

오시이 마모루의 장편 애니메이션에 있어서의 자폐적 세계로부터 엔터테인먼트로

요코타 마사오(니혼대학 교수), 코이데 마사시, 키후네 도쿠미츠(도쿄 조형 대학)

2. 몽환적인 자폐적 세계

1. 말머리

오시이 마모루는, 1951년, 도쿄 오오타구에서 태어났다. 도쿄 학예 대학을 졸업 후, 라디오와 CF의 세계에서 일을 했다. 그 후, 타츠노코 프로덕션에 취직해서 곧바로 TV 애니메이션 감독이 되었다. 1980년 스튜디오 피에로로 옮겨, 타카하시 루미코 원작 「시끌별 녀석들」의 애니메이션화에 감독을 맡았다. 오시이는 그 작품의 극장용 작품 「시끌별 녀석들 온리·유」를 1983년에 감독하고 다음 해에 「시끌별 녀석들 2 뷰티풀·드림러」를 감독했다. 1984년에 스튜디오 피에로를 그만두고 독립하였다. 프로덕션 IG에 활동 거점을 두고, 그 스튜디오와 공동으로 애니메이션을 계속 만들고 있다.

오시이의 최초의 장편 애니메이션은 「시끌별 녀석들 온리·유」(1983)였다. 여 주인공은 라무이라고 하는 우주인이며, 그녀는 호랑이 무늬의 브래지어와 팬티를 입었을 뿐 거의 알몸이었다. 그녀는 고교생 주인공인 모로호시 아타루를 좋아하고 그 때문에 아타루가 다른 예쁜 여자에게 추파 던지는 것에 질투를 한다. 질투하면 라무는 보통 아타루에게 전기 충격을 주어 저리게 한다. 오시이는 「우루성 녀석들 온리·유」에 대해 타카하시 루미코의 만화 「시끌별 녀석들」팬에게 서비스 차원에서 팬이 만족할 만한 이야기로 구성했다. 그러나, 다음 「시끌별 녀석들 2 뷰티풀·드림러」(1984)에서는 이야기를 전환하여 오시이가 원하는 몽환적인 세계를 창조하였다. 이 작품 이후 오시이는, 몽환적인 세계, 꿈과 같은 체험 세계를 그리게 된다. 어느 잡지의 인터뷰에서 오시이는 현실 보다는 꿈의 세계를 좋아하고, 그것은 어린 시절

부터 그랬었다고 말하고 있다. 오시이는 현실에 대한 귀속감이 부족했던 것이다.

「시골별 녀석들 2 뷰티풀-드리머」의 타이틀에, 드리머라는 말이 포함되어 이 말이 암시하듯이 작품은 라무의 꿈을 그리고 있다. 영화에서는 주인공들이 갑자기 이상한 세계로 빠져들어 버린다. 그곳은 그들이 살고 있던 집은 있지만 그네들의 가족을 포함한 집주인이 사라지고 없다. 주인공들은 그것을 찬스 삼아 놀면서 지낸다. 그러나 어느 순간에 이 세계의 존재에 대한 의문이 생겨 자문하게 된다. 그러자 그 인물은 어느 샌가 그 세계에서 사라져 간다. 집들도 서서히 풍화되어 무너져 간다. 그 세계는 실은, 꿈 마귀가 만들어 낸 세계이며, 라무이 아타루와 함께 살고 싶다는 소망을 나타낸 세계이었던 것이다. 꿈 마귀는 아타루를 향해, 꿈과 현실이 차이가 없다 만약 그렇다면 현실로 굳이 돌아갈 필요가 없다고 말한다. 이 말은, 오시이(아타루에 자신을 투영 하여)가 자기 스스로를 즐겁게 하기 위한 꿈과 같은 세계를 만들고 싶었던 그의 애니메이션 만들기의 동기를 대변한 것일 것이다.

오시이의 자기 자신을 표현하고 싶어하는 동기는, 다음의 두 개의 작품에 의해 명료하게 나타내고 있다. 그것들은 몽환적인 애니메이션이며 예술적일지도 모르지만, 너무나 개인적인 색채가 진하고 사회로부터 동떨어져 있다는 의미에서 자폐적이었다. 그것들은 「천사의 알」(1985)과 「석양 Q2미궁 물건 FILE538」(1987)이다.

