

Edited by Takashi Murakami

リトルボーイ
爆発する日本のサブカルチャー・アート

村上隆・編著

Contributors

Toshio Okada
Kaichirō Morikawa
Noi Sawaragi
Midori Matsui
Alexandra Munroe
Tom Eccles
Katy Siegel

Planning and Editing by
Chiaki Kasahara

Bilingual Editing by
Reiko Tomii

Design by
Takaya Gotō

執筆

岡田斗司夫
森川嘉一郎
榎木野衣
松井みどり
アレクサン德拉・モンロー
トム・エクルズ
ケイティー・シーゲル

企画編集
笠原ちあき

バイリンガル編集
富井玲子

デザイン
後藤隆哉

 **JAPAN**
SOCIETY



Published by
Japan Society, New York
Yale University Press, New Haven and London

発行
ジャパン・ソサエティー
イェール大学出版

CONTENTS

- vi **Foreword**
ご挨拶
- viii **Acknowledgements**
謝辞
- xiii/xiv **Notes to the Reader/Japanese Key Words**
凡例/日本語のキーワード
- 1 **Little Boy (Plates and Entries)** Edited by Takashi Murakami
リトルボーイ(図版と解説) 編 村上隆
- 98 **Earth In My Window** Takashi Murakami
窓に地球 村上隆
- 150 **Superflat Trilogy**
Greetings, You Are Alive Takashi Murakami
SUPERFLAT TRILOGY—拝啓 君は生きている 村上隆
- 164 **Otaku Talk** Toshio Okada and Kaichirō Morikawa, moderated by Takashi Murakami
オタク・トーク 岡田斗司夫×森川嘉一郎 司会 村上隆
- 186 **On the Battlefield of “Superflat”**
Subculture and Art in Postwar Japan Noi Sawaragi
スーパー・フラットという戦場で—戦後、日本のサブカルチャーと美術 櫻木野衣
- 208 **Beyond the Pleasure Room to a Chaotic Street**
Transformations of Cute Subculture in the Art of the Japanese Nineties Midori Matsui
快楽ルームからカオスな街頭へ—90年代日本美術における可愛いサブカルチャーの変容 松井みどり
- 240 **Introducing Little Boy** Alexandra Munroe
『リトルボーイ』を紹介します アレクサン德拉・モンロー
- 262 **Murakami's Manhattan Project** Tom Eccles
村上隆のマンハッタン・プロジェクト トム・エクルズ
- 268 **In the Air** Katy Siegel
宙空にて ケイティー・シーゲル
- 290 **Further Readings** Midori Matsui, Tom Looser, and Reiko Tomii
読書リスト 松井みどり、トム・ローサー、富井玲子
- 296 **Catalogue Staff List**
カタログ・スタッフリスト
- 298 **Japan Society**
Officers and Directors of Japan Society, Friends of Arts & Culture, and Art Advisory Committee
ジャパン・ソサエティー理事会、ジャパン・ソサエティー芸術文化友の会、美術諮問委員会



20



2g

Plate 2f
Cosmic Entertainers Fair,
 a costume pageant that gathered
 "the best in the universe"
 「宇宙から選りすぐりを集めた」という
 触れ込みの『宇宙芸人博覧会』と題され
 たコスチュームショーの舞台

Plate 2g
 Toshio Okada addressing
 four hundred attendees at
 a dinner party
 400人を集めた夕食会にて会場に呼びか
 ける岡田斗司夫氏

DAICON IV OPENING ANIMATION 『DAICON IV オープニングアニメーション』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で、制作はアマチュア・グループのダイコンフィルム。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 オープニングアニメーション』の続編に当たる。なお、DAICON(ダイコン)は「大阪コンベンション」の愛称だ。

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、おたくが作るおたくのための由緒あるイベントだ。(現在も日本SF大会は定期的に開催中)。おたくとSF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』(pl. 30)のように、ロバート・ハイインラインの小説『スターシップ・トゥルーパーズ』(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。当時はおたくというジャンルが確立されていなかつたため、子供文化の特撮、アニメを見て萌えた心の渴きを癒す物がSFしかなかった、とも言えよう。

