบายไปแล้วถึงความสัมพันธ์ระหว่างโคลเสื้ท กอทิก โลลิต้า ตุ๊กตา ความตาย และความสั่นคลอนทางอัตลักษณ์ของเอริที่สะท้อนผ่านองค์ประกอบเหล่านั้น เมื่อมาถึงจุดนี้ จะเห็นได้ว่า กอทิก โลลิต้าหรือตุ๊กตา ยังมีความใกล้เคียงกับ *Fetish* เพราะมีความสัมพันธ์กับความขาดและความปรารถนา ใน *Fetish: Fashion, Sex & Power* (1995) วาเลอรี สตีล (Valerie Steele) กล่าวไว้ว่า ตั้งแต่เดิมแล้ว *Fetish* คือวัตถุบูชาหรือของขลังที่ผู้ล่าอาณานิคมใช้เรียกสิ่งของที่ชนเผ่าใต้อาณานิคมกราบไหว้บูชาอย่างดูถูก เพราะฉะนั้น *Fetish* จึงกลายเป็นมากกว่าวัตถุ เพราะผู้ครอบครองได้มอบความหมายและ *พลังวิเศษ* ให้แก่สิ่งของดังกล่าว ในเวลาต่อมา นิยามของ *Fetish* กินความหมายกว้างขึ้นจนหลุดออกจากกรอบความหมายเชิงความเชื่อทางศาสนาแต่เพียงอย่างเดียว แต่ยังหมายรวมถึง *อะไรก็ตามแต่* ที่ได้รับการให้ความหมายเกินกว่าตัวของมันเอง โดยเฟรนซี ลันนิง (Frenchy Lunning) ผู้เขียน *Fetish Style* (2013) ได้ให้ความเห็นเอาไว้ว่า *Fetish* ร่วมสมัยคือการบริโภคเพื่อเติมเต็มความปรารถนาผ่าน “สัญลักษณ์” ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเสื้อทิม ละครโปรด หรือร้านเสื้อผ้าประจำ เป็นต้น (Lunning, 2013, p. 1)

ผู้วิจัยสนใจในความคิดเห็นของสตรีที่เสนอว่าเครื่องแต่งกายรูปแบบต่าง ๆ อาทิ เสื้อรัดทรง (Corset) รองเท้าส้นสูง ชุดหนัง ตอบสนองความต้องการเชิง Fetish แตกต่างกันไป จากแนวคิดดังกล่าว ในกรณีของโคเสื้ทที่เป็นกอทิก โลลิต้า ผู้วิจัยจึงเห็นว่าชุดเสื้อผ้าประดับระบายลูกไม้ของเด็กหญิงแสดงถึงความบริสุทธิ์ในวัยเด็ก และในขณะเดียวกันก็แสดงถึงความอ่อนต่อโลกรั้เดียวสา ไร่ทางสู้ สอดคล้องกับข้อเสนอเรื่องความต้องการครอบครองของเอริซึ่งเป็นผลมาจาก ความแปลกแยกของชายหนุ่มเอง ทั้งหมดนี้ เมื่อประกอบกับท่าทางตุ้กตาของเด็กหญิง ความเป็น Fetish ของโคเสื้ทจึงปรากฏชัดเจน หากพิจารณาความหมกมุ่นของเอริในตัวโคเสื้ท สะท้อนผ่านการละทิ้งโลก แห่งความเป็นจริงเพื่อยู่ร่วมกับเธอ ซึ่งผู้ชมยังเห็นได้จากฉากในภาพยนตร์ที่เหนือจริงมากกว่าสมจริงดังกล่าวไปแล้วถึงฉากที่เอริยอมรับโทษทัณฑ์ทรมาณของโคเสื้ทในความฝันโคเสื้ทซึ่งเป็นกอทิก โลลิต้าผู้โอบอุ้มภาพฝันความตายจึงกลายมาเป็น Fetish ของเอริ การที่ Fetish มีคุณสมบัติในการแทนที่ความขาด ขั้เน้นความไม่มั่นคงทางอัตลักษณ์ของชายหนุ่ม โคเสื้ทคือ Fetish สะท้อนความปรารถนาในการไขว่คว้าหาสิ่งสนองความปรารถนาที่ไม่มีวันจะได้มา เพราะที่สุดแล้ว Fetish เป็นเพียงสิ่งชดเชยความขาด ความแปลกแยกของเอริไม่มีวันได้รับการเติมเต็ม

อย่างไรก็ตาม แม้แฟนตาซีของเอริจะกระทำผ่าน Fetish ความรุนแรงก็ยิ่งปรากฏ เช่นเดียวกับภาพเพื่อฝันที่ชายหนุ่มกระทำผ่านศิลปะ ทั้งนี้ เพราะเอริยังทำให้โคเสื้ทกลายเป็นวัตถุตั้ง อธิบายไปแล้วว่า Fetish คือสิ่งของที่เข้ามาช่วยทดแทนความขาด เป็นอุปกรณ์ช่วยสร้างแฟนตาซี แต่เมื่อชายหนุ่มทำให้เด็กหญิงกลายเป็นเพียงวัตถุส่งเสริมความเพื่อฝัน ภาพปรารถนาเสียแล้ว ตัวตนของโคเสื้ท (ที่แม้จะเป็นเพียงภาพลวงตา) จึงถูกลดทอนลง เหลือเพียงสิ่งสนองตอบและปลดปล่อยความต้องการ การสร้างแฟนตาซีที่ควรเป็นเรื่องส่วนตัวกลับส่งต่อความรุนแรง เมื่อแฟนตาซีกลายเป็นวิถี ซ้ำยังเป็นแฟนตาซีที่ลดทอนผู้อื่นให้เหลือเป็นเพียงวัตถุ ความรุนแรงจึงปรากฏเพราะนอกจากจะไม่เสนอทางออกให้แก่ปัญหาความสันคลอนทางตัวตนแล้ว ยังส่งเสริมการลดทอนคุณค่าของปัจเจก ไม่

ต่างกับการที่บริบททางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นร่วมสมัยกดทับตัวตนจนก่อให้เกิดความรู้สึกแปลกแยก อันเป็นสาเหตุที่ต้องหลบหนีเข้าสู่แฟนตาซีตั้งแต่แรกเริ่ม

จากทั้งหมดที่กล่าวไป ผู้วิจัยได้ชี้ให้เห็นแล้วว่าภาวะวิกฤติอัตลักษณ์ในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย แสดงออกผ่านกอทิก โคลิด้าและ *Le Portrait de Petit Cossette* อย่างไร นั่นก็คือ แสดงออกผ่านพื้นที่แห่งความฝันในกลวิธีการเล่าเรื่อง และพฤติกรรมของเอริซึ่งล้วนเชื่อมโยงไปสู่ความหมกมุ่นในความตายเพื่อครอบครองไขว่คว้าความหมายที่ไม่มีอยู่จริง เอริเป็นตัวแทนหนึ่งของกลุ่มคนร่วมสมัยที่เลือกที่จะกักขังตัวเองอยู่กับภาพเพื่อฝันมากกว่าที่จะออกไปเผชิญหน้ากับโลกแห่งความเป็นจริง คลั่งบูชากอทิก โคลิด้าซึ่งมีฐานะเป็นภาพเพื่อฝัน แสดงถึงความปรารถนาหมกมุ่นในความตาย การกระทำดังกล่าวคืออาการบ่งบอกภาวะวิกฤติอัตลักษณ์ทางสังคมเพราะสังคมเองก็ไม่อาจเสนอทางออกที่เหมาะสมให้แก่ผู้คนได้ดังที่สะท้อนผ่านเอริผู้หายไปกับภาพวาดของโคเส็ทตลอดกาล

สรุป

ในบทที่ 3 ของงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้ยกเอาตัวบท *Le Portrait de Petit Cossette* ขึ้นมาเป็นกรณีศึกษาเพื่อชี้ให้เห็นว่า *Le Portrait de Petit Cossette* ซึ่งถูกประพันธ์ขึ้น ด้วยรูปแบบสยองขวัญ (Horror) แสดงให้เห็นถึงวิกฤติอัตลักษณ์ท่ามกลางสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยผ่านตัวละคร เอริ โดยใช้กลุ่มวัฒนธรรมย่อยกอทิก โคลิด้า แทนด้วยโคเส็ทมาเป็นสื่อ วิกฤติอัตลักษณ์ดังกล่าวสะท้อนผ่านลักษณะหมกมุ่นในจินตนาการ ไม่ยอมตื่นขึ้นสู่ความเป็นจริง และความหลงใหลในความงามของความตายของเอริ ลักษณะทั้งหมดที่กล่าวมาถูกควบแน่นให้เป็นรูปธรรม กลายเป็นตัวตนของโคเส็ทซึ่งเป็นกอทิก โคลิด้า เป็นภาพฝันความตายที่พึงปรารถนาอันมีใจความสำคัญอยู่ที่การหยุดเวลาไว้ในโลกของเด็ก จินตนาการและความเพื่อฝัน และทั้งหมดนี้คือความรุนแรงที่ไม่ใช่ทางออก เพราะโลกเพื่อฝัน

ที่เอรินำเสนอนั้นคือการทำร้าย ส่งต่อการลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ให้หมุนเวียนต่อไป โต้ตอบ
ความรุนแรงด้วยความรุนแรงอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

อย่างไรก็ตาม ภาวะแปลกแยก เคืองกว้าง ไม่เพียงแต่ถูกแสดงออกผ่านความหมกมุ่น ใน
ความตายหรือกบฏิก โหลิต้าแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น ในบทต่อไป ผู้วิจัยจะกล่าวถึงตัวบทที่ถูกสร้าง
ขึ้นด้วยรูปแบบสยองขวัญและกล่าวถึงประเด็นวิกฤติอัตลักษณ์ ความสูญเสียและการโหยหาอดีตผ่าน
พฤติกรรมและเหตุการณ์พิสดารในรวมเรื่องสั้นชุด *Revenge* โดยโยโกะ โอะงะวะ



บทที่ 4

แปลก: Grottesque แม่ ลูก กับวิฤติอัตลักษณ์ใน *Revenge* โดยโยโกะ โอะงะวะ

ในบทที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาภาวะวิฤติอัตลักษณ์ในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยผ่านกลุ่มวัฒนธรรมย่อย กอริก โลลิต้า ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับความดึงดูดของความตาย ภาวะ Uncanny, Fetish และการยึดติดกับความฝัน โดยได้ข้อสรุปว่าการสร้างแฟนตาซีเกี่ยวกับผู้หญิงแบบตุ๊กตา และความตายนั้นเป็นผลจากความขาด ความแปลกแยก โดยสังคมได้กดทับความเป็นตัวตนส่วนบุคคลภายใต้ความคาดหวังของสังคมทุนนิยมที่มุ่งสร้างผลผลิตและความก้าวหน้าจนกระทั่งปัจเจกต้องหาพื้นที่ในการระบายออก เพื่อแสวงหาการควบคุม

จากตัวบทคัดสรรที่เลือกมาศึกษา *Le Portrait de Petit Cossette* แสดงให้เห็นว่าตัวละคร เอรี่ แสวงหาการควบคุมผ่านการฉายความตายทับลงบนโคเส็ท การกดทับและความคาดหวังของสังคมไม่เพียงผลักดันให้ปัจเจกระบายออกในรูปแบบของเอรี่ย แต่ปัญหาดังกล่าวยังปรากฏผ่านลักษณะที่ Grottesque หรือ “พิสดาร” อีกด้วย ในบทที่ 4 นี้ ผู้วิจัยจะศึกษาภาวะวิฤติอัตลักษณ์ในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยผ่านประเด็นความสัมพันธ์แม่ ลูกที่ Grottesque หรือพิสดาร ซึ่งสะท้อนลงมาในตัวตัวบทคัดสรรเรื่อง *Revenge* เพื่อแสดงให้เห็นว่าภาวะวิฤติอัตลักษณ์ในรูปแบบโครงสร้างสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยที่พ้อหายไปและแม่ไม่สมบูรณ์ ส่งผลต่ออนาคตของชาติ แสดงผ่านตัวละครลูกชายที่ตายหรือหายไปในตอนจบ

4.1 ความพิสดารของ *Revenge*

เมื่อพิจารณาเรื่องเล่าญี่ปุ่นร่วมสมัย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เรื่องเล่าที่ประพันธ์ขึ้นในรูปแบบสยองขวัญ อีกหนึ่งองค์ประกอบสำคัญ ที่พบเห็นได้ทั่วไปคือความ Grotesque โดย OED* ได้ให้ความหมายของ Grotesque ไว้ว่า “repulsively ugly or distorted” (Edwards & Graulund, 2013, p. 3) รวมถึง “ความพิสดาร” “Grotesque” คือความแปลกเกินรับอันนำมาซึ่งปฏิกิริยาตอบโต้รุนแรง เช่นเดียวกับที่ปรากฏใน Manga ของ Junji Ito (Junji Ito) ผลงานที่เป็นที่รู้จักในวงกว้าง เช่น *Tomie* (1987) บอกเล่าเรื่องราวของหญิงงามนาม *โทมิเอะ* ผู้สามารถงอกขึ้นส่วนร่างกายตัวเองขึ้นมาใหม่ได้เมื่อถูกฆ่าหั่นศพ หรือในผลงานของอุซามะรุ ฟุรุยะ (Usamaru Furuya) เรื่อง *Litchi Hikari Club* (2005) ก็เต็มไปด้วยฉากฆาตกรรมชำแหละ เลือด สมอง และกองเครื่องใน *Sakuru* ของโชนะโนะที่กล่าวถึงไปแล้วก่อนหน้านี้ ภาพยนตร์แสดงเด็กนักเรียนหญิงจูงมือกันกระโดดให้รถไฟทับ เศษผิวหนังมนุษย์ การกักขัง ทรมานและฆ่ามนุษย์ในถุงสีขาวยุติความบันเทิงส่วนตัว อย่างไรก็ตาม ความ Grotesque ก็ไม่สามารถถูกจำกัดความได้อย่างง่ายดายและผิวเผินตามตัวอย่างข้างต้นเช่นกัน (เลือด เครื่องใน) เพราะความ Grotesque นั้นไม่สามารถถูกจัดวางให้อยู่ในคำจำกัดความหรือการเมืองรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งได้อย่างตายตัว: “As a term, grotesque can thus never be locked into any one meaning or form, historical period or specific political function.” (Edwards & Graulund, 2013, p. 15) ทั้งนี้เป็นเพราะความ Grotesque คือการล้ำเส้นคลุมเครือ และกลายพันธุ์อยู่เสมอ: “For if there is any one thing that defines ‘the’ grotesque it is precisely that it is hybrid, transgressive and always in motion.” (Edwards & Graulund, 2013, p. 15)

* Oxford English Dictionary

เมื่อองค์ประกอบ Grottesque ถูกนำมาจัดวางในเรื่องเล่าภายใต้ขอบสยของขวัณที่มีกลไกบงบอกถึงความผิดปกติทางสังคม ความ Grottesque จึงทำหน้าที่บงบอกถึงความผิดปกติที่เกิดขึ้น ผ่านความเลือนไหลของความหมายภายใต้ความสยดสยของขวัณขยะขยงในตัวของมันเอง ซึ่งในที่นี้ ผู้วิจยจะเชื่อมโยงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างความ Grottesque ในความสัมพันธ์แม่ ลูก และภาวะวิกฤติอัตลักษณ์ ในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยเพื่อแสดงให้เห็นว่าความ Grottesque ที่ปรากฏในชุดรวมเรื่องสั้น *Revenge* สะท้อนให้เห็นถึงโครงสร้างทางสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยที่ล้มเหลว

ถึง *Revenge* จะเป็นหนังสือรวมเรื่องสั้น แต่หากอ่านจบแล้วจะเห็นได้ว่าเรื่องราวทุกตอนใช้ฉากหลังเดียวกันทั้งหมด นั่นก็คือเมืองที่มีหอนาฬิการิมชายฝั่งทะเล และตัวละครทุกตัวล้วนมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน ทั้งแนบชิดและเบาบาง เหตุการณ์ใน *Afternoon at the Bakery* เป็นดั่งการจุดประกายไฟเปิดวงจรรเรื่องเล่าทั้งหมดใน *Revenge* เหตุการณ์หนึ่งส่งต่อไปยังอีกเหตุการณ์หนึ่ง วงจรความสัมพันธ์ของตัวละครเกี่ยวกระหวัดกันอย่างประหลาดพิลึก ในเรื่องสั้นลำดับที่สอง *Fruit Juice* หญิงสาวพนักงานร้านเค้กที่ตัวละครแม่ใน *Afternoon at the Bakery* เข้าไปซื้อเค้ก คือเด็กสาวที่กัดกินผลกีวีลิ้มรสอย่างตะกละตะกรามในที่ทำการไปรษณียเก่า ภูเขาผลกีวีที่เด็กสาวกัดกินเป็นฝีมือการรวบรวมของแม่เต่าเจใน *Old Mrs. J* เรื่องสั้นลำดับที่สาม ที่เนื้อเรื่องได้รับการบอกเล่าผ่านมุมมองของบุคคลที่หนึ่งซึ่งเป็นนักเขียน และเป็นแม่ของชายผู้เล่าเรื่องผู้ติดอยู่ในขบวนรถไฟที่ขัดข้องจาก *The Little Dustman* อีกทั้งยังเป็นซุ้รักผู้ถูกฆาตกรรมกับพนักงานโรงพยาบาลใน *Lab Coats* โดยโรงพยาบาลที่เขาทำงานอยู่เป็นที่ที่ลูกค้าช่างทำกระเป๋าใน *Sewing for the Heart* ถูกฆาตกรรม ผู้เล่าใน *Welcome to the Museum of Torture* เล่าข่าวฆาตกรรมโหดทั้งสองให้แฟนหนุ่มฟัง ทว่าแฟนหนุ่มไม่ชอบใจ เดินหนีออกจากห้องไปจนผู้เล่ารู้สึกน้อยใจ ออกไปเดินแถวหอนาฬิกาที่เดียวกับที่ปรากฏใน *Afternoon at the Bakery* จนเลยไปถึง “พิพิธภัณฑ์แห่งการทรมาน” ซึ่งอยู่เลยจัตุรัสนาฬิกาออกไป ส่วนผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์เป็นลุงต่างสายเลือดของผู้เล่าเรื่องใน *The Man Who Sold*

Braces และปรากฏตัวอีกครั้งในฐานะผู้ดูแลเสื้อเบงกอลใน *The Last Hour of the Bengal Tiger* โดยหญิงผู้เดินมาพบชายชราที่เสื้อในสวนโดยบังเอิญคือภรรยาของแพทย์จาก *The Little Dustman* ซึ่งก่อนมาพบกับชายชราได้ขับรถไล่ชนมะเขือเทศปริศนาบนทางหลวง และมะเขือเทศนี้ถูกเก็บมาทำอาหารให้กับผู้เล่าเรื่องใน *Tomatoes and the Full Moon* โดยผู้เก็บก็คือนักเขียนผู้เป็นเสียงของเรื่องเล่าใน *Old Mrs. J* ส่วนในเรื่องสั้นลำดับสุดท้าย *Poison Plants* หญิงชราผู้เล่าเรื่องกลับกลายเป็นผู้ค้นพบ “สุสานตุ๋น” ที่ลูกชาย ของผู้เล่าใน *Afternoon at the Bakery* ถูกฆาตกรรม ที่สำคัญที่สุด เนื้อเรื่องในตอนจบยังบอกเป็นนัยว่าหญิงชราคืออนาคตของตัวละครแม่ผู้เล่าเรื่องใน *Afternoon at the Bakery* ซึ่งท้ายที่สุดก็เข้าไปเสียชีวิตในตุ๋นเช่นเดียวกับลูกชาย เป็นการปิดท้ายวงจรเรื่องเล่าที่สืบทอดเรื่องด้วยการวนกลับไปยังที่เดิม

ผู้วิจัยได้ชี้ให้เห็นถึงลักษณะการเล่าเรื่องของรวมเรื่องสั้นชุด *Revenge* เพื่อแสดงให้เห็นว่า *Revenge* สามารถอ่านในลักษณะของเรื่องยาวได้ ด้วยเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกันอย่างเบาบาง และผู้วิจัยจะศึกษา *Revenge* ในรูปแบบของเรื่องยาวนั้น โดยมุ่งเน้นประเด็นความสัมพันธ์แม่ลูกพิสดาร เริ่มต้นจาก *Afternoon at the Bakery*

4.2 Shortcake Horror

Afternoon at the Bakery เป็นเรื่องสั้นลำดับแรกในชุดรวมเรื่องสั้น *Revenge* จุดเด่นของเรื่องอยู่ที่การเน้นย้ำภาพสตรีอวเบอร์รี่ชอร์ตเค้กซ้ำ ๆ ซึ่งผู้วิจัยหยิบยกมาเป็นประเด็นวิเคราะห์เพื่อศึกษาภาวะวิกฤติ อัตลักษณ์ในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย สตรีอวเบอร์รี่ชอร์ตเค้กซึ่งเชื่อมโยงกับลูกชายที่ตายในเรื่องสะท้อนให้เห็นถึงพ่อที่หายไปกับแม่ผู้ไม่สมบูรณ์ ทั้งหมดนี้ส่งผลให้ลูกชายตายบ่งชี้ให้เห็นถึงปัญหาในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยที่เด็กซึ่งเป็นอนาคตของชาติกำลังเผชิญกับภัยคุกคาม นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าการที่สตรีอวเบอร์รี่ชอร์ตเค้กซึ่งเป็นสัญลักษณ์แห่งความมั่งคั่งถูกปล่อยให้เน่าเสียยัง

สะท้อนให้เห็นถึงการบ่อนเซาะความก้าวหน้าและความร่ำรวยของเศรษฐกิจทุนนิยมหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 อันเป็นลักษณะจำเพาะของสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยซึ่งเป็นผลมาจากการเข้ามาเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมหลังสงครามโดยอเมริกา ซึ่งประเด็นดังกล่าวเน้นย้ำผลกระทบของรูปแบบเศรษฐกิจที่ทำให้พ้อหายไป และแม่ไม่สมบูรณ์ตั้งแต่ต้น

เนื้อเรื่องใน *Afternoon at the Bakery* ได้รับการบอกเล่าผ่านมุมมองของ “ฉิน” ผู้เป็นแม่แทรกด้วยบทสนทนาระหว่างตัวละครแม่ผู้เล่าเรื่องกับหญิงส่งวัตุดิบร้านเค้ก “ฉิน” มาซื้อเค้กที่ร้าน ทว่าไม่พบพนักงานขาย มีเพียงหญิงส่งวัตุดิบ เมื่อพูดคุยกันก็ปรากฏว่าตัวละครแม่มาซื้อเค้กวันเกิดให้ลูกชายซึ่งเสียชีวิตไปแล้ว ตัวละครแม่ทะเลาะกับลูกชาย หลังจากนั้น ลูกชายหนีออกจากบ้านก่อนถูกพบเป็นศพอยู่ในตู้เย็น ในตอนจบ พนักงานหญิงที่หายตัวไปนานออกมาหน้าร้านในที่สุด แล้วผู้เป็นแม่ก็สั่งซื้อเค้กกับพนักงาน ตลอดทั้งเรื่อง ตัวละครพ่อปรากฏเพียงไม่กี่ฉาก แม้ลูกชายจะตาย แต่ตัวละครพ่อก็ไม่แสดงออกถึงความผูกพันกับแม่หรือลูกชายเลย

ในลำดับต่อไป ผู้วิจัยจะกล่าวถึงความเป็นแม่ที่ไม่สมบูรณ์ใน *Afternoon at the Bakery* เพื่อแสดงให้เห็นถึงโครงสร้างสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยที่บกพร่อง ความเป็นแม่ที่ไม่สมบูรณ์ใน *Afternoon at the Bakery* สะท้อนผ่านการที่แม่หมกมุ่นกับสตรอว์เบอร์รี่ชอร์ตเค้กหลังจากที่ลูกชายตายไปเป็นสิ่งสำคัญ ในเรื่องสั้นปรากฏฉาก ที่แม่ผู้เล่าเรื่องบรรยายกระบวนการเนาเสียของเค้กอย่างละเอียดลออนอกจากนี้ การซื้อสตรอว์เบอร์รี่ชอร์ตเค้กของแม่ยังมีความเป็นพิธีกรรม (Ritual) เพราะในทุก ๆ วันเกิดของลูกชาย แม่จะซื้อสตรอว์เบอร์รี่ชอร์ตเค้กมาสองก้อน ถึงแม้ว่าลูกชาย จะตายจากไป นานแล้วก็ตาม จะเห็นได้ว่าสตรอว์เบอร์รี่ชอร์ตเค้กมีความสัมพันธ์แนบแน่นกับลูกชายมาแทนที่สิ่งที่แม่ ชาด ทว่ามันเป็นการแทนที่ความขาดอย่าง Grotesque เพราะเค้กนั้นมีลักษณะคล้ายศพ ความไม่สมบูรณ์ของแม่ปรากฏผ่านเค้กเนื่องจากเค้กชี้ให้เห็นถึงพฤติกรรมหมกมุ่นแปลกประหลาดของแม่

หลังจากที่แม่แน่ใจแล้วว่าลูกชายจะไม่มีวันกลับมา แม่ก็เฝ้าดูสตอร์วเบอร์รี่ซอร์ทเค้กค่อย ๆ
เน่าเสียอย่างช้า ๆ รวมถึงบรรยายให้ผู้อ่านได้เห็นภาพอย่างเป็นขั้นเป็นตอน:

First, the cream turned brown and separated
from the fat, staining the cellophane wrapper.
Then the strawberries dried out, wrinkling up
like the heads of deformed babies. The
sponge cake hardened and crumbled, and
finally a layer of mold appeared. (Ogawa, 2014,
p. 6)

การบรรยายกระบวนการเน่าเสียของเค้กเป็นไปอย่างชัดเจน เห็นภาพ และเป็นขั้นเป็นตอน
เน้นย้ำพฤติกรรมแปลกประหลาดของแม่ ผู้อ่านสามารถสัมผัสได้ถึงความน่าสะอิดสะเอียนผ่าน
ตัวอักษรซึ่งถ่ายทอดคราบไขมันแปดเปื้อนกระดากแก้ว ครีมขาวสะอาดกลายเป็นสีน้ำตาลหม่นหมอง
สตอร์วเบอร์รี่สีแดงสดกลับแห้งเหี่ยวราวศิระชะทารกผิดรูป ความอ่อนนุ่มของแป้งบัดนี้แข็งก่อนที่จะ
ค่อย ๆ แตกร่วน และในที่สุด ชั้นราก็แพร่กระจายไปทั่วสิ่งที่เคยเป็นของหวานหน้าตาสวยงามน่า
เอร็ดอร่อย ดังคำกล่าวที่แม่พูดกับหญิงส่งสินค้าที่พบในร้านเด็ก: “They’re the real things. [...]”
Just strawberries and cream.” (Ogawa, 2014, p. 4)

บทบาทหลักของอาหารคือการบำรุง อาหารบำรุงรักษาทั้งร่างกายและจิตใจดังปรากฏในเรื่อง
สั้นญี่ปุ่น ร่วมสมัยเรื่อง *Kitchen* (1988) โดยบานานา โยชิโมโตะ (Banana Yoshimoto) *Kitchen*
บอกเล่าเรื่องราวของหญิงสาวที่ชื่อ *มิกางะ ซะกุระอิ* ผู้สูญเสียซึ่งเป็นครอบครัวคนสุดท้ายหญิงสาว

มีความหมกมุ่นในห้องครัวมากกว่าคนปกติ มिकाเงะตกอยู่ในภาวะซึมเศร้ารุนแรง อย่างไรก็ตาม ในตอนจบ มिकाเงะก็สามารถหลุดออกจากภาวะดังกล่าวได้พร้อมกับ ยูอิจิ เพื่อนรุ่นน้องที่สูญเสียแม่ไปเช่นกันจากเหตุฆาตกรรม โดยในฉากเกือบสุดท้ายของเรื่อง ผู้เขียนบรรยายถึงมिकाเงะที่เข้าไปรับประทานข้าวหน้าหมูทอดในร้านอาหารแห่งหนึ่ง และซาบซึ้งกับรสชาติของอาหารมากจนรู้สึกเหมือนตาสว่าง หลุดพ้นจากความรู้สึกอันหนักอึ้งที่แบกรับไว้ตั้งแต่วันที่ยาเสียชีวิต จนเกิดอยากแบ่งปันความรู้สึกหลุดพ้นดังกล่าวร่วมกับยูอิจิขึ้นมา ถึงขั้นเดินทางไปหายูอิจิที่ตอนนั้นอยู่ต่างเมืองเพียงเพื่อให้ได้รับประทานข้าวหมูทอดแบบที่ตัวเองได้รับประทาน จะเห็นได้ว่าอาหารช่วยส่งพลังงานด้านบวก ให้ตัวละครไม่เพียงแต่พลังงานทางกายเท่านั้น แต่ยังส่งผลไปถึงพลังงานทางใจให้ตัวละครลุกขึ้นมาเปลี่ยนแปลงตัวเองในทางที่ดีขึ้น ในนิยายภาพแบบญี่ปุ่นร่วมสมัย *Yorukumo* โดยมีจิ อูรุชิฮาระ (Michi Urushihara) ก็ปรากฏฉากที่ *คิโยะโกะ* ตัวเอกของเรื่องในตอนที่อยู่ในอ้อมกอดของแม่ผู้หมดอาลัยตายอยาก เตรียมที่จะฆ่าตัวตายพร้อมกับลูกสาว อย่างไรก็ตาม แม่ของคิโยะโกะก็เปลี่ยนใจที่จะมีชีวิตอยู่ต่อไปอย่างมีความหวังเพียงเพราะลูกสาวท่องร้องด้วยความหิว แม่คิโยะโกะหัวเราะ จับไหล่ลูกสาวพร้อมบอกว่า “กินข้าวกันเถอะ” นอกจากนี้ ในตอนเดียวกันก็ปรากฏฉากที่แม่ของคิโยะโกะในตอนโตโบกมือให้ลูกสาวพร้อมกับร้องบอกอย่างแจ่มใสว่า “ยินดีต้อนรับกลับบ้าน หอยนางรมใกล้เสร็จแล้วนะ” จะเห็นได้ว่าอาหาร แม้จะเป็นเพียงความคิดคำนึงก็ช่วยบำรุงรักษาทั้งกายใจ รวมถึงเยียวยาสภาพจิตใจที่บอบช้ำ เหนื่อยล้า ให้กลับมามีพลังต่อสู้อีกครั้ง

ทว่าฉากอาหารที่ปรากฏใน *Afternoon at the Bakery* นั้นกลับตรงกันข้ามกับตัวอย่างข้างต้นโดยสิ้นเชิง เพราะนอกจากอาหารจะไม่บำรุงรักษา ไม่เยียวยาแล้ว อาหารยังถูกนำมาเทียบเคียงกับความตาย ศพ และเศษชิ้นส่วนของมนุษย์ ใน *Afternoon at the Bakery* อาหารที่ควรจะมีมอบความสุขให้กับผู้รับประทานเมื่อครั้งสดใหม่ กาลเวลากลับแปรสภาพของชีวิตนั้นไปให้กลายเป็นศพ เช่นเดียวกับที่แม่ตอกย้ำว่ากลิ่นของเค้กเสียคือกลิ่นของความตาย: “It was like

breathing in death.” (Ogawa, 2014, p. 6) ความคล้ายคลึงระหว่างเค้กกับศพในที่นี้เริ่มชัดเจนยิ่งขึ้น และเมื่ออ่านสตอร์วเบอร์รี่ที่แห้งเหี่ยว บิดเบี้ยวเป็นรูปทรงศีรษะเด็กทารกแล้วก็ยิ่งเน้นย้ำให้เห็นถึงความคล้ายคลึงกันระหว่างภาพเค้กกับร่างของลูกชายผู้ถูกยัดไว้ในตู้เย็นด้วยท่าทางเข้าชิดคาง คล้ายทารกได้เป็นอย่างดี – “He had curled up in an ingenious fashion to fit between the shelves and the egg box, with his legs carefully folded and his face tucked between his knees.” (Ogawa, 2014, pp. 4-5) จะเห็นได้ว่าร่างของลูกชายผสมกลายเป็นเนื้อเดียวกันกับ สตอร์วเบอร์รี่ซอร์ทเค้ก สตอร์วเบอร์รี่ซอร์ทเค้กกลับกลายเป็นภาพแทนร่างของลูกชาย แทนศพของลูกชาย อาหารแปดเปื้อนไปด้วยความตายเพราะอยู่ในกระบวนการของการเน่าสลายเหมือนศพ... “Decay: privileged place of mingling, of the contamination of life by death, of begetting and of ending.” (Kristeva, 1982, p. 149) สตอร์วเบอร์รี่ซอร์ทเค้กในที่นี้กลายเป็น *Abject* ตามที่ จูเลีย คริสเตวา (Julia Kristeva) กล่าวไว้ว่า *Abject* เป็นสิ่งที่เลื่อนไหล ไม่เคารพขอบเขต: “[...] does not respect borders, positions, rules. The in-between, the ambiguous, the composite.” (Kristeva, 1982, p. 4) สตอร์วเบอร์รี่ซอร์ทเค้กของแม่ (และลูกชาย) กลายเป็น *Abject* เพราะมัน *ก่ำล้ง* เน่าสลาย “The in-between” มัน *แปดเปื้อน* เช่นเดียวกับลูกชายที่กลายเป็นศพอยู่ในตู้เย็น อาหารกลายเป็น *Abject* กลายเป็นศพที่ไม่เคารพเขตแดนระหว่างชีวิต ความตาย มนุษย์และอาหารได้หากมีการแปดเปื้อน: “Food becomes abject only if it is a border between two distinct entities or territories. A boundary between nature and culture, between the human and the non-human.” (Kristeva, 1982, p. 75) เค้ก ศพ *Abject* จึงกลายมาเป็นเนื้อเดียวกันผ่านการเสื่อมสลาย (Decay) เป็นความพิสดารที่น่าสะอิดสะเอียนเมื่อแม่ กลืนกายศพลูกชายเข้ามาเป็นเนื้อเดียวกับตน เป็นทั้งความตายและความแปดเปื้อนที่ทำทลายความ

รับรู้ด้านขอบเขตและความก้าวหน้า ล้อกับบริบททางสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยที่สนับสนุนผลผลิต ชีวิต
ความก้าวหน้า

จากความหมกมุ่นในเค้กเสียซึ่งเชื่อมโยงกับความตายของแม่ จะเห็นได้ถึงความผิดปกติของ
แม่ ความไม่สมบูรณ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อพิจารณาแม่ในบริบททางสังคมวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่คาดหวัง
ให้แม่เป็นผู้บำรุง พุ่มพริก ทะนุถนอมลูกซึ่งเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาชาติ

ในบทความ *Unstable Mothers: Redefining Motherhood in Contemporary Japan*
โดยเมแกน แมคคินเลย์ (Megan McKinlay) กล่าวถึงข้อเท็จจริงสำคัญเกี่ยวกับความเป็นแม่ในสังคม
ญี่ปุ่น นั่นคือ ในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นนั้น ผู้หญิงจะไม่ใช่ผู้หญิงตราบใดที่เธอไม่เคย
เป็นแม่ (McKinlay, 2002) และกรอบความคิดเช่นนี้ไม่ใช่สิ่งที่เป็นของญี่ปุ่นมาแต่ดั้งเดิม หากแต่เพิ่ง
ถูกประกอบสร้างขึ้นใหม่ในยุคสมัยเมจิ (ช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19) อันเป็นยุคสมัยที่มีการปฏิรูปทาง
สังคมและวัฒนธรรมขนานใหญ่เพื่อให้ชาติญี่ปุ่นเจริญทัดเทียมกับชาติตะวันตกซึ่งในตอนนั้นกำลังรุก
คืบเข้ามา

แมคคินเลย์กล่าวไว้ว่า ในสังคมญี่ปุ่น การที่จะเป็นผู้หญิงที่แท้จริงได้นั้นจะต้องผ่านความเป็น
แม่มาก่อน ซึ่งเรียกกันว่า *Ichinimae* (McKinlay, 2002) กรอบความคิดเช่นนี้บ่งบอกถึงความสำคัญ
เป็นอย่างยิ่งต่อความเป็นแม่ในสังคมญี่ปุ่น โครงสร้างดังกล่าวเกิดขึ้นในสมัยที่ประเทศกำลังก้าวเข้าสู่
ยุคใหม่ (Modern Japan) ซึ่งในจุดนี้เป็นประเด็นที่สำคัญ เพราะก่อนหน้านี้ แมคคินเลย์กล่าวว่า
หน้าที่ในการเลี้ยงลูกไม่ได้เป็นของมารดา หากแต่เป็นของสมาชิกอื่นในครอบครัวหรือพี่เลี้ยง (ในกรณี
ที่บ้านนั้นมีฐานะมีอันจะกิน) ผู้หญิงมีหน้าที่เพียงให้กำเนิดทายาทแก่ตระกูลจากที่กล่าวมา สามารถ
ชี้ให้เห็นได้ว่าการสร้าง “ความเป็นแม่” ขึ้นมาในประเทศญี่ปุ่นในยุคปฏิรูปสังคมและวัฒนธรรมดูจะมี
ความเกี่ยวข้องกับการเข้าควบคุมและบงการร่างกายของประชากรเพื่อจุดประสงค์ในการสร้างรัฐ ชาติ
มออัตลักษณะที่ยึดติดกับความเป็นชาติให้แก่ผู้หญิงผ่านการสร้างค่านิยมผลักดันให้ผู้หญิง “กลายเป็น

แม่” ความคิดนี้ได้รับการสนับสนุนจากตัวบทความเองที่กล่าวเช่นกันว่าอุดมคติเกี่ยวกับความเป็นแม่ เป็นไปเพื่อผลประโยชน์ของรัฐชาติ เพราะแม่ผู้มีบทบาทในการฟูมฟักลูกรวมถึงสมาชิกครอบครัว เป็นรากฐานสำคัญในระดับหน่วยครอบครัว (Family unit) เพื่อประเทศชาติที่เข้มแข็งในลำดับถัดไป แม่คิดินเลยยังกล่าวด้วยว่าสังคมญี่ปุ่นในยุคปฏิรูปเมจิคือสังคมแห่งระเบียบชนชั้นและปิตาธิปไตยเพื่อ สร้างความเข้มแข็งให้กับรัฐชาติ ปกป้องกันตัวจากการรุกรานของชาติตะวันตก

