

ネズミは踊り、ドイツは笑う 絶望の深淵でなぜ動物が召還されるのか

清水知子 筑波大学大学院人文社会科学研究所研究科講師

1——ドイツにおけるミッキー伝説

ミッキー・マウスの映画がベルリンで初めて公開されたのは、1930年2月のことである。公開されるやいなや、各種雑誌から、その軽快なアクション、リズム、賑やかなドタバタ劇に熱いまなごしが注がれた。ミッキーは「ジャズ時代のおとぎ話」として大絶賛され、熱狂的な興奮の渦にまきこまれてドイツでのデビューを飾った。

ナチ党のポムメルン州の機関誌『ディ・ディクタトゥーア（独裁）』に「ミッキー・マウス・スキャンダル!!!」と題する記事が掲載されたのはそれからまもなくのことだ。

金貸しユダヤ人の意のままの、ブロンドの、進歩的なドイツのシティ・ボーイたちよ。自分を取り戻したまえ。君たちのプライドはどこに行ったのか。ミッキー・マウスはこれまで世間に登場した動物のなかで最もくだらない理想だ。ミッキー・マウスは、若者白痴化療法なんだ。健全な感情は、立派な青少年諸君にこう告げる。うす汚い、不潔な害獣、動物の世界でもっとも忌まわしい黴菌の運び手が、理想動物であるはずはないと。アメリカの商売上手なユダヤ人が汚い有害動物で我々の服を飾って、もうけようとしているのだから、もっとましなことをしたらどうだろう。ユダヤ的民族白痴化なんか糞くらえ！ 有害動物お断り！ ミッキー・マウスを追い払え！ ハーケンクロイツを打ち立てろ！⁽¹⁾

ここでは、ミッキー・マウスはアーリア人の若者のアンチテーゼとして、またア

(1) カルステン・ラクヴァ『ミッキー・マウス』現代思潮新社、2002年、41頁、及びアート・スピーゲルマン『マウスII』晶文社、1994年。

アメリカ的なものと汚れたユダヤ性とは同等に語られている。

しかし、この記事が掲載されてまもない1931年7月28日の『フィルム・クリール』誌には、これとほとんど真逆とも言えるミッキー・マウス礼賛の論評が掲載されている。曰く、「ミッキー・マウスを我らに！ミッキー・マウスを反イデオロギーに抵抗し、排他主義を批判し、殺人を非難する分別あるすべての人々のもっとも快活な象徴にしよう。ミッキー・マウスをハーケンクロイツと扇動に反対する目印として身につけよう」と⁽²⁾。

こうしたいくつものミッキー・マウス・スキャンダルが示すのは、その是非を問わず、まちがいでなくミッキー・マウスの文化が、30年代のドイツの人々の日常生活のなかに幅広く浸透していたということに他ならない。事実、ナチス時代、表向きアメリカ映画が禁止されてからも、ヒトラーは首相官邸の映写室でミッキー・マウスを見て腹を抱えて笑っていたという。

ネズミという齧歯動物のシンボル性は、「生き残る能力と人間との敵対関係」としてしばしば語られてきた。「ネズミが動物のなかで最低の種類であるように、ユダヤ人は人類のなかで最低の種族なのです」と語るナチスの映画『放浪するユダヤ人』にみるように、あるいはまたジョージ・オーウェルの『1984年』のなかで、101号室に連れて行かれた人間がネズミによってその肉塊を食い荒らされようとする瞬間にみるように——この小動物は、今なお、多くの人びとの想像力のなかに深く根を下ろしているようだ。

ところで、冒頭の「ミッキー・マウス・スキャンダル」の文句を、その後によくの人々が目にするのは、アウシュビッツで生き残った両親をテーマにしたアート・スピーゲルマンのマンガ『マウス』の第二部の序文のなかではないだろうか。

1986年の秋、ニューヨークで出版された『マウス』(原題は『ある生き残った者の物語 A Survivor's Tale』)は、スピーゲルマンの父がポーランドでユダヤ人狩りに遭遇し、ホロコーストの時代をどのように生き抜いたのかを、息子が父に昔の話聞き出すかたちで描いたものだ。登場人物はすべて動物に置き換えられ、ユダヤ人はネズミに、ポーランド人はブタに、ナチス(ドイツ人)はネコとして描かれている。そしてマウスを土地の名に重ね、死の収容所は「マウシュビッツ」と称されている。この漫画は、発売後たった二日で300冊を売り、イーストヴィレッジのコミック専門店をびっくりさせたという⁽³⁾。

スピーゲルマンは、なぜ登場人物を動物に置き換えたのだろうか。それもユダヤ人をネズミに。この問いは、こう言いかえることも可能だろう。絶望の深淵でなぜ動物が召還されるのか、と。

本稿では、この時代にドイツとアメリカを横断しながら思想を練りあげたアド

(2) ラクヴァ『ミッキー・マウス』41頁。

(3) アート・スピーゲルマン『マウスII』晶文社、1994年のパンフレット。

ルノとホルクハイマーを参照しつつ、20世紀の消費社会における一連のネズミをめぐる修辞学をもとに、この問いを探求してみたい。

2——そもそもミッキー・マウスはどのように誕生したのか

1928年2月、ウォルト・ディズニーは、ニューヨークのチャールズ・ミンツを訪れていた。ウォルトが制作した「ラッキーウサギのオズワルト」シリーズの継続交渉のためである。しかし、ミンツとの会談は決裂。さらに優秀なスタッフをすっぱり引き抜かれていた事実を知り、ウォルトはすっかり落胆していた。オズワルトを失い、さらにスタッフも失い、もはや独自のシリーズも配給契約もないとなれば、ディズニー・スタジオさえ破綻しかねない。ウォルトにとって、それは間違いなく人生最悪の日の一つであった⁽⁴⁾。

ミッキー・マウスの歴史は、そんな落胆したウォルトが、ニューヨークからハリウッドに戻る列車のなかで思いついた一匹のネズミから始まる。ウォルトは当初、このネズミにモーティマーと名付けたが、それは少し気取って聞こえると言う妻リリアンの一案でネズミの名はミッキーになった。