「천사의 알」에서는, 젊은이가 기묘한 도시에서 축구공만한 달걀을 안은 소녀와 만난다. 이 영화의 타이틀이 가리키고 있듯이 알은 천사의 것

인 것 같다. 소녀는 젊은이에게 이름을 묻지만 젊은이는 아무것도 대답하지 않는다. 그녀는 알을 깨뜨리지 않기를 간절히 원한다. 그러나, 그녀가 자고 있는 동안에 젊은이는 알을 깨뜨려 버린다. 젊은이가 알을 깨뜨린 동기는 분명하지 않다. 잠에서 깬 소녀는 망가진 알을 본다. 그녀는 절규하며 물속에 몸을 던져 버린다. 물 속에서 소녀는 어른이 된 자신의 모습을 본다. 그리고 그 어른이 된 모습에 입 맞춤 한다. 이 암시적인 순서가 무엇을 의미하는지는 이해하기 어렵다. 한편 젊은이는 해변을 걷는다. 그곳에 물 속에서 비행 물체가 부상하여 공중에 떠오른다. 젊은이는 그 비행 물체 속에 소녀의 조각 상이 서 있는 것을 발견한다. 발견된 「천사의 달걀」의 그림 콘티에 의하면, 그 비행 물체는 태양이며 그 태양에는 많은 신성한 사람의 조각 상이 장식해지고 있다. 그 중 하나가 소녀인 것이다. 이 소녀의 조각 상은 젊은이의 악의가 있는 행위에 의해 만들어진 것이 아닌가 싶다. 그리고 젊은이는 그 태양의 출현을 그냥 보고 있기만 한다. 애니메이션의 라스트에서 젊은이가 방주 위에 있는 것이 밝혀진다. 이 작품에는 많은 암시적인 장면이 포함되어 있지만, 그것들이 무엇을 의미하는지에 대해 반드시 분명하게 밝혀내고 있지는 않다. 확실한 것은, 젊은이와 소녀는 완전하게 고립된 존재이며 거기에 서로 커뮤니케이션이 성립되어 있지 않은 관계인 것이다. 젊은이와 소녀는, 둘 다 자신이 누구인지 모르며, 그 의미로는 아이덴티티의 위기를 그리고 있다고도 생각된다.

「석양 Q2미궁 물건 FILE538」은 비디오용 애니메이션이다. 이 작품에서는 중년의 담정이 그려

진다. 그는 한 아파트에 온다. 거기서 그는 인쇄물을 발견해서 읽는다. 그 인쇄물에는 이상한 것이 쓰여져 있다. 갓난아기가 신과 같은 힘을 가지고 있다는 것이다. 갓난아기가 하늘의 비행기를 보고 「물고기! 물고기!」라고 말하면, 세상에 그 비행기는 거대한 비단잉어로 바뀌어 버린다. 탐정은 그 갓난아기와 함께 생활을 시작한다. 그리고 이 이야기는 갑자기 끝난다. 한 인터뷰에서 오시이는 인간 세계에 소속되어 있는 느낌이 들지 않는다고 말하고 있던 것은 상술한 대로이다. 이 오시이의 말대로 중년 탐정과 갓난아기는, 아파트의 한 집이지만 실은 인간 세계로부터 동떨어진 그들만의 생활을 시작한다.

이상 본 것처럼 오시이의 애니메이션의 주인공들은, 사회로부터 완전하게 동떨어져 살고 있다. 그들의 악의 있는 소망이 인간 관계를 파괴하고 혹은, 환경에 파괴적인 영향을 미친다. 주인공의 악의는 감독 자신의 것을 반영하고 있는지도 모른다. 「천사의 알」의 젊은이는 소녀와 커뮤니케이션이 성립되지 않고, 그녀에게 동정도 없이 알을 깨뜨리는 악의를 나타낸다. 그리고, 「석양 Q2미궁 물건 FILE538」에서는 주인공 탐정은 갓난아기와 생활하며 두 사람만의 세계에 살고 있었다. 이러한 여성과의 관계는(「천사의 달걀」의 소녀와 「석양 Q2미궁 물건 FILE538」의 갓난아기), 오시이 자신의 여성과의 사이의 현실적 관계, 즉 이혼에 의한 여성과의 관계의 파탄과 재혼에 의한 여성과의 관계의 재형성을 반영하고 있을지도 모른다.

3. 암중모색

오시이는 잡지 인터뷰 기사 중에서 예전부터 영화 감독이 되고 싶었다고 말하고 있다. 고등학교 무렵, 그는 혁명을 일으킨다고 생각했었다. 그러나 그는 학원 분쟁 시대에 늦은 세대였다. 대학에 들어갔을 무렵에는, 학원 분쟁은 이미 종결하고 있었다. 그의 혁명에의 소원은 마음속에 잠재할 수 밖에 없었다. 그는, 오직 영화를 보는 것에 빠져 감독이 되는 것을 꿈꾸었다. 그리고 감독이 되고 싶다는 소원은 중년이 되어 이를 수 있었다. 그는 1987년부터 1992년까지의 사이에 3개의 극장용 영화를 감독했다. 특히, 「붉은 안경」(1987), 「케르베로스 지옥을 지키는 개」(1991)의 2 작품에서 오시이는, 혁명에 실패한 활동가의 도주를 그리고 있었다. 이러한 활동가의 절망적인 행동은, 오시이가 대학시절에 느낀 절망의 재연이라고 생각된다.

「케르베로스 지옥을 지키는 개」의 주인공, 토도메 코우이치는 자신에게 있었던 것을 찾고 있다고 말한 것을 독백한다. 토도메는 어른들 세계에 적응하지 못하고 있는 자신을 인식하고 있어서 그것은 대학시절에 오시이가 느꼈던 느낌 그 것이었다.

다음의 극장용 영화 「토크 헤드」(1992)에서는 일변해서 애니메이션으로서의 완성이 곤란하기 짝이 없는 상황이고, 그 대리감독을 하게 된 남자를 그렸다. 이 작품의 등장인물들은 감독과 영화에 대해서 여러 가지 의논을 한다. 그들은 영화사(史)

나, 영화이론을 요약한다. 감독과 이야기한 사람은 기묘한 것이 한 사람, 한 사람 살해된다.