กล่าวคือ การที่ความเป็นแม่ในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นมีความเกี่ยวข้องกับ อุดมการณ์ชาตินิยมเป็นเพราะการสร้างรัฐชาติของคนญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับหน่วยครอบครัวภายใต้ ลำดับชั้นทางสังคม และปิตาธิปไตยที่เคร่งครัดเพื่อความเข้มแข็งเจริญรุ่งเรืองของชาติ หน้าที่ต่อความ เจริญรุ่งเรืองดังกล่าวก็ตกเป็นของหญิงผู้เป็นแม่ที่จะต้องเลี้ยงดูฟูมฟักทะนุถนอมลูกให้เติบโตขึ้นมา เป็นกำลังแก่ชาติต่อไปในอนาคต จะเห็นได้ว่าหน้าที่ของแม่ หรือความเป็นแม่ที่ถูกสถาปนาเป็น ค่านิยมเป็นไปเพื่อสังคมที่ก้าวหน้า และถึงแม้ว่าการผลักดันความก้าวหน้าในยุคเมจิจะกลับตาลปัตร นำไปสู่ค่านิยมแบบชาตินิยมขงจื้อและสังคมนิยมที่หลายทุกความเชื่อมั่นในสถาบันเก่าก่อนของญี่ปุ่น ค่านิยมความเป็นแม่ก็ยังคงหลงเหลือและเติบโตขึ้นมาอีกครั้งผ่านการผลักดันให้ผู้หญิงกลายเป็น แม่บ้านแม่เรือนหลังยุคฟื้นฟูจากสงคราม ดูแลปรนนิบัติลูกกับสามีผู้มีพื้นที่อยู่นอกบ้าน เป็นพนักงาน บริษัทในระบบทุนนิยมที่กลายมาเป็นรูปแบบเศรษฐกิจหลักของสังคมญี่ปุ่นในปัจจุบัน และแม่ยุคสมัย ปัจจุบัน ผู้หญิงจะออกมาทำงานบริษัทกันเป็นเรื่องปกติแล้ว ค่านิยมความเป็นแม่ที่กดดันให้ผู้หญิงต้อง ทำหน้าที่แม่อย่างสมบูรณ์แบบแม่ตัวเองจะต้องทำงานประจำด้วยนั้นก็ยังคงทอดมาถึงปัจจุบันจริง เห็นได้จากความคิดเห็นในสื่อบล็อกออนไลน์ของ BBC ในหัวข้อ *Japan: The worst developed country for working mothers?* เนื้อความข่าวบอกเล่าภาพการทำงานในบริบททางสังคมวัฒนธรรม ญี่ปุ่นร่วมสมัยที่บีบคั้นให้ผู้หญิง ต้องทำหน้าที่แม่อย่างสมบูรณ์แบบเมื่อมีครอบครัว เพราะสามีได้กัน พื้นที่ของตัวเองอยู่ในบริษัท และการเสียสละเวลาทำงานมาให้ครอบครัวนั้นถือเป็นเรื่องไม่สมควร

การบีบคั้นผู้หญิงในสังคมทุนนิยมสะท้อนออกมาในข้อสรุปที่ว่า “Women who are having children are not working. Women who are working are not having children.” (Wingfield-Hayes) เมื่อมีลูกแล้ว ความคาดหวังในการดูแลเด็กจะตกอยู่ที่ผู้หญิงทั้งหมด ความเป็นแม่ในฐานะผู้พุ่มพักที่เกี่ยวข้องกับสังคมก้าวหน้าจึงยังคงอยู่ และอยู่ในฐานะรากฐานหนึ่งของสังคมทุนนิยม

ไม่ว่า แม่ จะอยู่ตรงไหนของช่วงเวลา ตั้งแต่ยุคสมัยเมจิเป็นต้นมา แม่ ก็ถูกกำหนดให้เป็นเพียงหน่วยย่อยหน่วยหนึ่งภายใต้รัฐชาติ ปิตาธิปไตย ทุนนิยม หรือก็คือโลกของผู้ชายที่ผู้หญิงมีบทบาทเป็นเพียงผู้พุ่มพักซุ่มพล้ง เด็ก ๆ แห่งอนาคต เพื่อสังคม เพื่อชาติที่ก้าวหน้า ดังนั้นแม่ที่ถูกทิ้งไว้เบื้องหลังกับความตายของลูกใน *Afternoon at the Bakery* จึงมีความผิดแผกออกไป ไม่สามารถตอบสนองความคาดหวังของสังคมที่ยืนอยู่บนพื้นฐานความต้องการทางความมั่นคงและเศรษฐกิจ ข้อเสนอนี้ได้รับการสนับสนุนโดยภาพพ่อที่หายไป และพ่อที่เย็นชา เฉยเมย ในฉากหนึ่ง แม่ต้องการสัมผัสความตายของลูก จึงรื้ออาหารในตู้เย็นออกมาทั้งหมดอย่างไม่ไยดี ก่อนจะคลานเข้าไปอยู่ในตู้เย็น พ่อเปิดประตูตู้เย็น ลากแม่ออกมา แต่กลับไม่แสดงความห่วงใยซ้ำยังแสดงอาการต่อต้านรุนแรงทำร้ายแม่ ก่อนที่จะจากไปโดยไม่กลับมาอีก พ่อที่หายไปและเฉยเมยเย็นชาล้ากับภาพหัวหน้าครอบครัว ในบริบทสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยที่มีพื้นที่อยู่นอกบ้าน ทำงานหาเงิน แต่ขาดความผูกพันกับครอบครัว ดังเห็นได้ว่าพ่อใน *Afternoon at the Bakery* ไม่แสดงความผูกพันกับครอบครัวเลย แม่แต่น้อย

ดังกล่าวไปแล้วว่า *Revenge* ปรากฏภาพพ่อที่หายไปและแม่ผู้ไม่สมบูรณ์โดยสำคัญ พ่อที่หายไปยังปรากฏในเรื่องสั้น *Fruit Juice* โดยหนึ่งในตัวละครเอกผู้เป็นเด็กหญิงนิรนามต้องอยู่กับแม่ที่กำลังป่วยเพียงลำพัง หรือใน *The Little Dustman* ตัวเอกซึ่งเป็นลูกชายก็เล่าถึงช่วงเวลาที่ใช้กับแม่เลี้ยง ทว่ากลับไม่กล่าวถึงพ่อมากไปกว่าว่าเขาเป็นครูสอนศิลปะ นอกจากนี้ ยังกล่าวถึงในเชิงเฉยเมย โดยเขากล่าวว่าพ่อไม่เคยทำอะไรที่ยิ่งใหญ่ไปกว่าของใช้จิปาละภายในบ้าน ทั้งหมดนี้ยังเน้นย้ำถึงการ

ที่พ่อหายไปจากภาพโครงสร้างครอบครัว ซึ่งเป็นหน่วยย่อยที่สุดของสังคม แต่ก็ยังเป็นหน่วยสำคัญที่สุด เพราะครอบครัวคือสถาบันที่ฟูมฟักเด็ก ๆ ให้เติบโตขึ้นมาเป็นกำลังสำคัญของชาติ ดังที่แมคคินเลย์ได้ชี้ให้เห็น เมื่อหน่วยย่อยนี้ไม่สมบูรณ์เสียแล้ว เด็ก ๆ จึงพบกับภัยคุกคาม ในกรณีนี้สะท้อนออกมาได้ชัดเจนที่สุดผ่านการที่ลูกชายตายอย่างไม่ทราบสาเหตุ

ในบท *Haunted Houses and Family Melodramas* จาก *Introduction to Japanese Horror Film* บัลเมนกล่าวไว้ว่าสายสัมพันธ์พิเศษระหว่างแม่ลูกอาจอธิบายได้ด้วยภาพของพ่อที่หายไป (Balmain, 2008, p. 129) นอกจากนี้ ยังเสนอด้วยว่าในเรื่องเล่าญี่ปุ่นร่วมสมัย แม่ที่ร้ายคือแม่ที่บ้า หรือมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องเหนือธรรมชาติ (Balmain, 2008, p. 130) ข้อเสนอของบัลเมนเน้นย้ำข้อเสนอของผู้วิจัยที่เห็นว่าภาพแม่ที่ไม่สมบูรณ์ใน *Afternoon at the Bakery* สะท้อนให้เห็นถึงโครงสร้างทางครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ ซึ่งเป็นผลมาจากความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ และค่านิยมทางสังคมที่คาดหวังให้ผู้หญิงเป็นตั้งเครื่องจักรเลี้ยงดูครอบครัว โดยไม่คำนึงถึงผู้หญิงเอง เหล่านี้ล้วนบ่งชี้ให้เห็น ถึงรอยกะเทาะในรากฐานสถาบันครอบครัวญี่ปุ่นที่ไม่อาจฟูมฟักเลี้ยงดูพลเมืองได้ดังอุดมคติที่วาดเอาไว้

ความไม่สมบูรณ์ของแม่ยังสะท้อนออกมาผ่านความสนใจในข่าวเด็กตายอย่างอนาถ ใน *Afternoon at the Bakery* แม่ผู้สูญเสียไม่ได้แสดงอาการฟูมฟายหรือไว้อาลัยอย่างที่ผู้เป็นแม่ปกติพึงกระทำ แต่กลับแสดงอาการหมกมุ่นแปลก ๆ ในทางตรงกันข้ามกับค่านิยมแม่ผู้ฟูมฟักแทน ฉากที่แสดงให้เห็นถึงอาการหมกมุ่นดังกล่าวชัดเจนที่สุดคือฉากที่ตัวละครแม่บอกว่าตั้งแต่ลูกชายเสียชีวิตไปตัวเองก็เริ่มต้นสะสมข่าวเด็ก ๆ ที่เสียชีวิตอย่างโหดร้ายทารุณ:

After he was gone, I began to collect newspaper
clippings about children who had died under

tragic circumstances. Each day I would go to the library and gather articles from every newspaper and magazine, and then make copies of them.

An eleven-year-old girl who was raped and buried in a forest. A nine-year-old boy abducted by a deviant and later found in a wine crate with both of his ankles severed. A ten-year-old on a tour of an ironwork who slipped from a catwalk and was instantly dissolved in the smelter. I would read these articles aloud, reciting them like poems. (Ogawa, 2014, p. 8)

จากฉากที่ยกมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าผู้เป็นแม่มีความหมกมุ่นกับข่าวโศกนาฏกรรมเด็กที่ตายอย่างอนาถเป็นอย่างมาก จากแต่ละข่าวที่ผู้เป็นแม่กล่าวถึงล้วนโหดร้ายทารุณ ทั้งเด็กหญิงที่ถูกข่มขืนและฝังไว้ในป่า หรือเด็กชายที่ลื่นไถลลงไปในเตาหลอมเหล็กจนกลายเป็นเนื้อเดียวกับเหล็กในชั่วพริบตา ลักษณะทั้งหมดที่กล่าวไปมีความขัดแย้งกับความเป็นแม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ค่านิยมความเป็นแม่ในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยดังกล่าวถึงไปแล้วก่อนหน้าโดยสิ้นเชิง

ในบทวิเคราะห์ภาพยนตร์ของผู้กำกับปีเตอร์ กรีนอเวย์ (Peter Greenaway) *Consuming the Body: Literal and Metaphorical Cannibalism in Peter Greenaway's Films* ที่ตัจจนา พาฟลอฟ (Tatjana Pavlov) ได้ให้ความเห็นไว้ว่าการอ่านก็คือการบริโภค: “Reading and eating are both acts of consumption.” (Pavlov, 2007, p. 136) โดยยกตัวอย่างสำนวนที่มีความ

เกี่ยวข้องกับทั้งการอ่านและอาหาร การบริโภคขึ้นมากล่าวถึงอย่างเช่น *Food for thought* ในการรับรู้ผ่านการอ่าน สายตาต้อง *กลืนกิน* ตัวอักษร สมองต้องทำการประมวลผลเพื่อความเข้าใจ กลายเป็นความรู้ กระบวนการดังกล่าวนี้คล้ายคลึงกับการรับประทานอาหาร เมื่ออาหารผ่านเข้าปากไป ก็จะถูกย่อยสลายเพื่อที่สารอาหารจะได้ถูกนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ร่างกาย ดังนั้น การอ่านกับการรับประทานจึงนับได้ว่าเป็นกิจริยาที่ไม่ห่างไกลกัน

ดังนั้น เมื่อแม่อ่านออกเสียงข่าวการตายอย่างอนาถของเหล่าเด็ก ๆ ผู้นำสงสารเพียงลำพัง: “[...] read these articles aloud, reciting them like poems.” แม่จึงได้ *กลืนกิน* ความตายของเด็ก ๆ ผู้อับโชคเข้าไป ภาพแม่ผู้พุ่มพุกทะนุถนอมหล่นหายเมื่อแม่กลายเป็นหญิงกินศพเด็กตายผ่านตัวอักษรบนหน้าหนังสือพิมพ์ ความตายของเด็กรุ่นราวคราวเดียวกับลูกชายกลายเป็นส่วนหนึ่งของแม่ เป็นเลือดเนื้อและร่างกายตั้งเช่นอาหารที่รับประทาน ภาพของแม่หายไปเหลือเพียงหญิงผู้พุ่มพุกความตาย ความเสื่อมสลาย ความแปดเปื้อน

การกลืนกินความตายน่าสนใจในประเด็นของ *Mourning* (การคร่ำครวญ) และ *Melancholia* (ความโศกเศร้ารุนแรง) ตามแนวคิดของฟรอยด์ โดยฟรอยด์กล่าวว่าการที่คนเราจะเอาชนะความโศกเศร้าได้นั้น จะต้องมีความสามารถที่จะคร่ำครวญถึงความสูญเสียที่ประสบได้ก่อน หลังจากนั้นจึงจะสามารถปลดปล่อยความสูญเสียดังกล่าวออกไปจากอ้อมกอดได้ อย่างไรก็ตาม หากไม่สามารถกล่าวถึงความโศกเศร้าได้โดยตรง ก็จะจมอยู่กับความสูญเสีย เกิดเป็นภาวะ *Melancholia* ที่ความโศกเศร้าได้กักตุนตัวตน (*Incorporate*) ให้กลายเป็นหนึ่งเดียวกับความโศกเศร้านั้น กลายเป็นความสูญเสีย เป็นความตาย แม่ใน *Afternoon at the Bakery* ผู้ไม่ร้องไห้ ไม่ยอมรับว่าลูกชายตายไปแล้วผ่านการซื้อเค้กวันเกิดให้เขาเป็นประจำทุกปี และกลืนกินความโศกเศร้าผ่านความตายของเค้กและเด็กคนอื่น ๆ ชี้ให้เห็นว่าแม่ขาดความสมบูรณ์เพราะติดอยู่ในภาวะ *Melancholia* ไม่อาจเดินไปข้างหน้าเพื่อพุ่มพุกครอบครัวได้อีก

จากที่กล่าวไปข้างต้นจะเห็นได้ว่า คำสำคัญของความเป็นแม่ในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยคือการเป็นผู้ฟูมฟัก ทำนุบำรุงเลี้ยงดู ทะนุถนอมลูกเพื่อเป็นกำลังสร้างชาติ ระบบเศรษฐกิจทุนนิยมที่มั่งคั่งสมบูรณ์ต่อไป ดังนั้น แม่ที่ปรากฏใน *Afternoon at the Bakery* ที่ปล่อยให้ลูกหนีออกจากบ้านจนเสียชีวิตโดยไม่ทราบสาเหตุผู้หมกมุ่นกับความตายของเด็ก ๆ จึงแสดงถึงภาวะถดถอยของความเป็นแม่ เป็นด้านกลับกันของแม่ในอุดมคติของสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยโดยสิ้นเชิง ชี้ให้เห็นถึงความเป็นแม่ที่กำลังเสื่อมสลายลงในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย ซึ่งนำไปสู่แนวคิดเรื่องความผิดพลาดในระดับโครงสร้างทางสังคม อัตลักษณ์ความเป็นพ่อและแม่ถูกทำลาย รวมถึงโครงสร้างในอุดมคติที่ชี้ให้เห็นถึงความล้มเหลวของนโยบายสนับสนุนรัฐชาติผ่านสถาบันครอบครัว

ในลำดับต่อไป ผู้วิจัยจะชี้ให้เห็นถึงรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับการกลืนกายความตายลูกชายของแม่ ดังกล่าวไปแล้วว่าการอ่านนั้นเทียบเคียงได้กับการบริโภค การที่แม่เฝ้ามองดูสตอว์เบอร์รี่ซอร์ตเค้กเน่าสลาย: “I passed my days watching it rot.” (Ogawa, 2014, p. 6) ก็เปรียบได้กับการอ่านเช่นกัน เค้กที่กำลังเน่าเปรียบเสมือนตัวบทที่แม่ครุ่นคิดพิจารณา ก่อนที่จะเอยกับสามีว่าเชิอรานนั้นสวยงาม “Mold can be quite beautiful, [...]” (Ogawa, 2014, p. 6) เค้กในฐานะตัวบทได้รับการเน้นย้ำด้วยการ *เขียน* ลงบนหน้าเค้กของพนักงานหญิงสาวในร้าน เมื่อแม่เห็นเค้าร่างของพนักงานจากรอยแฉ้มประตูที่เชื่อมต่อระหว่างหน้าร้านกับหลังร้าน แม่ผู้เล่าก็ได้กล่าวว่าเธอคงจะหยอดครีมและสตอว์เบอร์รี่ลงบนหน้าเค้กได้อย่างบรรจง: “I could see her [...] piping on the cream, and arranging each strawberry with infinite care.” กิริยา *Pipe on the cream* และการจัดเรียงสตอว์เบอร์รี่ลงบนหน้าเค้กนั้นคล้ายคลึงกับการบรรจงสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหรือการเขียนบทกวี เค้กในตู้ที่หน้าตาสวยงามถูกจัดวางแสดงอยู่ในตู้กระจกอย่างเป็นระเบียบราวผลงานใน Gallery ดังคำบรรยายของแม่: “Cakes, pies, and chocolate were carefully arranged in a glass case, [...]” (Ogawa, 2014, p. 2) ช่วยเน้นย้ำเค้กในฐานะตัวบทที่สามารถถูกบริโภคได้ผ่าน

การมอง “อ่าน” และเช่นเดียวกับการที่แม่บริโศคชาวเด็กตาย การที่แม่หมกมุ่นเฝ้ามองเค้กศพลูกก็เท่ากับแม่ได้กลืนกายความตายของลูกเข้าไปอีกทางหนึ่งเช่นกัน และการกลืนกินนี้สื่อเค้าไปถึงความสั่นคลอนทางอัตลักษณ์ของแม่ เพราะการกินกันเอง (Cannibalism) อันที่จริงก็คือความ Grotesque ที่ลบล้างเส้นแบ่งระหว่าง Self กับ Other มนุษย์กับอาหารออกไป เมื่อร่างเขาถูกย่อยสลายกลายเป็นเนื้อและเลือดของเรา ตัวตนของเราจึงไม่ใช่ของเราเพียงคนเดียวอีกต่อไป: “After all, cannibalism plays out, materially and figuratively, the integration of the self into the other, the other into the self, the abnormal into the normal.” (Edwards & Graulund, 2013, p. 7) แม่กลืนกินร่างกายของลูกชายผ่านการเฝ้ามองสตอร์วเบอร์รี่ชอร์ตเค้กและได้รับเอาความตายของลูกเข้ามาแปดเปื้อนชีวิต ถดถอยหลังเข้าสู่ความเสื่อมสลาย

อีกประเด็นที่น่าสนใจภายในขอบเขตของเค้กคือศพ ก็คือการที่สตอร์วเบอร์รี่ชอร์ตเค้กกลายมาเป็น Fetish ดังกล่าวไปแล้วว่าการซื้อสตอร์วเบอร์รี่ชอร์ตเค้กของแม่มีความเป็น พิธีกรรม เพราะเป็นการกระทำที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ ภายใต้งैงเอนไซของวันและเวลาที่แน่นอน ซึ่งในที่นี้ก็คือในวันคล้ายวันเกิดของลูกชายผู้ล่วงลับ อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะซื้อเค้กไปฉลองวันเกิดปลอม ๆ ของลูกชายสักกี่ครั้ง ลูกที่ตายไปก็ไม่มีวันฟื้นคืนกลับมา สตอร์วเบอร์รี่ชอร์ตเค้กจึงเปรียบเป็นเพียง Fetish แทนร่างของลูกชายที่หายไป แต่จะไม่มีวัน กลายเป็น ลูกชายของตัวเอง ทดแทนแต่ไม่อาจแทนที่ เช่นเดียวกับความหมายของ Fetish ตามมุมมองของฟรอยด์ที่มองว่า Fetish คือตัวแทนองคชาติที่ถูกตอนไปของแม่ (Steele, 1996, p. 14) ตัวแม่ใน *Afternoon at the Bakery* ก็แทนความขาดดังกล่าวด้วยเค้กที่เป็นองค์ประกอบของพิธีกรรม สอดคล้องกับความหมายดั้งเดิมของ Fetish ที่หมายถึงเครื่องรางของขลัง เน้นย้ำคุณสมบัติความเป็น Fetish ของเค้กที่แฝงความ Grotesque เอาไว้ด้วยเพราะเค้กคือลูกชาย หรือศพลูกชายทั้งสองต่างอยู่ในสถานะของ *The in-between* เหยียบอยู่บนเส้นแบ่งบาง ๆ ระหว่างชีวิตและความตายมนุษย์และอาหาร และถึงจะแสดงแทนลูกชาย แต่ลูกชายก็ตายกลายเป็น

ศพไปแล้ว ส่วนเค้กเองก็กำลังจะกลายเป็นศพเช่นเดียวกัน ไม่ว่าจะอย่างไร เค้กก็แปดเปื้อน ลูกชายก็แปดเปื้อน ทั้ง *Object* และ *พิสดาร* และแม่คือผู้กลืนกลายความตาย ความเสื่อมสลาย ความแปดเปื้อนนั่น ในตอนจบ การที่แม่กล่าวกับพนักงานขายว่า “Two strawberry shortcake, please.” (Ogawa, 2014, p. 12) จำนวนสองนั้นมีความสำคัญ เพราะมันเกริ่นกาล ถึงความตาย ของเค้กที่ไร้ผู้บริโภคนั้น เป็นตอนจบที่ไม่จบ หมุนเวียนเป็นวงจรเค้ก ศพอยู่ร่ำไป

เมื่อมาถึงจุดนี้ จะเห็นได้ว่า *Revenge* แสดงภาพโครงสร้างครอบครัวที่ล้มเหลวผ่านภาพแม่ที่ไม่สมบูรณ์และพ่อที่หายไป ทั้งหมดนี้ส่งผลต่อความตายของลูกชายใน *Afternoon at the Bakery* สะท้อนถึงความผิดพลาดในระดับโครงสร้างของสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยที่การพุ่มพริกเพื่อพัฒนาอาจไม่ใช่คำตอบเสมอไป ข้อเสนอดังกล่าวยังได้รับการเน้นย้ำด้วยตัวสตรอว์เบอร์รี่ชอร์ตเค้กเองดังจะกล่าวในลำดับถัดไป

ดังกล่าวไปแล้วข้างต้นว่าสตรอว์เบอร์รี่ชอร์ตเค้กมีบทบาทเป็นอย่างมากใน *Afternoon at the Bakery* จากบทบรรยายเนื้อเรื่องใน *Afternoon at the Bakery* จะเห็นได้ว่าตัวบทให้ความสำคัญกับสตรอว์เบอร์รี่ชอร์ตเค้กมากเป็นพิเศษ ข้อเสนอดังกล่าวปรากฏผ่านใจความสำคัญของเรื่องคือการที่ตัวละครแม่ตั้งใจไปซื้อสตรอว์เบอร์รี่ชอร์ตเค้ก ที่สำคัญ สำหรับตัวละครแม่ ต้องเป็นเค้กชนิดนี้เท่านั้น ไม่ใช่ชนิดอื่น เห็นได้จากบทบรรยายที่แม่ผู้เล่ากล่าวไว้ว่าเค้กในตู้นั้นล้นแล้วแต่สวยงามน่ารับประทาน ทว่าความตั้งใจดั้งเดิมของเธอคือการซื้อสตรอว์เบอร์รี่ชอร์ตเค้กเท่านั้น: “Everything looked delicious. But I knew before I entered the shop what I would buy: two strawberry shortcakes. That was all.” (Ogawa, 2014, p. 12)

จากคำบอกเล่าดังกล่าวชี้ชวนให้เห็นว่าสตรอว์เบอร์รี่ชอร์ตเค้กมีความสำคัญเป็นอย่างมากกับเนื้อเรื่อง อย่างไรก็ตาม ไม่เพียงแต่สตรอว์เบอร์รี่ชอร์ตเค้กที่ถูกเน้นย้ำ แต่เป็นสตรอว์เบอร์รี่ชอร์ตเค้กที่ค่อย ๆ เน่าเสียอย่างช้า ๆ ต่างหากที่ถูกเน้นย้ำซ้ำ ๆ ยิ่งกว่า ในประเด็นนี้ ผู้วิจัยตั้งใจที่จะชี้ให้เห็นว่า

สตอร์วเบอร์รี่ชอร์ตเค้กที่ค่อย ๆ เน่าเสียอย่างช้า ๆ นอกจากจะแสดงความสั่นคลอนทางอัตลักษณ์ของผู้คนในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย (พ่อ แม่) ผ่านการเป็นภาพแทนศพของลูกชาย ซึ่งเชื่อมโยงถึงความ เป็นแม่ที่หายไปในตัวละครผู้เล่าเรื่องดังอธิบายไปแล้ว ยังแสดงการกักร่อนบ่อนเซาะสังคมทุนนิยม อีกด้วย

ในบทความ *The Christmas Cake: A Japanese Tradition of American Prosperity* โดยฮิเดะโยะ โคะนากายะ (Hideyo Konagaya) ที่ความสตอร์วเบอร์รี่ชอร์ตเค้กแบบญี่ปุ่นไว้อย่าง น่าสนใจ โดยกล่าวว่าสตอร์วเบอร์รี่ชอร์ตเค้กแบบญี่ปุ่น ซึ่งมีเอกลักษณ์คือครีมขาวสะอาด โปะด้วยวิป ครีมหนาหนักประดับสตอร์วเบอร์รี่จำนวนมากไว้ตรงกลางเป็นภาพแทนความมั่งคั่ง ชัยชนะของ เศรษฐกิจทุนนิยมและการเข้ามามีบทบาทในวิถีชีวิตของวัฒนธรรมตะวันตกในสังคมญี่ปุ่นหลังประเทศ ฟื้นฟูจากสงคราม โดยหลังสงครามนั้น ของหวานแบบตะวันตกเป็นภาพจำแห่งความมั่งคั่งที่เด็ก ๆ ชาวญี่ปุ่นมองเห็นอเมริกาผู้เข้ามาให้น้ำให้อาหาร: “Sweet chocolates, above all, given by American soldiers epitomized the utmost wealth Japanese children saw in American lives.” (Konagaya, 2001, p. 122) นอกจากนี้ ของหวานแบบตะวันตกและน้ำตาลที่หาได้ง่ายขึ้น จากการช่วยเหลือของรัฐบาลหลังสงครามก็ทำให้ขนมตะวันตกกลายเป็นสัญลักษณ์ของการพัฒนา หลังสงคราม ความมั่งคั่งและความเท่าเทียมของสังคมทุนนิยมประชาธิปไตย วิปครีมที่เคยเป็นของหา ยากถูกโปะบนเค้กอย่างไม่บันยะบันยัง รวมไปถึงสตอร์วเบอร์รี่ลูกใหญ่หลายลูก การใช้วัตถุบอย่าง ล้นเกินของสตอร์วเบอร์รี่ชอร์ตเค้กแบบญี่ปุ่นเป็นทั้งการแสดงถึงชัยชนะทางเศรษฐกิจหลังสงคราม และการถูกครอบงำโดยบริโศคนิยมไปในเวลาเดียวกัน

จากที่กล่าวไป เค้กคริสต์มาส หรือสตอร์วเบอร์รี่ชอร์ตเค้กคือภาพแทนของการบริโศค ทุน นิยม และเป็นตะวันตก การที่ *Afternoon at the Bakery* เน้นย้ำการเน่าเสียของเค้กจึงล้อกับ

การพัฒนาของสังคมทุนนิยม ความก้าวหน้าและการบริโภคถูกกระตุ้นให้ค่อย ๆ เสื่อมสลาย บ่งชี้ถึงความล้มเหลวในขั้นตอน

4.3 ความดิบเถื่อนของทุนนิยม

นอกจาก *Afternoon at the Bakery* พ่อและแม่ที่หายไปและลูกที่สูญเสียยังแสดงผ่าน *Fruit Juice* การที่ตัวละครเอกขาดพ่อที่ทิ้งเธอและแม่ไปตั้งแต่ยังเล็ก และการที่แม่ป่วย ทิ้งให้เธอใช้ชีวิตเพียงลำพังทำให้เด็กหญิงแสดงอาการแปลกประหลาดออกมา สะท้อนให้เห็นถึงวิกฤตอัตลักษณ์ ซึ่งเป็นผลมาจากโครงสร้างทางสังคมที่ผิดพลาด

Fruit Juice ได้รับการถ่ายทอดผ่านเสียงของบุคคลที่หนึ่งเช่นกัน ผู้เล่าบอกเล่าถึงประสบการณ์ที่เคยได้ไปรับประทานอาหารกับพ่อของเพื่อนผู้หญิงร่วมชั้นที่แทบจะไม่รู้จักกันเลย วันหนึ่ง ขณะที่ผู้เล่านั่งอยู่คนเดียวในห้องสมุด เด็กสาวคนดังกล่าวก็มาชวนให้ไปรับประทานอาหารด้วยกันในวันหยุด ความจริงเผยออกมาว่าเธอ เป็นลูกนอกกฎหมายของนักการเมืองผู้มีชื่อเสียงปานกลาง และแม่ของเธอป่วยหนักอยู่ในโรงพยาบาล พ่อของเด็กสาวให้เธอมารับประทานอาหารด้วยกันในร้านอาหารหรู ทว่าเด็กสาวกลับนั่งเจ็บและก้มหน้าก้มตารับประทานอาหารที่ถูกนำมาอย่างโตะอย่างไม่หยุดยั้ง เมื่อออกจากร้านมาแล้ว แทนที่จะขึ้นรถไฟกลับบ้าน เธอก็พา ผู้เล่าเดินเลยไปยังที่ทำการไปรษณีย์เก่าร้าง และเมื่อเปิดเข้าไปก็พบกับภูเขากวีที่กองโตอัดแน่นอยู่ด้านในนั้น เด็กสาวกอดลูกกวีขึ้นมากลืนกินอย่างตะกละตะกรามด้วยน้ำตาไหลพราก ในอีกหลายปีให้หลัง ผู้เล่าได้โทรศัพท์หาเด็กสาวเมื่อทราบข่าวมรณกรรมของนักการเมืองที่ผู้เล่าเคยรับประทานอาหารด้วย จากฉากร้องไห้คุยโทรศัพท์ ที่เชื่อมต่อกัน ผู้อ่านจึงทราบได้ว่าเด็กสาวคือพนักงานร้านขายเค้กจาก *Afternoon at the Bakery* นั่นเอง

ความผิดปกติของเด็กหญิงใน *Fruit Juice* คือฉากที่เธอกินกินภูเขาลูกกีวี่ รวมถึงอากัปกริยาที่เรียวร้อยในตอนแรก ก่อนจบลงด้วยความตะกละตะกรามในตอนท้าย ในประเด็นนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาการบริโภคอย่างล้นเกินซึ่งสะท้อนให้เห็นผ่านการบริโภคอาหารตลอดทั้งเรื่องของเด็กสาว และเชื่อมโยงความล้นเกินดังกล่าวเข้ากับสัญลักษณ์ดิบเพื่อแสดงให้เห็นถึงความ Grotesque ในอีกรูปแบบหนึ่งซึ่งนอกจากบ่งชี้ถึงโครงสร้างทางสังคมที่ล้มเหลวแล้ว ยังสะท้อนถึงการบ่อนเซาะอุดมคติก้าวหน้าของสังคมทุนนิยมอีกด้วย

จากฉากในห้องอาหาร ผู้เล่าได้บรรยายถึงพ่อของเด็กสาวว่าสั่งอาหารมาเป็นปริมาณมาก: “He ordered a great deal of food, speaking so quickly that the waiter could barely keep up.” (Ogawa, 2014, p. 17) ความเยอะของอาหารดังกล่าวสะท้อนผ่านการที่พนักงานต้องจดรายการจนมือเป็นระวิง นอกจากนี้ ผู้เล่ายังได้บรรยายถึงอาหารหลากหลายที่ถูกนำมาเสิร์ฟอย่างต่อเนื่อง ทั้งเมนูทะเล เมนูเนื้อ เมนูของหวาน ทั้งหมดนี้มีมากกว่าที่ผู้เล่าจะรับประทานไหว: “Next came the meat course, served with a flourish by several waiters.” (Ogawa, 2014, p. 19) จะเห็นได้ว่าในหนึ่งเมนูเองก็มีอาหารย่อยประกอบหลายจานเสียจนต้องใช้พนักงานหลายคนมาเสิร์ฟ และแม้เมื่อมาถึงจุดนี้ ผู้เล่าก็อึดจนแทบไม่อาจรับประทานอะไรได้ไหวอีกแล้ว ก็จำยอมต้องฝืน: “[...] forced myself to eat the meat as well.” (Ogawa, 2014, p. 19) เพราะสองพ่อลูกต่างก็รับประทานอย่างไม่หยุดยั้ง: “[...] the two of them went on eating almost greedily, [...]” ไม่ว่าจะอาหารจะถูกนำมาเสิร์ฟในปริมาณมากขนาดไหน ก็ไม่มีบทบรรยายใดเลยที่แสดงให้เห็นถึงความพอของสองพ่อลูก กลับกัน ทุกคนยกเว้นผู้เล่ากลับตั้งหน้าตั้งตารับประทานอาหารตรงหน้าอย่างไม่มีความกลัวว่าจะอึด

เมื่อพิจารณาปริมาณความเยอะของอาหาร จะเห็นได้ว่าการบริโภคของสองพ่อลูกนั้นสอดคล้องกับคติความก้าวหน้าและการมุ่งพัฒนา รวมถึงการบริโภคของสังคมทุนนิยม ย้อนกลับไปยัง

ประเด็นผู้พุ่มฟักใน *Afternoon at the Bakery* ที่ความก้าวหน้ามาพร้อมกับความมั่งคั่งและอุดมสมบูรณ์ ความสอดคล้องของอาหารบนโต๊ะกับอุดมคติความก้าวหน้าก็ได้รับการเน้นย้ำผ่านเมนูของหวานซึ่งเป็นเค้กสตอร์วเบอร์รี่ที่ได้รับการตกแต่งอย่างล้นเกินผ่านการประโคมโปะครีมหนาเตอะเช่นกัน: “[...] covered in a thick layer of whipped cream.” (Ogawa, 2014, p. 20) ความหนาของวิปครีมช่วยเน้นย้ำภาพลักษณ์ความอุดมสมบูรณ์ของอาหารบนโต๊ะ ทุกเมนูล้วนอัดแน่นไปด้วยเนื้อหนังมังสา

อย่างไรก็ตาม ภาพความสมบูรณ์มั่งคั่งนี้เริ่มที่จะผิดที่ผิดทางเมื่อเด็กสาวเดินมาเจอภูเขากีวี่ในที่ทำการไปรษณีย์เก่า เด็กทั้งสองพบว่าในนั้นมีผลกีวี่อัดแน่นอยู่เต็ม: “But the rest of the space was filled with kiwis, enormous heaps of them. [...] I watched, afraid she might disturb the pile and bring it tumbling down on us.” (Ogawa, 2014, p. 23) จากคำบอกกล่าวของผู้เล่าจะเห็นได้ถึงปริมาณมหาศาลของกีวี่ในที่ทำการไปรษณีย์เก่า มากเสียจนผู้เล่าเกรงว่าภูเขาผลไม้ชิ้นจะหล่นลงมาทับพวกเขาทั้งสองแม้เพียงหยิบผลกีวี่ ออกจากกองมาสักลูกสองลูก และเมื่อพิจารณาภาพอาหารที่ปรากฏตั้งแต่ต้นเรื่อง ในด้านหนึ่งจะเห็นได้ว่า การบริโภคอย่างอุดมสมบูรณ์จนต้องพยายามกลั้วกลืนอาหารลงคอได้นำพาเรื่องราวมาสู่ภูเขากีวี่ ความอุดมสมบูรณ์ผันกลายเป็นความล้นเกิน (Excess) สะท้อนผ่านภูเขากีวี่ และความ Excess เป็นความ Grotesque อย่างหนึ่งซึ่งชี้ชวนให้ย้อนกลับไปสำรวจพฤติกรรมการบริโภคของเด็กสาว เพราะ Excess นั้นทำลายเส้นแบ่งระหว่างนอกและในเมื่อสิ่งที่ถูกอัดเข้าไป *ล้นทะลัก* ออกมา: “Faced with excess, with quantities larger than its frame, it expands outward.” (Edwards & Graulund, 2013, p. 75) ความล้นเกินนี้ชี้ชวนให้เห็นถึงอะไรบางอย่างที่ผิดพลาดไป นาฬิกาที่เดินไปข้างหน้า ดึงค่านิยมของคนให้บริโภคให้มากขึ้นความสมบูรณ์มั่งคั่งให้เป็นที่ปรารถนา สะท้อนผ่านการสั่งอาหารมาเติมโต๊ะของนักการเมืองผู้เป็นตัวแทนการใช้อำนาจของเมือง (“Clearly he was accustomed to giving orders.” (Ogawa,

2014, p. 17) ผู้เล่าได้กล่าวถึงนักการเมืองเอาไว้ ผู้ขึ้นนโยบายของเมืองที่มีหอนาฬิกาเป็นจุดศูนย์กลาง ทว่าความอุดมสมบูรณ์ซึ่งเป็นอุดมคติดังกล่าวถูกทำลายด้วยกองทัพผลกีวี่ที่ถูกบริโภคอย่างตะกรุมตะกรามโดยเด็กสาว ความมั่งคั่งนำไปสู่ความล้นเกิน และความล้นเกินไม่ได้นำไปสู่ความก้าวหน้า แต่กลับดึงเอาความดิบเถื่อนของปัจเจกออกมา ซึ่งในที่นี้สะท้อนผ่านอากัปกิริยาการรับประทานอาหารอันเดินทางถดถอย จากที่รับประทานอาหารอย่างมีวัฒนธรรมกลับกลายเป็นการใช้มืออย่างไร้วัฒนธรรม

ในวิดีโอประกอบเพลง *Seasons Die One After Another* (2015) ของวงดนตรีญี่ปุ่น *Amazarashi* ปรากฏภาพของหญิงสาวแต่งกายเรียบร้อยในชุดเสื้อเชิ้ตสตรีกับกระโปรงรับประทานอาหารอยู่บนโต๊ะสีขาว แรกเริ่ม หญิงสาวรับประทานอาหารอย่างเรียบร้อยโดยใช้มีดส้อม ทว่าเมื่อวิดีโอดำเนินไปเรื่อย ๆ จากการรับประทานอาหารด้วยมีดส้อมอย่างเชื่องช้าเริ่มเพิ่มความรวดเร็ว ศีรษะที่เคยเงยตั้งตรงเริ่มก้มลงต่ำ สวาปามเนื้อแดงสดตรงหน้าซึ่งไม่มีทีท่าว่าจะหมดไม่ว่าจะรับประทานไปมากแค่ไหนแล้วก็ตาม จนในที่สุด หญิงสาวก็ก้มลงจมนใบหน้าติดจานขึ้นเนื้อ มือขวาจับคว่ำกองเนื้อขึ้นมายัดใส่เข้าไปในปาก เลือดสดเลอะเทอะเปรอะเปื้อนทั้งบนโต๊ะ บนเสื้อผ้าและบนใบหน้าสะอาดสะอาด อากัปกิริยาตะกรุมตะกรามสะท้อนผ่านการรับประทานอาหารอย่างลึมหายใจจนมือกระแทกเข้ากับแก้วที่ตั้งอยู่ข้าง ๆ ก้นจานของเหลวภายในทำท่าว่าจะกระฉอกออกมา ท่าทางการรับประทานอาหารของหญิงสาวสิ้นไร้ซึ่งมารยาทความสุภาพในตอนต้นอย่างไร้ร่องรอยเมื่อเธอยกจานขึ้นเลียหยาดเลือดซึ่งยังคงติดอยู่บนเนื้อจาน ความดิบเถื่อนเช่นสัตว์ป่าทะลักล้นออกมาจากหญิงสาวปกติธรรมดาคนหนึ่งซึ่งเปลี่ยนไปโดยสิ้นเชิงหลังการรับประทานอาหารอย่างไม่ลดละ

