

きれいで明るい死後の世界——ポピュラーな映像作品を通して

堀 江 宗 正

「死後の世界」と言えば、人が死んだあと魂が向かう世界のことである。この「死後の世界」が近年、きれいで明るいものになってきた。もちろん、筆者は文字通り「死後の世界」がまるで物理的現実としてどこかに存在していて、その地獄が清く美しくなり、罪人も悪霊も鬼や悪魔もいなくなったと言いたいのではない。

ここで言いたいのは「死後の世界」の表象やイメージが、きれいで明るいものになったということである。それは、人々の現実の信念とは必ずしも関係ない。「死後の世界」があると文字通り信じない人でも、イメージしてみよと言われれば思い描くことのできる「死後の世界」像が、きれいで明るくなったと言いたいのである。

大学生のイメージ画から——きれいなあの世と、気体化した魂

やまだようこ編『この世とあの世のイメージ』（新曜社）は、日英仏とベトナムの大学生に、この世とあの世と魂のイメージを描かせ、比較考察している。

様々な絵が描かれてはいるものの、あえて典型的なものを抽出するならば、日英仏では、この世は工場やビルなどの人工物が立ち並ぶ暗いイメージで描かれる傾向がある。そしてあの世は、空の上にあり、明るい自然の楽園として描かれる（120頁）。つまり、この世は都市のイメージで描かれ、あの世は都市を離れた自然豊かな田舎のような場所として思い描かれるのである。ところが、ベトナムではあの世が暗い地面の下に描かれ、逆にこの世は明るく、楽しげである。あの世の方がきれいで交通が早くて便利だと説明書きをされた絵もあるが、それでも「下方」にある。死者がぐっすり眠っている「静かな下方のあの世」や「つまらない下方のあの世」が描かれているのを見ると（285頁）、ベトナム戦争の社会的記憶や、土葬の影響が背景にあるのかもしれない、と推測させられる。

日英仏では死者の描き方も似ている。魂は足を無くし、身体も無くし、輪郭も希薄になり、空気のように軽くなって、上昇してゆく。これを、やまだらは「気体化」と呼ぶ。それに対して、鬼や妖怪や化け物など、人間以外の姿になる「異形化」は見られないという（88頁の図）。つまり、人は死ぬと、魂が気体のように身体から抜け、上に立ち上ってゆき、雲の上で次第に人らしい形を失ってゆくのである。

日英仏の大学生が描く絵において、地獄や悪鬼が描かれるのは稀である。しかし、仏教であれ、キリスト教であれ、宗教的な他界観のなかには、地獄や獄卒が登場する。民衆の間では、死者の霊は幽霊や悪霊としてこの世をさまよい、人々の生活を脅かすこともあると信じられてきたはずである。これら「暗い」表象群はどこへ行ったのだろうか。

地獄の希薄化——地獄のないあの世の出現

見方を変えれば、これらの表象は、人々が素朴に直接的に思い浮かべる死後の観念の範疇ではなく、ファンタジーやフィクションの世界に残存しているとも言える。アリス・K・ターナーの『地獄の歴史』（法政大学出版局）によれば、西洋でスピリチュアリズムやオカルトが流行すると、宗教的な文脈での地獄は目立たなくなり、代わりに恐怖の対象が死者に移り、怪談や幻想小説が書かれ、さらにはフランケンシュタインなどのモンスターが書かれるようになったという（354頁）。そのような流れは、今日もホラーとして続いていると言えるだろう。

一方、ターナーによれば、近代のキリスト教徒の多くは普遍救済説に傾き、ユニタリアンなどは原罪や地獄を明確に否定した（356～363頁）。この流れは、ポジティブ・シンキングや明るさを強調するニューエイジ、スピリチュアリティに引き継がれる。

地獄の喪失は日本にも見られる。源信の『往生要集』以来、浄土思想の流行とともに、浄土とは正反対の地獄が緻密に描かれてゆく。だが川村邦光の『地獄めぐり』（筑摩書房）によれば、近代以降は、地獄は方便だと考える僧侶が増えたという。川村は地獄を、「穢土」としてのこの世のアレゴリーだったとする。つまり、地獄のイメージとは、人々の苦しみが充満する、穢れたこの世を映し出したものだったというのである。しかし、それは近代においてリアリティを失う。とりわけ戦時中には、英霊と神国のイメージが、この世とこの世を旅立った死者を特権的に表象するものとなる。その結果、この世の地獄を映し出すイメージが消失し、この世の悲惨さを見極めることができなくなった、と川村は言う（17頁）。