연쇄살인사건에 의해 감독은 궁지에 몰리고, 감독은 자포자기하여 영화에서는 일어날 수 없는 일은 없다고 생각한다. 영화의 끝 무렵, 자신이 만든 애니메이션작품을 보고 있지만, 그는 광기가 서러 있었다. 그 결과는 오시이가 애니메이션을 이해하기 쉽도록 한다. 즉, 애니메이션에서는 꿈과 같이 무엇이든 일어날 수 있다고 생각을 바꿔 주장한 것이다.

1989년에 오시이는, 비디오용 애니메이션 「조상님 만만세!」를 감독했다. 1년후에 재편집되고 「오시이 마모루 감독작품 「조상님 만만세!」보다 MAROKO마로코1990」

가 극장 공개되었다. 이 작품은 연극 같은 특징을 갖고 있다. 등장인물들은 과장된 감정과 다의 의미가 있음직한 연기를 한다. 극장용실사작품과 이 「오시이 마모루 감독작품 「조상님 만만세!」보다 MAROKO마로코」에서는 과도한 언어를 표현하고 있지만, 그래서 일정의 의미가 전해지지 않을 거라고 말한 것을 통해서 인간관계가 붕괴되기 쉬운 점을 그렸다. 즉, 대학시절 이후의 실망과 사회에 대한 악의는, 화려하고 다양한 언어를 사용함으로써, 약간은 진정되는 듯 보여진다.

극장용 영화를 3 편 찍었던 것으로 인해 오시이는 혁명을 일으켰다라는 생각을 과거의 것으로 물어버렸을 것이다. 중년기에 이른 감독은, 오시이 뿐 만이 아니라 다른 감독도 같이, 청년기에 따뜻하게 하고 있었던 생각을 원래의 애니메이션을 만들고 있다. 오시이는 청년기에 경험한 것을 기준으로 극장용 실사 영화를 만드는 것으로 청년기의

좌절감을 관객화하여 극복했다고 할 수 있겠다.

4. 프로덕션 IG와의 협조관계

오시이는 1989년의 「기동경찰 페트레이버」에서 프로덕션 IG와의 관계를 갖기 시작

했다. 오시이와 프로덕션 IG의 협조관계가 계속된 것으로, 오시이의 애니메이션은 사회적으로 받아들여질 수 있게 되었다. 그 것을 위해서는 프로덕션 IG의 프로듀서 이시카와 코우히사의 힘이 크다고 생각된다. 그는 오시이의 혼자만 좋으면 된다는 자신독자적인 자폐적 세계의 표현을 눌러, 오락으로서의 작품제작을 더한 것이라고 할 수 있다.

「기동경찰 페트레이버」(1989)의 첫 신에서 범죄자는 자살해버린다. 그는 토교를 완전히 파괴시키기 위한 프로그램을 남겨두었다. 자살 해버리기 때문에 범죄자의 악의는 존속한다는 것이 된다. 먼저 서술했던 것과 필적 할 만한 이시이에서는 실사작품에 의해서 사회에 대한 악의는 잠잠해졌다고 서술했지만, 이 작품에서는 생생하다.

「기동경찰 페트 레이버2 The Movie」(1993)는 폴리틱컬 서스펜서이다.

자위대가 외국으로 파견되어, 거기에서 전투에 휘말리게 되지만, 사령관은 반격하는 것을 허가하지 않는다. 그 때문에 그저 공격 당하기만 하는 대원은 한 사람, 한 사람 쓰러져가고, 현장지휘관은 단지 그런 모습을 바라보는 것 밖에 할 수 없었다. 이런 체험을 한 그는 동경의 주요건물을 공격목표로 정해 일본을 상대로 전쟁을 건다. 오시

이는 전투장면을 컴퓨터게임과 같은 감각으로 그리고 있다. 마지막에 그 지휘관은 이전 애인이었던 여성과 만나, 조용히 이야기를 나눈다. 그 때, 그는 그녀의 손에 손가락을 걸게 한다. 지휘관의 일본에 대한 악의는 그녀와의 인간관계의 재구성으로 인해 푸는 것으로 보인다.

「Ghost in The Shell 공각 기동대」(1995)에서는 범죄자는 해커이고, 그 해커는 컴퓨터네트워크에 접속해서 정보를 빼내는 기계화된 뇌를 가진 사람들의 마음을 해킹하려고 한다. 히로인인 쿠사나기도 기계화된 두뇌를 갖고 있다. 그녀는 돌아가서 그 해커와 접속하고 싶다고 생각한다. 쿠사나기의 머리부분이 해커를 잡으려고 했던 상대편의 놓아버린 총에 의해 파괴되어버리기 직전에 순간적으로 그녀는 천사가 내려오는 것을 본다. 그리고 쿠사나기는 천사와 동화된 것 같아진다. 애니메이션의 끝으로 쿠사나기는 의식이 돌아오고 자신이 그녀의 모습이 된 것을 느낀다. 천사의 이미지로 상징되어 있던 해커와 동화한 쿠사나기는, 새로운 퍼스널리티를 획득하는 것만이 아니라, 해커로써 컴퓨터네트워크를 컨트롤할 수 있는 능력을 획득한 것에 기뻐했다. 이렇게 해서 오시이를 이해하는 키워드가 컴퓨터네트워크의 컨트롤인 것을 이해할 수 있다.