ภาพจากวิดีโอประกอบเพลงดังกล่าวมีความคล้ายคลึงกันอย่างยิ่งกับภาพของเด็กสาวใน *Fruit Juice* แรกเริ่มเดิมที ผู้เล่าได้บรรยายไว้ว่ากิจกรรมารยาทบนโต๊ะอาหารของเด็กสาวนั้นงดงามไร้ที่ติ: “She ate with impeccable table manners, her back straight, her knees flush together,

her feet planted evenly on the floor.” (Ogawa, 2014, p. 18) ไม่ต่างจากหญิงสาวในฉากเปิดของวิดีโอประกอบเพลงที่ผู้วิจัยยกขึ้นมาก่อนหน้า ทว่าเมื่อเวลาผ่านไปพร้อมกับอาหารที่ถูกยกมาเสิร์ฟแบบจานต่อจาน อากัปกิริยาของเด็กสาวก็เริ่มเปลี่ยนไปค่อย ๆ ถดถอยลงสู่ความดิบเถื่อนเมื่อเมนูเนื้อมา เธอก็รับประทานอาหารจานดังกล่าวอย่างเกือบจะตะกละตะกราม – “[...] almost greedily.” (Ogawa, 2014, p. 19) จนในที่สุด เมื่อมาถึงภูเขากีวี ผู้เล่าก็ได้แต่เฝ้ามองเพื่อนจกกินผลกีวีอย่างไม่รู้จักอิ่ม – ราวกับเด็กที่หิวโหย: “For a long time, she stood there eating kiwis, one after another. She consumed them like a starving child, dizzy with hunger. Her carefully ironed blouse and her beautiful hands grew sticky.” (Ogawa, 2014, p. 23) มารยาทไร้ที่ติของเด็กสาวหายลับไป คงเหลือไว้แต่การสวาปามอย่างดิบเถื่อน ฟันกัดลงบนเนื้อผลไม้เสียงดังจนผู้เล่าบรรยายว่าได้ยินเสียงฟันจรมลิกลงไปในผิว ตั้งหน้าบริโภครโดยไม่สนใจว่าเสื้อผ้าหรือเนื้อตัวจะเลอะเทอะเปรอะเปื้อน ภาพหญิงสาวในวิดีโอกับเด็กสาวใน *Fruit Juice* มีความใกล้เคียงกันอย่างมากและการถดถอยจากมารยาทสู่สัญชาตญาณดำเนินไปเคียงคู่กันกับปริมาณอาหารที่ถูกนำออกมาอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

จะเห็นได้ว่าความอุดมสมบูรณ์ของอาหารจนล้นเกินนั้นได้ดึงเอาสัญชาตญาณดิบในตัวเด็กสาวออกมา ความล้นเกินคือความเกินพอดี ไม่รู้จักซึ่งขอบเขต ความล้นเกินในที่นี้ทำให้พรมแดนความรู้สึกริมของเด็กสาวขยายออกจนถูกกลืนหาย พร่าเลือนเส้นแบ่งระหว่างความเป็นมนุษย์และความเป็นสัตว์ของเธอจนอัตลักษณ์เลือนไหล ความ Grotesque ในรูปแบบ Excess ดึงตัวตนด้านมืดของปัจเจกออกมา เป็นตัวตนที่ตะกละตะกราม ไร้ซึ่งเหตุผล ดังจะเห็นว่าความ Grotesque นั้นดึงความดิบเถื่อนของบุคคลออกมา: “[...] does not address the rationalist in us or the scientist in us, but the vestigial primitive in us, the child in us, the potential psychotic in us.” (Edwards & Graulund, 2013, p. 75) ความอุดมสมบูรณ์ที่มากเกินพอดีกลายเป็นความน่า

สะอิดสะเอียน ซึ่งในที่นี้แสดงออกผ่านกฏเขากวี และกฏเขากวีนี้เองได้ดึงความเป็นสัตว์ที่สุดในตัวตนของเด็กสาวออกมา อัดลักษณะของเด็กสาวถูกสั่นคลอนด้วยความล้นเกินที่เป็นลักษณะเด่นของสังคมทุนนิยมการบริโภคไม่ได้นำพาไปสู่อนาคต ในทางตรงกันข้าม กลับจุดดึงเราให้ถดถอยลง ยิ่งบริโภคมากเท่าไร ความดิบเถื่อนก็ยิ่งเพิ่มมากขึ้นเท่านั้น เพราะเมื่อขอบเขตความพอเลือนหายไปเสียแล้ว สามัญสำนึกต่าง ๆ ก็ย่อมถูกกลืนกิน เห็นได้จากเด็กสาวที่โหมกระหน่ำบริโภคผลกีวีจนเนื้อตัวเปรอะเปื้อน

การปรากฏของอาหารอย่างไม่มีจุดจบชี้ชวนให้คิดถึง Mass Product ในรูปแบบเศรษฐกิจทุนนิยม ไม่ว่าจะหันไปทางไหน เราก็พบกับความล้นเกิน การบริโภคข่าวสารจนเกิดอาการ *Overconnected* การให้บริการอาหารในรูปแบบ Buffet สินค้าพลาสติกที่ป้อนออกมาจนเต็มกระบะและขายในราคาถูก ๆ อาหารและสิ่งของเหล่านี้ ไม่ว่าจะบริโภคสักเท่าไรก็ไม่พ่องหายไปกลับเต็มเต็มเหมือนเดิม มีพร้อมอยู่ตลอดเวลาเราใช้เวทมนต์ เช่นเดียวกับกีวีที่ปรากฏอยู่ในที่ทำการไปรษณีย์ร้างอย่างน่าอัศจรรย์ (แม้ภายหลังผู้อ่านจะทราบว่าเป็นฝีมือของหญิงชราคนหนึ่งก็ตาม กองทัพผลกีวีนี้ก็ยังมีความแปลกประหลาดอยู่ดี) เหตุการณ์เหล่านี้มาพร้อมกับอุดมคติความก้าวหน้าที่เน้นย้ำถึงความมั่งคั่งทางวัตถุ สนับสนุนการบริโภค นาฬิกากลางจัตุรัสหมุนไปข้างหน้าว่าเด็กสาวผู้อยู่ในวังวนแห่งการบริโภคกลับก้าวเดินถอยหลัง กลับไปสู่ความตึกดำบรรพ์ที่ต่างคน ต่างแย่งชิง ฉีกทิ้งกินอาหารด้วยมือ ชุดเสื้อผ้ารีดเรียบอันแสดงถึง Order ขัดแย้งกับน้ำกีวีที่ไหลเลอะเทอะเปรอะเปื้อนจนหนีบเหนียว อันที่จริงแล้ว การบริโภคอย่างล้นเกินก็นำพาผู้คนไปสู่ การแย่งชิง ฉีกทิ้งใช่หรือไม่ อัดลักษณะความเป็น Order ของเด็กสาวถูกสั่นคลอนด้วยความล้นเกินที่ทำให้เด็กสาวยืนอยู่ระหว่างอารยธรรมและสัตว์ป่า และความสั่นคลอนนี้เอง ความ Grotesque นี้ ได้สะท้อนให้เห็นว่าภายใต้ Order และ Progress ของนาฬิกา ความมั่งคั่งอาจไม่นำพาเราไปสู่อนาคตอันสดใสมากเท่ากับการพาเราจมดิ่งลงสู่

ความไร้อารยธรรม *ขาดความรู้ด้านความปลอดภัย* สู่ความถดถอยที่โลกทุนนิยมปฏิเสธหน้า
ความก้าวหน้าและความมั่งคั่งคือความหลอกลวง

ในตอนท้ายของ *Fruit Juice* เมื่อผู้เล่าและเด็กสาวเดินทางมาเจอภูเขาทีวีในที่ทำกา
ไปรษณีย์ร้าง เด็กสาวก็กล่าวออกมาว่า “More than you could ever eat!” (Ogawa, 2014, p.
23) ประโยคของเด็กสาวยิ่งตอกย้ำประเด็นความล้นเกินที่ผู้วิจยนำเสนอ ผลก็คือตัวแทนผลผลิตของ
ความมั่งคั่งที่เจริญเติบโตเกินขอบเขตของตัวเอง และแทนที่จะส่งเสริมความก้าวหน้าไปตามการเดิน
ของซึมนาฟิกา ผลผลิตของความก้าวหน้าดังกล่าวกลับบ่อนเซาะตัวมันเองด้วยการแสดงให้เห็นว่า
ความล้นเกินดังออกมาซึ่งสัญลักษณ์สัตว์ป่าและความดิบเถื่อน ทั้งหมดสะท้อนผ่านเด็กอัตลักษณ์
สั้นคลอนระหว่างระบบและความวุ่นวาย มนุษย์กับสัตว์

จาก *Fruit Juice* จะเห็นได้ว่าการที่เด็กหญิงขาดทั้งพ่อที่ละเลย กับแม่ที่ป่วยไข้ ส่งผลให้เธอ
แสดงออกซึ่งพฤติกรรมประหลาดที่อธิบายไม่ได้ การที่แม่นอนอยู่ในโรงพยาบาลยังสะท้อนให้เห็นถึง
ความเป็นแม่ที่ไม่สมบูรณ์ ถูกกีดกันด้วยโรคร้าย ขาดคุณสมบัติในการฟูมฟักดูแลครอบครัว ดูแลลูก
เน้นย้ำว่าโครงสร้างครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ส่งผลกระทบโดยตรงต่อเด็กที่ถูกคาดหวังให้เป็นกำลังของ
ชาติต่อไป เน้นย้ำว่าการมอบภาระการฟูมฟักให้แม่ไม่ใช่คำตอบในการพัฒนาอย่างยั่งยืน เช่นเดียวกับ
การเร่งพัฒนาเศรษฐกิจโดยละเลยการดูแลทางจิตใจ

จากทั้งหมดที่กล่าวไป จะเห็นได้ถึงความล้มเหลวในโครงสร้างทางครอบครัวที่ยืนอยู่บน
แนวคิดแบบก้าวหน้าและการควบคุมผู้หญิงให้เป็นแม่ ผ่านความสัมพันธ์แม่ลูกที่ไม่สมบูรณ์ พิสดาร
และพ่อที่หายไป ลักษณะความล้มเหลวดังกล่าวยังสะท้อนให้เห็นผ่านบรรยากาศและฉากหลังของ
เรื่องสั้นแต่ละเรื่อง ที่เป็นพื้นที่ของความพิสดาร ขวนให้แขงและไม่อาจอธิบายได้ การกีดกร่อนสังคม
ทุนนิยม การพัฒนาที่ส่งผลกระทบต่อโครงสร้างครอบครัวยังสะท้อนออกมาในฉากหลังของเรื่องสั้น
ทั้งหมด ดังกล่าวไปแล้วว่า *Revenge* เริ่มต้นด้วยเรื่องสั้น *Afternoon at the Bakery* ฉากแรกของ

เรื่องอยู่ที่จัตุรัสหอนาฬิกาซึ่งเป็นดั่งหลักหมายของฉากหลังทั้งหมดของเรื่องสั้นอีกสิบเรื่องที่เหลือ ตัวละครแม่ผู้เล่าเรื่องกล่าวถึงจัตุรัสหอนาฬิกาท่ามกลางบรรยากาศสดใสของวันอาทิตย์:

It was a beautiful Sunday. The sky was a cloudless dome of sunlight. Out on the square, leaves fluttered in a gentle breeze along the pavement. Everything seemed to glimmer with a faint luminescence: the roof of the ice-cream stand, the faucet on the drinking fountain, the eyes of a stray cat, even the base of the clock tower covered with pigeon droppings. (Ogawa, 2014, p. 1)

จะเห็นได้ว่าบรรยากาศเปิดตัวของหนังสือมีความสดใสรวมถึงเหตุการณ์เริ่มต้นที่วันอาทิตย์อันเป็นวันครอบครัว เน้นย้ำด้วยคำบรรยายของผู้เล่าที่แสดงให้เห็นด้วยว่าที่จัตุรัสมีครอบครัวและนักท่องเที่ยวมารวมตัวกัน: “Families and tourists strolled through the square, enjoying the weekend.” (Ogawa, 2014, p. 1) ทั้งยังเน้นย้ำถึงการเป็นจุดศูนย์กลางเมืองด้วยการมีนักท่องเที่ยวมารวมตัวกันอยู่ อย่างไรก็ตาม เมื่อบรรยายถึงหอนาฬิกาซึ่งเป็นจุดเด่นของจัตุรัส ผู้เล่ากลับแฝงความสะอิดสะเอียนไว้กับอุจจาระนกพิราบบนฐานของหอนาฬิกา เหมือนภัยร้ายที่ถูกมองข้ามไม่โดดเด่นกว่ามีอยู่แฝงไปกับภาพที่สวยงาม รวากับเป็นลางบ่งถึงความผิดปกติที่คืบคลานอยู่ภายใน “You could gaze at this perfect picture all day” (Ogawa, 2014, p. 1) จัตุรัสหอนาฬิกาเป็นภาพแห่งความสมบูรณ์แบบ ทว่านั่นเป็นเพียงภาพลวงตา “-and perhaps never notice a single

detail out of place, or missing.” (Ogawa, 2014, p. 2) คำบรรยายที่ขัดแย้งกันเองของผู้เล่า
 เกริ่นกาลให้ผู้อ่านเห็นว่าภายในเมืองที่มีหอนาฬิกาเป็นจุดศูนย์กลางมีอะไรบางอย่างแอบแฝงอยู่
 ะไร
 บางอย่างที่น่าคลื่นเหียนเหมือนอุจจาระนกพิราบบนฐานหอนาฬิกานั้นเอง

การเน้นย้ำถึงหอนาฬิกานี้มีความสำคัญ เพราะหอนาฬิกาในที่นี้เป็นภาพแทนของสังคมแบบ
 ทุนนิยมก้าวหน้า ใน *Afternoon at the Bakery* การเดินของเวลาถูกเน้นย้ำด้วยเสียงของผู้เล่าที่เน้น
 ย้ำถึงการระบุเวลาระหว่างรอฟนั้กงานขายเค้กเดินออกมาจากหลังร้าน แรกเริ่ม: “The bell in the
 clock tower rang four times.” (Ogawa, 2014, p. 2) ก่อนที่ผู้เล่าจะรับรู้ถึงเวลาที่ล่วงเลยผ่านไป
 “Nothing appeared to have changed, except that the shadow of the clock tower had
 grown longer and thinner.” (Ogawa, 2014, p. 8) จนกระทั่ง “A group of people had
 gathered around the clock tower to take pictures of the automaton show as the bell
 struck five.” (Ogawa, 2014, p. 10) และสุดท้าย: “The bell in the clock tower began to
 ring. [...] As the fifth chime sounded, a door beneath the clock opened and a little
 parade of animated figurines pirouetted out” (Ogawa, 2014, p. 12) จะเห็นได้ว่าการเคลื่อน
 ไปของเวลาเียดโยงอยู่กับหอนาฬิกาทั้งหมด หอนาฬิกากลางจัตุรัสจึงแสดงแทน Progress ที่มีแต่จะ
 ขับเคลื่อนไปสู่อนาคต เช่นเดียวกับสังคมทุนนิยมที่เติบโตอยู่ตลอดเวลาอย่างไม่หยุดยั้ง

อีกประการหนึ่ง จะเห็นได้ว่าจัตุรัสหอนาฬิกาเป็นพื้นที่ของความสัมพันธ์ที่อยู่ใน Norm ของ
 ทุนนิยม *Revenge* อัดแน่นไปด้วยความ Grotesque ทว่าความสะอิดสะเอียนไม่เคยเกิดขึ้นในพื้นที่
 ของจัตุรัสหอนาฬิกา ดังกล่าวไปข้างต้น จัตุรัสหอนาฬิกาเป็นพื้นที่ของพ่อ แม่ ลูก และเด็ก ๆ :
 “Families and tourists strolled through the square... [...] A circle of children watched
 him... [...] The mother hurried over to gather the child in her arms.” (Ogawa, 2014, p.
 1) จัตุรัสหอนาฬิกาเปรียบดั่งศูนย์กลางที่ครอบครัวพากันออกมาใช้เวลาว่างในยามบ่ายสุดสัปดาห์

ด้วยกัน ซึ่งสถาบันครอบครัวที่พร้อมไปด้วยพ่อแม่ลูกนั้นช่วยผลักดันให้สังคมทุนนิยมเติบโตด้วยผลผลิต อันได้แก่หน่วยแรงงาน ซึ่งก็คือเด็ก ๆ ที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เดินเข้าสู่ตลาดแรงงานในอนาคต

ภาพความก้าวหน้าและการเจริญเติบโตโดยไม่มีถอยหลังทั้งหมดข้างต้นถูกผูกติดอยู่กับหอนาฬิกาซึ่งเป็นศูนย์กลางของเมือง แสดงแทนอัตลักษณ์ของเมืองที่ดูจะสวยงามดั่งยามบ่ายของวันอาทิตย์ อย่างไรก็ตาม เช่นเดียวกับที่ความ Grotesque ทั้งหลายได้อุบัติขึ้นตามซอกมุมต่าง ๆ ของเมือง อูจจาระนภพิราบบนฐานหอนาฬิกาก็คอยย้ำเตือนว่าภายใต้ภาพที่สวยงามนั้นมีอะไรบางอย่างที่ “[...]out of place, or missing.” (Ogawa, 2014, p. 2)

จากที่กล่าวไปทั้งหมดข้างต้นจะเห็นได้ว่าในเรื่องสั้นทุกเรื่องของ *Revenge* ซึ่งมีฉากหลังเป็นเมืองที่มีหอนาฬิกา แสดงแทนภาพระบบทุนนิยมก้าวหน้าด้วยนาฬิกา ได้ทำลายอุดมคติแห่งความก้าวหน้าด้วยตัวตนที่เลือนไหลของแม่ผู้กลืนกายความตายของทั้งลูกชายและเด็ก ๆ ที่ควรจะได้โตขึ้นมาเป็นอนาคตของชาติภายใต้ความสัมพันธ์ของรัฐ เศรษฐกิจ แรงงาน ภายใต้การพุ่มพุกทะนุถนอมของแม่ที่ถูกกำหนดบทบาทมาว่าต้องเลี้ยงลูกอย่างสุดกำลังเพื่อป้อนนมพลังเข้าสู่ตลาดแรงงานต่อไป เมื่อเด็กตาย อนาคตของชาติย่อมถูกสั่นคลอน ด้วยเด็กที่หายคือหน่วยแรงงานที่ขาด ดังเช่นที่ในสก็๊ปป่าวกล่าวต่อว่า “ไม่ว่าจะไปทางไหน อนาคตของญี่ปุ่นก็แย่พอกัน” (Wingfield-Hayes) เด็กมีความสำคัญต่อระบบทุนนิยมเพราะเด็กในวัยเจริญเติบโตเป็นสัญลักษณ์ ของอนาคต เมื่อเด็กตาย อัตลักษณ์แห่งความก้าวหน้าจึงถูกสั่นคลอน ซ้ำร้ายเมื่อผู้ที่สมควรแสดงบทบาทพุ่มพุกเด็ก ๆ กลับกลายเป็นผู้กินซากศพเด็กและความตายเสียแล้ว พื้นฐานสังคมที่ยึดติดอยู่กับความก้าวหน้าจึงถูกตั้งคำถามว่าความก้าวหน้าเช่นนาฬิกานั้นนำพามาซึ่งความเจริญจริงหรือถ้าเช่นนั้น ทำไมจึงมีบางอย่างตกหล่นหายไปท่ามกลางภาพที่สมบูรณ์แบบ ทำไมในเมืองที่มีหอนาฬิกา แม่ที่ถูกทิ้งไว้เบื้องหลังจึงปรากฏตัวขึ้น ความ Grotesque ของแม่ผู้กลืนกิน Abject ผู้มีอัตลักษณ์เลือนไหล รวมถึงเด็กที่ตายเด็กที่บริโภคอย่างไม่หยุดยั้งคือหนึ่งในเศษอุจจาระนภบนฐานหอนาฬิกาที่ส่องประกายเจียบ ๆ –

“Everything seemed to glimmer with a faint luminescence: [...] even the base of the clock tower covered with pigeon droppings.” (Ogawa, 2014, p. 1)

นอกจากนี้ ใน *Revenge* ยังปรากฏภาพการกินศพในรูปแบบเปรียบเทียบเปรยสอดแทรกไปกับเหล่าเรื่องสั้นแทบจะตลอดทั้งเรื่อง เน้นย้ำให้เห็นถึงความผิดปกติภายใต้พื้นภาพความเรียบง่ายใน *Old Mrs. J* ผู้คนในตึกห้องเช่าของแม่เฒ่าเจ๊ลันได้รับการแจกจ่ายแคโรทนีวคนซึ่งเป็นผลผลิตจากซากศพของสามีที่ถูกฆ่าฝังเอาไว้ในแปลงผักของแม่เฒ่าเอง ใน *Lab Coats* ผู้เล่ากล่าวถึงเพื่อนร่วมงานที่สามารถรับประทานขนมครีมพัฟภายในห้องที่มีคนตายซ้ำแล้วซ้ำเล่าได้อย่างหน้าตาเฉย และใน *The Last Hour of the Bengal Tiger* กับ *Tomatoes and the Full Moon* ก็ปรากฏภาพมะเขือเทศเคียงกับศพคนขับรถที่ถูกอัดอยู่ในรถจนบีบแบน และในภายหลัง มะเขือเทศเหล่านี้ก็ถูกนำมาปรุงเป็นอาหาร จะเห็นได้ว่าอาหารที่น่าสะอิดสะเอียนดังกล่าวข้างต้นถูกบริโภคเข้าไปอย่างแพร่หลายกลายเป็นความปกติ ซึ่งชวนให้เห็นความผิดปกติที่เกิดขึ้นภายในเมือง ที่มีหอนาฬิกาแห่งนี้

ในลำดับสุดท้าย ผู้วิจัยตั้งใจจะชี้ให้เห็นความ Grotesque ที่ทำลายระเบียบและ Progress ในพฤติกรรมชาวเมืองดังกล่าว ผู้คนที่กลืนกินความสะอิดสะเอียนเข้าไปได้สะท้อนความน่าสะอิดสะเอียนของเมืองออกมา และแพร่กระจายกลิ่นความเสื่อมสลาย – ความตายไปทั่วทั้งเมือง

4.3 เมืองประหลาด

ในเมืองที่มีหอนาฬิกา เหตุการณ์แปลกประหลาดน่าสะอิดสะเอียนที่ทำลายความมั่นคงของภาพอันสมบูรณ์แบบไม่เคยเกิดขึ้นในพื้นที่จัตุรัส ทวารอบ ๆ นั้น กลืนความตายและความเสื่อมสลายคุกกรุ่นอยู่ทั่วทุกหัวมุม และส่วนหนึ่ง กลืนความเสื่อมสลายนั้นก็ได้รับการแพร่กระจายส่งต่อไปในรูปของอาหาร

ในเรื่องสั้นลำดับที่สาม *Old Mrs. J* ผู้เล่ากล่าวถึงแม่เฒ่าเจที่อยู่มาวันหนึ่งก็ถือวิสาสะเข้ามาในบ้านระหว่างทำอาหารเย็น พร้อมดึงวัตถุปริศนาออกมาอวดอย่างภาคภูมิใจ มันคือแครอทที่อยู่ในรูปร่างของมือคน เป็นมือคนอย่างสมบูรณ์แบบ: “It was plump, like a baby’s hand, and perfectly formed: five fingers, with a thick thumb and a longer finger in the middle.” (Ogawa, 2014, p. 31) โดยผู้เล่าบรรยายตอนหนึ่งนิ้วมือของแครอททำกับข้าวเหมือนหนึ่งนิ้วคนจริง ๆ: “[...] I decided it would be best to begin by cutting off the five fingers.” (Ogawa, 2014, p. 31) และในสลัดมันฝรั่งที่ผู้เล่าปอกแครอทลงไปก็ดูเหมือนมีนิ้วชี้กับนิ้วกลางยื่นออกมา: “That evening, my potato salad had bits of the pinkie and the index finger.” (Ogawa, 2014, p. 31) อาหารในที่นี้ถูกนำไปเทียบเคียงกับร่างกายมนุษย์อีกครั้ง และในตอนจบ ระดับความน่าสะอิดสะเอียนก็พุ่งขึ้นสูงเมื่อความจริงปรากฏเป็นนัยว่าแครอทรูปมือนี้ดังกล่าวนั้นที่แม่เฒ่าเจนำไปแจกจ่ายลูกบ้านคือผลผลิตแทนมือที่หายไปจากศพสามีแม่เฒ่าเจผู้ถูกฆ่าฝังไว้ในแปลงผัก

ดังนั้น ชิ้นส่วนร่างกายที่ควรจะถูกกวนความมั่นคงของอัตลักษณ์ที่สุดจึงถูกนำไปบริโภคกันอย่างแพร่หลายภายในเมืองที่มีหอนาฬิกา ทั้งนี้เพราะร่างกายที่ฉีกขาดแสดงถึงอัตตาที่ล่มสลาย ความเป็นหนึ่งถูกทำลาย ทว่าผู้คนในเมืองกลับรับแครอทจากแม่เฒ่าเจไปอย่างยินดี ซ้ำแครอทรูปร่างประหลาดดังกล่าวยังสร้างชื่อเสียงให้กับแม่เฒ่าเจเห็นได้จากการที่มีนักท่องเที่ยวเดินทางมาถ่ายทำสื่อบ้าง เห็นได้ว่าทุกคนมองข้ามความผิดปกติ ความบิดเบี้ยว *Grotesque* นี้ไป ความรู้สึกสะอิดสะเอียนไม่ถูกกล่าวถึงในเนื้อเรื่อง หากแต่เกิดกับผู้อ่าน เกิดเป็นความสงสัยในพฤติกรรมประหลาดของชาวเมืองซึ่งชี้ชวนให้เห็นถึงความประหลาดของเมืองนี้

ความประหลาดของผู้คนที่เกี่ยวข้องกับอาหารยังปรากฏขึ้นอีกในฉากเล็ก ๆ ของ *Lab Coats* เมื่อผู้เล่ากล่าวถึงเพื่อนร่วมงานที่สามารถรับประทานขนมคริมพ์ไปพลางทำงานไปพลางได้ในขณะที่เห็นคนตายอยู่ทั่วทั้งโรงพยาบาล: “They see people dying all over the hospital, while they

type their reports or eat cream puffs in the lounge.” (Ogawa, 2014, p. 52) ในโรงพยาบาลที่มีห้องดับจิตอยู่ด้วยนั้น คำว่า *คนตาย* ชี้ชวนให้นึกถึงศพ และของเหลวที่จะทะลักไหลออกมาจากศพเมื่อกาลเวลาผ่านไปและร่างกายถูกแปดเปื้อนด้วยความเสื่อมสลาย การรับประทานขนมที่ถูกยึดไว้ด้วยครีมกึ่งแข็งกึ่งเหลวที่จะทะลักออกมาเมื่อโดนกัดจึงชี้ชวนให้เห็นถึงภาพของศพที่เลือดและน้ำหนองค่อย ๆ ปะทุออกมาจากร่างที่บวมเป่ง การเน้นว่ารับประทานขนมครีมพัฟ ไม่ใช่อาหารทั่วไปจึงมีความสำคัญ โดยผู้วิจัยเห็นว่าผู้เขียนต้องการเน้นย้ำถึงความน่าสะอิดสะเอียนที่พนักงานโรงพยาบาลในเรื่องสามารถรับประทานสิ่งที่ดูคล้ายศพได้โดยไม่คิดอะไร

ใน *The Last Hour of the Bengal Tiger* ปรากฏฉากที่ภรรยาของแพทย์ใน *The Little Dustman* ขับรถมาเจอกองมะเขือเทศที่ปรากฏขึ้นมาอย่างไม่มีสาเหตุในบริเวณที่เกิดอุบัติเหตุรถชนอย่างรุนแรง ทว่าบนถนนกลับไม่มีภาพของเลือดหรือร่าง กลับกัน ภาพเหล่านั้นถูกแทนที่ด้วยกองมะเขือเทศที่หล่นเกลื่อนกลาดบนถนน ปกติคนท้องถนนจนเก็บแทบไม่ไหว: “At first I thought I must have driven into a field where an unfamiliar red flower was blooming. Or that the driver’s blood was covering the whole road. But it was tomatoes [...] A workman with a shovel was trying to gather them up, but he was making no visible progress.” (Ogawa, 2014, p. 122) จะเห็นได้ว่าเลือดและเศษเนื้อของคนขับที่ประสบอุบัติเหตุถูกแทนที่ด้วยมะเขือเทศ ภาพเลือดกับมะเขือเทศนี้ถูกเน้นย้ำให้เห็นชัดเจนยิ่งขึ้นเมื่อผู้เล่าขับรถไล่เหยียบมะเขือเทศบนพื้นให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และบรรยายว่ารถของตัวเองทิ้งรอยสีเลือดไว้เป็นทางทั้งยังถามตัวเองว่าการชนมะเขือเทศนั้นรู้สึกเหมือนชนคนหรือไม่ มะเขือเทศกับคนถูกนำมาวางเทียบเคียงกัน: “[...] I could see a strip of crimson stretching out behind the car. Did hitting tomatoes feel the same as hitting a person?” (Ogawa, 2014, p. 122)

และใน *Tomatoes and the Full Moon* นักเขียนจาก *Old Mrs. J* ได้เก็บมะเขือเทศ เหล่านั้นไปมอบให้กับคนครัวของโรงแรมที่ตนพักอาศัยอยู่ มะเขือเทศถูกนำไปทำอาหารโดยผู้เล่าใน *Tomatoes and the Full Moon* กล่าวว่าตนไม่ได้สั่งมะเขือเทศ แต่ในไข่และสลัดก็มีมะเขือเทศ เต็มไปหมด ภาพความเป็นศพบกกับมะเขือเทศถูกย้ำอีกครั้งโดยนักเขียนเมื่อเล่าให้ผู้เล่าฟังว่าตนเก็บ มะเขือเทศเหล่านี้มาจากสะพานที่เกิดอุบัติเหตุ – “[...] the cab was crushed, and I support he must have been, too.” (Ogawa, 2014, p. 137) ภาพคนขับถูกบีบอัดจนและที่ขาดหายไปนี้ถูก แทนที่ด้วยเศษมะเขือเทศและใน *The Last Hour of the Bengal Tiger* มะเขือเทศที่ผู้เล่า รับประทานเข้าไปแท้จริงจึงเป็นเลือดและกองเครื่องในของคนขับรถบนสะพาน

เป็นที่น่าสนใจว่าผู้เล่าใน *Tomatoes and the Full Moon* เป็นคนนอก เป็นนักเขียน บทความเข้ามาทำรายการโฆษณาโรงแรม เมื่อนักเขียนจาก *Old Mrs. J* กล่าวว่าเก็บมะเขือเทศมา จากบนสะพานที่เกิดอุบัติเหตุ เขาก็เกิดปฏิกิริยาตอบโต้ทันทีโดยเปลือยชุดมิดชิดกับงานอย่างแรง และเมื่อนักเขียนหญิงกล่าวถึงคนขับที่ถูกบีบแบน เขาก็ลุกขึ้นเดินออกจากโต๊ะไปทันที แต่นักเขียนหญิง ที่เป็นคนในเมืองอยู่แล้วกลับไม่รู้สึถึงความสะดวกสบายของมะเขือเทศเหล่านี้เลย

จากที่กล่าวไปข้างต้นจะเห็นได้ว่าผู้คนในเมืองไม่มีปฏิริยากับอาหารที่น่าสะอิดสะเอียน ต่าง กับคนจากภายนอกที่แม้จะไม่เห็นภาพจริง ๆ ก็ไม่อาจทนได้จนต้องลุกเดินหนี ความเสื่อมสลาย ปรากฏอยู่รอบตัวเมืองที่มีหอนาฬิกา และผู้คนในเมืองก็อยู่กับความเสื่อมสลายนั้น กลืนกินความตาย เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของเลือดเนื้อ ผู้คนที่บิดเบี้ยวสะท้อนภาพเมืองที่บิดเบี้ยว สวนทางกับการเดินทาง ของแอฟริกา การบ่อนเซาะนี้ได้รับการเน้นย้ำผ่านลักษณะการเล่าเรื่องของโอะงะวะเองที่ทำให้ลาย เส้นแบ่งระหว่างผู้เขียน – ผู้อ่าน - ตัวละคร ใน *Tomatoes and the Full Moon* นักเขียนหญิง กล่าวอ้างว่าตนเป็นผู้เขียนเรื่องราวใน *Old Mrs. J* และ *Afternoon at the Bakery* ทว่าเมื่อผู้เล่าไป เปิดหนังสือเล่มจริงดู กลับพบว่าคนเขียนเป็นคนอื่นที่นักเขียนหญิงกล่าวหาว่าขโมยผลงานของเธอไป

แต่ก็ไม่ใช่อะไรที่โง่งม สรุปลงแล้วใครเป็นคนเขียนเรื่องราวใน *Revenge* และเรื่องราวเหล่านี้ เป็นเรื่องจริง หรือเรื่องแต่ง การลัดวงจรในเรื่องเล่าดังกล่าวเป็นความ Grotesque ที่ลือกับความประหลาดของตัวละครและเนื้อเรื่อง พรหมแดนต่าง ๆ ถูกทำลายและเลื่อนไหลจนไม่อาจยึดจับ จัตุรัสหอนาฬิกาแท้จริงแล้วมีอะไรบางอย่างหล่นหายไปจริง ๆ

สรุป

รวมเรื่องสั้นชุด *Revenge* ของโยโกะ โอะงะวะนั้นแท้จริงแล้วเป็นเรื่องสั้นขนาดยาวที่เนื้อเรื่องดำเนินไปบนฉากเดียวกัน กับตัวละครที่อยู่ต่างพื้นที่ (ภายในเมือง) ต่างเวลา ทว่าถูกร้อยเรียงเข้าด้วยกันด้วยเหตุการณ์แปลกพิลึกที่กรุ่นไปด้วยความเสื่อมสลาย ความเสื่อมสลายดังกล่าวสะท้อนผ่านลักษณะประหลาดของตัวละครซึ่งในที่นี่ มีความเกี่ยวข้องกับอาหารที่น่าสะอิดสะเอียน อาหารและพฤติกรรมเหล่านี้เป็นตัวตนสะท้อนให้เห็นถึงความล้มเหลวของเมืองที่มีหอนาฬิกาอันเป็นสัญลักษณ์แสดงอุดมคติแบบก้าวหน้า ถ้าหากความก้าวหน้าดีจริง ทำไมทั่วทุกมุมเมืองจึงเต็มไปด้วยความ Grotesque ตัวตนของผู้คนเหล่านั้นสันคลอนอัตลักษณ์ความมั่นคงของเมืองและตั้งคำถามเกี่ยวกับสังคมทุนนิยมซึ่งเป็นลักษณะของสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย แม้ภาพที่ออกมาจะสวยงาม สมบูรณ์แบบ แต่เราต้องไม่ลืมว่าบนฐานหอนาฬิกาอันมีกองอูจจาระนกพิราบเปรอะเปื้อนอยู่

ความสัมพันธ์แม่ ลูก และพ่อที่หายไป ที่ปรากฏใน *Revenge* อย่าง Grotesque ชี้ให้เห็นว่าโครงสร้างทางสังคมของญี่ปุ่นมีบางสิ่งผิดเพี้ยน จากผลกระทบของการยึดถือการสร้างความเป็นแม่ การแบ่งพื้นที่ให้ผู้ชายออกไปทำงานข้างนอก และผลึกภาระการดูแลครอบครัวให้ผู้หญิง ซึ่งเป็นผลมาจากการพัฒนาเศรษฐกิจในรูปแบบทุนนิยมที่มีความต่อเนื่องมาตั้งแต่ยุคสมัยหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ความล้มเหลวของสถาบันครอบครัวนำไปสู่ความผิดเพี้ยนของเด็ก ๆ ที่สมควรเป็นกำลังแต่กลับต้องตาย หรือไม่สามารถดำเนินชีวิตเช่นคนปกติ ข้อเสนอนี้ได้รับการเน้นย้ำด้วยบรรยากาศ Grotesque

ภายในเรื่อง คลับคล้ายเมืองของ *ซอมบี้* ที่คนทั้งเมืองกลืนกินความตายเข้าไปและเห็นความผิดปกติ เป็นเรื่องปกติ ทั้งนี้ก็เพราะได้ถูก *ระบบ* ทำลายการมองเห็นคุณค่าในชีวิตไปแล้วนั่นเอง



บทที่ 5

แปลกหน้า แปลกแยก แปลกถิ่น: ฝึกกับความอ้างว้างในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย กรณีศึกษา

Strangers, ชิโกะกุ และ Outlet

ในบทนี้ ผู้วิจัยได้เกริ่นถึงขอบเรื่องเล่าแบบสยองขวัญไปแล้วว่ามีกลไกหลัก ๆ คือการชี้ให้ผู้อ่านและผู้ชมได้เห็นถึงความผิดปกติหรือความบกพร่องบางอย่างในบริบททางสังคมนั้น ๆ หากพิจารณาจากตัวบทประเภทต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นวรรณกรรม งานเขียน หรือภาพยนตร์ก็ตาม จะเห็นได้ว่าผี วิญญาณ และความลึกลับลึกลับจะปรากฏขึ้นเมื่อเกิดปัญหาบางอย่างกับตัวละครหลัก หรือกับสังคมที่ตัวละครหลักอาศัยอยู่ ยกตัวอย่างเช่นภาพยนตร์สั้นชุด *Honto ni Atta Kowai Hanashi* ซึ่งเป็นภาพยนตร์สั้นญี่ปุ่นแนวสยองขวัญที่สร้างขึ้นโดยมีพื้นฐานมาจากประสบการณ์จริง จะพบว่าตัวละครพบกับเหตุการณ์ลึกลับหรือภูตผีวิญญาณเมื่อมีปัญหาในจิตใจเสมอ อาทิ ภาพยนตร์สั้นตอน *X Hospital* ผู้เล่าเรื่องอ้างว่าได้ทนทุกข์กับการลึกลับลึกลับ ของผีในโรงพยาบาลที่ตนฝึกงานอยู่เมื่อครั้งอดีต และในตอนนั้น ผู้เล่ามีปัญหาความมั่นใจ รู้สึกว่าตนเองจะไม่เหมาะกับงานหรือในภาพยนตร์สั้นตอน *บิงเพรียกหา* ผู้เล่าก็เพิ่งจะสูญเสียภรรยาผู้เป็นที่รักไป แล้วก็ได้พบกับวิญญาณในบิงซึ่งเกือบพรากเอาชีวิตของเขาไปด้วย ตัวละครเหล่านี้ล้วนประสบกับปัญหาบาดแผลในจิตใจไม่ว่าใหญ่หรือเล็ก และประสบกับความสับสนคลอนในตัวตนด้วยกันทั้งสิ้น