それでも松谷みよ子の『現代の民話』（中央公論新社）に要約されている「現代民話」が表すように、戦争の犠牲者は、「幽霊」の形を取って、リアリティあるものとして語られている。穢れたこの世を地獄が映し出すのではなく、むしろこの世の暗部に地獄が顔を出すようになったのである。

1970年代のオカルト・ブームの頃は、恨みや執着を持った霊が祟るという観念が優勢で、そのような話がテレビの心霊番組などで取り上げられていた。そこでしばしば映し出され、霊能者などによって解説される心霊写真は、もはや肉眼では見えなくなった暗い情念を持った霊を写したものであり、テレビに登場することで、人々の暗い情念をパブリックに表出するメディアとして機能した。

だが、1995年の阪神淡路大震災とオウム真理教事件後、心霊番組は姿を消す。霊的なものに人々の関心を向けるメディアは危険視されるようになった。2000年代のスピリチュアル番組では、霊が復活するものの、暗さや恐怖は強調されない。霊は生者を見守り、ポジティブなメッセージを発信する存在として語られる（堀江宗正「日本のスピリチュアリティ言説の状況」、『スピリチュアリティの心理学』せせらぎ出版）。

やまだらがイメージ画と同時に回収したアンケート調査によると、日本の大学生は約七割が「死後はある」、約六割が「魂の存続」を信じると答えたのに対して、「天国はある」は約五割、

「地獄はある」は約四割であった（やまだ、巻末資料八）。つまり、天国や地獄は、あの世や死後生ほどには信じられていないということである。この結果は、天国や地獄など宗教的世界観や信仰の対象と結びついた観念を抜いた他界や死後生を信じる人が一定数いることを示唆している。実際に描画において大学生たちが漠然とイメージしているのは、明るいけれど神も仏もいないあの世であった。そこでは人の魂は気体化し、人間としての輪郭をなくし、空を「千の風」となって吹き渡っているだろう。そして、その下には、灰色の都市が広がっているのである。

アメリカの映像作品から——殺された死者の生者への愛

ジェフリー・ゴラーは『死と悲しみの社会学』（ヨルダン社）で、死が日常から隔離され、否認されるのに対して、フィクションやメディアでは頻繁に取り上げられていることを指摘した。それを彼は「死のポルノグラフィー」と呼んだ。

今日の状況は、トニー・ウォルターのいう『死のリバイバル』（*The Revival of Death*）に近い。すなわち、ひとたび私秘化された死を、メディアが尊厳あるものとして公的に表現するという事態である。著名人や被災者や被害者の死を、私たちは社会で認められたやり方で表現しなければならない。津波にのみ込まれる姿は記録されたはずだ。だが、けっして公にはならない。とはいえ、その死は無視されてはならず、何らかの形で表象されなければならない。結果として、生々しい被災の瞬間や痛々しい遺体ではなく、生前の写真や遺族の記憶と悲しみの感情のみが伝えられる。そこにこそ死者は存在する。死は起こってはならないものだが、起こった以上、生者にとって尊厳と意味のあるものでなければならない。それは死の「崇高化＝昇華」と言ってもよいだろう。

死を直視すると同時に、美しい愛情が発露する契機として昇華する趨勢は、ターナーが指摘した地獄抜きの明るいスピリチュアリティの隆盛と関連し、映像作品にも影響を及ぼしている。以下では、比較的小さなレンタル・ショップでも貸し出されているようなメジャーな映画作品で、きれいで明るい死後の世界や、前向きで心あたたまる死者との交流を描いたものを取り上げる。とくに映画を取り上げるのは、小説やドラマやマンガよりも制作費や興業のための費用がかかり、ポピュラリティを得ると見込まれた作品が結果としてふるいにかけているからだ。そのなかでも、ある程度ヒットした作品を取り上げることにする。

アメリカでニューエイジ台頭のあとに出てきた恐怖を強調しないゴースト物語の代表格といえば映画『ゴースト——ニューヨークの幻』（1990年）が真っ先に挙げられるだろう。殺されたあとも殺人者から恋人を救う死者を描いたものだが、それは霊が決して恐ろしいものではなく、愛情をもって見守ってくれる存在であることを表現している。唯一、地獄を示唆するのが、殺人者が死んだあと、その魂を暗い世界に引きずりこむ死神たちの恐ろしい姿である。しかし、それはつかの間に挿入されるエピソードに過ぎない。エンディングでは、光が射し込むと主人公である霊の姿が照らされる。主人公は、恋人であるヒロインに口づけをし、愛の言葉をささ

