

EARTH IN MY WINDOW

窓に地球

Takashi Murakami

(Translated by Linda Hoaglund)

村上 隆

1. Little Boy

The scent of summer is a *kamikaze* [divine wind]
A vanished future dreams of tomorrow
Gleaming wings, a terrified profile
Feigning blissful ignorance when we all know

An historic first, a midsummer memory
Don't ever forget, proudly beaming
Strutting like a star, can you soar through the big summer sky?

That you may never have a second chance
We really hope, we're all praying

Don't ever forget, by the way, we're
Japanese, too, for better or worse
Swing it from your hands, proudly under the big summer sky

Farewell to arms, under the midsummer sky
Let's smile in a corner of the room
Who's that staring, who's that hiding there?
With the face of a newborn
Who are you? What are you? Who are you?
(Kicell, "Enola Gay," 2004; lyrics and music
by Takefumi Tsujimura)*

1. 「Little Boy」

夏のにおいは どこ吹く神風
消えた未来が 明日を夢に見れば
光る翼は 怯えた横顔
知らん顔して みんな知っているよ

世界初の 真夏の思い出
忘れないで 鼻高々
スター気取りで 夏の大空舞えるかい?

君の出番が 二度と無い事を
ほんと願うよ みんなで祈ってるよ

忘れないで ちなみに僕ら
日本人だよ いいも悪いも
その手にぶら下げる 夏の大空胸を張れ

武器よさらば 真夏の空で
笑いましょう 部屋の隅で
こっちを見ている そこに隠れているのは誰?
生まれたての顔して
君は誰だ 君は何だ 君は誰だ
(キセル「エノラ・ゲイ」 作詞作曲・辻村豪文
2004年)*

Figure 1a.1

Howl and Sophie, from *Howl's Moving Castle*
《ハウルの動く城》より「ハウルとソフィー」
2004
Animated film; director: Hayao Miyazaki
© 2004 Nippon - GNDODT



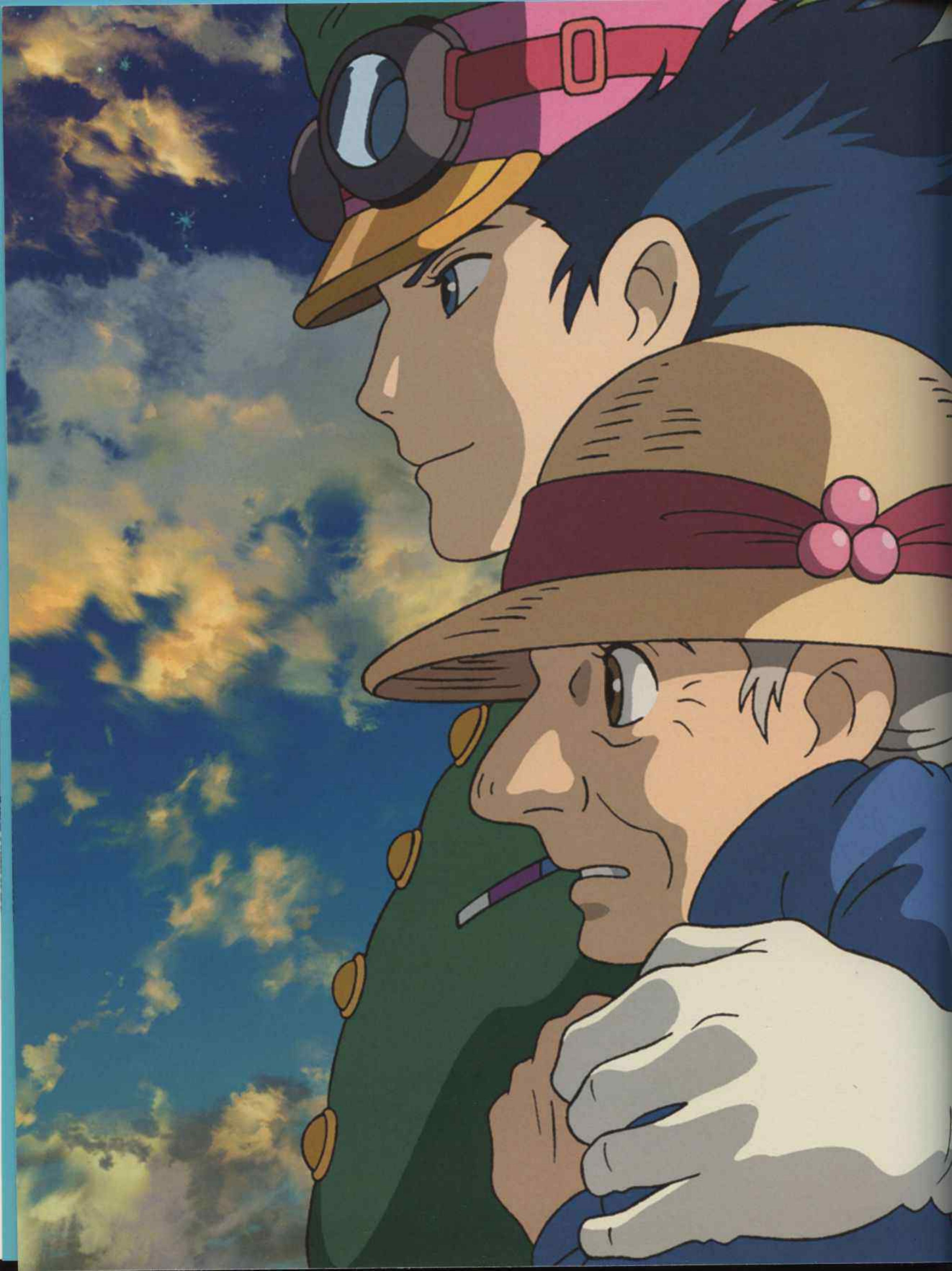
Figure 1a.2

Enola Gay

エノラ・ゲイ

Photo: George E. Staley, National Air and Space Museum,
Smithsonian Institution (SI 99-4969).

* Used by permission of JASRAC
License no. 0903095-501



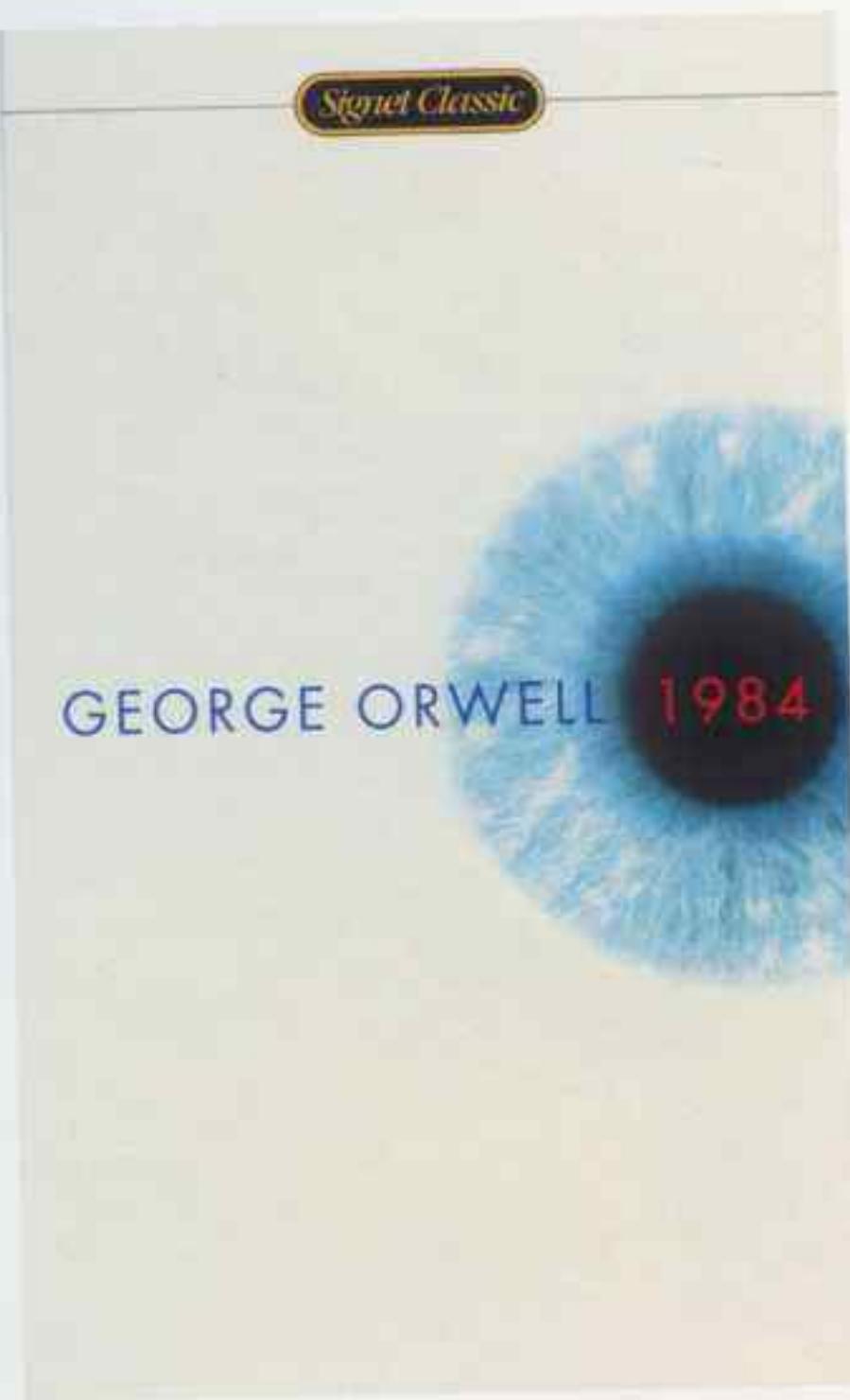


Figure 1a.3
George Orwell
1984 (cover)
『1984』(表紙)
1949
Book (publisher: Signet Classic, 1990)
© New American Library, a division of Penguin Group (USA), Inc. 1961

On August 6, 1945, for the first time in actual warfare, an atomic bomb, nicknamed "Little Boy," exploded over the city of Hiroshima (pl. 6). Three days later, on August 9, a second atomic bomb, nicknamed "Fat Man," hit Nagasaki. Together, the two bombs killed more than 210 thousand people; when survivors afflicted by the after-effects of the bombs are included, the figure rises to some 370 thousand. After the tragic explosive-destructive-Whiteout! of the bombs, only burned-out rubble remained: wasteland upon wasteland, utterly vacant land. After the blinding white light, a conflagration of orange ... and then, instantaneously, a torrent of pitch-black rubble and mangled body parts actually rained on the people on the ground.

Shortly thereafter, Japan surrendered unconditionally, bringing the fifteen-year Pacific War to an end.

2005. Sixty years after the war. Contemporary Japan is at peace.

But everyone who lives in Japan knows—something is wrong. Still, it's not worth a second thought. Young girls butchered; piles of cash donations, scattered recklessly on foreign soil; the quest for catharsis through volunteerism; a brazen media prepared to swallow press restrictions in support of economic growth. The doorways of passably comfortable one-room apartments, adorned meaninglessly with amulet stickers from SECOM, a private security company. Safe and sound, hysteria.

Japan may be the future of the world. And now, Japan is Superflat.

From social mores to art and culture, everything is super two-dimensional.

Kawaii (cute) culture has become a living entity that pervades everything. With a population heedless of the cost of embracing immaturity, the nation is in the throes of a dilemma: a preoccupation with anti-aging may conquer not only the human heart, but also the body.

It is a utopian society as fully regulated as the science-fiction world George Orwell envisioned in 1984: comfortable, happy, fashionable—a world nearly devoid of discriminatory impulses. A place for people unable to comprehend the moral coordinates of right and wrong as anything other than a rebus for "I feel good."

1945年8月6日、人類史上初、兵器の原子爆弾愛称「Little Boy」が広島の街の上で炸裂した(pl. 6)。続いて9日長崎に二発目の原子爆弾愛称「Fatman」が投下され合計21万人が死んだ。(後遺症を含めると37万人とも言われている)。原爆の破裂破壊惨劇ホワイトアウト!の後は焼け野原。荒野、そしてまた荒野。まっさら更地。真っ白な光の後にはオレンジ色の炎…の後に真っ黒な瓦礫肉体大破が一瞬に現実に身の上に降り掛かった。

直後日本は無条件降伏し、15年におよぶ太平洋戦争が終結した。

2005年。戦後60年。現代の日本、平和だ。

しかし日本に住み暮らす者は気づいている。どこかおかしい事を。だが気にする程の事もない。幼女を切り刻み、義援金の山をばらまき、ボランティアのカタルシスを人生の糧にして、経済成長の正義のため報道規制をも辞さないメディアの面構え。適度に心地いいワンルームマンションの玄関口には無意味なSECOM(民間警備会社)のお守りステッカー。安全安心、ヒステリー。

日本は世界の未来かもしれない。そして、日本のいまはSuperflat。

社会も風俗も芸術も文化も、すべてが超二次元的。

かわいい文化は血肉となって全てに蔓延し、子供のままでいる事になんの躊躇も無く、アンチエイジングの感覚は心だけでなく体をも統制出来うると、国を挙げての葛藤中だ。

ジョージ・オーウェルが書いた小説『1984』のような統制されたSF的ユートピア社会。居心地が良く、ハッピーでおしゃれで、そして差別の気持ちもほぼ無き世界。正義の座標軸ってもんは自分の「気持ちいい」と同義語だってしか理解出来ない輩の生きる空間。

資本主義の名の下、アメリカの傀儡政権が完全完成した後に来た平板な形骸としての国家。その空虚の坩堝の中で生きる人間たちが繰り広げる、言葉では割り切れない堂々巡り。その謎を解くために、画像や歌、もしくはなにがしかの表現行為を媒介にして、コンピューターにスクリーンするように一枚ずつのウィンドウを立ち上げて、それらウィンドウを一気に



Figure 1a.4
The Seven Samurai
七人の侍
1954
Film; director: Akira Kurosawa
© 1954 Toho Co., Ltd. All Rights Reserved.

These monotonous ruins of a nation-state, which arrived on the heels of an American puppet government, have been perfectly realized in the name of capitalism. Those who inhabit this vacant crucible spin in endless, inarticulate circles. In order to solve the puzzle of Japanese culture today, let us view it through individual windows, whether images, songs, or some expression or behavior, as though screening them on a computer. Guided by the fragment of a soul visible at the instant those windows coalesce as one, we will draw the future a little closer.

When *kawaii*, *hetare* (loser), and *yurui* (loose or lethargic) characters smile wanly or stare vacantly, people around the world should recognize a gradually fusing, happy heart. It should be possible to find the kernels of our future by examining how indigenous Japanese imagery and aesthetics changed and accelerated after the war, solidifying into their current forms.

We Japanese still embody "Little Boy," nicknamed, like the atomic bomb itself, after a nasty childhood taunt.

2. Japanese Film in the Sixty Years After the War
Akira Kurosawa's undisputed masterpiece, *The Seven Samurai* (1954), a lengthy entertainment running three hours and twenty-seven minutes, was released nine years after the war, and became a record-breaking hit in Japan. Upon its release, long lines snaked outside theaters in Japan, and the film rapidly achieved international popularity; it won the Venice Film Festival's Silver Lion in the same year. Remade abroad, it has gained countless Japanese and international fans. With

結合した瞬間に見えた風景の中にある一片の魂の所在、それらを手がかりに未来の世界を少しだけ引き寄せてみよう。

「かわいい」「へたれ」「ゆるい」キャラクターたちが生氣無くにっこり笑いかけるとき、無表情に見つめるとき、世界の人々は融解してゆく幸福な心に気がつくはずだ。元よりあった日本人の画像感覚、美意識が、戦後、変形加速して、今ある形に固着した。その中に、未来を予見出来る種を見つける事が出来るはずだ。

子供の喧嘩の時に相手を揶揄するように名付けられた原子爆弾の愛称そのままに、我ら日本人は「Little Boy」=「ちっちゃな子供」そのままだ。

2. 戦後60年、日本の映画

黒澤明監督の最高傑作《七人の侍》(制作年度1954年)は、戦後九年経った日本で、空前のヒットを飛ばした、3時間27分の長編大作。封切り直後から映画館には長蛇の列がなし、その人気は海外にも波及した。同年にはヴェネチア映画祭銀獅子賞も受賞。アメリカでリメイクされるなど内外に根強いファンが多い。この作品は当時の侍映画を革新するに値する、徹底したリアリズムへの肉迫を設定基準としていた。テーマは人間の生きる根源、貧しさ、喰う事、誇り、忠義、士農工商というヒエラルキーの無意味さ、戦う事の虚しさ。複雑で幸福の所在が見え辛い世の中であっても、ただ生きる。そんな農民、または庶民たちのせめてもの生きる権利獲得を謳うものだった。

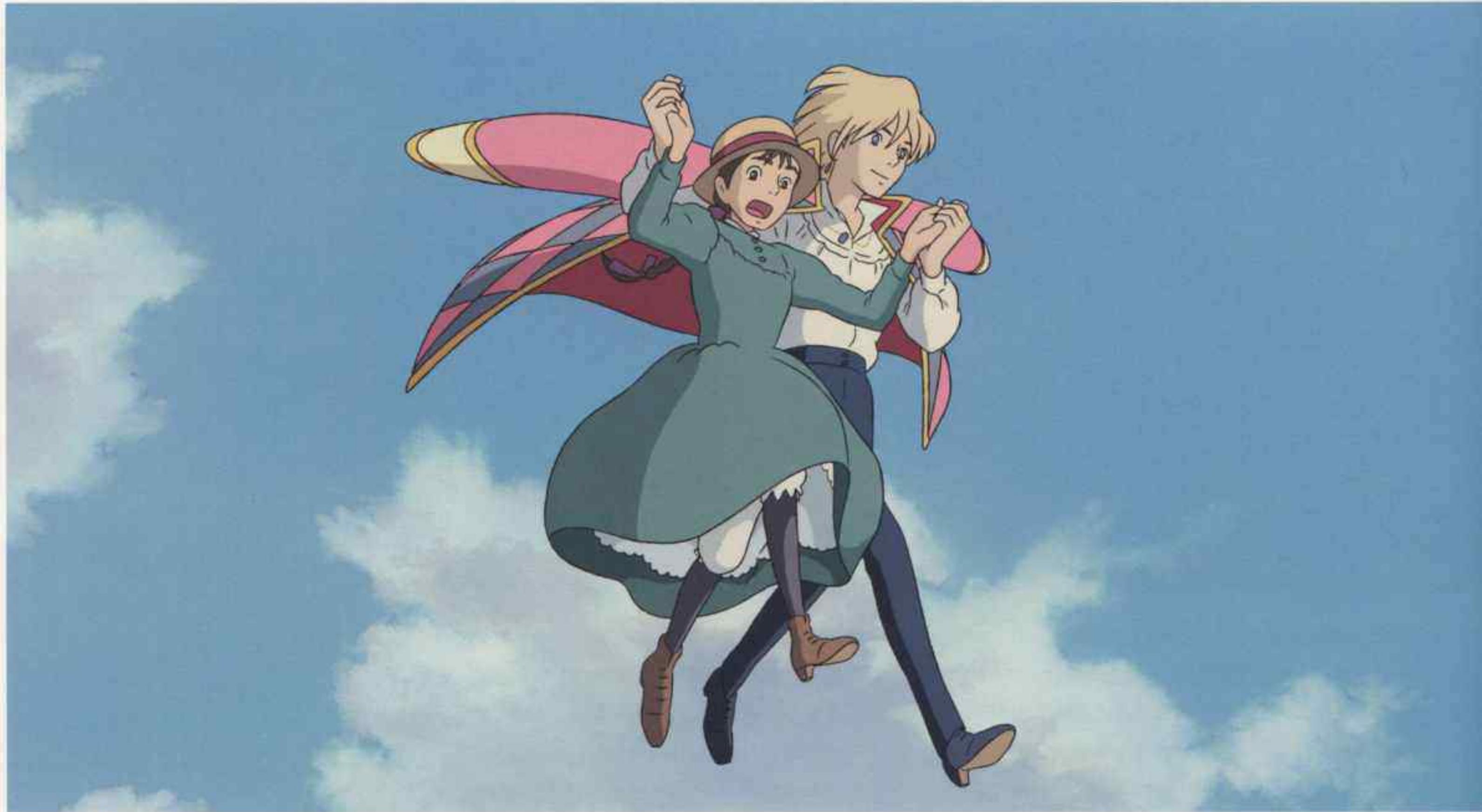


Figure 1a.5
Howl and Sophie flying,
from *Howl's Moving Castle*.

『ハウルの動く城』より
「空を飛ぶハウルとソフィー」

2004

Animated film; director: Hayao Miyazaki
© 2004 Niberiki - GNDODDT

its relentless pursuit of realism, the film broke new ground among samurai films, dealing with such themes as human resilience, poverty, hunger, pride, loyalty, the futility of Japan's feudal hierarchy (warriors/peasants/artisans/merchants), and the folly of strife. The world may be a complex place where happiness eludes many, yet humans survive. *The Seven Samurai* was a hymn to the triumphant right of the peasant or the common man to live.

Although the Japanese had achieved a miraculous postwar revival and no longer scrambled for food, hunger was still an indelible memory, tinged with nostalgia. As they searched for self-respect while acknowledging defeat, *The Seven Samurai* was no mere costume drama: it was their own struggle. The film defined the Japanese people.

With the changing fortunes of the years, the coordinates of entertainment also shifted.

Now it's 2005. What film defines the Japanese today? Without question, it is *Howl's Moving Castle*, released in Japan in late 2004.

Hayao Miyazaki, a nationally beloved director whose new works are eagerly anticipated, achieved an unprecedented feat with his previous film, *Spirited Away*, the highest-grossing film in Japanese screen history.

戦後、奇跡の復興を遂げてなんとか喰えるようになっていた日本人にとって、一種のノスタルジーとして、拭えぬ記憶としての餓えや、敗戦を受け入れる人間の尊厳の所在地を探す、当時の日本人そのものとも言える、侍映画を超えた作品であった。そして国民的な映画となつた。

時代の変遷と共にエンターテイメントの範も変わる。

2005年、年頭。日本の国民的映画は何か。それはズバリ《ハウルの動く城》(公開は2004年末)だ。

前作《千と千尋の神隠し》で、邦、洋画合わせて歴代興行収入一位の金字塔を打ち立て、国民的映画監督として常に新作が待たれていた、宮崎駿監督のこの新作は公開されるやいなや、絶大な支持を受けている。この映画には、現代の日本人が何を求めているのか、の答えが凝縮されているはずだ。その鍵をいくつか読み解いてみよう。

主人公の女の子ソフィーは18歳。アルザス地方を彷彿させる20世紀初頭のヨーロッパのような、世界のどこか。愛国主義全盛の時代、王国の兵士たちが今まさに、戦地に赴こうとしている。ソフィーはある日、街で美貌の青年

His latest film, *Howl's Moving Castle* (in current release), is overwhelmingly popular. This film should provide a snapshot of what Japanese people want today. Let us analyze several of its key components.

The young protagonist, Sophie, is eighteen years old. It is the dawn of the twentieth century, an era of unsurpassed nationalism, somewhere in a faintly Alsatian corner of the world. Soldiers of the realm head out to battle. One day, Sophie encounters a beautiful young wizard, Howl. Fleeing from an unknown pursuer, the young man flies up into the sky carrying Sophie, who promptly falls in love with him.

That night, the Witch of the Waste casts a spell on Sophie, transforming her into a ninety-year-old woman. Homeless, Sophie wanders into Howl's dreaded moving castle, where she takes up residence as an aged housekeeper, disguising her true identity. As Sophie embraces her strange new life in the castle with Howl, his apprentice Markl, and Calcifer (a fire demon who keeps the castle in motion), she opens her heart to them, acknowledging their mutual bonds, and realizes that she is happy. Meanwhile, Howl, who has always pursued a solitary existence, evading his wizardly obligations to engage in war, also changes. Even as he grows haggard from nightly exposure to the fires of war, he has found someone he must protect. By falling in love with Sophie, Howl discovers one cause for which it is worth sacrificing himself to the ravages of war. But the fires of war mercilessly consume even Howl's humble resolve, and he is quickly reduced to an evil fighting machine.

Surmising that Howl's condition stems from a youthful obsession with sorcery, Sophie leaps across space and time back to Howl's childhood, where she must win his heart. She fulfills her goal, the war ends, and Sophie and Howl live happily in the castle.

In the story, Sophie bounces back and forth between eighteen and ninety, aging when she is indecisive and regaining her youthful appearance whenever she makes a choice; she constantly metamorphoses, heedless of the demands of any linear narrative. In the happy final scenes, Sophie is a girl again, yet she retains a shock of white hair.

The film is based on a 1986 novel by Diana Wynne Jones. Although the film remains true to the basic outline of the book, the original plot has been relentlessly altered. Miyazaki's adaptation is rooted in the

ハウルと出会う。何かに追われているらしい青年はソフィーと共に天へ舞い上がる。そして彼女はその魔法使いに恋をする。

その夜ソフィーは、荒地の魔女と名乗る魔法使いに呪いをかけられ、90歳の老婆に姿を変えられてしまう。居場所の無くなつたソフィーは人々が恐れる「ハウルの動く城」に迷い込み、本来の少女の姿を隠して住み込みの老婆の家政婦となる。ハウルや彼の弟子のマルクル、城の動力源である炎の悪魔カルシファーたちと城で奇妙な共同生活を始めるうちに、心を開き、彼らとの心の繋がりを自覚し始め、その事が幸せであると気がつく。一方その世界では魔法使いの義務とされている戦争への参加からいつも逃げ回って、一人で生きてきた城の主、ハウルにも変化が出て来た。夜ごと戦火にまみれて憔悴するハウル。しかし、守るべき人を得た、つまりソフィーに恋をしたハウルは彼女を守るその一点だけにおいて戦火をくぐる正義を得る。しかし戦争の業火はそんな小さな決意もぐたぐたに煮込んでしまい、ハウルはただの戦闘マシンの悪魔と化してしまう。

ハウルの子供時代に強烈な魔法への欲求で心臓を奪われ、心を失くしていることが現在の悪魔化してしまった大元なのではないか?と察したソフィーは、なぜか時空をも超越してハウルの子供時代へと飛び、その心の奪還を試みる。そしてそれは成就し、戦争も終局へと向かい、ソフィーとハウルは動く城で幸せな生活を営む。

劇中ソフィーは18歳と90歳の年齢を行き来し、心定まらぬ時には90歳に、決意を心に宿す瞬間は少女の姿にと、物語進行上の説明もそこそこにメタモルフォースし続ける。最後には髪の毛のみが白髪になった少女の姿でハッピーなエンドロールを迎える。

原作者は現代イギリスの童話作家ダイアナ・ワイン=ジョーンズの1986年の作品。物語の骨子は生きしつつ、原作の物語はシフトし続けている。物語は主人公と今に生きる日本人そのものの生き方の模索を軸に、太平洋戦争で受けた監督宮崎駿自身のトラウマを乗り越えんとする辛辣真剣な叫びをも封入。完全なる敗戦国あがり、ノンポリ参戦国家に住み暮らし、映画を作り上げるしかないと自嘲する宮崎本人の自画像へと変化していく。



Figure 1a.6
Howl monsterized, from *Howl's Moving Castle*
『ハウルの動く城』より
「怪物に姿を変えてしまったハウル」
2004
Animated film; director: Hayao Miyazaki
© 2004 Nibariki - GNDOT



Figure 1a.7
Sophie traveling back in time to
Howl's childhood, from *Howl's Moving Castle*
『ハウルの動く城』より
「ハウルの子供時代に戻ったソフィー」
2004
Animated film; director: Hayao Miyazaki
© 2004 Nibariki - GNDOT

protagonist's quest for the meaning of life, which mirrors the same quest of contemporary Japanese. It also incorporates Miyazaki's corrosive yet genuine struggle through personal traumas suffered during the Pacific War. Gradually, Miyazaki has transformed Wynne Jones's story into a self-deprecating portrait of himself, concluding that if he must live in a land of complete defeat, which has chosen apolitical involvement in war, he has no choice but to keep making movies.

A Hollywood producer reading the screenplay in advance might well have had misgivings about financing *Howl's* mammoth production costs. But Miyazaki has created the ultimate entertainment for present-day Japan, with a powerfully cumulative structure, sequences of intense passion, vivid renderings of a contemporary Japanese ethos, and a voracious appetite for relentless volleys of "messages." Miyazaki knows better than anyone that the Japanese audience hungers for a narrative structure alien to the logic of American films.

The film has three major themes. First, war is untenable, and no matter how righteous its cause, breaks down the human spirit; the fact that war begins and ends at the capricious whim of a handful of people is cause for despair. In other words, war is ultimately meaningless. Second, no one can live alone. The film stresses our essential need for community, even if it is only a pseudo-family. Third, reality lies somewhere between "aging" and "anti-aging." The film offers a prescription for the human heart by acknowledging the process of maturation and aging inherent to the span of human life.

All of the problems confronted by the Japanese today are present in *Howl's Moving Castle*. Take war, which by all rights should concern us. Even the most obtuse Japanese recognize that we support the war in Iraq. Yet the average person cannot afford to get involved. We feel helpless to change the situation and guilty for living in safety, yet no one takes any action. Then there are the string of recent natural disasters, the murders of young girls and other outrageous crimes, the normalization of young "shut-ins," and the meaningless continuity of family; finally, our headlong rush toward an aging society, filled with anxiety.

This paradox of an old woman and young girl who occupy one body, this portrayal of the concomitant

メジャーハリウッドのプロデューサーが事前にこの作品のシナリオを見たなら、巨額な制作費を出す事は躊躇するであろう。しかしその構造、すなわち強烈なパッションの連続。今の気分を活写する欲張りなメッセージの連射、その力をもって、現代の日本における最高なエンターテイメント映画となっているのだ。求められている映画の構造そのものがアメリカ型映画のロジックではない事は宮崎その人が良く知っている。

この作品のテーマは三つだ。一つ目は、戦争は理不尽でありどんな正義や根拠があるとも人心が崩壊してしまう。そして戦争の始まりや終わりは一部の人間たちの気まぐれで決定されてしまっている事への絶望、つまり戦争の無意味さの提示。二つ目は、人は一人では生きていけない。家族的なコミュニーンは疑似体だとしても、必要だ、という主張。そして三つ目。エイジングとアンチエイジングの狭間のリアル。すなわち本来の人間の持つ時間軸での成長老化プロセスをどのように認めて行くのか、その心の処方箋。

現代の日本人がまさに直面している問題が、《ハウルの動く城》には全て揃っている。他人事ではないはずの戦争。いくら愚鈍な日本人とて、イラク戦争に加担している事ぐらいは認識している。しかし庶民は関われない、状況を変えられない無力感と安全圏にいる自分たちに対する後ろめたさを感じつつ、行動を起こす訳でもない。それに加えて次々と降り来る天災の数々。幼女殺害や理不尽な事件、常態化している引きこもりや家族存続の無意味化。そして老齢化社会への不安を抱えての突入。

物語中老婆と少女が一体化してエイジングの時間軸を融解させるバラドクスは、いまや現実になろうとしている。加えてそれらの表現には、既にメディアスターとなってしまった白髪の監督その人が完全にたぶる事で、苦しみが観客にとってより身近となり、共感可能となっているのだ。

ハウルは戦火の中、自身を見失って怪物と化していく。そこから抜け出すには、過去に戻って自身を取り戻すしか無い。その葛藤の代償獲得の不可能性がどれだけ高いのか、彼は知っている。その葛藤は、そのまま太平洋戦争中に幼少時代を東京で過ごし戦火を逃れて疎

coordinates of age, is about to unfold in the real world. The superimposition of Miyazaki himself, now a white-maned media star, onto this image allows the audience immediate access to hardship, opening them up to sympathy.

In the fires of war, Howl loses sight of himself and becomes a monster. He can only escape by returning to the past to find himself again. He knows how grim his chances are. Howl's dilemma is based on Miyazaki's own childhood experiences of escaping Tokyo and the ravages of war for the countryside during World War II. Miyazaki has candidly discussed the guilt and trauma that he felt over his family's refusal, as they escaped Tokyo by truck, to help other families begging rides along the way for their children. In addition, he is haunted by the shattered dreams of his youth, when he acted on his belief that ideology could change the world. The heroic sight of Howl, transformed into a kamikaze-like flying fighter amidst a landscape reminiscent of firebombed Tokyo, is rendered real by the fact that Howl indeed has no goal. The gradual transformation of a gentle, charming man into a demon as he is dragged into battle may be construed as a powerful protest against the meaninglessness of war, cloaked in the guise of a children's fairytale. *The Seven Samurai* brought relevance through realism to postwar Japanese; Miyazaki achieves empathy with contemporary audiences not by approaching realism (there are no scenes of human death in the film), but by spinning a children's fantasy. *Howl's Moving Castle* responds to the fears of death that beset Japanese, both young and old. The fantastic, nearly religious scene in which Sophie traverses time and space to enter Howl's childhood foretells our invitation to the netherworld beyond death; it half suggests karmic reincarnation.