ในตัวบทคัดสรรที่เลือกมาศึกษาก็เช่นกัน *ฮาราดะ* ผู้เล่าใน *Strangers* พบผีพ่อแม่และผีหญิงสาวเมื่อเขาแยกทางกับภรรยาและพบว่าชีวิตที่ประสบความสำเร็จมานั้นช่างกลวงเปล่า *ฮิโนะโกะ* ตัวละครเอกใน *ชิโกะกุ* ถูกตามรังควานโดย *ชะโยะริ* วิญญาณอาฆาตของเพื่อนสนิทผู้เสียชีวิตไปตั้งแต่ยังไม่เติบโตเป็นผู้ใหญ่ดี หลังฮิโนะโกะตัดสินใจหนีจากความสัมพันธ์อันคลุมเครือกับคนรักในโตเกียว

กลับมายังบ้านเกิดบนเกาะชิโกะกุ ใน *Outlet ยุกิ* ตัวละครเอกถูกกลืนเหม็นเนาของศพพี่ชายตามหลอกหลอนหลังจากที่เขาเสียชีวิตไป จะเห็นได้ว่า จากเหตุการณ์ทั้งหมดนี้ ฝิปรากฏต่อตัวละครหลักหลังเกิดเหตุการณ์ที่กระทบกระเทือนจิตใจทั้งสิ้น

อย่างไรก็ตาม ฝิ วิญญาณ ความหลอกหลอน ไม่เพียงแต่ปรากฏอยู่เฉย ๆ เมื่อตัวละครประสบพบเจอกับเหตุการณ์แผลใจ แต่เหตุการณ์ที่ก่อให้เกิดการปะทุขึ้นของฝิยังมีความเกี่ยวเนื่องไปถึงภาวะสั่นคลอนทางอัตลักษณ์ของตัวละคร ซึ่งในที่นี้ ผู้วิจัยเห็นว่าสาเหตุที่ทำให้ฝิปรากฏตัวในต้วบทั้งสามเรื่องมีความเกี่ยวข้องกับภาวะแปลกแยกและความแห้งแล้งในจิตใจอันเป็นผลมาจากการใช้ชีวิตในรูปแบบสังคมร่วมสมัยซึ่งผลักดันให้ผู้คนสูญเสียความเป็นมนุษย์ ในบทวิเคราะห์บทสุดท้ายนี้ ผู้วิจัยจะแสดงให้เห็นว่าฝิ วิญญาณ ความหลอกหลอนที่ปรากฏในตัวบทคัดสรรทั้งสามเรื่องสะท้อนให้เห็นถึงภาวะวิกฤติอัตลักษณ์ของตัวละครซึ่งเกิดจากความแปลกแยกและความอ้างว้างอันเป็นผล มาจากความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย โดยแบ่งการศึกษาวิเคราะห์ออกเป็นหัวข้อความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับตัวเมือง วิกฤติและการแก้ไขปัญหาของตัวละครในแต่ละเรื่อง

5.1 แปลก...: ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับเมือง

ตัวละครหลักจากตัวบทคัดสรรทั้งสามเรื่องในที่นี้ล้วนแล้วแต่เป็นผู้ที่อาศัยอยู่ในมหานครโตเกียวจากการศึกษา ผู้วิจัยพบว่าอาชีพของทั้งสามมีความสัมพันธ์กับความเป็นเมืองและความแปลกแยก ซึ่งเชื่อมโยงไปถึงการลดทอนความเป็นมนุษย์อันเป็นผลมาจากกลไกของเมืองเอง โดยฮาราดะ (*Strangers*) มีอาชีพเป็นนักเขียนบทโทรทัศน์ ฮิโนะโกะ (*ชิโกะกุ*) ทำงานเป็นนักวาดภาพประกอบ ส่วนยุกิ (*Outlet*) เป็นนักเขียนบทความเศรษฐกิจ จะเห็นได้ว่าอาชีพของทั้งสามเกี่ยวข้องกับ *สื่อ* ซึ่งมีความสัมพันธ์โดยตรงกับสังคมทุนนิยมด้วยกันทั้งสิ้น เพราะสื่อนั้นก็คือการขายนั่นเอง

การมุ่งขายจำต้องให้ความสำคัญกับหลักเหตุผล ความน่าจะเป็นและกลไกตลาดมากกว่า อารมณ์ความรู้สึก การคิดคำนวณทุกอย่างด้วยความแม่นยำทำให้ความเป็นเมืองซึ่งถูกรอบด้วยทุน นั้นแข็งกระด้าง ในบทความที่มีชื่อเสียงของจอร์จ ซิมเมล (George Simmel) หัวข้อ *The Metropolis and Mental Life* (1903) ซิมเมลได้ชี้ต้นบทความด้วยข้อความซึ่งสรุปปัญหาสำคัญของผู้คนใน สังคมสมัยใหม่ได้เป็นอย่างดี:

The deepest problems of modern life flow from the attempt of the individual to maintain the independence and individuality of his existence against the sovereign powers of society, against the weight of the historical heritage and the external culture and technique of life. (Simmel, 2002, p. 11)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

เป็นที่น่าสนใจว่าแนวคิดของซิมเมลสอดคล้องกับสภาพมหานครโตเกียวและภาวะทางจิตใจของผู้คน โดยโกโต-โจนส์ พุดถึงผลงานของฮะรุกิ มุระกะมิ เรื่อง *A Wild Sheep Chase* ประกอบว่า สังคมเมืองและระบบของญี่ปุ่นบีบให้ผู้คนกลายเป็นหุ่นยนต์เหมือน ๆ กัน ปราศจากซึ่งความเป็นปัจเจก (โกโต-โจนส์, 2554 น. 188)

ในทัศนะของผู้วิจัย ซิมเมลกำลังเสนอว่าปัญหาสำคัญของสังคมสมัยใหม่ซึ่งก็คือสังคมในเมืองใหญ่ นั้นมาจากการที่สังคมดูราวกับจะเรียกร้องอะไรบางอย่างจากผู้อยู่อาศัยมากเกินไป ชีวิตสมัยใหม่ เต็มไปด้วยแรงกดดันซึ่งผลักดันให้ความเป็นตัวตนของแต่ละบุคคลเฉียด ๆ จะสูญสลาย ซิมเมลกล่าวว่า

วัฒนธรรมของสังคมสมัยใหม่เป็นวัฒนธรรมที่ไม่ให้ความสำคัญกับตัวตนของบุคคล อารมณ์ ความรู้สึก แต่ให้น้ำหนักกับเหตุผลและสิ่งที่จับต้องได้. “Practical”: “The development of modern culture is characterized by the predominance of what one can call the objective spirit over the subjective” (Simmel, 2002, p. 18) สภาพเหล่านี้ ซิมเมลเสนอว่าไม่ปรากฏในสังคมช่วงก่อนคริสต์ศตวรรษที่ 18 หรือแถบชนบท (Pile, 2005, p. 16) กล่าวได้ว่าสภาพเช่นนี้คือเงื่อนไขของ คนเมือง/สังคมสมัยใหม่โดยเฉพาะ แน่ไปสู่ความคิดที่ว่าการอาศัยอยู่ในเมืองใหญ่หรือในสังคมที่มีโครงสร้างแบบเดียวกันกับสังคมสมัยใหม่นั้นเป็นไปด้วยความยากลำบาก เต็มไปด้วยความตึงเครียด แม้ว่าภาพลักษณ์ของเมืองจะเป็นความศิวิไลซ์ ไม่ยึดติดกับธรรมเนียมประเพณี สนับสนุนความเสรี ทว่าก็ดังที่สตีฟ ไพล์ (Steve Piles) ได้กล่าวไว้ในบทนำของ *Real Cities* อันที่จริงแล้ว ผู้คนในเมืองลี้ลับแล้วแต่ถูกควบคุมไว้อยู่ตลอดเวลา: “Moreover, the freedom of the city appear to be constantly under attack in the modern city, constantly circumscribed, constantly surveilled – often enough in the name of freedom, service and protection.” (Pile, 2005, p. 13)

ลักษณะสำคัญอีกประการหนึ่งของเมืองก็คือการที่ทุกสิ่งทุกอย่างเคลื่อนผ่านไปอย่างรวดเร็ว เมืองเต็มไปด้วยแรงกระตุ้นจนผู้อยู่อาศัยทานทนไม่ไหว (Phantasmagoric...) ท้ายที่สุดก็ต้องสร้างเกราะป้องกันขึ้นมา นั่นก็คือความเฉยเมยต่อสภาพความเป็นไปรอบตัว “[...] – the blasé attitude – in which the nerves reveal their final possibility of adjusting themselves to the content and the form of metropolitan life by renouncing the response to them.” (Simmel, 2002, p. 14) เพราะแรงกระตุ้นทั้งหลายนั้นรุนแรงเกินรับ คนเมืองจึงต้องหาทางลดระดับการตอบสนองทางอารมณ์ต่อแรงกระตุ้นเหล่านั้นลงเพื่อรักษาตัวตนเอาไว้ (Pile, 2005, p. 17) ความเฉยเมยของคนเมืองไม่เพียงแต่เกิดขึ้นจากกลไกป้องกันตัวเท่านั้น แต่ยังเป็นผลพวงมาจากความ

เป็นไปทางเศรษฐกิจที่ให้ความสำคัญกับเงินซึ่งสอดคล้องกับหลักเหตุผลซึ่งเป็นลักษณะของสังคมสมัยใหม่:

The modern mind has become more and more a calculating one. The calculating exactness of practical life which has resulted from a money economy corresponds to the ideal of natural science, namely that of transforming the world into an arithmetical problem and of fixing every one of its parts in a mathematical formula. It has been money economy which has thus filled the daily life of so many people with weighing, calculating, enumerating and the reduction of qualitative values to quantitative terms. (Simmel, 2002, p. 13)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภายใต้สังคมเมือง ทุกสิ่งทุกอย่างต้องคำนวณได้ และการให้ความสำคัญกับสิ่งที่ “Practical” มากกว่า “Qualitative values” ก็ชี้ให้เห็นถึงการขาดหายไปของอารมณ์ความรู้สึก

นอกจากความ “Practical” ของเมืองแล้ว ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับเมืองที่ผู้วิจัยตั้งใจจะชี้ให้เห็นในที่นี้ยังเป็นเรื่องของ *เมืองภายใน* ที่อยู่ลึกลงไปภายใต้พื้นผิวของคอนกรีตและซีเมนต์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความจริงที่ถูกซ่อนไว้ของเมือง ใน *Real Cities* ฟิล์มไม่ได้มองว่าเมืองคือ Infrastructure เท่านั้น: “Whatever it is that makes a city a city, it has much to do with their social processes, their customs and traditions.” (Pile, 2005, p. 1) เขาได้นำเสนอ

ผลงานด้าน Psychogeography ของแซงแคลร์ (Sinclair) และเคเลอร์ (Keiller) เพื่อบ่งชี้ให้เห็นว่าเมืองมีอะไรมากกว่าที่ตาเห็น งาน Psychogeography สรุปได้โดยย่อคือการออกไปท่องเมืองอย่างไม่มีความหมายเฉพาะเจาะจงแล้วเก็บภาพเศษเสี้ยวต่าง ๆ ที่เห็นระหว่างทางมาคิดวิเคราะห์หาจุดเชื่อมโยงสร้างขึ้นมาเป็นเรื่องราวอีกฉบับหนึ่งของเมือง ซึ่งการเชื่อมโยงภาพเศษเสี้ยวดังกล่าวล้วนแตกต่างกันไปตามแต่บุคคล ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าเมืองส่งผลกระทบต่อตรงกับลักษณะอุปนิสัยของผู้ผู้อาศัยสะท้อนกลับเป็นภาพเมืองในมุมมองที่ลึกลงไปอีก แน่ไปถึงข้อเสนอที่ว่าเมืองมีอะไรมากกว่าที่ตาเห็นเพียงแต่เราต้องมองในมุมที่ต่างออกไปเท่านั้น นอกจากนี้แล้ว เมื่อพื้นที่ทางจิตวิทยาคือการประกอบสร้างขึ้นโดยปัจเจกบุคคล พื้นที่ในแต่ละพื้นที่จึงสะท้อนโดยตรงกับภาวะอัตลักษณ์ของผู้อ่านพื้นที่นั้น:

By looking hard at the city's surfaces (for Robinson), by noticing everything (for Sinclair), by encountering ghosts (for Ivain), it might be possible to discern patterns of historical events, as well as the many futures of the city, beyond the surface apparent of things. (Pile, 2005, p.

15)

งานเขียนแบบ Psychogeography เผยให้เห็นว่าเมืองนั้น *Phantasmagoric* คือพื้นผิวได้ปกปิดการเกิดขึ้นของเมืองเอาไว้ (Pile, 2005, p. 15) โพลีได้ใช้คำว่า *Phantasmagoria* มาอธิบายเมือง *Phantasmagoria* แรกเริ่มเดิมทีคือกลไกการแสดงภาพซึ่งฉายรูปทับลงบนฉาก ผู้ชมจะไม่เห็นถึงกลไกการปรากฏของภาพ และภาพที่ปรากฏต่อสายตาก็เลื่อนไหล ผุดขึ้นมาคล้ายฝันเพราะไม่เห็น

ว่าภาพเกิดขึ้นมาได้อย่างไร ไพล่มองว่าเมืองก็คือ Phantasmagoria เมืองเต็มไปด้วยภาพที่ชวนให้ตื่นตา เลื่อนไหลไปเรื่อยราวกับอยู่ในโลกแห่งความฝัน เพราะผู้คนในเมืองไม่อาจรู้ได้ว่าภาพที่เห็นมีที่มาอย่างไร ซึ่งในนวนิยาย *Outlet* เองก็มีฉากที่แสดงให้เห็นถึงความเป็น Phantasmagoric ของเมืองด้วยเช่นกัน ที่ชัดเจนที่สุดก็คือฉากที่ยูกิ ตัวเอกของเรื่องเดินหนี *คิมุระ* เพื่อนร่วมงานออกมาจากร้านอาหารและพบว่าตัวเองยืนสับสนวิงเวียนอยู่ท่ามกลางผู้คนนับร้อยที่เดินสวนกันไปมาอย่างไม่มีที่สิ้นสุด:

The magenta night sky was closing in on me. I looked around, searching for the source. I was jostled by the throngs, countless men and women, boys and girls, hair dyed every conceivable shade, legs bared, chests half-uncovered, breath spewing from each mouth, innumerable odors rising from the mass of bodies. The ground suddenly turned soft and squishy, and my knees began to give way.

(Taguchi, 2003, p. 82)

ภาพที่เราเห็นคือผู้หญิงคนหนึ่งท่ามกลางเมืองใหญ่ที่คนแปลกหน้านับร้อยนับพันเลื่อนไหลผ่านตัวเธอไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ภาพคนแปลกหน้าก็สับสนหลากหลายสีสรร่าวกกับหลุดออกมาจากโลกแห่งความฝันทว่าก็เป็นมนุษย์ที่มีตัวตนอยู่จริงท่ามกลางเมือง ภาพเนื้อหนังมังสาที่ถูกเปิดเผยออกมาผ่านเสื้อผ้าเน้นถึงความน่าตื่นตันทันเราใจ ความตื่นตาของชีวิต ความสับสนยุ่งเหยิง แต่ก็ไม่อาจรู้ได้เลยว่าคน

แปลกหน้าเหล่านี้มุ่งหน้ามาจากทางไหน ทั้งผู้อ่านและยุคก็ไม่มีใครรู้ ความเลื่อนไหลชวนให้ตื่นตา
อันไร้ที่มา เช่นเดียวกับกับ Phantasmagoria

จะเห็นว่า Phantasmagoria มีลักษณะคล้ายฝัน ซึ่งไพล์ก็ได้เชื่อมโยง Phantasmagoria เข้า
กับแนวคิดเรื่องกลไกแห่งความฝัน (Dream-work) ของฟรอยด์ Dream-work เสนอว่าความฝัน
ห่อหุ้มความปรารถนาเอาไว้ ทว่าความฝันของเราล้วนถูกบิดเบือนเพราะเนื้อหา / ความปรารถนา
ดังกล่าวไม่อาจเป็นที่ยอมรับได้ ด้วยเหตุนี้ ไพล์จึงมองว่าความฝันเกิดขึ้นจากการสร้าง ภาพเหมือนฝัน
ที่ปรากฏของเมืองสำหรับไพล์จึงอาจนำไปเปรียบได้กับ Dream-work ภายใต้อาณัติของฝันเหล่านี้มี
เบื้องหลังซ่อนอยู่ เช่นเดียวกับการที่มีกลไกซ่อนอยู่เบื้องหลัง Phantasmagoria การจะเข้าใจความฝัน
ก็ต้องเข้าใจการเกิดขึ้นของความฝัน (Dream-work) ถ้าจะเข้าใจ Phantasmagoria ของเมืองก็ต้อง
เข้าใจการเกิดขึ้นของเมือง (Pile, 2005, p. 21) ไม่ได้มองแต่เพียง *Manifest content* ของเมืองแต่
ต้องขุดหารากไปจนถึง *Latent content*

จากทั้งหมดที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าภายใต้โฉมหน้าที่ชวนดึงดูดของสังคมเมือง ผู้คนที่อาศัยอยู่
ในเมืองกลับต้องทนรับกับแรงกดดันต่าง ๆ และต้องพยายามอย่างมากที่จะรักษาตัวตนของตัวเองไว้
ไม่ให้สูญสลาย ซึ่งความพยายามดังกล่าวได้นำพาไปสู่ความเมินเฉยและความห่างเหินทั้งต่อสิ่งรอบตัว
และผู้คนรอบข้าง อีกประการหนึ่ง ความเป็นไปของเมือง (ลักษณะทางเศรษฐกิจ) ก็ส่งผลทำให้ผู้คน
ต้องให้ความสำคัญกับความ Practical มากกว่าอารมณ์ความรู้สึก แม้ว่าจะอยู่ท่ามกลางผู้คนมากมาย
แต่คนเมืองกลับดูดัดขาดออกจากสภาพแวดล้อมซ้ำยังต้องฝันใช้ชีวิตไปในแต่ละวันอย่างระมัดระวัง
หากมองภาพเมืองจากมุมนี้จะพบว่าเมืองทำให้ผู้คนป่วย เกิดเป็นความรู้สึกแปลกหน้า แยกแยก
แปลกถิ่น ซึ่งผู้วิจัยจะแสดงให้เห็นต่อไปว่าความป่วยจากเมืองดังกล่าวข้างต้นสอดคล้องและสะท้อน
ผ่านหน้าที่การงานของตัวละครแต่ละตัว และความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับเมืองในมุมที่เมืองไม่ได้

เป็นเพียงคอนกรีตหรือซีเมนต์ แต่เป็นเมือง *ในมุมกลับ* เป็น Psychogeography ในตัวบทคัดสรรทั้งสามเรื่องอย่างไร รวมถึงสะท้อนต่อไปถึงสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยอย่างไร

5.1.1 แปลกหน้า: ฮาราดะกับความกลวงเปล่าของเมือง

Strangers บอกเล่าเรื่องราวของฮาราดะ ชายวัย 48 ปีผู้ซึ่งเพิ่งเลิกร้างกับภรรยาหมาด ๆ และย้ายเข้ามาอาศัยอยู่ในตึกอาคารที่เขาใช้เป็นสำนักงานส่วนตัวควบคู่ไปด้วย โดยฮาราดะยึดอาชีพหลักเป็นนักเขียนบทโทรทัศน์ผู้มีชื่อเสียงในระดับหนึ่ง หลังการหย่าร้างและได้รับรู้ความจริงว่ามามีเยะเพื่อนร่วมงานที่ให้ความเคารพนับถือกันมาโดยตลอดกำลังคบหาอยู่กับอายาโกะ อดีตภรรยา ฮาราดะก็รู้สึกเหมือนถูกหักหลัง และรู้สึกตัวเป็นครั้งแรกจริง ๆ ถึงชีวิตที่ไร้จุดหมายปลายทาง จนกระทั่งวันหนึ่ง ในวันเกิดครบรอบอายุ 48 ปี เขาได้กลับไปเยี่ยมย่านอะซะกุสะในโตเกียวซึ่งเป็นบ้านเกิดด้วยแรงดึงดูดบางอย่าง ตลอดหลายสิบปีที่ผ่านมา ฮาราดะหลีกเลี่ยงการมาเดินแถวย่านอะซะกุสะเพราะพ่อแม่ของเขาเสียชีวิตจากอุบัติเหตุที่นั่นตอนที่เขาอายุเพียง 12 ปี อย่างไรก็ตาม หลังจากไปนาน เขาก็ได้พบกับชายหญิงคู่หนึ่งซึ่งมีหน้าตา รวมถึงลักษณะท่าทางเหมือนพ่อและแม่ของเขาครั้งก่อนเสียชีวิตมาก และทั้งสองคนก็เห็นว่าเขาคือลูกชายเช่นกัน ฮาราดะเริ่มแหวะเวียนกลับไปเยี่ยมเยียนพ่อแม่บ่อยขึ้นแม้ว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจะเหลือเชื่อเต็มที่ ในขณะที่เดียวกัน เขาก็เริ่มต้นคบหากับเคะ หญิงสาวเพียงคนเดียวนอกจากเขาที่อาศัยห้องในตึกสำนักงานข้างต้นเป็นบ้าน ทว่าเมื่อเวลาผ่านไป ร่างกายฮาราดะก็กลับซบเซาตกลงเรื่อย ๆ ราวคนป่วยหนัก แต่ตัวเขาเองกลับไม่รู้ตัว เคะบอกว่าฮาราดะกำลังถูกผีพ่อแม่สูบวิญญาณ ให้เลิกไปหาพวกเขาเสีย อย่างไรก็ตาม เมื่อเรื่องดำเนินไปถึงตอนจบ ความจริงกลับกลายเป็นว่าผีที่สูบวิญญาณของฮาราดะไปคือเคะเอง เคะนั้นตายไปตั้งนานแล้วตั้งแต่วันที่มามีเยะมาบอกข่าวฮาราดะเรื่องอายาโกะ เคะฆ่าตัวตายในวันนั้นเพราะทนความเหงาไม่ไหวและตั้งใจที่จะดึงฮาราดะไปปรโลกกับเธอด้วย เพราะในวันที่เธอฆ่าตัวตาย ฮาราดะปฏิเสธที่จะดื่มและวางท่าที่ป็นปึงกับเธอ

เพราะเขากำลังอารมณ์ไม่ดีกับข่าวคามิยะและอายาโกะนั้นเอง ในตอนจบ ฮาราดะเลือกที่จะเดินต่อไป ในปัจจุบัน ทั้งทั้งพี่พ่อ แม่ และเคไ่ว้เบื้องหลัง

Strangers บอกเล่าเรื่องราวความเหงาของคนเมืองบนฉากหลังของเมืองที่กลวงเปล่าของเหล่าผู้คนที่ถูกกดดันให้รีบเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เป็นมืออาชีพที่ต้องละทิ้งอารมณ์ ความรู้สึกและความโหยหาอดีตไว้เบื้องหลัง แก่นเรื่องดังกล่าวสะท้อนผ่านตัวฮาราดะและเคซึ่งต่างก็เป็นทั้งผู้กระทำและเหยื่อของความเหงาไปในเวลาเดียวกัน ความเปล่าเปลี่ยวและการถูกกดทับอารมณ์ ความปรารถนาที่เฝ้าฝันย้อนกลับคืนสู่ฮาราดะในรูปแบบของผี ในหัวข้อต่อไปนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาอาชีพการงานและความสัมพันธ์ระหว่างเมืองกับฮาราดะเพื่อแสดงให้เห็นว่าสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยผลักดันให้ผู้คนละทิ้งความบริสุทธิ์ในวัยเด็ก ก่อให้เกิดความแห้งแล้งทางจิตวิญญาณ รวมถึงแยกผู้คนออกจากกันให้เกิดความแปลกแยก ก่อร่างสร้างความเป็น *คนแปลกหน้า* ให้แก่กันและกัน กดทับตัวตนด้านอารมณ์และอัดแน่นไปด้วยภาพที่ปราศจากความหมาย ความน่าตื่นตาตื่นใจเป็นเพียงความเปล่ากลวง โดยทั้งหมดทั้งหมดเป็นผลพวงมาจากสภาพสังคมร่วมสมัยที่ได้รับอิทธิพลมาจากเศรษฐกิจแบบทุนนิยมก้าวหน้า

5.1.2 นักเขียนบทโทรทัศน์ผู้ล้มเหลวในโลกแห่งสัญญา

ดังกล่าวไปแล้วเบื้องต้นว่าฮาราดะมีอาชีพเป็นนักเขียนบทโทรทัศน์ซึ่งเป็นงานในวงการบินเหิงโดยตรง การขายเรื่องราวและภาพลักษณ์ที่ดึงดูดจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการทำงาน ดังที่เขาเองก็ได้บรรยายไว้ประปราย ถึงความกลวงเปล่าในวงการสื่อและมายา ฮาราดะซึ่งหาเลี้ยงชีพด้วยการเขียนบทโทรทัศน์ถือเป็นผู้ได้รับผลกระทบจากสังคมทุนนิยมที่ขายเพียงภาพ ปราศจากความหมายอย่างไม่มีอาจเหลือเกิน ซึ่งฮาราดะก็ได้บรรยายเอาไว้เองว่ามันเป็นโลกที่เต็มไปด้วยผลประโยชน์และคำหวานหูพกลม: “In eighteen years of making my living as a scriptwriter, I had learned not to test the sincerity of such pleasantries.” (Yamada, 2005, p. 27) ทุกคนล้วนพูดจายกยอ

ปอบั่นเขาก็เพื่อที่จะหาช่องทางทำธุรกิจร่วมกันทั้งสิ้น ดังเช่นคำพูดหนึ่งที่คนในแวดวงธุรกิจเดียวกันกล่าวเอาไว้: “There’s no question about it; if something isn’t done soon, the Japanese TV drama is going down the drain. Someday you and I should put our heads together and reverse that.” (Yamada, 2005, p. 27) คำยกยอปอบั่นที่วางเปล่า ทั้งหมดก็เพื่อสร้างความสัมพันธ์เชิงธุรกิจ ดังเช่นที่ฮาราดะกล่าวถึงดาราตารุ่นคนหนึ่งซึ่งจู่ ๆ ก็เชิญให้เขาไปร่วมงานเลี้ยงฉลองแต่งงานทั้ง ๆ ที่แทบไม่รู้จักกัน ความสัมพันธ์ที่ราวกับจะสนิทชิดเชื้อกลับถูกบิดเบือนด้วยความฉิวเฉียด เพียงรู้จักชื่อและหน้าก็ทำเป็นว่ารู้จักกันมานาน น้ำหนักของความสัมพันธ์และมิตรภาพถูกทำลาย ทั้งหมดก็เพื่อต่างคนจะได้ใช้ประโยชน์จากกันและกันได้: “Though it seemed rather presumptuous of him to think I might want to go all the way to Fiji to celebrate with them, I supposed that was just how the minds of today’s young hotshots worked.” (Yamada, 2005, pp. 55-56) พิจารณาจากคำกล่าวของฮาราดะแล้ว ดาราหนุ่มผู้ทิ้งข้อความเชิญชวนให้เขาไปร่วมงานเลี้ยงฉลองแต่งงานไกลถึงฟิจิอย่างสนิทชิดเชื้อ ดูเหมือนจะต้องการสร้างสายสัมพันธ์เชิงธุรกิจมากกว่า โดยตัวเขาก็เรียกฮาราดะโดยลงท้ายด้วยคำว่า “อาจารย์” (Sensei) ทุกครั้ง ทั้ง ๆ ที่ฮาราดะ: “[...] never been his teacher or mentor.” (Yamada, 2005, p. 55)

เมื่อพิจารณาจากสภาพที่ฮาราดะบรรยาย จะเห็นได้ว่าบริบทที่ฮาราดะอยู่ ซึ่งก็คือสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยนั้น สอดคล้องกับลักษณะสังคมบริโภคนิยม โดยสินค้าไม่ได้ตอบสนองผ่านการใช้งาน หากแต่เป็นการบริโภคเพื่อสื่อความหมาย ยกตัวอย่างเช่นการซื้อรถยนต์ราคาแพงเพื่อสื่อว่ามีฐานะดีมากกว่าซื้อเพราะสมรรถนะของรถ เป็นต้น ซึ่งการเป็นสังคมบริโภคนิยมนี้ก็คือสังคมทุนนิยมซึ่งสามารถทำให้ทุกสิ่งกลายเป็นสินค้าได้ ความสอดคล้องระหว่างอาชีพของฮาราดะและการเป็นสังคมบริโภคนิยมที่ผู้วิจัยเห็นคือการเป็นสังคมฉาบฉวย การกระทำทุกอย่างล้วนมีเจตนาแอบแฝง

นอกจากนี้ การพยายามขายเรื่องราวของฮาราดะผ่านอาชีพนักเขียน บทโทรทัศน์ของเขาก็คือการขาย ภาพลวงตาของสิ่งที่ไม่ได้อยู่จริง เป็นเพียงความหมายที่ถูกสร้างขึ้นให้ผูกติดอยู่กับภาพ ตัวอักษรที่สื่อออกไปในฐานะสินค้า ความกลวงเปล่าในที่นี้สะท้อนรับกับความรู้สึกแปลกแยกกับคนในวงการของเขา ดังกล่าวไปแล้วข้างต้น

นอกจากนี้ อาชีพที่ต้องสร้างภาพอยู่ตลอดเวลาภายใต้กลไกทุนนิยมก็ไม่เปิดโอกาสให้กับพื้นที่ส่วนตัว ดังอธิบายไปแล้วว่าสังคมเมืองเน้นความ Practical มากกว่าอารมณ์ความรู้สึก ด้วยเหตุนี้ ความแปลกแยก กลวงเปล่าของฮาราดะจึงยิ่งถูกตอกย้ำที่บถมจนเกิดเป็นปมยากที่จะล้างออก แม้แต่ มามิยะซึ่งฮาราดะกล่าวว่าสนิทชิดเชื้อที่สุดก็ไม่เคยแบ่งปันเรื่องราวชีวิตส่วนตัวให้กันและกันจนกระทั่ง ฮาราดะหย่าขาดจากภรรยา และมามิยะ มาขอคบกับอดีตภรรยาของเขา ฮาราดะกล่าวว่า ไม่ว่าจะทำงานเคียงบ่าเคียงไหล่กันแค่ไหน เรื่องครอบครัว ก็ไม่เคยหลุดออกจากปากของกันและกัน: “When we met, he spoke only of the work at hand. Since this was not uncongenial to me, I too started to consciously avoid talking about my private affairs. And Mamiya never asked me about them, either.” (Yamada, 2005, p. 11) จะเห็นได้ว่าต่างคนต่างตั้งใจหลีกเลี่ยงที่จะก้าวเข้าไปในพื้นที่ส่วนตัวของอีกฝ่าย เกิดเป็นความแปลกแยกระหว่างกันและกันที่ความสนิทชิดเชื่อนั้นถูกจำกัดอยู่ในขอบเขตของงาน ด้วยเหตุนี้ ฮาราดะและมามิยะจึงทำงานร่วมกันมาได้ยาวนานถึงสิบปี จนกระทั่งมามิยะเอ่ยปากถามเรื่องส่วนตัวของฮาราดะ มิตรภาพห่างเหินจึงจบลง ดังเช่นที่ฮาราดะกล่าวว่าเขารู้สึกผิดหวังที่มามิยะไม่ได้มาพบเขาเพราะเรื่องงาน: “Though I am disappointed that you’re not here to talk about work.” (Yamada, 2005, p. 13) คำกล่าวขอฮาราดะเน้นย้ำให้เห็นถึงความแปลกแยกของผู้คนในสังคมเมืองที่ต่างคนต่างเก็บงำตัวตนของตัวเองไว้ ทั้งหมดก็เพื่อความเป็นมืออาชีพ เมื่อมีเรื่องอารมณ์และความรู้สึกเข้ามา งานจะเสียทันที ทว่าความเป็นมือ

อาชีพดังกล่าวก็เป็นต้นเหตุแห่งความแปลกแยก เมื่อประกอบเข้ากับหน้าที่การงานซึ่งเน้นขายแต่ภาพลักษณ์และเปี่ยมล้นไปด้วยความฉาบฉวย ความแปลกแยกกลางเปล่าจึงยิ่งถูกตอกย้ำมากยิ่งขึ้น

โลกความเป็นมืออาชีพในสังคมทุนนิยมบริโภคนิยมยังคงทำให้ผู้คนกดทับความบริสุทธิ์ในวัยเด็กของตัวเองเอาไว้อีกด้วย ดังในฉากหนึ่งของ *Strangers* ฮาราดะบรรยายถึงหนึ่งในความทรงจำที่ดีที่สุดที่วัยเด็กเอาไว้ดังนี้:

[...] coming home from a long, hard-marching school excursion, [...] casting off my shirt and pants and socks, [...] utterly free of the need to keep up appearances or my guard, [...] Something closely akin to the wonderful sense of security I'd felt at such times as a child had descended on me that night in Asakusa.

(Yamada, 2005, p. 70)

มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

จะเห็นได้ว่าช่วงเวลาในวัยเด็กของฮาราดะนั้นปราศจากความกังวลใด ๆ กลับมาจากโรงเรียนก็สามารถถอดเสื้อผ้านอนกลางบ้านได้โดยไม่ต้องกังวลต่อสายตาหรือต้องคอยระแวดระวังเป็นความรู้สึกอบอุ่นปลอดภัย ไม่ต้องคิดอะไร ไม่ต้องทำอะไร รอรับอาหารเย็นที่แม่กำลังปรุงอย่างเดี่ยวต่างกับลักษณะของฮาราดะในปัจจุบัน ที่ต้องเล่นบทผู้นำและเก็บจำความรู้สึกไว้ตลอดเวลา: “The important point was that, in the final analysis, even in divorce, I had been denied the passive role. I had had to take the initiative myself, I had had to bear the blame myself [...]” (Yamada, 2005, p. 71) ฮาราดะปรารถนาที่จะรับบท *Passive role* เช่นครั้งยังเป็นเด็กมาโดย

ตลอด ทว่าเมื่อเติบโตขึ้น เขาจำต้องแบกรับความรู้สึกทุกอย่างไว้ภายใน รวมถึงต้องเริ่มต้นเองในทุกสิ่ง แม้กระทั่งจบชีวิตการแต่งงานที่อดีตภรรยาไม่พอใจ

นอกจากหน้าที่การงานและความสัมพันธ์กับเมืองที่ส่งผลกระทบต่อความแปลกแยกของฮาราดะแล้ว พื้นที่อยู่อาศัยยังช่วยเน้นย้ำถึงความแปลกแยกดังกล่าวให้หนักแน่นยิ่งขึ้นไปอีกหลังการหย่าร้าง ฮาราดะย้ายเข้าไปอาศัยอยู่ในตึกอาคารพาณิชย์แห่งหนึ่งซึ่งผู้เช่าจะเช่าเป็นสำนักงานหรือที่อยู่อาศัยก็ได้ ในตึกขนาดใหญ่ มีผู้คนมากมายอาศัยอยู่รวมกัน ทว่าน้อยคนนักที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อยู่อาศัยต่างห้องฉันทึ่เพื่อนบ้านญาติมิตร ต่างจากการอยู่อาศัยใน “บ้าน” โดยทั่วไป ในที่นี้ ทุกคนล้วนแล้วแต่เป็นคนแปลกหน้า เห็นได้จากการที่ฮาราดะ ไม่มีเพื่อนร่วมตึกเลยสักคนจนกระทั่งได้พบกับเค เขาไม่รู้เลยด้วยซ้ำว่าพอถึงเวลาเลิกงานแล้ว มีใครอาศัยอยู่ในตึกอีกบ้าง ดังฉากที่เขาเดินลงไปดูตัวตึกจากภายนอกยามค่ำคืน มองหาแสงไฟตามหน้าต่างเพื่อพิสูจน์ว่าตัวเองอยู่คนเดียวจริงหรือไม่: “I threw my head back to study the building’s southeast face. Every apartment had at least one window on this side. I could reasonably expect to see a light wherever someone was home.” (Yamada, 2005, p. 6) ความเป็นอยู่แบบอพาร์ทเมนท์ พอปิดประตูห้องแล้วก็เข้าสู่พื้นที่ส่วนตัวของตัวเอง ไม่มีการมาอ้อยอิ่งอยู่หน้าประตูเหมือนหน้ารั้วบ้าน แม้จะอาศัยอยู่ในพื้นที่แห่งเดียวกันก็มีโอกาสสานสัมพันธ์กันน้อยเหลือเกิน นอกจากนี้ ถึงในตึกแทบจะไม่กล่าวถึงพื้นที่การทำงานของฮาราดะ (นอกจากห้องทำงานของเขาเอง) แต่การที่เขาข้องแวะอยู่ในแวดวงบันเทิงท่ามกลางเมืองหลวงก็ย่อมหลีกเลี่ยงไม่พ้นการปฏิสัมพันธ์กับผู้คนภายใต้สถาปัตยกรรมตึก

ใน “Help Me”: Interrogating Capitalism, the Specter of Hiroshima, and the Architectural Uncanny in Kiyoshi Kurosawa’s *Pulse* โดยพอล เปโตรวิช (Paul Petrovic) กล่าวถึงสถาปัตยกรรมในเมืองไว้ว่าเป็นสถาปัตยกรรมแห่งความแปลกแยก โดยเขาได้กล่าวถึงสถาปัตยกรรมตึกที่ทำงานของตัวเองในภาพยนตร์สยองขวัญญี่ปุ่นเรื่อง *Pulse* กำกับโดยคิโยชิ คุโรซา

วะ (Kiyoshi Kurosawa) ไว้ดังนี้: “Michi’s workplace is not docile but rather alienating, with its high-rise building existing as an architectural metonym of spatial separation.” (Petrovic, 2013) เปโตรวิชเห็นว่าพื้นที่การทำงานของ มิจิ ตัวเอกซึ่งอยู่ในตึกสูงอันเป็นสถาปัตยกรรมที่เป็นสัญลักษณ์ของสังคมเมืองแสดงออกถึงการแบ่งแยกทางพื้นที่ ซึ่งนำไปสู่ภาวะแปลกแยกของตัวละคร ดังที่เขากล่าวต่อไปว่า “Indeed, this sense of spatial dislocation is doubled by the workers’ own disconnection, which is itself symptomatic of capitalism...” ถึงความแปลกแยกจะถูกผลักดันโดยความสัมพันธ์ที่เบาบางจนแทบไม่มีระหว่างเพื่อนร่วมงาน แต่ผู้วิจัยกลับเห็นว่า เพราะ “Spatial separation” ที่แสดงออกผ่านตึกสูงต่างหากที่มีผลควบคุมพฤติกรรมของผู้อยู่อาศัยในพื้นที่ดังกล่าว นั่นก็คือคนงานภายในตึก เพราะพื้นที่นั้นไม่เอื้อต่อการประสานสัมพันธ์ระหว่างกัน เป็นพื้นที่ที่ถูกตัดแบ่งและมีเหลี่ยมคมอย่างเป็นระเบียบไม่เหลือช่องว่างให้แก่ความคลุมเครือที่จะหลอมรวมเส้นแบ่งต่าง ๆ ให้กลมกลืนเป็นเนื้อเดียว กลายเป็นความแปลกแยกต่อกันและกันที่ เป็นอาการบ่งชี้ถึงโรคสังคมทุนนิยม / เมือง ดังที่เปโตรวิชได้กล่าวไว้

บรรยากาศความแปลกแยกและการลดคุณค่าความเป็นมนุษย์ (Dehumanization) ยังคงปรากฏอย่างต่อเนื่อง ในฉากที่ฮาราดะเห็นเคตตอนยังมีชีวิตอยู่เดินเข้ามาในอพาร์ทเมนต์ ซึ่งขณะนั้นเขานั่งอยู่ตรงลิอบปี ทว่าหญิงสาวก็เดินผ่านเขาไปโดยไม่มอง และตัวฮาราดะเองก็ไม่ยอมทักทายเธอ ซ้ำยังพยายามหลบหน้า และคิดว่าว่าที่เธอไม่สังเกตเห็นเขาเป็นเรื่องดี:

I lowered my head. Her heels clicked rapidly along the floor as she hurried toward the elevator. A pair of white shoes and shapely legs strode across the periphery of my vision. The rhythm of her steps did not falter, so she

apparently had not noticed me. If so, all the better.