やき、愛の素晴らしさを確認しあい、再会を誓って光の世界へと去って行く。

映画『ラブリーボーン』(2009年)では、殺された少女が痛みも苦しみもない世界を漂いながら、危機が迫る家族に思いを寄せている。殺害時には男性殺人犯による陵辱があったかもしれないと観衆に想像させる。だが、そのような場面は死者の記憶からさえ除去されている。気がついたら、死んでいた。自分はどうかや殺されたい。家族の身にも危険が迫っている。しかし、少女の霊は、『ゴースト』とは違い、現実世界に影響力を行使することができない。少女は同じような境遇らしい他の少年少女と一緒に黄金色の草原が広がる光あふれた天国に入ろうとするが、一つだけやり忘れたことがあると言い、霊能力のある少女の体を借りて、密かに思いを寄せていた少年と出会い、口づけをかわす。そして、自分の死後も生まれてゆく人と人とのつながりの素晴らしさを、モノログのなかで映像とともに賛美し、「自分のいない死後の世界」を受け入れる。

私がいなくなって、美しい^{ラブリーボーン}骨が育った。人のつながりは、時にはもろくて、時には犠牲を伴うけれど、とてもすばらしいものだ。それは私の死後に生まれ、私のものの見方を変えた。私は自分のいない死後の世界を、受け入れられる (1:57:53-1:58:27、DVDの時:分:秒を示す。以下も同じ)。

「美しい骨」の意味は所説あり、結局は見る人の解釈に任されているようだ。少女は自分の家族姓が「サーモン」であり、魚みたいでしようと言っている。自分の肉が減んだあと、家族的な絆、恋人同士の絆が、骨格を表してゆく。死後もなお継続する絆のことを指したものかもしれない。土葬や火葬のあとに残る骨のことを聴衆に具体的にイメージさせる効果もありうるだろう。

以上二つの映画は怖くないゴースト映画の代表格と言えるが、どちらも中心となるのは殺害された霊である。通常であれば、恨みや憎しみや怒りの感情に満ちているはずで、殺された当時の恐ろしい形相でこの世の人の前に現れ、恨みを晴らそうとするかもしれない。しかし、いずれもそのような形を取らず、愛や人のつながりを賛美するハート・ウォーミングな物語として描かれる。

日本の映像作品から——死者の一時的な生き返り

日本では、江原啓之が出演するシリーズもののテレビ番組である「天国からの手紙」が、悲劇的な死に方をした霊の、家族によせるあたたかい思いを伝えるものとなっていた(堀江宗正「メディアのなかのカリスマ——江原啓之とメディア環境」、『現代宗教2008秋山書店』)。

しかし、日本の映画での他界や死者の表現で2000年代以降に目を引いたのは、死者が霊としてではなく、肉体を持った人間として一時的に生き返る物語である。たとえば、『黄泉がえり』(2003年)、『カラフル』(2010年)、『ツナグ』(2012年)などである。死者がよみがえると言っ

でも、ゾンビのようなものではない。『カラフル』は人の身体に生まれ変わるという初期設定だが、他の二つは生前と変わらないきれいな肉体のままよみがえるのである。

これらのよみがえりは、すでに述べた気体化する魂のイメージと大きく異なるもので、それだけに現実を描写したものというよりは一種のファンタジーであることを観衆に暗示させるような設定である。ゴールデンタイムに公に放送するべきかという議論を巻き起こした江原啓之のスピリチュアル番組に向けられた批判は、この種の作品にはぶつけられない。『黄泉がえり』と『ツナグ』において、死者は、それを亡くした遺族の死者への思慕と、死者自身の未練とが絡み合うことで生き返る。そのような情緒的交流がベースになっているせいか、通常のホラーにはない切なくもいとおしさを誘うような情感が漂う。