Sixty years after the war, the vestigial phantoms that Miyazaki failed to conquer in his youth still trap this filmmaker, goading him to portray the folly of war. And audiences are moved by Miyazaki's personal dilemma, with which they empathize and find resonance. This is the movie Japan wants now.

3. Death and Narrative Merge

The catharsis in Akira Toriyama's *Dragon Ball*, the quintessential mainstream manga, is a climax that never ends. *Dragon Ball* was the engine that drove *Shōnen Jump*, a weekly teen manga magazine with a circula-

開した宮崎監督の体験から来る。戦火の中、宮崎の一家はトラックで脱出をはかり、行く道々で子供を乗せてくれと懇願する親子たちを振り切って自分たちは疎開した。その事への罪悪感とトラウマのあるインタビューで語っていた。加えて若き日にイデオロギーで世の中が変わると信じ、活動し、そして夢の挫折した経験。東京の大空襲を焼き直したような風景の中で「神風」と化したハウルの戦闘飛行モードの勇壮な姿は、一見目標がありそうで、全く無い事がリアルである。戦争に巻き込まれる事で、心優しき色男さえ、次第に悪魔化してしまった下りは、子供たちへの童話の形を借りた戦争の無意味さを強烈にプロテストしているとも言えよう。しかし太平洋戦争後九年経た時に作られた黒澤明監督の《七人の侍》とは違い、リアリズムに引き寄せての表現ではなく、お伽噺にする事で現代人に共感を呼び起こす。(この映画の中では人間の死ぬシーンは皆無である)。日本人の老若男女すべてが持っている死に対する不安に対する答え。死後に到る黄泉の世界への誘いをも予感させる、時空を超えてハウルの子供時代ヘソフィーが赴き見る幻想的な光景は、輪廻転生を示唆する宗教的なシーンにも見える。

戦後60年。未だに戦争の亡靈から抜け出せずに、しかし若かった時にその亡靈を払拭しきれなかった残滓が宮崎監督を突き動かし、戦争の無意味さを今に描き出させる。そして観客はその宮崎本人の葛藤に共感、共鳴し、心が動く。それが今の日本が望んでいる映画なのだ。

3. 融解する「死」「物語」

メジャーマンガの代名詞《ドラゴンボール》におけるカタルシス。それは終わらないクライマックスだ。最高発行部数653万部を売っていたお化け週刊少年マンガ誌『少年ジャンプ』。ちなみに日本の最大メジャー新聞の発行部数が約1000万部(読売新聞)であることからも、マンガ誌の販売規模の大きさが理解されよう。原作鳥山明の《ドラゴンボール》はその尋常ならざる発行部数を牽引していた。1984年から95年までの12年間で全520話。当時最強の人気マンガだった。単行本の販売部数は2000年度まで累計1億2600万部。もちろんテレビ・アニメーションにも映画にもなり、ゲームに



Figure 1a.8
Akira Toriyama
Dragon Ball, vol. 1 (cover)
『ドラゴンボール』第1巻(表紙)
1985
Book (publisher: Shūeisha)
© 1984 Bird Studio/Shūeisha Inc.



Figure 1a.9
Akira Toriyama
Gokū (right) fighting an opponent, from
Dragon Ball (complete edition), vol. 32 (page 58)
『ドラゴンボール』完全版第32巻より
「敵と戦う悟空」(58頁)
2004
Book (publisher: Shūeisha)
© 1984 Bird Studio/Shūeisha Inc.

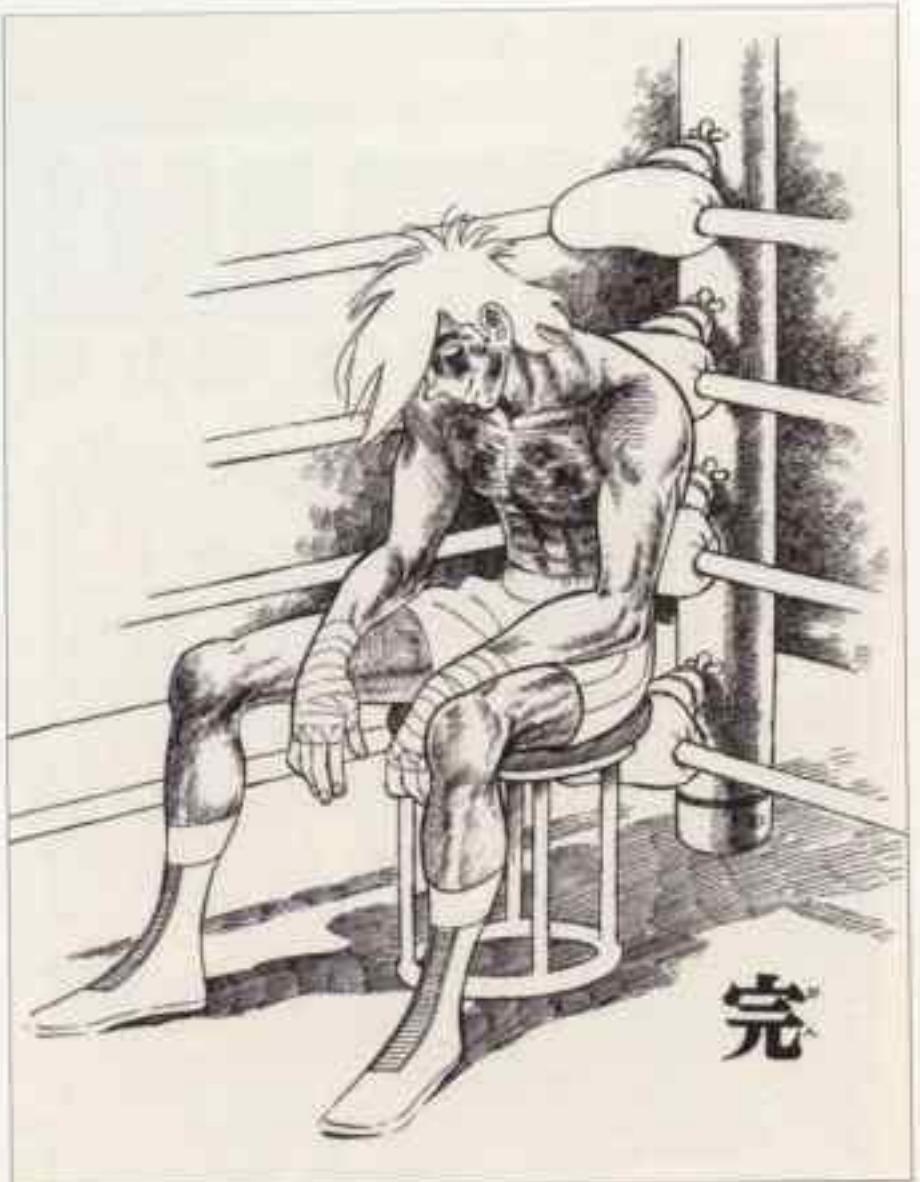


Figure 1a.10
Asao Takamori and Tetsuya Chiba
Last scene of *Tomorrow's Joe*
『あしたのジョー』ラストシーン
1973 (original manga publication)
Manga; reproduced from *Ashita no Jō*, vol. 12,
published by Kodansha Manga Bunko (2000)
© Asao Takamori and Tetsuya Chiba. All Rights Reserved.

tion of 6.5 million. To put this in perspective, *Yomiuri Newspaper*, Japan's largest daily, has a circulation of 10 million. *Dragon Ball* ran to some 520 installments over twelve years from 1984 to 1995. The mightiest popular manga of its day, it had sold over 126 million manga paperbacks by 2000. It goes without saying that *Dragon Ball* spin-offs abound, including an animated TV series, movies, and games. Vast quantities of *Dragon Ball* characters and merchandise have been produced.

Dragon Ball began with a heartwarming story before shifting into an action series built around the warrior tournaments of the Peerless Martial Arts Association (*Tenka Ichi Budōkai*). The protagonists fight, win, lose, and learn lessons, then return to fight again in an endless cycle. The tenets of the *Shōnen Jump* philosophy, "friendship, struggle, and victory," intensify the moment battling warriors become friends. *Dragon Ball* then evolved into a battle against aliens intent on world domination, expanding its narrative scale, which increasingly inflates the top warriors and their challengers. The colossal popularity of the series so extended its life that acrobatic devices were continually employed to keep the narrative alive, evading the pitfalls of routine characters and plots. The series eventually went so far as to have protagonist Gokū and the other warriors attain life after death halfway through their stories by means of a miraculous device. Gokū, for example, continues his animate existence by wearing an angel's halo. *Dragon Ball* is premised on the preposterous notion that a dead, halo-sporting hero can reduce each of his persistent challengers—from nemesis and super-nemesis to hyper-nemesis—to a pulp. The never-ending cyclical narrative moves forward plausibly, seamlessly, and with great finesse.

In the 1990s, the manga-loving public grew dissatisfied with the essential manga catharsis at the heart of *Tomorrow's Joe* or *Space Battleship Yamato*, in which the final death of the protagonist provides sentimental inspiration. That public demanded a riskier, high-wire narrative to sustain its addiction to weekly manga magazines.

In fact, as legend has it, the creator of *Dragon Ball* and his readers ended up playing out a game of one-upmanship as extreme—and even as hazardous—as the rigorous thousand-day ascetic practice that an Esoteric Buddhist monk would undergo on the sacred

もなる。マーチャンダイズも数限りなく発売された。

冒頭はほのぼのとしたエピソードから始まる。それが転じて、天下一武道会という最強の闘志を決定するコンペティションでの戦闘が、ストーリーの基点に変わって行く。次々と主人公たちが勝利し、敗北し、そして学び、復活する。少年ジャンプ型哲学「友情、努力、勝利」の法則は、向かい合う敵同士が友となる瞬間に一気に盛り上がる。さらには地球侵略を狙うエイリアンとの戦いに移行して行き、物語はますます巨大化し、最強対戦者のインフレをも起こして行く。人気作品故、超長期の連載期間を強いられ、ネタもお話しにもマンネリに陥ってしまう危険を常に回避し、お話し再生に転化させるアクロバットをやり続けた。その手法は、主人公悟空を始めとした戦士たちが物語の後半、死んで生きるという奇跡的な仕掛けを組み込む事で完成する。天使の輪をつけて生きている。強敵一超強敵一超々強敵と次々と出現する敵役も、天使の輪をつけた死者である主人公に痛めつけられるという理不尽。堂々めぐりがまことしやかに、矛盾無く物語が進行しているようにみせる手腕。

一般的には90年代に入ってのマンガのカタルシスは、『あしたのジョー』や『宇宙戦艦ヤマト』のような、主人公の「死」＝センチメンタルな感動という単純な図式では満足されなくなってしまう。もっときわどい綱渡りなドラマでなければ毎週中毒的に週刊マンガ誌を消費させる事が出来なくなっていたのだ。

密教の高位の僧の称号で、靈山比叡山では千日に渡って死に至るほど荒行をこなす「阿闍梨」への道のように、『少年ジャンプ』の読者と作家との修行的なる駆け引きは、「死」をも乗り越えていく無限ループが究極のエンターテイメントであった、と今に伝える。そういう共犯関係をも構築するまでの作者、そして編集部、そして読者との関係が時代の空気とも絡み合い、マンガの読み方の新しい地平を拓いた。そして物語は融解し、起承転結はお話しの基礎では無くなってしまった。

マンガ全盛期を象徴するもう一つの作品、大友克洋作『AKIRA』(pl. 18)にも、『ドラゴンボール』とは違った形での既存のマンガ構造を革新させたテクニックを見る事が出来る。大

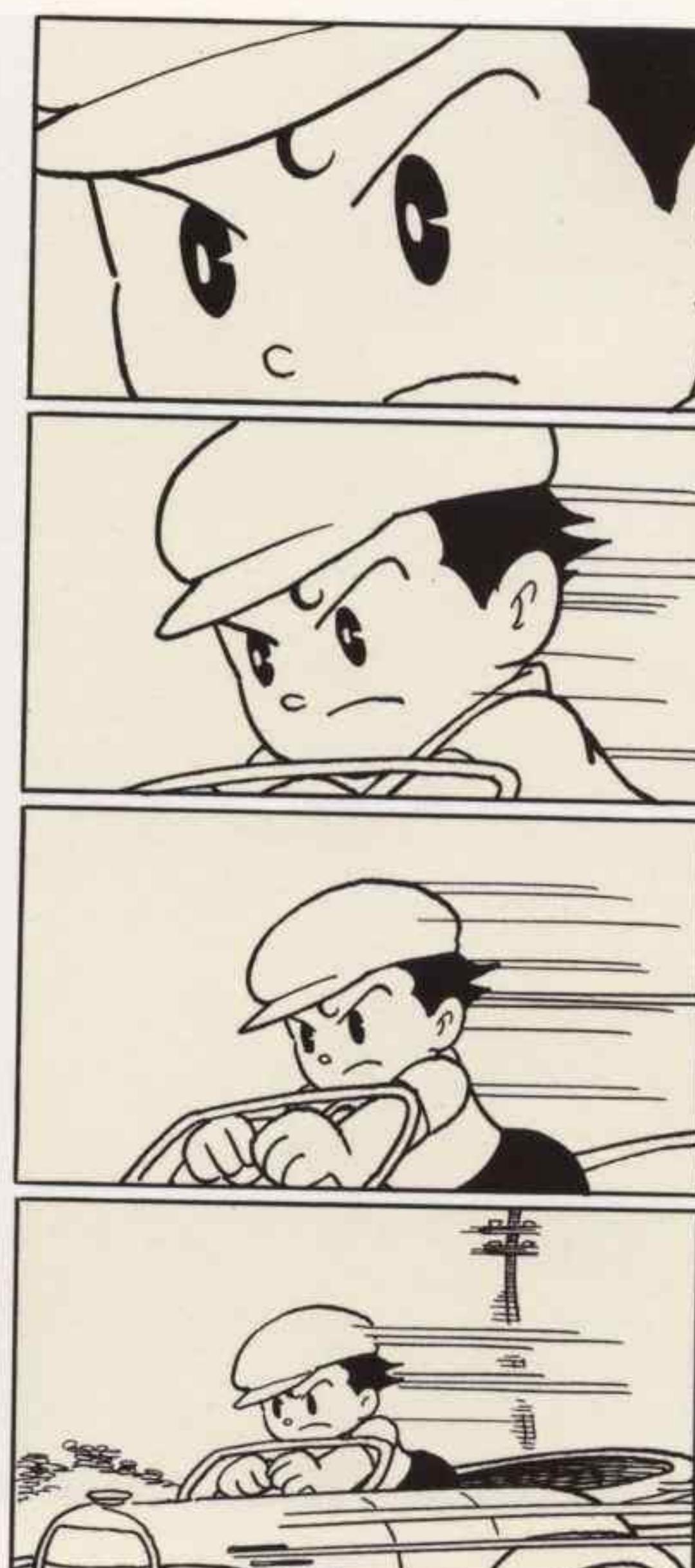
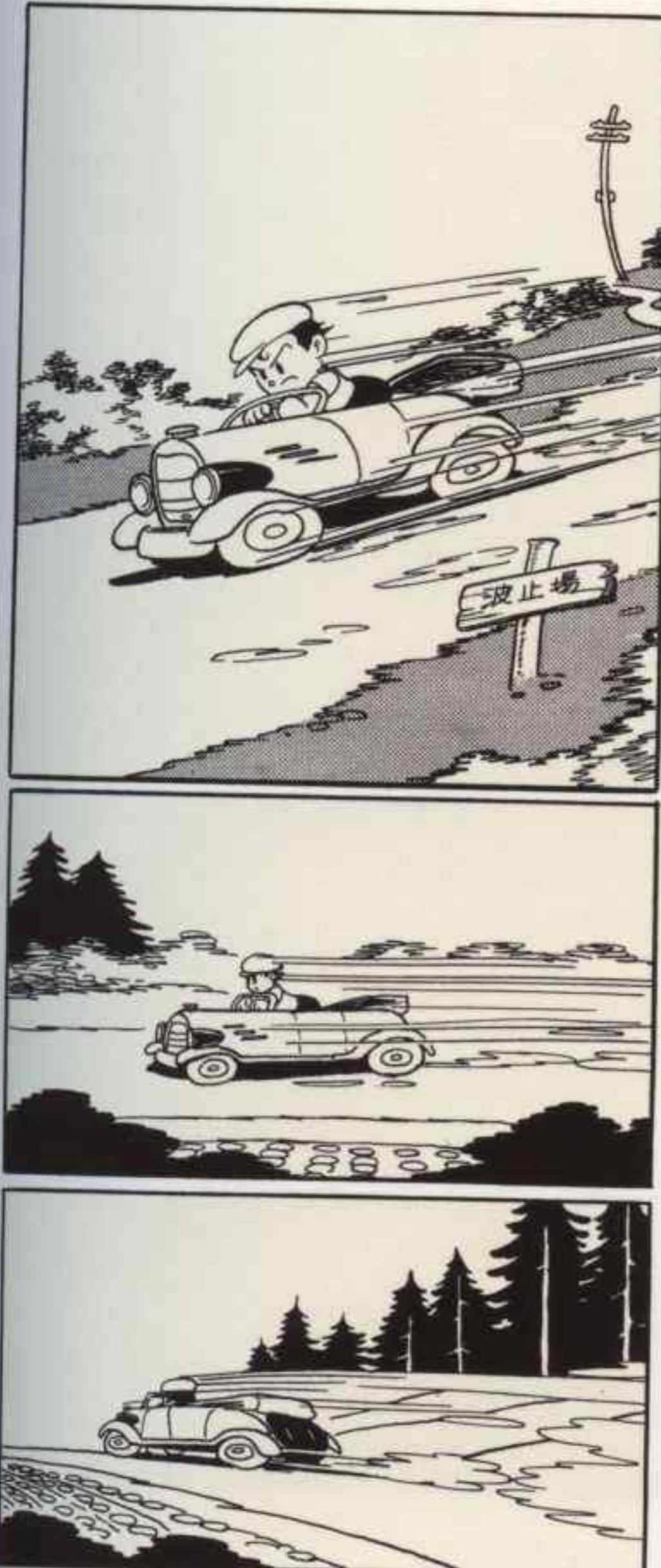


Figure 1a.11
Osamu Tezuka
From *New Treasure Island*
『新宝島』より
1947 (original manga publication)
Manga; reproduced from *Shin takarajima: Tezuka Osamu manga zenshū 281* (Complete works of Osamu Tezuka, vol. 281), published by Kodansha (1984), pages 8-9
© Tezuka Productions

Mt. Hiei, nearly sacrificing his own life to attain the revered rank of *ajari* (Sk: ācārya). The result was the ultimate entertainment of a never-ending loop that defies even death itself.

Another work emblematic of manga's heyday, Katsuhiro Ōtomo's *Akira* (pl. 18), reflects an alternate approach to combining elements of traditional manga narrative. Ōtomo emerged in the mid-1970s as a pioneer of realistic depiction, and exerted major influence through the overwhelming power of his images.

Osamu Tezuka, the first manga master, laid out the essential narrative conventions of postwar manga. Though influenced by Disney's animation techniques, Tezuka devised his own manga grammar, employing a progression of film-like shot breakdowns and character

友克洋は、70年代中盤より登場した、リアリティーの表現方法のパイオニアであり、圧倒的な画力で大きな影響力を持った作家である。

大友出現以前のマンガは、マンガマエストロ手塚治虫が提示した、映画のようなカット割りによるストーリーの進行法やアニメーション的なキャラクターのポーズ等、ディズニーの影響を受けた文法が、無数の追随者を生み戦後マンガの基盤となっていた。

大友の革新性は、手塚の生き生きとした画面とは真逆の、凍り付いたような静止した画面構成を得意とした。ケレンミを強調したコマ割りとメカニカルに切り取られた画面が無重力な空気を醸し出した。その感覚はストーリーにも反映されており、落ちが落ちない。それは、寸止めの小話風で、肩透かしや未完結を



Figure 1a.12
Kamui Fujiwara
Chocolate Panic, vol. 2 (cover)
『チョコレート・パニック』第2巻(表紙)
1986
Book (publisher: Futabasha)
© Kamui Fujiwara/Futabasha

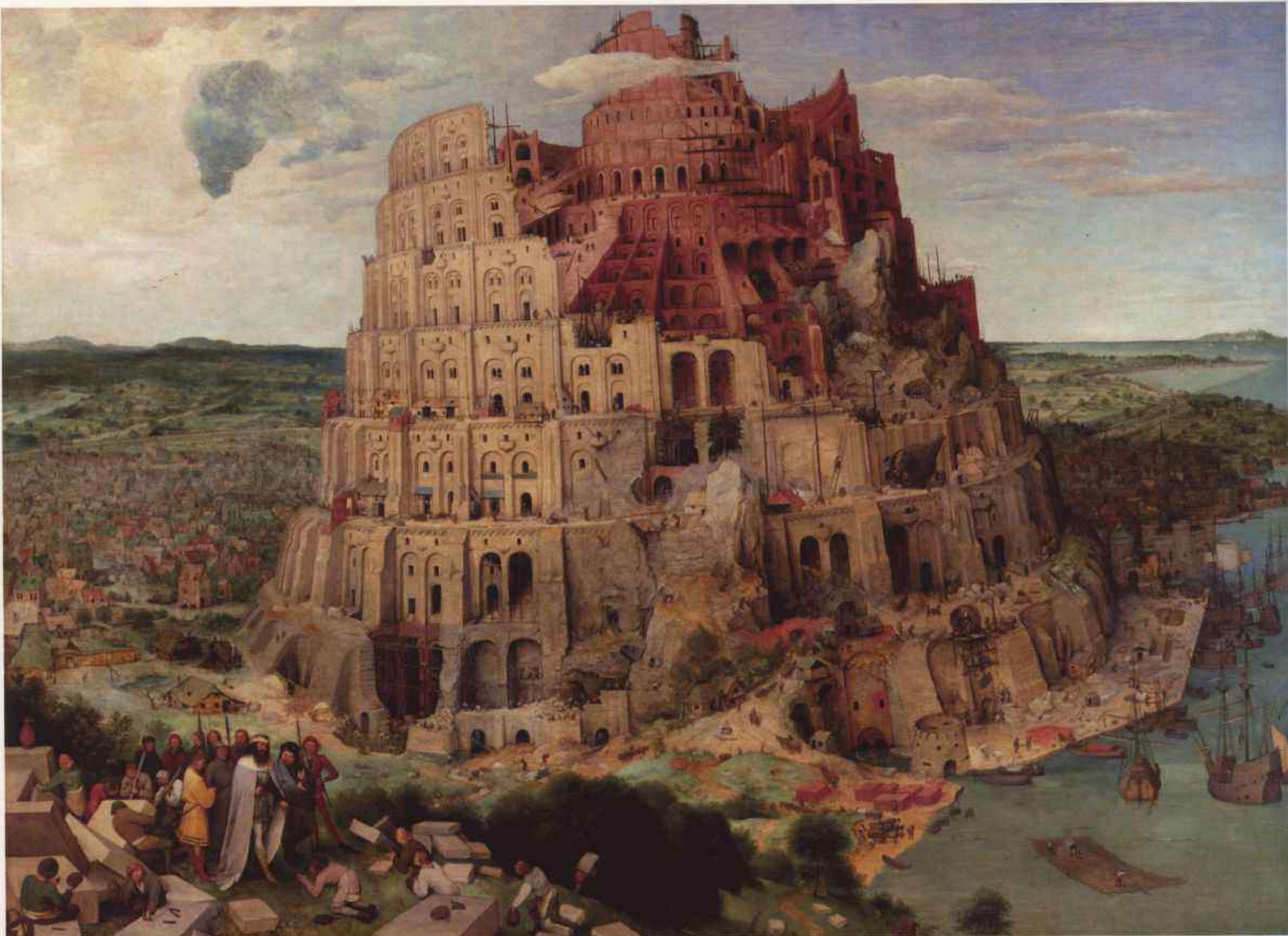


Figure 1a.13
Pieter Bruegel the Elder
The Tower of Babel
バベルの塔
1563
Oil on panel
114 x 155 cm
Kunsthistorisches Museum, Vienna
GG Inv. No. 1026

poses. His approach drew many followers, creating the foundation for postwar manga.

Ōtomo's innovation, in turn, lay in the frozen stillness of his visual compositions, which offer stark contrast to Tezuka's dynamic images. Ōtomo's manga frames are stylized and exaggerated, and his mechanically clipped images create a weightless atmosphere. His narratives echo this quality: there's never a final payoff. They're anecdotal feints, always sidestepping any denouement. Other manga artists, such as Kamui Fujiwara, the Ōtomo devotee behind *Chocolate Panic*, began to premise their work on an exaggerated failure to deliver a finale. In the world of four-frame manga, the trend toward a non-narrative structure—found in the work of Kōji Aihara, Sensha Yoshida, Sekaiichi Asakura, and Mikio Igarashi—may be construed as a response to an extreme realism. Ōtomo, one of the pioneers of this technique, abandoned it after several

特徴とする。大友の追隨者、藤原カムイの《チョコレートパニック》のように、始めから寸止めを誇張させる事をコンセプトに構築するマンガ家も登場。当時の四コママンガの世界でも相原コーディや吉田戦車、朝倉世界一やいがらしみきおらにも言えたこの起承転結無き構造への傾倒は、ある種のリアリズムの徹底の末、導かれたものだ。つまり、落ちが落ちないだけでなく物語を始めるに値する起点も発見出来ないという事である。

そんなモードの先駆者の一人であった大友自身は、何編かの作品をもって、落ち無し文法を取りやめる。そして映画的な手法へと移行していく。《童夢》(1982年)において、サスペンス映画を完全にトレースした手法を導入し、短編アニメーション《工事中止命令》(1987年)では、マンガで完成していたフリーズした構図の徹底を慣行。手塚が目指していたディズ



serializations, eventually adopting a filmic idiom. He incorporated cinematic conventions of suspense in *A Child's Dream* (1982), and in the short animated film *The Order to Stop Construction*, he took the "frozen-still" compositions he had mastered through manga to the next level. As if to reverse Tezuka's movement towards Disney-style animation, Ōtomo developed a vaguely mechanical yet supple animation technique. With these deliberate strategies his career evolved, heading towards the epic film that would define an era.

This film was *Akira*.

Akira set Ōtomo's career as a manga creator and an animator in stone. During the nine-year period over which he serialized the manga, he also adapted it as an animated feature film. In an era permeated by the looming end of the century, Ōtomo, entranced by the notion of the death of narrative, set out to resurrect epic storytelling. Pushing the limits of his visual

ニー・アニメーション的表現の裏をかくような、どこかメカニカルな、しかしスムーズな動きの作品に仕上げた。そんな布石を打ちつつ、時代を変える大作へと流れて行く。

その作品は《AKIRA》だ。

大友の漫画家としての、またはアニメーション作家としてのキャリアを不動の物にした《AKIRA》。マンガの連載は約九年間続き、その連載中に同名の長編アニメーション映画を監督。世紀末ムードが圧倒し、物語の終末が声高に叫ばれた時にあえて大河風ドラマ再生を試みた。天才画家が行なえる極限まで画力を引き出して描く、都市爆発の弩級のディテール。ピーター・ブリューゲルのバベルの塔の作品をも乗り越えんばかりの迫力で、戦後日本の黙示録そのものを描き出した。テーマは「終末後の人類の覚醒」…であったはずだ。アニメーション作品においてはそのテーマに準じた形

Figure 1a.14
Katsuhiro Ōtomo
Kaneda and his biker gang racing
through Neo Tokyo, from *Akira*, vol. 6
(pages 432–33)
『アキラ』第6巻より
「ネオ東京をバイクで疾走する金田たち」(432-33頁)
1993
Book (publisher: Kodansha)
© Mash Room Co., Ltd., Tokyo. All Rights Reserved.

Figure 1a.15
 Katsuhiro Ōtomo
 Kaneda screaming, "Akira lives on in our minds!"
 from *Akira*, vol. 6 (page 422)
 「アキラ」第6巻より「アキラはまだ俺達の中に生きてるぞ!」
 と叫ぶ金田(422頁)
 1993
 Book (publisher: Kodansha)
 © Mash-Room Co., Ltd., Tokyo. All Rights Reserved.



Figure 1a.16
 Katsuhiro Ōtomo
 "Greater Tokyo Empire Akira" banner,
 from *Akira*, vol. 6 (page 415)
 「アキラ」第6巻より「大東京帝国アキラ」の旗(415頁)
 1993
 Book (publisher: Kodansha)
 © Mash-Room Co., Ltd., Tokyo. All Rights Reserved.



genius, Ōtomo rendered an exploding city in infinite detail. He captured the very apocalypse of postwar Japan with a force akin to that of Pieter Bruegel's *The Tower of Babel*. Choosing "post-apocalyptic human awakening" as his theme, Ōtomo employed every experiment and innovation in the service of bringing his film to the zenith of Japanese animation. Inevitably, given this theme, he wound up with a final scene reminiscent of Arthur C. Clarke and Stanley Kubrick's *2001: A Space Odyssey*.

Once the animation production was winding down and Ōtomo began writing the final manga chapter, his theme shifted. It was this shift that made *Akira*, the serial manga, so revolutionary.

According to prevailing wisdom, Tezuka's manga is semiotically structured, with characters acting as signifiers to guide narrative. Ōtomo's work, in which each frame is an individual image, rejected that approach. Ōtomo defined a method in which it is the characters that cement the construction of their world, even as they guide the narrative. And he added another element, using manga to critique manga. Instead of defining a closed narrative circle, he strove

で日本アニメーション史上の頂点となるべく、ありとあらゆる実験と革新を行った。しかしテーマがテーマだけにアーサー・C・クラークとキューブリックの《2001年宇宙の旅》的なラストシーンに辿り着いていた。

そのアニメーション制作が一段落した後、マンガの最終章を描き始めてからはテーマが少しづれて来た。このズレ故にマンガ版《AKIRA》はある意味革命的なマンガとなる。

手塚治虫のマンガは記号である、という考えは定番化していた。キャラクターは記号であり物語を導いて行くために存在する。しかし大友の作品はその部分を翻す。ひとつひとつの絵を見せる。キャラクターはその世界を構築する設定を固める要素である。そして、物語を導きもする、といった作法を提示し続けていた。そしてそこにもう一つの要素、マンガによるマンガ批評をも盛り込んで来たのだ。物語の円環を閉じる事のみを完成状態とせず、メタマンガを創作しようと試みたのだ。

《AKIRA》第6巻の巻末を見てみよう。まずはお話しの円環が閉じる。

主人公金田がアキラ炸裂後の倒壊著しいネ

to devise a "meta-manga."

Let us consider the ending of *Akira*, volume 6. First, Ōtomo closes the narrative cycle.

United Nations forces have arrived amid the evident destruction of Neo Tokyo soon after Akira's explosion, prompting Kaneda to scream,

Take your guns and get the hell out of our country!
We'll keep all the damned aid you've brought. But anything beyond that, and you're interfering with sovereign affairs.
Akira lives on in our minds!

A cry for freedom from a defeated Japan, its own constitution legislated by another nation after the war.

Don't touch me, let me be independent. We don't need your U.N. or any other help. The image of Kaneda and the others waving a "Greater Tokyo Empire Akira" flag, with none of the conviction that accompanied brandishments of the former imperial flag of Japan, seems to mock our current "Japanese Nation of Children." But this is where the story ends, giving way to layouts that conceal new possibilities for manga.

A few pages before the end, Kaneda and the other protagonists race around ruined skyscrapers on motorbikes, even as the skyscrapers rebuild themselves before our eyes. The city, destroyed by Akira and Tetsuo, noiselessly returns to its former state, rendered in painstaking detail with Ōtomo's characteristic realism. The reconstruction of Neo Tokyo's skyscrapers embodies a movement from dystopia to utopia. The link to Tezuka, who, inspired by Fritz Lange's *Metropolis*, penned an eponymous manga and created *Astro Boy* around a similar theme, appears unexpectedly in these last pages.

Ōtomo paid private homage to Tezuka, placing a personal message to the master next to rubble spray-painted with Akira's emblem.

By the end of the story, the protagonists' bid for freedom has become the central theme, and the self-resurrecting buildings form a direct reference to Tezuka's postwar manga grammar.