ダイコンフィルムは、当時学生だった岡田斗司夫、武田康廣、庵野秀明、山賀博之、赤井孝美など、当時関西地区で学生をやっていた連中が集まって創設した。後にこのグループはガイナックスとしてプロのアニメーション制作会社の起業メンバーとなり、おたくの金字塔アニメ、『新世紀エヴァンゲリオン』(pl. 33)を制作するが、それはこのDAICON IVが開催されて12年が過ぎた1995年だ。

彼らが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』(pls. 7, 27)などサブカルチャー(後におたく文化)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であること。つまり画が巧い、音楽と完全に同期し

ている、多重露光等の撮影テクニックにおいてもプロの域を超えていて、プロをしのぐ、アマチュアの作品に賭ける熱意を完成したスマジイ熱量を持った。このフィルムを起点としてサブカルチャーからおたく文化への突然の進化が始まった、とも言える。

『DAICON IV オープニングアニメーション』ラストシーンでは、「破壊と再生」のテーマが意外な形で展開される。バニー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)ですべてが破壊される。その爆風の中に日本の国花桜の花びらが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。しかし空中に浮かんでいたおたくの象徴戦艦DAICON号から強力な「おたくビーム」が発射されると、世界は復活して巨木が一瞬で地面から発生し、大地は緑で覆われる。人々は再生した大地に集い、喜びを分かち合う。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何か肯定的なものを見出した彼らは、だからこそ抵抗なく、まるで革命であるかのように世界を破壊し花を咲かせたのではないだろうか。



2d



2f

Plates 2f, g
Scenes from DAICON IV:
22nd Japan SF Convention,
held in Osaka, 1983, from
Official After Report of 22nd
Japan SF Convention DAICON IV
(DAICON IV Committee,
August 1, 1984), pages 24
(right) and 40
1983年大阪で開催された第22回日本SF
大会(DAICON IV)の様子(『第22回日本
SF大会DAICON IV 公式アフターレポ
ート』より、DAICON IV実行委員会・昭和
59年8月1日発行、24[右]、40頁)

DAICON IV Opening Animation was first shown at the opening ceremony of the 22nd Japan SF Convention held in Osaka in 1983. Created by DAICON Film, a group of amateur animators, this 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 alternative 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 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* (pl. 30), for example, was inspired by Robert Heinlein's 1959 novel, *Starship Troopers*. 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 Film was formed by Toshio Okada, Yasuhiro Takeda, Hideaki Anno, Hiroyuki Yamaga, and Takami Akai (among others), who were then college students in the Osaka area. They subsequently formed the anime studio Gainax, which made its name with *Neon Genesis Evangelion* (pl. 33) in 1995, a landmark of *otaku* culture.

Their 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* subculture, including *Godzilla* and *Space Battleship Yamato* (pls. 7, 27). 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, DAICON's films, imbued with a tremendous amount of energy and the ambition of these amateur animators, jump-started the evolution of anime subculture into full-fledged *otaku* culture.

In the final sequence of *DAICON IV Opening Animation*, the theme of "destruction and regeneration" is imaginatively reinterpreted. The energetic flight through the sky of a girl in a bunny costume is followed by the explosion of what could only be described as an atomic bomb, which destroys everything. In a pink-hued blast, petals of cherry blossoms—Japan's national flower—spread over the city, which is then burned to ashes, as trees die on the mountains and the earth is turned into a barren landscape. When the spaceship DAICON, a symbol for *otaku* floating in the sky, launches a powerful "otaku" beam, the earth is covered with green, as giant trees sprout instantly from the ground. The world is revived, becoming a place of life where people joyously gather together.

Finding something liberating in the devastating power of destruction, the DAICON animators announced their revolution in pictorial form, paying little heed to the conventions of political correctness that surround the atomic bombings in Japan.



15a

Mr. (b. 1969) is something of an *otaku*. A genuine "lolicom" (Japanese shorthand for "Lolita complex," and those possessing it), he is also a trash collector and an ex-biker. After failing the entrance exam for Tokyo University of Fine Arts and Music four years in a row, he studied art at Sōkei Art School in Tokyo (which has no entrance exam). Mr. is not even good at drawing manga-like pictures of lolicom subjects. To be blunt, he is a misfit and a lolicom.