カリフォルニアに戻るやいなや、このネズミに、ウォルトが個性を、アブ・アイワクスが外観を与えた。ミッキー・マウスのシンボルでもある二つの大きな丸い耳、丸い頭、そしてチューブのような手足は、デザイン的に非常に単純で描きやすいフォルムである。しかし注意しておきたいのは、その特徴ある姿勢は、単にわかりやすさによって愛嬌を感じさせるためだけではないということだ。従業員を引き抜かれ、自分のキャラクターの権利を奪われて窮地に陥った制作事情においては、少人数で膨大な枚数の絵を完成させることが、何よりも非常に現実的な問題であった。だからこそ、こうした描きやすいフォルムでなければならなかったのである。こうしてミッキー・マウスが誕生し、カンザス・シティのスタジオで成長を遂げていくことになる。

しかし、そもそもなぜネズミだったのか。

もちろん、この問いをめぐって、これまでずいぶんさまざまな説が唱えられてきた。たとえば、駆け出しのウォルトが絵を描いていた頃、彼の机のうえに夜な夜なやってきたネズミがモデルになっている、あるいは『イソップ物語』(1921-29、パテ社)にでてくるポール・テリーのネズミに由来する、またアメリカの新聞マンガから登場した「クレイジー・キャット」のなかのネズミからヒントを得

(4) 以下、ミッキー・マウスの誕生については、ニール・ゲイブラー『創造の狂気』ダイヤモンド社、2007年、ポプ・トマス『ウォルト・ディズニー』講談社、1983年、及び有馬哲夫『ディズニーとライバルたち』フィルムアート社、2004年を参照した。

たなど、多くの説がまことしやかに語られている。

これらの説のどれが正しいかを検討することは、ミッキーが神話化している今となつては、もはや難しいかもしれないし、それほど意味のあることではないかもしれない。しかし、子どもの頃からチャーリー・チャップリンをこよなく愛していたウォルトが、1931年にハリー・カールとのインタビューで次のように述べていることは注目に値する。ウォルトは当時に思いを馳せながら、次のように語り始める。

ミッキーのアイデアをどう思いついたのかうまく言えないけれど……ぼくたちはとにかく別の動物がほしかった。猫も思いついたけれど、当然ネズミも思いついた。公衆 public、とくに子どもたちは、「可愛くて」「小さい」ものが好きなんじゃないかと思った。ぼくたちはこの思いつきをチャップリンに負っているのではないかと思う。なにか人々に魅力的に訴えるものがほしくて、チャップリンのような何か切なげで……自分でできる最善のことをやろうとする小さな奴……機知に富んだちっちゃなネズミを思いついたんだ……⁽⁵⁾

この議論を支えるのは、公衆、なかでも子どもを惹きつけるものをつくりたいという、アニメーション作家としての使命感である。しかし、ウォルト自身が「子どもっぽさ、それはユーモアを失わないことに等しい」、あるいは「6歳であろうと60歳であろうと誰もが必ずもっている子ども心のために映画をつくっている」とその後もいたるところで繰り返して述べているように、ここで彼が言及している子どもというのは決して社会的なカテゴリーとしての「子ども」に限ったものではない。

より興味深いのは、ウォルトの意志が、ミッキーの誕生以前に、すでに「大衆のアイコン」として、アメリカ全土に流布していた放浪紳士チャーリーの魅力を念頭においているということである。

いわゆる「チャプリニティス」の構造と、ミッキー・マウスの誕生をめぐる、当時のアメリカの社会的、文化的な背景を手短かに振り返ったときに浮き彫りにされるのは、複製技術時代にあつては、「大衆」はまさに複製されることで、事後的に確認され、生産されているという事実である。アメリカ文学者宮本陽一郎氏も指摘するように、そもそも山高帽に窮屈なタキシード、どた靴にステッキというチャップリンの姿は、アメリカ人の典型的な姿でもなければ、労働者階級の典型的な姿でもない。チャップリンは、ロンドンの貧民街のアルコール中毒の放浪者であり、搾取される労働者であり、ベテン師であり、ささやかな夢をみるブ

(5) Harry Carr, "The Only Unpaid Movie Star," *American Magazine*, Mar.1931:57.

チ・ブルジョワ階級であり、そしてまた何よりも夢想家であった。こうした点をふまえて宮本氏は、チャップリンが数々の矛盾する「ダブルイメージを共存させる修辞」として機能していたという⁽⁶⁾。つまり、偶然に生み出された放浪紳士チャーリーの姿は、決して大衆の似姿ではなく、むしろ大衆がそれを熱烈に模倣し複製することによって、国籍、階級、人種といった具体性をおびたコードをこえた超コード的な記号として機能し、だからこそ、具体性をもたない「大衆」のアイコンになり得たのである。

同じことは、ミッキー・マウスにも当てはまる。ミッキーは、そもそも人間ではないという意味で、国籍、人種、ジェンダーといったコードに回収されない記号になりうる。しかし他方で、チャップリンと同じように、数々の矛盾する「ダブルイメージを共存させる修辞」としても十分機能していた。そしてこのダブルイメージの機能が徹底して道化的であったことを私たちは忘れてはならないだろう。

ベンヤミンは、カメラに語りかける自然と、肉眼に語りかける自然が異なることを指摘しているが、その理由を「人間によって意識を織り込まれた空間の代わりに、無意識が織り込まれた空間が立ち現れる」からだと説明する。そのうえで、映画のなかでグロテスクな出来事が消費されているのは、「文明にとまなうもろもろの抑圧に由来する危険が人類を脅かしていることの、はっきりとした徴候」であると述べている⁽⁷⁾。

ベンヤミンによれば、アメリカのグロテスク映画やディズニー映画には、無意識的なものを爆破するという治療的効果があり、寄席やサーカスの道化役者は、こうした映画の先駆者であった。それゆえベンヤミンは、「映画によって新たに作り出された自由な活動の空間に最初に住みついたのも道化役者であって、いわば新築の建物の壁が乾くまでの一時入居者の役割を果たしたのである。チャップリンの歴史的人物としての位置はここにある」と述べている⁽⁸⁾。

こうしてみると、たしかにチャップリンとミッキーのあいだには、いくつもの共通点を読み解くことができる。だが、それにもかかわらず、ミッキーがチャップリンの二番煎じにならずに「大衆のアイコン」になり得たとすれば、その秘密は、むしろ両者の決定的な差異のなかに探るべきではないだろうか。つまり、動物であることが当時の政治的、文化的文脈のなかでどのような意味を持ち得たのか、そしてなぜ実写ではなく、アニメーションというメディアだったのか、という点である。