映画『黄泉がえり』は、亡くなった人が突然よみがえるという現象を描く。それを調査する科学者たちは、クレーターから同心円状に死者がよみがえっているということ突き止める。また、よみがえった死者を調べた結果、その近辺に墓があり、骨という形で身体の一部が残っていることが、「黄泉がえり」の発生する条件だと分かった。海に散骨した故人がよみがえらないことを知り、嘆く関係者の姿も描かれる。またよみがえった死者（「黄泉がえり」と呼ばれる）は、その地域を離れると消えてしまう。そして、よみがえった状態は期間限定のもので、時期が来ると、「黄泉がえり」は蛍のような光とともに一瞬にして消えてしまう。しかし、愛する人とはほんの一瞬でも心が通じ合えた人は、自分の人生を幸せだと思え、「その思いが私にある限り、私は前を向いて生きていける」という（2:01:50-2:02:20）。

映画『ツナグ』は、生者と死者の一晩だけの再会を仲介する「ツナグ」という役割を持った少年の物語である。この映画でも最後の場面では恋人同士だった死者と生者が互いに「大好きだ」と思いを通わせる。しかし、夜が明けると先ほどまで手を握っていたのに、死者の姿は一瞬にして消える。

以上二つの作品において、よみがえった死者は生前と同様の肉体を持ち、触れることも抱き合うこともできるが、時間が来れば、もやのように、霧のように消えてしまう。映画という媒体の性格上、死者を幽霊として描くならば特殊な技術を使ったり、ゾンビとして描くなら特殊メイクを施したりしなければならない。しかし、これら生き返りの映画では、生前と同じ普通の人間として登場させられ、別れの場面で初めて「気体化」するのである。

映画『ツナグ』の冒頭では、東京という都市を空から見るとような映像が続く。その風景は、彩度を落とした青みがかった灰色をしている。作品のなかに登場する人々の日常を交えながら、時折、電車内のモニターや新聞に事故や紛争で死者が出たことを伝えるニュースの文字が挿入される。作品を見終わってから、改めてこの冒頭の風景を振り返ると、気体化した死者が、灰色の都市に住んでいる縁のある生者を空から見守っているような映像であることが分かる。

『黄泉がえり』と『ツナグ』に見られるような、生前同様の肉体を身にまとってよみがえる死者は、確かに幽霊でも妖怪でも気体化した霊でもない。その意味では新しい表象である。だが、なお気体化した霊の一つの変異体であるとも言えよう。とはいえ、このような表象の利点は、明らかにファンタジーと分かるような設定にある。というのも、死後の世界や死後生を信

じることに嫌悪感を示すような、いわゆる無神論者や唯物論者であっても安心して見ることができるからである。

『世界の中心で愛を叫ぶ』——空中他界観

これまで、死後における死者の出現を題材とした映像作品を取り上げてきた。一方、ファンタジー的な設定を採用しない場合、死者の表象は生前の姿の映像による想起という形を取ることが多い。その場合でも、悲しみはあるもののハート・ウォーミングな味わいを残す描き方が多い。たとえば、ベストセラーとなった原作を持つ映画『世界の中心で愛を叫ぶ』（2004年）や『東京タワー ～オカンとボクと、時々、オトン～』（2007年）などでは、大事な人の死とそれを契機とする愛情の深まりがテーマである。

『世界の中心で愛を叫ぶ』で注目すべきは、故人の骨の重要性である。若くして病死したヒロインの遺灰を、その恋人が、病気のために行けなかった修学旅行の目的地であるオーストラリアで蒔くというのが、映画のクライマックスである。アボリジニと思われる現地の男の車を拾われて、主人公のサクは次のような会話を交わす。

男 「どこに行くつもりだった？」

サク 「ウルル」

男 「ウルルか。俺たちは今、二回目の埋葬に行くところだった。ママが死んでね。アボリジニは遺体を二回埋葬するんだ。一回目は肉体のため、二回目は骨のためだ」

サク 「その骨は大地に戻すんですか？」

男 「そうだ。死者の身体に宿った血と汗は、全て大地に染み込み、地中の神聖な泉へと向かう。それを追って、死者の魂も泉へ向かい、そこで精霊となって暮らすんだよ」

巨大な赤い一枚岩である「ウルル」とはアボリジニにとっての「世界の中心」であり、ここで言及されているのは地中他界観である。死者の骨は地中に埋葬され、死者は地下の世界で暮らすとされている。その後、車がパンクして、助けを待っている間に、主人公は丘を登り、亡き恋人の最後の肉声を収めたカセットテープを聴いて涙を流す。そのなかで、カセットテープから流れる恋人の声は次のように語る。