Yet Mr. found a means of turning these negative elements into something positive when he decided to borrow the nickname "Mister" from Shigeo Nagashima, the superstar third-base man of the post-war Yomiuri Giants. His new name, "Mr.," intimates the artist's determination to bear the burden of being Japanese (emulating the beloved sports icon), to position himself as an "artist-entertainer" (like Nagashima, who had a popular and prolific second career on TV), and to exploit his negative qualities (as so many Japanese comedians do).

This uniquely Japanese artist with a knack for entertainment initially created works from the trash he collected, following the examples set by Robert Rauschenberg's assemblage Pop Art and the Italian avant-garde movement Arte Povera. Mr., however, practiced "poor art" simply because he was too impoverished to buy painting supplies. Arising out of sheer necessity, his junk art was still nothing more than an imitation of other artists' work.

One day, Mr. decided to explore the imagery of lolicom girls through illustration, imbuing the subject with an ample dose of *otaku* fantasy. Drawing on the backs of convenience-store and supermarket receipts that he had been hoarding for ten years, he realized that this method somehow echoed Jonathan Borofsky's "numbered drawings," for both artists were attempting to enumerate the details of their reality. Mr. quickly went through all of the receipts, and this body of work helped him gain confidence in his art, prompting him to work with various materials. When he was dating a woman whose family owned a sushi restaurant, he borrowed a Japanese sword left by her late father, for use in his performances. Although this girl-friend is long gone, the sword has remained in Mr.'s hands. Highly private episodes like this inform his work, a fact that makes Mr. part of today's *otaku* generation.

Mr. ミスターと読む。1969年生まれ。

おたくもどきで、正統派ロリータコンプレックス、ゴミコレクター、元暴走族、東京芸大の受験に四年間も連続失敗し試験の無い美術専門学校で美術を学ぶ。日本の大学受験の正攻法のデッサンは描けない。ロリコン系マンガ絵も下手。へたれな人間でロリコンで。しかし名前の由来をたどれば、日本を背負った愛すべき人物という設定のMr.という芸名(由来は戦後プロ野球のスーパースター長嶋茂雄の愛称)を冠に付けた瞬間、それら負のイメージを日本のお笑いの文脈で裏返して行く事で芸人の立ち位置を造った極めて日本の芸能文脈の一ティスト。

イタリアの芸術運動アルテ・ポーヴェラやアメリカのラウシェンバーグ的ポップ・アートを模した、ゴミを収集した作品を制作していたが、それは彼が極端に貧しく、絵が描けなかった必然的な選択肢であった。故に貧しいアートを模していたのだが、それは借り物でしかなかった。

ある日、ロリコン少女のおたく的イラストレーションに血路を見い出し、十年以上も捨てずに貯めこんでいたコンビニやスーパー・マーケットのレシートの裏にドローイングしてみたら、不思議とジョナサン・ボロフスキー的「生きるリアル」をカウンティングする、という文脈にも接続可能である事に気がつき、大量に制作。あっという間にレシートが無くなる。しかし、その作品で彼自身、嘘偽りのない表現を獲得し、以降自由な素材での作品制作を始める。お寿司屋の娘さんとお付き合いしていた頃、そのお寿司屋さんの亡くなった旦那さんの形見の日本刀を借受け、しばしばパフォーマンスにその日本刀を振り回している。ちなみにそのガールフレンドとは別れているが日本刀は彼の手元で生きている。そういった極私的なエピソードの積み重ねが彼の創作モチベーションであるという点が、極めて現代の日本人おたく世代の流れとも言えよう。

Plate 15a

Mr.

"Penyo-henyo" Myomyonmyo Edition (from a set of 4 sculptures)
「ペによへによ」みよみよんみよ編
(4体セットのうちの1体)

2003

FRP (fiber-reinforced polymer),
acrylic, iron

419 x 328 x 134 cm (including base)

Courtesy Issey Miyake Inc., Tokyo

Photo: Hideyuki Motegi

© 2004 Mr./Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.