(6) 宮本陽一郎『モダンの黄昏』研究社、2002年、99-150頁。

(7) ヴァルター・ベンヤミン「複製技術時代の芸術作品」『ベンヤミン・コレクション1』筑摩学芸文庫、1995年、620-21頁。

(8) 同上。

3—ドイツの映画事情と大衆文化

さて、いささか話がアメリカよりになってしまったが、ここではカルステン・ラクヴァの緻密な分析をもとに、いったん舞台を同時代のドイツに戻してみたい⁽⁹⁾。

1930年代、ミッキー・マウスは、アメリカのみならず、すでにドイツの人びとの日常生活において幅広く受け入れられていたことはすでに述べた。ドイツでは、ブリキ製ピンブローチや郵便葉書、ミッキー・マウス人形のみならず、コーヒー、磨き粉、靴下、チョコレートなど、あらゆるものにディズニー商標がつけられ、いち早く玩具が製造されていた。なかにはウォルトの許可もないまま、歯を見せて笑うミッキーや、タバコを吸うミッキー、ボクサーだったり、酔っぱらいだったり、はては地面にごろ寝したりと、今日では目にすることのない多様なミッキーの姿も幅広く流通していた。

とはいえ、もちろん、アメリカにアメリカ映画製作配給業者協会（MPPDA）があったように、映画に関しては、ドイツにも独自の検閲制度があった。

外国映画の輸入本数は、1930年夏まで帝国経済省の帝国輸出入許可委員が決定していた。ドイツ国内の映画産業は経済的には保護されていたものの、それでもアメリカ映画の供給過剰を避けるのに十分ではなかった。そのため、ドイツ帝国ではしばしば外国映画のほうが多く上映される状況もしばらく続いていたという。

こうした状況のなか、1930年7月15日に、外国のアニメーション映画の上映に関する帝国法が公布され、映画の輸入管理は内務省に委任されることになった。それまで経済的な目的で行われていた管理措置は、このときから政治的な目的を持つようになったといわれているが、カルステン・ラクヴァによれば、こうした管理措置にもかかわらず、ミッキー・マウス映画は、絶大な支持を獲得し、ドイツ当局もミッキーには好意的だったという。それどころか、31年5月には、南映画社の短編映画プログラム『ミッキー：トーキーの奇跡』によってドイツ帝国初のミッキー・マウス・ブームが到来している。

1931年1月から32年7月までに検閲で拒否された一本『塹壕のミッキー』をのぞけば、あわせて44本の『ミッキー・マウス』映画と『シリーシンフォニー』映画がドイツに輸出され、この時期にディズニーが制作した映画の半分以上がワイマル共和国で上映された。

しかしその後、世界大恐慌が頂点に達し、32年の終わりには南映画社が破産申請を行わざるを得ない状況に陥った。そのためこの年以降、ディズニーもしばらくのあいだドイツ帝国への輸出を打ち切っている。南映画社の倒産後、ウォルト

(9) 前掲、ラクヴァ『ミッキー・マウス』。以下、ドイツにおけるディズニーについては大いにこの著書を参照した。

の映画がベルリンの映画検閲所を通過するには再び一年以上かかるようになる。

その一方で、同時にこのころから外国映画をドイツ国内に輸入する条件も大きな変化をとげていた。

1933年、ヒトラー政権下では、国家社会主義者が権力を掌握。政府は、映画を政治的プロパガンダの重要な道具として積極的に使っていこうと考えた。

1933年3月13日には「国民の啓蒙及びプロパガンダのための帝国宣伝省」が設立される。以来、映画は内務省から分離され、この管轄下におかれることになった。当時、ドイツには5千近い映画館があり、観客数は年間のべ約2億5千万人だったといわれている。また1934年のクリスマスには未曾有のディズニーブームを迎え、ミッキー・マウスはドイツにおいて不動の地位を築いていたという。

カルステン・ラクヴァの詳細な分析によれば、ミッキー・マウスは、ドイツにおいて、少なくとも1941年まで公開されていた。ラクヴァは、ディズニーがナチスに妨害されることなく公に受け入れられた理由として次の三点をあげている。

第一に、ウォルト・ディズニーがユダヤ人ではなく、さらにウォルトの母親がドイツ系であったこと、第二に、ディズニー映画のほとんどが非政治的なものであったこと、第三に、ディズニーの選ぶテーマがドイツのメルヘンの愛着に基づいていたこと。それらに加えてアドルフ・ヒトラーとヨーゼフ・ゲッペルスの個人的な愛着が「ディズニー神話」にさらなる拍車をかけたに違いないと推し量っている。

しかし、それにもかかわらず、ディズニーがそれに見合う金額をドイツから支払ってもらうことはなかった。30年代のドイツにおけるディズニー人気とは裏腹に、未納金はディズニーの経営そのものを脅かすほどに膨らんでいたのだ。1937年においても、ドイツは膨大な未納金を抱えていた。にもかかわらず、ヒトラーは首相官邸の専用映写室でミッキー・マウスを楽しんでいたと言われている。ロイ・ディズニーがドイツのこの借金が帳消しになっていることに気づいたのは、1938年3月7日になってからのことだった。

一方で、膨大な未払いが嵩み、他方でディズニー内部において激しく労働運動が高まり、ついにウォルトはヨーロッパから撤退せざるを得なくなる。こうして名目上、ディズニー映画はドイツから再び姿を消すことになった。

4——帝国・動物・「人種」

ところで、ナチスのもつ重要なテーマのひとつに「動物の保護」があったことはよく知られている。ナチスの時代、ドイツでは、動物の飼育、保護、輸送、繁殖、屠殺、食用の魚の殺し方から甲殻類に苦痛を与えない料理法にいたるまで、動物の保護に関して、仔細にわたる厳しい法律がいくつも議会で可決された。

1933年にナチス政権下で制定された「動物保護法」は、法典として体系化され

最初の動物保護法（最初の動物保護法は1822年のイギリスのマーチン法）であり、今日においてさえ、当時の動物保護立法政策を無視してドイツ及びヨーロッパにおける動物保護に関する法について語ることはできないと言われるほど、その痕跡は法をめぐる文化のなかに色濃く刻み込まれている。

しかし、動物に対して、こと細かに配慮し、愛情を注いだナチスがなぜホロコーストのような大虐殺を引き起こすことになったのだろうか。

青木人志氏は、その卓越した比較法文化論のなかで、ナチス・ドイツの動物保護思想とドイツ民族との意図的、政治的な結びつきを指摘している。それは当時、ライヒ司法省参事官であったグラウの報告書の次のような記述からも明白である。