(Yamada, 2005, pp. 7-8)

เห็นได้ชัดถึงความไม่อยากผูกมิตรของฮาราดะที่เป็นคนเมือง แม้ว่าจะอาศัยอยู่ภายในตึกอาคารเดียวกันก็ตาม นอกจากนี้ยังมีอีกฉากที่แสดงให้เห็นถึงความเย็นชาของคนเมือง ฮาราดะบรรยายไว้ว่าเขาไม่ชอบเวลาที่รอลิฟท์ เพราะต้องกังวลอยู่ตลอดเวลาว่าจะมีใครอยู่ในลิฟท์มาก่อนแล้วหรือไม่: “I always hated the moment when elevator doors opened in buildings like this one. I shrank at the thought of abruptly coming face to face with a complete stranger. When the compartment proved to be empty, I breathed a little sigh of relief.” (Yamada, 2005, p. 5) พื้นที่ที่ข้องเกี่ยวกับความเป็นเมืองอย่างลิฟต์นั้นเป็นอีกหนึ่งพื้นที่ที่เราควบคุมการเข้า - ออกของผู้คนไม่ได้เลย และเป็นอีกหนึ่งพื้นที่ที่คนหลายคน มาอยู่ร่วมกัน ทว่าไม่รู้จักกัน ก่อให้เกิดความแปลกแยกที่สร้างความไม่สบายใจให้ฮาราดะ โดยชายวัยกลางคนคิดว่าเขาขออยู่ในลิฟต์คนเดียวดีกว่า คำบรรยายในฉากนี้ชี้ให้เห็นถึงความรู้สึกแปลกแยกต่อผู้คนร่วมตึกที่เกิดจากลักษณะของพื้นที่อันคลุมเครือ ความอึดอัดดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าฮาราดะตกอยู่ในภาวะ *Uncanny* เป็นความรู้สึกหวาดหวั่นซึ่งเกิดขึ้นจากการเข้าไปอยู่ในพื้นที่ที่ทั้งแปลกและคุ้นเคย จึงก่อให้เกิดความ “หลอน” ภาวะเช่นนี้ก่อควนอัตลักษณ์ของฮาราดะอย่างชัดเจน และภาวะเช่นนี้สอดคล้องกับชีวิตแบบอพาร์ทเมนต์ของคนเมืองเป็นอย่างดี เนื่องจากพื้นที่อพาร์ทเมนต์เป็นทั้งบ้านแต่ไม่ใช่บ้าน ที่เป็นเช่นนี้เพราะอพาร์ทเมนต์หรือคอนโดมิเนียมนั้นเป็นทั้งบ้านของเราและบ้านของ “เขา” ที่เราไม่รู้จักกันนั่นเอง จึงกล่าวได้ว่า อารมณ์ของฮาราดะสะท้อนให้เห็นถึงภาวะที่คนญี่ปุ่นร่วมสมัยต้องเผชิญ เพราะในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยนั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโตเกียว ผู้คนส่วนใหญ่มักอยู่รวมกันในอพาร์ทเมนต์หรือคอนโดมิเนียมด้วยกันทั้งสิ้น

คำว่า “คนแปลกหน้า” ปรากฏขึ้นอีกครั้ง ซ้ำยังเป็น “คนแปลกหน้าโดยสิ้นเชิง” ทั้ง ๆ ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่แห่งเดียวกัน ฮาราดะก็กลัวที่ต้องเผชิญหน้ากัน เพราะเห็นว่าคนเหล่านั้นเป็น “คนแปลกหน้า” ในฉากรีสระท่อน ให้เห็นถึงความเย็นซา ซึ่งสื่อให้เห็นถึงภาวะแปลกแยกในใจฮาราดะซึ่งเป็นคนเมืองเป็นอย่างดี เขาไม่รู้สึกรู้ว่าตัวเองเป็นกลุ่มเดียวกับผู้คนในตึก ทุกคนเป็นเพียง *คนแปลกหน้า* และเมื่อพิจารณาจากการกระทำของเคแล้ว คนอื่นก็คิดไม่ต่างกัน

ฉากดังกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นถึงความท่างเหินของผู้คนในเมือง ซึ่งการอาศัยอยู่ในตึกหลายชั้นหรือคอนโดมิเนียม นั้น เป็นภาพแทนของชีวิตแบบคนเมืองที่มีพื้นที่น้อยและต้องอาศัยความสะดวกรวดเร็วในการเดินทาง จึงกล่าวได้ว่า ชีวิตของผู้คนในเมือง ภาพแทนของชีวิตร่วมสมัยต้องประสบกับความเย็นซา อันนำไปสู่ความรู้สึกเหงา ภาวะแปลกแยก และความรู้สึกหลอนในที่สุดเมื่อตระหนักได้ว่าแท้จริงแล้ว ตัวเองอยู่คนเดียวภายในสถานที่กว้างใหญ่เต็มไปด้วยห้อง เช่นเดียวกับที่ปรากฏในเรื่อง *Pulse* ที่เบโตรวิชได้อ่านไว้ ภายในตึกเหล่านั้น กว่ามิจจะสนใจว่าเพื่อนร่วมงานป่วยปางตายก็หายไปเสียแล้ว ไม่ต่างกับกับฮาราดะ ซึ่งกว่าจะรู้ว่าเคฆ่าตัวตาย เขาก็เกือบจะถูกเอาชีวิตไปด้วยทั้ง ๆ ที่อาศัยอยู่ภายในตึกเดียวกัน พื้นที่ตึกท่ามกลางเมืองที่เต็มไปด้วยห้องหลายห้อง มีผู้คนอาศัยร่วมกันอยู่หลายคนท่ามกลางแสงสีและความอึกทึกกลับกลายเป็นสถานที่ที่น่าพามาซึ่งความรู้สึกแปลกแยก อันนำไปสู่ความรู้สึกหลอน เพราะต่างคนล้วนแล้วแต่เป็นคนแปลกหน้าหรือ *ผี* ด้วยกันทั้งสิ้น ทุกคนที่มาอยู่ร่วมกันกลับถูกแบ่งแยกออกด้วยห้องเล็ก ๆ ราว *โรงศพ* ห้องใครห้องมัน ชีวิตใครชีวิตมัน ดังเช่นที่ความตายของเคและความไม่รู้ของฮาราดะบอกได้ดี

กรณีของฮาราดะยังเกิดขึ้นกับฮินะโกะ จาก *ชิโงะกุ* ผู้ซึ่งทำงานเกี่ยวกับการขายภาพอาศัยอยู่ในเมือง และไม่อาจหลีกเลี่ยงผลกระทบดังกล่าวเช่นเดียวกัน

5.1.3 แปลกถิ่น: อินะโกะ ตัวตนแห่งคนนอก

“ทั้งที่อินะโกะตั้งใจจะกลับมาเยียวยาความเจ็บปวดของหัวใจ ทว่าเธอได้แต่เพิ่มความปวดร้าวขึ้นมาอีก”

(บันโด, 2005, p. 263)

ชิโกะกุ, มาซาโกะ บันโด

ชิโกะกุ บอกเล่าเรื่องราวของหญิงสาวที่ชื่อ *อินะโกะ* เธอเป็นคนหมู่บ้านยะกุ หมู่บ้านเล็ก ๆ ที่ค่อนข้างปิดตายบนเกาะชิโกะกุ หนึ่งในสี่เกาะหลักญี่ปุ่นซึ่งมีขนาดเล็กที่สุดและมีประชากรอยู่อาศัยหนาแน่นน้อยที่สุด ไกลออกไปทางใต้ของหมู่เกาะทั้งหมดที่ประกอบรวมกันเป็นประเทศญี่ปุ่น อย่างไรก็ตาม ช่วงเวลาที่หมู่บ้านยะกุของอินะโกะหยุดลงที่ช่วงเวลาประจวบเหมาะนั้น เมื่อขึ้นชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เด็กสาวและครอบครัวได้ย้ายถิ่นฐานไปยังภาคกลาง จากซะอิตะมะ (Saitama) ไปชิบะ (Chiba) จนกระทั่งปัจจุบัน อินะโกะที่อายุสามสิบกว่าทำงานและอาศัยอยู่ในโตเกียว ทว่าก็ต้องดิ้นรนกลับมายังบ้านเกิดที่แสนห่างไกลและแตกต่างกับเมืองใหญ่ทันสมัยอย่างโตเกียวโดยสิ้นเชิง ทั้งนี้ก็เพื่อหนีจากความสัมพันธ์ที่หลอกลวงจอมปลอมของคนเมือง หวังให้พื้นที่บริสุทธิ์แห่งความทรงจำวัยเด็กของบ้านเกิดรักษาเยียวยา แต่ทว่าก็ได้ค้นพบความจริงอันน่าตื่นตะลึง นั่นก็คือ *ชะโยะริ* เพื่อนเก่าสมัยเด็กได้ตายจากไปเป็นหลายสิบปีแล้ว ซ้ำร้ายยังกลับมาหลอกหลอนเพื่อแย่ง *ฟุมิยะ* ชายหนุ่มซึ่งเป็นรักแรกในวัยเด็กของทั้งสอง ในตอนจบ ฟุมิยะตัดสินใจเลือกชะโยะริ แล้ววิญญาณเด็กสาวก็พาเขาไปยังปรโลกด้วยกัน ทั้งให้อินะโกะต้องหนีออกจากหมู่บ้านยะกุไปทั้ง ๆ ที่ไม่มีอะไรได้รับการสะสางแม้แต่น้อย

ประเด็นที่ผู้วิจัยสนใจในที่นี้คือการที่ตัวนิยายได้เน้นย้ำหลายครั้งว่าอินะโกะเป็น *คนนอก* ทั้ง ๆ ที่เป็นคนหมู่บ้านยะกุแต่ดั้งเดิม อย่างไรก็ตาม เพราะหญิงสาวย้ายออกไปอยู่ในเมืองตั้งแต่วัยหัวเลี้ยวหัวต่อ ตัวตนที่หล่อหลอมขึ้นในเมืองจึงเป็นตัวตนแห่งความแปลกแยก และเมื่อกลับมายังบ้าน

เกิดที่ซึ่งใครหลายคนจากอดีตยังคงใช้ชีวิตตามครรลองของคนบ้านนอก อีนะโกะจึงกลายเป็นคนอื่นไป
โดยปริยาย

ในส่วนของบริษัทวิเคราะห์ ชิโกะกุ หัวข้อนี้ ผู้วิจัยตั้งใจที่จะชี้ให้เห็นว่า เนื่องจากอาชีพการงาน
และความสัมพันธ์กับเมืองที่หล่อหลอมตัวตนของเธอขึ้นมา ทำให้ไม่ว่าอีนะโกะจะไปที่ไหน ตัวตนที่
แปลกแยกของเธอก็จะไม่ได้รับการเยียวยา ทั้งนี้เป็นเพราะว่าทั้งพื้นที่เมืองและชนบทล้วนตัดขาดเธอ
ออก สะท้อนให้เห็นความรุนแรงของภาวะวิกฤติอัตลักษณ์ของคนญี่ปุ่นร่วมสมัยว่าแม้อดีตก็อาจจะไม่
สามารถทำหน้าที่เยียวยาได้อีกต่อไป

5.1.4 อีนะโกะ ศิลปินผู้ขายวิญญาณ

อีนะโกะทำงานในวงการสื่อเช่นเดียวกับฮาราดะ โดยหญิงสาวมีอาชีพเป็นนักวาด
ภาพประกอบ นักวาดภาพ หรือ “ศิลปิน” โดยพื้นผิวอาจดูห่างไกลจากความเป็นทุนนิยม เนื่องจา
การเป็นศิลปินให้ Sense ของความเป็นตัวของตัวเอง อย่างไรก็ตาม เช่นเดียวกับที่การต่อต้านทุนนิยม
ยังสามารถถูกลดทอนความหมายลงเป็นเพียงสินค้าได้ ศิลปะในโลกพาณิชย์ก็ไม่อาจหลีกเลี่ยงการถูก
ทำให้เป็นสินค้า สำหรับอีนะโกะ การวาดภาพไม่ใช่การสื่อสารกับตัวเอง หากแต่การเป็นนักวาด
ภาพประกอบนั้นคือการสื่อสารกับคนภายนอกเพื่อขายสิ่งที่ลูกค้าสั่งมาให้สื่อเพื่อขายสินค้าต่ออีกทอด
หนึ่ง ความอึดอัดจากการต้องติดต่อสื่อสารกับคนภายนอกและถูกบังคับให้กดทับตัวตนของตัวเองเพื่อ
ผลงานสะท้อนออกมาในถ้อยคำของอีนะโกะเช่นเดียวกัน

ความแปลกแยกของชีวิตคนเมืองได้รับการถ่ายทอดชัดเจนผ่านความรู้สึกของอีนะโกะต่อ
หน้าที่การงานและความสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้าง หญิงสาวเล่าว่า เธอรู้สึกเพียงอยากหนีไปให้ไกล
เพราะชีวิตเมื่อนั้นเต็มไปด้วยการวางท่า ความผิวเผินจอมปลอมที่สูบพลังชีวิตของเธอไปจนเหือด
หาย:

โทรศัพท์ที่คอยสอดแทรกเข้ามาในชีวิต ข่าวลือเรื่องคนอื่น การใส่ร้ายป้ายสี ความเกรงใจบริษัท ถ้าเพียงแต่วาดรูปอยู่กับโต๊ะ อินะโกะคงไม่เหน็ดเหนื่อย ถึงขนาดนี้ หากชีวิตสามารถดำเนินไปได้ด้วยแค่การถ่ายทอดความรู้สึกที่ไม่อาจบรรยายโดยคำพูด ออกมาเป็นภาพก็น่าจะดี แต่ชีวิตไม่ง่ายดายเช่นนั้น การจะอยู่รอดในสังคมเมือง ก็คือการซักโยของตนทับลงไปบนเส้นใยซึ่งถูกวางเครือข่ายเชื่อมโยงไว้ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ เส้นใยของอินะโกะกำลังใกล้เหือดแห้งลงทุกขณะ (บันโด, 2005, p. 46)

จากฉากข้างต้น จะเห็นได้ว่าอาชีพ “ศิลปิน” ของอินะโกะขาดความสร้างสรรค์โดยสิ้นเชิง เพราะต้องทำตามบริษัท การวาดรูปไม่ใช่แค่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่ไม่อาจบรรยาย แต่เป็นการทำตาม “คำสั่ง” เพื่อช่วยส่งเสริมองค์กรที่รับจ้างงานของลูกค้ามาอีกต่อหนึ่ง เป็นการขายแรงงานแลกเงิน ซึ่งตรงกับแนวคิดภาวะแปลกแยกของคาร์ล มาร์กซ์ (Karl Marx) ภาวะแปลกแยกเกิดขึ้นเมื่อผลผลิตถูกแยกออกจากแรงงาน ซึ่งการแยกแรงงานออกจากผลผลิตเกิดขึ้นเมื่อเศรษฐกิจขยายตัวขึ้น การจัดการแบบโรงงานได้เข้ามาแทนที่ความเป็นแรงงานฝีมือ สิ่งของไม่ได้ถูกสร้างขึ้นมาจากคน ๆ เดียว หากแต่มีแรงงานหลายแรงร่วมกันประกอบสร้างผลผลิตดังกล่าวผ่านการแยกการผลิตออกเป็น ส่วน ๆ เพื่อความรวดเร็ว แรงงานจึงไม่มีความผูกพันกับสิ่งที่ตัวเองสร้างขึ้น แรงงานไม่ได้ผลิตเพราะอยากผลิตหรือสร้างสรรค์ แต่เป็นการขายแรงงาน ขายเลือดเนื้อของตนเพื่อแลกกับเงินเป็นการขับเคลื่อนระบบทุนนิยมที่เน้นการขายและผลผลิตในปริมาณมหาศาล ด้วยเหตุนี้ อาชีพศิลปินอินะโกะจึงไม่ช่วยหล่อเลี้ยงจิตใจของเธอเลยเพราะว่าหญิงสาวได้ขายวิญญาณให้กับระบบทุนนิยมไปแล้วผ่าน

การทำตามคำสั่งของบริษัท งานที่รับมาเป็นไปตามความประสงค์ขององค์กรและลูกค้า หญิงสาวไม่อาจทำตามใจตัวเองได้ทั้งหมด ดึงเห็นชัดเจนจากการที่เธอกล่าวว่า “เกรงใจบริษัท”

นอกจากอาชีพการงานแล้ว ยังเห็นได้ว่าความสัมพันธ์ระหว่างอินะโกะกับเมืองเป็นไปด้วยความตึงเครียด ชีวิตคนเมืองเต็มไปด้วยการวางแผนตลบลตะแลงซึ่งกันและกัน การ *ชักใย* ที่อินะโกะพูดถึงสะท้อนให้เห็นชัดเจนว่าชีวิตเมืองไม่อาจดำเนินไปดังเช่นใจคิดได้ อย่างที่หญิงสาวกล่าวว่า “ถ้าเพียงแค่ว่าครูปอยู่กับโตะะ [...] คงไม่เห็นเห็น้อยขนาดนี้” แต่แม้จะมีอาชีพเป็นนักวาดภาพประกอบ เธอก็ต้องเผชิญหน้ากับวิถีและระบบของเมืองที่ถูก *วางใย* ไว้แล้วดังกล่าวก่อนหน้า ตัวเธอเป็นเพียงผู้ปล่อยใยแสนเบาบางลงบนเครือข่ายที่หนาแน่นดังกล่าวอีกหนึ่งคนเท่านั้น และต้องกระทำอย่างเบามือ และระมัดระวังเป็นที่สุด มิฉะนั้น เส้นใยดังกล่าวอาจจะหวนกลับมารัดตัวเธอจนตาย ดังเช่นที่เธอกล่าวส่ำทับไว้: “คำพูดตรงไปตรงมาของอินะโกะมักทำให้คู่สนทนาโกรธ บางครั้งก็ฟังดูเหมือนเสียดสี แม้ว่าตั้งใจจะแสดงความเป็นมิตร มนุษย์สัมพันธ์มีผลอย่างมากต่อการทำงาน” (บันโด, 2005, p. 47) ชีวิตภายใต้หน้ากากได้สูบชีวิตซึ่งก็คือเส้นใยของเธอไปจนเหือดแห้งความแปลกแยกที่เกิดคือการที่ทุกคนต่างอยู่กันอย่างไร้ความจริงใจและโดดเดี่ยวเปลี่ยวเหงาแม้จะขึ้นชื่อว่าเป็นคนรักกันก็ตาม

หนึ่งเหตุผลสำคัญที่ทำให้อินะโกะหนีจากโตเกียวกลับมายังบ้านเกิดก็คือคนรักของเธอที่ชื่อ ชู ซึ่งจากที่อินะโกะบรรยายความสัมพันธ์ระหว่างเธอกับชูเอาไว้ จะเห็นได้ว่าความสัมพันธ์ฉันทนเมืองนั้นช่างแสนผิวเผินและเบาบาง แยกแยกอย่างแท้จริง:

ทั้งอินะโกะและชูต่างเป็นลูกบอลสมบูรณ์แบบในตัวเอง
อย่างไรก็ตามลูกบอลด้วยกัน ถึงจะเล่นกันได้ แต่ไม่สามารถรวม
เป็นหนึ่งเดียว เพราะทรงกลมเป็นรูปทรงที่สมบูรณ์ที่สุดแล้ว

ทั้งสองคนคบหากันในระดับที่ไม่สั้นคลอนชีวิตสมบูรณ์
 แบบของอีกฝ่ายหนึ่ง
 มันเป็นความสัมพันธ์แบบไม่ผูกมัดของชายหญิงผู้มีวุฒิ
 ภาวะ พบกันอาทิตย์ละครั้งหรือสองครั้ง จากนั้นลงเอยด้วยการ
 กอดรัดกัน พุดแล้วฟังดูดี แต่ภายในนั้นกลับว่างเปล่า เพราะเป็น
 สัมพันธ์ทางกายมีไว้สำหรับระบายความต้องการเท่านั้น (บันโด,
 2005, p. 48)

เป็นที่น่าสนใจที่เราเห็นคำว่า “วุฒิภาวะ” เหมือนฮาราดะกับมามิยะ อಿನะโกะและซุมิ
 ความสัมพันธ์กันแบบ *มืออาชีพ* ความรู้สึกผูกพันถูกละทิ้งเพราะจะนำมาซึ่งปัญหาในการทำงาน (ซุ
 กับอಿನะโกะเป็นเพื่อนร่วมงานกันด้วย) เหลือเพียงความต้องการที่รอการระบายจนอึดหนักแล้วจากไป
 จากการที่อಿನะโกะเปรียบตัวเองและซุกับลูกบอลทรงกลมนั้น สะท้อนให้เห็นถึงความแปลกแยกที่ต่าง
 คนต่างไม่อาจประสานเข้าด้วยกันได้อย่างแนบสนิท เมื่อชนกันก็มีแต่จะดึงออกจากกันเท่านั้น ทั้งสอง
 มาพบกันเพียงเพื่อระบายความต้องการ จากนั้นก็กลับไปสู่การเป็นลูกบอลทรงกลมต่อกันและกัน
 เช่นเดิม มีแต่ความว่างเปล่า สะท้อนให้เห็นชัดเจนถึงการให้ความสำคัญกับการบริโภคเพื่อตอบสนอง
 ความต้องการส่วนตนมากกว่าคุณค่าความสัมพันธ์ทางจิตใจของคนเมือง และดูเหมือนต่างคนก็ต่าง
 พอใจอยู่แค่นั้น พยายาม “ไม่สั้นคลอน” ตัวตนของอีกฝ่ายหนึ่ง ทว่าความแปลกแยกดังกล่าวกลับ
 ย้อนกลับมาสั้นคลอนตัวตนของปัจเจกเอง ดังเช่นที่เกิดขึ้นกับอಿನะโกะ จากการที่เธอถามตัวเองว่า
 “สิ่งที่ตัวเองคิดว่าได้สั่งสมมาตลอดคืออะไรกัน” (บันโด, 2005, p. 48) ทั้งชีวิตที่ทรูหราอู้ฟู หน้าที่การ
 งานสวยหรูกับไลฟ์สไตล์ที่ทันสมัย เห็นได้ผ่านการที่หญิงสาวอยู่อาศัยบนห้องชุดบนตึกระฟ้า “สมกับ

การใช้ชีวิตในสไตล์คนเมือง” (บันโด, 2005, p. 48) แต่ทุกสิ่งทุกอย่างดูเหมือนมีค่ากลับกลายเป็นความ
 กลวงเปล่าที่ทำให้ตัวตนของเธอต้องสิ้นคลอนจนต้องย้อนกลับมาทบทวนตัวเอง

จากทั้งหมดที่กล่าวไป จะเห็นได้ว่าตัวละครหลักทั้งสองของ *Strangers* และชิโกะกุล้วนต้อง
 เผชิญกับภาวะแปลกแยกจากอาชีพการงานและความสัมพันธ์กับเมืองที่ขับเคลื่อนด้วยระบบทุนนิยม
 ใน *Outlet* ตัวบทคัดสรรลำดับสุดท้าย ยุกิตัวละครเอกก็หนีไม่พ้นต้องพบกับภาวะแปลกแยกภายใน
 เมืองเช่นเดียวกัน

5.1.5 แผลกแยก: ความคับข้องใจของยุกิ

Outlet เป็นนิยายลึกลับ-สยองขวัญโดยแรนดี ทากุจิ (Randy Taguchi) นักเขียนหญิงชาว
 ญี่ปุ่นซึ่งตีพิมพ์ครั้งแรกเป็นภาษาญี่ปุ่นในปีค.ศ. 2001 เนื้อเรื่องทั้งหมดบอกเล่าผ่านมุมมองของ ยุกิ
 หญิงสาวอดีตนักศึกษาสาขาวิชาจิตวิทยาอนาคตไกลผู้ผันตัวมาเขียนคอลัมน์ธุรกิจอิสระ
Outlet เปิดเรื่องด้วยการที่ยุกิกลับมาถึงห้องพักเพียงเพื่อรับรู้ข่าวจากทางบ้านผ่านสายโทรศัพท์ว่า
 ทะกะกะ พี่ชายคนเดียวของเธอเสียชีวิตแล้ว ไม่มีใครรู้แน่ชัดว่าทะกะกะเสียชีวิตอย่างไร แต่ทุกฝ่ายก็ลง
 ความเห็นกันว่าทะกะกะอดตายอยู่ในห้องนี้ อย่างไรก็ตาม ยุกิติดใจกับสภาพห้องที่มีเครื่องดูดฝุ่นเสียบ
 ปลั๊กคาอยู่ ราวกับว่าพี่ชายของเธอเตรียมตัวที่จะทำความสะอาดห้องก่อนจะหมดความตั้งใจในการมี
 ชีวิตไปเสียดื้อ ๆ ตั้งแต่ทะกะกะตายไป กลิ่นศพของพี่ชายก็ตามติดยุกิไปทุกหนทุกแห่ง ท่ามกลางเมือง
 ใหญ่แห่งมหานครโตเกียว ยุกิได้กลิ่นที่เหมือนกับกลิ่นปลาเน่า ๆ เลือดเน่า ๆ ศพเน่า ๆ แทรกซึมอยู่
 ทุกซอกทุกมุมราวกับว่าเมืองทั้งเมืองเต็มไปด้วยศพ สุดท้ายยุกิตัดสินใจเผชิญหน้ากับบาดแผลของ
 ตัวเองด้วยการกลับไปขอรับคำปรึกษาจาก *คุนิซาดะ* อดีตอาจารย์ผู้เป็นทั้งอดีตคนรักของเธอด้วย
 ระหว่างนั้นหญิงสาวได้พบกับ *ริตชิโกะ* อดีตเพื่อนนักศึกษาผู้ชักนำเธอไปสู่ลัทธิคนทรง รวมถึง *ยามากิชิ*
 แพทย์บำบัดผู้มีความสนใจในการเข้ามานและมองจิตมนุษย์ว่าเปรียบเสมือนระบบปฏิบัติการ

คอมพิวเตอร์ ยุคนี้ได้ประสบกับเหตุการณ์แปลกประหลาดมากมาย ซึ่งเต็มไปด้วยบรรยากาศที่จริงกึ่งฝัน จนท้ายที่สุดก็ผ่านประสบการณ์ “การแยกสลาย” ก่อนที่ทุกอย่างจะนำพาเธอไปสู่เกาะโอกินาวาไปหา “ยูตะ” คนทรงผู้ทำหน้าที่เชื่อมต่อกับพระเจ้าของเกาะนั้น ก่อนจะกลับคืนสู่เมืองใหญ่อีกครั้งด้วยตัวตนที่กำเนิดใหม่โดยสมบูรณ์พร้อมเผยแพร่ประสบการณ์ส่วนตัว แม้หญิงสาวจะยังคงได้กลิ่นของความตาย แต่มันก็ไม่โชกกลิ่นเหม็นเน่าซึ่งทำให้เธอป่วยอีกต่อไป

Outlet เป็นนิยายเรื่องแรกของผู้เขียน ทว่าก็ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก ริว มุราคามิ (Ryu Murakami) นักเขียนชาวญี่ปุ่นผู้ได้รับการยกย่องเป็นอย่างสูงได้กล่าวถึง *Outlet* ไว้ว่าเป็น “The most stunning novel I’ve read in the last decade.” (“Outlet Reading Guide,” 2014) (“Outlet Reading Guide,” 2014) (“Outlet Reading Guide,” 2014) (“Outlet Reading Guide,” 2014) (“Outlet Reading Guide,” 2014) (“Outlet Reading Guide,” 2014) (“Outlet Reading Guide,” 2014) (“Outlet Reading Guide,” 2014) (“Outlet Reading Guide,” 2014) (* *Outlet* มักได้รับการกล่าวถึงในความโดดเด่นเรื่องการเชื่อมโยงจิตวิญญาณ ลัทธิคนทรงเจ้า จิตวิทยาและสังคมสมัยใหม่รวมถึงเพศเข้าด้วยกัน ดังเช่นที่ RALPH ได้ให้คำชื่นชมไว้ว่า “Ms. Taguchi is a natural story-teller... In *Outlet*, Ms. Taguchi combines theories of psychology, Freudianism, family dynamics, and spiritualism to conjure up a story that is hard to resist.”* และในฉบับแปลภาษาไทย ในส่วนของคำแนะนำนักพิมพ์ก็ได้กล่าวถึง *Outlet* ไว้ว่า “[...] สะท้อนภาพสังคมเอเชียในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อว่า กำลังเผชิญหน้ากับปรัชญาปัจเจกนิยมซึ่งถ้าโหมมาสร้างความขัดแย้งให้กับตัวตนของเราอย่างรุนแรง จนยากจะหาสมดุลแห่งความสัมพันธ์ระหว่างตัวเรากับมนุษย์คนอื่น” (ทาคุจิ, 2551, p. 8)

* http://www.vertical-inc.com/books/outlet_RDG.html

* <http://www.vertical-inc.com/books/outlet.html>

ทาคุจิ แรนต์ได้เคยให้สัมภาษณ์ไว้ว่าแรงผลักดันสำคัญที่ทำให้เธอเขียน *Outlet* คือการตายของพี่ชายเช่นเดียวกับทะเล พี่ชายของแรนต์ก็ตัดขาดตัวเองจากโลกภายนอกก่อนจะตายไปอย่างโดดเดี่ยว* นอกจากนี้ ลักษณะของยูกิหลายอย่างก็มามาจากตัวของแรนต์ ดังเช่นครอบครัวที่ร่ำวาน (พ่อของแรนต์และยูกิต่างก็ชอบใช้กำลังกับคนในครอบครัว)* เมื่อรวมข้อเท็จจริงส่วนนี้เข้ากับบริบทของเรื่องซึ่งเป็นสังคมในเมืองใหญ่ร่วมสมัยแล้ว เป็นที่น่าสนใจว่า *Outlet* คือมุมมองหนึ่งซึ่งเสนอต่อผู้อ่านถึงความเป็นไปในสังคมเมืองใหญ่ที่กำลังกลืนกินแทบทุกภาคส่วนของโลกเข้าไปทุกวัน ๆ และเป็น การวิพากษ์วิจารณ์มนุษย์ร่วมสมัยที่กำลังประสบกับภาวะล่มสลายทางจิตวิญญาณ

ในบทวิเคราะห์ส่วนนี้ ผู้วิจัยตั้งใจที่จะชี้ให้เห็นถึงภาวะแปลกแยกที่ยูกิต้องเผชิญผ่านหน้าที่ การงานและความสัมพันธ์กับเมือง

5.1.6 Modern Woman, Modern Illness

ได้กล่าวไปแล้วว่าใน *Outlet* ยูกิเป็นอดีตนักศึกษาสาขาจิตวิทยาอนาคตไกล แต่ผันตัวมาทำงานเป็นนักเขียนคอลัมน์ธุรกิจอิสระ อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะเป็นงานคนละสาขา ก็ยังเห็นได้ว่าทั้งสองสายอาชีพล้วนเป็นเรื่องของหลักการและเหตุผล ซึ่งอยู่ตรงข้ามกับอารมณ์ ความเชื่อและความรู้สึก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การทำงานในสายธุรกิจนั้นเกี่ยวข้องกับตลาด ซึ่งเป็นทุนนิยมโดยตรง ดังที่ยูกิกล่าวถึงหลักการของหุ้นเอาไว้ในตอนต้นเรื่อง: “I gazed at the figures lined up endlessly on the screen. At first glance it’s just a meaningless series of numbers, but when you watch the market daily you’re sometimes struck by certain sequences.” (Taguchi, 2003) จากคำกล่าวของยูกิ จะเห็นได้ว่าหญิงสาวมองเหตุการณ์ทุกอย่างเป็นห่วงโซ่ แทน

* http://www.vertical-inc.com/books/outlet_RDG.html

* http://www.vertical-inc.com/books/outlet_RDG.html

ด้วยกลไกของหุ่นซึ่งเป็นกลไกของตลาด ตัวเลขที่ดูเหมือนไร้ความหมายแท้จริงแล้วมีกลไกและหลักเหตุผลซ่อนอยู่เป็นความต่อเนื่องเชื่อมกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล ไม่ใช่ความบังเอิญ

การยึดติดในหลักเหตุผลโดยไม่คำนึงถึงอารมณ์ความรู้สึกและจิตวิญญาณของยูกิยังแสดงออกผ่านความคิดเห็นของเธอต่อเรื่องต่าง ๆ ในช่วงต้น เมื่อสัปเหร่อของทะเลาะกับเธอว่าโชคดียังได้พระดีมาสวดในงาน ยูกิกล่าวกับเขาว่าเธอไม่เข้าใจว่าสวดดีกับสวดไม่ดีเป็นอย่างไร และสัปเหร่อจึงได้ตอบกลับเธออย่างสุภาพว่าเหตุผลไม่อาจนำมาอธิบายความดีของบทสวดได้ ต้องใช้จิตวิญญาณสัมผัสเท่านั้น ซึ่งเธอในตอนนั้นก็ยังไม่เข้าใจอยู่ดี ซ้ำยังเร่งเร้าถึงใจความสำคัญแทนที่จะใช้ความรู้สึกสัมผัส:

“What’s good sutra?”

“Reciting them with heart, I guess you could say. Listen to them for enough years and you can start to tell the difference.”