프로덕션IG와 협력관계를 맺기 전의 오시이는 애니메이션에서의 주인공이 악의를 갖고 있는 것을 그려왔다. 극장용 실사영화를 찍고 있을 때부터 그는 범죄자에 있어서의 악의에 관심을 갖고 있었다. 이것들은 사회에 대한 악의가 중심인 것(주인공)으로부터, 주변적인 것(범죄자)로 변화한 것을 나타낸다. 오시이 작품에 있어서의 악의의

상대적인 중요성을 저하하는 것으로, 오시이의 작품은 사회에 받아들여지지 않았다. 하지만, 타인과의 커뮤니케이션이 불가능하고, 또 타인과 공감할 수 없다고 했던 오시이의 신념은 변하지 않았다. 경우에 따라서는, 등장인물은 뒤돌아 서있었던 그의 등뒤에서 말을 건다. 눈과 눈을 마주하고 이야기하는 것은 아니다. 오시이는 서서 먹는 국수가게를 그리는 것을 좋아하고, 보통 등장인물은 혼자서 국수를 먹는다.

오시이 작품의 등장인물들의 대부분이 고독하고, 현실에 도피적인 성향을 나타낸다. 고독한 사람들은, 현재의 대도시에 넘쳐흐르고 있겠다. 오시이는 고독함을 달래기 위해서는 천사와의 일체감을 필요로 하고, 「Ghost In the Shell(공각기동대)」에서와 같은 형태로, 컴퓨터 네트워크를 컨트롤 할 수 있는 능력이 필요하다고 시사하고 있는 것 같다. 컴퓨터네트워크의 보다 발달한 모습을 오시이의 「아바론」(2001)에서 볼 수 있다. 이 작품의 히로인은 컴퓨터 게임 안의 전투로 생활비를 벌고 있다. 이런 의미에서 현실보다 컴퓨터게임세계가 더 중요하고, [시끌별 녀석들2 뷰티풀 드리머]에서 본 것과 같다. 히로인은 컴퓨터 게임 안에서 또 천사를 본다.

5. 결론

오시이의 작품을 계속해서 보고 있으면, 그의 심리적인 발전이 확실해진다. 처음에 그는 텔레비전시리즈를 감독하고, 만화를 원작으로 한 애니메이션을 만드는 것으로 애니메이션의 기술을 몸

에 익혔다. 그는 텔레비전시리즈에서 몸에 익힌 기술을 장편 애니메이션에 응용한다. 이어서 그는, 자신의 경험과 감정을 짙게 반영한 애니메이션과 실사영화를 만든다. 이 것은, 이 시기가 청년기에 있어서 미해결이었던 것이 재연된 시기이며 그의 위기의 시기(중년위기기)였던 것을 나타낸다. 하지만, 이 위기를 극복하고 그는 프로덕션IG와 협력해서 오락적인 애니메이션을 만들기 시작한다.

오시이는 반복해서, 현실미를 담아서, 범죄자로서의 사회나 정치시스템의 파괴자를 그의 애니메이션에 그렸다. 그 구체적 예가 「기동경찰 페트레이버」와 「기동경찰 페트레이버 2 the Movie」에서 볼 수 있다. 현실미를 담아서 그런 방법의 하나는 캐릭터 눈의 그리는 방법에 있다. 예를 들어, 「기동경찰 페트레이버」의 캐릭터의 눈은, 보통의 일본애니메이션의 캐릭터보다 작다. 「기동경찰 페트레이버 2 the Movie」에서는 더욱더 눈 크기가 작아졌다. 다시 말하면, 캐릭터가 보다 현실의 인간에 가까워졌다. 이와 같이 배경에서도 말할 수 있다. 배경은 비상하게 현실적인 것으로, 동경의 눈에 익지 않은 신선한 공간을 표현하는 것으로 성공했다. 오시이는 어느 잡지의 인터뷰에서 「기동경찰 페트레이버 2 The Movie」의 캐릭터의 움직임은 다른 애니메이션과 비교해서 작다고 서술하고 있다. 그는 아예 애니메이터에게 과도하게 움직이게 하지 않도록하라고 지시했다. 그것은 관객이 주위깊게 장면을 보도록 하기 위해서, 그리고 캐릭터들의 이야기에 충분한 관심을 갖게 하고 있어서라고 할 수 있다. 오시이는 관객이 질리지 않을 장면을 만들고, 회화를 구성했다

고 확신했다. 하지만 예에 의해, 암시적인 대사가 많기 때문에 관객은 충분히 이해하지 못한다. 그렇기 때문에 관객은 「천사의 알」이나 「트와일라이트Q2 미궁물건 FILE538」과 같은 개인적인 색이 진한 작품은 퇴출시킨다. 하지만, 작품에 있어서는 주인공은 파국을 회피하기 때문에 관객은 현실성이 넘치는 폴리티컬 서스펜스에서 느낀 불안을 쾌적하게 해소하고 세계가 안전하게 된 것과 만난다. 이렇기 때문에, 그의 작품이 대중에게 받아 들여진 것이라고 생각한다.