独逸民族が遠い昔から動物に与えて来た保護と云うものは、其の人種的感情と合致するものである。由来人種的に考察すれば独逸人なるものは、動物を愛好する精神に富む人種なのであって、動物を目して是も亦自分と同様に神の造り給うた生物であると観じ、動物も亦人間と同じように苦痛を感じることできるものであることを悟り且之を斟酌してきた。われわれの祖先たるゲルマン人にあるは、神に対する信仰と日常の生活とが動物と密接に結合されて居たのであって、動物の中には彼らにとって神聖なものであったものも随分あり、わけても馬は其の尤たるもので、鎮守の神苑に於ける予言の動物であり、勇士の死に際して奉献される供物であった。実にゲルマン人の日常生活は畜産に依って支配されて居たと云っても過言ではないのであって、即ち彼らは牧畜農業者たるものであり、タチツスの如きも既に、家畜はゲルマン人の唯一にして然も其の最も愛好する所有財産たるものであると、記述して居るほどである⁽¹⁰⁾。

たしかに、こうした記録文書を通して考えると、動物への愛好は、「民族的思い入れ」と結びつき、ひるがえってそれが屠殺を行うユダヤの戒律への嫌悪感へと反転し、反ユダヤ主義を強化する一つの重要な要素として機能していったように思える。

しかし、動物への弛まぬ愛情とユダヤ人虐待という、一見すると非常に矛盾したこの奇妙なパラドクスは、ナチスに固有の現象ではない。

動物に優しく、ときに人間に冷酷であるという精神構造のパラドクスは、まぎれもなく近代に形成されたものである。たとえば、ハリエット・リトヴォは、19世紀イングランドにおける動物にまつわるさまざまな言説を分析し、動物が「支配と搾取」というテーマを表現するとともに、まさしくそれを隠蔽してくれると

(10) 青木人志『動物の比較法文化』有斐閣、2002年、156-7頁。

いう二重の機能を果たしている」と指摘している⁽¹¹⁾。

つまり、動物をめぐる様々な言説は、それが有形の肉体を持つ動物に対するものであれ、レトリックの領域におけるものであれ、いずれも動物について語ることによって、人間の自然に対する力を賛美し、支配と搾取と操作の拡大を直接口に出さなくても、間接的にそれを実現することを可能にしているのである。

さらにまた、ユダヤ人でありマルクス主義者であったアドルノがホルクハイマーとともにファシズムと対峙するなかで記した『啓蒙と弁証法』にある次の一節を目にすると、こうした「ロマン主義と技術官僚の組み合わせ」ともいえる現象が示しているのは、けっして人間の動物における支配と搾取という一枚岩的な物語ではないということに気づかざるをえないだろう。

ファシストが見せる動物や自然やこどもたちへのやさしさの前提は、迫害への意志である。彼らが子供の髪や動物の毛を物憂げに撫でるとき、それが意味しているのは、この手でいつでも殺すことができる、ということなのだ。その手は一方の犠牲者を打ち殺す前に、もう一方の犠牲者を優しくさすってやる。しかもその選択は、犠牲者自身の罪とは何の関係もない。こういう愛撫がまざまざと示しているのは、権力の前では一切が同一であり、何もかも自己固有の本質を持たない、ということである。権力の血に濡れた目的にとっては、生あるものも原料にすぎない。そういうものとして指導者は罪なき人びとの世話をやき、彼らが何を為したかに関係なく、あるいは拔擢し、あるいは打ち殺す。自然は汚物である。生き残るすべを心得た悪賢い力だけが権利を持つ⁽¹²⁾。

(11) ハリエット・リトヴォ『階級としての動物』国文社、2001年、15頁。

これに関連してキース・トマスの次の記述も、それが大人と子ども、子どもと動物とのあいだに境界線をひき、階層構造を身体化していく作業としても機能していたという意味で、心に留めておきたい。「大人にとっての自然公園や保護地区は、子どもにとってのぬいぐるみの動物となら機能的に異なることはない。そういった場所は、全体としての社会がそれで生きていくわけにはゆかない価値を秘蔵した幻想の宝庫だともいえよう」キース・トマス『人間と自然界』法政大学出版局、1989年、455頁。

さらにトマスは近代イギリスにおける人間と自然観の認識の変化について次のように述べている。

「都市の発達は、田園への新しい憧憬をかきたて、耕地の増大は雑草や山岳、征服されない自然への嗜好を促進した。野生動物がいまや危険でないとわかって自然状態で鳥を保護し、野生動物を保存しようとする関心が高まってきた。経済的に動物の動力に依存しなくなり、都市では農耕動物に接触しなくなったので、多くの人びとの生活に不可欠な動物の搾取を黙認しがたい——不可能ではないにしても——という情動的態度が養われてきた。以後、愛玩や瞑想の対象としての感傷的な動物観がしだいに広がってきたが、それと並んで〈害獣〉の排除や屠殺用動物の飼育が日々効率的に行われる苛酷な現実世界とが、ぶつかりあいながらもなんとか共存してきたのである」前掲、トマス『人間と自然界』454頁。

(12) テオドル・W・アドルノ、マックス・ホルクハイマー『啓蒙の弁証法』岩波書店、1990年、400-401頁。

ホルクハイマーのこの記述が浮き彫りにするのは、人間の動物における支配と搾取の拡大だけではなく、自然界の生命に種としての切れ目を入れ、生物学的な領域を断片化していく、知と権力の機能（としての啓蒙＝文明化）なのである。

ミシェル・フーコーは、19世紀の政治的権利のもっとも巨大な変化の一つは、古くからあった主権の権力——死なせ、生きるに任せることからなる「身体の規律的なテクノロジー」——が、新たな生命についての権力——生かし死ぬに任せる「生命の調整的なテクノロジー」——に補完されたことであると述べている⁽¹³⁾。規律的な前者の権力のテクノロジーが人間—身体に向けられるのに対し、後者の特徴は、「人口」そのもの、つまり、人間—種に向けられるところにある。言い換えれば、この二つめの権力は、「人口に固有の集団的な諸効果を取り集め、生きた集合の中に生じうる一連の偶発的出来事を管理する調整的なテクノロジー」である。そしてこの二つの権力の技術は、互いに排除しあうことなく連動可能なのである。

ここで重要なことは、規律的で調整的な生権力、つまり生命を対象にし、かつ目標とする権力のテクノロジーにおいて、殺す権利と殺害の機能が行使されるときに介入してくるのが、人種主義であるということだ。