“You mean he reads them well?” I

pressed the point. (Taguchi, 2003, p. 27)

นอกจากนี้ เมื่อยูกิเริ่มได้กลิ่นศพพี่ชายตามติดไปทุกที่ หญิงสาวก็ยังตั้งตาคอยไม่ยอมเชื่อว่านั่นเป็นกลิ่นของพี่ชาย แต่พยายามหาเหตุผลมาอธิบายอาการของตัวเองโดยใช้หลักจิตวิทยาเข้าช่วย: “In medical terms, this had to be a case of obsessive-compulsive disorder. Obsessions with a particular smell. They diagnosed that sort of thing.” (Taguchi, 2003) และสุดท้ายเธอก็ตัดสินใจเข้ารับการรักษาที่บัณฑิตอาจารย์ที่ปรึกษา

จะเห็นได้ว่าชุดความคิดของหญิงสาวถูกรอบด้วยหลักการ ระเบียบและเหตุผลซึ่งเป็นลักษณะของเมืองและสังคมทุนนิยมตั้งได้อธิบายไปแล้วก่อนหน้านี้และการใช้ชีวิตภายใต้กรอบดังกล่าวได้ทำให้เธอเกิดความคับข้องทางจิตใจ เกิดเป็นความป่วยไข้ในความรู้สึกซึ่งถูกสังคมเมืองกดทับเอาไว้ไม่ให้แสดงออกมาจนยิ่งทับถมให้เกิดเป็นความกลวงเปล่าไร้แก่นสาร

ทะกะ พี่ชายของยูกิเองก็ป่วย ฉากหน้าของทะกะคือผู้ชาย/ลูกชาย/พี่ชายที่ไม่เอาไหน มีชีวิตที่ล่องลอยจนกระทั่งวันตายก็ตายอย่างน่าเวทนา ทว่าเมื่อถึงจุดจบแล้ว เราจึงทราบว่าที่จริงทะกะคือบุคคลที่อ่อนโยนที่สุด เขาไวต่อความรู้สึกของคนอื่นมากเกินไปและตอบสนองกับความรู้สึกของคนอื่นจนตัวตนของตัวเองถูกกลืนหายไป ชายหนุ่มจึงต้องปิดกั้นตัวเอง จนในที่สุดก็ *ถอดปลั๊ก* ตัวเองออกทั้งโลกทั้งโลกไว้เบื้องหลัง:

Help. I need a screen. Nobody touch me! Taka thinks. *Don't come in. Just leave me alone, please. I'm beginning to fade. I'm beginning to fade.* I gave it all, I really tried to live normally. I wanted to. But I couldn't figure out how. What do I do now? How do I put a stop to this? *Everything's pouring into me. I'm resonating with everything. The world is made of emotions. I'm going crazy. The only way to stop this invasion is to pull the plug.* (Taguchi, 2003, p. 236) (เน้นคำโดยผู้วิจัย)

จากฉากที่ยกมาข้างต้น จะเห็นถึง Keyword สำคัญก็คือการ (ถูก) บุกรุก รุกรานจากโลกภายนอก หน้าหน้าสาหัสจนกระทั่งตัวตนทานทนไม่ไหว ซึ่งลักษณะอาการของทะเลาะคือลักษณะอาการของคนเมืองที่ซึมเมลงกล่าวถึงไว้อย่างชัดเจน และตัวทะเลาะเองก็เติบโตขึ้นมาในย่านชานเมืองของญี่ปุ่น ซึ่งแม้ครั้งหนึ่งยุคนี้จะเคยเรียกมันว่าบ้านนอก ทว่าภาพที่ผู้อ่านได้เห็นก็ไม่ใช่บ้านนอกเสียทีเดียว มีตึกศูนย์การค้าใหม่ผุดขึ้นในเมือง แทนที่ ร้านค้าชุมชนเล็ก ๆ ซึ่งเป็นภาพเปรียบกับการถูกกลืนกินโดยความเป็นสมัยใหม่อย่างเห็นได้ชัด อาจกล่าวได้ว่าแม้ตัวทะเลาะจะไม่ได้อาศัยอยู่ในเมืองใหญ่อย่างโตเกียว (อย่างไรก็ตาม ชายหนุ่มเคยไปทำงานที่โตเกียวเป็นเวลาหนึ่งปี) แต่เขาก็เติบโตขึ้นมาท่ามกลางสังคมที่มีโครงสร้างแบบสังคมสมัยใหม่ ทำให้ได้รับผลกระทบเช่นเดียวกันกับชีวิตของคนเมือง

ยุคที่ผู้อาศัยอยู่ในตัวเมืองใหญ่ก็ถูกบุกกรุกรานและต้องทนปิดกั้นตัวเองเอาไว้เพื่อไม่ให้ตัวตนถูกทำร้ายเช่นกัน ในตอนท้ายของเรื่อง หญิงสาวกล่าวถึงตัวตนของเธอในตอนแรกที่ต้องทนปิดกั้นทำตัวเฉยเมยเพียงเพื่อรักษาตัวตนของตัวเองเอาไว้ ประเด็นสำคัญก็คือ เธอกล่าวด้วยว่ามนุษย์แบบเดียวกับเธอมีอยู่ทั่วไปในเมืองใหญ่: “I’m living in Shibuya now, the part of Tokyo I’d once hated so much. I’m here because there are a lot of people here who are like my brother, like the old me. People living in shells to protect themselves. Afraid they’ll be overrun if they don’t.” (Taguchi, 2003, p. 266) เน้นย้ำว่าไม่ได้มีเพียงแค่เธอที่ต้องปิดกั้น แต่ชีวิตเมืองคนอื่น ๆ ก็เช่นกัน

จากลักษณะอาการของทั้งสองพี่น้อง รวมถึงการที่ยูกิบรรยายว่าในเมืองก็มีคนแบบเดียวกับเธอและพี่ชายเป็นจำนวนมากได้เน้นย้ำข้อเสนอของซิมเมลว่าเมืองเรียกร้องจากผู้อยู่อาศัยมากเกินไปสิ่งที่ถูกเรียกร้องก็คือตัวตน และด้วยเหตุนี้เองจึงทำให้ผู้คนมากมายต้องสูญเสียกระทั่งความเป็นตัวเองจนก่อให้เกิดภาวะล่มสลายทางจิตวิญญาณ ไม่รู้อีกต่อไปว่าตัวเองเป็นใคร ดำเนินชีวิตไปเช่นหุ่นยนต์

ซึ่งความเป็นหุ่นยนต์นี้ก็แสดงออกผ่านมุมมองต่อมนุษย์ของตัวละครยามากิซึ ที่อธิบายกับยูกิว่าจิตของคนนั้นก็เปรียบเสมือนระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ การที่เราไม่เข้าใจคนบ้าก็เพราะว่าจิตและความคิดของเขาเป็นระบบปฏิบัติการแบบใหม่ที่ยังไม่มีใครเข้ามาพัฒนา นอกจากนี้ ยูกียังบรรยายลักษณะของยามากิซึเวลากำลังคิดอะไรว่าเหมือนคอมพิวเตอร์ที่ส่งเสียงฮาร์ดดิสก์วิ่งอีกด้วย ภาวะล่มสลายของความเป็นมนุษย์คือวิฤติถึงตายที่ยูกิคือผู้รอด และทะกะคือผู้ที่ร่วงหล่นไประหว่างทาง

จากที่กล่าวไปข้างต้นจะเห็นได้ว่าการใช้ชีวิตบนหลักเหตุผลของยูกิและความสัมพันธ์กับเมืองที่เป็นไปอย่างปราศจากอารมณ์ความรู้สึกนั้นก่อให้เกิดภาวะอึดอัดคับข้องใจในตัวหญิงสาว ซึ่งอาการดังกล่าวจะนำไปสู่วิฤติอัตลักษณ์ในลำดับถัดไป โดยวิฤติดังกล่าวเกิดขึ้นกับตัวละครหลักจากทั้งสามเรื่องผู้ต้องเผชิญกับภาวะไร้แก่นสารของสังคมร่วมสมัยเหมือน ๆ กัน

5.2 หลอกหลอน โหยหา: วิฤติแห่งความแปลกแยกของตัวละคร

ในหัวข้อแรก ผู้วิจัยได้กล่าวถึงลักษณะของตัวละครหลักจากตัวบทคัดสรรทั้งสามเรื่องที่มีความแปลกแยกผ่านการอ่านหน้าที่การงานและความสัมพันธ์ของตัวละครกับเมืองไปแล้ว จะเห็นว่าตัวละครทั้งสามตกอยู่ในภาวะแปลกแยกและรู้สึกล่องลอยไร้แก่นสารเนื่องจากความกดดันของสังคมเมืองร่วมสมัยที่กดทับตัวตนด้านอารมณ์ความรู้สึกซึ่งเป็นลักษณะพื้นฐานของมนุษย์และเชิดชูหลักการ ระเบียบและเหตุผลอันเป็นลักษณะ ของหุ่นยนต์และเครื่องจักรแทน ตัวละครทั้งสามจึงถูกลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ (Dehumanize) และต้องตกอยู่ในสภาพกลวงเปล่าไร้ชีวิตจิตใจ เกิดภาวะแห้งแล้งทางจิตวิญญาณ ความรู้สึกเปล่าเปลี่ยวอ้างว้างได้นำพาตัวละครทั้งสามให้ประสบกับวิฤติซึ่งแสดงผ่านการถูกผีหลอกและการโหยหาอดีต

ในส่วนนี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงวิฤติอัตลักษณ์ของตัวละครทั้งสามผ่านการศึกษารณีการถูกผีหลอกและการโหยหาอดีต

5.2.1 “The night of the champagne”: ปัญหาความเฉาของคนเมือง

ในหัวข้อก่อนหน้า ผู้วิจัยได้อธิบายถึงหน้าที่การงานและความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับเมืองซึ่งปรากฏในตัวบทคัดสรรทั้งสามเรื่องไปแล้วว่าส่งเสริมให้เกิดความรู้สึกแปลกแยกอย่างไรในหัวข้อต่อไปนี้ ผู้วิจัยจะศึกษา ถึงความเฉาของคนเมืองซึ่งเป็นผลกระทบมาจากความแปลกแยกดังกล่าว และปัญหาที่เกิดขึ้นจากความเฉาชนั้น อันได้แก่การอยู่อย่างไม่สนใจซึ่งกันและกันจนเกิดผลกระทบเสียหายต่อชีวิต ก่อให้เกิดความรู้สึกผิดขึ้นในจิตใจของผู้เกี่ยวข้อง เกิดเป็นความสั่นคลอนในตัวตน สะท้อนผ่านการที่ฮาราดะถูกผีเคหลอก

ฮาราดะได้เรียนรู้จากเคว่าเธอไม่ใช่คนเมืองโดยกำเนิดแบบฮาราดะ หากแต่เกิดและเติบโตมาจากหมู่บ้านเล็ก ๆ ที่ทำปศุสัตว์ ห่างจากจังหวัดโทยามะเลียบชายฝั่งทะเลญี่ปุ่นไปประมาณหนึ่งชั่วโมง โดยรถยนต์ เมื่อย้ายเข้าเมืองก็ทำงานที่บริษัทบรรจุกัญท์แห่งหนึ่ง จากข้อเท็จจริงที่ฮาราดะได้รับรู้ เราจึงอาจตั้งสมมติฐานได้ว่า สภาพแวดล้อมในเมืองเป็นเรื่องแปลกใหม่สำหรับเค กัดต้นจันทน์ของเธอรับไม่ไหวและต้องฆ่าตัวตายไปในที่สุด

ซึ่งข้อสมมติฐานดังกล่าวไม่ได้เกินเลยแต่อย่างใดหากมองไปที่ทำให้เคฆ่าตัวตาย มามิยะที่รู้เรื่องของเคก่อนเล่าให้ฮาราดะฟังว่า เพราะรอยหม่นน่าเกลียดบนหน้าอก ทำให้หญิงสาวต้องผ่าตัดศัลยกรรมหลายครั้ง แต่ก็ไม่ช่วยอะไร ด้วยความกังวล จึงเก็บตัวอยู่เงียบ ๆ คนเดียว โดยผู้เกี่ยวข้องสันนิษฐานว่าเธอคงจะทนความเหงาไม่ไหวจนต้องฆ่าตัวตาย: “So she kept almost entirely to herself, and they think she probably just couldn’t stand the loneliness anymore.” (Yamada, 2005, p. 189) ซึ่งคำบอกเล่านี้มีความสำคัญอยู่ที่ความเหงา เป็นไปได้หรือไม่ที่ท่ามกลางความอ้าวมว่างของหมู่ตึก รูปลักษณะอันเป็นผิวหน้าของมนุษย์กลับกลายเป็นคำตัดสินที่ทำให้หญิงสาวต้องหวาดกลัวกับการเปิดเผยตัวตนต่อผู้อื่น เกิดเป็นความรู้สึกแปลกแยก และแม้แต่เพื่อนร่วมตึกที่ฟัง

สุดท้ายก็ยังมีปฏิเสธหญิงสาวอย่างไร้เยื่อใย เธอจึงเลือกที่จะฆ่าตัวตาย จะเห็นได้ว่าความผิวเผินของสังคมเมืองมีบทบาทในที่นี้อีกครั้ง ดังกล่าวไปแล้วว่าสังคมเมืองหรือสังคมนร่วมสมัยเต็มไปด้วยภาพที่ปราศจากความหมาย กล่าวได้อีกทางหนึ่งว่าภาพมีความสำคัญมากกว่าความหมาย ที่แท้จริงซึ่งถูก “ความหมายที่ถูกสร้างขึ้น” หรือ “คุณค่า” บดบังเอาไว้ ความคิดนี้ได้รับการสนับสนุนจากความคิดของเค หญิงสาวที่รับเอากรอบความคิดแบบเมืองเข้าไป ผ่านการเข้ามาอาศัยอยู่ในพื้นที่แห่งความแปลกแยกและภาพลวงตา ให้ความสำคัญกับรูปลักษณ์ของตัวเองมากกว่าจิตใจ รอยไหม้ บนหน้าอกของเคคือ “ตำหนิ” ที่ไม่เข้ากับความสมบูรณ์แบบของเมือง ความบกพร่องของเธอถูกให้คุณค่าคือความน่าเกลียดที่ต้องเก็บซ่อนไว้ไม่ให้เห็น สะท้อนถึงความกลวงเปล่าที่สังคมลดทอนคุณค่าของมนุษย์เหลือเพียงแค่ภาพ เคที่ถูกครอบด้วยกรอบความคิดแบบสังคมเมืองจึงไม่อาจทบทวนความกดดันได้จนต้องฆ่าตัวตายไปในที่สุด

ในวันที่ฮาราดะรู้ข่าวเรื่องมามีเยาะกับอายาโกะ แล้วเคมาที่ห้องของฮาราดะในสภาพเศร้าหมอง ฮาราดะกลับปฏิเสธที่จะตีแผ่แฉกับหญิงสาวอย่างไร้เยื่อใย ซึ่งในข้อนี้ เขายอมรับทีหลังว่า “ไม่มีอารมณ์ที่จะปฏิเสธสัมพันธ์กับใคร” และ “เสียใจเป็นอย่างยิ่งกับความเย็นชาของตัวเอง ไม่คิดว่าหล่อนจะฆ่าตัวตาย” แต่ถึงจะคิดถึงความเป็นไปได้หลังจากนั้นไม่นาน มันก็หายไปเสียแล้ว: “I had regretted my coldness almost immediately. I didn't really believe she would kill herself, but the thought had occurred to me, and I'd even gone so far as to look for a light in her window on a rainy night.” (Yamada, 2005, p. 194) ความเย็นชาที่กักขัง ฮาราดะให้อยู่แต่ในห้องของตัวเองได้ฉีกไสเคที่โดดเดี่ยวอ้างว้างให้เอาผิดแทงตัวเองถึงเจ็ดครั้งการที่เธอกลับมาเป็นผีหลอกหลอนฮาราดะจึงเหมือนกับการเปิดโปงให้เห็นถึงแผลใจของเขาเองเป็นความรู้สึกผิดที่ปล่อยให้เกิดต้องตาย ซึ่งความรู้สึกผิดดังกล่าวอาจอธิบายได้ด้วยแนวคิดแผลใจ --- “Trauma”

บาดแผลหรือ “Trauma” นั้น ในความหมายหนึ่งคือการตอบสนองทางอารมณ์ต่อเหตุการณ์ เลวร้ายที่เจ้าตัวสามารถรอดชีวิตมาได้ * เช่นการรอดชีวิตมาจากอุบัติเหตุรถไฟชนกัน เป็นต้น ซึ่ง ประสบการณ์เลวร้ายดังกล่าวจะเล่นทวนซ้ำตัวเองโดยที่ตัวบุคคลเจ้าของประสบการณ์เองนั้นไม่รู้ตัว (Caruth, 2016, p. 10) ก่อให้เกิดเป็น “บาดแผล” ทางจิตใจ ใน *The Unclaimed Experience* (1996) เคธี่ คารูธ (Cathy Caruth) ได้เสนอจากการอ่าน *Beyond the Pleasure Principle* (1920) ของฟรอยด์ไว้ว่า เหตุการณ์ที่เป็น Trauma นั้นเกิดขึ้นแบบฉับพลันทำให้เหตุการณ์ที่แท้จริง ซึ่งเกิดขึ้นกับตัวเองไม่ถูกประทับลงไปบนจิตสำนึก ผู้ประสบเหตุชนทุกข์กับบาดแผลจะได้เรียนรู้ว่า เกิดอะไรขึ้นกับตัวเองก็จากการเล่นทวนซ้ำของเหตุการณ์ดังกล่าวในรูปแบบของการถูกหลอนใน *Beyond the Pleasure Principle* ฟรอยด์ได้ยกเรื่องของทานเครด (Tancred) และคลอรินดา (Clorinda) ขึ้นมากล่าวถึงทานเครดเป็นตัวละครในมหากาพย์เรื่อง *Gerusalemme Liberata* ของทัสโซ (Tasso) ในเรื่องนั้น ทานเครดได้ฆ่าคลอรินดา คนรักของตัวเองซึ่งอยู่ในชุดเกราะของฝ่ายตรงข้ามระหว่างการประลอง หลังจากนั้น ทานเครดได้เข้าไปในป่าซึ่งได้หลอกหลอนกองทัพครูเสดทั้ง กองทัพ เขาฝันตาบลงไปบนต้นไม้ใหญ่ต้นหนึ่ง ทว่าเลือดไหลออกมาจากต้นไม้พร้อมกับเสียงกรีดร้อง ของคลอรินดากล่าวหาว่าเขาได้ทำร้ายคนรักของเขาอีกครั้ง (Caruth, 2016, pp. 9-10) ฟรอยด์กล่าวว่านี่คือภาพของผู้ประสบกับเหตุ Trauma หรือบาดแผลทางจิตใจที่เป็น “The most moving poetic” (Caruth, 2016, p. 10)

จากเรื่องราวของทานเครดและคลอรินดา เห็นได้ชัดว่าทานเครดนั้นเป็นผู้รอดชีวิต ทว่าเขาก็ ต้องถูกหลอกหลอนด้วยเสียงของคนรัก คือบาดแผลที่มองไม่เห็น และเขาก็เล่นทวนซ้ำเหตุแห่ง บาดแผลนั้นโดยไม่รู้ตัวผ่านการฝันลงไปยังต้นไม้ (Caruth, 2016, p. 10) ทว่าเสียงกรีดร้องนั้นก็

* <http://www.apa.org/topics/trauma/>

“[...] a voice that witnesses a truth that Tancred himself cannot fully know” (Caruth, 2016, p. 11) ดังที่คาร์ธูธได้เสนอไว้ ทานเครดรู้ว่าเกิดอะไรขึ้นกับตัวเอง รู้ซึ่งถึงความรู้สึกผิดที่หลอกลอนก็ด้วยการทวนซ้ำเหตุแห่งบาดแผลอีกครั้งจนกว่าจะเข้าใจ ในกรณีนี้ก็คือเขาได้ยินเสียงของคลอรินดาก็เมื่อได้ทำร้ายเธออีกเป็นครั้งที่สอง (Caruth, 2016, p. 12)

จากแนวคิดแผลใจซึ่งเชื่อมโยงกับความรู้สึกผิดข้างต้น จะเห็นได้ว่าฮาราดะก็คล้ายคลึงกับทานเครดที่เปลอฆ่าเคไปโดยไม่ได้ตั้งใจ แม้ว่าเขาจะไม่ได้ฆ่าเคโดยตรง แต่ก็เป็นเิกสำคัญที่ทำให้หญิงสาวตัดสินใจฆ่าตัวตาย ถึงแม้ฮาราดะจะสบายใจที่ได้เห็นว่าเคยังมีชีวิตอยู่ การที่เธอปรากฏต่อหน้าเขาในฐานะผีก็อาจกล่าวได้ว่า เขาต้องโดนเธอหลอก ต้องโดนเธอสูบเอาวิญญาณไปจนรู้ตัวในที่สุดว่าหญิงสาวตายไปนานแล้ว การปรากฏตัวของเคก็คือการสะท้อนความรู้สึกผิดของเขาเองที่รู้อยู่แก่ใจว่าเป็นคนฆ่าเธอ แต่ปฏิเสธความรู้สึกนั้นด้วยการแก้ตัวว่าเธอยังมีชีวิต แม้จะในฐานะวิญญาณแค้ันก็ตาม

นอกจากเคจะเป็นภาพสะท้อนความรู้สึกผิดของฮาราดะแล้ว หญิงสาวยังอาจเป็นภาพสะท้อนความเก็บกดของฮาราดะอีกด้วย โดยหญิงสาวมักปรากฏตัวพร้อมกับการบริโภค ทั้งในนัยของอาหารและเพศ ดังกล่าวไปแล้วว่าสังคมเมืองเน้นความ Practical อารมณ์ ความรู้สึกจึงถูกตัดออกไปทั้งหมด อย่างไรก็ตาม มนุษย์ไม่ใช่หุ่นยนต์ มนุษย์ที่ถูกสังคมนำไปจึงจำต้องตัดอารมณ์ความรู้สึกออกจากการแสดงออก กลายเป็นความเก็บกดซึ่งในที่นี้สะท้อนออกมาจากการถูกหลอกลอนโดยเค ผีสาวผู้มาพร้อมกับความปรารถนา และการบริโภคอย่างไม่มีที่สิ้นสุด การบริโภคดีังกล่าวเห็นได้ชัดเจนที่สุดจากการที่เธอปรากฏตัวต่อฮาราดะเป็นครั้งที่สองพร้อมกันกับซีสหลากหลายชนิด ทั้งสองกินดื่มกันก่อนที่จะจบลงด้วยการมีสัมพันธ์ และในการพบกันครั้งต่อ ๆ มา ฮาราดะและเคก็จะมีสัมพันธ์กันแทบทุกครั้ง กล่าวได้ว่าผีเคอาจเป็นภาพความปรารถนาที่ฮาราดะต้องการที่จะปลดปล่อย ทว่าเพราะเป็นสิ่งที่ต้องกักเก็บเอาไว้ ดังเช่นที่เขาไม่อาจพูดเรื่องส่วนตัวกับมายิยะได้เพราะต้องทำตัวให้สมกับเป็น “มืออาชีพ” ภายใต้กฎเกณฑ์ของเมือง ความปรารถนาของฮาราดะจึงย้อนกลับมาหา

เขาในรูปแบบของผีที่ต้องถูกกำจัดในตอนจบ การถูกผีแห่งความปรารถนาของตัวเองหลอกหลอนเอง บ่งชี้ถึงความสั่นคลอนทางอัตลักษณ์ของฮาราดะได้เป็นอย่างดี ผีเคแสดงให้เห็นถึงความสับสนในจิตใจของฮาราดะผู้ที่ถูกสังคมเมืองกดทับตัวตนจนไม่อาจแน่ใจว่าต้องจัดการอย่างไรกับความต้องการด้านอารมณ์ความรู้สึกของตัวเอง ความสับสนนี้จึงปรากฏขึ้นในรูปแบบของผี เป็นความหลอนที่ปากบอก ว่าไม่ต้องการ แต่แท้จริงนั้น เป็นส่วนหนึ่งของเราตั้งแต่ต้นที่จำต้องกำจัดออกไปตามเงื่อนไขของสังคม

อีกประเด็นเกี่ยวกับผีเคที่น่าสนใจก็คือ แม้เคจะตกเป็นเหยื่อของสังคมที่แข่งกระด้าง แต่ก็กลับมาเป็นภาพแทนความสับสนเล็ดลุบเนื้อของสังคมบริโภคร่วมสมัยที่ทำร้ายเธอในฐานะผีแค้นจากตอนท้ายของเรื่อง เราเห็นได้ชัดว่าที่ฮาราดะชูปตอกลงไม่ใช่เพราะผีพ่อแม่ แต่เป็นเพราะเค หลังจากทีเคฆ่าตัวตาย เธอเป็นฝ่ายเริ่มต้นความสัมพันธ์กับฮาราดะก่อน โดยกล่าวไปแล้วว่าครั้งแรกที่เข้ามาในห้องของฮาราดะ หญิงสาวก็ได้นำซีดีติดตัวมาด้วย รวมถึงมีสัมพันธ์กับฮาราดะทั้ง ๆ ที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน และทุกครั้งที่ทั้งสองพบกัน ก็มักจะมีสัมพันธ์กันอยู่เสมอ จากฉากเหล่านี้ อาจกล่าวได้ว่าเคเป็นตัวแทนของการบริโภคอย่างไม่บันยะบันยัง เพราะที่ที่สุดแล้ว ฮาราดะเองก็ฝ่ายยอมชูปตอเสียชีวิตเมื่อเคไปแล้ว เขาต้องนอนโรงพยาบาลอยู่ถึง 22 วัน สภาพร่างกายโทรมจนดูแทบไม่ได้: “The next 22 days I spent at the Tokyo National Hospital in Komazawa. I had grown exceedingly frail, half of my hair had turned grey, and my eyesight had been damaged as well.” (Yamada, 2005, p. 197) เคเปรียบตั้งแวมไพร์ที่มาล่อลวงฮาราดะผ่านอาหาร - เซ็กซ์ - การบริโภคเพื่อสืบล้างชีวิต เปลี่ยนให้เขากลายเป็นผีดิบผู้มองไม่เห็นสภาพที่แท้จริงของตัวเอง เป็น *มัมมี่กลับ* ของเมืองที่ความปรารถนาถูกซ่อนไว้ภายใต้ ภาพของระเบียบและเหตุผล เป็น *Latent Content* และเคก็แสดงให้เห็นด้านกลับนั้นว่าแท้จริงแล้ว ภาพที่สวยงามเป็นมืออาชีพนั้นแท้จริงคือระบบแห่งผี ปีศาจที่สูบวิญญาณของผู้คนให้กลายเป็นผีดิบดังที่เกิดขึ้นกับฮาราดะ ลดทอนความเป็นมนุษย์ของผู้อยู่อาศัยให้กลายเป็นหุ่นยนต์ ทุกคนล้วนมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างผิวเผิน ทุกอย่างคือผลประโยชน์ ถูกใช้งานเพื่อ

ป้อนผลผลิต และผลที่เกิดคือความเป็นมนุษย์ที่ค่อย ๆ หดหาย คล้ายกับสิ่งที่เกิดขึ้นใน *Pulse* ดังกล่าวถึงไปแล้วข้างต้น

จากทั้งหมดที่กล่าวไป จะเห็นได้ว่าความเย็นชาของฮาราดะเป็นต้นเหตุที่ทำให้เคต้องฆ่าตัวตายดังในตอนท้ายที่เคปรากฏในสภาพของผี เธอทวงถามฮาราดะว่าจำคืนที่เธอมาหาเขาเป็นครั้งแรกพร้อมกับแชมเปญได้หรือไม่: “I’m sure you remember. [...] The night of the champagne.” (Yamada, 2005, p. 194) ทว่าฮาราดะกลับสับสน ความทรงจำที่เป็นเรื่องสำคัญสำหรับเคเป็นเพียงความกลางเรือนที่ฮาราดะแทบจะจำไม่ได้ เขายังคิดกับตัวเองด้วยว่าเพียงเรื่องแค่นี้ เธอถึงกับจะต้องมาจ้องเอาชีวิตเขาเลยหรือ: “No, that wasn’t fair! A complete stranger decline your invitation to share a drink, and for that you drag him down to hell with you? Madness!” (Yamada, 2005, p. 195) ความคิดของฮาราดะสะท้อนให้เห็นถึงความเย็นชาของคนเมืองที่ไม่ใส่ใจผู้คนรอบข้าง หากฮาราดะมองสภาพของเคเพียงสักนิด เขาก็จะเข้าใจว่าทำไม *คนแปลกหน้าโดยสิ้นเชิง* จึงกำลังร้องขอความช่วยเหลือผ่านการขอแบ่งปันช่วงเวลาเล็ก ๆ น้อย ๆ เพราะฮาราดะมองเธอเป็นคนแปลกหน้าตั้งแต่แรกโดยไม่คิดว่าเธอคือเพื่อนร่วมตึก เขาจึงต้องประสบกับเหตุการณ์แปลกประหลาดที่เกือบจะดึงเอาชีวิตไป และเคเองก็ต้องฆ่าตัวตาย เหตุการณ์ความสัมพันธ์ระหว่างเคกับฮาราดะสะท้อนให้เห็นถึงความเย็นชาและปัญหาที่เกิดขึ้นจากความเย็นชาดังกล่าวด้วยเหตุนี้ รวมทั้งชี้ให้เห็นถึงกลไกของเมือง ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับเมืองที่ส่งผลกระทบต่อความสันคลอนทางอัตลักษณ์ของตัวละคร

ไม่เพียงแต่ฮาราดะเท่านั้นที่ถูกผีหลอก ยูกิจาก *Outlet* เองก็ประสบกับวิกฤติอัตลักษณ์ซึ่งสะท้อนผ่านการถูกผีหลอกเช่นเดียวกัน

5.2.2 พี่ชาย: ความรู้สึกผิดของยูกิ

ใน *Outlet* หลังจากที่ทะเลาะตายไป ยูกิก็เริ่มสัมผัสรับรู้ได้ถึงสัญญาณจากพี่ชาย สัญญาณจากความตาย แม้กระทั่งในตอนที่ยังไม่รู้ว่พี่ชายตายไปแล้ว หญิงสาวก็ยังเห็นภาพของเขาเฝ้าดูอยู่ตรงมุมมืดขณะที่กำลังมีสัมพันธ์กับชายหนุ่มเพื่อนร่วมงานบนเตียงในโรงแรม ความตายหลอนหลอกส่งสัญญาณเจ็บบงั้น ทะกะปรากฏตัวว่าไม่เคยพูดอะไร กลิ่นเหม็นสาบสาางของศพชวนให้คลื่นเหียนปราศจากซึ่งข้อความบ่งบอกแน่ชัดถึงจุดประสงค์ของการหลอน ผลักดันให้ยูกิต้องออกตามหาคำตอบถึงต้นตอของเรื่องราว สืบสาวค้นไปจนกระทั่งจุดเจอโค่นรากของบาดแผล แล้วจึงทำการเยียวยา ทะกะในที่นี้จึงสะท้อนให้เห็นถึงภาวะสั่นคลอนทางอัตลักษณ์ของยูกิ มาเพื่อชี้ให้เห็นว่าทั้งเธอและเมื่องกำลังมีปัญหาจากสภาวะที่ก่อให้เกิดความแปลกแยก

เช่นเดียวกับในกรณีของฮาราดะและเค ยูกิคือผู้รอดชีวิตส่วนทะเลาะคือผู้ที่ร่วงหล่นลงไประหว่างทาง ในที่นี้ ทะกะ “ถอดปลั๊ก” เพราะทานทนกับแรงกดดันรอบตัวของสังคมไม่ไหว และยูกิที่เป็นน้องสาวก็ต้องสูญเสียพี่ชายไปอย่างไม่มีวันกลับจากวิกฤติครั้งนี้ สร้างบาดแผลทางจิตใจให้กับเธอ เกิดเป็น *Trauma* ที่หลอกหลอนด้วย “กลิ่น” และภาพในบางโอกาส ทั้งสองเป็นพี่น้องกัน เด็บโตมาในสภาพครอบครัวที่ขาดความอบอุ่นแบบเดียวกัน ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าได้ผ่านชีวิตมากับประสบการณ์ที่ไม่แตกต่างกันมากนัก ทว่าในท้ายที่สุดแล้วกลับมีเพียงยูกิ ผู้เดียวที่เป็นฝ่ายรอดและเป็นผู้ที่ได้เห็นกองเลือดของทะเลาะ ได้ร่วมเป็นสักขีพยานในการจากไปในขณะที่ตัวเองเป็นฝ่ายอยู่ หลังจากนั้นอาการหลอนของยูกิก็หนักขึ้นเรื่อย ๆ ที่เด่นชัดก็คือกลิ่นศพของพี่

ในฉากการบรรยายสภาพห้องที่ทะเลาะตาย แรนต์ให้ความสำคัญกับกลิ่นศพของทะเลาะเป็นพิเศษ ผู้เขียนบรรยายไว้ว่ายูกิได้กลิ่นเหม็นเน่าของศพที่มาตั้งแต่เดินเข้าสู่ย่านที่พักอาศัยได้เพียงพักหนึ่ง ก่อนที่กลิ่นจะรุนแรงขึ้นเรื่อย ๆ ผู้คนรอบด้านต่างต้องพากันเอาผ้าเช็ดหน้าปิดปาก ปิดจมูก พอมาถึงห้องของพี่ แรนต์ก็เน้นย้ำถึงกลิ่นติด ๆ กันในแทบจะทุก ๆ ย่อหน้า นอกจากนี้ กลิ่นยังเป็นการ

หลอกหลอนที่ปรากฏแทรกอยู่ตลอดทั้งเรื่อง ไม่ว่าจะยูงิกจะไปที่ไหนก็ต้องได้กลิ่นของปลาเน่า เลือดเน่า ศพเน่าของพี่อยู่เสมอ

ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับบาดแผลของยูงิกก็คือยูงิกจำแทบไม่ได้ว่าเมื่อสมัยก่อนที่พี่ชายจะตายนั้น เขามีลักษณะเป็นอย่างไรบ้าง ดังที่เธอบรรยายไว้ว่า “Come to think of it, I didn’t have many childhood memories of my brother. [...] Was he even at the dinner table? He must have been, but I couldn’t picture him there”. (Taguchi, 2003, p. 15) ค่อนข้างเป็นเรื่อง ผิดปกติที่พี่น้องอยู่ร่วมชายคาบ้านเดียวกันจะมีความทรงจำเกี่ยวกับคนในครอบครัวอย่างน้อยนิด เช่นนี้ โดยเฉพาะฉากสำคัญของครอบครัวอย่างการรับประทานอาหารร่วมกันซึ่งควรจะเป็นเรื่องที่ สามัญที่สุดและเป็นที่ยึดจำได้มากที่สุดกลับกลายเป็นว่าหญิงสาวจำอะไรไม่ได้เลยแม้กระทั่งว่าพี่อยู่ ร่วมโต๊ะด้วยกันรึเปล่า ตลอดทั้งเรื่อง ยูงิกจะค่อย ๆ นึกเรื่องของพี่ออก ดังเช่นเรื่องที่พี่เคยจะกระโดด ขวางให้รถไฟชน “When he died – that was when I first noticed that I don’t have many memories of him.” (Taguchi, 2003, p. 57) ที่ว่า หลังจากพี่ตาย นั้นสำคัญ เพราะเราจะเชื่อได้แน่ หรือว่าก่อนหน้าที่พี่จะตาย เธอจะไม่มี ความทรงจำอะไรเกี่ยวกับเขาเลย ที่สำคัญ หญิงสาวมักจะเรียก ความทรงจำเกี่ยวกับพี่ว่า “Fragments” แสดงถึงความขาดหายไม่ปะติดปะต่อ เป็นไปได้ไหมว่าที่เธอ บอกว่าจำไม่ได้เพราะกำลังปฏิเสธอะไรบางอย่างอยู่ ปฏิเสธอันเนื่องมาจากแรงกระทบกระเทือน บางอย่าง ตั้งแต่วันที่พี่ตาย ยูงิกไม่เคยร้องไห้ให้พี่ด้วยซ้ำจนกระทั่งถึงตอนท้ายของเรื่อง เป็นไปได้ไหม ว่าเพราะการสูญเสียพี่นั้นรุนแรงเสียจนเธอไม่อยากจดจำว่าเคยมีเขาอยู่ในชีวิต เพราะถ้าหากจำได้แล้ว ความทรงจำทั้งหมดก็จะเชื่อมโยงไปถึงจุดหมายสุดท้าย นั่นก็คือความตายของชายหนุ่ม และถ้าหากว่า หญิงสาวร้องไห้ นั่นก็คือการยอมรับความจริง

ข้อเสนอกที่เป็นไปได้มากที่สุดก็คือเกิดเหตุการณ์สะเทือนใจร้ายแรง ซึ่งก็คือความตายของพี่ พี่ ที่ตายไปเพราะความรู้สึกแปลกแยกเกินทนรับทำให้หญิงสาวทำบางสิ่งบางอย่างตกหล่นหายไป นั่นก็

คือเรื่องราวของพี่ ความทรงจำเกี่ยวกับพี่เพื่อที่จะค้นหาคำตอบได้ว่าเกิดอะไรขึ้นกับเขา ทำไมพี่ชายถึงได้ตายไปอย่างแปลกประหลาด และเกิดอะไรขึ้นกับตัวของเธอลงหลังจากที่พี่ตายกันแน่ ทั้งหมดนี้คือบาดแผลของเธอ ในที่นี้ความไม่รู้ / ลืม / นึกไม่ออกของยูกิไม่ได้เกิดเพราะเหตุการณ์นั้นฉับพลันเกินไป แต่เพราะเธอพยายามที่จะปฏิเสธความจริงเพื่อปกป้องตัวเอง การกลับมาของ “ความตาย” ของพี่ในรูปของภาพหลอกและกลิ่นหลอนก็คือการทวนซ้ำเหตุแห่งบาดแผลว่าพี่ตายแล้ว พี่ชายตายไปนานแล้ว การสัมผัสได้ถึงพี่ก็คือการผ่านความตายของพี่ครั้งแล้วครั้งเล่า เห็นพี่ตายครั้งแล้วครั้งเล่าได้รับการย้ำเตือนว่าพี่ตาย จนกระทั่งเธอสามารถทำความเข้าใจจนนำไปสู่การปลดปล่อยได้ในที่สุด ในฉากตอนท้าย ๆ ของเรื่อง ยูกิฝันว่าพี่กำลังจะตาย หญิงสาวกรีดร้องและตื่นขึ้นมาด้วยน้ำตานองหน้า บอกกับตัวเองว่าพี่ตายไปแล้ว เธอเป็นคนเผาศพของพี่เอง นั่นเองคือตอนที่เธอ ตื่น คือตอนที่เธอสามารถร้องไห้ให้กับความตายของทะเลาะ ยอมรับว่าพี่ได้ตายจากเธอไปแล้วจริง ๆ ในที่สุดเนื่องมาจากการทวนซ้ำภาพความตายของพี่จนตื่นได้นั่นเอง: “Suddenly, I felt a deep sense of loss. [...] I cried until dawn, the first time I'd cried since my brother's death.” (Taguchi, 2003, p. 204) แม้ในตอนจบ กลิ่นความตายของพี่ชายยังคงอยู่ ทว่ามันก็ไม่ได้ทำให้เธอรู้สึกคลื่นเหียนอีกต่อไป ความหลอกหลอนของพี่หายไปแล้ว ยูกิคิดว่าตัวเองเกลียดชังพี่ชายและปฏิเสธว่ารับรู้เรื่องราวของเขามาโดยตลอดจากแรงซ็อกจนกระทั่งในตอนท้ายของเรื่องที่มีการเล่นทวนซ้ำบาดแผลใกล้ดำเนินมาถึงจุดจบ ใกล้ถึงเวลาที่เธอจะรับรู้เสียที่ว่าเกิดอะไรขึ้นกับพี่ชายและตัวเองใกล้ถึงเวลาที่จะ “ตื่น” หญิงสาวจึงยอมรับได้ว่า “I guess I really liked my brother” (Taguchi, 2003, p. 169) ความตายได้เข้ามาเยียมเยียนให้หญิงสาวได้เรียนรู้เพราะเธอคือผู้ที่รอด ความตายได้เข้ามาเปิดเผยให้หญิงสาวรับรู้ถึงสาเหตุของบาดแผลที่เชื่อมโยงระหว่างเธอและพี่ชาย นั่นก็คือตัวตนของเมืองที่กดดัน กดทับตัวตน

นอกจากการถูกผีหลอกแล้ว ตัวละครยังได้เผชิญหน้ากับภาวะวิกฤตอีกรูปแบบหนึ่ง นั่นก็คือ การโหยหาอดีต อย่างไรก็ตาม การโหยหาอดีตในที่นี้ไม่ได้ทำการเหียวยาไปมากกว่าต่อกัย้ความขาด เนื่องจากอดีตที่ถูกแช่แข็งนั้นไม่ได้ช่วยอะไรนอกจากเป็นภาพฝันที่สัปดาห์หนึ่งก็ต้องเลื่อนหายไปไม่อาจหวนกลับมาเป็นเช่นเดิมได้อีก

5.3 โหยหา: อดีตที่ถูกแช่แข็ง

ปัญหาของตัวละครจากตัวบทคัดสรรในประเด็นของการโหยหาอดีตคือการที่ตัวละครมองอดีตดังที่เป็น ทว่าไม่ได้เรียนรู้หรือหยิบจับอะไรจากอดีตที่เป็นประโยชน์มาใช้รับมือกับภาวะแปลกแยกที่ตัวเองต้องเผชิญในปัจจุบัน สิ่งที่ตัวละครทำตรงกับสิ่งที่เดวิด โลเวนธาล (David Lowenthal) กล่าวไว้ใน *The Past is a Foreign Country* ว่า เราไม่ได้โหยหาอดีตเพราะปรารถนา หากแต่เราต้องการที่จะเฉลิมฉลองกับ “ซาก” ของมัน ต่างหาก (Lowenthal, 1985, p. 7) กล่าวอีกทางก็คือเราหลงมกยอยู่กับอดีตเพราะเชื่อมั่นว่ามันต้องดีกว่าปัจจุบัน ทั้งนี้ก็เพราะอดีตเต็มไปด้วยการถมสิ่งที่ดีมาในปัจจุบัน และวัยเยาว์ที่ไม่ต้องรับผิดชอบอะไร (Lowenthal, 1985) อากการโหยหาอดีตแบบแช่แข็งปรากฏชัดในกรณีของฮาราดะและฮิโนะโกะ ในหัวข้อต่อไปนี้ ผู้วิจัยจะชี้ให้เห็นว่าตัวละครทั้งสองติดกับแห่งอดีตอย่างไร และกับอดีตนั้นสะท้อนให้เห็นถึงความสั่นคลอนทางตัวตนของตัวละครอย่างไร

5.3.1 กลับบ้าน: พิจารณาพื้นที่แห่งอดีตเพื่อเหียวยาจิตใจ

ใน *Strangers* พื้นที่เขตอะซะกุสะมีความสำคัญ ผู้อ่านรับรู้ได้ตั้งแต่ตอนต้น ๆ ว่าฮาราดะหลีกเลี่ยงการไปเขตอะซะกุสะเพราะพ่อและแม่ของเขาประสบอุบัติเหตุเสียชีวิตที่นั่นตอนเขาอายุ 12 ปี แม้ว่าตนจะอาศัยอยู่ในโตเกียวก็ตาม:

I was okay with visiting the temple and the entertainment district immediately to its west, but I remained reluctant to extend my tour to those sections of Asakusa most intimately linked with my childhood memories. In all my previous visits, I had never once turned my steps towards the International Theatre, or the streets around Honganji Temple or Tawaramachi Station. (Yamada, 2005, p. 33)

จากคำบอกเล่าของฮาราดะ พ่อและแม่ของเขาประสบอุบัติเหตุเสียชีวิตที่ถนนหน้าโรงละคร และเห็นได้ชัดเจนจากคำกล่าวของชายหนุ่มเองว่าเขาไม่เคยเหยียบย่างไปแถวนั้นเด็ดขาด เพราะเกรงว่าจะทรมานแรงกดดันของอารมณ์และความรู้สึกไม่ไหว: “I dreaded, [...] what might happen if I were to find still standing the tinsmith’s place where my parents and I had spent our last days and months together. The emotions I had dammed up inside me all these years might come bursting through [...]” (Yamada, 2005, p. 35) จะเห็นได้ว่าพื้นที่เขตอะซะกุสะ โดยเฉพาะบริเวณสถานีทาวาระมาจิซึ่งเป็นย่านที่อยู่อาศัยนั้นมีอิทธิพลกับฮาราดะเป็นอย่างมากผ่านความทรงจำที่ฝังรากลึกอยู่ในสถานที่แห่งนั้น