From the Autistic World to Entertainment in Feature Animations of Mamoru Oshii

Masao Yokota (Nihon University),
Masashi Koide, and Tokumitsu Kifune (Tokyo Zokei University)

Introduction

Mamoru Oshii is a well-known animation director who is well-known not only in Japan but also in the world. He was born in Ohta-ku, Tokyo, in 1951. After the graduation of Tokyo Gakugei University, Oshii first entered a job in a production for the radio programs and the commercial films, and then moved to Tatsunoko Production for animation and soon became a director of a TV serial. He again moved to Studio Pierrot in 1980 and directed a TV serial *Uruseiyatura* that was based on a cartoon of Rumiko Takahashi. In 1983, Oshii had a chance to direct a feature animation of *Uruseiyatura Only You* (1983). In the next year, he directed *Uruseiyatura 2 the Beautiful Dreamer* (1984). In 1984, Oshii left Studio Pierrot and became a freelance animation director. His activity base was moved to Production IG. He has continued to create animations including, that is, *Patlabor the Movie* (1989), *Patlabor 2 the Movie* (1993), and *Ghost in the Shell* (1995) in cooperation with Production IG. *Ghost in the Shell* won a great success in the world.

Oshii's animations have influenced world film creators over the world. His films have a specific artistic style that reflects his psychological states because he was eager to project his dream in the films, then his films look like they are very similar to dreams¹⁾. Psychological

theories indicated that one's dreams usually symbolize his/her the unconscious desire. Then, it is possible to understand the one's unconscious desire by analyzing his/her dreams. The meaning of Oshii's dreamy world can be understood and made understandable by using the similar method of analyzing the dream analysis. Oshii liked to depict young girls in an isolated and autistic world. Images of young girls differ from a film to a film. A metamorphosis of images of young girls may be reflected to a change in Oshii's anima in Jungian meaning²). Therefore, images of the girl are symbols of Oshii's unconsciousness that are psychologically understandable in a psychological sense.

The dreamy and autistic worlds

Oshii's first feature animation is *Uruseiyatura Only You* (1983). A heroine, Ramu, is a humanoid like female girl alien who always wears a brassiere and panties with a striped pattern. She loves a protagonist, Ataru, who is a high school student and always makes advances to all beautiful girls. Thus, jealous makes Ramu habitually accuse and start fighting with Ataru of it and she browbeats him into loving her. Ramu is an ideal image of a wife that loves her husband and forgives him for all misconduct that he does.

In *Uruseiyatura Only You* Oshii created a story that all fans of Rumiko Takahashi's *Uruseiyatura* expected. However, in the next animation *Uruseiyatura 2 the Beautiful Dreamer* (1984) he depicted his favorite dreamy world. After this animation, Oshii has constantly continued to be describing the dreamy world and a dream like experience. In an interview for a magazine¹), Oshii told that he preferred the dreamy world to the real and loved to dreaming since his childhood; and besides, he had a feeling that he did not belong in the real³). His feeling is similar to a psychopathological one known as depersonalization.

As the title of *Uruseiyatura 2 the Beautiful Dreamer* implied, the film describes Ramu's dream. In the film, suddenly, Ramu, Ataru, and their friends are suddenly left in the strange world where houses remain but all inhabitants are missing. They do not worry about this happening and but enjoy playing every day without hesitation. One by one the friends who ask themselves why the world exists disappear one by one. Houses collapse little by little. One day Ramu and her friends try to

understand this world and fly by a jet plane to watch the world as a whole. They see that their world is strangely put on a huge stone tortoise in the sky and find out big stone statues of missing persons that are supporting their world on the tortoise. Their world is isolated and missing persons become stones.

Toward the end of the story, the film shows us that a character Mujaki creates the world to grant Ramu's request to live with Atrau alone. Mujaki who is capable to realize a wish of a person explains Ataru that Ramu wanted to live with him. All happenings are in a dream of Ramu. Then Mujaki tells Ataru that the dream is not different from the real and if so, there is no reason why he comes back to the real. This statement means that the dream is more important than the real. According to Jung, the dream is important as the same as the real and sometimes guides a dreamer how to live in the real. However, Mujaki's suggestion is to live in the dream. A person who lives only in the dream to have his wish granted is autistic. Ramu's wish is to live with only Ataru in the isolated world. Then, in her dream the world is on the huge tortoise and people are missing and become stones.

Ramu is an expression of the anima because Ramu coops Ataru up in her dream. Beebe⁴) described that the anima had a desire to make emotional connection as the main concern of the character. However, Ataru decides to escape from Ramu's dream. He does not want to live with Ramu in her dream. Oshii wanted to create the dream world in which he (is partly reflected in Ataru) could enjoy himself and express himself. Oshii did not believe an eternal love with a beauty in the dream.

A relationship between a girl and a man is changed in the next animations. Oshii directed two other dreamy animations. Their titles are *The Egg of an Angel* (1985) and *Twilight Q vol.2 The Mysterious Thing File 538* (1987).

In *The Egg of an Angel*, a young man meets a girl who holds a head sized egg in a strange city. The young man carries a big gun on his shoulder. He walks beside huge tanks with a huge gun and sees people who chases and hunts huge fishes swimming in the sky. All strange happenings seem to be in a dream.