フーコーによれば、人種主義とは「権力が引き受けた生命の領域に切れ目を入れる方法」である。権力は、それによって「生きるべき者と死ぬべき者を分ける」。曰く、人種主義を国家の権力に組み込むことになったのは、生権力の出現であり、「人種主義は近代国家において行使されているようなかたちで、権力の根本的メカニズムとして定着」した。その結果、「何らかの時期に何らかの範囲内でそしてなんらかの条件下で、人種主義を経由しない国家の近代的機能などほとんど存在しない」という。

フーコーにしたがうなら、人種主義の最初の機能は「生権力が差し向けられる生物学的連続体の内部に区切りを入れること」（それによって「権力は人口を諸人種の混在として扱えるように」すること）であり、人種主義の第二の機能は「生きたいのなら、死なせなければならぬし、殺すことができないならぬ」という「戦争的な関係」を、これまでにない新しいやり方で、つまり生権力の行使と両立するやり方で機能させ、作動させることである。

それは、単に対立という「戦争的な関係」ではない。むしろそれは、「他者の死は、私の個人的な安全を保証してくれるという意味で、私の生命であると言うだけでなく、他者の死、劣悪種の死、劣等種（あるいは対抗者や異常者）の死、これは生命一般をより健全にしていく、より健全でより純粋なものにしていく」という「生物学的な関係」とともに打ち立てられているのである。

したがって、動物への礼賛が人種主義の迂回路として機能したのは、けっして

(13) ミシェル・フーコー『社会は防衛しなければならない』筑摩書房、2007年、239-61頁。

偶然ではない。「スターリンが『落ちこぼれ者』の名で殺戮したとすれば、ナチスは動物と風景を呼び出し『自然界』の名で殺戮した」⁽¹⁴⁾とボリア・サックスが口にするときに、それが意味しているのは、ほかならぬこの生物学的な調整の風景——「生物学的な関係」からなる生権力の行使を可能にする国家の機能と結びついた人種主義——だったのである。

5——摸倣する猫とネズミとチャップリン

さて、アドルノとホルクハイマーは『啓蒙の弁証法』において、啓蒙の果てに出現した「野蛮状態」について語っている。そこで二人は、一方でアウシュビッツにいたるユダヤ人大虐殺を、他方で、亡命先のアメリカで目にした、ジャズやラジオ、映画といった「大衆文化」を批判している。資本のなかに包摂され、「産業」として画一化され「規格化」されたアメリカの「大衆文化」に、ファシズムと同じような危険性を感じ取ったからだ。

たとえば、ジャズの放つ自由さや奔放さは、アドルノにとって、限られた自由と見せかけの個性の表現でしかなかった。アドルノの目には、それは人間の多様性を奪い、人びとを資本のなかに組み込んでいく装置として映ったのである。しかしそれでは、「ジャズ時代のおとぎ話」と言祝がれたミッキー・マウスの存在もまた、批判すべき「大衆文化」の権化であったのだろうか。

20世紀初頭のアニメーションに目を向けるとき、それを、アドルノが批判したような人間の精神を画一化していく資本主義の装置として一蹴してしまうのは少し難しいかもしれない。

というのも、この時期のアニメーションは、たしかにアメリカの「大衆文化」たる「商品」ではあったが、同時にまた「芸術」でもあったからだ。アニメーションにおけるこの「芸術」性は、アドルノが厳しく批判した「芸術としての映画」という意味の「芸術」ではない。つまり、「映画芸術についての繊細めかしたおしゃべり」ではなく、むしろアドルノがのちに深く引き込まれ、「道教的なもの」＝「ミメシス的なもの」の記憶と痕跡が沈殿した「芸術の前芸術的な層」として共感的なまなごしを注いでいくような「芸術」的知覚、「解放された映画」の知覚と呼応しあうものではなかつただろうか。

アドルノにとって、「道教的なもの」は「ミメシス的なもの」でもあるが、それはチャップリンやマルクス兄弟に限られたものではなかつた。「子どもたちが道化師と了解しあっているのは、彼らが芸術と了解しあっていることだが、それは、彼らが動物たちと了解しあっていることと同じく、大人たちによって子どもたちから追放されてしまう」というアドルノ自身の発言からも明らかのように、

(14) ボリア・サックス『ナチスと動物』青土社、2002年、63頁。

道化師と子どもと動物を結ぶ彼の思想は、滑稽な仕草や片言の言葉、動物の身ぶりなど、「ミメシス的なもの」を深く刻みこんだ「意味から遠い言語」を交感しあうものたちによって構想されている。それは、大人へと成長していく過程で追放されてしまうもの、啓蒙と文明化のなかで抑圧された〈自然〉と照応するものとして語られている。それは、竹峰義和氏も指摘するように、アドルノが、人類と動物、無機物と有機物、道化と自身、主体と客体の対立図式を止揚し有和させることで〈自然支配〉の罪連関を克服するようなユートピア的な潜勢力をそこにかいまみていたことを物語っているように思える⁽¹⁵⁾。とすれば、アニメーションの世界に登場する動物たちは、決して単なる「大衆文化」の権化として回収されるべきものではなかったのではないだろうか。むしろ、「道化的なもの」＝「ミメシス的なもの」によって、文明と野蛮の「あいだ」から物語を語る、解放された「第三の主体」ではなかっただろうか。

そもそもアニメーションが新しい美学を提出したとすれば、それはまさに〈動くこと〉にあった。それも「単なる絵でしかないもの」⁽¹⁶⁾が、ただ動くことにはあつたはずである。しかしそれはまた、物として客体化された対象が主体として動くという、動く物としての動物の誕生でもあつたのではないだろうか。

とくにヒーローとしての動物という観点からアニメーションのジャンルを再定義するとすれば、サイレント時代のミッキー・マウスと言祝がれ、20年代に一世を風靡した『猫のフェリックス』(1919～)は決定的な役割を果たしたといえる。

パット・サリバン(本名パトリック・オサリヴァン)とオットー・メスマーによって生み出された黒い猫の「フェリックス」。その名前は、ラテン語 felis (猫)と felix (幸運 luck)に由来する。この黒い猫は、もともとはオットーが内職がてらにつくった雑誌漫画のキャラクターであつた。けれども、しだいに人気が高まり、サリバン・スタジオに映像の依頼がきたのがこの始まりである。

当時、サリバン・スタジオの目玉は、チャップリンをアニメ化した「チャップリン」シリーズだつた。チャップリンの動きや笑いはフェリックスにも大いに反映されていると言われているが、両者の親近性は、『フェリックス ハリウッドへ行く』(1923)にも見ることができる。さらにまたバスター・キートンも、フェリックスのちょっとした動きが生み出すギャグや滑稽さを必死に学んで身につけたと言う。