Back in the 1950s, as the Japanese continued to ponder the nation's defeat, they nonetheless placed their faith in the ultimate cutting-edge energy source: nuclear power. It is no wonder, then, that in Tezuka's magnum opus, *Astro Boy*—whose Japanese title,

オ東京に援助活動で来ている国連軍に向かってこう叫ぶ。

「その鉄砲持って、俺達の国から出てけ!!」
「救援物資は有難く貰っておくぜ。だが、それ以上の行為は我国に対する内政干渉とみなす」
「アキラはまだ俺達の中に生きてるぞ!」

戦後憲法をも制定されてしまった敗戦国日本の自由への叫び。

もう触らないで、自立させて欲しい。国連の助けもなにも必要ない。「大東京帝国アキラ」の旗をひるがえす金田たちの姿は、かつては大日本帝国の旗をひるがえした勢いも無い、今の子供国家日本を自嘲するかのようである。ここまでが物語のパートである。しかしこからマンガの新しい可能性を秘めたページが始まる。

最終ページの数ページ前、主人公である金田たちがバイクで瓦礫と化したビル群の中を疾走していく。そこでは、瓦礫のビル群がイメージの中で再建されてゆく。アキラが、そして鉄雄がすべてを破壊したその街が、フィルムのコマを戻すように大友のリアル画風の真骨頂的に細かく描画され、元に戻っていくさまが無音で続く。再建されてゆくネオ東京のビル群。ディストピアからユートピアへ。フリック・ラングの《メトロポリス》に触発され、同名のマンガを執筆し、同じテーマの作品《鉄腕アトム》を創造した手塚とのリンクが、かなり唐突に最終ページに登場する。

アキラのエンブレムがスプレーされた瓦礫の絵と隣り合わせにある手塚治虫へのオマージュ。

物語部分の最後では主人公たちの自由への脱出がテーマとなり、ビル再生のシーンでは戦後手塚が構築したマンガ文法そのものへの言及が行われたのだ。

手塚の代表作《鉄腕アトム》は、敗戦を自覚し、それでも究極のエネルギーの最先端こそ、未来の夢を語る正義の味方のロボットの名前にふさわしく思えたであろう当時。名前が核爆弾の核そのものと同意であるという事実や、広島に落ちた原爆弾の愛称「Little Boy」との連関を考えると戦争からの快癒への道はあまりに曲がりくねっていたであろう事を知る。その道程への言及、80年代少年ジャンプ的ヒットマンガ文化への批評、そして自己の開発した

Tetsuwan Atomu, literally means "Mighty Atom"—a robot named Atom might have seemed appropriate as a defender of justice who embodied the bright future. To consider that his name is identical to the force of the atomic bomb, and that the bomb dropped on Hiroshima was nicknamed "Little Boy," is to understand the tortuously twisted road that led from war to recovery. Ōtomo references this journey, critiquing the *Shōnen Jump*-style popular manga culture of the 1980s in a complete affirmation of his own realistic manga style. Miraculously, he's pulled it all off simultaneously in a single work, *Akira*.

Manga occupies a central place in the history of postwar Japanese culture. I am sure that Ōtomo believed this. Use manga to critique manga. Finally, *Akira*, the meta-manga, was finished.

In a sense, this coincided with the emergence of Simulationism in the contemporary art of the late 1980s and early 1990s, and Ōtomo's motives corresponded to the aspirations of Sherrie Levine and Jeff Koons.

It was a complicated era, when the only way to create reality was to merge narrative and continually generate stories within stories.

We Japanese managed to create a context in which even a corpse, alive in death like *Dragon Ball*'s halo-adorned Gokū, can meet all challengers. But in this context, the majesty of the living, who accept death as self-evident, has been discarded.

The decrepit children who appear in *Akira* accept the futility of life and encounter their own deaths as children, despite their chosen status and supernatural powers; they are exactly like the Japanese today.

4. DAICON IV

DAICON IV Opening Animation (pl. 2) was first shown at the opening ceremony of the 22nd Japan SF Convention held in Osaka in 1983. The group that organized the event and created the film consisted primarily of student amateurs. The five-minute 8mm film was a sequel to the group's debut work, *DAICON III Opening Animation*, which premiered at the 1981 conference (also in Osaka). DAICON stands for "Osaka Convention," using an alternate pronunciation (*dai*) for the first character in "Osaka."

The annual SF (science fiction) convention, inaugurated in 1962, remains an event by *otaku* for *otaku*, predating the term *otaku* itself, which did not enter

リアリズムマンガ全面肯定のロジック解説。それらが一作品中に同時に現れる奇跡を大友は《AKIRA》の中でやってのけている。

マンガは日本戦後文化、芸術の中心的存在だ。そう大友は信じていたはずだ。マンガによるマンガの批評。かくしてメタマンガ《AKIRA》が完成した。

ある意味80年代終盤から90年代前半のアート・ムーブメント、シミュレーションズム勃興の時期と同期しており、シェリー・レビンやジェフ・クーンズの目指した表現域と通じている。

物語を融解し、さらに入れ子の構造を作り続ける事でしかアリティーを発生させられなかったややこしい時代。

私たち日本人は《ドラゴンボール》の悟空よろしく、天使の輪をもって、死んでいるのに生きており、闘い今までをも挑む事が可能な空間を作り上げた。しかしそこには「死」を自明のこととして迎える人の「生きる」莊厳さは捨て去られている。

生きる不能を理解し、《AKIRA》に登場する老いさらばえた子供たちは、超能力を持った選ばれし者たちにも拘わらず、子供のまま死を迎える。その様は、今の日本人そのままなのだ。

4. DAICON IV

『DAICON IV OPENING ANIMATION』(pl. 2)は、1983年大阪で開催された第22回日本SF大会開会式で上映されたアニメ作品。そのイベントを主催しフィルムを制作したのは、学生を主体としたアマチュアグループだった。同じく大阪で開催された1981年のSF大会で発表された『DAICON III OPENING ANIMATION』の続編に当たる。なお、DAICONは「大阪SFコンベンション」の愛称である。

日本SF大会は、まだ日本でも「おたく」という概念が確立していない時代から開催されていた。(現在も日本SF大会は定期的に活動中)。SFとおたくは密接な関係にある。特撮やロボット・アニメなどおたくが愛するジャンルの元ネタには《機動戦士ガンダム》のように、ロバート・ハイラインの小説『宇宙の戦士』(1959年)を起点にするというレベルで、完全に合体していると言っても過言ではない。とくにスタジオぬえ作画による日本版表紙のバ

public discourse until the late 1980s. Science fiction is intimately linked to *otaku* culture. The creators of such *otaku*-favored genres as "robot anime" and *tokusatsu* (special effects) films drew heavily on science fiction; the anime classic *Mobile Suit Gundam*, for example, was inspired by Robert Heinlein's 1959 novel, *Starship Troopers*. (In particular, the cover illustration of the "powered suit" created by Studio Nue for the Japanese edition of the book may be considered the direct ancestor of *Gundam*'s robot design.) Before the full emergence of *otaku* culture, fans of *tokusatsu* and anime TV series created for children could further satisfy their appetites only by turning to science fiction.

DAICON was their event.

The legendary DAICON animations were created by Toshio Okada, Yasuhiro Takeda, Hideaki Anno, Hiroyuki Yamaga, and Takami Akai (among others), who were then college students in the Osaka area. After concluding their activities as amateurs, the group later formed the anime studio Gainax, which made its name with *Neon Genesis Evangelion*, the bible for contemporary *otaku*, in 1995, twelve years after DAICON IV.

The DAICON animations reveal two characteristics that appeal to *otaku*. First, they contain abundant references to elements of the subculture that would later be called *otaku* culture, including *Godzilla* and *Space Battleship Yamato*. Second, even though these hand-drawn, 8mm anime films are extremely short at five minutes each, they demonstrate an extraordinary artistic and technical level that exceeds expectations for independent films: not only is the quality of the animation high, but the DAICON animators were able to integrate the picture and the music seamlessly and deploy such sophisticated techniques as multiple exposures far more skillfully than "professionals." Indeed, the DAICON animators' relentless pursuit of quality and sophistication prompted the evolution of science-fiction-based subculture into full-fledged *otaku* culture.

So, what exactly was DAICON IV Opening Animation?

It's worth explaining the flow of the film in detail, because the work embodies every *otaku* paradigm.

DAICON IV begins with an introduction derived from DAICON III, its forerunner. The soundtrack, performed by Kitarō, who helped define the New Age sound, is very much of its time. The Jet VTOL ship from *Ultraman*'s Science Patrol slowly descends out of the



Figure 1a.17
Studio Nue
Frontispiece for Robert Heinlein,
Starship Troopers (publisher: Hayakawa Shobō)
ロバート・ハイインライン『宇宙の戦士』(早川書房)の口絵
1977
Original drawing
(designed by Kazutaka Miyatake)
© Studio Nue Co., Ltd.

ワードスーツの印象は強烈であり、その表紙がガンダムにおけるロボットデザインの始祖といつても過言ではない。当時はおたくというジャンルが確立されていなかったため子供文化の特撮、アニメを観て萌えた心の渴きを癒す物がSFしか無かった、とも言えよう。

DAICONはそんな時代のイベントだった。

そしてそこで上映された伝説のフィルムは、岡田斗司夫、武田康廣、庵野秀明、山賀博之、赤井孝美など、当時関西地区の学生の有志が集まり制作された。後にアマチュアとしての活動を終えた彼らは、プロのアニメーション制作会社GAINAXの起業メンバーとなり、現代のおたくのバイブル的なアニメ《新世紀エヴァンゲリオン》を制作するが、それはこのDAICON IVが開催されて12年が過ぎる1995年の事である。

彼らが当時SF大会のために制作した短編アニメには、おたくにアピールする特徴が二つあった。まず《ゴジラ》や《宇宙戦艦ヤマト》など当時はサブカルチャーとしか認識されなかった、後のおたくカルチャーアイテムをふんだんに引用していること。そして、手作業で仕上げた5分間の8ミリフィルムで制作されたアニメでありながら、自主映画の域をはるかに凌駕した過剰なクオリティーがあること。画の巧さでも多重露光等の撮影テクニックにおいてもプロの域をも凌駕している。プロで

Figure 1a.18
Science-fiction author Frederik Pohl conversing with conventioners, from *Official After Report of 22nd Japan SF Convention DAICON IV* (page 4)
『第22回日本SF大会DAICON IV 公式アフターレポート』より「歓談するSF作家フレデリック・ポール氏」(4頁)



Figure 1a.19
Official After Report of 22nd Japan SF Convention DAICON IV (cover)
『第22回日本SF大会DAICON IV 公式アフターレポート』(表紙)
August 1, 1984
Book (publisher: DAICON IV Committee)

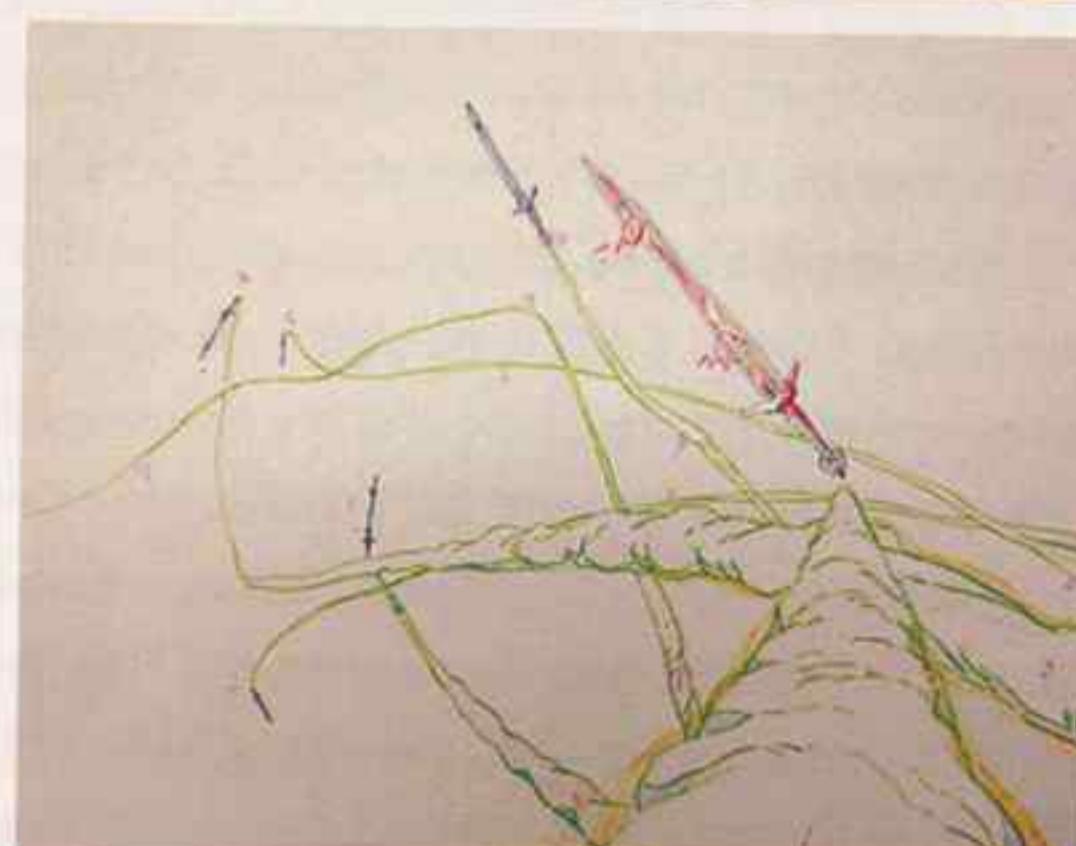
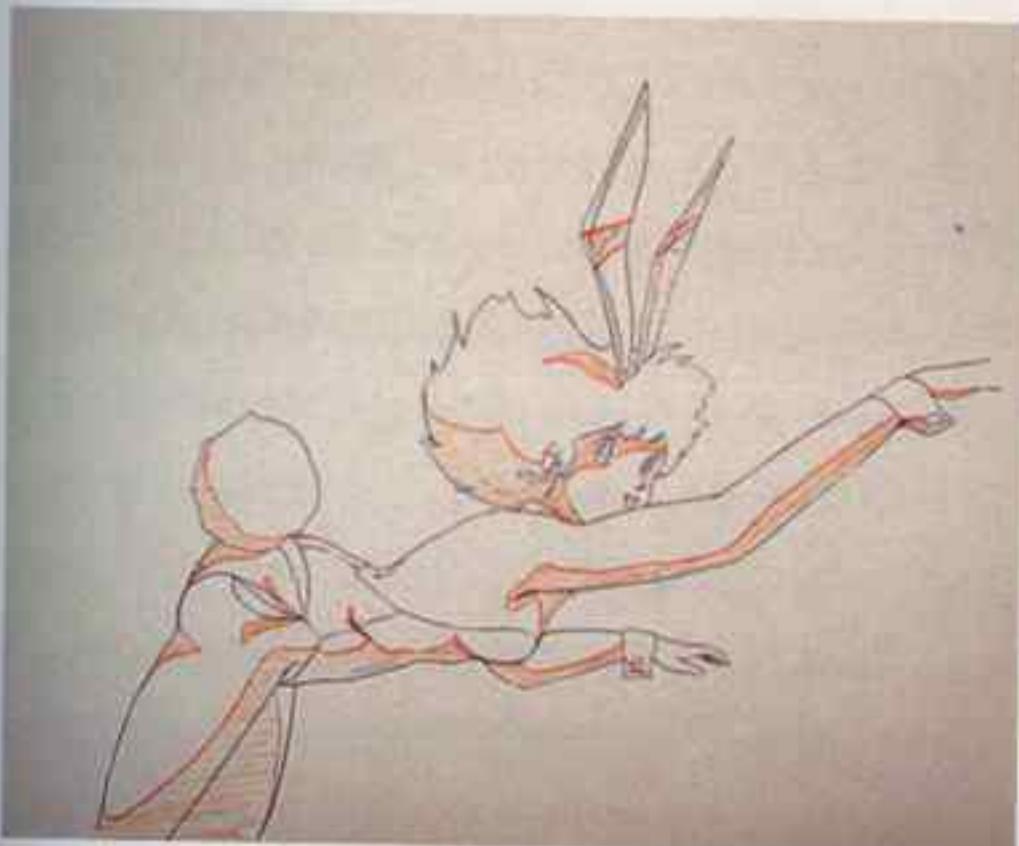
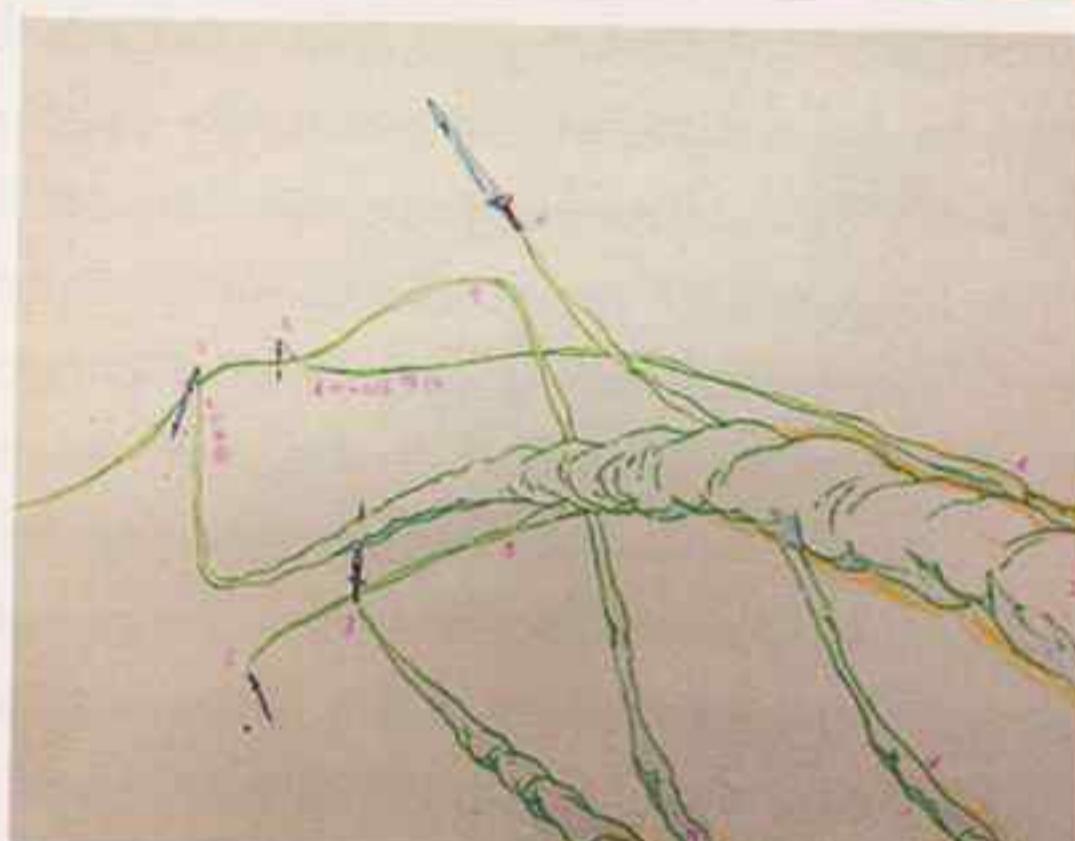
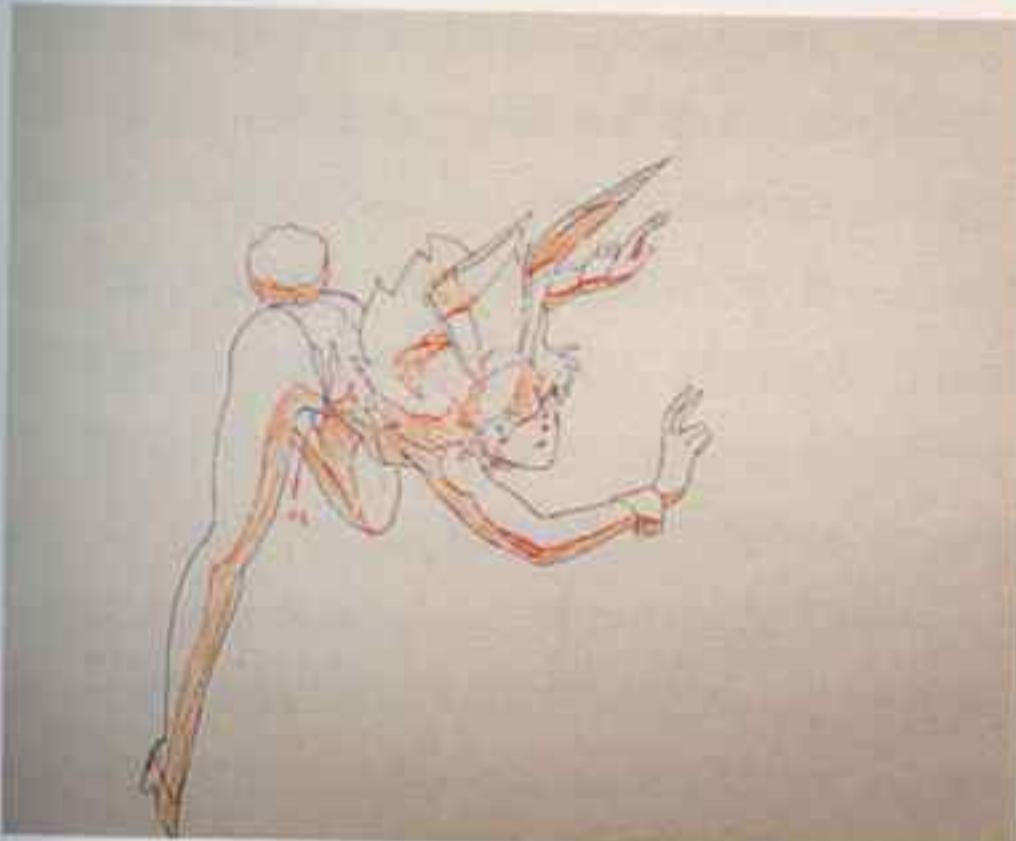
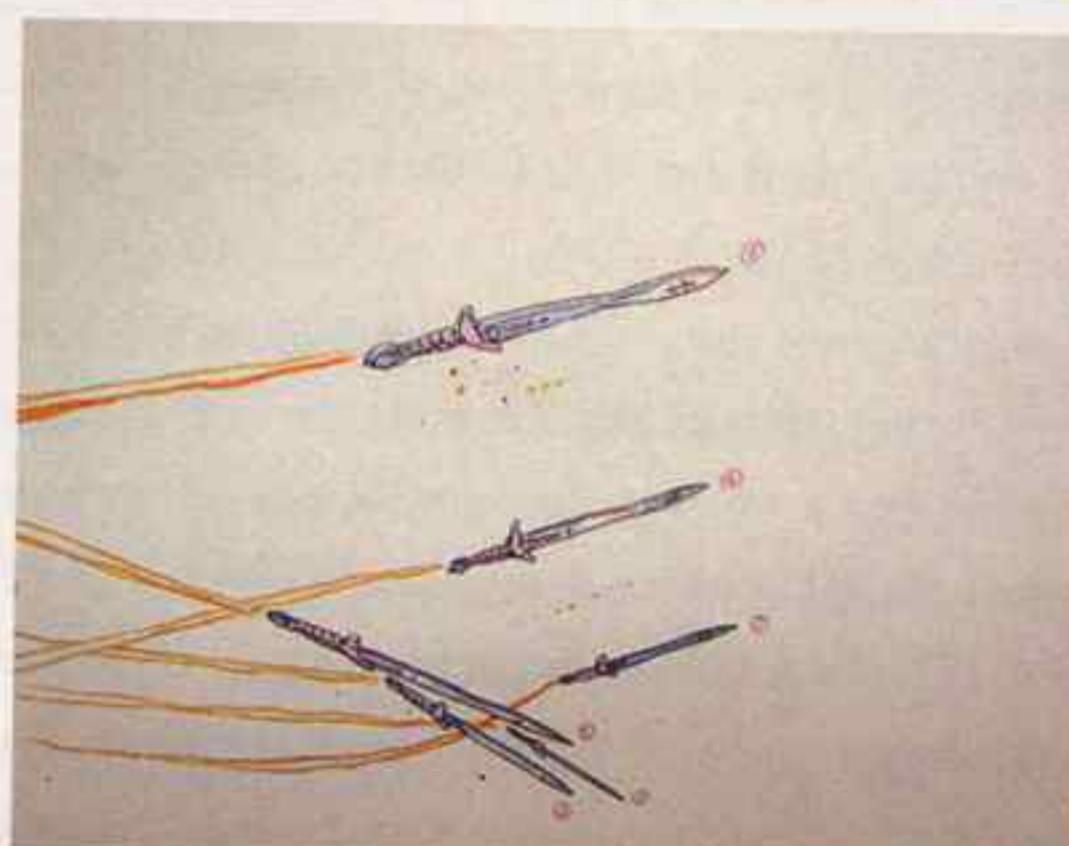
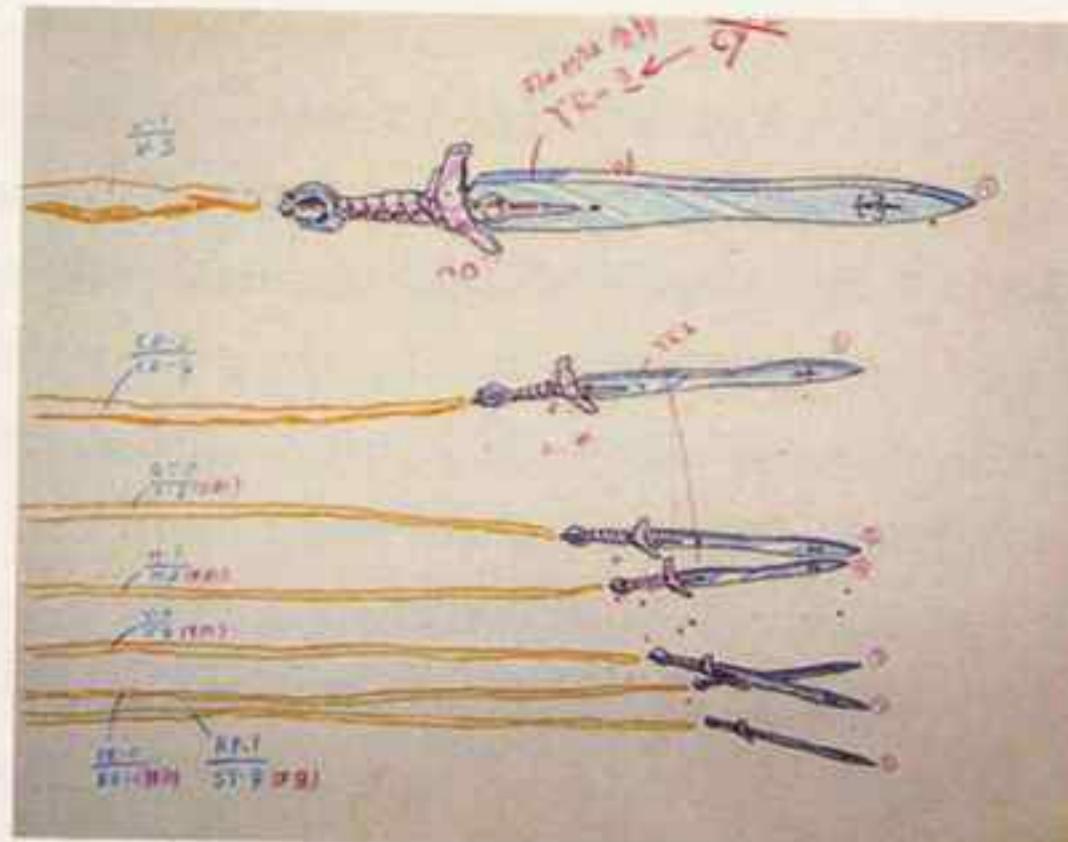
blue sky toward earth, as an elementary-school girl, carrying her *randoseru* (school backpack), observes the scene from behind a tree. Two patrol members emerge from the ship. They offer the girl a cup of water and ask her to deliver it to DAICON. Bowing, the girl races away, but Punk Dragon blocks her path. He challenges a "powered suit" from *Starship Troopers* and the battle abruptly begins. The girl tosses the powered suit aside, whereupon Gomora rises from the earth. Using a booster concealed in her backpack, the girl flies up into the sky, with the powered suit in hot pursuit. They continue their battle in midair. A blow from the powered suit sends the girl plummeting to earth, imperiling her precious cup of water. At the last moment, she has a vision of the Science Patrol and regains consciousness. She snatches the cup just before it crashes to the ground, saving the water. Resuming her battle with the powered suit, she catches one of its missiles and hurls it right back at him; a huge explosion ensues. Just then, Godzilla appears. With King Ghidorah and Gamera chasing her, the girl flies through the air with her jet-propelled backpack. The Star Destroyer and an Imperial scout from *Star Wars* cross the background. Reaching into her backpack the girl whips out a bamboo ruler, which magically becomes a light saber. After slicing Baltan Sejin in half, the girl launches a massive number of micromissiles from her backpack. Hit by a micromissile, a Maser Tank from the Godzilla movies goes up in flames. The *Aragon* breaks in two as the *Yamato*, the *Enterprise*, an X-Wing, and Daimajin explode in total chaos. The girl pours her cup of water on a shriveled up *daikon* (Japanese radish), buried in the ground. As the *daikon* revives, it turns into the spaceship DAICON. Bathed in light, and now wearing a commander's uniform, the girl boards the ship, where the film's producers, Toshio Okada and Yasuhiro Takeda, sit at the controls. As the landing gear retracts, DAICON departs for the far reaches of the universe. DAICON III, the introduction, comes to a close.