When the girl sees the young man, she asks his name, but he does not answer anything. She asked him not to destroy her egg. However, while she is sleeping, he breaks it. There are no rational reasons why he breaks the egg. The awakened girl finds out that it is broken. She shouts and throws herself into water. In the water, the girl sees her adult figure. She kisses the adult figure on the mouth. This sequence indicates that she tries to commit suicide in despair. The adult figure appears when the young girl dies. However, a further change of the girl appears.

The young man wanders in the seaside and witnesses a statue of the girl in the edge of a space ship that appears from the water. According to a published continuity of *The Egg of an Angel*⁵ , the space ship is the sun with many sacred images that include the statue of the girl. It seems that the malignant action of the young man makes her to be the statue. A researcher reported that there is a depersonalized person feels that a person is lifeless⁶). Oshii has expressed his psychological experience of depersonalization³). An episode that the girl becomes the statue may be a reflection of Oshii's experience of depersonalization. In the film the statue appears after a breakdown of a relationship between the young man and the girl. Then, becoming a stone may be a response to the breakdown of the relationship. It seems that Oshii described the breakdown of an affectionate relation reflecting his real life.

The film shows us that the protagonist is on a large ark. The large ark in the sky is similar to the huge stone tortoise in the sky in *Uruseiyatura the Beautiful Dreamer*. The large ark is completely isolated from the other world. Both of the protagonist and the girl can not communicate with each other and are completely isolated from their environment. Oshii just described a spiritual disconnection in the autistic world.

In an animation for video *Twilight Q vol.2 The Mysterious Thing File 538* a middle aged detective visits to a room in an apartment house. He finds out a printed matter and reads it. It tells a strange story of a baby who has a god like psychic power. When the baby says, "A fish, a fish", while looking at an airplane in the sky, her magical power suddenly changes the airplane into a huge varicolored carp. We see that fishes in the sky in as in *The Egg of an Angel*, too. The detective starts to live with the baby and stops having is not interested in the world outside of the room at all.

Then, the story suddenly ends. As above mentioned, Oshii had no feeling of belonging to the human world. The detective and the baby live in the disconnected room from the surrounding environment. The film suggests that the detective and the baby as the same as Oshii are not belonging to the human world. It seems that Oshii realized his wish to live with a loved girl and not to be interrupted by the other persons.

A young man in Oshii's animation is completely always completely isolated from society. In *Uruseiyatura 2 the Beautiful Dreamer* the young man (Ataru) is browbeat into loving a girl (Ramu) by her in her dream. The next young man in *The Egg of an Angel* does his malignant action. His malignant action destroys a human relationship and bears a harmful effect to the girl. Thus, he does not communicate and sympathize with the girl. In *Twilight Q vol.2 The Mysterious Thing File 538*, the middle aged detective can live with the baby. A succession of a relationship with women, that is, Ramu *Uruseiyatura 2 the Beautiful Dreamer*, the girl in *The Egg of an Angel*, and the baby in *The Mysterious Thing File 538*, reflected Oshii's marriage, divorce and remarriage in the real1).

Groping in the Dark

Oshii said that he always wanted to become a director of movies in an interview forof a magazine7) . When Oshii was a high school student, he had a radical ideas to make a revolution break out. However, Oshii did not keep up with the times of a campus dispute. In his university days, the campus dispute had already ended in Japan. Oshii's radical ideas became useleslatent. Then, he gave himself up to seeing movies and decided to become athe director of movies. His wish was realized in his middle age. It is a middle life crisis in which a person wants to realize his wish that he had in his youth. There are many artists, in their middle age, who realized their wish that they had in their youth. Hayao Miyazaki in his middle age changed his carrier from an animator to a director to accomplish his wish to realize his story that he had in his twenties8) . Kihachiro Kawamoto in his middle age went to the Czech Republic to study a puppet animation9) . He wanted to create a puppet animation since his twenties.

Oshii directed three live action films from 1987 to 1992. In *Red Glasses* (1987) and *Stray Dog*:

Kerberos Panzer Cops (1991) Oshii describedepicted an escape of activists after a revolutionary movement failure. Disappointment of the activists was reflected Oshii's disappointment in his university days. A hero, Koichi Todome of Stray Dog: Kerberos Panzer Cops said to himself that he was looking for a suitable thing to do. Todome is a young person who finds it difficult to adjust to the adult world as same as Oshii in his university days. In the next live action film Talking Head (1992) Oshii describedepicted a substitutive director in a difficult situation to complete an animation. Characters of Talking Head talk to the director about movies. They summarize a history of movies and movie theories. After they talk to the director, they are strangely killed one by one. Successive homicides corner the director. Then, the director concludes that all sorts of things will happen in a movie. At the end of the film the director who sees his completed animation becomes mad. This ending makes us understand Oshii's animation in which everything will happen like in a dream. Oshii made a fresh resolve to make a film.

By making three live action films, Oshii buried histhe past ideas to make a revolution break out. In their middle age, some animation directors created animations based on ideas capturedinspired when they were young^{8,9} . Oshii directed live action films based on his experiences during his university days. Oshii got over his midlife crisis through creating three live action films.