เพราะฉะนั้น *พื้นที่* และ *สถานที่* จึงไม่ได้เป็นเพียงสิ่งปลูกสร้างหรือความว่างเปล่าอีกต่อไป สถานที่ไม่ได้มีความหมายหยุดอยู่ที่ตึก อิฐ ปูน หรือคอนกรีตเพียงเท่านั้น ดังเช่น Psychogeography พื้นที่เป็นภาพความทรงจำและอดีตที่ถูกควบแน่นกลายเป็นรูปธรรมอย่างตีกรามบ้านช่อง สำหรับฮาราดะแล้ว อะซะกุสะก็คือโลกวัยเด็กของเขา

ซึ่งในประเด็นของพื้นที่และความทรงจำ นักมานุษยวิทยา เฮโอนิก ควอน (Heonik Kwon) ได้กล่าวเอาไว้ในการศึกษาหมู่บ้านชาวเวียดนามหลังสงครามว่า *เรื่องผี* เป็นองค์ประกอบสำคัญของวิถีชีวิตในหมู่บ้านดังกล่าว โดยเป็นการตอบโต้ของผู้คนที่ต้องอาศัยอยู่กับความทรงจำแห่งความรุนแรงที่ยังคงตกค้างมาจนถึงปัจจุบัน (Schönfelder, 2013, p. 23) ในที่นี้ พื้นที่ที่ถูกหลอนโดยผีแห่งอดีตที่มาจากในรูปของความทรงจำที่ขาดหาย ลืมไม่ได้ จำไม่ลง จะเห็นได้ว่าแนวคิดดังกล่าวมีความสอดคล้องกับประสบการณ์ของฮาราดะที่พื้นที่อะชะกุสะสำหรับเขานั้นถูกหลอนด้วยภาพความทรงจำแสนสุขในวัยเด็ก ทว่าก็ต้องขาดสะบั้นลงด้วยความตายของพ่อแม่ที่แยกเขาออกจากพื้นที่แห่งอดีตโดยสิ้นเชิง

นอกจากนี้ ดี.เอช ลอร์เรนซ์ยังได้เคยกล่าวไว้ในประเด็นของพื้นที่เช่นกันว่าในทุก ๆ ที่นั้นมี *วิญญาณ* สิงสถิตย์อยู่ ทว่าวิญญาณ (Spirit) ในที่นี้ไม่ได้หมายถึงผีเสียทีเดียว หากแต่เป็นตัวชี้บ่งลักษณะของคนในแต่ละพื้นที่ สถานที่ที่เป็นสิ่งที่สร้างลักษณะของผู้คนเหล่านั้นขึ้นมา (Tally, 2013, p. 81) เน้นย้ำข้อเสนอที่ว่าพื้นที่เป็นมากกว่าแค่ที่ว่างหรือสิ่งปลูกสร้าง ในแต่ละพื้นที่นั้นมีลักษณะของตัวเองอยู่ และลักษณะดังกล่าวนั้นก่อร่างสร้างขึ้นมาจากอดีตและความทรงจำ ประวัติศาสตร์ที่ผ่านมาของพื้นที่นั้น ๆ (ดังเช่นหมู่บ้านเวียดนามของควอน) ความหวาดกลัวอะชะกุสะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งบริเวณถนนหน้าโรงละครของฮาราดะจึงสามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิดดังกล่าว

อย่างไรก็ตาม เราต้องไม่ลืมว่าเมื่อพื้นที่ สถานที่ มีความสัมพันธ์ลึกซึ้งกับความทรงจำแล้ว ย่อมหมายความว่าพื้นที่แต่ละพื้นที่ในจิตใจของแต่ละคนนั้นย่อมแตกต่างกันออกไป เพราะต่างคนย่อมมีประวัติศาสตร์ของตัวเอง ฮาราดะที่มีความฝังใจกับอะชะกุสะก็เช่นกัน ในขณะที่คนอื่นอาจสามารถเดินเหยียบย่างไปบนถนนหน้าโรงละครได้ตามปกติ ความหมายของพื้นที่ สถานที่ต่าง ๆ จึงขึ้นอยู่กับ *อ่าวน* ของแต่ละคน ในประเด็นความวิตกกังวล (Anxiety) กับพื้นที่ ฌอง-ปอล ซาทร์ (Jean-Paul Sartre) กล่าวไว้ว่าการหาจุดยืนท่ามกลางความกลวงเปล่าของชีวิตสมัยใหม่ทำได้โดยการฉายภาพตัวเราลงไปในสถานที่นั้น ๆ เพื่อสร้างตัวตนของเราขึ้นมา (Tally, 2013, p. 66) แนวคิดนี้

สนับสนุนข้อเสนอที่ว่าพื้นที่ สถานที่ที่มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันกับความเป็นปัจเจก ดังนั้น การที่ผีปรากฏขึ้นบนพื้นที่ใด ๆ จึงยิ่งสนับสนุนข้อเสนอลักษณะของบทที่ว่าผีสะท้อนให้เห็นถึงความสั่นคลอนทางอัตลักษณ์ของตัวละคร เพราะพื้นที่ต่าง ๆ ในสายตาตัวละครก็คือประสบการณ์ ประวัติศาสตร์ หรือแม้กระทั่งจินตนาการ ของปัจเจกเอง ซึ่งในที่นี่ การปรากฏขึ้นของผีพ่อแม่ฮาราดะจึงชี้ชวนให้เห็นความสั่นคลอนในจิตใจของฮาราดะ เป็นความสั่นคลอนของปัจเจกที่ต้องการหวนกลับคืนสู่อดีตอันอบอุ่นปลอดภัย พ้นจากความบีบคั้นของสังคมที่มา พร้อมกับความเป็นผู้ใหญ่ ดังที่ฮาราดะปลอบใจตัวเองว่า “Grow up and stop whining!” (Yamada, 2005, p. 34) ความเป็นผู้ใหญ่และความเป็นมืออาชีพมาพร้อมกับการกักเก็บอารมณ์ไว้ในใจ ไม่ให้เผยออกมา ดังนั้น เมื่อเกราะป้องกันดังกล่าวถูกปลดลง โดยความรู้สึกเหนียวล้ากลางเปล่าที่เข้ามากระทบจิตใจ ฮาราดะจึงเดินย้อนกลับไปสู่อะชะกุสะอีกครั้งเพื่อเยียวยา

บนพื้นที่ถิ่นเก่าอะชะกุสะ สิ่งที่น่าเกลียดที่สุดในสายตาของฮาราดะคือตึกพาณิชย์แห่งใหม่ซึ่งเป็นเหลี่ยมคมสะอาดสะอ้าน หาใช่บ้านเก่า ๆ ผุพังตามท้องถนนไม่ เพราะมันคือสัญลักษณ์แห่งความแปลกแยกท่ามกลางความกลมกลืนของย่านเก่าโตเกียวกว เป็นความแข็งกระด้างที่มากับภาวะร่วมสมัย ซึ่งเต็มไปด้วยความเป็นธุรกิจอันเย็นชา:

It clashed sharply with the shabby old structures nearby, creating the impression that a building belonging to an altogether different dimension had somehow gotten plunked down in that spot by mistake.

To me, this bright, sanitized building was a greater scar upon the townscape than the closed and boarded-up theaters or the bare lots that remained where buildings had been torn down. (Yamada, 2005, p. 35)

ก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2 อะชะกุสะที่แม้จะเป็นย่านเก่าที่มีวัดสำคัญอย่างวัดเซนโซจิตั้งอยู่ด้วยก็ตาม อาจกล่าวได้ว่าเป็นย่านโคมแดงและสถานบันเทิงที่คึกคักไม่แพ้ย่านคาบุกิโจที่ชินจูกุในปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม เมื่อสงครามจบลงที่ความพ่ายแพ้ของญี่ปุ่น ก็เกิดการจัดระเบียบเมืองขึ้น สถานบันเทิงทั้งหลายถูกจำกัดให้อยู่ในพื้นที่เฉพาะ ถูกตัดแบ่งอย่างเป็นเหลี่ยมคมชัดเจน ไม่ผสมปนเปกลมกลืนเป็นเนื้อเดียวเช่นสมัยก่อน กล่าวได้ว่าเป็นตัวตนของเมืองที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาจากบริบทแล้ว บทบาทของอะชะกุสะใน *Strangers* ก็ยังคงเป็นพื้นที่ย่านเก่า และยังคงไม่ถูกทำลายไปเสียทั้งหมดจากตึกเหลี่ยมคม เห็นได้จากความแปลกแยกของตัวมันเองท่ามกลางบ้านเก่าตามคำบรรยายของฮาราดะ ซึ่งพื้นที่ย่านเก่านี้สอดรับกับผีพ่อแม่ฮาราดะ และการเป็นพื้นที่แห่งอดีต ความทรงจำที่จะช่วยเยียวยาให้ฮาราดะกลับมาตั้งสติและหาจุดยืนของตัวเองได้อีกครั้ง

เมื่อฮาราดะได้พบกับชายหนุ่มผู้มีลักษณะท่าทางและหน้าตาเหมือนพ่อตัวเองเมื่อครั้งยังมีชีวิตอยู่เป็นอย่างมากก็รู้สึกอบอุ่นในหัวใจ แม้ตรรกะจะปฏิเสธว่าอย่างไรก็ตาม นี่คงเป็นเพียงความฝันดังที่ฮาราดะกล่าวไว้แล้ว ไม่อยากพบภรรยาของชายหนุ่ม เพราะหากได้เห็นหน้าหล่อนก็เท่ากับว่าภาพฝันแห่งอดีตของเขาจะต้องแตกสลาย: “I suddenly had this feeling that I did not want to meet the man’s wife. To meet her would be to instantly obliterate the glorious

time I was having because of the man's uncanny likeness to my father; I would have to come crashing back to reality." (Yamada, 2005, pp. 48-49) จะเห็นได้ว่าฮาราดะกำลังหลบหนีความจริงผ่านการปฏิสัมพันธ์กับชายหนุ่มที่เหมือนพ่อของตน ทั้งนี้ก็เพื่อพยายามดึงเศษเสี้ยวความรู้สึกดี ๆ ในวัยเด็กกลับมา การปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวช่วยให้เขารู้สึกปลอดภัย ดังกล่าวไปว่าฮาราดะรู้สึกเหนื่อยหน่ายเต็มทีกับหน้าที่ความรับผิดชอบ และต้องการเป็นเพียงฝ่ายรับ (Passive) เช่นครั้งยังเป็นเด็ก ทั้งนี้ก็เพราะชายผู้นั้นเหมือนพ่อ ประกอบกับการพบกับชายผู้นั้นในย่านอะซะกุสะ ความทรงจำวันเก่าจึงควบแน่นอย่างสมบูรณ์เมื่อบุคคลอันเป็นที่รักประกอบรวมเข้ากับพื้นที่แห่งอดีต กลายเป็นภาพฝันวันเก่าที่เติมเต็มความโหยหาของชายวัยกลางคนผู้บอบช้ำจากชีวิตในวัยผู้ใหญ่:

I wasn't entirely sure what brought me such glee. But I realized I was relishing every moment I spent with this man, who carried himself with an air of complete authority. I was reliving in the illusion of tagging along after my father. I was basking in a warm sense of security I had not known for a long while. (Yamada, 2005, p. 48)

จะเห็นได้จากคำบอกเล่าของฮาราดะว่าชายผู้นั้นมีบรรยากาศของอำนาจ ทว่าไม่ใช่อำนาจที่กดขี่ข่มเหง หากแต่เป็นอำนาจของผู้ดูแล / ผู้ปกครองที่นำหน้าลูกชาย การที่ฮาราดะเดินตามชายผู้เหมือนพ่อไปก็เหมือนเขาได้กลับไปเป็นเด็กชายอีกครั้งหนึ่ง ในที่นี้ ฮาราดะได้ถอยหลังกลับสู่วันเวลาในวัยเก่าผ่านฝันกลางวัน เป็นพื้นที่คู่ขนานที่พอกับแม่ของเขายังไม่ตาย

แม้พื้นที่คู่ขนานใน *Strangers* จะไม่ได้เป็นพื้นที่ทางจิตวิทยาของฮาราดะโดยสมบูรณ์ เนื่องจากในเรื่อง คนนอกก็สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับพ่อแม่ของฮาราดะได้ แต่ผู้วิจัยก็ยังคงเห็นว่าพื้นที่ดังกล่าวที่พอกับแม่ของฮาราดะยังไม่ตายนั้นเป็นฝันกลางวันในรูปแบบหนึ่ง ดังที่ฮาราดะมักคิดกับตัวเองในภายหลังกลับมาจากอะซะกุสะ ว่าสิ่งที่ประสบพบเจอไม่มีทางเป็นความจริง คงเป็นช่วงเวลา กลางคืนที่มาหลอกตัวเอง: “This is why I set out in the middle of the blazing summer day: I needed to look reality in the eye under the all-illuminating light of the sun.” (Yamada, 2005, p. 69) ฮาราดะสับสนและอยากรู้ว่าเหตุการณ์ในคำคิณั้น มีที่พิเศษเสียร่วมกันที่เป็นความจริง: “How much of that experience had been a figment of my imagination?” (Yamada, 2005, p. 57) เน้นย้ำความคิดที่ว่าเหตุการณ์ในพื้นที่คู่ขนานของ *Strangers* แท้จริงก็ไม่ต่างอะไรจาก ฝันกลางวัน เป็นจินตนาการของเจ้าตัวเองทั้งสิ้น

ฝันกลางวันหรือจินตนาการมีความสัมพันธ์กับการโหยหาอดีต จากคำบอกเล่าใน *Strangers* ฮาราดะไม่เคยกล่าวถึงความทรงจำไม่ดีในวัยเด็กเลย เว้นแต่ตอนที่พ่อแม่ประสบอุบัติเหตุรถชนซึ่งเป็น เหตุการณ์ที่ก่อให้เกิดแผลในใจของฮาราดะ สะบั้นตัวตบระหว่างวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ออกจากกันอย่าง ขาด ๆ หาย ๆ ซึ่งจะกล่าวถึงอีกครั้งในรายละเอียดต่อไป วัยเด็กของฮาราดะเปี่ยมไปด้วยความรู้สึก ปลอดภัยไร้กังวล ทั้งนี้ก็เพราะมีพอกับแม่คอยชี้นำ ดังที่เขากล่าวอีกว่า: “I longed to return to a passive role---to the carefree joy of simply doing as my mother and father said.” (Yamada, 2005, p. 72) ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่าฮาราดะ เลือกลง ที่จะจดจำแต่สิ่งดี ๆ และมองว่าอดีต วัยเด็กเมื่อครั้งยังอาศัยอยู่กับแม่นั้นเป็นความสุขสูงสุด ในขณะที่ปัจจุบันมีแต่ ความเหน้อยล้าและ กลวงเปล่า โดยฮาราดะบรรยายความรู้สึกหลังการหย่าและก่อนพบผิพ่อกับแม่ที่อะซะกุสะว่า “dark solitude” (Yamada, 2005, p. 57)

ใน *Renegotiations of Longing and Belonging: Exile, Memory, and Nostalgia* คริสต้า ชอนเฟลเดอร์ (Christa Schönfelder) อ้างถึงแนวคิดของคิมเบอร์ลีย์ สมิท (Kimberly Smith) ที่กล่าวว่าความโหยหาอดีต แท้จริงก็คือความทรงจำหรืออดีตที่ถูกปรุงแต่งแล้ว ไม่ใช่อดีตดังที่เป็นจริง ๆ: “[...] a past colored by false, unreliable imaginings.” (Schönfelder, 2013, p. 298) และคำกล่าวของสเวตลานา บอยม์ (Svetlana Boym) ว่าอดีตคือจินตนาการของเจ้าของความทรงจำโดยแท้ – “a romance with one own’s fantasy” (Schönfelder, 2013, p. 298) แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับฮาราดะที่เกลียดชังปัจจุบันและโหยหาอดีต มีเพียงอดีตเท่านั้นที่จะช่วยประคองให้เขาใช้ชีวิตต่อไป ในปัจจุบันได้: “The answer had to be Asakusa. That night’s events had completely transformed my state of mind. That remarkable couple had lifted me free of the dark solitude in which I had become so helplessly mired.” (Yamada, 2005, p. 57) จะเห็นได้ว่าอะซะกุสะถูกผูกโยงเข้ากับช่วงเวลาในวัยเด็กเพราะที่นั่นมี (ผี) พ่อแม่และความทรงจำอยู่ อะซะกุสะสำหรับฮาราดะจึงเป็นพื้นที่แห่งการเยียวยาที่ชายวัยกลางคนจะต้องย้อนกลับไปหาทุกครั้งแม้ใจจะอยากปฏิเสธว่ามันเป็นเพียงจินตนาการก็ตามที่

อย่างไรก็ตาม แม้เมื่อพิจารณาจากลักษณะโหยหาอดีตจนก่อให้เกิดพื้นที่คู่ขนานของฮาราดะแล้ว เราจะเห็นว่าฮาราดะนั้นมีอาการก้าวถอยหลัง (Regress) และหมกมุ่นอยู่กับอดีต เห็นได้จากการย้อนกลับไปยังอะซะกุสะอยู่เรื่อย ๆ แต่อาการโหยหาอดีตก็ไม่ได้มีแต่มีติของการก้าวถอยหลังเพียงอย่างเดียว ความโหยหาอดีตและการกลับไปพิจารณาความทรงจำยังสามารถเชื่อมต่อด้านที่หล่นหายไประหว่างทางของปัจเจกได้ (Schönfelder, 2013, p. 298) ดังเช่นที่ช่วงเวลาในวัยเด็กของฮาราดะหยุดลงเมื่อพ่อแม่ประสบอุบัติเหตุ และก้าวกระโดดสู่ความเป็นผู้ใหญ่ทันทีโดยไม่ทันจะได้ผ่านช่วงเวลาการเติบโต นั่นก็คือช่วงเวลาวัยรุ่น ดังที่เขาได้กล่าวเอาไว้ว่าช่วงเวลา ตั้งแต่วัย 12 ปีเป็นต้นมานั้นเต็มไปด้วยความตึงเครียดและการต่อสู้อย่างอยากลำบาก: “As I see it now, the perpetual

stress I had been under since the age of twelve had rendered me woefully inept at accepting the goodwill of others.” (Yamada, 2005, p. 71) ความเป็นผู้ใหญ่ที่มาถึงก่อนเวลา ไม่ได้รับการทบทวนท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่ผลักดันให้ผู้คนกลายเป็นมืออาชีพในเร็ววันดังได้กล่าวถึงไปก่อนหน้านี้ ช่วงเวลาที่หายไปนี้ส่งผลมายังชีวิตปัจจุบันของฮาราดะด้วยเช่นกัน ดังที่เขาบอกว่าเพราะอดีตที่ไม่สมบูรณ์ ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างภรรยากลายเป็นความหมองเหม็น: “but an unfortunate adolescence has deprived me of this secret, and the deficiency had gradually placed a chill on my relationship with my wife.” (Yamada, 2005, p. 71) ท่ามกลางสังคมที่ผลักดันให้คนมีแต่จะก้าวหน้า ฮาราดะ ที่ขาดช่วงเวลาส่วนหนึ่งไปไม่สามารถที่จะเก็บกลับมาคิดทบทวน จนกระทั่งตัวตนเกิดความสั่นคลอนอย่างหนัก พื้นที่คู่ชานและผีพ่อแม่จึงปรากฏขึ้นเพื่อให้เขาได้ทบทวนและเติมเต็มตัวตนที่หล่นหายไป จนในที่สุด ฮาราดะก็สามารถอยู่ได้ต่อไปโดยไม่ต้องพึ่งพอกับแม่ – “Good-bye, Mom. Good-bye, Dad. [...] Thank you so much.” (Yamada, 2005, p. 203) ฮาราดะกล่าวทิ้งท้ายหลังเหตุการณ์ทุกอย่างจบลง

จากที่กล่าวไปทั้งหมดจะเห็นได้ว่าพื้นที่ไม่ได้เป็นเพียงพื้นที่ว่างเปล่าหรือสิ่งปลูกสร้าง แต่พื้นที่มีชีวิตด้วยประวัติศาสตร์และความทรงจำของแต่ละบุคคลที่มีต่อพื้นที่หรือสถานที่นั้น ๆ ความผิดปกติใด ๆ ในพื้นที่ สถานที่จึงมีความสัมพันธ์โดยตรงกับอัตลักษณ์ของผู้ อ่วน พื้นที่นั้น ๆ ซึ่งในที่นี้ก็คือฮาราดะ การที่ผีพ่อแม่ของเขาปรากฏตัวขึ้นในย่านอะซะกุสะบ้านเกิดบ่งชี้ว่าอัตลักษณ์ของเขากำลังสั่นคลอนเป็นอย่างหนักจากความคับข้องใจกับปัจจุบัน และตัวเขานั้นต้องการย้อนกลับไปสู่อดีต พื้นที่คู่ชานที่พ่อและแม่มยังมีชีวิตอยู่จึงปรากฏขึ้น ให้เขาได้ทบทวนและเยียวยาจนกระทั่งกลับมาใช้ชีวิตในปัจจุบันได้อีกครั้ง

อย่างไรก็ตาม จะเห็นได้ว่าฮาราดะตัวเองของเรื่องต้องเผชิญกับความสั่นคลอนทางอัตลักษณ์ หลังถูกภรรยาทิ้ง แต่ที่สำคัญที่สุดคือเขารู้สึกเหมือนถูกหักหลังโดยคนที่เคยไว้ใจ และความสัมพันธ์กับ

ผู้คนรอบข้างก็ล้วนแล้วแต่จอมปลอม ท่ามกลางพื้นที่ที่ผลักไสทุกคนออกจากกัน ฮาราดะต้องเผชิญกับภาวะแปลกแยกหนักหน่วง ซึ่งความสั่นคลอนนี้สะท้อนผ่านพื้นที่ชุมชนที่พ่อแม่ดำรงอยู่ขัดแย้งกับพื้นที่และเวลาของปัจจุบัน เพื่อบ่งบอกถึงความผิดปกติและเยียวยาตัวตนของฮาราดะไปด้วยในตัว ผ่านความทรงจำที่บริสุทธิ์ของอดีต ทว่าอดีตเป็นเพียงภาพลวงตาที่รักษาชั่วคราวช่วยยาม สูดหายใจพร้อมกับแม่ก็ต้องจากฮาราดะไป แสดงให้เห็นว่าการหลงอยู่กับอดีตนั้นไม่ใช่ทางออก ในขณะที่ผีเคเป็นทั้งภาพแทนเหยื่อของสังคมผิวเผินแปลกแยก รวมถึงสะท้อน ความผิวเผินแปลกแยก หวังแต่ผลประโยชน์ของสังคมดังกล่าวไปพร้อม ๆ กัน พื้นที่เมืองคือพื้นที่แห่งความหลอกหลอน ภาวะแปลกแยกเกินทนทำให้ใครหลายคนต้องหนีออกไปจากเมือง กลับสู่บ้านเกิดเมืองไกลเพื่อแสวงหาความเจียบสงบและอดีตอันไกลโพ้นที่จะเยียวยารักษาจิตใจที่บอบช้ำจากการตกอยู่ในสถานะ *คนแปลกหน้า* ทว่าความบริสุทธิ์ของพื้นที่ธรรมชาติอาจไม่เยียวยาเสมอไป ดังเช่นที่เกิดขึ้นกับตัวละคร *ฮินะโกะ* ใน *ชิโกะกุ* เมื่อเธอลงบ้านเกิดแสนห่างไกลความเจริญอย่างเกาะชิโกะกุเพื่อรักษาแผลใจจากความรักที่ลอกลวง เพียงเพื่อที่จะได้พบว่าแม้แต่บนผืนแผ่นดินบ้านเกิด เธอเองก็ยังคง *เป็นอื่น* อยู่ไม่เปลี่ยนแปลง

5.3.2 อดีตที่ไม่ต้อนรับ

ใน *ชิโกะกุ* นั้น ความแปลกแยกของฮินะโกะไม่ว่าจะอยู่ในโตเกียวหรือตอนกลับมายังหมู่บ้านยะกุสะท้อนออกมาให้เห็นตั้งแต่ตอนต้น ๆ เรื่อง การกลับมายังหมู่บ้านยะกุของหญิงสาวไม่อาจเยียวยารักษาหัวใจที่บอบช้ำจากสภาพสังคมที่แปลกแยกจอมปลอมในเมืองได้เนื่องจากว่าแม้กระทั่งในบ้านเกิดของเธอเอง เธอก็ยังเป็นคนนอก ซึ่งในที่นี้ผู้วิจัยเห็นว่าเหตุการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นจากลักษณะพื้นที่ของหมู่บ้านยะกุซึ่งเป็นพื้นที่ปิดตาย คลับคล้าย กับหมู่บ้านลับแล ในหมู่บ้านมีกฎที่หนักแน่นและความเปลี่ยนแปลงอันเชื่องช้า จนผู้ที่หลุดออกมาจากพื้นที่ดังกล่าวไปแล้ว เมื่อกลับมาก็ไม่สามารถกลมกลืนกลายเป็นเนื้อเดียวกับพื้นที่ของหมู่บ้านได้อีก ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยตั้งใจที่จะเสนอว่า

พื้นที่ในหมู่บ้านยะกูไม่ใช่พื้นที่แห่งการเยียวยาอย่างที่ฮิโนะโกะหวัง กลับกัน หมู่บ้านยะกูคือพื้นที่ที่ตอกย้ำความรู้สึกแปลกแยกให้กับฮิโนะโกะ และชี้ให้เห็นว่าปัญหาทางอัตลักษณ์ที่ฝังรากลึกลงไปในจิตใจของผู้คนในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยไม่อาจแก้ได้โดยง่ายด้วย *Nostalgia* อีกต่อไป

เช่นเดียวกับฮาราดะใน *Strangers* “คนแปลกหน้านั้นหรือคือฉันเอง” ฮิโนะโกะคือตัวตนแห่งความแปลกแยก และไม่ว่าจะไปที่ไหนก็ยังเป็นคนแปลกหน้าไม่เปลี่ยนแปลง เน้นย้ำว่าตัวตนของคนญี่ปุ่นร่วมสมัยส่วนหนึ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ตัวตนคนญี่ปุ่นร่วมสมัยในพื้นที่เมือง ไม่อาจได้รับการเยียวยาผ่านพื้นที่แห่งอดีตซึ่งแท้จริงก็เป็นเพียงภาพเพื่อฝันชั่วคราวเหมือนกับพ่อแม่ของฮาราดะที่พอถึงจุด ๆ หนึ่งก็ต้องหายไป หรือดังที่ซอนเฟลเดอร์กล่าวไว้อีกว่าความโหยหาอดีต เป็นการจดจำแบบลำเอียง: “Nostalgia implies a very selective way of remembering, based on cherishing certain memories and evading or erasing others.” (Schönfelder, 2013, p. 298) เน้นย้ำการเป็นเพียงภาพเพื่อฝันของ Nostalgia อดีตในรูปแบบของการโหยหาไม่ใช่ความจริงแท้โดยสมบูรณ์แต่อย่างใด ในกรณีของฮิโนะโกะ ความล้มเหลวของการพยายามย้อนกลับไปสู่อดีต เพื่อเยียวยา ยิ่งสะท้อนชัดเจนเมื่อพื้นที่แห่งอดีตนั้นได้ย้อนกลับมาทำร้ายตัวเธอเองจนต้องหนีออกไปอีกครั้งอย่างไร้จุดหมายปลายทาง สอดคล้องกับแนวคิดและข้อเสนอที่ว่าอดีตไม่อาจเยียวยา ได้ทุกอย่าง

เช่นเดียวกับฮาราดะ แม้ช่วงเวลาของตัวละครทั้งสองจะทิ้งห่างกัน ทว่าชีวิตภายใต้พื้นที่เมืองที่ตัดแบ่งทุกสิ่งออกเป็นเหลี่ยมคมยังคงความแปลกแยก - ลดความเป็นมนุษย์ - ของทุกคนลงไม่เปลี่ยนแปลง ต่างคนต่างใส่หน้ากากเข้าหากัน ไม่สนใจซึ่งกันและกันในระดับที่ลึกซึ้งไปกว่าความสัมพันธ์ทางกาย ภาวะแปลกแยกได้สั่นคลอนตัวตนของฮิโนะโกะ ทำให้เธอต้องตัดสินใจเก็บกระเป๋าเดินทางกลับบ้านเกิดเพื่อแสวงหาหนทางเยียวยา อัตลักษณ์คนเมืองที่บอบช้ำ

ทว่าเมื่อกลับมาถึง สิ่งแรกที่ได้พบก็คือสัญญาณแจ้งเตือนความเป็นคนนอกของเธอเองไม่ว่าจะเป็นสำเนียงการพูด การแต่งกาย การวางท่าทาง ตัวตนคนเมืองของเธอไม่อาจประสานรวม กับ

พื้นที่แห่งความทรงจำได้อีก แม้ที่แห่งนี้จะเคยเป็นที่ของเธอก็ตาม: “ฮินะโกะดึงพัดออกมาจากกระเป๋า หวาย เริ่มโบกไปมาช้า ๆ แผ่กลิ่นหอมหวานของน้ำหอม ‘โกโก’ ของชานเนลกระจายไปทั่วบริเวณ จนผู้หญิงที่นั่งคุยกับเพื่อนอยู่ข้าง ๆ โดยมีถุงข้าวของวางกองตรงเท้าต้องหันมามองเธอ [...] ผู้หญิงข้าง ๆ เหลือบมองเธอ ทำหน้าราวกับได้ค้นพบสิ่งแปลกปลอมในแก้วน้ำ [...] ฮินะโกะเริ่มรู้สึกว่าตัวเองดูประหลาดในรถขบวนนี้” (บันโด, 2005, p. 18) ภาพที่ขัดแย้งกันระหว่างหญิงสาวใส่น้ำหอมหรูหรา กับหญิงสาวธรรมดาที่หอบหิ้วถุงข้าวของระเกะระกะอย่างไม่ค่อยจะแยแสอะไรซ้ำเน้นความเป็นอื่นของฮินะโกะบนขบวนรถไฟที่จะนำพาเธอกลับไปสู่หมู่บ้านยะกุ ยังมีสายตาเหมือนเห็นสิ่งแปลกปลอมของคนอื่นจ้องมองมายังแล้ว กระทั่งบนรถไฟที่ขับเคลื่อนออกจากตัวเมืองบนเกาะก็ยังไม่พื้นที่ที่จะสร้างความรู้สึกแปลกแยกให้กับหญิงสาว

เมื่อเข้าไปในหมู่บ้าน ฮินะโกะก็ยังต้องเผชิญกับสายตาแปลก ๆ ที่ยิ่งตอกย้ำความรู้สึกแปลกแยกของเธอให้จมดิ่งลงไป เมื่อเข้าไปซื้อของในร้านสะดวกซื้อซึ่งเป็นของเพื่อนเก่าสมัยเด็กคนในร้านก็ยังไม่วายมองเธอเป็นเหมือนตัวประหลาด: “แต่เมื่อคนเหล่านั้นเห็นฮินะโกะ พวกเขามองเธอด้วยสายตาแปลก ๆ ก่อนจะรีบเบนสายตาไปทางอื่น ฮินะโกะรู้สึกเหมือนกำลังเดินอยู่โดยติดกระดาษมีข้อความอักษรตัวโตว่า ‘คนต่างถิ่น’ ไว้บนหลัง” (บันโด, 2005, p. 40)

กระทั่งการพูดการจาของเธอก็เป็นสิ่งที่สังเกต เมื่อมีคนพูดกับเพื่อนเก่าของเธอกลับหลังว่า สำเนียงแบบนั้นไม่ใช่คนที่นี่แน่ ๆ คำพูดที่ฟังดูเหมือนความสงสัยใคร่รู้ธรรมดากลับทำให้ฮินะโกะพลันรู้สึกเหงาอ้างว้างโดยฉับพลัน:

“ใครเธอ พูดสำเนียงโตเกียวด้วย”

ฮินะโกะชะงักด้วยความตกใจ

เพราะเธอพบว่าตัวเองไม่ใช่คนของหมู่บ้านนี้

ความว่าเหว่เกินบรรยายผ่านชานไปทั่วจิตใจ

ของฮิโนโกะ (บันโด, 2005, pp. 41-42)

เพียงแค่สำเนียงก็เพียงพอแล้วที่จะแบ่งแยกเธอออกจากคนของหมู่บ้านยะกุ แม้ว่านี่จะเป็นบ้านเกิดของเธอก็ตาม มาบัดนี้ ด้วยตัวตนที่เปลี่ยนแปลงไปโดยสิ้นเชิง แสดงออกผ่านการแต่งกาย ท่าทาง สำเนียงการพูด ฮิโนะโกะจึง “ไม่ใช่คนของหมู่บ้านนี้” อีกต่อไป พื้นที่แห่งความทรงจำไม่สามารถต้อนรับเธอได้ เพราะภายใต้พื้นที่ที่ปิดดังเช่นหมู่บ้านยะกุ เวลาเหมือนจะหยุดอยู่กับที่ไม่เคลื่อนไหว เป็นพื้นที่ที่ถูกตัดขาดออกจากโลกภายนอก และ ผู้ที่ออกไปจนอัตลักษณ์เปลี่ยนแปลงไม่สามารถที่จะกลับมาประสานเป็นเนื้อเดียวกับหมู่บ้านที่เวลาหยุดลงได้อีกครั้ง กระทั่งตัวฮิโนะโกะเองก็รู้สึกหงุดหงิดที่ไม่สามารถเชื่อมต่อตัวเองเข้ากับหมู่บ้านได้: “ทั้งที่เป็นทัศนียภาพคุ้นตา แต่เธอกลับไม่รู้สึกระทึกใจจนถึงกับต้องหวนรำลึกความหลัง ภาพเบื้องหน้าดูเหมือนรูปถ่ายเก่า ๆ ที่นึกไม่ออกไปถ่ายที่ไหนมา ยิ่งเข้าไปใกล้บ้านเกิดมากเท่าใด ความหงุดหงิดก็ยิ่งทวีความรุนแรงขึ้นเท่านั้น” (บันโด, 2005, p. 27) แม้กระทั่งบ้านเกิดก็ไม่อาจช่วยเยียวยาความแปลกแยกในจิตใจของเธอได้ เพราะแม้แต่เธอเองก็ไม่อาจเชื่อมต่อตัวเองเข้ากับบ้านเกิดได้นั่นเอง

ซึ่งความเป็นหมู่บ้านปิดของยะกุนี้ได้รับการบ่งบอกในฉากที่ฮิโนะโกะนั่งรถแท็กซี่มายังบ้านเก่าในบทสนทนา ฮิโนะโกะบอกคนขับว่าเวลาที่พายุมา หน้าผามักกล่มลงมาปิดถนนที่เชื่อมต่อกับทางหลวง ซึ่งคนขับก็ยืนยันว่าตอนนี้ก็ยังเป็นเช่นนั้นอยู่ คนขับยังบอกฮิโนะโกะด้วยว่า ถนนที่เหมือนจะดีขึ้นก็เป็นเพียงภายนอก พอขับลึกเข้าไป ถนนที่นำไปสู่หมู่บ้านยะกุก็ยังเป็นเพียงถนนเส้นเล็กแคบจนรถสวนกันแทบไม่ได้ดังเดิม: “ก็แค่แถวนี้เท่านั้นแหละคุณ ลึกเข้าไปอีกหน่อย แคบจนรถแล่นสวนไม่ได้เลย” (บันโด, 2005, p. 27) จากการเดินทางหลายต่อของฮิโนะโกะกว่าจะไปถึงบ้านเก่า รวมถึงสภาพทางเข้าหมู่บ้านที่ทุรกันดารราวหมู่บ้าน ลับแลก็ยังขบเน้นความเป็นพื้นที่ปิดของหมู่บ้านยะกุมากขึ้น

บทบรรยายสภาพบ้านเกิดของฮิโนะโกะก่อนลงจากรถแท็กซี่ซึ่งตอกย้ำความห่างไกลความเจริญของสังคมสมัยใหม่ของหมู่บ้านยะกุมากขึ้นไปอีก: “รถแล่นผ่านโค้งถัดมา แลเห็นหุบเขาแคบยาวทอดเลียบลำธาร รวงข้าวสีเขียวโอบกอบสาบอยู่ในผืนนารูปขั้นบันไดบนเชิงชันของภูเขา หลังคาสีเทาของบ้านชานาสะท่อนแสงอ่อน ๆ ป่าทึบเขียวครึ้มต่อกันเป็นแนวยาวไปถึงเทือกเขาชิโอะกุไกลออกไป” (บันโด, 2005, p. 29) จะเห็นได้ว่าหมู่บ้านยะกุมีแต่นากับหุบเขาไร้ร่องรอยของความเจริญ ไม่มีกระทั่งตึกอาคาร เป็นหมู่บ้านกลางหุบเขาที่แสดงถึงความเป็นพื้นที่ปิดโดยสิ้นเชิง

ไม่เพียงแต่ลักษณะทางกายภาพเท่านั้นที่แสดงถึงความเป็นพื้นที่ปิด ผู้คนในหมู่บ้านเองก็เช่นกัน จะเห็นได้ว่าเพื่อนในวัยเด็กของฮิโนะโกะส่วนใหญ่ก็ยังคงใช้ชีวิตเรียบง่ายอยู่ในหมู่บ้าน ดังเช่น *ยุกะริ* เด็กหญิงหน้าตาสะสวยที่ไม่ได้ไปไหนไกลมากไปกว่าเบื้องหน้าแคชเชียร์ของร้านสะดวกซื้อในหมู่บ้าน ซึ่งก็เป็นร้านที่สืบทอดกันมาของคนในหมู่บ้านนั่นเอง: “นิสัยชอบเอียงคอหน่อย ๆ และพูดในขณะอ้าปากของยุกะริยังเหมือนเดิมไม่เปลี่ยนแปลง แต่ก่อนยุกะริเป็นคนน่ารัก จึงเป็นที่ชอบพอของทุกคน [...] และแล้วเจ้าหญิงบนปราสาทเครื่องเล่น ก็ต้องมาลงเอยด้วยการถูกททายาทของร้านฟูจิโมโตะแย่งชิงไปครอง” (บันโด, 2005, pp. 40-41) จะเห็นได้ว่ามีเพียงฮิโนะโกะเท่านั้นที่เปลี่ยนไป กระทั่งยุกะริ ทำทางเมื่อสมัยเด็กของเธอก็ยังคงอยู่ไม่เปลี่ยนแปลง เน้นย้ำการถูกแช่แข็งของเวลาในหมู่บ้านยะกุ

อันที่จริงแล้วไม่เพียงแต่หมู่บ้านยะกุเท่านั้นที่พื้นที่และเวลาเดินทางอย่างเชื่องช้า ตัวเกาะชิโอะกุเองก็เป็นดินแดนที่อยู่ใกล้ชิดกับความตายและโลกวิญญาณเช่นเดียวกัน หากอ่านตามประวัติศาสตร์ของเกาะตามที่พ่อของชะโยะริได้บันทึกไว้ ยะซุตะกะ อิคุระ พ่อของชะโยะริได้บันทึกไว้ว่าแคว้นโทะสะ หรือก็คือแผ่นดินบริเวณหมู่บ้านยะกุในปัจจุบันสมัยก่อนเป็นที่อยู่อาศัยของยักษ์ซึ่งแต่ก่อนนั้น ยักษ์มีความหมายเช่นเดียวกับวิญญาณ คนตาย: “แคว้นโทะสะเป็นแคว้นที่มีบริเวณครอบคลุมเกือบครึ่งหนึ่งของเกาะชิโอะกุ กล่าวกันว่า โทะสะเป็นถิ่นที่อยู่ของยักษ์มาแต่โบราณคน