も手がかかる音楽と映像の同期を実行する、そのクオリティー、完成度へのこだわりがこのフィルムを起点としてSF愛好的サブカルチャーの人間たちをおたく文化への突然の進に導いた、とも言えるのだ。

では《DAICON IV OPENING ANIMATION》とはどういった作品だったのか。

ここは細かく流れを紹介しよう。なぜなここにおたくの原型全てがパッケージされているからだ。

DAICON IVは前身であるDAICON IIIのントロダクションから始まる。音楽は当時ぼく、ニューエイジサウンドの代表ミュシャン喜多朗。青い空、ゆっくりと地上に降てくるウルトラマンの科特隊のヴィートルそれをランドセルを背負った小学生の女の木の陰から見ている。中から降りてくる人の科学特捜隊員。「この水をDAICONまでんでください…」とコップに入った一杯の水少女に託す。敬礼して走り出す少女、行く手立ちはだかるのはパンクドラゴン。『宇宙の士』に登場するパワードスーツを呼びよせ然の戦闘開始。パワードスーツを投げ飛ば少女、地面からゴモラが登場。少女はランドセルに内蔵された浮上用ブースターで空へ舞上がる。追いかけるパワードスーツ。空中戦パワードスーツの攻撃を受けて墜落する少女コップの水危うし、しかし間一髪で脳裏に特隊員の顔が浮かび意識を取り戻す少女。上ギリギリでコップもキャッチ、水は無事。度パワードスーツと対決、パワードスーツ発射したミサイルをキャッチ、そのままパワードスーツへはね返す。大爆発。休む間もなゴジラ登場。そしてスター・ウォーズ、スター・ストロイヤーと帝国軍偵察機が後ろを横切噴射するランドセルで飛び回る少女を追うングギドラ、ガメラ。少女がランドセルから定規を取り出すと、ライトサーベルに早変わりバルタン星人を一刀両断したあとランドセルからマイクロミサイルを大量斉射。メーサ殺獣車はマイクロミサイルにより炎上。真二つになる轟天号、ヤマト、エンタープライズ、X-Wイング、大魔神など大爆発&大混乱…。面に埋まっている干渉したダイコンに、コップの水を注ぐ少女。ダイコンが蘇生して宇宙船DAICON号に。少女は光に包まれて艦長制服を着て船内に入り込む。操縦席に



The girl with the backpack from the introduction has now grown up into a Bunny Girl. Every last science-fiction/fantasy TV and movie character makes an appearance: Astron, Jamira, Zarab Seijin, King Joe,

DAICONのプロデューサーの岡田斗司夫と武田康廣が座っている。ゆっくりと着陸脚が格納されDAICON号は宇宙の彼方へ。イントロダクションのDAICON IIIはここで幕引き。

Figure 1a.20
Drawings for DAICON IV
Opening Animation
DAICON IV オープニング・アニメーション
のためのドローイング
1983
Pencil on paper
24.2 x 26.8 cm each
Collection of DAICON Film

Animation directors:
Takami Akai (left) and
Hideaki Anno (right)
© DAICON Film

Seabozu, Twin Tail, Gesura, Dada, and Saturn. The Bunny Girl jumps into a throng of Metron Seijin. She races past Gyango, Red King, Baltan Seijin, Takkong, Pole Seijin, Z-Ton, Mephilus Seijin, and Seagoras, tossing them all aside. Without warning, she's in a light-saber duel with Darth Vader, while Storm Troopers sit in the background, their legs folded under them. The Death Star is enshrined in one corner. Atop a cliff, aliens who have seized the *Discovery* from *2001: A Space Odyssey* kick up a fuss. The Dynamite robot crushes the girl. When a sword flies at her out of nowhere, Bunny Girl hops on it like a surfer. Just then, Jedi-tei Yū Ida launches into a Japanese comedy routine with C-3PO and Chewbacca in the audience. There's Nazoh from *Gekkō Kamen* (Moonlight Mask) and a Pira Seijin with a nametag reading "Tarō the Blaster" (Bakuhatsu Tarō) on his chest. Bunny Girl is still surfing on her sword when she runs into a formation of Ultrahawk 1's. Then the *Yamato* and the *Arcadia* appear, along with an exploding Valkyrie VF from *Macross*. An awesome midair battle unfolds in an *otaku* coffee shop (no doubt the filmmakers' favorite hangout). Bunny Girl now travels into an extra-dimensional world. We see Captain America, Robin, Batman, Spiderman, Wonder Woman ... the list goes on. Flying into space are the *Thunderbird*, a TIE-Fighter, and the *Millennium Falcon*. Rider, Jumborg A, the *Shooting Star*, nurses, the giant Ohmu from *Nausicaä*, Nausicaä herself, Lynne Minmay, Mazinger Z, Kool Seijin, Cutie Honey, and others are there. Having made it through *otaku*-land, Bunny Girl relinquishes her sword. It splits into seven parts, which fly through the sky spewing flames in seven colors. At the foot of Mt. Fuji are Mogera, the *Yamato*, Mothra, the *Atragon*, White Base, and *Thunderbird* 5. All of a sudden, an atomic-bomb-grade explosion hits an unpopulated city. After the blast, there's a flurry of cherry-blossom petals. Successive upheavals of the earth give birth to new worlds. As the beam launched by the DAICON traverses the sky, lush greenery sprouts and grows. Robby the Robot, ObaQ, Doraemon, the Five Rangers, and other characters—too many to count—converge: Hakaider, Ātman, Maria from *Metropolis*, Metaluna Mutant, the Robot Gunslinger from *Westworld*, Captain Dice, Robocon, Derek Wildstar (Susumu Kodai), the Creature, Ming the Merciless, X-Seijin, Lum, Kanegon, Char Aznable, Cobra, Gekkō Kamen, Inspector Zenigata, Mr. Spock, Kemur Seijin, Anne, Bandel Seijin, Superman,

前作のランドセルの女の子がバニーガールへと成長している。ありとあらゆるSFファンタジー系テレビ映画のキャラクターたちがこれでもかこれでもか、と登場する。アーストロン、ジャミラ、ザラブ星人、キングジョー、シーポーズ、ツインテール、ゲスラ、ダダ、サターン、メトロン星人の群れの中に飛び降りるバニー。そのままギャンゴ、レッドキング、バルタン星人、タッコング、ポール星人、ゼットン、メフィラス星人、シーゴラスの中をそれらクリーチャーを撥ね除けて突進。いきなりダースベーダーとのライトサーベルでのチャンバラ。後ろではストームトルーパーが正座して見ている。さらに隅にはデス・スターが鎮座。崖の上では《2001年宇宙の旅》のディスカバリー号を墜んだエイリアンが暴れていている。ダイナマンのロボが女の子を踏みつぶす。どこからともなく飛んでくる剣、バニーがサーフィンのように飛び乗る。そのころじえだい亭依田遊の寄席が行われており、客席にはC-3POとチューバッカ。月光仮面のナゾー、胸に「ばくはつ太郎」の名札を下げたバイラ星人。剣のサーフィンを続けるバニー。合流するウルトラホールク1号の編隊。さらにヤマトとアルカティア号、爆発するバルキリー。それらがおたくたちがたむろする喫茶店の中(きっとスタッフ行きつけのお店)ですさまじい空中戦。次元を超えた世界を旅するバニー。キャプテンアメリカロビン、バットマン、スパイダーマン、ワンダーウーマン...。宇宙に飛び出しサンダーバードTIEファイター、ファルコン号。ライダー、シンボーグA、流星号、ナース、王蟲、ナウシカ、シンメイ、マジンガーZ、クール星人、キューテーハニーetc。おたく的世界をくぐり抜けたニーは剣と分離。剣は七本に別れ、七色の炎噴出しつつ空を飛び回る。富士山麓にモグニヤマト、モスラ、轟天号、ホワイトベース、サンダーバード5号。突如として無機的な街を原級の大爆発が襲う。爆風の後は桜の花が咲乱れる。地表が次々に隆起して新しい世界創世。DAICON号の発射ビームを追うよう緑が生い茂る。ロビー、オバQ、ドラえもん、レンジャー。さらに数え切れないほどのキャラクター大集合。ハカイダー、アートマン、マア、メタルナミュータント、ガンマンロボッタイス船長、ロボコン、古代進、半魚人、ミン皇X星人、ラムちゃん、カネゴン、シャア、コブ

Soran the Space Boy, Cornelius, Invisible Man, Hell Ambassador, Doruge, Fighters, Boss Borot, the Robot Santōhei, Speed Racer (Gō Mifune), Big X, Space Ace, Triton, 009, Tetsujin 28, Electric Man, Metalinom, Hack, Bart, Giant Robot, Gaban, V3, Lupin III, Apollo Geist, Bat, Barom One, King Joe. The sun rises, the camera zooms out to the solar system, and The End.

With every last possible science-fiction (*otaku-style*) character from around the world—and throughout time—present and accounted for, the film is obviously a mammoth labor of love. By stuffing their film with all of the beloved creatures that inspired them, the creators displayed a level of passion incommensurate with a work created as the opening event of an amateur competition. There is the thrill of navigating the border between parody and art. More than twenty years after the original screening, this film deserves renewed respect for the energy involved in fashioning a work of such astounding perfection. And yet, as if this achievement were not sufficient in itself, in the last scene of *DAICON IV Opening Animation*, the fundamental metaphor for any Japanese creator, the atomic bomb—our symbol of “destruction and rebirth”—explodes in an unexpected way.

After the sequence in which Bunny Girl flies around tirelessly, everything is destroyed by (what can only be construed as) an atomic bomb. In the ensuing whirlwind, petals from Japan's national flower, the cherry blossom, engulf everything in a blast of pink; the streets become scorched earth, mountains are burnt bare, and the whole world becomes a wasteland. Amidst this devastation, Spaceship *DAICON*, symbolizing *otaku*, floats in midair emitting a powerful beam—the beam of science-fiction fans. The world revives, giant trees rise in a flash, and Mother Earth is once again bedecked in green. Characters from the world of science fiction gather on the restored planet to celebrate.

In accordance with the rubrics of *otaku* taste, all of the characters are happy, their chests puffed up proudly at the light of hope. Characters who have never occupied the same screen gradually interact with each other and assemble in the final mob scene—a perfect encapsulation of the science-fiction conference's message.

In this film, the animators discovered an affirmation behind total annihilation that had nothing to do with

月光仮面、銭形警部、ミスター・ス波ック、ケムール人、アンヌ、バンデル星人、スーパーマン、ソラン、コーネリアス、透明人間、地獄大使、ドルグ、戦闘員、ボスボロット、ロボット三等兵、三船剛、ビッグX、宇宙エース、トリトン、009、鉄人28号、電線マン、メタリノーム、ハック、パート、ジャイアントロボ、ギャバン、V3、ルパン三世、アポロガイスト、バット、バロム1、キングジョー…。太陽が昇り、太陽系にズームアウトしてエンドマークへ。

当時知りうる古今東西のSF的(おたく的)キャラクターが登場し、そしてそれらをどれだけ愛しているかを確認するような膨大な作業。作り手たちにとって、もっとも好きなもの、モチベーションとなっていた原典をありったけ注ぎ込んで、アマチュアベースのコンベンションのオープニング・イベントを飾るために制作されたとは思えぬパッショナ。バロディとアートの境界をすり抜ける快感。凄まじい完成度へ突進するエネルギーは、そのイベント当日から20数年経った今、改めての評価に値する。一が、そのクオリティーに刮目するだけでは足りぬ、日本人クリエーターなら誰もが至る大テーマ、原爆のメタファーが《DAICON IV OPENING ANIMATION》ラストシーンで、「破壊と再生」の象徴として意外な形で展開される。

バニガール姿の女の子が縦横無尽に飛び回るシークエンスの後、原子爆弾(としか思えぬ効果)すべてが破壊される。その爆風の中には日本の国花、桜の花びらが(桜吹雪)ピンク色の爆発とともに街中に広がり、街は焦土と化し、山は禿げ、荒れ地が世界に広がる。その中、空中に浮かんでいたおたくの象徴、宇宙船DAICON号から発射される強力なビーム、つまりはSFファンのビームが発射される。そして世界は復活し巨木が一瞬で地面から発生し、大地は緑で覆われる。SFワールドのキャラクターたちは再生した大地に集い、喜びを分かち合う。

おたく、という趣味の下では登場人物はみなハッピーに希望の光に向かって胸を張っているのだ。最初は同じ画面には登場しないキャラクター同士が、次第に混じり合い、最後のモブシーンではついに一堂に会する。その様はそのまま、このSF大会のメッセージでもあった。

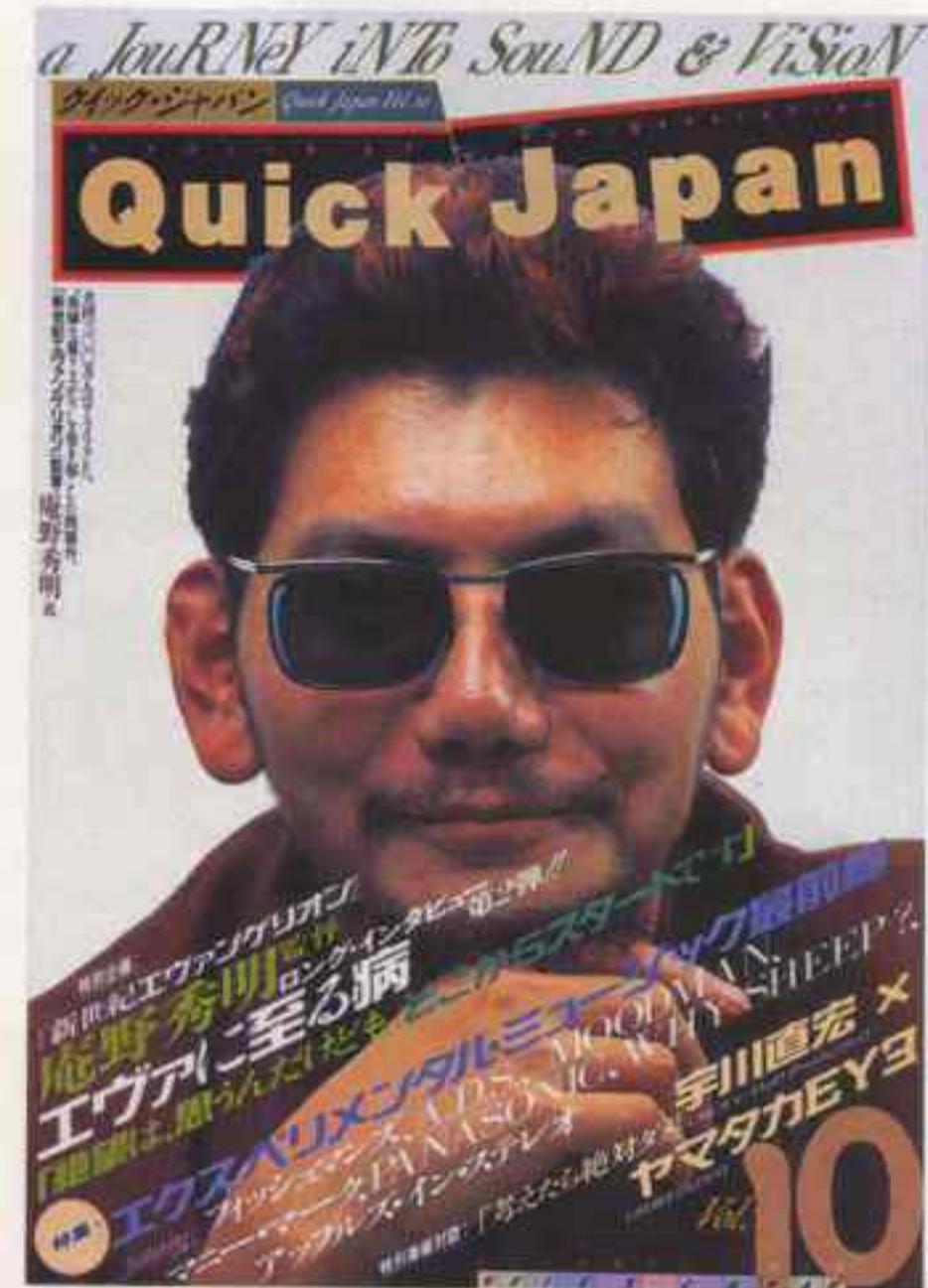


Figure 1a.21

Portrait of Hideaki Anno on the cover of *Quick Japan*, vol. 10 (Ohta Publishing Co., 1996)
庵野秀明ポートレート
(*Quick Japan*) Vol.10 太田出版1996年表紙
© Ohta Publishing Co.



Figure 1a.22
Haruo Minami
"Hello from the Countries of the World:
Expo '70 Theme Song"
「世界の国からこんにちは
日本万国博覧会テーマソング」
1967
7-inch single; SN-464 (cover)
Courtesy Teichiku Entertainment, Inc.

the politics or ideology of the atomic bomb. This is why they were able to portray the end of the world, without hesitation, as a kind of revolution, and follow it with a "blizzard" of cherry-blossom petals. Hideaki Anno, who later directed *Neon Genesis Evangelion*, created the explosion scene, and it is almost painful to watch his pathological obsession with it, as an atomic whirlwind destroys the city.

At first glance, this scenario for Japan's recovery from an atomic bomb seems offhand, but the creators' compelling message is deeply felt in the urgency of the production values. In a way, *otaku* sensibilities have much in common with those of American hippies in the 1970s. A lifestyle that seems to turn its back on the world is founded on a nearly groundless obsession with peace and happiness, tremendous curiosity for the internal world of the self, extreme sentimentality, and keen sensitivity, all of which contribute to futuristic creation.

The fact that Japan's IT industry is built on *otaku* is also significant, as it suggests a parallel between the hippie movement and *otaku* culture. One indication of the filmmakers' obsession with quality and concept was their use of a then-rare personal computer, which enabled them to calculate planetary orbits and thus design the solar system that appears in the last scene. The complexity of this design process offers further evidence of the filmmakers' obsession with realism.

Surprisingly, it turns out that the ultimate dream of *otaku* aesthetics, scrupulous yet fanatically obsessed with reality, is a happy party, a peaceful festival.

5. The Adult Empire Strikes Back

Hello, hello, from the Western countries
Hello, hello, from the Eastern countries
Hello, hello, people from all over the world
Hello, hello, in the land of cherry blossoms
Say hello in 1970
Hello, hello, let's shake hands

Hello, hello, to the realm of the moon*
Hello, hello, we fly away from earth
Hello, hello, the dreams of the world
Hello, hello, on a green hill
Say hello in 1970
Hello, hello, let's shake hands

この作品では原爆にまつわる政治やイデオロギーと無関係のところで、徹底的な破壊の裏に肯定的なものが見出されている。だからこそ彼らは、抵抗なく、まるで革命であるかのように世界を破壊しつくす映像の後に、なんの躊躇も無く桜吹雪を舞わせたのではないか。爆発シーンを作画したのは後に《新世纪エヴァンゲリオン》を監督する庵野秀明。街が爆風で破壊され尽くして行くシーンへの病的なこだわりには痛みすら感じられる。

日本の原爆投下から再生までのシナリオが、一見、ノーテンキに描かれているがその切迫したクオリティーの中に制作したスタッフらの切実なメッセージを感じずにはいられない。ある意味、おたくの感性は70年代のアメリカンヒッピーのそれと通じる所がある。捨世的な生き様の裏腹に無根拠な程の平和、幸福主義が貫徹し、自身の内的世界への強い探究心、極度なセンチメンタリズムと鋭い感性が未来的な創造物を作り上げている。

日本のIT産業をおたくピープルが支えている事も、ヒッピー・ムーブメントの流れとの類似を示唆出来る重要なポイントだ。このフィルムのラストシーンでクオリティー、そしてコンセプチュアルなこだわりとして、太陽系を描き出す作業のために、当時としては珍しかったパーソナルコンピューターでの惑星軌道の計算が行なわれている。それに基づく作画という複雑なプロセスにも、リアリズムに対する異常なこだわりを見る事が可能だ。

しかし、おたくの持つ律儀な、しかし熱狂的にリアリティーにこだわった美意識が望んでいた物は、意外な事に幸福の祭り、平和な祭典だった、という訳だ。

5. オトナ帝国の逆襲

こんにちは こんにちは 西のくにから
こんにちは こんにちは 東のくにから
こんにちは こんにちは 世界のひとが
こんにちは こんにちは さくらの国で
1970年の こんにちは
こんにちは こんにちは 握手をしよう

こんにちは こんにちは 月の宇宙へ*
こんにちは こんにちは 地球をとび出す
こんにちは こんにちは 世界の夢が

* Original lyrics: "To the moon, into space"
原歌詞は「月へ宇宙へ」

**Lyrics reprinted with permission
© 1970 The Mainichi Newspapers/Hochidai Nakamura



Figure 1a.23
Tarō Okamoto's *Tower of the Sun* recreated at 20th Century Expo, from *Crayon Shinchan Storm-Brewing Mōretsu! Adult Empire Strikes Back*
《クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶモーレツ！ オトナ帝国の逆襲》より「20世紀博に再現された岡本太郎の『太陽の塔』」
2001
Anime film
© Yoshito Usui/Futabasha・SHIN-EI Animation・TV Asahi

Hello, hello, everyone's smiling
Hello, hello, from the bottom of their hearts
Hello, hello, the world will be one
Hello, hello, in the country of Japan
Say hello in 1970
Hello, hello, let's shake hands
Hello, hello, let's shake hands
(Haruo Minami, "Hello from the Countries of the World:
Expo '70 Theme Song," 1967; lyrics by Yōko Shimada,
music by Hachidai Nakamura)**

The 1970 World Exposition in Osaka was a national symbol beloved by first-generation *otaku* (born from the late 1950s to late 1960s). "Progress and Harmony of Mankind" was its theme. *Expo '70* inspired Japanese children to dream of a future free of national borders in which the notion of "progress for the future" could conquer even human strife. This convergence of artifacts, suggesting a tranquil and peaceful world with human progress represented by technology and space development, made it possible to believe in the future. For the Japanese, their hearts newly healed from post-war trauma, this was the perfect scenario for the future. For the children, the scenario was "real." Yet that future has never arrived—their dreams were shattered. And they grew into adults, unable to relinquish those dreams.

The film *Crayon Shinchan Storm-Brewing Mōretsu! Adult Empire Strikes Back* stole the hearts of this first *otaku* generation. The work recreated the atmosphere of *Expo '70* while ironically rendering future-less,

こんにちは こんにちは みどりの丘で
1970年の こんにちは
こんにちは こんにちは 握手をしよう

こんにちは こんにちは 笑顔あふれる
こんにちは こんにちは 心のそこから
こんにちは こんにちは 世界をむすぶ
こんにちは こんにちは 日本の国で
1970年の こんにちは
こんにちは こんにちは 握手をしよう
こんにちは こんにちは 握手をしよう
(三波春夫「世界の国からこんにちは 日本万国
博覧会テーマソング」 作詞・島田陽子 作曲・
中村八大 1967年)**

第一世代おたく(1950年後半生まれから
1960年後半年生まれぐらいまで)が愛する日
本の姿の象徴の一つにEXPO'70大阪万国博
覧会がある。テーマは「人類の進歩と調和」。
EXPO'70で当時の日本の子供たちが思い描
いた夢の未来は、国境も無く、人種間の軋轢も
「未来への発展」の名の下であれば乗り越える
事が可能だった。そんな安穏とした平和な世
界とメカニズムや宇宙開発と言った人類の前
進を示唆したアイテムの集合体に未来の可
能性を信じていた。戦後の荒れ果てた心がやっ
と癒されて来た日本人にとって、完璧な未来
のシナリオだった。それは子供たちにとって
は「本物の」シナリオとして映っていた。そし
てその未来は今、訪れていない。彼らの夢は打



Figure 1a.24
Shinnosuke from *Crayon Shinchan Storm-Brewing Mōretsu! Adult Empire Strikes Back*
《クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶモーレツ！ オトナ帝国の逆襲》より「しんのすけ」
2001
Anime film
© Yoshito Usui/Futabasha・SHIN-EI Animation・TV Asahi

contemporary Japan in a nutshell.

Let me explain the story.

The *Crayon Shinchan* franchise originated in the long-lived "shtick" manga series by Yoshito Usui, which ran in *Weekly Manga Action* (a magazine for young adults) from 1990, moving to *Monthly Manga Town* in 2000. Its protagonist, Shinnosuke Nohara, a kindergartener who loves action masks and chocolate snacks, lives in Kasukabe, a suburb in Saitama Prefecture. Shinnosuke's father, Hiroshi, is a salaryman; his mother, Misae, a housewife; and with the addition of his little sister, Sunflower, the Noharas make up a typical Japanese family. Shinnosuke is a vulgar, rebellious character, distinguished by his precocious taste for attractive women. Although *Crayon Shinchan* topped the "PTA List of TV Programs Little Children Shouldn't See," it became a huge success. Every year brought a new feature film in the series. *Adult Empire Strikes Back* was directed by Keiichi Hara, who also conceived the original story for the film.

In these films, adults revert to childhood and go to play at *20th Century Expo*, a theme park with a striking resemblance to *Expo '70*, which has sprouted mysteriously in Kasukabe. The theme park stages famous scenes from classic TV shows, in which anyone can be the hero or heroine while reveling in nostalgia. With the recreation of *Expo '70*, Shinnosuke's parents, Hiroshi and Misae, become captives of their own nostalgia and completely abandon their children. Eventually, the parents give up everything else to stay at *20th Century Expo*, and an organization called Yesterday Once More (an obvious nod to the Carpenters) kidnaps the children. The organization is a secret society dedicated to abandoning real, twenty-first-century despair and returning to the "good old twentieth century." They plan to hoard the nostalgia of the Kasukabe adults until they have enough to push the Nostalgia Meter to its highest levels ever, and then spread Nostalgia Extract throughout Japan to force it back into the twentieth century. When Shinnosuke charges into *20th Century Expo*, the scene is a replica of a Shōwa 30s-era (1955–64) street, on the eve of *Expo '70*; the scene drips with nostalgia as the adults revel in their forgotten dreams and hopes. They have escaped reality to cling to a hollow past, and relinquished any hope of creating a future. Enduring several falls and a nosebleed, Shinnosuke races up the tower housing the button that controls the release of

ち碎かれた。そして諦めきれないまま大人になつた。

『クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶモーレツ！オトナ帝国の逆襲』という映画がそんなおたく第一世代の心をがっちり掴んだ。EXPO'70の空気感を再現し、かつ皮肉に満ち現代日本の未来無き姿を活写したからである。

ストーリーを紹介しよう。

まず原作は臼井儀人が1990年より青年マンガ雑誌『週刊漫画アクション』で、2000年秋からは『月刊まんがタウン』に移って描いていける長寿ギャグ連載マンガ。主人公の野原しんのすけは春日部という埼玉県のサバービアに住む、アクション仮面とチョコビが好きな幼稚園児。野原家はパパのひろしはサラリーマン、ママのみさえは専業主婦、妹のひまわりがいるというごくありふれた日本の一般家庭。しんのすけの特徴である幼児なのにキレイなおねえさんが好きという下品で反抗的な性格設定のため「PTAが子供に見せたくないテレビ」の筆頭に上げられているようなこの作品が、テレビアニメで人気が沸騰し、毎年一回の劇場用アニメーション作品にもなっていた。『オトナ帝国の逆襲』は原恵一監督が原案のオリジナルストーリーで制作された映画である。

今日も大人たちは春日部に突如出現した「20世紀博」つまりEXPO'70を彷彿させるテーマパークで子供時代にかえって遊んでいる。「20世紀博」とは昔のテレビ番組などの名シーンを再現し、自らがヒーローやヒロインとなって懐かしの世界にひたれる遊園地だ。EXPO'70大阪万博が再現され、主人公のしんのすけの親、ひろしとみさえも懐かしさの虜になって、子供なんてほったらかしている。やがて大人たちは仕事を放棄して20世紀博を行ったまま帰ってこなくなり、子供たちも「イエスタディワスモア」と言う名(カーベンターズの名曲からの引用である事は間違いない)の組織にさらわれてしまう。この組織は絶望の現実世界の21世紀を捨て、夢と希望に満ち溢れていた「古き良き20世紀」をもう一度やり直そうとする秘密結社だ。その方法は、まず春日部の人たちの「懐かしい」と思う気持ちを集め、それをエネルギーとした「懐かしメター」が最大数値にまで上がったところで、日本中にそのエキスをふりまき日本全土を20世紀へ戻してしまうことだ。しんのすけたち

Nostalgia Extract. His trials run live on television, and the sight of Shinnosuke desperately living a real life shocks the adults back to their senses. The level on the Nostalgia Meter plummets, thwarting Yesterday Once More's plot.

Otaku understand Yesterday Once More, and they find Shinnosuke's parents compelling. At this point in time, otaku culture spans three generations, including the grandchildren of the first otaku. Whether or not otaku have grandkids, they remain just as dedicated to gathering otaku information and collecting otaku merchandise. But it is also true that the aims of a secret society like Yesterday Once More are empathetic to, if not overtly synchronized with, the terrorist activities of Aum Shinrikyō, the recognized otaku cult that accomplished the 1995 Sarin attacks on the Tokyo subway. Otaku have always held excessive belief in their dreams, and have continued to trust that their fantasies would come true. This has only heightened their bitterness upon the betrayal of their dreams. But what is the object of their bitterness? Plain truth dictates that they should direct that bitterness at themselves, a fact that they probably comprehend. Although they won't plan their own revolution, they won't give up on the idea of a utopian future. If only—they desperately dream—they were allowed to express their honest feelings in the world of anime. When they indeed find such expression, they heartily applaud it yet sigh in deep resignation, for they know it's just an empty fantasy. Peculiarly, the stories-within-stories structure of *Adult Empire Strikes Back* also allows them to see through themselves as revelers in their impossible predicament. In this, we glimpse the reality fraught with despair that awaited otaku after DAICON IV.

6. Memories of the Atomic Bomb

Behold, a gaze that admits no ray of light
overcome by treachery's grief
Behold, above our skeptical laughter
a sword of rage poised to strike

Every living creature yearns to gnaw our bones,
eyes glint in vengeance, urging us to suicide
God's creation rebuffs our assimilation
The atmosphere refuses to enfold us

は「20世紀博」へ突入、そこには郷愁に満ちたEXPO'70前夜の昭和30年代(1955-64年)の街そのままがあり、かつての夢や希望を懐かしむ大人たちがいた。現実を逃避し府抜けた過去に繰る未来を創造する事を諦めた大人たち。しんのすけは鼻血を出し転びながらも懐かしエキスのボタンが押されようとしているタワーの頂上へと疾走していく。その姿はテレビ中継され、いまを懸命に生きるしんのすけの姿に大人たちは次々と我に帰っていく。「懐かしメーター」のパワーは下がり計画は失敗に終わった。

おたくは秘密結社イエスタディ・ワントモアにも理解が及ぶし、しんちゃんの両親にもリアリティーを感じる事が出来る。既に孫まで含めて三世代のおたくファミリーまで登場している今、孫がいようがおかまいなく、相も変わらずおたく的情報、グッズアイテムの収集にいそしむ心は癒えていない。一方、秘密結社イエスタディ・ワントモアには1995年に起きた地下鉄サリンテロを引き起こした、おたく教団とも言われるオウム真理教のテロ的な反社会的行動に、どこか共感、いや、シンクロしているとも言える。おたくは夢を過大に信じた。ファンタジーを具現化可能と信じ続けた。故に裏切られた恨みは大きい。誰に対する恨みなのか。それが自分たち自身に向けられるべきである事は自明な事実であり、その事を理解していない訳ではない。自力での革命を想起するわけでもないが、かといって未来のユートピアを諦めたわけでもない。せめてアニメーションの世界の中だけでも正直な心情の吐露を許して欲しいという叫びにも似たストーリーに拍手を送り、そして深いため息と共に虚しさを味わう。しかし同時にそんな立場に酔っている自分をも喝破出来る《クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶモーレツ！オトナ帝国の逆襲》の入れ子の構造にDAICON IVのその後、絶望の現実を垣間見る事が可能だ。

6. 原爆の記憶

見よ一筋の光さえ閉ざしてしまう
裏切られて悲しみにくれた眼を
見よ信じまいと笑う僕等の上に
怒りの刃が打ちおろされんとす

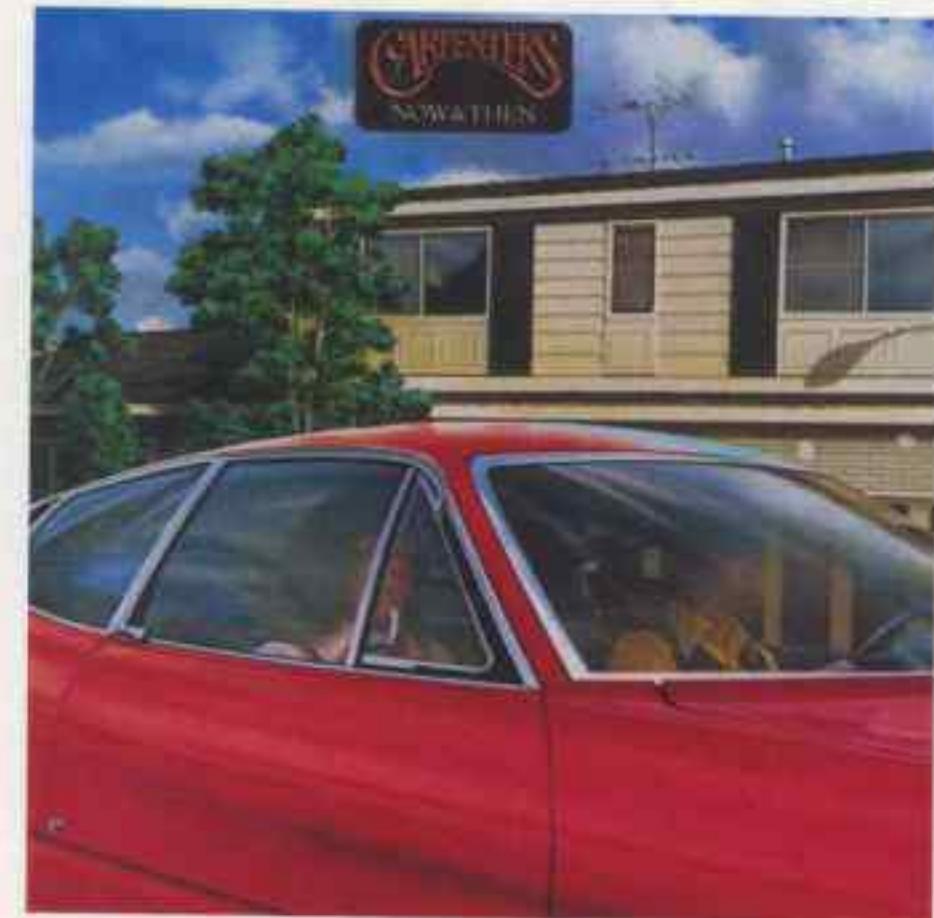


Figure 1a.25
Carpenters
Now & Then, including "Yesterday Once More"
「イエスタディ・ワントモア」収録のアルバム
（ナウ・アンド・ゼン）
1973 (original LP release)
CD (cover)
© 1973 A & M Records, Inc.