In Cooperation with Production IG

Oshii started tocooperatinge with Production IG in Patolabor the Movie in 1989. According to the development of cooperation between Oshii and Production IG, the quality of Oshii's animations was dramatically improvedbecame better and better. Thus, a producer Mitsuhsa Ishikawa of Production IG inhibited Oshii's artistic and autistic expressions and promoted entertainment in his film¹⁰ .

In the first scene of Patolabor the Movie (1989), a criminal commits suicide, leaving a malignant program that will completely destroy Tokyo. At the end there is no means of healing the criminal because of his suicide. Oshii's malice to the society that was related to a destruction of the city might be still alive.

In *Patlabor 2 the Movie* (1993) that is a political suspense animation, a commander of the Self Defense Forces that was dispatched to a foreign country despairs of a Japanese higher officer who orders not to open fire in a field of battle. Only thing that he can do is just to see that all his men are dying one by one. Then, he decides to attack main buildings in Tokyo for entering into war against Japan. Oshii directed an attack of a fighter like a video game. At the end, the commander meets a lady whom he has loved before and calmly talks to her for a short period of time, touching her hand. Then, his hatred towards Japan to open war seems to be healed because a human relationship is rebuilt.

In *Ghost in the Shell* in 1995, a criminal is a hacker that hacks a mind of a mechanized human brain occasionally interconnected with a computer network. An isolated and solitude heroine Kusanagi who has the mechanized human brain, is eager to contact with the hacker. Soon before an enemy who wants to capture the hacker shoots Kusanagi's head, in a flash she sees an angel who is descending down from the air. It seems that Kusanagi assimilates with the angel. At the end of the animation, Kusanagi recovers her consciousness and recognizes her to be a younger girl. She becomes aware of a new personality combined with the hacker who has had an image of the angel. Then, Oshii's heroine is pleased of gaining ability to control of the computer network as the hacker. Now, one of key words to understand Oshii's animation is to control of the computer world. Kusanagi who has a young girl figure gains a power as the same as an angel. She may be an ideal image that Oshii wanted to see in the real. She is the anima on which Oshii's wish is projected.

Before cooperating with Production IG, Oshii described expressed the malice of protagonists to the girl in his animation. After directing live action films, Oshii was interested in malignant action to Tokyo and Japan. These suggest that a target of Oshii's malignant action shifted from the girl to Japanese society. According to the shift of the malignant action in his animations, Oshii succeeded. However, his belief that a person could not communicate and sympathize with the other did not change. Occasionally, a character talks to the other who is standing behind. There are seldom eye to eye contact interactions. Oshii likes to describe depict stand up meals, particularly, buckwheat noodles. Persons usually eat the stand up meals alone.

MAmost of Oshii's characters bear a solitary temperament and a sense of estrangement. Solitary

people are very popular at the present time, especially and in a big city. Oshii suggests that it is necessary for people to integrate with an angel to heal a solitary mind and to gain ability to control a computer network like in *Ghost in the Shell*. We can see a developed version of ability to control the computer network in Oshii's latest film *Avalon* (2001). A heroine earned her living by making a combat in a video game. In the film, it is the world of the video game that is more important than the real world as same as in *Uruseiyatura 2 the Beautiful Dreamer*. However, there is a difference between *Uruseiyatura 2 the Beautiful Dreamer* and *Avalon*. In the former it is the girl who wants to live with the boy in her dream. In the latter the heroine who lives alone in the video game targets a gun at a girl, who indicates an angel, with showing no emotion. The heroine is the combat anima of Oshii who had wanted to make a revolution break out in the real. Therefore, she wishes to combat even with the angel for pleasure.

Oshii's contribution to Production IG

Oshii has contributed to the works of Production IG. One of his contributions was workshops¹¹). Oshii held the workshops for planning animation nine times in Production IG in 1996. A few employees of several sections gathered to take a part in his workshops. A membership requirement was to turn in a plan to Oshii every time. Themes that Oshii asked members to plan were Hitler, a dog, a neighboring elder girl, a family, a robot, a sport, a monster, a romance, and a vampire. There was a restriction that members had to work out a plan with a sketch during off work. One most important thing of Oshii's workshops was to aim to make an animation with a copy right of Production IG. Ishikawa wanted to motivate employees to make animations by their planning. In line with his intention, one plan in Oshii's workshops was selected to execute. The plan resulted in an original feature animation *Blood the Last Vampire* (2000).

A director of *Blood the Last Vampire* is Hiroyuki Kitakubo who was not a member of Oshii's workshops. However, Kitakubo lodged together two times with members of the workshops and discussed about its survived plan for producing animation. Four years later, *Blood the Last Vampire* was completed. In *Blood the Last Vampire*, a heroine, Saya, who is the last original vampire, chases grotesque vampires to kill. She finds out vampires at Yokota base and kills them all. At last, Saya

approaches one of vampires that is dying and drops her blood to its face. Her behavior is strange but typical Japanese because she sympathizes with it in dying. However, Saya's image is so different from the anima that Oshii had had. The Oshii's anima had not sympathized with the others at all.

Jin Roh (2000) was Oshii's another contribution to Production IG. Jin Roh is a feature animation that was based on a story written by Mamoru Oshii. The director of Jin Roh is Hiroyuki Okiura who has contributed to Oshii's animations as an animator.