フェリックスは、新聞マンガからデビューした「クレイジー・キャット」(1916～)とは異なり、まさしくアニメーションの世界から誕生した動物のヒーローであつた。そしてフェリックスの誕生以後、スクリーンには続々と「黒い動

(15) アドルノ『美の理論』河出書房新社、1985年、及び竹峰義和『アドルノ、複製技術へのまなざし』青弓社、2007年、334-344頁。

(16) サカキバラ・ゴウ「浮遊するイメージとキャラクター」『新現実』vol.4、243-264頁。

01 『便利なカートゥーン』
(1928年)

図版省略

物」⁽¹⁷⁾ たちが登場することになったのである。

動物たちのヒーローがこぞって「黒い」のは、この時代の一つの特徴である。動物たちが「黒い」のは、その「動き」が際だつようにするためであり、そしてまた「余計な服装や模様を描く必要がなく、作画も楽」⁽¹⁸⁾ であるという物理的、技術的な理由とも深く関わっている。

しかし、興味深いことに、こうした理由とは別に、フェリックス自身もまた自分は黒でなくてはならないという強烈な自己認識を表明している。『便利なカートゥーン』(1928)では、まず、白い紙の上に人間の手によって黒いペンでフェリックスが描き出される。丸いハナを黒く塗り、ネコヒゲをつけたフェリックスは、白い。くると向きを変えて私たちに挨拶するやいなやしっぽがないことにまず気づく。思わず、作者に向かって怒りをぶつける白いフェリックス。すぐにしっぽが描き加えられると、できたてのしっぽをくるとまわして満足げである。が、即座にまた不満げな表情を浮かべる。そう、黒くないのだ。そこでフェリックスは、「黒く塗り忘れてる！」と怒りを爆発。イライラしながら、街にくり出すと、靴磨き屋に遭遇。そのまま客として椅子に座り込み、自分を黒く塗れと訴える。靴墨ですっかり黒い猫に変身し、ピカピカに磨いてもらい、ひとまず満足。こうして黒いフェリックスが誕生する (01)。

ここで重要なのは、フェリックスが絵の世界のなかで〈動き〉を獲得していることだけではない。それ以上に、絵の世界と現実とが、そして動物であるフェリックスと作者の手として登場する人間の手との直接的なコミュニケーションを通して物語を創出する世界がはっきりと具体的なイメージ

として現れていることに注目したい。

(17) 「黒い動物」については、前掲のサカキバラ「浮遊するイメージとキャラクター」に大いにインスパイアされた。

(18) 前掲、サカキバラ「浮遊するイメージとキャラクター」243-264頁。

たとえば、さきにとりあげた『便利なカートゥーン』で重要な役割を果たすのが、人間の手であることは決して偶然ではない。それは、めでたく黒くなったフェリックスがそのあとどうしたのかを、少しみていけばわかるだろう。

フェリックスは、その後スタスタと歩いていくと、雨かと思いきや、なにやら号泣しているメス猫の涙に出くわす。見るも無惨な、その不細工なメス猫の顔にフェリックスも思わず首を横に振り、目を覆う。けれども、「どうせ美人じゃないわ」と叫ぶ彼女を前に、彼は人間の手に向かってこう言うのだ。「消しゴムをちょうだい」と。そしてもらった消しゴムで彼女の顔を消し、ペンで顔を描き直す。彼女は、たちまち睫毛のパッチリした麗しき美貌に変身(02)。フェリックスは、美しく変身したこの白いメス猫のために、花の衣装を送り、彼女の欲しがるとる真珠のネックレスを探しに海に出る。

海のなかでフェリックスが怪物に喰われそうになると、彼は「ボクを隠して!」と助けを求める。すると、またしても、まるでフェリックスの保護者か、ドラえもんの四次元ポケットのように人間の手が現れ、即座にフェリックスの保護色である黒インクを海の上から流し込み、フェリックスを敵から守ってくれるのだ。

さらに物語は続き、フェリックスが、やっとの思いで真珠のネックレスを彼女にプレゼントするも、彼女は思ったより傲慢で、次から次にフェリックスにおねだりを続ける。次の要求は毛皮のコート。そこでフェリックスは、他の動物の毛皮をはぎ取ろうと、巨大なネズミのような動物を狙うが、完全にノックアウトされてしまう。ここでいったんカメラのレンズは幕を閉じようとする。しかしフェリックスはそれを拒む。「待って、これで終わらないで!」とカメラの枠を押し開ける。そこで物語は再開し、結局、人間の手にも毛皮をもぎとってもらって、フェリックスはなんとか目的を達成する。

しかし、念願の毛皮を彼女にプレゼントしても、白く美しくなったそのメス猫はいっこうにフェリックスを相手にしてくれない。それどころか彼女はこう言うのだ。「美人を愛するなんて生意気ね」と。さすがに怒ったフェリックスは、目を左右にギロギロさせながら「所詮、君は紙の上の恋人さ」とついに反逆を開始。

02 『便利なカートゥーン』
(1928年)

図版省略

03 『便利なカートゥーン』
(1928年)

図版省略

そう、まさに紙の上に描かれたものでしかない彼女をビリビリと破ってちぎり捨ててしまうのである(03)。

サカキバラゴウ氏は、単なる絵でしかないモノとしての記号の世界に浮遊することを実現したアニメーションのキャラクターは、もはや物語の奴隷ではなく、キャラクターの動きが物語を呼び込むのだと指摘する。そう、まさしくフェリックスはもはや物語の奴隷ではない。このように、動物たちが、手の記憶とも言うべき、表現における「手仕事の息遣い」のなかで産声をあげながら、黒と白の世界を自由自在に動いて物語を生み出すとき、絵の世界と手の世界を往来するフェリックスは、さながら複製技術時代の「物語作者」であると言えるかもしれない。

そしてこの「物語作者」たる動物が、その始まりから「単なる絵でしかない」という自己認識をもとにして、まさしく再現(Re-presentation)と模倣の世界で息を吹き返しているということ、言い換えれば、彼らの存在は、「本物ではない」という真正性を否定したところから始まっているゆえに「空っぽの自由さ」を獲得しているという点は、何度でも強調するに足る事実だろう。