สมัยก่อนใช้คำว่ายักษ์ในความหมายเดียวกับวิญญาณของคนตาย โทะสะจึงเป็นที่เข้าใจกันต่อมาว่า หมายถึงดินแดนแห่งคนตาย” (บันโด, 2005, p. 59) จะเห็นได้ว่าบริเวณของหมู่บ้านยะกุนี้มี ประวัติศาสตร์ความเป็นมายาวนานย้อนกลับไปไกลยิ่งกว่าเส้นทางจาริกแสวงบุญรอบเกาะ 88 วัดตาม ความเชื่อของศาสนาพุทธ หรือ *Shikoku Henro* ที่เป็นทั้งองค์ประกอบสำคัญในเรื่อง (โดยแม่ของ ชะโยะริได้จาริกย้อนศรเส้นทางแสวงบุญเดิม เพราะเชื่อว่าจะสามารถนำ คนตาย ซึ่งก็คือชะโยะริ กลับมายังโลกคนเป็นได้) และสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญเพียงแห่งเดียวของเกาะชิโกะกุในปัจจุบัน ประวัติศาสตร์ของเกาะชิโกะกุและบริเวณหมู่บ้านยะกุได้รับการเน้นย้ำด้วยการค้นพบแหล่งโบราณคดี ของฟูมิยะ อีกหนึ่งตัวละครหลักของเรื่อง ซึ่งย้อนกลับไปได้ถึงสมัยโจมงซึ่งเป็นยุคสมัยก่อน ประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่น จากประวัติศาสตร์อันยาวนานล่วงมาถึงปัจจุบัน การที่หมู่บ้านยะกุก็ ยังเป็นเพียงหมู่บ้านปิดตายที่คนนอกจะเป็นที่สังเกตได้ในทันทีดังเช่นที่เกิดกับฮินะโกะนั้นสะท้อนให้ เห็นว่าพื้นที่แห่งนี้ถูกตัดขาดออกจากพื้นที่และเวลาของปัจจุบัน เป็นความตายของกาลเวลาและพื้นที่ ที่ถูกแช่แข็งไว้ รวมถึงวัฒนธรรมหมู่บ้านที่แข็งขัน เห็นได้จากการที่คนในก็ไม่ค่อยย้ายออกไปไหน ทั้งหมดควบแน่นรวมกันเป็นการปรากฏตัวของชะโยะริที่มาแย่งฟูมิยะไปจากฮินะโกะ เพื่อเน้นย้ำ ความเป็นอื่นของเธอว่าหมู่บ้านยะกุไม่อาจต้อนรับเธอได้อีกต่อไป

การถูกแช่แข็งของเวลาในหมู่บ้านยะกุนี้ ผู้วิจัยมีความเห็นว่ามีคล้ายคลึงกับหมู่บ้านโซ โตะบะในนวนิยายภาพแบบญี่ปุ่นเรื่อง *Shiki* หรือ *ศพปีศาจ* โดยฟูยุมิ โอนะ (Fuyumi Ono) และริว ฟูจิซากิ (Ryu Fujisaki) *Shiki* บอกเล่าเรื่องราวของหมู่บ้านโซโตบะซึ่งถูกปิดตายจากโลกภายนอก ล้อมรอบด้วยป่าและหุบเขา ผู้คนในหมู่บ้านอาศัยกันอย่างสงบเงียบและปกติสุข ทว่าไร้สีสันและ ชีวิตชีวา จนกระทั่งวันหนึ่ง ครอบครัวลึกลับได้ย้ายเข้ามาอาศัยที่คฤหาสร้าง หลังใหญ่ในหมู่บ้าน ก่อนที่จะเกิดโรคระบาดปริศนา ผู้คนล้มตายอย่างผิดปกติจนความลับเปิดเผยว่าแท้จริงแล้วครอบครัว ใหม่ที่ย้ายเข้ามาคือแวมไพร์ ในตอนหลัง หมอโศซากิตัวละครหลักของเรื่องได้ปลุกกระดมผู้คนใน

หมู่บ้านให้ออกมาฆ่าล้างแวมไพร่ สุดท้าย หมู่บ้านทั้งหมู่บ้านก็ถูกเผาทำลาย คนที่รอดชีวิตมาได้ล้วน ถูกหลอกหลอนจากความทรงจำและหลายคนเสียชีวิตไป

ประเด็นที่ผู้วิจัยสนใจคือการที่หมู่บ้านโซโตบะถูกล้อมรอบด้วยป่าสนที่เอาไว้ทำป้ายหลุมศพ โดยเฉพาะทั้งสามด้าน โดยมีทางออกเชื่อมต่อกับถนนทางหลวงเพียงเส้นเดียว ดังที่ เมกุมิ ตัวละครหลักตัวหนึ่งของเรื่องบรรยายเอาไว้: “The village is shaped like a long, thin triangle, and the only road that joins it to the outside world is a slip off from the one and only national highway nearby.”* หมู่บ้านโซโตบะจึงถูกปกคลุมไปด้วยความตาย ประกอบกับที่หมู่บ้านยังคงจัดพิธีศพแบบฝังอยู่ จึงยิ่งตอกย้ำบรรยากาศการเป็นดินแดนแห่งความตายซึ่งตัดขาดจากโลกภายนอกของหมู่บ้านให้หนักแน่นยิ่งขึ้นไปอีก ดังที่ตัวละครเอก ยูกิ นัทซึโนะ กล่าวไว้ว่า “[...] this village is under siege by death”* นอกจากนี้ หมู่บ้านโซโตบะยังมีประชากรเพียงประมาณ 1,300 คนเท่านั้น และเมื่อเกิดเหตุการณ์ไฟไหม้หมู่บ้านครั้งใหญ่ในตอนท้ายของเรื่องก็ไม่มีใครล่วงรู้ความจริงที่เกิดขึ้นในหมู่บ้านแม้แต่ผู้น้อย เห็นได้จากการที่นักข่าวพยายามคุ้ยความจริงจาก เซชิน พระประจำหมู่บ้านซึ่งตอนหลังกลายเป็นแวมไพร์ จึงกล่าวได้ว่าหมู่บ้านโซโตบะเป็นพื้นที่ปิดโดยสิ้นเชิง

จากที่กล่าวไปจะเห็นได้ว่าลักษณะของหมู่บ้านยะกุใน ชิโอะกุ และหมู่บ้านโซโตบะใน Shiki มีความคล้ายคลึงกันอย่างยิ่ง ทั้งการเป็นหมู่บ้านกลางหุบเขาในเขตชนบทของญี่ปุ่น มีทางเชื่อมออกสู่โลกภายนอกเพียงเส้นเดียว และการที่ทั้งสองหมู่บ้านมีความใกล้ชิดอย่างยิ่งกับความตายผ่านพื้นที่และประวัติศาสตร์ ลักษณะทางกายภาพและประวัติศาสตร์ซึ่งถูกโอบล้อมด้วยความตายเช่นนี้ส่งผลให้กาลเวลาบนพื้นที่ทั้งสองหยุดนิ่ง แทบไม่ขยับเขยื้อนไปด้วย และกีดกันคนนอกออกไป ดังที่โอคาเวะ

* <http://mangafox.me/manga/shiki/v01/c000/4.html>

* <http://mangafox.me/manga/shiki/v01/c001/7.html>

เจ้าของร้านเหล้าใน *Shiki* กล่าวไว้ว่าหมู่บ้านโชโตบะนั้นมีกฏอยู่ การเข้าออกของคนนอก – คนใน ต้องเป็นไปตามกฏเก่าแก่ของหมู่บ้าน การทำลายกฏถือเป็นเรื่องที่ยอมรับไม่ได้ อินะโกะเองก็เช่นกัน เมื่อเธอออกจากหมู่บ้านยะกุไปแล้ว กฏของหมู่บ้านที่กาลเวลาถูกแช่แข็งไว้ย่อมไม่ต้อนรับหญิงสาว สะท้อนให้เห็นจากการที่เธอต้องกลายเป็น *คนนอก* ในบ้านเกิด ของตัวเอง

ความเป็นคนนอกของอินะโกะยังถูกเน้นย้ำมากขึ้นไปอีกในกรณีที่ชะโยะริสามารถแย่งฟูมิยะไปจากเธอได้ในตอนจบ การที่ชะโยะริเอาชนะอินะโกะในตอนจบได้ ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นการสะท้อนให้เห็นว่าอดีตบางทีก็ทรยศเรา เพราะเมื่อกาลเวลาผ่านไป แม้แต่อดีตก็กลับมีชีวิตของมันเองหลอกหลอนมาจนถึงปัจจุบัน ดังเช่นชะโยะริ เพื่อส่งข้อความบางอย่างให้กับเรา ซึ่งในที่นี้ก็คือการปฏิเสธการเป็นผู้เยียวยาบาดแผลความอ้างว้างในจิตใจของอินะโกะ ความโหยหาอดีตเป็นเพียงภาพลวงตาที่เราฉายทับลงไปบนอดีตของจริงอีกทีหนึ่ง ซึ่งอันที่จริงหมู่บ้านอาจจะเปลี่ยนแปลงไปแล้ว แต่อินะโกะปฏิเสธไม่ยอมเห็นเองก็ได้ หญิงสาวเลือกที่จะกลับไปหาบ้านในฐานะอดีตแช่แข็งโดยหารู้ไม่ว่ามันเป็นเพียงสิ่งที่เราอยากเห็น ไม่ใช่ความจริง ดังนั้น การที่ชะโยะริลุกขึ้นมาแย่งชิงฟูมิยะไปก็เหมือนกับจะบอกว่าอดีตไม่ได้ว่านอนสอนง่ายขนาดนั้น การฝังตัวเองอยู่กับอดีตไม่อาจเยียวยาบาดแผลแห่งความอ้างว้างในจิตใจได้ เพราะสักวัน ภาพฝันเหล่านั้นก็ต้องแตกสลายลงเพราะมันเป็นของปลอม สะท้อนผ่านการทรยศของผีชะโยะริที่สะท้อนภาพฝันมิตรภาพในวัยเด็กของอินะโกะ

จากที่กล่าวไปทั้งหมดจะเห็นได้ว่าไม่ว่าจะเป็นพื้นที่เมืองหรือบ้านเกิด อินะโกะที่ประสบกับภาวะแปลกแยกก็หนีไม่พ้นการเป็นคนแปลกหน้า เพราะไม่ว่าพื้นที่ไหนก็ไม่ต้อนรับเธอ เพราะการหลงมกมายอยู่กับอดีตแช่แข็งมีแต่จะยิ่งตอกย้ำความเป็นคนนอกของเราดังเช่นที่อินะโกะต้องเผชิญเท่านั้นเอง ในตอนจบ อินะโกะนั่งรถออกไปจากหมู่บ้านยะกุโดยกล่าวว่าไม่มีอะไรได้รับการสะสางแม้แต่อย่างเดียว ซ้ำยังมีเรื่องยุ่งยากใจเพิ่มขึ้นมา: “ทั้งที่อินะโกะตั้งใจจะกลับมาเยียวยาความเจ็บปวดของหัวใจ ทว่าเธอได้แต่เพิ่มความปวดร้าวขึ้นมาอีก ถึงคิดจะแก้ปัญหาระหว่างชู ทว่าปัญหาใหม่กลับงอก

เงย แม้เรื่องบ้านในหมู่บ้านยะกุกก็ยังคงตัดสินใจไม่ได้ว่าจะจัดการอย่างไร” (บันโด, 2005, p. 263) การที่ปัญหาของฮิระโกะไม่ได้รับการแก้ไขแม้จะกลับมาหาอดีตแล้วก็ตามสะท้อนให้เห็นว่าภาวะสั่นคลอนทางอัตลักษณ์ของคนญี่ปุ่นในสังคมร่วมสมัยไม่อาจแก้ไขได้ผ่านการเยียวยาด้วยอดีต ทั้งนี้ก็เพราะว่าอดีตถูกตัดขาดจากปัจจุบัน และอดีตเป็นเพียงความทรงจำคัดสรรไม่ใช่ความจริง

สรุป: ทางรอดของสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย

จากการศึกษาวิเคราะห์ด้วยทศตรทั้งสามเรื่อง อันได้แก่ *Strangers*, *ชิโกะกุ* และ *Outlet* นั้น เห็นได้ว่าตัวละครหลักทั้งสามคือฮาราดะ ฮิระโกะและยูกิล้วนต้องเผชิญกับภาวะแปลกแยกซึ่งนำไปสู่ความสั่นคลอนทางอัตลักษณ์ด้วยกันทุกคน อย่างไรก็ตาม ฮิระโกะดูเหมือนจะเป็นผู้เดียวที่ปัญหาไม่ได้รับการแก้ไข ตัวตนไม่ได้รับการเยียวยา ทั้งนี้เป็นเพราะว่าหญิงสาวหลงมกยอยู่กับภาพฝันวันวานที่อ่อนหวานของวัยเยาว์ และเมื่อถูกอดีตดังกล่าวหักหลังก็ไม่รู้ว่าจะหันไปทางไหนต่อนอกจากออกเดินทางไปอย่างไร้จุดหมาย ต่างกับตัวละครอีกสองตัวคือฮาราดะและยูกิที่ค้นพบทางรอดของตัวเอง นั่นก็คือการหวนกลับคืนสู่ความสัมพันธ์ของมนุษย์ โดยในกรณีของฮาราดะนั้น เขารอดมาได้ก็เพราะกลับมาเชื่อใจในมายิยะ เพื่อนร่วมงานผู้เป็นคนแจ้งข่าวเขาเรื่องความจริงของเค ยืนหยัดอยู่ข้างเขาในตอนที่เราึกศึบเข้ามาหาฮาราดะหมายจะเอาชีวิต และในตอนจบ ต่างคนก็ต่างสามารถพูดเรื่องส่วนตัวของพวกเขาและกันได้ที่สุดในที่สุด แสดงให้เห็นถึงการทลายกำแพงของ “ความเป็นมืออาชีพ” ซึ่งนำไปสู่ความเป็นมนุษย์ ไม่ใช่หุ่นยนต์ที่ต้องมีแต่ปฏิสัมพันธ์กันเรื่องงานอีกต่อไป อารมณ์ความรู้สึก มิตรภาพ และความไว้นือเชื่อใจหวนกลับคืนสู่ฮาราดะและมายิยะ และทำให้ฮาราดะกล่าวลากับผีทุกคนในตอนจบได้ในที่สุด เช่นเดียวกับกรณีของยูกิผู้เชื่อมต่อกับมนุษย์อีกครั้งผ่านความสัมพันธ์ทางกาย ผ่านการที่เธอรับบำบัดรักษาด้วยการหลับนอนกับผู้คน มอบร่างให้กับชายเพื่อชิงอารมณ์ ความรู้สึกเพื่อกระตุ้นเร้าให้พวกเขาได้รับรู้ถึงการมีชีวิตขึ้นอีกครั้งหนึ่ง: “Tremble with

your very own vibrations. That's what will bring out your power to live. Remember your own life-vibrations.” (Taguchi, 2003) หญิงสาวกล่าวในตอนจบขณะเตรียมร่วมหลับนอนกับ “คนไข้” รายต่อไป จะเห็นได้ว่าทั้งฮาราดะและยูกิได้เปิดรับตัวตนด้านอารมณ์ความรู้สึก และความปรารถนาเยี่ยงมนุษย์จึงสามารถหลุดพ้นจากภาวะแปลกแยกและการถูกหลอนหลอน รวมถึงอาการโหยหาอดีตได้ ทางรอดของภาวะวิกฤติอัตลักษณ์ในสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยจึงอาจกล่าวได้ว่าเป็นการ หวนคืนสู่อารมณ์ ความรู้สึกความปรารถนาซึ่งเป็นลักษณะพื้นฐานที่สุดของมนุษย์



บทที่ 6

สรุป

กลไกของตัวบทในชนบสยของขวัญนั้นล้อเล่นกับความมั่นคงทางตัวตนปัจเจกซึ่งประกอบกันขึ้นมาเป็นสังคม ดังนั้น ปัญหาความสั่นคลอนที่เกิดขึ้นกับบุคคลหนึ่ง หรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง ย่อมบ่งบอกถึงความบกพร่อง รอยแตก รอยแยกที่แฝงฝังหรือแสดงตัวอยู่ท่ามกลางบริบททางสังคมและวัฒนธรรมดังกล่าว ความสยงและหลอกหลอนแม้บ่งบอกถึงความผิดพลาด แต่ก็ช่วยย้ำเตือนให้ผู้คนในพื้นที่และเวลาขณะนั้นได้หันกลับมาทบทวนถึงจุดบอดและพยายามแก้ไข อย่างไรก็ตาม ตัวบทในชนบสยของขวัญคัดสรรที่เลือกมาศึกษา ซึ่งมีแก่นเรื่องเกี่ยวกับความสูญเสีย การโหยหาอดีตความหลอกหลอนและการสร้างแฟนตาซีเกี่ยวกับความตายได้ชี้ให้เห็นว่าสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยยังคงต้องเผชิญกับปัญหาเนื่องจากตัวบทคัดสรรจากสองในห้าเท่านั้น อันได้แก่ *Strangers* และ *Outlet* ที่เสนอทางออกที่เป็นไปได้ให้กับตัวละครผู้ประสบกับภาวะวิกฤติอัตลักษณ์ สะท้อนล้อกับผู้คนในสังคมญี่ปุ่นปัจจุบัน และจากการศึกษาวิเคราะห์ตัวบทคัดสรรร่วมกับบริบททางสังคมวัฒนธรรมญี่ปุ่นร่วมสมัย ผู้วิจัยเห็นว่าสังคมญี่ปุ่นขณะนี้ (และอาจหมายรวมถึงสังคมอื่น ๆ ที่อยู่ภายใต้บริบทของทุนนิยมและพื้นที่เมือง) โหยหาความสัมพันธ์เยี่ยงเพื่อนมนุษย์เหนือสิ่งอื่นใด

ในบทนำ ผู้วิจัยได้กล่าวถึงการศึกษาตัวบทญี่ปุ่นร่วมสมัยภายใต้ชนบสยของขวัญ และพบว่า การศึกษาส่วนมากมุ่งเน้นไปยังตัวบทประเภทภาพยนตร์ และค่อนข้างขาดความหลากหลายในการศึกษา ตัวบทที่ปรากฏมักซ้ำ หรือเป็นการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างภาพยนตร์ญี่ปุ่นฉบับดั้งเดิมกับฉบับทำใหม่ (Remake) ของอเมริกา ซึ่งอาจทำให้การศึกษาญี่ปุ่นเองขาดตกไป อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยพบความเห็นพ้องร่วมกันคือสงครามโลกครั้งที่ 2 นำพาวิกฤติอัตลักษณ์ใหญ่หลวงมาสู่สังคม

วัฒนธรรมญี่ปุ่น วิถีชีวิตดังกล่าวสะท้อนอยู่ในตัวบทภายใต้ขอบสยของขั้วญี่ปุ่นร่วมสมัย เป็นวิถีชีวิตที่เกิดจากการแพ้สงครามและการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วสู่สังคมบริโภคนิยมที่เข้ามาพร้อมกับตะวันตก ความเห็นดังกล่าวพ้องกับสมมติฐานของผู้วิจัยในการศึกษาตัวบทคดีสรร ทั้งห้าเรื่องนี้เช่นกัน อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาตัวบทประเภทวรรณกรรมเป็นส่วนใหญ่และนำเสนอการศึกษาวิเคราะห์ในเชิงลึกถึงประเด็นเฉพาะที่ตัวละครของตัวบทคดีสรรประสบภายใต้หัวข้อภาวะวิกฤติอัตลักษณ์ที่นำเสนอผ่านความสูญเสียและการโหยหาอดีต ซึ่งนำไปสู่การสร้างแพนตาซีเกี่ยวกับความตาย ความสัมพันธ์แม่ลูกและความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกกับพื้นที่เมือง

ในบทที่ 2 ผู้วิจัยได้ศึกษาบริบททางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นร่วมสมัยตั้งแต่สมัยหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เพื่อสืบค้นถึงที่มาของภาวะวิกฤติอัตลักษณ์ในสังคมญี่ปุ่นปัจจุบัน เพื่อนำมาศึกษาเทียบเคียงกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครในตัวบทคดีสรรทั้งห้าเรื่อง ผู้วิจัยเลือกศึกษาเฉพาะเจาะจงไปยังยุคสมัยหลังสงครามครั้งที่ 2 จนถึงปัจจุบัน นอกจากเพราะช่วงเวลาดังกล่าวสอดคล้องกับบริบทของตัวบทคดีสรร ทั้งตามเนื้อหาและช่วงเวลาที่เกี่ยวข้องแล้ว ยังเป็นจุดเปลี่ยนครั้งสำคัญของสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นซึ่งยังคงส่งผลกระทบมาจนถึงปัจจุบัน

จากการศึกษาบริบทดังกล่าวพบว่าเมื่อญี่ปุ่นพ่ายแพ้ในสงคราม สถาบันทางสังคมต่าง ๆ อันได้แก่ชุดจักรพรรดิ รัฐ ศาสนา ซึ่งเคยเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของชาวญี่ปุ่นก็ได้เสื่อมความศักดิ์สิทธิ์ลง เนื่องจากการเข้ามารื้อถอน ปรับปรุง เปลี่ยนแปลงรากฐานความเชื่อของอเมริกา แยกจักรพรรดิ รัฐ ศาสนาออกจากกัน ทำให้ความเข้มแข็งของแนวคิดชาตินิยมเสื่อมลง การเข้ามา ของแนวคิดปัจเจกนิยมแทนที่ค่านิยมแบบกลุ่ม เศรษฐกิจทุนนิยมแทนที่ระบบครอบครัวหรือเจ้าขุนมูลนาย รูปแบบครอบครัวเปลี่ยนไปจากครอบครัวรวม สู่ครอบครัวเดี่ยว บทบาทของผู้หญิงถูกจำกัดอยู่ในพื้นที่ครัวเรือน บริษัทเข้ามามีบทบาทในโครงสร้างสังคมญี่ปุ่น โดยเฉพาะในระดับครัวเรือนเป็นอย่างมาก แนวคิดบริโภคนิยมทำให้ผู้คน โดยเฉพาะวัยรุ่น ยึดติดกับการแสดงตัวตนผ่านปัจจัยภายนอก การ

บริโศคแม้เป็นการแสดงออกเพื่อต่อต้านแรงกดดันทางสังคมที่คาดหวังให้ทุกคนมีบทบาทหน้าที่ แต่การต่อต้านดังกล่าวก็ไม่นำพาให้สังคมญี่ปุ่นหลุดพ้นไปจากวังวนเดิม เพราะไม่เน้นการตอบสนองที่จิตใจ แต่กลับเน้นวัตถุและการตอบสนองอย่างเร่งด่วนซึ่งยิ่งตอกย้ำความผิวเผินเบาบาง ไม่ได้แก้ไขที่รากฐานปัญหาทางตัวตน

การตอบสนองทางจิตใจที่เห็นได้ชัดแต่กลับเป็นปัญหาคือการเกิดขึ้นของลัทธิความเชื่อใหม่ต่าง ๆ ซึ่งยิ่งตอกย้ำความสั่นคลอนทางตัวตนของสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย เนื่องจากเป็นความเชื่อที่ก่อขึ้นบนรากฐานอันไม่มั่นคง ย่อมไม่นำพาไปสู่คำตอบทางตัวตนที่คนญี่ปุ่นกำลังต้องการ และลัทธิใหม่มักตอบโจทย์การหลอเลี้ยวทางจิตใจด้วยการบริโศค ตอบสนองอย่างเร่งด่วนเพื่อให้เหมาะกับรูปแบบของสังคมที่เปลี่ยนแปลง จึงเห็นได้ว่าไม่ได้แก้ไขที่รากฐานของปัญหาอย่างแท้จริง กลับยิ่งสนับสนุนรูปแบบที่เป็นปัญหาดังกล่าว

จากทั้งหมดที่กล่าวไป จะเห็นได้ว่าปัจจัยพื้นฐานของปัญหาทางตัวตนสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยคือการที่ชาติถูกทำลายรากฐานความศรัทธาเก่า และการเข้ามาของทุนนิยม บริโศคนิยม นำไปสู่การได้กลับและการหาทางออกที่สะท้อนออกมาในตัวของทัศนคติทั้งห้าเรื่อง บ้างพบทางออก บ้างรู้รับความผิดพลาด แต่ไม่อาจรับมือได้ บ้างติดหล่มวนเวียนอยู่ในวิกฤติ ไม่สามารถก้าวข้ามผ่าน

ในบทที่ 3 ผู้วิจัยศึกษาถึงปฏิกิริยาตอบโต้ความแปลกแยก วิกฤติอัตลักษณ์ด้วยการหลบหนีเข้าสู่โลกแฟนตาซี ภาพแห่งความเพ้อฝัน จากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง *เอริ* และ *โคเล็ท* ใน *Le Portrait de Petit Cossette* พบว่าทางออกอย่างหนึ่ง แต่ไม่ใช่ทางออกอย่างแท้จริงเพราะไม่นำพาไปจบไปการหลุดพ้น ซ้ำยิ่งก่อให้เกิดวังวนของความรุนแรงต่ออัตลักษณ์ซ้ำแล้วซ้ำเล่าคือการสร้างโลกอีกใบหนึ่งขึ้นมาและปฏิเสธที่จะเติบโต การสร้างภาพเพ้อฝันดังกล่าวตอกย้ำความรุนแรงต่อตัวตน เพราะเป็นการสร้างแฟนตาซีโดยฉวยทับความปรารถนาลงบนผู้อื่น เห็นผู้อื่น เป็นเพียงวัตถุ สร้าง “ผู้อื่น” ที่ไม่ใช่ “ผู้อื่น” ขึ้นมา แต่เป็นภาพสะท้อนความปรารถนาของตัวเอง กระบวนการดังกล่าว

ตอกย้ำการลดคุณค่าความเป็นมนุษย์ ผ่านการกดทับตัวตนภายใต้ระบบ ระเบียบ ที่เป็นอิทธิพลของ รูปแบบสังคมสมัยใหม่ ซึ่งเป็นสาเหตุให้ปัจเจกหลบหนีเข้าสู่โลกเพื่อฝันตั้งแต่แรกเริ่ม เมื่อตอบ กลับโดยวิธีเดียวกัน จึงไม่นำพาผู้คนสู่การหลุดพ้นออกจากวงจร กลับยิ่งส่งต่อความรุนแรงต่อตัวตน ให้เกิดขึ้นหมุนวนไม่จบสิ้น เห็นได้จากตัวละครเอริผู้ไม่กล้าออกมาจากแฟนตาซี กับโคเส็ทที่ไม่อาจ เป็นอิสระจากภาพฝันของชายหนุ่ม

ปฏิกิริยาต่อภาวะวิกฤติอัตลักษณ์ไม่เพียงแต่ปรากฏในรูปแบบของการสร้างโลกแฟนตาซีแต่ ยังสะท้อนออกมาในรูปแบบความสัมพันธ์ทางครอบครัวที่พิสดาร ในบทที่ 4 จากรวมเรื่องสั้นชุด *Revenge* ผู้วิจัยศึกษาวิเคราะห์ความสัมพันธ์แม่ลูกแปลกประหลาด และพบว่าโครงสร้างทางสังคมที่ เปลี่ยนไปเนื่องจากความเปลี่ยนแปลงทางรูปแบบเศรษฐกิจ ที่ทำให้พ่อหายไปจากครอบครัว และมอบ บทบาทให้แม่เป็นผู้พุ่มพักครอบครัวซึ่งเป็นหน่วยย่อยที่สุดของสังคมเพื่อเป็นกำลังของชาติสืบไปได้ทำ ให้ “แม่” ต้องแบกรับความคาดหวังของชาติไว้บนบ่า และความคาดหวังที่กดดันต่อตัวตนเองได้ ทะลักล้นออกมาเป็นความพิสดาร พ่อทั้งครอบครัวเพื่อเข้าเป็นส่วนหนึ่งของระบบ แม่ที่ควรจะเป็น หายไป เหลือแต่แม่ผู้บกพร่อง และลูก ๆ ที่ตายหรือแห้ววัน บ่งชี้ว่าบทบาทที่สังคมมอบให้สมาชิก ต้องการการทบทวน ปรับปรุง และเปลี่ยนแปลง

ในบทวิเคราะห์สุดท้าย ผู้วิจัยศึกษา *Strangers ซิโกะกุ* และ *Outlet* ในประเด็นความแปลก แยกกับพื้นที่เมืองซึ่งเป็นแหล่งของทุนนิยม ความแห้งแล้งทางจิตใจผ่านสถาปัตยกรรมที่แบ่งแยกผู้คน ออกจากกันรวมถึงอาชีพการงาน ส่งผลกระทบให้ผู้คนเกิดความรู้สึกแปลกแยกอันนำไปสู่ภาวะ สิ้นคลอนทางตัวตนในที่สุด ผู้วิจัยยังได้นำเสนอด้วยการกลับไปหาอดีตในลักษณะของ “อดีตแช่ แข็ง” โดยไม่นำอดีตมาประยุกต์ใช้กับปัจจุบันนั้นไม่ใช่ทางออก กลับยิ่งตอกย้ำความแปลกแยกและ วิกฤติอัตลักษณ์ ดังเช่นที่เกิดกับ ฮินะโกะ ใน *ซิโกะกุ* ที่พบว่าพื้นที่บ้านเก่าปฏิเสธไม่ต้อนรับเธอ หลังจากที่ตัวตนของเธอกลายเป็นตัวตนของคนเมืองแล้ว ตอนจบที่ฮินะโกะนั่งรถออกจากหมู่บ้าน

อย่างไร้จุดหมายปลายทางสนับสนุนข้อเสนอดังกล่าว การที่หญิงสาวมีอาชีพเป็นศิลปินนักวาดภาพประกอบ แต่กลับไม่อาจหาทางออกที่สร้างสรรค์ให้แก่ตัวเองเน้นย้ำความล้มเหลวของระบบทุนนิยมที่บังคับให้กระทั่งศิลปินชายวิญญูณแลกล้าจ้าง

ในทางกลับกัน สำหรับ ฮาราดะ และ ยูกิ ที่กลับไปหาอดีตและทำความเข้าใจกับบาดแผลของตัวเอง สามารถกลับออกมาได้และดำเนินชีวิตต่อไปโดยสามารถเอาชนะภาวะวิกฤติผ่านการผูกสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้าง การที่ฮาราดะสามารถไว้วางใจเพื่อนและครอบครัว และการที่ยูกิสามารถเยียวยาผู้คนได้ผ่านการมอบความสัมพันธ์แนบชิดทางกายช่วยให้ข้อเสนอแห่งทางออกหนึ่งของภาวะวิกฤติร่วมสมัยสังคมญี่ปุ่น หนทางแห่งการเยียวยาไม่ใช่การสร้างโลกเพื่อฝัน การหมกมุ่นกับความเสื่อมสลาย หนึ่งเฉย หรือการหวนคืนสู่อดีต แต่เป็นการทำความเข้าใจกับอดีตว่าเกิดอะไรขึ้นที่ก่อให้เกิดบาดแผล และการกลับไปปฏิบัติสัมพันธ์กับเพื่อนมนุษย์โดยตัดกำแพงแห่งความเป็นมืออาชีพที่สังคมทุนนิยม บริโภคนิยมปลูกฝังเอาไว้ออกไปอีกครั้ง ดังที่ฮาราดะกับยูกิได้ทำ และเช่นเดียวกับสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย สังคมอื่น ๆ ที่อยู่ภายใต้บริบทของเมืองและทุนนิยมอาจต้องหันกลับมาทบทวนการคืนความสัมพันธ์ฉันมนุษย์ เพราะดังที่เห็นจากการศึกษาวิเคราะห์ตัวบทคัดสรรทั้งห้า วัตถุ หรือการปฏิเสธปัญหาไม่ใช่ทางออกอย่างยั่งยืน

รายการอ้างอิง

- Balmain, C. (2008). *Introduction to Japanese Horror Film*: Edinburgh University Press.
- Blouin, M. J. (2012). *Specters of Modernity: "Supernatural Japan" and the Cosmopolitan Gothic*. Michigan State University.
- Bronfen, E. (1996). *Over her dead body : death, femininity and the aesthetic*: Manchester : Manchester University Press, 1996.
- Caruth, C. (2016). *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History*: Johns Hopkins University Press.
- Davis, C. (2007). *Haunted subjects: Deconstruction, psychoanalysis and the return of the dead*: Springer.
- Edwards, J., & Graulund, R. (2013). *The Grotesque*: Taylor & Francis.
- George, J. (2013). The Future of Japan is 'Very Dark,' Says Ryu Murakami. Retrieved from <http://www.vice.com/read/ryu-murakami-about-north-korea-and-the-future-of-japan>
- Godoy, T., & Vartanian, I. (2009). *Japanese Goth*: Universe Publishing.
- Greenfeld, K. T. (2010). *Speed Tribes: Days and Night's with Japan's Next Generation*: Harper Collins.
- Groom, N. (2012). *The Gothic: A very short introduction*: OUP Oxford.
- Inouye, C. S. (2012). Japanese Gothic. In D. Punter (Ed.), *A New Companion to the Gothic* (pp. 11). Hoboken: Wiley-Blackwell.
- Kerr, A. (2001). *Dogs and demons: Tales from the dark side of Japan*: Macmillan.
- Kinoshita, C. (2009). The Mummy Complex: Kurosawa Kiyoshi's Loft and J-horror. *Horror to the Extreme: Changing Boundaries in Asian Cinema*, 104.
- Konagaya, H. (2001). The Christmas cake: A Japanese tradition of American prosperity. *The Journal of Popular Culture*, 34(4), 121-136.
- Krafft-Ebing, R. (1965). *Psychopathia sexualis: With especial reference to the antipathic sexual instinct: A medico-forensic study*: Arcade Publishing.
- Kristeva, J. (1982). *Pouvoirs de L'horreur (English)*: Columbia University Press.

- Lovecraft, H. P. (2013). *Supernatural horror in literature: The Palingenesis Project* (Wermod and Wermod Publishing Group).
- Lowenthal, D. (1985). *The Past is a Foreign Country*: Cambridge University Press.
- Lunning, F. (2013). *Fetish Style*: Bloomsbury Academic.
- Ogawa, Y. (2014). *Revenge*: Random House.
- Outlet Reading Guide. (2014). Retrieved from http://www.vertical-inc.com/books/outlet_RDG.html
- Pavlov, T. (2007). Consuming the Body: Literal and Metaphorical Cannibalism in Peter Greenaway's Films. In M. K. Mueller, Konstanze (Ed.), *The Object of Desire : The Aestheticization of the Unaesthetic in Contemporary Literature and Culture*. Amsterdam: Brill Academic Publishers.
- Petrovic, P. (2013). Help Me: Interrogating Capitalism, the Specter of Hiroshima, and the Architectural Uncanny in Kiyoshi Kurosawa's Pulse. In L. Kréoger (Ed.), *The Ghostly and the Ghosted in Literature and Film: Spectral Identities*. Newark: University of Delaware Press.
- Pile, S. (2005). *Real cities: modernity, space and the phantasmagorias of city life*: Sage.
- Punter, D. (2012). *A New Companion to The Gothic*. Hoboken: Wiley-Blackwell.
- Richards, A. (2010). *Asian horror*: Oldcastle Books.
- Ross, C. (2015). *Supernatural and Mysterious Japan: Spirits, Hauntings and Paranormal Phenomena*: Tuttle Publishing.
- Schönfelder, C. (2013). Renegotiations of Longing and Belonging: Exile, Memory and Nostalgia. In G. Rippl (Ed.), *Haunted Narratives: Live Writing in an Age of Trauma*. Toronto: University of Toronto Press.
- Simmel, G. (2002). The Metropolis and Mental Life. In G. W. Bridge, Sophie (Ed.), *The Blackwell City Reader*. Malden, MA: Blackwell Publishing.
- Snowden, R. (2013). *Freud In A Week: Teach Yourself*: Hodder & Stoughton.
- Steele, V. (1996). *Fetish: Fashion: Sex and Power* New York: Oxford University Press.
- Taguchi, R. (2003). *Outlet*: Vertical Incorporated.
- Tally, R. T. (2013). *Spatiality*: London : Routledge, 2013.
- Winge, T. (2008). Undressing and Dressing Loli: A Search for the Identity of the Japanese Lolita. *Mechademia*, 47.

Wingfield-Hayes, R. Japan: The Worst Developed Country for Working Mother?

Retrieved from <http://www.bbc.com/news/magazine-21880124>

Yamada, T. (2005). *Strangers*: Faber & Faber, Limited.

เสฐียร, พ. (1986). ศาสนาใหม่ในประเทศญี่ปุ่น: กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน, 2529.

โกโต-โจนส์, ค. (2011). ญี่ปุ่นสมัยใหม่: ความรู้ฉบับพกพา (เ. พลอยแสง, Trans.). กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวิลด์ส.

คงศักดิ์, ส. (1985). วิชาการทุนนิยมของญี่ปุ่น. กรุงเทพฯ: โครงการแปลไทย-ญี่ปุ่น มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.

ทากุจิ, แ. (2551). สารลับจากความตาย (เ. น้ำทิพย์, Trans.). กรุงเทพฯ: เจบี.

ทาดาจิ, พ. (2000). โครงสร้างสังคมญี่ปุ่น = *Nihon Shakai No Kozo*: กรุงเทพฯ : รามาการพิมพ์, 2543.

พิมพ์ครั้งที่ 2.

บันโด, ม. (2005). ชิโกะกุ : แรกรักจากปรภพ: กรุงเทพฯ : บลิส พับลิชชิง, 2548.

พิมพ์ครั้งที่ 5.

ประทุม, อ. (2009). ศาสนาพุทธกับสังคมญี่ปุ่น. In ต. สุรางค์ศรี (Ed.), *สู่ศตวรรษที่ 21 ของสังคมญี่ปุ่น*. กรุงเทพฯ: สถาบันเอเชียศึกษา.

สุรางค์ศรี, ต. (2008). ประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นสมัยใหม่: กรุงเทพฯ : สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2551.

พิมพ์ครั้งที่ 1.

สุรางค์ศรี, ต., ประทุม, อ., บุญยง, ช., สมชาย, ช., ชมนาด, ศ., & ทรายแก้ว, ท. (2009). *สู่ศตวรรษที่ 21 ของสังคมญี่ปุ่น*: กรุงเทพฯ : สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.

พิมพ์ครั้งที่ 1.

อรรถจักร์, ส. (2012). *Japanization*: กรุงเทพฯ : openbooks, 2555.

พิมพ์ครั้งที่ 3.

อะกุตระงะวะ, ร. (2011). ราโซมอน และเรื่องสั้นอื่นๆ (เ. ปิยะวิทย์, Trans.): กรุงเทพฯ : สมมติ 2554.

พิมพ์ครั้งที่ 2.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

จบการศึกษาชั้นมัธยมปลายจากโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา แผนกศิลป์-ภาษา (ฝรั่งเศส) ในปีการศึกษา 2551 จากนั้น เข้าศึกษาต่อที่ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร จบการศึกษาในระดับปริญญาตรีในปีการศึกษา 2555 ปัจจุบันทำงาน ตำแหน่งผู้ช่วยผู้บริหารและผู้ประสานงานทั่วไปที่โรงเรียนในเครือประภามนตรี