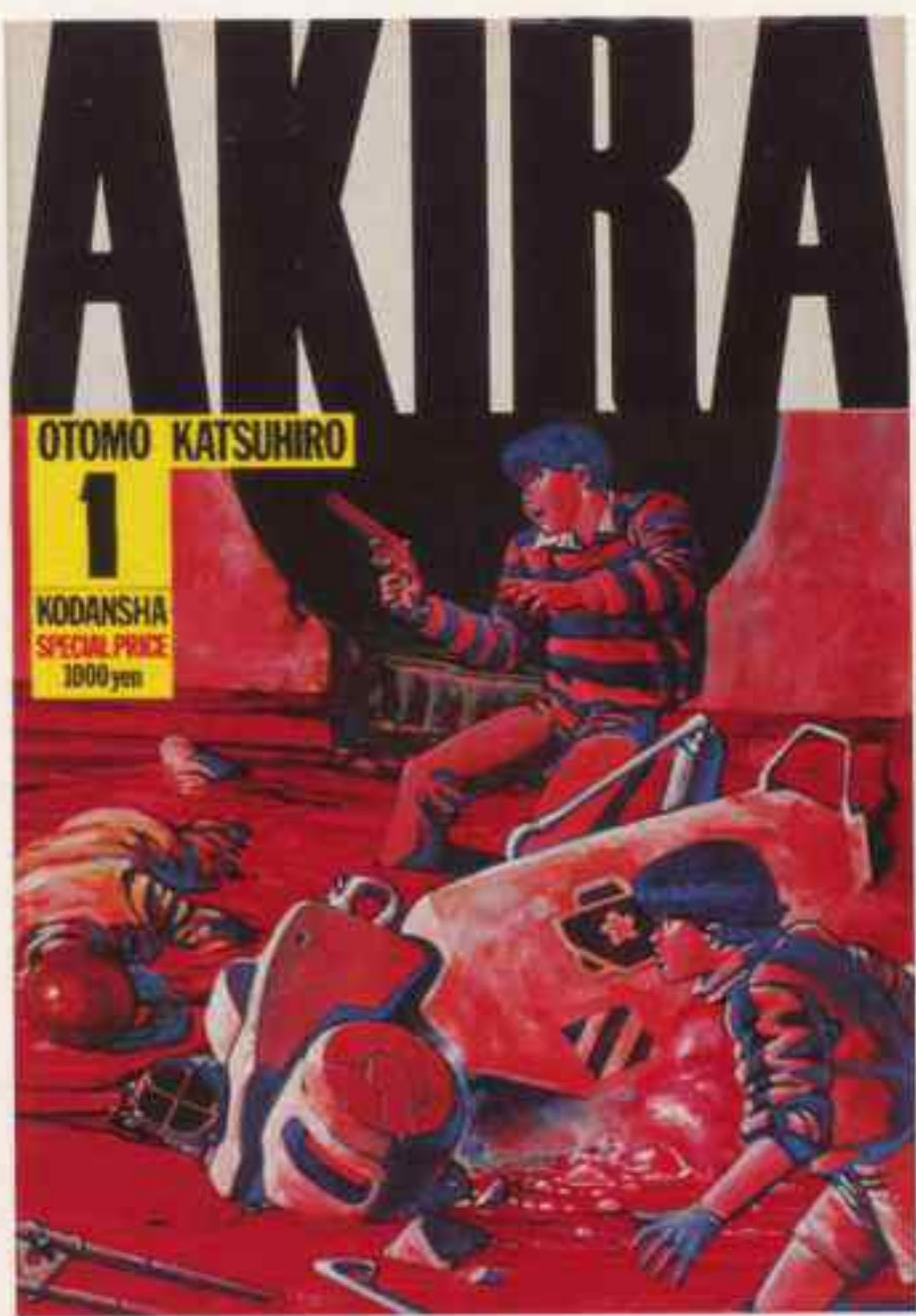


Figure 1a.26
Katsuhiro Otomo
Akira, vol. 1 (cover)
『アキラ』第1巻(表紙)
1984
Book (publisher: Kodansha)
© Mash-Room Co., Ltd., Tokyo. All Rights Reserved.

The gentler our nature the deeper its rage
When that rage has erased
every last kindness, all is for nought
Come, let us sing now, the Ode to Joy

*Oh, clouds drifting in a clear blue sky
Bird calls in forest and field
My heart delighted, brimming with joy
Our bright smiling faces exchanging looks*

(Kenji Endō, "Ode to Joy," 1972; lyrics by Kenji Endō [last verse by Tōichirō Iwasa], music by Ludwig van Beethoven)*

The boom in Japanese science-fiction/fantasy anime was engendered by two works: *Space Battleship Yamato* and *Mobile Suit Gundam* (pls. 27, 30). Both works share a narrative genesis in a post-atomic world. And both are fundamental to the birth of *otaku* culture.

In *Space Battleship Yamato*, enemy aliens from the Gamilon empire attack the earth. The Gamilons launch a planetary bomb from a great distance, a bomb designed to accelerate radiation contamination and expedite their colonization of the planet. The land is deforested and the oceans run dry.

Mobile Suit Gundam opens with a plan to drop a space colony on the earth. In order to alleviate overpopulation, space colonies have been created at the Lagrange Points, places where the gravitational fields of the earth and the moon are neutralized. One of the colonies, which calls itself the Principality of Zeon, declares its independence from the Earth Federation and declares war. Launching a sneak attack, they take a space colony out of its orbit and drop it onto the earth. Billions die in the attack, both on the space colony and at the terrestrial point of impact, and the earth's collision with the massive projectile precipitates climate change. Earth, once the mother planet, enters a nuclear winter and becomes all but uninhabitable.

Planetary bombs, or space colonies falling to earth and exploding in blinding white light followed by brilliant red, were all common story elements in the manga and anime of the time. So many of these narratives begin in the catastrophic aftermath of an atomic explosion.

There is a longing for some fundamental human power to awaken when humanity is backed into a corner. Hayao Miyazaki's original manga and animated

全ての生物は僕等を噛み碎かんと
復習の眼を光らせ心中をせまる
天地は僕等を同化せんものと
大気は僕等をおしつまんとす

優しきものほど怒りは大きいもの
その怒りが一つの優しさをも
消し去った時にはもう終り
さあ今こそ歌おう歓喜の歌を

※晴れたる青空漂う雲よ
小鳥は歌えり林に野辺に
心は楽しく歡喜あふれ
見交す我等の明るき笑顔
(遠藤賢司「歓喜の歌」作詞・遠藤賢司、※岩佐東一郎 作曲・LUDWIG VAN BEETHOVEN 1972年)*

SFファンタジー界で日本アニメブームの起源となる作品が二つある。《宇宙戦艦ヤマト》そして《機動戦士ガンダム》(pls. 27, 30)。この二作品、共に物語の始まりは原爆投下後の世界設定を基盤にしている。そして時代を前後して、おたくカルチャーを誕生させた核となった作品でもある。

《宇宙戦艦ヤマト》では地球が敵宇宙人の帝国ガミラスからの攻撃を受ける。遙か彼方から地球上に落とされる遊星爆弾はガミラス人が移住し易いように放射能汚染を促進させる爆弾だ。地球は赤茶色に変色し、海は枯れている。

一方《機動戦士ガンダム》の物語はスペースコロニーを宇宙から地球上に落とす設定から始まる。人口過剰に対処するため、宇宙空間の地球と月の重力中和点にスペースコロニー群を建設。そのコロニーの一つ、サイド3がジオン公国を名乗り、地球連邦政府に対して独立を宣言、宣戦布告する。先制攻撃としてスペースコロニーを地球に落下させ、その攻撃によって、コロニー市民と落下地点の地域住民が数億人規模で死亡する。また、大質量の落下が引き起こした気象変動により、本来母星である地球は、核の冬的な環境になってしまい、決して住み良い環境ではなくなってしまっている、という設定だ。

遊星爆弾、スペースコロニーが地球と接触して爆発した直後の真っ白な光、続く真っ赤な背景は、当時のマンガ、アニメのお話しの出

* Lyrics reprinted with permission.
© 1972 by Universal Music Publishing K.K.

film, *Nausicaä of the Valley of the Wind*, also begins in a world that has suffered a man-made apocalypse. This is true of Ōtomo's *Akira* as well.

We feel an abiding sense of righteous indignation at the use of atomic bombs to bring the Pacific War to a close. We level cheap shots at the Japanese government, which placed Japan in that final scenario and then concealed the truth about the bombs' effects. We feel complex emotions towards the Americans who thrust the terror of nuclear annihilation upon Japan. Added to this is our own cowardly rage for accepting media control as a necessary evil. All of this simmered in the Japanese consciousness as dogma without direction. When these contexts emerged, the message reached its audience in the guise of children's programming; because reality was portrayed through anime, Japan finally discovered genuine respect for its creators.

In Japanese elementary schools, we do not learn that our country has been managed in an incomplete, tentative fashion ever since the loss of the war. Nor do we seriously grapple with the issue as adults. But everyone recognizes the discomfort generated by this unnatural state of affairs. Japan is well established as a nation unable to address its bad blood. But at least the truth survives, alive and well, in stories told to children. Perhaps it's fair to say that the unique sympathies we label as *otaku* were born the moment Japan comprehended the sincerity of these storytellers.

7. An Endless Summer Vacation

Oh summer sunset past the view in the slow days
Orange days, orange sky in the slow days

The long, long summer vacation never seems to end
I dream of becoming someone else, with the face of
my childhood

Oh yeah, one faint memory upon another
Oh yeah, they determine who we are

Oh summer sunset, orange circle in the sunset sky
That too-smooth color, packed with drama, story told
too often

だしとしては通例な物であった。そういった原爆的な爆裂後のカタストロフの中からの物語の想起はあまりにも多い。

そういった絶体絶命時に、覚醒して欲しい人間の底力への希求。宮崎駿のオリジナル・マンガとアニメーション《風の谷のナウシカ》も人為的な終末後の世界から物語が始まる。大友克洋《AKIRA》しかりだ。

原爆投下による太平洋戦争終幕への終わらぬ義憤。そういった幕引きしか出来ず、事実をも隠蔽し続けた日本政府への当てつけ。原爆の壊滅的恐怖を日本に落としたアメリカに対しての複雑な感情。メディアコントロールされてしまい、その行為が必要悪と刷り込まれてしまった事に対しての自分自身への腑抜けた怒り。それらが行き場の無いドグマとなって日本人の中に渦巻いていた。こうした設定が登場した瞬間は、子供向けの番組として姿を変えたメッセージが届き、アニメなのにリアルである事で、制作者たちに対しての正直な表現者としての敬意がはじめて出て来た瞬間でもある。

日本が戦争に敗北して国家として不完全な形で暫定的に運営されているということは、小中学校では何も教えられない。そして成人したとしても真剣に考えもしない。しかし、その不自然さに誰もが居心地の悪さを感じている。わだかまる何事に対しても不能な日本という国の設定。その中でせめてもの本音が子供相手のお話の中に息づいている。制作者たちの真摯な製作姿勢が理解出来た時、おたくと言う特殊なシンバが作り出されたとも言えよう。

7. 終わらない夏休み

Oh Summer Sunset Past The View In The
Slow Days
Orange Days, Orange Sky In The Slow
Days

長い 長い 夏休みは 終わりそうで終わらないんだ
別人になる 夢を見る 子供の頃の顔をする

oh Yeah 思い出は 淡く淡く積み重なれて
oh Yeah 僕らを決めつけたりする

Oh Summer Sunset 夕焼け空 オレンジ色



Figure 1a.27
Fishmans
...*Something in the Air*, including "Slow Days"
「スロウデイズ」収録のアルバム《空中キャンプ》
1996
CD (cover)
Courtesy Universal Music K.K.

*Lyrics reprinted with permission
Slow Days
Words and Music by Shinji Satō
Copyright © 1996 by Fuji Pacific Music Inc.
All Rights Administered by Songs of Windswept Pacific
All Rights Reserved. Used by Permission.

Oh yeah, I can't get to feeling naïve
Oh yeah, life's not that big a deal

In the everyday with nothing lost, we feel fine
From beyond the horizon, the same sound as always

Spending these days like I'm bored
Gotta give these days a hard time, too
(Fishmans, "Slow Days," 1996; lyrics and music
by Shinji Satō)*

The first atomic bomb hit on August 6, at the height of summer. The war was over. Summer is the season when the story ends and hell begins. Peace was immediately transformed by a unique sense of time. The blinding white light of the sun and the light of the atomic bomb coalesced, delineating the beginning and end of the narrative.

Postwar Japanese narrative themes jumble summer vacations together with leukemia; many tell stories of doomed love. This still holds true today, as proven by the enormous success of the 2004 movie *Crying Out Love from the Center of the World*, based on a novel by Kyōichi Katayama that sold an incredible

したまんまる
ドラマつまた 語りすぎた 調子のいいあの
色さ

oh Yeah ナイーヴな気持ちなんかにやならない
oh Yeah 人生は大げさなものじゃない

何も減らない毎日に ボクらはスッとするのさ
水平線の向こうから 昔と同じ音がする アー

こんな毎日を だるそうに過ごしている
この毎日に とりあえず文句つける
(フィッシュマンズ「SLOW DAYS」
作詞作曲・佐藤伸治 1996年)*

原爆は日本の真夏、8月6日に落ちた。そして戦争は終わったのだ。夏は、物語が終わり、そして地獄の時間が始まる季節なのだ。平和は瞬時に特別な時間感覚へと変容して行った。真っ白な太陽の光と原爆の光が合体し、そこが物語の起点終点となっている。
戦後日本の物語のテーマには夏休みと白血病が混在し、その中の悲恋物語が多い。それは現代でも十分に有効で2004年に映画が大

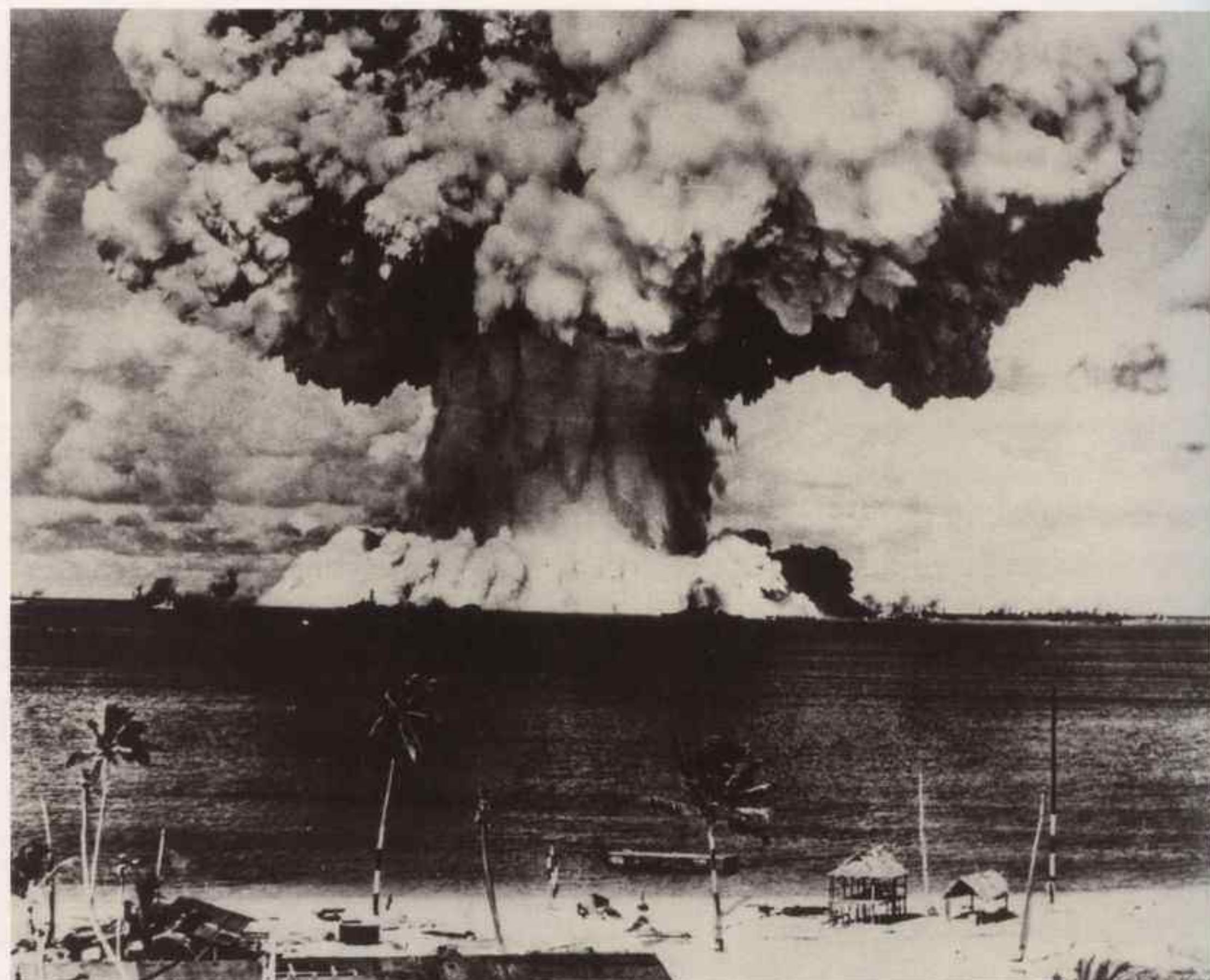


Figure 1a.28
Mushroom cloud of the hydrogen bomb "Bravo," detonated at Bikini Atoll on March 1, 1954
1954年3月1日ビキニ環礁で爆破実験された水爆
「ブラボー」のキノコ雲
© The Mainichi Newspapers

three million copies upon publication. Indeed, the story begins with a heroine who has leukemia.

The protagonist, Sakutarō (named after the poet Sakutarō Hagiwara), is a high-school junior in a regional city. The story opens with the death of his girlfriend, Aki. Saku and Aki's friendship goes back to middle school, but they first become romantically involved as sophomores. In the second semester of his junior year, Saku learns that Aki has leukemia. Her parents ask Saku to take their daughter to Australia when she recovers. Saku buys tickets and sneaks Aki out of the hospital on her birthday; they celebrate with a cake on the train to the airport. Aki collapses at the airport, and Saku cries out for help. Aki is rushed back to the hospital, only to die. Several years later, the adult Saku returns to his hometown with his new lover. The high-school campus is rife with memories of Aki. Amid a flurry of cherry blossoms, Saku quietly scatters Aki's ashes from a glass bottle, which he has kept since her death.

Art critic Noi Sawaragi has studied the frequent appearance of leukemia as a motif in tragic love stories, noting, "It derives from the radioactive fallout in the aftermath of Hiroshima, Nagasaki, and the Marshall Islands hydrogen bomb tests."

Sawaragi and I were both born in 1962. We were born into the period of Japan's rapid economic growth, not a time of remarkable social tumult. Our generation coincides with the first *otaku* generation. (For the record, Sawaragi is not an *otaku*.) Deeply influenced by TV media at the dawn of the TV age, we have been dubbed "The TV generation." The transition from black and white to color, JFK's assassination, the Vietnam War, the moon landing, and archival footage of World War II: we've been deluged by these images. And we've wondered, why does Japan have a military if we've abandoned war? The reason remained in limbo. Because any child, seeing that archival war footage, must have asked his parents, "Why did we lose the war?" "What are the Self Defense Forces?" Our parents would have cited the atomic bombs and disparities in economic power. A military based on equivocation, parents stuck trying to explain the contradictions between the Peace Constitution and the Self Defense Forces: everything in Japan is ambiguous. Our generation swallowed its profound frustration at the rift between reality and the information available in the media, and it festered inside

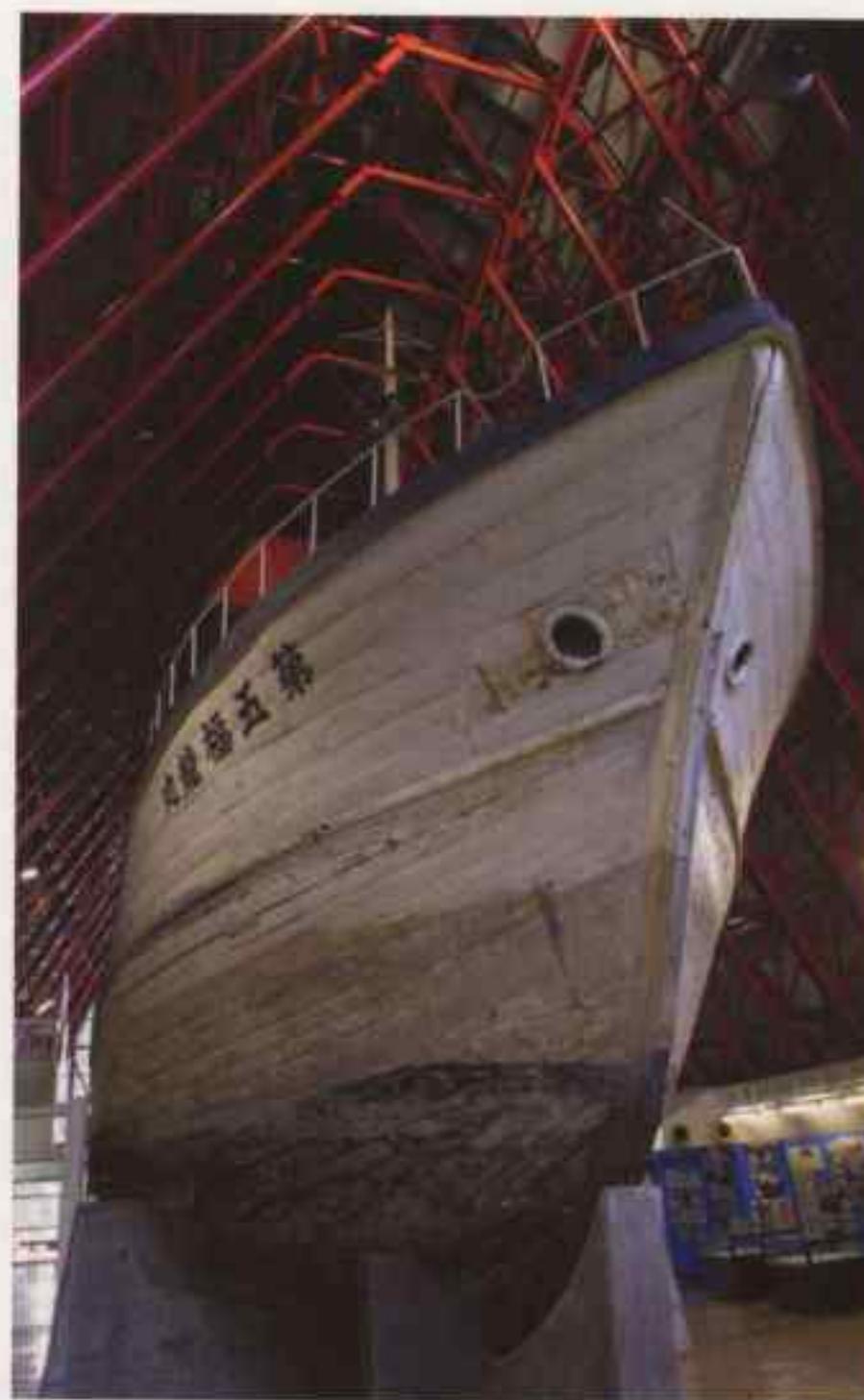


Figure 1a.29

The ship Daigo Fukuryū Maru at Daigo Fukuryū Maru Exhibition Hall, Tokyo
第五福竜丸展示館に展示された第五福竜丸
Courtesy Daigo Fukuryū Maru Exhibition Hall

ヒット、原作も小説では驚愕の300万部を売り上げた《世界の中心で愛をさけぶ》でも、このアンダーラインはリアリティーを持ち、まさにヒロインが白血病の設定で話が起動している。

主人公、サクこと朔太郎(男性)は、地方都市に住む高校二年生(名前は作家の萩原朔太郎から取っている)、物語はアキ(女性)という名の恋人の死から始まる。中学生時代から友人でありそして高校一年生の時、はっきりと異性として意識し始めたサクとアキ。サクは高二の二学期にアキが白血病であることを知る。病状が良くなったら一緒にオーストラリアに行って欲しいとアキの両親から頼まれ、サクはアキの誕生日に合わせて航空チケットを手配、病院から抜け出したアキと空港までの電車の中でケーキで誕生日祝いをする。空港で倒れるアキ。「お願いです。助けて下さい」と連呼するサク。病院に運び込まれるがアキは死ぬ。数年後、大人になったサクは新しい恋人と帰郷。アキの思い出がいっぱいの郷里の学校のグラウンド。サクは桜吹雪の中で、いつも小さな硝子瓶に入れて持っていたアキの遺骨を静かにまく。

こうした悲恋ものへの頻繁な白血病登場の起源を、美術評論家榎木野衣は「それは広島・長崎への原爆の後遺症や、マーシャル諸島あたりの水爆実験に起因しているんだよ」と言った。

榎木も私も同年の生まれだ。1962年。特別な激動の時代でも何でも無く、高度成長に向かう日本社会の中で生まれた。そして我々の世代



Figure 1a.30
Noi Sawaragi
World War and World Fairs (cover)
『戦争と万博』(表紙)
2005
Book (publisher: Bijutsu Shuppan-Sha)
© 2005 Noi Sawaragi/Bijutsu Shuppan-Sha, Ltd.

us. This created our pathological obsession with reality and realism, as we attempted to identify the source of our frustration.

The leukemia angle and its origins: atomic bombs and hydrogen bomb tests.

I quote the iconic encounter of the fishing boat *Daigo Fukuryū Maru* with a hydrogen bomb test, so familiar to the Japanese, from Noi Sawaragi's latest book, *World War and World Fairs* (Bijutsu Shuppan-sha, 2005). It illustrates the origins of the never-ending atomic bomb scenario.

On March 1, 1954, the *Daigo Fukuryū Maru* was exposed to radiation from a hydrogen bomb test....

Hoping to compensate for poor fishing off the shores of Midway, the *Daigo Fukuryū Maru* sped towards the Marshall Islands. On March 1, as the ship pulled in its catch, a ball of fire something like the sun rose in the distance, followed by concussive waves. Rain mixed with particles like white sand fell over the crewmembers as they hurried back to port. These were the "ashes of death." They invaded the fishermen's bodies without mercy through the mucous membranes of the eyes and nose, contaminating them with radiation from the inside out; on September 23 of that year, the first of the crew members, Aikichi Kuboyama, died. The health of the remaining twenty-three crew members (whose average age was twenty-five at the time) continued to suffer from long-term radiation side effects, and many have already passed away, due to liver cancer and other afflictions....

The many hydrogen bombs tested in the Marshall Islands during this era were born of the acceleration of the U.S.-Soviet nuclear test race. In order to generate explosions significantly more powerful than those of the atomic bombs, the United States was already employing "3F Bombs." These bombs exploded in a three-phase process of fission-fusion-fission, and bomb casings were frequently coated with depleted uranium. "Bravo" (an unforgivable name), a hydrogen bomb that shocked even its creators with its demonic destructive force, was a natural extension of 3F strategies.

Its fifteen-megaton power remains beyond imagination. By some calculations, the total TNT tonnage deployed by both sides over the four-year Japan-U.S.

はおたく第一世代でもある。(ちなみに楳木はおたくではない)。我々はテレビ世代とも言わね大きいにテレビメディアから影響を受けた。テレビ黎明期。白黒画像からカラーへの変遷。JFKの銃撃事件、ベトナム戦争、月着陸、そして第二次世界大戦の記録映像。これらを浴びる程見た。そして思った。なぜ今日本は戦争を放棄しつつ、軍が存在しているのか?その理由が宙ぶらりんである事を。なぜなら当時の記録映像を見た子供たちは誰もが親に聞いたはずだ。「なんで戦争に負けたの?」「自衛隊って何?」敗戦の理由は原爆投下と経済力の格差をその根拠に。詭弁としての軍隊、自衛隊においては憲法との矛盾を説明するに留まってしまう。何もかもが曖昧な日本。メディアから伝えられてくる情報と現実との歪みを、我々の世代はなんとも歯がゆい思いで激にしていた。故にリアリティー、リアリズムに対しては病的なこだわりを見せ、歯がゆさの原因を突き止めようとした。

白血病アングル、その起源。原爆投下、水爆実験。

美術評論家、楳木野衣の最新著作『戦争と万博』(美術出版社 2005年)から日本人にはなじみのある第五福竜丸、水爆実験遭遇事件前後のエピソードを引用したい。そこには終わらない原爆のシナリオの根拠が描き出されている。

1954年3月1日に起きた、第五福竜丸の水爆実験被爆事件だ。(中略)

第五福竜丸は、ミッドウェイ沖での不漁を挽回するため、急遽、マーシャル諸島へと向かった。3月1日、漁を終えようとしていた第五福竜丸の彼方で、太陽のような火の玉が立ち上がり、衝撃波がこれに続いた。直後から白い砂のような粒子が混じった雨が降り、帰港しようと急ぐ船員達へと降り注いだ。「死の灰」だった。雨は目や鼻といった粘膜から体内へと容赦なく侵入し、その身体を内部から放射性物質で汚染し、同年9月23日、乗組員のひとり久保山愛吉を死に至らしめた。その後も、第五福竜丸の船員23名(当時平均年齢25歳)の健康被爆は長く続き、すでに多くの人が肝臓癌を始めとする疾患で他界している。(中略)

この時期にマーシャル諸島で使われた水爆の数々は、米ソの核実験競争が白熱するなかで産み落とされている。原爆で採用された

War amounted to three megatons. Imagine an explosion five times that powerful unleashed in an instant upon a coral reef protected only by beautiful, emerald green waters. But the terror of Bravo lay not only in its destructive force. The mushroom cloud it generated rose into the stratosphere, scattering its massive radioactive material into the jet stream, where it circulated over the world....

In fact, Japan's Pacific coastline experienced heavily radioactive rains in Bravo's wake. In May 1954, Japan reported a Geiger count rate of 86 thousand counts per minute per liter of rainwater. (pp. 332–36)

The Japanese were exposed to radiation from the atomic bomb blasts and then again through hydrogen bomb tests. A blast of pure white light, a summer eternally seared. That orange-colored circle, leukemia, and summer vacation. My own consolation, a still endless summer vacation. The unending pain, the festering, seeks to break out of this dilemma.

8. The Beast that Shouted Love at the Heart of the World

The creators of *DAICON IV Opening Animation* would come to occupy a central place in the current anime world. The key members of the DAICON group opened the science-fiction store General Products, which was professionally incorporated as Gainax in 1984 upon production of the feature-length anime *The Wings of Honneamise* (released in 1987). *Neon Genesis Evangelion* (pl. 33), written and directed by Hideaki Anno and produced by Gainax, is the landmark *otaku* anime film, which marked the most brilliant moment of *otaku* subculture.