ポストコロニアル文学の論客であるホミ・K・バーバは、「ほとんど同じだが完全に同一ではない

差異の主体としての、矯正ずみで認識可能な〈他者〉に対する欲望を「植民地的擬態」と呼んでいる。

擬態はそれ自体が否認のプロセスであるような差異の表象として現れる。二重の分節化の記号としての擬態。権力を視覚化してくれる〈他者〉を「領有する」、改良と規制と規律との複合的な戦略。しかしそれはまた不適切なもの記号、つまり植民地的権力の支配的な戦略作用を首尾一貫させ、監視を強化し、「規律化された」知識と規制力との両方に対して内在的な脅威になるという、差異あるいは抵抗の記号でもある⁽¹⁹⁾。

(19) ホミ・K・バーバ『文化の場所』法政大学出版社、149頁。

もし、これらの動物のキャラクターが、人間による自然／動物の植民地化という状況のなかで出現した動物による人間の擬態であるとしたら、あるいは、文明化された人間によって植民地化されたものたちを代表する擬態であるとしたらどうだろうか。

擬態には、植民地的言説の権威を攪乱する効果がある。というのも、バーバによれば、植民地的権威が、「文明化」と「啓蒙」の文法にしたがって植民地状態や植民地的従属主体を「規範化」するとき、それは「自由を語る自らの言語を疎外し、規範をめぐるべつの認識を生み出す」からだ。そしてこの「植民地的模倣」は、まさしくその「擬態と茶化しとの中間領域」、つまり、「改良と文明化の使命がその分身である規律・訓練の視線によってずらされ脅かされる領域」から現れ、それはつねに「アンビヴァレンス」——ほとんど同じだが完全に同じではない——のまわりに構築されて

いるのである。バーバの言い回しを借りれば、擬態とは、カムフラージュの覆いに隠れて、「フェティッシュと同様に、人種、書かれたもの、歴史の優先順位についての規範的な知識を根本的に問い直すような部分対象」に他ならない。

たとえば、『フェリックス ハリウッドへ行く』（1923）のなかで、フェリックスは、主人の黒靴に変身する。というより、黒靴を擬態する。そうすることで、自分に留守番をさせ、一人でハリウッドに行こうとする主人を騙し、茶化することに見事に成功し、ハリウッド行きを達成している。そして無事にハリウッドに到着したフェリックスは、映画スターになろうと、楽屋をうろつき俳優の仕事を探す。プロデューサーの前で、ひょいっと自分のしっぽをとってチャップリンのステッキに見立て、放浪紳士チャーリーの模倣を始めるやいなや、本物のチャップリンに遭遇。おまけに「ボクの芸を盗んだな」と非難され、「映画に出る機会がつぶれちゃったよ」と憤慨し、がっかりする場面がある（04）。

フェリックスが、チャップリンを模倣するというこの構造は、猫が人間を、それも道化を模倣するわけだから、二重の意味で擬態的である。猫によって自身が茶化される立場に立たされたチャップリンが思わず眉をしかめるのも無理はないだろう。

フェリックスは、その後のトーキーの出現、言い換えればミッキー・マウスの出現によって、アニメーションの世界から失脚することになる。しかし、ミッキー・マウスもまた、アニメーションというメディアそのものがもつ、こうした手

04 『フェリックス・ハリウッドへ行く』（1923年）

図版省略

仕事の記憶、擬態としての動物と模倣というアンビヴァレントな生の幻影をもつ「黒い動物」たちの延長線上に登場したということを忘れてはならないだろう。

とすれば、むしろこうした「黒い動物」たちの出現に、アドルノ的な「道化的なもの」＝「ミメーシス的なもの」の息吹を感知することはあながち的外なことではない。つまり、これらの文化は、資本のなかに大衆を組み込んでいく装置であるだけでなく、むしろ資本を通じての解放の道をかいまみせてくれる瞬間ではなかったのだろうか。

6——アウシュビッツのあとに動物を／が語ること

しかし、フェリックスやディズニーに見られる動物アニメーションの世界を、人間による植民地的権威を錯乱する模倣と擬態による転覆のイメージを先取りし複製技術によって具現化した世界として理解するだけでは、それもまた不十分である。

ここでもう一つ付け加えておきたいのは、たとえば、『総統の顔』(1943)に象徴されるように、「複製技術時代のメルヒェン」と呼ばれたディズニーの世界に登場する動物たちが、機械の世界、産業社会の規律化された身体、規律化された美から、不本意にも、つつい逸脱してしまうという逆説を持ち合わせていることである⁽²⁰⁾。

アカデミー短編アニメ賞を受賞し、第二次世界大戦中に『ドナルドダック・シリーズ』第41作として製作されたこの映画は、財政危機にあったディズニー

(20) ベンヤミンは、経験が貧困化していく近代を批判すべく、一方で「経験の伝達可能性」の救出を指摘し、他方でそこに新たな「創造的零点」としてのポジティブな「未開の状態」の可能性を読み取ろうとした。ミッキー・マウスの生活は、まさしくそうした経験の貧困のさなかにいる現代の人間たちが、目覚めているときの情けなさや落胆を埋め合わせてくれる夢である、と述べている。「ミッキー・マウスの生活は奇跡に満ちていて、その奇跡は技術による奇跡を凌駕するばかりか、それを笑いものにする。つまり、ミッキー・マウスの生活にあふれている奇跡において最も注目すべきことは、それらの奇跡がすべて、機械装置をもちいることなく、準備なしの即興によって、ミッキー・マウスやその仲間、またその迫害者たちの身体から生じたり、あるいはごく日常的な家具や木、雲、湖といったものから立ち現れてくる、という点である。自然と技術、未開状態と文明的快適さが、ここでは完全に一体化している。そして、日常生活がもたらす限りない採め事にうんざりしている人びと、人生の目的が、さまざまな手段が無限に連なるパースペクティブのなかの、はるかかなたの消失点としてしか見えていない人びと、こうした人びとの目の前にいま、ひとつの生活が救いとして立ち現れるのだ。つまり、ミッキー・マウスのこの生活は、事態がどのように変転しても、最も単純な、そして同時に最も快適なやり方で処理して自足している生活であり、そのなかでは、自動車は麦わら帽子より重いということはなく、木になる果実は風船のゴンドラのようにたちまち丸く膨らむのである」。ベンヤミン「経験と貧困」『ベンヤミン・コレクション2』筑摩学芸文庫、1996年、382-3頁。

が政府の依頼を引き受けて政策した典型的なプロパガンダ映画である。ナチの爆弾工場で働く労働者のドナルドは、ベルトコンベアに向かってあらゆる弾丸をつくらされる。けれども、あまりにも早いベルトの回転についていけない。それどころか、そもそもドナルドの日常は、まったく「墮落」したダメなアヒル、落ちこぼれの労働者である。しかし、まさにこうした側面こそ、他ならぬドナルドの個性を特徴づけているのである。