Jin Roh is the story of an internal trouble in a special police against terrorist groups. A hero, Huse, who is a member of a special police, sees a heroine, Kei, after a terrorist of a young girl who was cornered by him and committed suicide in front of him. When Huse sees Kei, she praises for repose of a soul of the girl suicide. Kei says to Huse that the girl suicide is her sister. He is attracted to her. However, Kei is a spy against him. After disclosure of the spy, Kei loudly cries and talks to him that she had no alternative course. Making a grimace, he shoots at her. Even after a relationship was broken, she tries to communicate with him and he wants her to understand him as his grimace indicates. Huse and Kei like Saya in Blood the Last Vampire have belief that their feelings will be understood. In Japanese, sympathy is very important. Okiura describes typical Japanese sentiments in Jin Roh. But Oshii did not believe that there was a sympathetic relationship in Jin Roh¹²). Jin Roh has a different world from Oshii's even it was based on Oshii's story.

In an interview for with a magazine¹⁰) Ishikawa said that he had wanted to make movies from the beginning. When he met Oshii, Ishikawa was convinced that he would be able to make movies. Then Ishikawa respected Oshii and continued to give him an opportunity to make animations.

Conclusion

Oshii continuously and realistically introduced the destructors of a social and political system as a

criminal to his films. There is a peculiarity of expression in *Patlabor the Movie* and *Patlabor 2 the Movie*. For example, eyes of characters in *Patlabor the Movie* are smaller than those of ordinary Japanese TV animations. Then, eyes of characters in *Patlabor 2 the Movie* are much smaller than before. Therefore, characters become realistic. At the same time, backgrounds of scenes are so real. Oshii shows us unfamiliar sights of Tokyo. In an interview for with a magazine¹³, Oshii said that characters in *Patlabor 2 the Movie* were not acting so much in comparison with the other Japanese animation. He ordered animators not to make characters excessively act so that audiences could carefully see scenes and listen to conversations among characters. Oshii believed to have created the scenes and the conversations that audiences did not lose interest. However, it is too many suggestive words to understand clearly. Therefore, audiences are sometimes bored to listen to conversations as in the case of private animations such as *The Egg of an Angel* and *Twilight Q vol.2 The Mysterious Thing File 538*. Even so, protagonists control destructive situations at the end of animations. Audiences see safety of the world after experiencing anxiety in realistic political suspense. Then, his films had a great success. Then, Oshii contributed to create original animations, that is, *Blood the Last Vampire* and *Jin Roh*, in Production IG.

The successive works of Oshii's animations clearly showed his psychological states. First, he made animations based on a cartoon after cultivating animation techniques while directing TV serials. He just applied animation techniques in the TV serials to feature animation to show the dreamy and autistic world. Then, he directed live action films that reflected his personal affections and experiences in his university days. This means that he was in his midlife crisis. He could get over his midlife crisis by making live action films. After his midlife crisis, he started making animation for entertainment in cooperation with Production IG. Then, he succeeded.

References

- Oshii, M.: A director Oshii Mamoru. *Asahi Simbun Weekly AERA*, 2001, 4.30-5.7, pp.66-71.
- Jung, C.G. (Translated by Hull, R. F. C.): *Four Archetypes: Mother/Rebirth/Spirit/Trickstar*. 1970, Princeton University Press, Princeton.
- Oshii, M.: An interview with the author. 2001, August 28, at Production IG.
- Beebe, J.: The anima in film. In (Eds. Hauke, C. & Alister, I.) *Jung & Film: Post Jungian Takes on the Moving Image*, Brunner Routledge, East Sussex, 2001, pp.208-225.
- Oshii, M.: *Tenshi no tamago E konte shuu (A continuity of The Egg of an Angel)*, Tokuma shoten, 1986.

- Inoue, H.: Seishin bunrettu byo niokeru rijin sho no genshogaku teki kenkyuu (A phenomenological study of the depersonalization in schizophrenia). *Seishin sinkei gaku zasshi*, 1957, No. 59, 531-549.
- Oshii, M. & Kaneko, S: Taidann: Bokutachi no kako, genzai, mirai (Our past, present, and future; Oshii Momoru had a conversation with Kaneko Shusuke). *Complete Works of Mamoru Oshii*. Kinema jump, 2001, pp.34-47.
- Yokota, M.: A psychological meaning of creatures in Hayao Miyazaki's feature animations. *The Japanese Journal of Animation Studies*, 1999, Vol.1, No. 1A, pp.39-44.
- Yokota, M.: Ku to Satori no animation sakka: Kawamoto Kihachiro (An animation artist of suffering and Buddhahood: Kawamoto Kihachiro). *Studies of Nihon University*, 2001, Vol.62, pp.145-161.
- Ishikawa M.: An interview. *Anime style*, 2000, Vol.2 pp.56-59.
- Oshii juku kara *Blood the Last Vampire* he (From Oshii's workshops to *Blood the Last Vampire*). *Kine jun*, 2000, 12 joiyun, No.1321, 76-87.
- Oshii, M.: An interview. *Studio Voice*, 2000, May, No.293, 54-55.
- Oshii, M.: Oshii Mamoru no anime style (Animation Style of Oshii Mamoru). *Anime style*, 2000, Vol.2, pp.60-84.