Plate 15b

Mr.

15 Minutes from Shiki-Station
志木駅から15分

2003

Acrylic on canvas

162 x 130.3 cm

Courtesy Galerie Emmanuel Perrotin, Paris

© 2003 Mr./Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.

CHIHO AOSHIMA



Chiho Aoshima (b. 1974) loved to draw from childhood. She would secretly fill notebooks with explicit images, each of which she destroyed after completion. When one of her notebooks was discovered by her parents, she was scolded and stopped drawing.

Aoshima never went to art school, but during her senior year majoring in economics at Hosei University in Tokyo, she discovered computer graphics while working at a part-time job. In a sense, she began her career in art by watching others work on computers. The merit of computer design lies in its flexibility. It is easy to modify a composition or colors and duplicate small components. Even an amateur can constantly review her work on the monitor, be critiqued by her friends, and incorporate various changes afterwards. Computer-generated works have as many possibilities for output as the technologies available, which multiply with time. Aoshima's works are frequently rendered in mural-size printouts more than thirty meters across; they can also be produced as chromogenic prints, a type of color print frequently used for photographs.

Aoshima's work is a cross between popular manga and traditional scroll paintings. She freely alters the sizes and colors of her characters, and repeatedly uses the same data for such background elements as trees. She does not flaunt complex techniques or aim for spectacle, but focuses solely on fixing the messages she wants to convey on the monitor as quickly as possible. Very few men appear in Aoshima's fantastic worlds, which are populated by female characters who are transformed into mountains and rivers, or disguised as fairies or living creatures (especially insects, snakes, and reptiles) in the natural world.

Aoshima has discovered an unprecedented freedom of image production in a complete digital world. In her recent collaboration with fashion designer Issey Miyake, models wore dresses printed with Aoshima's images in Miyake's runway show. Inspired by this sight, Aoshima became interested in the human figure and began creating figurative sculptures and mannequins.

Plate 19

Chiho Aoshima
Magma Spirit Explodes

Tsunami Is Dreadful, (detail)

マグマの魔術舟。津波は恐いよ。(詳細)

2004

Chromogenic print

87.2 x 289 cm

© 2005 Chiho Aoshima / Wakai Kai Co., Ltd. All Rights Reserved.



青島千穂 幼少より絵を描くことが好きで、誰にも見せずにエッチな絵をノート一杯に墨書き溜めてはピリピリ破いて捨てていた青島千穂(1974年生まれ)は、ある日その落書き帳を見に見つからって叱られてしまい、以来絵を描くことを止めていた。

法政大学で経済学を専攻していた四四年の時、アルバイト先でコンピューター・グラフィックスのテクニックを身につけた。美術大学や専門学校において、美術の教育には一切受けていない。一度アーバルバイト先での見よう見まねでの作画技術習得が彼女の繪画の原点となる。

コンピューターによよ作画の一番のアドバンスはフレキシビリティにある。描き込んだ後、構図や色が容易に変更可能だし、細かな小道具をコピーすることも出来る。また、素人がモニター画面上で何度も出来上がりを確かめ、その作画を仲間と批評的に語り合い、後から変形出来もある。出力形態も時代の進歩と共に変貌自在であり、大きな壁紙サイズに出力された横幅が50メートル以上の作品もあれば、クロモジオニックという写真技術にてランプラーする事も可能である。

青島の作品は漫画と絵巻物の合の子的な立ち位置だ。登場するキャラクターやたちの色や大きさを誤えたり、背景の木々等はまるで舞台装置のようにいつも同じデータを繰り返すなど、難しいテクニックによるこどり的なインパクトを作品の重心とせず、詰るべきメッセージを一剎も早く画面に固着させたいという危急の意がどの作品にも滲み出している。青島が作り出す異想的な世界には、男性的キャラクターはほとんど登場しない。沢山の女性キャラクターは、山や川に姿を変えたり自然界のあらゆる動物、主に昆虫やヘビ、トカゲ等や妖精となつて登場する。

すべてがデジタルで操作し始めたとき、青島の絵の自由度はかつて無いほどの広がりを見せたと言えよう。近作ではイッセイミヤケとのコラボレーションのファッショショナーで、モデルが継った自分の絵画イメージにインスピライされ、人型そのものにも興味を持ち始め、その延長線上で影刺作品、マネキン作品を制作し始める。

SPACE BATTLESHIP YAMATO

Space Battleship Yamato originated as a TV anime series broadcast in Japan in 1974–75; it also aired in the U.S. as *Star Blazers* in 1979.