もちろん、映画の最後で白昼夢から目覚めたドナルドが、壁に映るヒトラー的挙手の影を見て、思わず「ハイル・ヒトラー」と挙手を返し、すぐ次の瞬間に、それが窓辺においてあった自由の女神像の影であると知り、自由の女神を抱きしめキスをする場面に象徴されるように、この映画がアメリカへの愛国心に満ちていることは言うまでもない(05)。

しかし、その愛国性は、規律化され、人間の固有性を奪う、収容所のような工場システムや全体主義、明らかにナチスを描いた国家システムから逸脱してしまう主体としてドナルドを描き出すことによって、つまり、逆説的にアメリカという国が「自由」に満ちた「民主主義」国家であるということを浮き彫りにすることによって成立しているのである。

それは、ナチス政権下において、当時の人びとがまさに経験しつつあった、「規格化」され、また機械に呑みこまれていく大西洋の向こうの「大衆」の「現在」を、そうではない、アメリカの「自由」のイメージとセットにして提出している。

したがって、ここにみてとれるのは、単純なプロパガンダ映画としての反ナチ要素ではない。むしろ、高度に機械化された世界、産業社会の搾取、完璧に統制された集団行動からいつも逸脱してしまうドナルドに集約された、もう一つの「アメリカ的なもの」を欲望する「大衆」の姿でもある。

ここで重要なのは、機械化された身体、規律化された社会は、図らずも逸脱する身体をつねに生み出してしまうという逆説であり、さらにまた、その逸脱する身体こそが、皮肉にも、もっともフォーディズム的な機械化を身近に感じていた

図版省略

はずのアメリカの「大衆文化」のイメージを担っているという逆説である。

こうしてみると、20世紀初頭のアニメーションの世界に登場する動物たちが担っていたのは、社会のなかで権力の対象として客体化され沈黙してしまった者たちが、主体として発話の現在をとりもどすことではなかっただろうか。それは、自らが疎外されたものから再構成されていることを認識したうえで、まさにその固有の経験ゆえに、模倣と擬態を通して、自発的に再び世界を構想することを可能にしている。

*

さて、ずいぶん迂回路を辿ってしまったが、ここでそろそろ、冒頭の問いに戻りたい。そう、絶望の深淵でなぜ動物が召還されるのか、という問いである。

そもそも『マウス』を執筆したとき、なぜスピーゲルマンは人間を動物に、それも、ユダヤ人をネズミに置き換えたのだろうか。

実は、このマンガの訳者である小野耕世氏によれば、発売直後、スピーゲルマンは次のように語っていたという。「父親をはじめユダヤ人をネズミにしたのは、ひとつにはナチスによって彼らは人間扱いされていなかったこと、殺鼠剤で駆除されるネズミのように殺されていったことを表しているのと、じっさい、ボクの父親は、隠れ家にひそんでいたときはネズミの穴のような秘密の通路から出入りしていたこともあるからね」⁽²²⁾と。

人間として捨棄されたユダヤ人と殺鼠剤で駆除されるネズミという、「人種」と動物を節合する想像力は、先に見たように、種として分けずることによって生物学的な関係にメスをいれていった生権力の風景を映し出すものであるといえよう。しかし、スピーゲルマンがさらに次のように述べていることをふまえると、『マウス』のネズミをこの一面からのみ理解しようとするわけにはいかない。

もし登場するキャラクターを人間のままで描いたとすると、マンガが悪しき写実主義におちいる恐れがあった。登場人物は実際にいた本人に似ていなくちゃいけないし、背景などもやたらに考証を正確にしなくてはならなくなる。すると細部にとらわれすぎて、物語の本質をいきいきと描けなくなる。動物のキャラクターに置き換えれば、表現は自由になるし、起こったことのメタファーとして描くことができる⁽²³⁾。

つまり、はじめから本物ではなく、またリアリズムの枷を脱却した動物たちは、本物に忠実であろうとする写実主義の陥穽、あるいは人間であることで限られてしまう表現の限界と抑圧の危険性に陥ることなく、むしろそうした窮屈

(22) 前掲、スピーゲルマン『マウス』のパンフレット。

(23) 同上。

な文法から出来事を解放するために、召還されているといえる。

しかし、ここで私たちは、同時に『マウス』のなかで動物に置き換えられたものたちが単なる動物ではないことにも注意を払わなくてはならない。たとえば、ネズミに置き換えられたスピーゲルマンの父母が、地下室を横切る本物の大きなネズミを目にして悲鳴をあげる場面があるように、彼らは、このマンガの世界において、動物ではなく、動物の擬態なのである。また、ユダヤ人の父がポーランド人のふりをして危機を逃れる場面において、ネズミの顔をした父がブタの仮面をかぶっていることは、彼の頭の後ろで結ばれた紐によって明白である。

重要なことは、動物という擬態を記号的に演じることで、ある種の距離感を設定することを可能にしているということ、また同時に忘れてはならないのは、それによって過去の自分の生の風景を現在の自分が息子の問いに答えるかたちで語り直すという、断裂とズレをともなった時間性のなかで、抑圧されていた発話の不均質性を甦らせ、この時代に異なる空間と時間から向き合うことを可能にしているということである。それはあたかも、フェリックスやミッキーが、様々な足枷をはめられて窮屈になりつつある人間たちに送り届けてくれた、変容への秘密の通路であるとは言えないだろうか。

そして考えてみれば、第二次世界大戦が終結したあと、ナチスの時代にいかに向き合うかという問題に取り組んだドイツの作家ギュンター・グラス（1927～）もまた、同じ手法をとったのではないだろうか。『ブリキの太鼓』（1959）において、彼はあえて、疎外された子どもに時代を語らせ、その後のいわゆるダンツィヒ三部作においても、鍵を握っているのは動物なのである。動物は疎外された位置から世界を見つめ、世界を語り直すために、象徴的な役割を担って登場しているのである。

そうだとすれば、絶望の深淵で動物を、同じ時、別の場所で、歴史なき民になっていったものたちとして召還することは、「私の語りでもなく対話者でもない、第三の位置」（ラカン）から、啓蒙の外側の、分断された、通約不可能な時間性や、非連続なシナリオの表現を再構成し、文化的に他の意味を持つ「時間」と「空間」を代補的に交渉する構想の場を拓いていく、新たな発話による物語の始まりを物語っているのではないだろうか。

[しみず ともこ]