Evangelion became an explosive hit immediately after the twenty-six original episodes were first broadcast on television in 1995–96. Caught up in the cult-like fervor surrounding the work, fans willingly accepted the controversial and irregular release of the subsequent film: unable to complete it on time, Gainax released an unfinished version to theaters in March 1997 and released the final version a few months later as a different film. This phenomenon points to the complicit relationship by then formed in the world of animation between the creators and the audience, which recognized *Evangelion* as an instant entertainment

核分裂エネルギーから、さらなる大量破壊を導くため、すでにアメリカは「3F爆弾」を使用していた。これは、核分裂(Fission)、核融合(Fusion)、核分裂(Fission)の順に沿って三重構造で起爆し、外皮部分にはしばしば「劣化ウラン」が使われたという。そして、その延長線上に、実験の当事者すら予想できないほどの悪魔的な破壊力を備えていたのが、水爆「プラボー」(それにしてもふざけた名前だ)であった。

とにかく、水爆「プラボー」の破壊力15メガトンというのは、想像を絶している。一説によると、四年にわたる日米戦争で使われたすべてのTNT火薬を合算しても、三メガトンにしかならないという。その五倍もの破壊が、美しいエメラルドグリーンの海に守られた珊瑚礁の一角で、瞬時に起こったのである。けれども、「プラボー」の恐怖は破壊力だけではない。その生み出した巨大なキノコ雲は成層圏にまで達し、まき散らされた多量の放射性物質はジェット気流に乗って世界中を循環したはずだ。(中略)

事実、この事件の直後から、日本全国の大西洋沿岸地域で強い放射性降雨があり、同年五月には京都で毎分一リットルあたりガイガーカウントで八万六千回を数えたことが報道されている。(332-36頁より)

我々日本人は原爆の投下で被爆し、そしてもう一度、遠い太平洋上の水爆実験でも被爆した。真っ白な光の発射、永遠に焼き付けられた夏。白血病。そして夏休み。自分のための慰み、夏休みはまだ終わらない。終わる事が出来ない痛みは、滋は、問題突破の出口を未だに探し続けている。

8.『世界の中心でアイを叫んだけもの』

《DAICON IV OPENING ANIMATION》を作ったスタッフは集合離散して現在のアニメーション業界の中核を担っているが、その中心メンバーがSFショップのゼネラルプロダクツを開店、さらに1984年に《王立宇宙軍 オネアミスの翼》(1987年公開)という作品制作をきっかけにガイナックスというプロのアニメーション制作会社を立ち上げた。そのガイナックス制作のおたくアニメの最高傑作にしてクライマックス的作品が庵野秀明脚本・監督《新

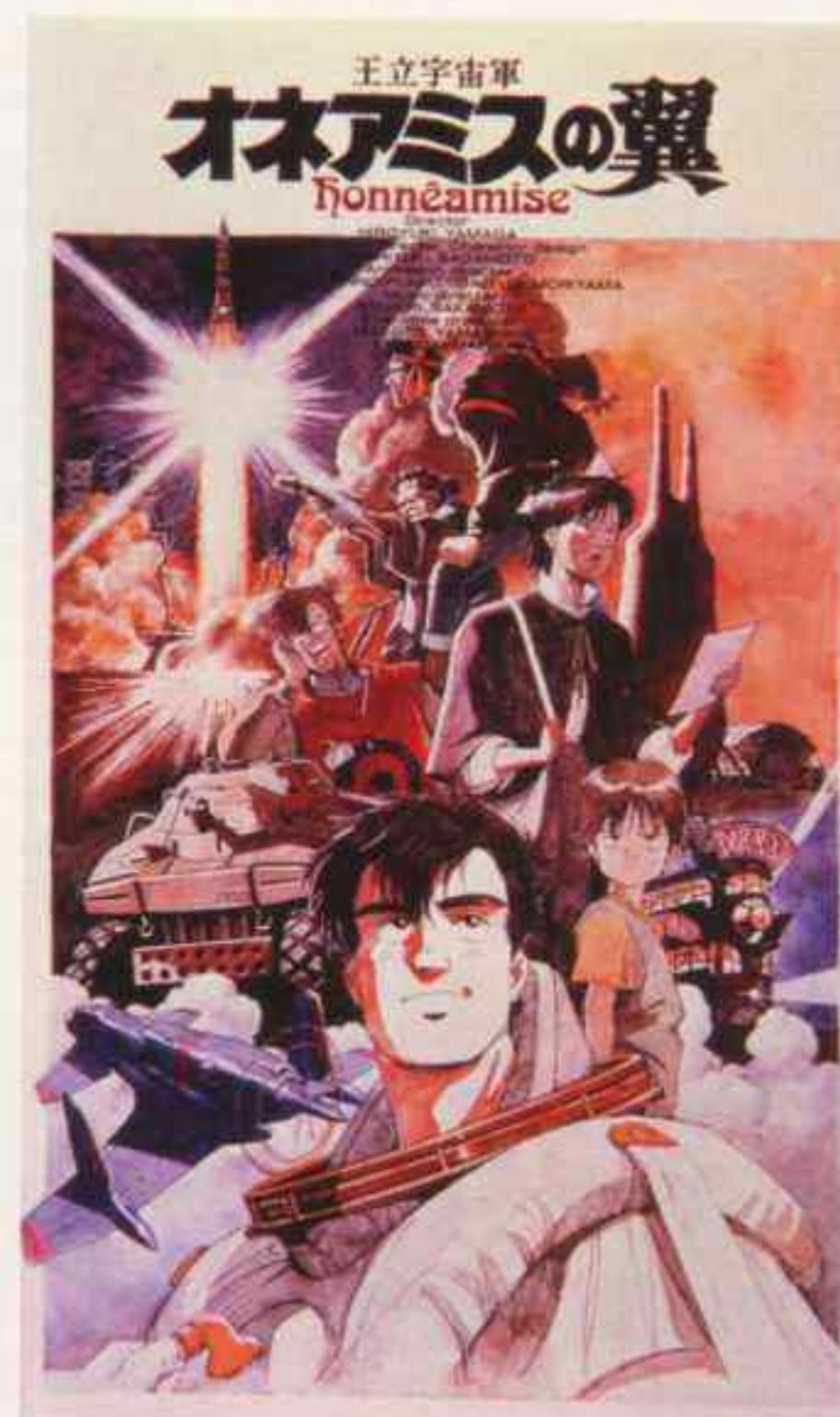


Figure 1a.31
The Wings of Honneamise
王立宇宙軍 オネアミスの翼
1987
Video of anime film
(cover of first edition, released in May 1987)
© BANDAI VISUAL/GAINAX

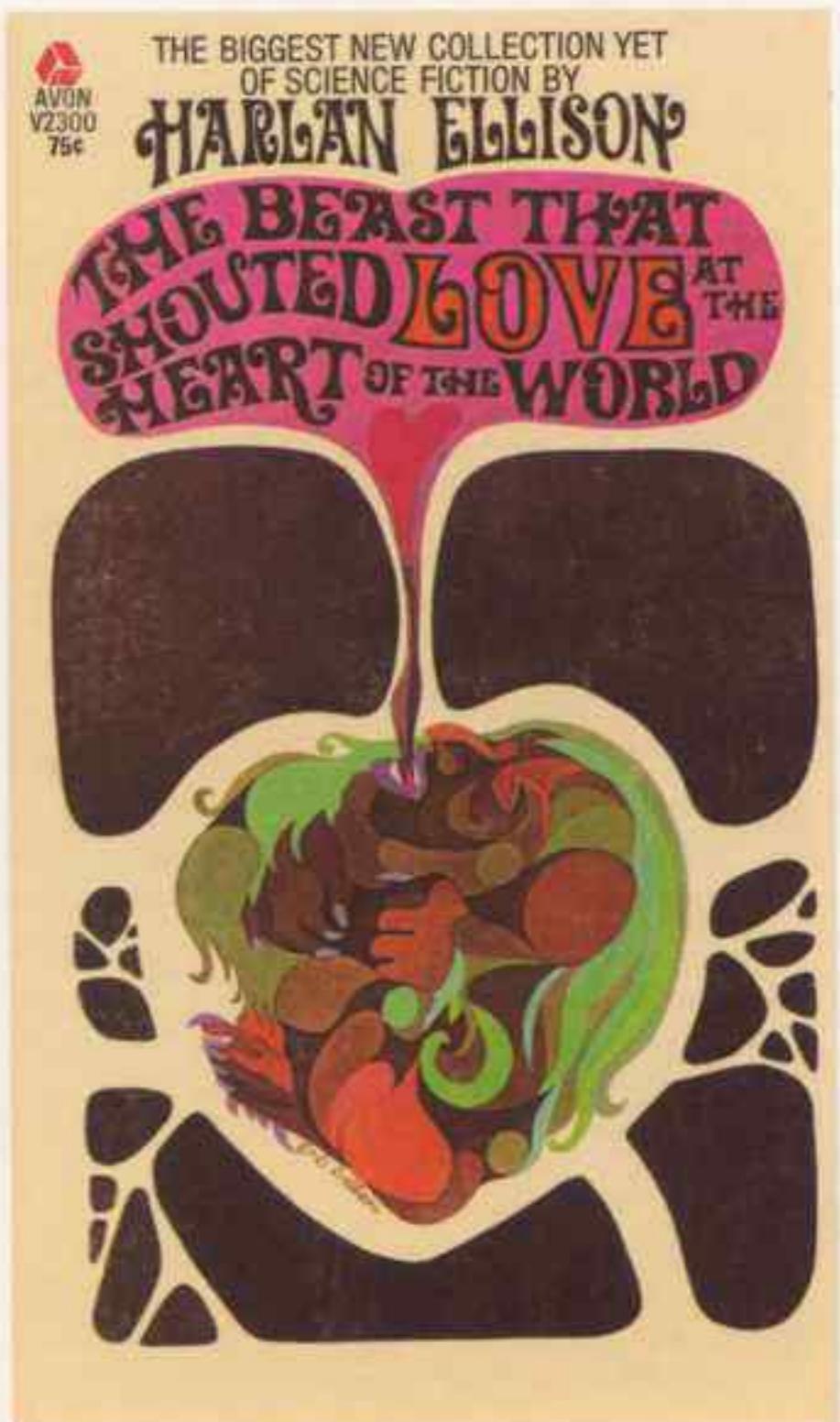


Figure 1a.32

Harlan Ellison
*The Beast That Shouted Love
at the Heart of the World* (cover)
『世界の中心で愛を叫んだけもの』(表紙)

1969
Book (publisher: Avon; paperback edition:
New American Library, 1974)
Reprinted by permission of HarperCollins Publishers Inc.
© 1969 by Harlan Ellison

classic. The original TV series and the subsequent feature films attracted not only anime fans but also young culture-lovers and anime veterans who had outgrown *otaku* obsessions. *Evangelion* is an unsurpassed milestone in the history of *otaku* culture.

The story is set in 2015, fifteen years after the Second Impact, a deadly cataclysm of global magnitude that originated in Antarctica. The new city of Tokyo 3 is suddenly attacked by "Angels," unidentified enemies that take various forms including gigantic creatures and a computer virus. NERV, a special U.N. agency charged with fighting the invaders, deploys Evangelions, all-purpose humanoid weapons piloted by three specially chosen fourteen-year-old kids (Shinji, Rei, and Asuka).

A complex amalgam of science fiction and human drama in the form of robot anime, *Evangelion* showcased Gainax's skillful animation, along with Anno's bold use of white-on-black subtitle graphics and speedy, almost subliminal construction of action sequences. In many ways, *Evangelion* is a meta-*otaku* film, through which Anno, himself an *otaku*, strove to transcend the *otaku* tradition.

While dutifully paying homage to the pop- and *otaku*-culture landmarks that preceded it, *Evangelion* pushed its depiction of the psychological and emotional struggles of the young motherless pilots to the extreme. The final scenes were presented in a few different forms and media, including the original TV version, the feature-film version, and finally the DVD version, which combined the preceding two. Each was unfailingly controversial. Especially shocking were the final two episodes of the TV series, which unconventionally mix anime scenes with drawings and video footage. These episodes focus on Shinji, the central character among the pilots, and his painful search for what his life means both as a person and as an *Evangelion* pilot. With the purposeless Shinji's interior drama taking center stage, *Evangelion* is the endpoint of the postwar lineage of *otaku* favorites—from *Godzilla* to the *Ultra* series to *Yamato* to *Gundam*—in which hero-figures increasingly question and agonize over their righteous missions to defend the earth and humanity.

The final sequence of the theater version, which incorporated scenes from the TV version in a somewhat confusing manner, constituted the apogee of *otaku* anime.

世紀エヴァンゲリオン》(pl. 33)だ。

テレビ・シリーズは1995-96年全26話で放映。テレビ放映開始時より話題となり本放映終後爆発的な人気を博し、そのカルトフィーバーは劇場用長編作品が公開時期に完成が間に合わず、未完成の作品を劇場公開、数ヶ月後に全完成版を別作品として公開するといういつな発表をも容認した。つまりは制作者、観客双方の共犯関係がこうしたエンターテイメントの定番と認識出来る素地がアニメ業界に来ていたことと言えよう。劇場版とあわせて従来のアニメファンだけでなく、若手文化人々おたくを卒業したベテランの観客まで幅広い層を巻き込み、現在に至るまで多くの文化の金字塔として他の追随を許していない。

設定は、2000年に南極大陸より広がった世界壊滅の危機「セカンドインパクト」から15年後の2015年。環境は常に夏の状態に固定化され海位は上昇。地形は変動。まさに終わらない夏がその舞台設定なのだ。第三新東京市は如として、巨大生物やコンピューターウィルスなど様々な形態を持つ正体不明の侵略者「使徒」に襲撃される。国連の特務機関NERVは、汎用型決戦兵器エヴァンゲリオンで使徒に対するため、そのパイロットとして14歳の少女三人を選ぶ。

《エヴァ》はSFに人間の心理ドラマを複雑絡めたロボット・アニメだ。ガイナックスの越した作画技術、庵野の大胆な字幕使用、サリミナル効果を狙っためくるめくカット構成など、おたくである庵野自らを乗り越えるとする、メタおたく的作品である。

先行するサブカルチャーやおたくカルチャーの作品群に熱烈なオマージュを捧げる一方、《エヴァ》の真骨頂は、母親のいない若いパイロットたちの内面的葛藤の描写を徹底的に追したところにある。ストーリーのラストシーンは何度か形を変え発表された。オリジナル版。そして劇場版。最後にDVD発売時にこれらを統合した版。それぞれは常に大きな渦を巻き起こした。特に話題となったレビ版最終二話では、アニメに線画や実写像をミックスした独特の画面構成の中で主人公の碇シンジを中心とした内面劇が進む。見失ったシンジは生きることの意味、ヴァのパイロットであることの意義を悲痛に問いかける。単純な勧善懲悪劇を超えて、

The title of the final episode of the TV version is "The Beast that Shouted *Ai* at the Heart of the World." (The use of *katakana*, a Japanese syllabic script, for the word *ai* allows the term to carry the double meaning of homonyms "love" and "I.") Both the title and concept are borrowed from Harlan Ellison's eponymous science-fiction novel. In a contest pitting the audience (readers), who are normally on the receiving end of entertainment, against the author's vision, who can fly higher? How far can the audience both compel and follow the director's vision? With *Evangelion*, the director Anno raised a challenge to works that refused to allow audiences any escape from the reality of their own self-consciousness.

The subtitle to the film version's final sequence also alludes to science fiction, referencing the film *Charly* (based on Daniel Keyes's *Flowers for Algernon*), which was released in Japan as *Magokoro o kimi ni* (My heart to you). *Evangelion* also incorporated references and elements, such as the "Spear of Longinus" and "AT (Absolute Terror) Field," that were freely adapted from Judeo-Christian religious mysticism, psychology, biology, and a wide range of sources. Their juxtaposition with robots and anime provoked widespread speculation and much deeper readings. This simulation-based approach stood Japanese anime's fundamental disregard for dramatic themes on its head. But ultimately, by arousing sympathy in its audience, it laid bare a true *otaku* heart.

It is the final scene of the film version. When Shinji comes to he has been asleep, naked. Rei, also naked, straddles him, her hand poised to melt and fuse with Shinji's torso. The Humanity Complementation Program will ensure that all humans liquefy, fuse, and become one. The giant crucified on the cross deep beneath the special agency NERV is recognized as Lillith, and all humans are destined to merge with her, ultimately fusing into one. Lillith was the biblical Adam's first wife, but the children born of their union, Lilin, were regarded as demons; they represent humanity in the film.

Shinji: "Am I dead?"

Rei: "No, everything's just becoming one."

This is exactly the world you dreamed of."

Shinji: "But this is different. This isn't it."

Rei: "If you wish for others to exist, once again,

公が地球や人類を守るという使命の正しさについて疑問を抱き、悩んでいくというおたく文化の系譜は、《ゴジラ》から《ウルトラ・シリーズ》、そして《ヤマト》や《ガンダム》を経て、ここに一つの到達点を迎える。

そして劇場版のラストシーンはテレビ版との呼応を行きつ戻りつしながら混乱と共におたくアニメーションの臨界点を出現させる。

テレビ版最終回のタイトルは「世界の中心でアイを叫んだけもの」。アメリカの60年代のSF作家ハーラン・エリスンの同名(「愛」の表記だけを変えたタイトル『世界に中心で愛をさけんだけもの』が原題)の小説より、タイトル、コンセプトの引用である。エンターテイメントを受容している観客(読者)と作者のイメージの飛翔比べ、読者がどれだけ作者に肉迫し、ついで来られるか。それはつまり観客(読者)が自己を認識せざるを得ない現実からの逃避を許さぬ作品の存在を突きつける、という手法を提示。

劇場版最終話のサブタイトルにもSF的作法的な隠喩が込められる。ダニエル・キイスのSF小説『アルジャーノンに花束を』を脚色した映画『まごころを君に』(原題《Charly》)を引用。他にも「ロンギヌスの槍」や「ATフィールド」など、ユダヤ=キリスト教的神秘主義、心理学や生物学など広範な領域から引用翻案し、ロボット・アニメの中に併置に並べる手法が、無数の憶測を呼び寄せ、深読みを誘導していく。これは、根本的なドラマの主題を必要としない日本のアニメ事情を逆手に取ったシミュレーション的な手法でもある。しかしその終点にある、観客との共感の接点はおたくの心の本質を吐露する。

劇場版の最後のシーン。気がつくと全裸で寝ているシンジ。上にレイが全裸でまたがっている。レイの手はシンジの胸に溶け込み合体しようとしている。補完計画とはすべての人間が液状化し、合体して一つになっていくこと。特務機関ネルフの地下深く十字架の磔になっていた巨人はリリスであるとされ、そのリリスにすべての人類は融合していき、最終的に一つに溶けこんでいくことである。ちなみにリリスとはキリスト教のラビの説教文書にアダムの最初の妻として記載されている存在だが、アダムの間に生まれた子供はリリンという名の悪魔とされており、作品の中では人間はリリンであると説明されている。



Figure 1a.33

Charly

まごころを君に

1968

Film poster

© 1968 Cinema Releasing Corp.

Figure 1a.34

Shinji and Rei merging, from *The End of Evangelion*

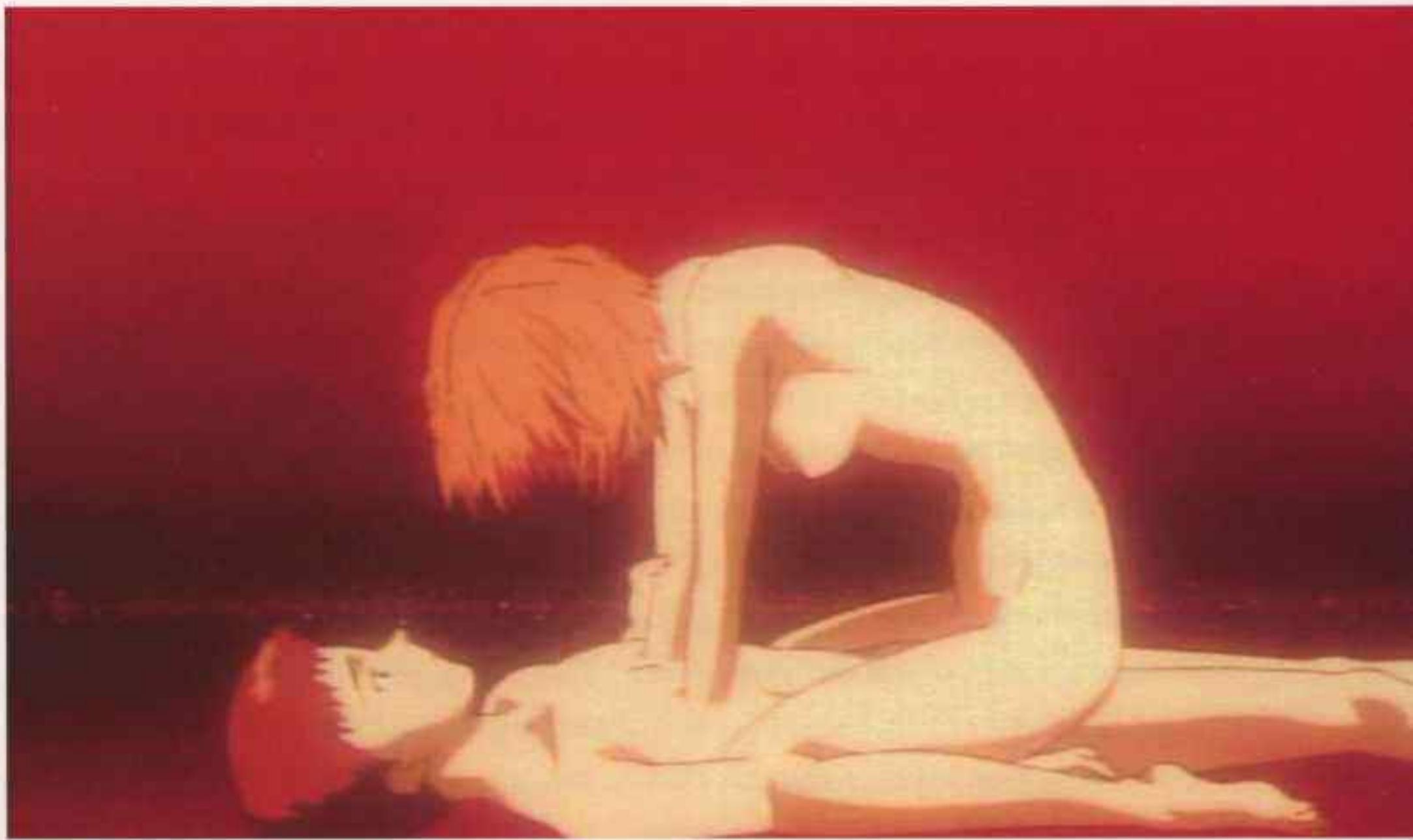
《新世紀エヴァンゲリオン劇場版 Air/まごころを、君に》

より「シンジとレイの合体」

1997

Anime film

© 1997 GAINAX/Project Eva. M



the walls of your heart will pull you away from
everyone else. A new terror of others will begin."

Shinji: "That's fine."

Shinji removes his hand from Rei's torso and shakes her hand. Shinji chooses a world in which a barrier separates him from others. He notices the others again. Those who have already fused begin to reappear in individual silhouettes as each person regains his individuality. On the beach, Shinji is strangling Asuka. Asuka caresses his cheek with her injured right hand. As he releases his grip, Shinji weeps and a tear lands on Asuka's cheek. Asuka blurts out, "That's disgusting." "The End" appears in a corner of the frame, and abruptly, the film is over.

Shinji longs for the self that has split away from him to acknowledge his remaining self. He would like for his neighbors to acknowledge him as well. And so he rejects total fusion with Rei; but he's wary of the pain that accompanies interaction with others. Should he let himself become the object of another's love? Alone with Asuka, the only person left who may understand him, Shinji tries to kill her. But as he strangles her, Asuka extends her hand to him. She strokes his cheek. Skin touches skin. Primitive communication, ambitions derailed. Even though he attempts to kill her, Shinji wants Asuka to understand his real intention: that what he really seeks is simply himself. But he also knows that this is impossible. Seeing this pathetic side of

シンジ「僕は死んだの？」

レイ「いえ全てがひとつになっているだ

これがあなたの望んだ世界そのままよ」

シンジ「でも、これは、違う。違うと思う。」

レイ「他人の存在を今一度望めば、再び、心

壁が全ての人々を引き離すわ。また、他

恐怖がはじまるわよ」

シンジ「いいんだ」

シンジはレイの体から手を引き抜いて、レ
握手をする。自分と他者とを隔てる障壁が
世界を、シンジは選択したのだ。他者を自
るシンジ。融合していた人々の形が再び現
始め、人類はまた「個」に分離していく。海
アスカの首を締めているシンジ。アスカは
ついた右腕でシンジの頬を撫でる。シンジ
を締めている力をゆるめて、涙を流す。こ
た涙がアスカの頬に。アスカがぼそっとつ
いた。「気持ち悪い」。そして画面スミに終
文字が出て突然の終了。

シンジは自己が分裂しているもう一人の
自身に、己の存在を分かって欲しい。出来
ば隣人にも分かって欲しい。故にレイとの
合体を拒否したのだ。しかし個と個のコミ
ケーションに痛みが伴う事には消極的だ
の対象になるのか否か、シンジはアスカを
後の理解者としての可能性を残したまま、
うとする。しかし首を絞めて殺す最中、ア
はシンジに手を差し伸べる。傷ついた右

Shinji, Asuka mirrors the response of society. She asserts that she finds Shinji, who is only capable of self-involved communication, "disgusting."

In the last scene of Katayama's novel *Crying Out Love from the Center of the World*, the protagonist, Saku, has grown up. With a new lover in tow, he returns to a high-school campus drenched in memories of his dead lover. He is not in the least concerned that his new lover neither knows he lost Aki to leukemia nor appreciates his memories of the dead girl. In fact, his driving purpose is to reaffirm an enduring sentimentality that he has reserved entirely for himself, and it is this that triggers sympathy in the reader.

In *Evangelion*, Shinji would fulfill his desire to complete a solitary journey of the heart by murdering Asuka, his only counterpart.

The drama of this murder attempt exists on the level of a child who discovers the meaning of life by killing a frog. Such paralysis signifies both the *otaku's* apex and his genesis.

In a sense, the search for a place in the world, which so torments Anno's alter-ego Shinji, is the insurmount-

シンジの頬を撫でる。肌と肌が触れ合う。ブリミティブなコミュニケーション。志半ばでの挫折。シンジは自身の行為の真意、つまりは自分自身を探し当たいとする欲求を、殺そうとしたアスカに理解して欲しい。しかしそれは無理な事である事も十分わかっている。そんな女々しいシンジを見て、アスカは現実のリアリティーを提示する。自慰的なコミュニケーションしか出来ないシンジを「気持ち悪い」と喝破するのだ。

片山恭一の《世界の中心で愛をさけぶ》のラストシーンで主人公サクは大人になり新しい恋人と、病死したかつての恋人アキの思い出がいっぱいの郷里の学校のグラウンドを共に歩くが、新しい恋人にかつての恋人が白血病で死んだ事、その思い出を理解してもらわなくとも問題は無い。むしろ自身のなかだけに「大切に」しまっている不倒のセンチメンタリズムを確認する事が重要であり、そこが読者の共感を得ている。

《エヴァ》でのシンジも、彼自身の心の旅の終幕を一人で迎えたい気持ち、一人だけの世界

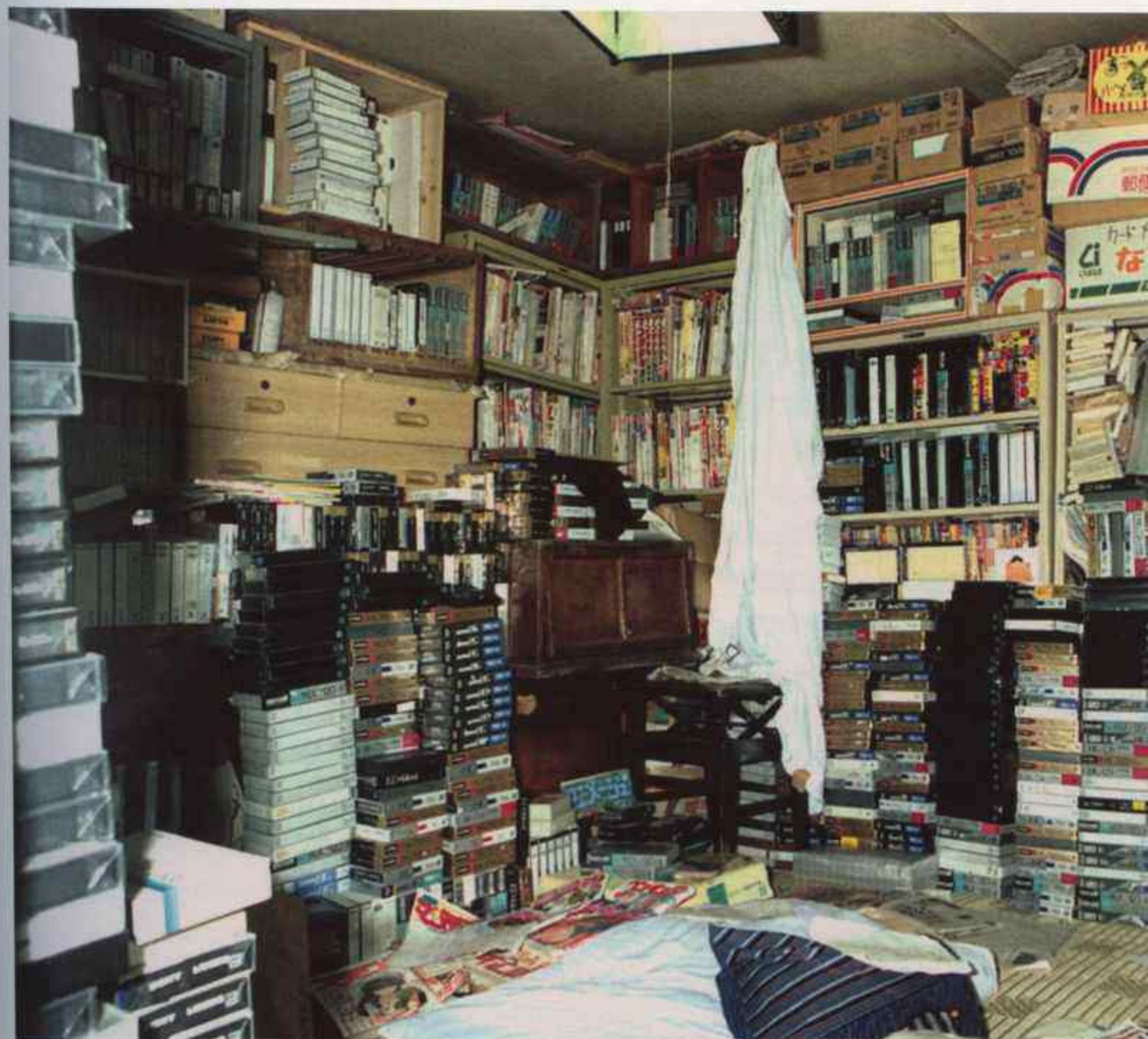


Figure 1a.35
Tsutomu Miyazaki's room, 1989
宮崎勤の部屋(1989年)
Photo: Kyōdō News

able challenge facing Japan. Our relief at finally putting the trauma of the war behind us was brief, for we immediately were confronted by our inability to devise an independent future. Japan is now enmeshed in the search for what it means to have a self.

On the other hand, in his "journey to self-abandonment," Miura Jun, the man who coined the term *yuru chara*, asks whether or not there is a self worth searching for; the more such paradoxes emerge, the more a meaningless "journey of self-discovery," which offers no apparent or ultimate independence, becomes the theme of Japan.

9. *Otaku*

It is impossible to avoid *otaku* in any discussion of contemporary Japanese culture. Although some *otaku* prize themselves as "genetic" *otaku*, all are ultimately defined by their relentless references to a humiliated self. Though obsessed with personal taste and individualism, *otaku* can cultivate friendships based on shared interests. They excel at radicalizing insular information. They thoroughly reject those who stray outside the boundaries of shared interests.

Japanese society has consistently ridiculed *otaku* as a negative element, driving such personalities into the far corners of the social fabric.

There is a slight but absolute gulf between "subculture" and *otaku*. If we define subculture as "cool culture from abroad," *otaku* is "uncool indigenous Japanese culture"; as *otaku* insist, "at least it's home-grown." *Otaku* are mercurial, and embrace the internal contradiction of considering such definitions "un-*otaku*."

Nevertheless, the incident that spurred the impulse to purge *otaku* from the world exposes the stark reality of *otaku* anthropology for all to see. After the arrest of Tsutomu Miyazaki, a kidnapper and murderer of children, media images revealed his *otaku*-esque existence in a windowless room lined with wall-to-wall stacks of videos; the *otaku* lifestyle was thus demonized as a symbol of evil.

The *otaku* aspect of the cult group Aum Shinrikyō triggered a media bonanza, disseminating an impression of *otaku* as evil incarnate. From the amateurish technology of its self-produced propaganda videos and electrode-equipped helmets for followers, to the launch of its Mahāpōsha store selling cheap homemade computers in Akihabara (Tokyo's electronics district)

を絶対他者の女性、アスカを殺す事で完結させようと試みている。

子供がカエルを殺す事で命の意味を知るレベルでしかない殺人未遂劇。この不能感がたくの頂点であり起点でもあるのだ。

ある意味、監督の庵野の分身でもあったシンジを悩ませる「私の居場所探し」の問題は、現代日本の突破不能な難問である。ようやく戦争のトラウマを乗り越えたか、と思ったのも束の間、その先を自力で作り上げられぬジレンマの中、「私」の核を日本は今探している真っ只中なのである。

その一方、そもそも探すべき「私」があるのかという問題を「ゆるキャラ」の名付け親みうりゅんは「自分なくしの旅」というプロジェクトで提起している。こうしたテーマが逆説的に成立するほど、最終的には自立をする訳ではない、無意味な「自分探しの旅」は日本人のテーマとなっている。

9. おたく

今の日本文化を語る際に「おたく」を避ける事は不可能である。「遺伝子レベルで『おたく』ある」事を誇りとするおたくもいるが、おたくの特性は卑下した自身を起点にした徹底した自己言及を繰り返すこと、とでもいえようか。過度に趣味的で個人主義的なが、同一話題では友情を育める。局地的な情報の先鋭化は得意である。同一の趣味的な範疇からはずれた者に対しては極度に排他的である。

おたくは日本社会内では常にネガティブな存在として揶揄され続けて来た。そのバーバリティーは常に社会の隅に追いやられるしなかった。

サブカルチャーとおたくには少しばかりの溝があり、その溝は決定的だ。サブカルチャーが「かっこいい外来文化」であるとしたら、おたくは「かっこわるい日本固有の文化」であり、「それのみでも自家発電可能」というスタンスも特徴的であろう。「おたく」は可変的であり、また定義付けする事そのものが「おたく」的ではない、という矛盾を抱えている。

とはいって、世のおたくを排除したい衝動を付けた事件はまさにおたく的な生態を赤裸々に社会に公開している。宮崎勤の幼女誘拐殺人事件で彼の部屋がメディアに公開された時、屋に窓無くビデオが天井まで覆い尽くして

to raise cult funds, Aum Shinrikyō could be characterized by its wide-ranging *otaku*-esque behavior. The clincher was the sect's creation of a detoxification system dubbed "Cosmo Cleaner," a direct appropriation of the identically named radiation-disposal device prominently featured in *Space Battleship Yamato*. Aum Shinrikyō's *otaku* dimension had become so extreme that the group was perceived throughout Japan both as a laughingstock and as an incomprehensible species.

Yet *otaku* continue to proliferate, heedless of the criticism centered in society's reservations about such incidents, probably because *otaku* existence fits so effortlessly into Japanese lifestyles.

Otaku emerged in the late 1970s. Their forerunners were obsessed with accumulating information, and radicalized the critical assessment of TV animation, science fiction, and other subcultures then perceived as nothing more than children's entertainment. They comprised the growing fan base for *Space Battleship Yamato*; the intensely cliquish founding members of the special-effects science-fiction magazine *Uchūsen* (Spaceship), created in 1980 by Asahi Sonorama; and the DAICON group. The definitive *otaku* animation works, *Space Battleship Yamato* and *Mobile Suit Gundam*, are pivotal in the way that Marcel Duchamp's urinal is pivotal as a twentieth-century work of art; subsequent works are derived from interpretations and reinterpretations of these paradigms. Products aimed at this obsessive fan base still proliferate, and the *otaku* market continues to expand gradually, though it has already reached its peak.