The story is set in the year 2199, when Earth is attacked by Gamilus, an evil stellar empire. Nuclear pollution caused by the Gamilon bombing threatens to kill all remaining humans within a year. The desperate earthlings receive a message from the friendly planet Iscandar, 148 thousand light years away: to save themselves, they must retrieve Iscandar's radiation neutralizer, "Cosmo Cleaner." Using the blueprint sent with the message, the embattled humans build a "Wave Motion Engine" capable of traveling beyond the speed of light, and install it on the sunken Japanese battleship *Yamato*—Japan's last hope in World War II—which they salvage from the dried seabed and refit for the mission to save their planet.

Above all, *Yamato* was instrumental in the rise of the new subculture of *otaku*. The series initially suffered low ratings, in part because its theme and setting were too complex for its intended audience of elementary-school children, and also because it was broadcast opposite *Heidi*, an immensely popular anime series. When the series was rerun, however, *Yamato* began to draw attention, prompting independent screenings. With the blockbuster success of the film version, released in 1977, *Yamato* marked a milestone in the history of animation, spawning sequels both on TV and on film. The young people who supported *Yamato* were the original *otaku*, or "adults unable to grow up."

Yamato also caused a paradigm shift in animation. Departing from the usual plot of "good vanquishes evil" so common in children's programming, it acknowledged the enemy's necessity in attacking Earth: the Gamilons must relocate, as their home planet is doomed to die. The highly realistic design of "mecha" (*meka*)—mechanical vessels and weapons—also set the standard for the genre of "mecha-robot anime." Without *Yamato* there would have been no *Gundam* or *Evangelion* (pls. 30, 33).

Also significant was the influence *Yamato* exerted on Aum Shinrikyō (Aum Supreme Truth), a notorious religious cult that carried out arguably the worst terrorist attack in postwar Japanese history by dispersing deadly Sarin gas on the Tokyo subways in 1995. Aum produced a *Yamato*-like anime film for their proselytization efforts, and named their own air purifiers (which supposedly protected them from enemy attacks with poisonous gases and biological weapons) "Cosmo Cleaners." This fact alone demonstrates the profound impact made by *Yamato* on Japanese culture.

Notably, this landmark anime still relied on the idea of radiation as a key narrative device. Thirty years after Hiroshima and Nagasaki, the Japanese experience of the atomic bombings was beginning to fade into the past, but the memory could not be forgotten.

宇宙戦艦ヤマト 1974–75年テレビ放映作品で、アメリカでも1979年に《スター・ブレイザーズ》として放映された。

西暦2199年、地球は悪の恒星間帝国ガミラスの攻撃を受ける。ガミラスの遊星爆弾による放射能汚染のため、人類の滅亡まで残り時間一年に迫っている。そんな中、14.8万光年の彼方にあるイスカンダル星から「放射能除去装置コスモクリーナーがある」というメッセージが届く。わずかな希望を見い出した地球人は、同封の設計図を元に超光速の「波動エンジン」を製造。爆撃で枯渇した海底から引き上げた戦艦大和と太平洋戦争で旧日本軍の希望を背負いながら無残に沈んだ名艦一を改造した「宇宙戦艦ヤマト」に搭載して、イスカンダルに旅立つ。

《宇宙戦艦ヤマト》は、おたく文化の台頭に大きな役割を果たした。実は《ヤマト》の本放送の視聴率は惨敗だった。テーマや設定が小学生には難し過ぎたこともあり、裏番組の《アルプスの少女ハイジ》へ子供たちは流れた。しかし、再放送で人気が上昇、各地での自主上映会などが起り、1977年制作の劇場版が公開されると一大ブームとなって続編も制作された。このムーブメントに関わった青少年たちが、後に「おたく」と呼ばれる「いくつになっても大人になりきれない子供たち」となったのだ。

