

たのは不思議ではないだろう。

- (46) 森達也「浦沢直樹——複雑で多面的な二一世紀を感じ
知するために」Quick Japan 59 (二〇〇五年三月二
五日)、吉田大助「森達也×竹熊健太郎対談：浦沢直
樹——今も終わらない『二〇世紀』」Quick Japan
59 (二〇〇五年三月二十五日)、参照。

- (47) 浦沢直樹『モンスター』第一〜第一八巻(小学館、
一九九五〜二〇〇二年)。ちなみに、『モンスター』の
最後の二四〜二八巻の出版は『20世紀少年』の連載と
重なる。二作を対照的にみるのは面白いだろうが、別
の論文に譲りたい。

- (48) 浦沢直樹×手塚治虫『PLUTO』第一〜第四巻
(小学館、二〇〇四〜二〇〇七年)。

- (49) 森二〇〇五年、吉田二〇〇五年、参照。

- (50) 例えが Ikumi Kaminishi, *Explaining Pictures: Buddhist Propaganda and Etoi Storytelling in Japan* (Honolulu: University of Hawaii Press, 2006); Susan Matisoff, "Holy Horrors: The Sermon - Ballads of Medieval and Early Modern Japan," in James H. Sanford, William R. LaFleur, and Masatoshi Nagatomi, eds. *Flowing Traces: Buddhism in the Literary and Visual Arts of Japan* (Princeton: Princeton University Press, 1992), 234-261. などがある。

- (51) 井上 一九九九年、一〇一三頁、参照。

- (52) 第二五回講談社漫画賞、第6回文化庁メディア芸術祭マンガ部門優秀賞、第48回小学館漫画賞などがある。因に『モンスター』や『PLUTO』も受賞している。

特集

メディアが生み出す神々

アニメと宗教

——風景・アイデンティティ・スピリチュアリティ

朴 奎泰

バック キュテ

世の中の風景の中で一番美しい風景、すべてが元の場所に戻る風景。(ハ・ドッキュの詩「風景」より)

私たちは似たもの同士だ。まるで鏡をはさんで向き合う実体と虚像のように。(『攻殻機動隊』より)

イメージが、想像する力が自分たちの未来を、時の流れを作り出している。(『新世紀エヴァンゲリオン』より)

はじめに：「風景」の発見とアニメ

アニメの特徴的な三大モードとして終末モード、祝祭モード、挽歌モードなどを取り上げているスーザン・ネイピアによれば、アニメは一時的なトレンドだけでなく、

歴史、宗教、哲学、政治などを奥深いレベルで素材としており、既存の社会規範に対する対案を提示し、その社会規範を転覆させるような側面も持つ。だからこそ、それは普遍的、宗教的、哲学的なテーマと伝統的な日本文化とを融合することで独特の美的世界を作り出すことができ、現代日本社会を反映するアニメならではのビジュアル効果をあげることあり得る。確かに、アニメは今日の錯綜した不安、恐怖、希望、記憶などを描くに相応しい芸術媒体であって、急変する時代におけるアイデンティティの不確定性をとらえていくうえで特に適合的なメディアと思われる。たとえばアニメにおける変身のモチーフは激しく変動するアイデンティティへの脱近代

な強迫神経症をよく表す。こうした意味で、アニメは人々の知性に迫る芸術形態であり、知的説明を必要とする一つの文化形態でもあるといえよう。

以下では「風景」というメタファーを一つの手掛りとしながら、特に宮崎駿、大友克洋、庵野秀明、押井守、今敏などのような代表的なアニメ監督たちの主要な作品を中心に、アニメおよびその宗教的なものとの関わりに対する知的説明を試みる。そのさい、本稿の趣旨は様々な場面において常にある種の反転を含む多重的風景という観点からアニメに接近することにある。もっともこの風景という言葉は、単に目に見える外面的な自然風光のみを意味しない。柄谷行人は日本近代文学における「内面の発見」を「風景の発見」という視座から捉えている。彼にとって風景とは「一つの認識的な布置であり、いったんそれができあがるやいなや、その起源も隠蔽されてしまう」というものである。そこでの風景の発見は忘却された転倒と深い内面化の過程、つまり内部と外部の反転によって行われる。たとえば、宮崎駿が描いた「シン神の森」(『もののけ姫』)はこのように「発見された風景」としての森にほかならない。彼の細密できわめて写

景」としての森にほかならない。彼の細密できわめて写实的な森の描写はあまりにもリアルなので、我々はあたかもそのような森が日本列島のどこかに実際に存在しているかのような錯覚に陥りがちである。そうした錯覚には一つの転倒が隠されている。つまり「シン神の森」は日本人のココロのなかに想像される風景としてしか存在できないものなのだ。

一方、菅野覚明によれば、日本人は伝統的に風景の反転においてカミを経験してきたという。そして万物の創造者とも、全知全能の唯一神とも異なるそのカミは、風景としてみずからをあらわしている、「裏側」の何ものかなのである。アニメについても同じことがいえる。典型的な例である宮崎駿の『千と千尋の神隠し』は、いわゆる「ドッペルゲンガー」(doppelgänger)としての千と千尋のお互いの反転をめぐる物語である。そうした反転のあり方は「神隠し」というメタファーで示されているが、それは文字どおりに「カミが隠れること」もしくは「カミを隠すこと」の、どちらとも読むことができる。そこで「カミ」は一つの風景であり、その風景

の反転でもあるのだ。

なお『古事記』における太陽の女神、天照大御神は鏡に映った自分のイメージ(仮象主体)を媒介にして洞窟から出る。すると、暗黒の世の中に光が取り戻される。そこでは鏡をはさんで暗黒と光とが風景の反転を構成する。そうした反転において、すべての風景は無数の襞が畳みこまれている風景になる。たとえば、宮崎駿の『動く城』(『ハウルの動く城』)はあらゆる場所へと同時に繋がっている。赤いハンドルを引っ張ると王宮前の華麗な街に出るが、青いのは海辺の港町へと導く。黒いのはハウルの戦場に、そして緑色の取手は過去の庭園を開く。時空の境界が曖昧であるその城は数多くの襞をもつ風景を演出する。実にアニメの世界にはこのような風景の反転が顕著に現れている。

一 風景の反転

— 永遠の少年・救援の少女・神話的風景

「永遠の少年」…七〇年代の日本社会において「母性社会日本の病理」を読み取った河合隼雄は、ユング派の「永

遠の少年」という原型的概念で日本人のアイデンティティについて言及したことがある。この「永遠の少年」はある日突然英雄として急激な上昇をこころみるが、またある時突然の落下が始まり、母なる大地に吸い込まれて一度死んだ後に再生する。要するに、日本社会は母性原理に基づいた「永遠の少年」型社会だということである。興味深いことに、アニメにおいてもこのような「永遠の少年」型キャラクターが多く見られる。たとえば社会不適応の少年、鉄雄(『アキラ』大友克洋監督)やシンジ(『新世紀エヴァンゲリオン』庵野秀明監督)はある時突然上昇して巨大な力を手に得るが、そうした上昇は持続性をもたない。だからある時急に落下し、自己破壊的な行動様式を見せるなかで太母の子宮への回帰を求める。こうした上昇と下降のサイクルを風景の垂直的反転といつてよからう。

これにたいし、アトム(『鉄腕アトム』手塚治虫監督)やアシタカ(『もののけ姫』)の場合は、風景の水平的反転を見せる「永遠の少年」型キャラクターだといえるかもしれない。アトムは六〇年代の高度成長期の日本人た