The latest generation of *otaku* emerging in the post-Tsutomu Miyazaki era no longer exists in hermetic isolation. They have also ceased to attract social disdain. This is because *otaku* have proliferated so widely that they no longer form a minority. They are integrated so thoroughly into the mainstream that first-generation *otaku* have become difficult to distinguish from everyone else.

Otaku will never be outmoded and will continue to proliferate because they constantly transform themselves.

In every domain—from the world of games, to the Internet, to a world of pop-idols—*otaku* swiftly discover the loci of exchange between intense Eros and consciousness, never tiring in their efforts to fuse with such realms. Every *otaku* category sublimates into

たおたく的生活様式が映し出され、おたく的生活者は悪の象徴となった。

地下鉄サリンテロ事件を起こしたカルト宗教集団、オウム真理教の、過度におたく化した活動内容がメディアを騒がせ、おたくは悪であるという印象を流布した。自力で制作された稚拙な技術を使った布教アニメーションの制作や頭部に電極を仕込んだヘッドギアを信者に販売したり、秋葉原に「マハーポーシャ社」というパソコンショップを出店し、そこで自力で組み上げたパソコンを低価格で売り、教団の資金集めをしていたりと、おたく的活動内容はかなり広範囲に渡っていた。とどめは《宇宙戦艦ヤマト》作品中のキーアイテム、放射能除去装置、コスモクリーナーと同名の解毒システムを作り上げたこと。おたく的こだわりがあまりにも過度に行き届いていたことが、失笑と共に理解不能な生態であると広く社会に印象づけた。

しかしそんな事件に憚を発した社会内風評にも頓着せず、おたくは増殖し続けた。それはおたくのありかたが日本人のライフスタイルに、無理なくフィットしているからであると言えよう。

おたくは1970年代後半から発生して来た。当時子供の慰みとしか認知されていなかったテレビアニメーション、SF等のサブカルチャーに極度の情報の蓄積と批評精神の先鋭化を施した者たち、《宇宙戦艦ヤマト》のファン上がりや、同人関係の中でも濃い人たちが集まって、1980年に創刊された朝日ソノラマの特撮SF雑誌『宇宙船』創刊メンバー、そしてDAICONの集団等がおたくのはしりと言える。アートで言えばマルセル・デュシャンの便器的な立ち位置の作品がおたく的アニメの基本、《宇宙戦艦ヤマト》と《機動戦士ガンダム》であり、その再解釈、再々解釈で作品が成立出来る。そんな過度なファンをターゲットにした作品の数は限りなく出現し続けている。そしておたくマーケットは一時の爆発期は過ぎたとはいえ、今もじわじわと拡大を続けている。

ただし現在進行形で宮崎勤の事件以降に登場した新世代おたくは、今までのような閉塞的なカテゴリーにのみ属するわけではない。そして社会的蔑視を受けてもいない。それは増殖しすぎて、マイノリティーではなくくなってしまったからである。あまりにも社会に溶け



Figure 1a.36
Spaceship, inaugural issue (cover)
『宇宙船』創刊号(表紙)

1980
Magazine (publisher: Asahi Sonorama)
Reproduced with permission of Asahi Sonorama

fantasy, fueled by gargantuan information stores, integrated research, and the *otaku* quest for Eros. As a result, although their world has begun to overlap with reality and *otaku* have gradually begun to merge with the mainstream, they remain unable to shed the air of the grotesque.

10. Seven-Eleven

Just one more, one more call from you and we can start over
But if we keep this up, my memories of you will be destroyed
I'll do my best
I want to grow the teeny-tiny guts of a defeated athlete

These days, I play 'til around 8 or 9 p.m.
I go to the convenience store, I go to the disco and watch rental videos with girls I don't know
I don't know if this is as good as it gets, but none of it compares to you

In those days, I got drunk on Kahlua-milk
These days I can drink bourbon-sodas with the guys, but I don't really like them

Let's get off the phone and meet in Roppongi,
come meet me, now
I want to make up with you, one more time,
over Kahlua-milk

Girls are so fragile, which is why they need to be protected, as much as possible
But I've never been able to be that kind of man, I'm sorry
I'll do my best
I want to grow the teeny-tiny guts of a defeated athlete

込んでおり、おたく第一世代にさえ、判別しきくなっている。

「おたく」は変容する、変容するからこそ過度にならず、今も増殖中だ。

ゲーム、インターネット、アイドル、あらゆるカテゴリーの中に何らかの強烈なエロスとの意識の交換の場を素早く見つけ出し、そしてその世界と結合して行く努力を惜しまない。膨大な情報とその検索統合を燃料に、エロスへの欲望をエンジンに、あらゆる「おたく」カテゴリーはファンタジーに転化し続けている。それが現実との擦り合わせが最近では可能になり、おたくがメジャー存在になりつつも、いまだに不気味さが拭えぬ理由でもあるのだ。

10. セブン-イレブン

あともう一回あなたから　またもう一回の電話
で僕らはでなおせる
でも　こういったことばっかり続けたら　あの思い出がだめになっていく
がんばってみるよ　優勝できなかったスポーツマンみたいにちっちゃな根性身につけたい
ここ最近の僕だったら　だいたい午前8時か9時まで遊んでる
ファミコンやって、ディスコに行って、知らない女の子とレンタルのビデオ見てる
こんなでいいのか解らないけれど　どんなものでも君にかないやしない

あの頃の僕はカルアミルク飲めば赤くなってるよね
今なら仲間とバーボンソーダ飲めるけれど本当においしいと思えない
電話なんかやめてさ　六本木で会おうよ　いますぐおいでよ



Figure 1a.37
Store model for Seven-Eleven Japan
セブン-イレブン店舗外観図
© Seven-Eleven Japan Co., Ltd. All Rights Reserved.

We're both stuck in our stupid little pride
You treated me to Kahlua-milk on my birthday
When I had one the other day, it made me want to cry

Let's get off the phone and meet in Roppongi,
come meet me, now
I want to make up with you, one more time, over
Kahlua-milk

(Yasuyuki Okamura, "Kahlua-Milk," 1990; lyrics and
music by Yasuyuki Okamura)*

At the height of the bubble economy, from the mid-1980s to the early 1990s, Japan spent money. This economic frenzy, similar to the climate surrounding the rise of Pop Art in America, visited a Japanese culture grown obese from cultivation in a greenhouse. The vicissitudes of reality grew more compelling than fiction. With a manic feeling of having conquered the world, without any heed for the future, and trusting only the upward momentum of the bubble economy, we observed a mirage that bore us straight into the future. And when that mirage vanished, we felt relief, as if to say, "That's right, this is what reality looks like."

We realized that life was perfectly fine with just a modicum of joy. No need to party-hearty every day of your life. No one was starving, no one was that bored. If you were hungry, you'd go to the convenience store. In the mood to shop, you'd go to Don Quijote. And soon, the basis of everyday life depended on convenience stores and discount shops. The local convenience store is now a significant factor in apartment-hunting.

Seven-Eleven currently dominates the convenience-store market. The chain opened its first store in 1974 as a Japanese incarnation of American Southland Corporation's 7-Eleven. Employing distinctly Japanese distribution strategies—including completely computerized inventory controls, meticulous replenishment of perishable goods via nine deliveries per day, and the elimination of warehouses—Seven-Eleven currently controls 10,303 of Japan's 37,691 convenience stores, boasting the highest gross sales in the country, an annual total of more than 23 billion yen (nearly 222 million dollars).

The next revolutionary retail outlet to settle into the urban landscape was Don Quijote. It offers a unique "condensed array" retail space that suggests you've wandered into an Asian bazaar. Brand-name goods,

仲なおりしたいんだ もう一度 カルアミルクで

女の子って か弱いもんね だから庇ってあげ
なきやだめだよ できるだけ
だけど全然 君にとって そんな男になれず終
まいで ごめんなさい
がんばってみるよ 優勝できなかったスポーツ
マンみたいにちっちゃな根性身につけたい

ばかりたプライドからもうお互 抜け出せず
にいる

誕生日にくれたねカルアミルク この前飲んだ
らなんだか泣けてきちゃったんだよ

電話なんかやめてさ 六本木で会おうよ いま
すぐおいでよ
仲なおりしたいんだ もう一度 カルアミルクで
(岡村靖幸「カルアミルク」 作詞作曲・岡村靖幸
1990年)*

バブル経済真っ只中80年代後半から90年代
前半、日本は金を使った。温室でぶくぶくに培
養された文化の中で、かつてのアメリカがPOP
を発現させた時のような経済の狂乱が訪れた。
フィクションよりも現実の変化の方がおもし
ろい。未来の予測も全くせずに、世の中に勝利
したごとくの浮かれ気分。バブル経済の右上が
り成長を信じ、未来を瞬間に引き寄せる蜃気楼
を見た。そしてその蜃気楼が消えた時、ほっと
した。そうだ現実はこんなもんだよ、と。

そこそこな喜びのみでも、充分生きて行ける
事を確認した。なにも毎日がどんちゃん騒ぎ
になる必要も無い。餓えも無い。退屈も、それほ
どでもない。腹が減ったらコンビニだ。物色し
たけりやドン・キホーテへ行け。そして生活全
部の基盤はコンビニエンスストアと格安ショ
ップが請け負う事になる。いまや、部屋探しに「近
くのコンビニ」は大きな検討材料だ。

現在のコンビニの覇者はセブン-イレブンだ。
アメリカのサウスランド社の「7-ELEVEN」の
日本版として1974年に第1号店がオープン。
コンピュータによる徹底した商品ごとの管理、
一日九回の配送による食料品のきめ細かい補
充と在庫置き場の撤廃など、日本流の流通戦
略で日本にあるコンビニエンスストア3万7千
691店舗のうち1万303店舗を占め、売り上げ
高も2兆3千431億円とトップを誇る。

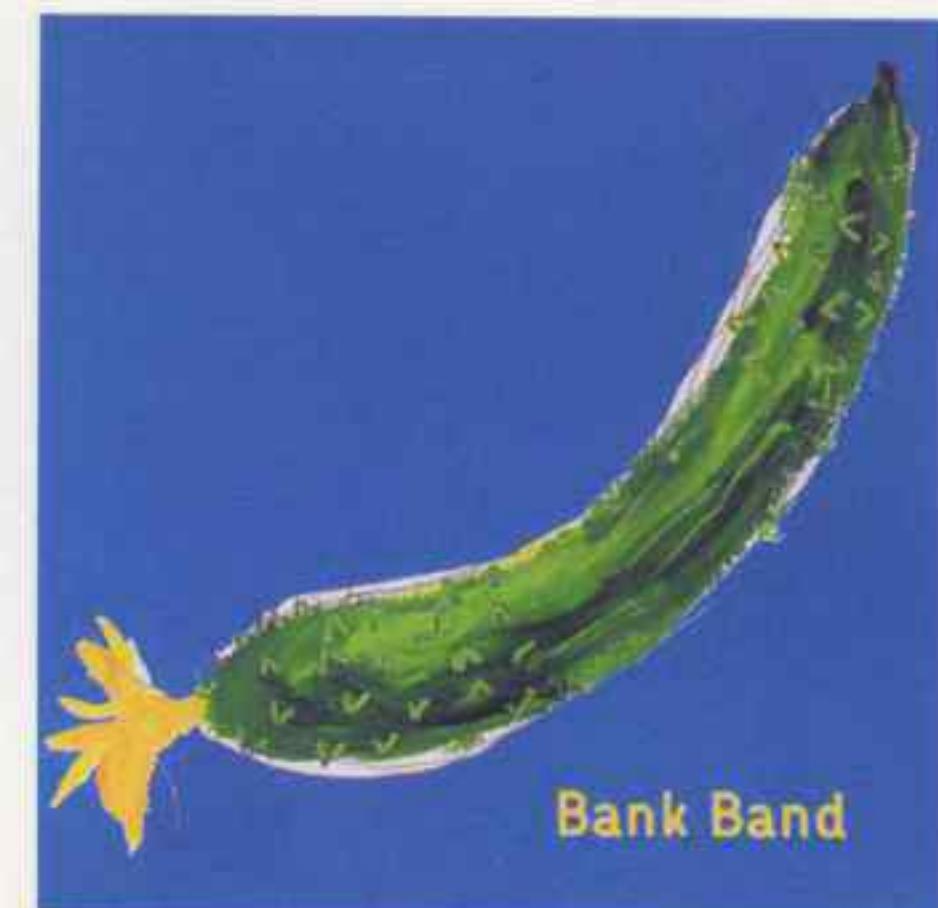


Figure 1a.38

Bank Band

Sōshi sōai (Like-minded musicians
get together and jam; limited edition)

《沿志奏途》(LIMITED EDITION)

2004

CD (cover)

© ap bank & OORONG/SHA

The CD *Sōshi sōai* consists of Bank Band's cover versions of songs by various artists, including "Kahlua-Milk" and "Ode to Joy" (quoted in the text). Bank Band was formed by Takeshi Kobayashi and Kazutoshi Sakurai to aid their non-profit organization, "ap bank," which makes loans to environmental projects. They seek meaning in history by archiving, respecting, and renewing it. Their goal is to travel along the vertical temporal axis of Japanese culture without reference to external factors.

日本のトップ・ミュージシャン小林武史と櫻井和寿を中心
に設立された環境プロジェクトに融資を行う非営利団体「ap
bank」。その一環として活動するBank Bandによるアル
バム《沿志奏途》は、カバー曲で構成されており、文中に引
用した「カルアミルク」と「歓喜の歌」はその収録曲である。
歴史をアーカイブし、リスペクトし、リニューアルするこ
とに意味を見出すこと、日本の文化の時間軸はやっと自
前で垂直に行き来する事を望み始めた。

* Lyrics reprinted with permission.
© Blue One Music Inc.



Figure 1a.39
Miura Jun
Miura Jun's Yuru Chara Show
 みうらじゅんのゆるキャラショー
 2004
DVD (cover)
 © 2004 Miura Jun/ARK/ENGINE NETWORK

electronics, and apparel are displayed in an environment reminiscent of a tropical jungle, which customers can "explore" as they shop. It is the thrill of wandering into a maze. Don Quijote's forty thousand products vary constantly, and it is the only place in the world where Louis Vuitton bags can be seen next to toilet paper.

The stores are open day and night, but the quintessential Don Quijote experience unfolds late at night: peak sales hours fall between 10 p.m. and midnight. Unlike the late-night markets of convenience stores, where customers make purchases to satisfy immediate needs, young people flock to Don Quijote nightly in order to "kill time" in a new kind of urban amusement, like moths to a flashlight.

The capitalist economy has become the world's philosophy. It proliferates because it offers the image of a society where life is easy and no one starves. Pleasure motivates everything. People create environments spurred by their own desires. In Japan today, we've nearly perfected a living environment based on consumer supremacy that's very comfortable, easy, and nearly stress-free.

If you have a convenience store, you'll be fine. For a little entertainment, check out Don Quijote. Your scenario for a happy society free of starvation is now complete.

11. *Yuru Chara*

Japan is a treasure trove of *kawaii* characters: Hello Kitty, Pokémon, Doraemon, TarePanda ("Drooping Panda"), and Anpanman ("Bean-Paste Bread Man")—the list goes on and on. By now, *kawaii* has even entered the global vocabulary.

These characters, which first won popularity with children, either were spun off from manga and anime or were corporate icons; all were regarded as promotional products. At this point, countless characters are generated exclusively for merchandising, supported by a flood of specialty magazines featuring such products. *Kawaii* characters, upheld by a global market, are now in riotous proliferation.

Today, with the character boom at its height, one branch of these creatures has already fallen by the wayside. Miura Jun, the multitalented popular illustrator and creator of up-to-the-minute slang—a veritable subculture king with links to the *otaku* world—has delved into this hopeless, stranded population, infus-

その次の革命的なショップとして都会に定着したのが、ドン・キホーテである。アジアのバザールに迷いこんだような、独特の「圧縮陳列」という売り場作り。ブランド品、電気製品、アパレルなどが熱帯雨林のジャングルのように陳列されて、客はその中を「探検」しながら買い物をする。迷路に迷いこむ快感。四万種もの商品は常に変化し、ルイ・ヴィトンとトイレットペーパーが同居する姿も、この店ならではの光景だろう。

昼間も開いているが、ドン・キホーテが「しさ」を發揮するのは深夜。もっとも売れる時間帯も夜中の10時から深夜0時半である。同じナイトマーケットでも、「いまほしいものが手に入る」コンビニエンス・ストアとは違う、「時間を潰せる」都会の新しいアミューズメントとして、毎晩蛍光灯に集まる蛾のように若者が集まっている。

世界は資本主義経済が哲学となった。その基本はより暮らしやすい、飢えない社会を作る事である、故にここまで世界に蔓延している訳だ。快樂はすべての動力である。人は自分の欲望に動かされて環境を作り上げる。お客様至上主義でより快適な、簡単な、ストレスレスな生活環境は、今の日本ではおおかた完璧になって来ている。

コンビニがあれば事は足りている。少しのエンターテインはドン・キホーテ。飢えない社会の幸福なシナリオは完成した。

11. ゆるキャラ

日本はかわいいキャラクターの宝庫だ。キティちゃん、ポケモン、ドラえもん、たれぱんだ、アンパンマンと枚挙に暇がない。Kawaiiは既に世界言語にもなっている。

かつて子供たちの人気を得たキャラクターたちは、マンガやアニメの原作があったり、企業のアイコンとして登場し、プロモーションアイテムの派生製品として扱われていた。しかし今は初めからマーチャンダイズ・ビジネスのためだけに作られるキャラクターが無数に生み出されており、自社製のキャラクターを売り込むための専門誌も続々誕生している。かわいいキャラクターはユニバーサルなマーケットの後押しを得て今までに百花繚乱の様を呈している。

キャラ全盛の現代、メインストリームからこ

ing it with newfound significance and reinventing its members as *yuru chara* (pl. 32).

The Japanese term *yurui* suggests a sense of looseness and lethargy. Combine the abbreviation *yuru*, from *yurui*, with *chara*, from "characters," to form *yuru chara*. Miura first coined the term to describe the characters created independently by regional municipalities and tourist boards. He justifies their existence from an animistic point of view, employing his own rhetoric, but it is possible to evaluate them from another perspective: art criticism and appreciation.

Like *wabi* and *sabi*, synonyms for Japanese aesthetic sensibilities, *yurui* evades ready translation. The best way to comprehend the term is to place it along the extended lineage of words such as *aware* (sensitivity or subjective emotion) and *okashi* (emotional attraction), which appeal to human emotion.

A prime candidate for a historical precedent is *In the Cool of the Evening*, by Kusumi Morikage, an ink artist of the Edo period (1615–1868). According to the art critic Nobuo Tsuji, author of *The Lineage of the Extraordinary* (1970),

Many [nature scenes] are passive and drenched in an admiring, empathetic tone, as though infused with a sense of *aware*. We must not, however, overlook the fact that, among Japanese depictions of nature, although all stem from the same roots of emotional empathy towards nature, there are those that stand apart by projecting active feeling towards the liveliness and energy of nature. This distinguishes the spirit of *aware* from the spirit of *okashi*, as observed by Yoshie Okazaki, delineating works infused with the cheerfulness of a heart open to its subject. (*The History of Japanese Art 7: How to Look at Japanese Art*, Iwanami Shoten, 1992, p. 21)

We may thus discover the inevitability of *yurui* within the trajectory of Japanese history.

In addition, the transition from *kawaii* to *yurui* reflects a significant degree of sexual incapacity, or a sense of impotence. There are no dramatic stories linked to these characters, which convey only a sense of lethargy to their audience. Embodying only opportunism by default, lives are bestowed on these creatures in the service of effervescent public events. Each sports expressions "spaced-out with peace." *Yuru chara* stand

ぼれ落ちるキャラクターも続々と出現している。そのこぼれたキャラの中からさらにどうしようもない物の中に意味を見つけ出し再認識させたもの、それが人気イラストレーターであり流行語を頻繁に生み出すサブカルチャー・キングにしておたく界にもリンク可能な、マルチタレント、みうらじゅんの「ゆるキャラ」(pl. 32)だ。

脱力した感覚を表わす「ゆるい」。ゆる=ゆるい、キャラ=キャラクターを合体し「ゆるいキャラクター」を略して「ゆるキャラ」という。みうらの造語、発明で、地方自治体や観光協会などが独自制作した。アニミズム的な視点から、みうらは彼なりの論法でその存在意義を唱えるが、別の視点から、つまり芸術を鑑賞、批評する立場からの見方も出来る。

日本人感性の代名詞である「わび・さび」のように、「ゆるい」はなかなか翻訳が難しい単語だが、一番フィットする言い方は、ものの「あはれ」や「をかし」といった情感に訴える言葉の系譜の延長上に置くことであろう。

歴史に例を求めるなら、江戸時代の水墨画久限守景「夕顔棚納涼図」が好例だろう。この頃の作品について『奇想の系譜』(1970年)の著者であり美術評論家の辻惟雄によると、

「あはれ」の心情が画面に託されたとでもいいうべき、受身で、詠嘆調な感情移入の調子を帯びたものが多かったようだ。だが、日本絵画の自然描写のなかには自然への情緒的な感情移入という点でそれらと同じ根から出でていながら、自然の生動感やエネルギーに託した積極的な感情の放出という点で、対照的な性格を示す一面があることも見逃してはならない。それは、岡崎義恵のいう「あはれ」に対する「をかし」の心、すなわち快活な、相手に対し開かれた心情が画面に託されたものということになるだろう。(『日本美術の見方 岩波日本美術の流れ7』岩波書店 1992年21頁より)

と、なる。「ゆるさ」は日本の歴史の流れの中に必然を発見可能だ。

加えて「かわいい」から「ゆるい」にいたるまでの変遷には性的不能状態、つまりインポな気分が大いに反映していると言えよう。見ている人が脱力してしまう、ゆるキャラたちには、



Figure 1a.40
Anpanman
アンパンマン
1988
Character created by Takashi Yanase
© T. YANASE/FROEBELKAN-TMS-NTV



Figure 1a.41
TarePanda
たれぱんだ
1999
Character created by Hikaru Suemasa
© 2005 San-X Co., Ltd. All Rights Reserved.



Figure 1a.42
Kusumi Morikage
In the Cool of the Evening
夕涼みの図
17th century
Two-panel screen; light colors on paper
149.1 x 165 cm
Tokyo National Museum
National Treasure
Image: TNM Image Archives
Source: <http://TnmArchives.jp>

in for the Japanese themselves: once everything had been blown away in a flash, an infantile and impotent culture gained strength under the rubric of an unfounded, puppet national infrastructure. What emerged was a culture frozen in its infancy, earlier than adolescence or even childhood.

Kawaii and *yurui* characters sprout from this soil. Once you have thoroughly digested *kawaii*, the *yurui* sensibility is a logical next step. The day is coming when the world will sneer at its own inconstancy, its vacuity, with derision.

ドラマチックなお話しさは無い。あるのはご都合主義の設定のみ、沼泽なイベントのために受けた生命。みんな平和ボケした顔をしている。ゆるキャラは日本人なのだ。何もかもが一瞬で吹き飛び、その後の傀儡下の無根拠な医家基盤の下、幼児化した不能な文化が力を蓄めてくる。思春期の子供より以前、幼児のままで停止してしまっている文化。この土壌をして、かわいいが完全に理解されたあかつには、次のモード、「ゆるい」感性も理解され始める。

12. Phantoms in the Brain

The narrator of a TV documentary based on V.S. Ramachandran's *Phantoms in the Brain* (written with Sandra Blakeslee; William Morrow, 1998) notes, "Our bodies move according to signals sent out from the brain, and the brain can be fooled."

Ramachandran's book introduces the central case study of the documentary, an American man who lost his entire arm in a motorcycle accident. He describes feeling his lost hand and missing fingertips pulse with pain; these are symptoms of a "phantom limb." The patient is in a terrible predicament and reports frequent, searing pain in his fingertips since the accident. He endures extended periods of pain akin to burning in flames. The author encourages his patient to try an experiment. He hands him a box, the use of which is first described with a female patient:

To enable patients like Irene to perceive real movements in their non-existent arms, we constructed a virtual reality box. The box is made by placing a vertical mirror inside a cardboard box with its lid removed. The front of the box has two holes in it, through which the patient inserts her "good hand" (say, the right one) and her phantom hand (the left one).

Since the mirror is in the middle of the box, the right hand is now on the right side of the mirror and the phantom is on the left side.

The patient is then asked to view the reflection of the normal hand in the mirror and to move it around slightly until the reflection appears to be superimposed onto the felt position of her phantom hand. She has thus created the illusion of observing two hands, when in fact she is only seeing the mirror reflection of her intact hand. If she now sends motor commands to both arms to make mirror symmetric movements, as if she were conducting an orchestra or clapping, she of course "sees" her phantom moving as well. Her brain receives confirming visual feedback that the phantom hand is moving correctly in response to her command.

Will this help restore voluntary control over her paralyzed phantom? (p. 46)*

In the documentary, the male patient puts his hand in the box. After the experiment, he says that his phan-

節操の無さ、無意味さを世界中が自嘲的にうっ
すらと笑う日々は近い。

12. 脳のなかの幽霊

V·S·ラマチャンドラン博士の書いた著作『脳のなかの幽霊』を原典としたテレビ・ドキュメンタリーでアナウンサーが説明した。「脳は騙される、脳から出ている信号で身体は動いている」。

その著作『脳のなかの幽霊』には、ドキュメンタリーの中で解説されていたハイライトエピソードが紹介されていた。手をバイクの交通事故で肩から切れたアメリカ人男性。切断したはずの無い手があるかのごとに感知され、無いはずの指先が痛む。「幻肢」という状況だ。その患者の困った事は、事故当時の焼け付くような痛みが無いはずの手の先でしばしば起こってしまうというのだ。火で焼かれたような痛みが長時間続く。著者のラマチャンドラン博士はある実験を彼に勧める。箱を差し出す。

私たちはアイリンのような患者が、存在しない腕の実際の動きを知覚できるように、「パーキャルリアリティー・ボックス」をつくった。ふたを除去した段ボール箱のなかに鏡を縦に置いたものだ。箱の正面に穴が二つあり、患者はそこから「いいほうの手」(たとえば右手)と幻の手(左手)をさしこむ。

鏡は箱のまんなかに立ててあるので、右手は鏡の右側に幻肢は左側になる。

そこで患者に、鏡に映った正常な手の像を見て、そしてそれを少し動かし、感じている幻の手の位置に重なるようにしてくださいとたのむ。こうすると、実際はいいほうの手とその鏡像を見ているだけなのだが、両方の腕を鏡像対称になるように動かす運動一オーケストラの指揮をしているような動作や手をたくちよな動作の指示を送れば、彼女は当然、幻肢も動いているのを見る」ことになる。彼女の脳は、幻の手が指令に応じて正しく動いているという、確認の視覚フィードバックを受け取る。

これは、麻痺した幻肢に対する随意的なコントロールを復活させるのに役立つだろうか?(81頁より)

果たしてテレビの中で、その男性の患者はこの箱に手を入れる。その実験をする事で「幻肢」

* Permissions are granted to quote p. 46 from *Phantoms in the Brain* by V.S. Ramachandran, M.D., Ph.D., and Sandra Blakeslee. Reproduced by permission of Hyperion Publishing Inc. Copyright © 1998 by V.S. Ramachandran and Sandra Blakeslee.

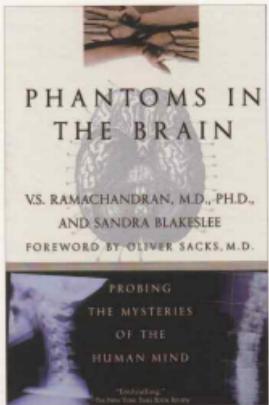


Figure 1a.43
V.S. Ramachandran and Sandra Blakeslee
Phantoms in the Brain (cover)
『脳のなかの幽霊』(表紙)
1998/1999 (paperback)
Book (publisher: William Morrow)
Cover image from *Phantoms in the Brain* by V.S. Ramachandran, M.D., Ph.D., and Sandra Blakeslee
Reprinted by permission of HarperCollins Publishers Inc.
Copyright © 1998 by V.S. Ramachandran and Sandra Blakeslee

tom limb is cured, that the pain has gone. He also says that if he repeats the therapy process by putting his hand in the virtual reality box, his pain will again recede. He claims that fictitious information gained from an illusion eliminates the trauma of the accident.

Continuing with Dr. Ramachandran's case study,

Three more weeks passed until one day Philip called me, very excited and agitated.

"Doctor," he exclaimed, "it's gone!"

"What's gone?" (I thought maybe he had lost the mirror box.)

"My phantom is gone."

"What are you talking about?"

"You know, my phantom arm, which I had for ten years. It doesn't exist anymore. All I have is my phantom fingers and palm dangling from my shoulder!" ...

The experiment suggests that when Philip's right parietal lobe was presented with conflicting signals—visual feedback telling him that his arm is moving again while his muscles are telling him the arm is not there—his mind resorted to a form of denial. The only way his beleaguered brain could deal with this bizarre sensory conflict was to say, "To hell with it, there is no arm!" (pp. 49–50)*

We Japanese exist in a state exceedingly similar to Philip's physical condition. In other words, we don't have both arms, yet we imagine that we feel the presence of two normal limbs. None of us recognize that one is a phantom. We feel pain in an arm that doesn't actually exist. The fingers of that nonexistent arm throb with pain. It's impossible to get rid of it, because no one understands why or how. At the height of the bubble economy, hoping to eliminate our lost arm, we held drunken orgies, the equivalent of orthopedic surgery. But our pain persisted. Its source was our forced remediation to Westernization and our predicament as a nation situated in the ambiguous environment that followed defeat in the Pacific War. In other words, our country was not functioning normally. Like Dr. Ramachandran's patient, Philip, Japan has continued to operate with a phantom arm throughout the postwar era.

Until now, Japan has rejected otaku profoundly.

が治った、痛みが無くなったと言う。再発した時再び「バーチャルリアリティー・ボックス」に手を入れてリハビリを行なうとだんだん痛みが遠ざかる、とも言っていた。視覚から得た確かな情報で事故当時のトラウマを取り除いている、というのだ。

ラマチャンドラン博士のレポートの続きだ。

それからさらに三週間たって、フィリップから電話がかかってきた。

ひどく興奮して勢い込んでいた。

「先生、なくなりました！」

「何ですか？」(中略)

『私の幻の腕です。十年来の。あれがもうないんです。幻の指と掌だけ、肩から下がっているんです！』(中略)

この実験は、フィリップの右頸頂葉が描いていない信号—視覚フィードバックは腹がまた動いていると告げ、一方の筋肉は腕がないと告げる一面に直面したために、彼の心が一種の否認を採用したことを示している。思った脳は、奇妙な感覚の衝突に対処するためには「失せろ、腕はないぞ」と言ふしかなかったのだ。(84-85頁より)

私たち日本人はラマチャンドラン博士のもとに来た患者、フィリップの身体的状況に極めて似ている。つまり、二本の腕が描っていないしかし感覚的には正常な二本の腕が感じられる。それが「幻肢」なのだが気がつきもしない。現実には存在しない腕、それが痛む。無い腕、指の先が痛いのだ。痛みを取り除く事がどうしても出来ない、理由が分からない、方法も分からぬ。バブル経済のままだ中、ちぎれた腕の先を更に切り落とすがごとの外科手術的、亂世気騒ぎもやった。しかし痛みは消えなかった。その痛みの根幹は、無理矢理な西欧化への矯正と、太平洋戦争敗戦後の曖昧な環境に置かれた国の実情である。つまり国は正常に機能していない。国はラマチャンドラン博士の患者、フィリップのように戦後、片腕の無い状況で運行し続けたのである。

日本人はこれまでおたくに極度な拒否反応をしてきた。

それはなぜか。腕が無い事を認めなくては無かった。自分たちの五体が「不満足」な人間で

* Messages as submitted from pp. 49-50 from *Phantoms in the Brain* by V.S. Ramachandran, M.D., Ph.D. and Sandra Blakeslee
Reprinted by permission of HarperCollins Publishers Inc.
Copyright © 1998 by V.S. Ramachandran and Sandra Blakeslee

Why? Because Japan didn't want to acknowledge its missing arm. Because we didn't want to accept that our bodies were inadequate.

Otaku are characterized by individualism, a pathological obsession with realism, and a groundless, optimistic attitude toward the future. There is no deceit or duplicity in the pathetic *yuru chara*'s profoundly lethargic smiles. Otaku and the throng of *yuru chara* function as Japan's virtual reality box. Japan puts both arms in the box. And resolutely confronting both arms in the mirror, we Japanese recognize that one arm is a phantom. When the information gained from the virtual reality box reaches the brain, the phantom limb should vanish. This creates an altogether different reality. How can we Japanese comprehend and interpret our missing limb?