また《ヤマト》はアニメに一大パラダイムシフトを引き起こした。以前の子供向け番組に多かった、ただ悪を倒すだけの勧善懲惡のストーリーから、敵側にも止むを得ない理由があるという多面的展開。(主星が「惑星の死」を迎えることのあるガミラスは移住先が必要だったのだ)。また、登場するメカが高度にリアルなデザインで、メカ・デザインのスタンダードを革新した。《ヤマト》がなければ、《ガンダム》や《エヴァンゲリオン》など(pls. 30, 33)、これ以降のロボットメカ・アニメは生まれてこなかつとも言える。

もう一つ特筆すべきことがある。それは、《ヤマト》が戦後最悪と言われた地下鉄サリン毒ガステロを引き起こしたオウム真理教に与えた影響である。オウムは《ヤマト》に似せた内容のオリジナル・アニメを作成して教典としたり、毒ガスや細菌兵器によって汚染された世界からこれらを除去すると称して開発した空気清浄機を「コスモクリーナー」と命名するなどしていた。《ヤマト》が如何に日本文化に大きな影響を与えたかがうかがい知れる。

しかし、これほど画期的な作品なのに、やはり「放射能」がストーリーの鍵となっていたことに注目したい。30年の時が経ち、原爆の経験は歴史の過去へと遠ざかっていく。それでも、原爆の記憶は依然として消えてしまうことはない。

Plates 27a–c
Space Battleship Yamato
 宇宙戦艦ヤマト

1974–75 (first series)
 26-episode TV anime series

Original concept and planning:
 Yoshinobu Nishizaki
 Director: Leiji (Reiji) Matsumoto
 Broadcast by Yomiuri TV Network
 © 1997 Tohokushinsha Film Corporation

Plate 27a
Battleship Yamato on the exposed ocean floor
 戰艦大和の殘骸
 © 1997 Tohokushinsha Film Corporation

Plate 27b
Yamato departing from Earth for Iscandar
 地球を出発してイスカンダルに向かうヤマト
 © 1997 Tohokushinsha Film Corporation

Plate 27c
 The ship's powerful weapon,
 "Wave Motion Gun"
 ヤマトの武器・波動砲
 © 1997 Tohokushinsha Film Corporation



27a

NEON GENESIS EVANGELION

Neon Genesis Evangelion, an anime masterpiece, began as a TV series written and directed by Hideaki Anno and produced by Gainax in 1995–96. The production company Gainax got its start as DAICON Film, a group of amateur animators who created *DAICON IV Opening Animation* (pl. 2) in 1983, and its affiliate, the science-fiction store General Products; essentially a group of *otaku* elites, they were professionally incorporated as Gainax in 1984 upon production of the feature-length anime *The Wings of Honneamise* (released in 1987). *Evangelion* became an explosive hit when it was first broadcast. 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 showed an unfinished version to paying audiences in March 1997 and released the final version a few months later. 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 biomechanical giants 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*, strived to transcend the *otaku* tradition. This superbly crafted work was infused with intriguing, often cryptic terms and ideas adapted liberally from sources as disparate as Judeo-Christian mysticism, biology, and psychology. Such elements include the devastating weapon "Spear of Longinus" (derived from the legendary spear used to pierce the crucified Jesus) and the "AT (Absolute Terror) Field" (essentially, a mental barrier separating a person's ego from the outside world).*

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 controversial final two episodes of the TV series, which unconventionally mix anime scenes with drawings and video footage, 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* (pls. 7, 9, 27, 30)—in which hero-figures increasingly question and agonize over their righteous missions to defend the earth and humanity. Shinji's identity crisis, apparently a reflection of the director Anno's own psychological dilemmas, epitomized the difficult obstacles faced by postwar Japan, a nation that had recovered from the trauma of war only to find itself incapable of creating its own future: like Shinji, Japan is probing the root cause of its existential paralysis.