最後に一つだけお願いがあります。私の灰をウルルの風のなかにまいてほしいの。そして、あなたは、あなたの今を生きて。あなたに会えてよかった。バイバイ。(2:11:30-2:12:10)

主人公は「ここに来て世界の中心がどこにあるのか分かった気がする」とつぶやき、今の恋人（故人の知人でもある）に遺灰の入った瓶を手渡す。遺灰はパウダー状になっている。恋人が主人公の手の平に瓶のなかの灰を乗せると、灰は風に吹かれ、あとかたもなく消えてしまう。

すると主人公は「亜紀らしい」と笑う。映画はそこでエンディングとなる。画面は空から主人公たちを見下ろす形となり、視点は遠ざかり、やがて高度を上げてゆく。

アボリジニたちの地中他界観に言及しつつも、亡くなった恋人が望むのは、遺骨を縁のない土地の地中に埋めることなく、遺灰の一部を世界の中心の空へ蒔いてもらい、空中の他界を駆け巡ることなのである。

このような「空中他界観」とでも呼べるイメージは、もちろんやまだよこの調査した大学生のイメージ画と整合的である。また、様々な歌手によって歌われ、2006年から2007年にかけて大ヒットを記録した「千の風になって」という歌の世界観にも通じている。墓に閉じ込められず、空を吹き渡る風（＝死者）は、空高き天国にもつながっているが、同時に生きている人間の肌に触れ、身体的に気配を感じられるようなものでもある（この歌にちなんで故人に宛てられた手紙群を分析したものとしては、堀江宗正「死後生の心理化——メモリアリズムの内的世界」、『宗教研究』第八四巻第四輯（2010）、113-4頁）がある）。

骨という象徴

この小論で取り上げられた映像作品は、死をタブー視せず直視しつつも、恐怖を煽らずに、生者との情感あるつながりを描く。死や死者に対する恐怖は強調されない。死者は生者と同等の存在で、生者と「つながり」を持つものとして描かれる。また、別れの悲しみはあるものの、死者とのつながりや絆を深めた生者は、前向きに明るい表情をして、新しい人生を歩み出すものとして描かれている。

細かい設定かもしれないが、いくつかの作品において、「骨」が生者と死者をつなぐ象徴として機能していることも指摘しておいてよいかもしれない。『ラブリーボーン』では死後に形成されていく人間のつながりを象徴し、『黄泉がえり』では死者がよみがえるための縁^{よすが}として機能し、『世界の中心で愛を叫ぶ』では空中の他界へ飛び立つ魂の象徴であったと言えるだろう。骨は唯一、このきれいで明るい死後の世界における、生々しい遺体の痕跡である。しかし、それを不浄なものとして扱わず、あたかも最初から浄化されたもののように扱うのが、これらの作品の特徴なのである。

もちろん、これらはただの映像作品であり、現実生活している人々の調査結果やドキュメンタリーとは違うし、ここに人々の死後世界や死者に関する信念がそのまま映し出されていると考えることはできない。だが、ゴーラーの「死のボルノグラフィー」論を想起するならば、現実と表象は最初から一致する必要はない。現実と違う美化されたものだからこそ、人々の心をとらえるということがあるかもしれない。きれいで明るい死後の世界や、人とのつながりを大切にして生者を見守ってくれる死者は、人々の願望によって構成されたものかもしれない。うがった見方をすれば、それは何かを覆い隠しているかもしれない。イメージ画にも描かれ、『ツナグ』でも描かれた「灰色の都市」という、われわれ自身の生活の舞台を、である。

しかし、これらのイメージは仮象でしかなく、人々の死生観にまったく影響を与えないと言

えるだろうか。ここで、メディアと個々人の信念体系との二分法に拘泥することに大きな意味があるのか、筆者は確信を持ってない。イメージはあくまでイメージであり、それ以上でもそれ以下でもなく、人々のイメージに憑依することもあれば、人々を通り抜け、消えてゆくこともあるだろう。人々への影響の有無を論じるよりも、イメージとイメージとの関連を探り、その関連自体を一つのメタ・イメージとして示すことが、われわれの文化に宿る死生観を浮き彫りにすることに寄与するのではないか。

そのためにも、ここで取り上げたイメージとは正反対に、恐怖や暗さを基調とする死後世界観や死者観が、よりフィクション性の高い作品において展開されていることにも目を配る必要がある。しかし、それはまた別の機会に譲りたい。