Regardless of winning or losing the war, the bottom line is that for the past sixty years, Japan has been a testing ground for an American-style capitalist economy, protected in a greenhouse, nurtured and bloated to the point of explosion. The results are so bizarre, they're perfect. Whatever true intentions underlie "Little Boy," the nickname for Hiroshima's atomic bomb, we Japanese are truly, deeply, pampered children. And as pampered children, we throw constant tantrums while enthralled by our own cuteness. It's the denouement of a culture, nourished by trauma, snugly raised in the incubator of a society gone slack. We feed at Seven-Eleven, acquire cultural artifacts at Don Quijote, and satisfy our intellectual curiosity with cell phones and computers. We hold the illusion that anything can be concentrated within our reach, that every kind of information can be centralized on our desktops. If the world finds a way to maintain a convenient environment free of starvation indefinitely, there's no doubt its future will look like our present.

Unconditional love for things that are *kawaii* and *hafare*. An otaku lifestyle. A guileless heart that mistakes its affection for misery, self-derision, and masochism for a conscience.

Now the world lies at our desktop fingertips.

Our experiences, this prescription for self-medicated denizens of a castrated nation-state, may well be appropriated in the future world as an exemplary model of rehabilitation.

あると理解したくなかったのではないか。

おたくの個人主義、リアリズムへの病的なこだわり、未来への無根拠な明るい展望。ゆるキャラたちの情けない、心からの脱力した笑顔等には嘘偽りは無い。おたくは、そしてゆるキャラたちは、日本にとっての「バーチャルリアリティー・ボックス」だ。箱に手を入れる。鏡の中に映る腕をしっかりと見据えた時、日本人は腕が一つない事を自覚する。そして、「バーチャルリアリティー・ボックス」で得た情報が脳に到達したとき、幽靈である「幻肢」は消えて行くはずだ。そして改めて知る現実。私たち日本人には片腕が無い事にどのような理解、解釈をしているのか。

戦争に勝とうが負けようが、アメリカ型資本主義経済を温室で大事に育てて膨れ切った実験場がこの60年間の日本の実体だ。そしてそれは見事なまでに奇妙な物に育った。広島原爆の愛称「Little Boy」に込められた真意はどうであれ、我々は見事におこちやまだ。おこちやまのまま、だだをこねつつ自分をわいさに生きて来た。トラウマを栄養に、へたれた社会を温床地に、ぬくぬくと育て来た文化の成れの果ての姿。セブン-イレブンで腹を満たし、ドン・キホーテで文化のアイテムを手に入れて、ケータイとパソコンで知的好奇心を満たす。なんでもかんでも身の回りに集中可能、どんな情報もデスクトップに集中可能であるといふ錯覚。便利で飢えない環境がずっと保持可能なのであるならば、きっと世界の未来はこうなってしまって違いない。

かわいいもの、へたれたものへの無条件な愛。おたくな生活。みじめな自分をいとおしみ、自嘲、自虐する事を自身への良心と信じる純粋な心。

デスクトップで世界を手に入れる事が可能なとなった日。

私たちが経験した体験、自己治癒の方法は去勢された国家に住み暮らす人民のリハビリテーションサンプルとして、未来の世界で通用可能なはずだ。

13. ロボット

日本人はロボット創造へのモチベーションが異常に高い。それはマンガやアニメに留まらず、具現化する事にも執心している。その根据は《鋼鉄アトム》と《機動戦士ガンダム》(pl. 30)そしてそれに対応するあなたのロボット・アニメー

13. Robots

The Japanese are unusually driven to create robots. And not just in manga and anime—they are also infatuated with actually making them. This fascination stems from *Astro Boy* and *Mobile Suit Gundam*, and the myriad works of robot anime that followed.

Karl Capek first coined the word "robot" to describe an artificial human in his 1920 play, *RUR Rossum's Universal Robots*. In 1926, *Metropolis* featured a female robot, and in 1950, Isaac Asimov established the "three laws of robotics" in the science-fiction novel *I, Robot*. The following year, manga maestro Osamu Tezuka first began to serialize *Astro Boy* in the magazine *Shōnen* (Boys), under the title *Atom Ambassador*. Tezuka, ever alert to cutting-edge foreign culture, clearly had a flash of inspiration about how to transplant the overseas movement to impoverished postwar Japan.

The genesis of the title *Tetsujin 28*, another magnum opus of postwar manga/anime, vividly evokes the scars of war. In an interview in *Figure-ō* (Figure king) magazine, Teruhiko Yokoyama, *Tetsujin 28*'s creator, explained that he had come up with the name from memories of watching B-29s during the war. "In the firebombing of Tokyo, huge pieces of steel flew through the sky. I could never get that image out of my head, and it became the basis for my 'iron-man' [*tetsujin*] idea." In other words, *Tetsujin 28* was inspired by a bomber. There are innumerable popular manga based on robots; one quick lineage would include Jirō Kuwata and Kazumasa Hiraizumi's *Eightman* (1963), Gō Nagai's *Mazinga-Z* (1972), Fujiko F. Fujio's *Doraemon* (anime begun in 1973), Tadao Nagahama's *Ultra Electromagnetic Robot Combattler V* (1976), Yoshiyuki Tomino's *Mobile Suit Gundam* (1979) and *Space Runaway Ideon* (1980), Studio Nue's *Super Dimension Fortress Macross* (1982), Mamoru Oshii's *Mobile Police Patlabor* (1989), and Hideaki Anno's *Neon Genesis Evangelion* (1995).

Honda is currently at the vanguard in developing human-style robots. Established as a motorbike manufacturer, the company launched its robot project when it decided to ensure a sustainable future by lowering harmful emissions and achieving a level of safety suitable for vehicles used for human transportation. The completed robot stunned the public. Its alarmingly supple motion, and the spectacle of a robot walking upright—as if it had stepped straight

ションの影響である。

ロボットという名前は、1920年カレル・チャベックが戯曲『ロッサム万能ロボット製造会社』の中で人造人間を描す造語として初めて使用され、1926年には『メトロポリス』で女性型のロボットが登場、1950年にはアイザック・アシモフがSF小説『われはロボット』でロボット三原則を提唱した。その翌年1951年、マンガのマエストロ手塙治虫の『鉄男アトム』が『アトム大使』の名で雑誌『少年』で連載を開始する。船来の先端文化に聴い手塙の事、海外でのムーブメントを如何に戦後の貧しい日本へ着地させるかのアイデアが閃光のようにじらめいたのだろう。

戦後マンガ/アニメのもう一つの代表作品は、人B28号』(1963年)の命名由来も戦争の爆撃で生き残った人々の勇気を表現したものだ。原作者横山光輝は「B28」という数字の根拠として、戦時に見たB29から来ていると、雑誌『フィギュア王』のインタビューで語った。「東京大空襲の際、空をさざめいて、飛人のアイデアの元になった」と。つまり飛人は爆撃機にインスピラートされて誕生したというのである。その後も人気のロボット系マンガは枚挙に暇がない。桑田次郎・平井伸正『エイドマン』(1963年)、永井豪『マジンガーZ』(1972年)、藤子不二雄『ドラえもん』(1974年)、西村義之『超電磁ロボ・コバヤハトーラーV』(1976年)、富野由悠季『機動戦士ガンダム』(1979年)、『伝説巨神イデオン』(1980年)、スタジオぬえ『超时空要塞マクロス』(1982年)、押井守『機動警察パトレイバー』(1989年)、庵野秀明『新世紀エヴァンゲリオン』(1995年)とつながっている。

現在人型ロボット開発で一步抜きん出ているのがホンダである。バイク製造をその起源とし、低公害車等の環境問題と人を運ぶモーター一ケルとしての安全性を達成させた「未来」を作るべく発動させたプロジェクトがロボット創造プロジェクトだという。そして、完成発表されたロボットは人々を驚愕させた。あまりにもスマートな動き。まさに自立歩行ロボットとしてはマンガ、アニメを見て夢想したそのものが現実に飛び出して来た感動が世間をあっと言わせた。

一般においてもロボットへの関心は著しく

from a manga- or anime-inspired dream—took our breath away.

The general public's interest in robots is also remarkable; more than fifty robot contests are now held in Japan over the course of a year. The most famous of them, known as RoboCon, has evolved into an annual event broadcast on NHK (Japan's public broadcast network). This event, which inspired a feature film, now comprises an early step on the career paths of technology-minded high-school students.

RoboCon began in 1988 with a dozen technical high schools. Since then, the competition has been enhanced through restructuring and subdivision into a range of competitive categories, from Kōsen RoboCon (for students of *kōtō sermon gakkō*, or technical high schools), Daigaku RoboCon (for *daigaku* [university] students in Japan), ABU RoboCon (Asia-Pacific Robot Contest, for university/college/polytechnical students in the Asia-Pacific region), and IDC RoboCon (International Design Contest, for university students from seven countries). This year marks the eighteenth and fourteenth anniversaries of Kōsen RoboCon and Daigaku RoboCon, respectively. In Kōsen RoboCon, 126 tech-school teams will compete in preliminary contests, with 25 making it to the finals; whereas in Daigaku RoboCon, 73 university teams will submit ideas on paper, and 20 will be selected to proceed to the finals. The final competitions will be broadcast on primetime television.

In addition to RoboCon, two thousand of Japan's 12,500 junior high schools hold robotics contests as part of their technical curricula.

Seen in this context, it is no surprise that Honda's robot project provoked such a commotion. With Honda's announcement, a robot-production craze hit Japanese corporations. No doubt each firm will develop programs in tune with its individual corporate philosophy, but it is difficult to imagine this mania in any other country.

The founders of these corporations, who dreamed of *Astro Boy*, fund these initiatives, and the *Gundam* generation implements them.

Astro Boy and *Tetsujin 28* were born directly of the raw experience of war to become the impetus for Japanese dreams. *Mobile Suit Gundam* portrayed robots as ever-more-real weapons. Its protagonist ponders the meaning of war, the meaning of life.

The brain specialist Dr. Takeshi Yōrō believes that

約50種ものロボットコンテストが毎年日本全国で開催されている。ロボットコンテストでも最も名高く、年中行事となっているのが、日本の公共放送であるNHKが毎年放送する、通称「ロボコン」だ。この映画にもなった大会は今やテクノロジー系高等専門学校生の進路の一つとして確立されている感もある。

1988年の高等専門学校12校の参加を皮切りに始まった「ロボコン」。高等専門学校部門、大学国際部門、大学国内部門等コンペティションとしての整備が続き細分化され、ますます充実して来ている。高専ロボコンは2005年で18回、大学ロボコンは14回目を数える。高専部門は、高等専門学校からの参加126チームのうち25チームが予選を勝ち抜いて全国大会へ、大学部門は参加希望73チームのうち、書類選考で絞られた20チームが頂点を目指して戦う。決勝戦の模様はそれぞれゴールデンタイムで放送される。

また、全国約1万2500校の中学校のうち2000校で正規の技術科の授業としてロボットコンテストが採用されている。

そういうふたふた地にホンダのロボットプロジェクトは一石を投じた。この発表から日本の各企業はロボット制作に熱狂して行く。企業それぞれの企業理念、コンセプトに基づいての開発なのであろうが、その熱狂ぶりは他国ではあり得ないものであろう。

アトムを夢見た創業者たちがプロジェクトをバックアップし、ガンダム世代が実践に当たる。

《アトム》、《鉄人28号》は戦争の傷口そのままで生きしいモチーフから誕生した。そしてその作品は日本人の夢の起点となった。(機動戦士ガンダム)はよりリアルな兵器としてのロボットを描いた。そこで主人公は戦争の意味を、自身の生きる理由を問いかける。

「人間」を作ることに人類の欲望は向かっている、と脳学者の養老孟司は語る。

生物学における過去から未来に向かう流れを、僕は一直線ではなく、螺旋状に描くんです。実験先生学と呼ばれていた19世紀、実験材料はイモリ、つまり両生類だった。それが20世紀に入るとなにわたりになり、いまはマウスになっているわけで、これを伸ばしていくば、行き着くのはやはりヒトでしょう。



Figure 1a.44
Osamu Tezuka
Episode 6: "Denkō Ningen" (Flashlight man),
from *Astro Boy*
(*鉄腕アトム*)より「第6話 電光人間」
1963
TV anime series
© Tezuka Production/Mushi Production



Figure 1a.45
ASIMO (Advanced Step in Innovative Mobility)
アシモ
2000
Humanoid robot created by Honda Motors
H. 120 cm

Figure 1a.46

Scene from Idea Competition: National Robot Contest for Technical High Schoolers 2004, finals in Tokyo
アイデア対決・全国高等専門学校
ロボットコンテスト2004(東京での全国大会)
Courtesy NHK



human ambition has shifted towards the creation of "humans."

The flow of biological science from past to future runs not in a straight line, but rather in a spiral. In the nineteenth century, experimental embryology focused on newts—amphibians. The twentieth century saw a shift to chickens and now mice. This trajectory ultimately points to humans. Although biologists still insist that they aren't working towards humans, but instead in a different direction, any objective review of history reveals that the path has turned, and is aimed in a human direction. Yes, what humans will ultimately create are humans. (from *Kōkoku hihyō* [Advertising criticism], January 2000, p. 101)

Humans regard robots as extensions of themselves and alter-egos. For the Japanese, in particular, robots are the avant-garde of self-portraiture, poised to become reality.

14. New Type

Mobile Suit Gundam (pl. 30) defined the current trajectory of Japanese robot anime. The detailed histories, mechanical images, realistic portrayals of

生物学者は、その時点でも自分ではいるつもりじゃない、別の方向を走っていると主張するけれど、歴史を客観的に見れば、その道はいつのまにか曲がって、やヒトのほうに近づいている。そう、最後何を作るかといえば、人間を作ります。(『廣告批評』2000年1月号101頁)

ロボットは人間の抜張子であり分身で特に我々日本人にとっては現在実現しうる最先端の自画像なのだ。

14. ニュータイプ

現在制作されている日本のロボット・アニメの軸線は《機動戦士ガンダム》が作徹底した設定、メカニック作画、リアルな描写、コミュニケーション不全への言及で《ガンダム》が基本なのだ。ニュータイプそんな《機動戦士ガンダム》において、定めた概念、設定であり、この仕掛けが、放歌年経た今でも、新作を排出し続けるアニメーションを引っ張る巨大なコンテンツとなる起因であるのだ。

もちろんロボット・アニメとしての定義は新した、という点も評価の対象ではある事であった、歎と耽うこと、の意味、

humans, and references to abortive communication found in subsequent works in the genre all take *Gundam* as their standard. "New Type" signifies a conceptual structure first forged by *Gundam*, a framework so powerful that it continues to stimulate new works and drive the anime world twenty-five years after *Gundam's* initial broadcast.

Of course, *Gundam* also rewrote the book on robot anime. Its reevaluation of the axiomatic meaning or purpose of fighting an enemy, and provision of a context that gave the enemy a righteous cause, startled *Gundam's* original audience. Prior to *Gundam*, robot anime had served up moralistic stories featuring a "mecha" (mechanical) protagonist and his nemesis, who were engaged in pro-wrestling-style battles with tactics intended to attract children. Originally, robot anime was simply a promotional tool devised by toy companies to sell their robots, and all storylines were linked to marketing strategies. Then *Gundam's* director, Yoshiyuki Tomino, decided to challenge this status quo.

Tomino started out as an animator at Tezuka's production company, Mushi Pro, which expanded operations after *Astro Boy*'s huge success. The company is known for nurturing the animators who went on to lead the anime world. In addition to Tomino, Mushi Pro fostered a veritable who's-who of the giants of contemporary anime: Rintarō, Gisaburō Sugi, Osamu Dezaki, and Yoshikazu Yasuhiko. After leaving Mushi Pro, Tomino made his way in the anime world. In his autobiography, he describes his efforts to validate his existence as an animator by drawing storyboards for TV anime, including such high-end programs as *Heidi*, *Girl of the Alps* and *Marco*, produced by Isao Takahata, who laid the foundations for realism in Japanese anime (along with Hayao Miyazaki). All the while, Tomino was searching for his own form of anime realism.

Opportunity came in the form of an offer to direct several robot anime films, culminating with *Gundam* and its long-awaited New Type conception. The encyclopedic handbook *Gundam Officials* (Kōdansha, 2001) describes the defining elements of this concept:

The core of Zeonism, the greatest philosophy of this century ["Universal Century," the periodization employed in *Gundam*], is the New Type theory. The human race has a subliminal adaptability to new environments, and when civilization advances to the

の問い合わせが行なわれ、敵役にも正義があるという設定は当事の視聴者たちを驚かせた。《ガンダム》以前のロボット・アニメーションは勧善懲惡のストーリーで、主役メカと敵とのプロレス式戦闘や戦術が子供たちを引きつける事が主眼目であった。もともとロボット・アニメーションはおもちゃ会社が製作したロボットを売るためのプロモーションツールであり、売るためのシナリオしか受容されなかつたのだ。そこに《ガンダム》の監督、富野由悠季は一石を投じた。

富野由悠季は手塚のアニメーション制作会社虫プロでアニメ人としてのキャリアをスタートさせた。《鉄腕アトム》の大ヒットで事業を拡大した虫プロは、後のアニメ界を牽引していく人物を多数輩出した点でも評価に値する。富野の他にも、りんたろう、杉井ギサブロー、出崎統、安彦良和など、現代アニメ界たちの巨人たちがそぞろと揃っていたのだ。富野は虫プロを離れた後、アニメ業界を渡世する。テレビアニメの絵コンテを切りまくる事で自身の存在意義を確認していく、と自信で語る程だ。《ハウル》の宮崎駿や日本アニメのリアリズムの基礎を築いた高畠勲たちが制作していた《アルプスの少女ハイジ》や《母を訪ねて三千里》等のハイクオリティー・テレビアニメにも絵コンテマンとして参加。自身のアニメへのリアリズムのけ口を探していた。

そこに届けて来たチャンスが数本のロボット・アニメーションの監督業であり、決定打が《ガンダム》だったのだ。その作品中の満を持してのコンセプト、それがニュータイプであった。その概念を『機動戦士ガンダム公式百科事典』(講談社 2001年)に当たってみると、

今世界最大(筆者注 宇宙世紀という独自の時間軸が設定されている)の思想ジョニズムの中核をなすものが、ニュータイプ思想である。

人類は潜在的に新しい環境への適応力を秘めており、文明の発展によって宇宙という新しい生活環境を手に入れたとき、人類はこれに適応した、新しい人の有り様を示す。彼らは宇宙という広大な空間で生きていくために必要な、高い洞察力と状況認識力を持つだろう。この能力は同時に、人の間の意思疎通をより円滑にし、誤解なく事物の認



Figure 14.47
Yoshiyuki Tomino
Dakara boku wa ... (And so I did ...),
Animani pocket edition (cover)
「だから 僕は～」アニメージュ文庫(講談社)
1983
Book (publisher:Tokuma Shoten Co., Ltd.)
© 1983 YOSHIYUKI TOMINO



Figure 1a.48
Amuro Ray from *Mobile Suit Gundam*
(episode 1)
(機動戦士ガンダム) 第1話より「アムロ・レイ」
1979
TV anime series
© SOTSU AGENCY-SUNRISE

point of colonizing space environments, our race will devise a new, specially adapted human form. [This form] will possess clairvoyance and the requisite environmental cognizance for survival in the vast region we know as the cosmos. Its powers will also enable smoother human communication, allowing [these humans] to perceive the totality of things without any misunderstanding. Historical imperative dictates this.

Zeon Daikun christened this race "New Type."

Because New Types understand things in totality, they communicate in modes that far surpass the restricted channels of language. This results in an expansion of cognition not limited to New Types, but extending to all humanity. Thus, New Type society will function by human consensus, and will correct any individual errors immediately, eliminating the improprieties of mutual misunderstandings. The composite, common consciousness born of this expanded communication and its attendant intellectual capacity is the essence of New Type. (pp. 533–34)

Thus described is an evolutionary process in which a new human race—a race adapted to life in space, a race that devises a new form of communication that facilitates understanding without language—emerges as a by-product of our expansion into space and the future.

The notion that aborted communication causes intertribal warfare and prejudice is an enduring theme; it appears in the biblical account of the Tower of Babel, in which God garbles human language to bring the tower's construction to a halt. Our dependence on a language that is inadequate for communicating our intentions and needs, and the resulting strife, prejudice, and misunderstandings, pose obstacles that humanity strives to overcome.

Later, in *Neon Genesis Evangelion*, Hideaki Anno outlined his Human Complementation Program, offering a tragic denouement for the New Type model. In a sense, this was Anno's reply to *Gundam*'s vision of expanded communication.

V.S. Ramachandran's description of Savant Syndrome in *Phantoms in the Brain* is suggestive of the New Type. The term Savant Syndrome is commonly used to describe people with mental disabilities who nonetheless

are able to recognize things that others cannot. This is the result of a brain injury that has caused a specific area of the brain to become hyperfunctional. In the case of Savant Syndrome, the affected person is often able to recognize faces, objects, and scenes that others cannot. This is known as "synesthesia".

Similarly, the New Type in *Gundam* is able to recognize things that others cannot.

The New Type in *Gundam* is able to recognize things that others cannot. This is because they have developed a new form of communication that is based on a shared understanding of the environment. This allows them to perceive the totality of things without any misunderstandings. This is the result of a historical imperative that has dictated the development of a new human form.

人類が生活圏を宇宙にまで広げることで、新たな未来において、宇宙生活に適応するための新しいコミュニケーションの在り方、そして言葉を話さなくとも互いに分かりあう事が可能な新人類の出現が不可欠な進化である。

コミュニケーションの不完全さが、誰の争いや偏見の原因となっているという重要な観において、神がバベルの塔の建設をさせるために、互いの言語を乱したといふ話もあるようだ。極めてボビュラーナマだ。言葉を介して意味が伝わらないこと、静かや偏見や誤解が生じる事に対してのソマは人類の壁であり、突破すべき願望がある。

後に庵野秀明が『新世紀エヴァンゲリオン』で示す人間補完計画は、このニューブ概念の行き着く先の悲劇を描き出した。意味ガンドムが提示したコミュニケーション拡張に対する問題提起への答えでもある。

V.S.ラマチャンドラン博士の「脳のなかの」の中にある意味ニュータイプとの連関を示せる章がある。サヴァン症候群(Savant Syndrome)についての言及である。サヴァン症候群とは、「知能障害をもちららも、音楽や目で見た風景を写真と同じくらい見事に再現できるなど、突出した記憶力を持つ人々のこと」をいう。

less possess astounding memories; they are capable of accurately reproducing music or landscapes to which they have been exposed.

Consider the possibility that savants suffer early brain damage before or shortly after birth.... Is it possible that their brains undergo some form of remapping as seen in phantom limb patients? Does the prenatal or neonatal injury lead to unusual rewiring? In savants, one part of the brain may for some obscure reason receive a greater than average input or some other equivalent impetus to become denser and larger—a huge angular gyrus, for example.... An angular gyrus doubled in size could lead not to a mere doubling of mathematical ability but to a logarithmic or hundred-fold increase. You can imagine an explosion of talent resulting from this simple but "anomalous" increase in brain volume. The same argument might hold for drawing, music, language, indeed any human trait. (p. 196)*

Amuro Ray, Tomino's protagonist, is a shy, antisocial New Type who awakens to war. It is inevitable that humans who are born and dwell in low-gravity space, with radiation levels that far surpass those on earth, will be fundamentally different from humans born and raised on this planet. For the Japanese, the hope that a New Type will emerge in this environment is an inevitability, born of the confluence of reality and postwar trauma.

15. Children

We have always searched for a setting to believe in. Certainly our home, the country in which we were born and raised, should qualify as something we can count on. But for us, such trust has always been conditional.

We probably owe this to our experience of native soil as something that can be reduced to nothing in a flash; this has dulled our instinct for building foundations. Besides, it is clear that our society is hardly founded on absolute justice.

Astro Boy is a child-type robot invented as a companion for the human race with the hope of creating a peaceful future. A little boy named Shōtarō pilots Tetsujin 28, an amalgam of robots symbolizing weapons and the B-29, which evokes the terror of firebombed Tokyo. Akira is a child whose experimental subject code

ここで考えに入れる必要があるのは、サヴァンが誕生の前あるいは直後に脳に損傷を受けているという可能性だ。(中略)サヴァンの脳では、胎児期や新生児期の損傷によってふつうではない再配線が引き起こされ、そのためにある部位がなんらかの理由で、通常よりも多くの力あるいはそれに相当する刺激を受け取るようになって、大きくなっている—例えば角回が大きくなっているのだろうか?(中略)角回の大きさが2倍になると数学の能力がただ2倍になるのではなく、対数的に増加したり100倍になったりする可能性もある。この脳の体積の単純なしかじ「異常な」増加が才能の爆発を引き起こすと推測することも出来る。同じ論法が絵画や音楽や言語をはじめ、どんな人間の特性にもあてはまる。(251-52頁より)

富野由悠季の考える、戦時下に覺醒し、ニュータイプになる内気で非社交的だった主人公アムロ・レイ。宇宙空間の低重力下で地球上よりも大量の放射線を浴びて生活し、そして誕生する人間は、地球上で生まれ育った人間とは根本から違ってしかるべきである。そんな環境においてニュータイプは出現するという設定に希望を見出すのは、戦後の多くのトラウマを抱えた日本人のリアリティーから導き出した必然的な概念なのだ。

15. 子供

私たちは信じるに足る設定を探して来た。生まれ育った国、故郷は無条件に信ずるに足るはずだ。しかし私たちは無条件と言う訳には行かなかった。

それは一瞬にしてゼロに帰してしまう土壤を持つ体験から、基盤を築くメンタリティが希薄になってしまったのである。そして社会の根柢は絶対正義に帰属する訳でもない。

《アトム》は平和な未来を造る人類の並走者として生まれた子供型のロボット。そしてB29の東京爆撃の恐怖と兵器の象徴としてのロボットが合体した「鉄人28号」を操縦するのは正太郎君という子供。アキラは、「鉄人28号」からとられた28という実験体としてのコードナンバーを持つ子供。「機動戦士ガンダム」のアムロ・レイはニュータイプという超人類で



Figure 1a.49
Shōtarō from Tetsujin 28 (episode 70)
(鉄人28号)第70話より「金田正太郎」
1965
TV anime series
© HIKARI-PRODUCTION/HENK



Figure 1a.50
Katsuhiko Otomo
Army test subject no. 28,
from Akira, vol. 2 (page 298)
1985
Book (publisher: Kodansha)
© Masahiko Oll, LLC, Tokyo. All Rights Reserved.

* Permissions are submitted from p. 198 from *Phantoms in the Brain* by V.S. Ramachandran, M.D., Ph.D. and Sandra Blakeslee
Reprinted by permission of HarperCollins Publishers Inc.
Copyright © 1998 by V.S. Ramachandran and Sandra Blakeslee



Figure 1a.51

kicell

Earth in My Window, including
"Enola Gay" and "Earth in My Window"
("エノラ・ゲイ")/窓に地球。収録のアルバム(窓に地球)

2004

CD (cover)

© 2004 Vizor Entertainment, Inc. IYCA-41980

number, 28, is derived from *Tetsujin 28*. Amuro Ray finds himself on the battlefield as a young boy, even though he belongs to a super-race, the New Types. Shinji, from *Neon Genesis Evangelion*, is a youngster capable of synchronizing himself with a robot, but he is hopeless when it comes to verbal communication. Nobita, the protagonist of *Doraemon*, is a young loser. All are children who want to stay children against the will of society. How are they to maintain their worlds? Postwar manga and anime are defined by this dilemma.

Robots are refined to a level at which they compensate for the inadequacy of human communication, expand human capabilities, and even possess self-consciousness. With the aid of such robots, humans can evolve into superhuman New Types. People themselves become a black hole: life in death, transformation, repeated mutation. Thought stops and the child never grows up. Sucked in by *kawaii*, you lose initiative, or laugh at your own lethargy and take a robot for a real-world partner. And yet, amidst it all, people awaken and evolve toward a new humanity.

A flash, all is gone. We have been protected, borne sickness, become rich, and lost everything. Our hearts have been broken, comforted, and captivated. And now, we wait for death.

We have no choice but to prepare for death as children.

This is the bizarre reality we have inhabited since the atomic bombs fell and we tasted defeat.

The coming future, the near future. The pursuit of aggressive economic growth inevitably requires that we pioneer new frontiers. And so the human race must eventually emigrate to space. How will the human body and heart survive an environment in which high levels of radiation pierce our bodies?

Then, we Japanese will have developed the robots to protect us, the philosophies to guide us, and the characters to comfort us. In that flash, we found a way to glimpse a future in which the concepts of time and space have warped.

16. 地球に窓

There's Columbia, and good old Mongolia
Africa, singing in the rain

ありながら成り行き上戦場に引きずられた年。《新世紀エヴァンゲリオン》のシンジは、ボットへのシンクロ率は高いが外部とのコミュニケーション率は低い少年。《ドラえもん》の主人公のび太はダメな子供。子供のままいたいが社会はそれを受け入れない。ではやってその環境を保持し続けるのか。そ

葛藤が軽後マンガ、アニメの流れでもあった。人のコミュニケーション不全を補い、可性を拡張し、そして自己認識出来るレベルで引き上げられたロボットたち。そして超類への変革をロボットに手助けしてもらうタイプとなる。人そのものがブラックホールになる。死んで生きる。変身する。繰り返されるミューテーション。そして思考者は止り子供のまま。かわいい物に吸い寄せられ、たれてゆく。あるいはゆるい事を自嘲して、ボットを実生活のパートナーとする。しかその中で、人は覚醒し、新しい人類へと進化で行く。

光った、無くなったり、擁護された、病を宿したり、金持った、無くなったり、心がはじけた、辛いことを補えた、そして死を待っている。

私たちは子供のまま死を覚悟するしかなかった。

その奇妙な現実を原爆が落ちて敗戦を味った私たちは生きて来た。

来るべき未来、近い未来。右上がりの経済成長を求めれば、フロンティアを開拓していくしか達成不能だ。ならば人類はいずれ宇宙への移住する。高放射線が身体を害さない空間での身体と心のサバイブ。

その時、身を守ってくれるロボット、哲學慰めのキャラクターたちを私たち日本は作る。時間空間の概念がねじれた先を、閃光の中に私たちは垣間みて来たのだ。

16. 窓に地球

あれはコロンビア 愚かしのモンゴル
雨に唄えばアフリカ

煙るアラビア 遠くボーランド
いつも夢見がち日本

Smoking Arabia, stalwart Poland

And Japan, always dreaming

Where did you come from

Leaving that centipede scar

Reflected in the window, your familiar face

I await the day you come to Earth

Phoenicia in the sea, far-eyed Rome

China, who has finished its letter

Sleeping America, starry-skied India

Spain, who reminds me of you

Someday green shoots in the rubble

At dawn, where shall we set out for?

On the beach at dusk, let us meet our dreams

Kissing under a tree, I await the day

When the large bird takes flight and murmurs on a stone

The overflowing mysteries drift like clouds

Reflected in the window, your familiar face

I await the day you come to Earth

(kicell, "Earth in My Window," 2004; lyrics and music

by Takefumi Tsujimura)*

In "Earth in My Window," it's night in America. Japan is always dreaming.

While America sleeps, Japan has been daydreaming.

Greetings, you are alive. I, too, am alive.

Inscribe the trajectory, the arc of our lives, and warp the coordinates of time and space. Finally, take your place in the future, signify equivalent meanings. The world is utterly homogenous. It will always ignore dimensions and contort itself, but someday it will quicken with life. And someday it will integrate and present itself to us.

Evolution and progress are not our only dreams. After interminable mutation, a deformed abomination, a face hideous with scars, there is still meaning in life. Our culture may be repulsive, but I want the future to know the meaning of our lives.

まるでムカデの慄な傷跡

残して何処から来たの

宿辺に映すのは 懐かしい君の顔

地球上に立ちつ その日を僕は待つ

海のフェニキア 深い眼のローマ

手紙書き終えた中国

眠るアメリカ 星空はインド

君によく似たスペイン

いつかがれきの中で芽を吹く

夜明けなら何処へ向かおう

暮れゆく宿辺で 夢の様に会いましょう

木陰でキスして その日を僕は待つ

大きな鳥は飛び 石の上座いたら

遙れたはてなが 夢の様に浮かんだら

宿辺に映すのは 懐かしい君の顔

地球上に立ちつ その日を僕ら待つ

(キセル「窓に地球」作詞作曲・辻村豪文

2004年)*

「窓に地球」のアメリカは夜だ。日本はいつも夢見がち。

眠るアメリカ。日本は白日夢を見てきた。

拝啓 君は生きている。そして僕も生きている。

生きてた動歯よ弧を描いて、時空の軸をねじ曲げる。そして未来に辿り着き、等価な意味を指し示せ。世界は見事に均質だ。それは次元を無視してねじ曲がり、いつしか胎動し始める。そしていつかまた統合し、我らの目の前にやってくる。

進化発展ばかりが夢じゃない。ミューションを繰り返した果てに、奇形化した醜態をぶらさげて、顔に醜い傷があっても、それらは生きる意味を持つ。醜い文化であっても生きて来た意味を、未来に伝えたい。

* Used by permission of JASRAC
License no. 0000000-001