新世紀エヴァンゲリオン 庵野秀明脚本・監督、ガイナックス制作で1995–96年に放映されたアニメ番組の傑作にして話題作。制作会社ガイナックスは『DAICON IV OPENING ANIMATION』(pl. 2)を作ったアマチュア集団ダイコンフィルムと、その中心メンバーが開いたSFショップのゼネラルプロダクツが1984年に『王立宇宙軍』(1987年公開)という作品制作をきっかけにプロ化した、ある意味おたくエリートたちの集まりである。テレビ放映開始時より爆発的な人気を博し、そのカルトフィーバーは作品の発表形態のいびつな状況をも容認。つまり劇場用アニメーションの公開時期に制作が間に合わず、しかし制作途中の作品を有料で1997年3月に上映。数ヶ月後に完成版を再公開し、贅否の渦を巻き起こした。劇場版とあわせて、従来のアニメファンだけでなく、若手文化人から、おたくを卒業したベテランの観客までも含めて幅広い層を巻き込み、現在に至るまでおたく文化の金字塔として他の追従を許していない。

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。第三新東京市は突如として、巨大ロボット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、汎用人型決戦兵器エヴァンゲリオンで使徒に対抗するため、そのパイロットとして14歳の少年少女三人を選ぶ。

一口で説明するなら、《エヴァ》はSFに人間の心理ドラマを複雑に絡めたロボットアニメだ。ガイナックスの作画技術、庵野の大胆な字幕使用、ほとんどサブリミナルともいえる過激なカット構成など、おたくである庵野自らが乗り越えようとする、メタおたく的作品である。「ロンギヌスの槍」や「ATフィールド」など、ユダヤ=キリスト教の神秘主義、心理学や生物学など広範な領域から引用翻案し不可解な用語やアイデアを多用しているのも見逃せない。

先行するポップ・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で、《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を徹底的に追及したところにある。特に、贅否両論の多いテレビ版の葛藤の描写を徹底的に追及したところにある。特に、贅否両論の多いテレビ版の最終二話は、アニメに線画や実写映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にした内面劇が進む。目的を見失ったシンジは生きることの意味、エヴァのパイロットであることの意義を悲痛に問い合わせ続ける。単純な勧善懲悪劇を超えて、主人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》、《ヤマト》や《ガンダム》を経て(pls. 7, 9, 27, 30)、ここに一つの到達点を迎える。

ある意味で庵野の分身でもあるシンジを悩ませる「居場所探し」の問題は、現代日本の突破不全な難問である。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、その先を自力で造り上げられぬジレンマの核を日本は今探している真っ只中なのである。



33a

Plates 33a-j*Neon Genesis Evangelion*

新世紀エヴァンゲリオン

1995–96

26-episode TV anime series

Director: Hideaki Anno

Animation production:

Gainax and Tatsunoko Productions

Created by Gainax

Broadcast by TV Tokyo

© GAINAX/Project Eva.TX

Additional images taken from *Neon Genesis Evangelion: Death and Rebirth* (1997); *Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion* (1997); *Revival of Evangelion* (1998); and VHS/DVD edition of *Neon Genesis Evangelion* (1998)

© 1997 GAINAX/Project Eva.M

Plate 33a

Rei Ayanami

綾波レイ

© GAINAX/Project Eva.TX

Plate 33b

Lilith penetrated by "Spear of Longinus"

ロンギヌスの槍で刺されたリリス

© GAINAX/Project Eva.TX

Plate 33cScenes from *Evangelion*

エヴァンゲリオン名場面集

© GAINAX/Project Eva.TX

© 1997 GAINAX/Project Eva.M

Plate 33d

A motherly figure

母的存在

© GAINAX/Project Eva.TX

Plate 33e

Clones of Rei Ayanami

綾波レイのクローン

© GAINAX/Project Eva.TX

Plate 33f

Gendō Ikari, Shinji's father and NERV Commander

碇ゲンドウ、シンジの父・NERV総司令官

© GAINAX/Project Eva.TX

Plate 33g

Shinji Ikari as a young boy

幼い碇シンジ

© GAINAX/Project Eva.TX

Plates 33h-jFrom "One More Final" scene of *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》の「One More Final」

場面より

1997

© 1997 GAINAX/Project Eva.M