

## 『犬ヶ島』はディストピアを語るか

小川 美登里

### 1. メガ崎市とディストピア

『犬ヶ島』(2018年)は、日本の架空都市メガ崎市を舞台とするストップ・モーション・アニメーション映画である<sup>1</sup>。映画の冒頭、メガ崎市の小林市長は政治集会で重大な決定——市民生活に脅かす犬インフルエンザを根絶するため、メガ崎市に住むすべての犬を離れ小島に送るという隔離政策を下す。みずからその見本となるべく、市長は小林家の飼い犬スポッツ——スポッツとは、厳密には彼の養子アタリ少年の番犬である——を収容犬第一号として島流しにする。愛犬を奪われたアタリは、飛行機を盗んで、スポッツを探しにひとり島に向かう。市の犬すべてをやがて収容することになるその島こそ、メガ崎市のゴミや過去の遺物が打ち捨てられたノーマンズ・ランドだった。「ゴミ島」(Trash Island)はいまや犬島という新たな用途を割り当てられ、哀れな飼い犬たちはそこでゴミ同様の扱いを受け、ゴミ同様に嫌われる存在となる・・・という筋書きである。

こうして、『犬ヶ島』にはディストピアものと称されるにふさわしい、近現代の災害を彷彿とさせるさまざまな要素が盛り込まれている<sup>2</sup>。たとえば、先述の集会の場面に、政権与党になった直後1933年にユダヤ人排斥を宣言したヒトラーの姿を重ね合わせる観客もいるだろう。その一方で、ディストピアのより厳密な定義、しばしばSFという形で実現される「予見」(anticipation)という要素に着目するなら、『犬ヶ島』をディストピアものと単純に断定することはできない。

また、啓蒙小説ならぬ啓蒙映画として『犬ヶ島』を理解する解釈にも無理があるだろう。実際、本作はあるひとつのアイデア(イメージ)から着想されたと、アンダーソンは述べている。「ゴミ捨て場の犬たち」というイメージがそれで、すぐさまもうひとつのイメージ、「日本」というイメージが付け加わったという<sup>3</sup>。始めにふたつのイメージがあり、それを端緒として物語が創造されたのだ。このエピソードからアンダーソンの創作方法が垣間見える。彼はまずある細部から始めるが、そこには、真実は細部に宿るという確信があり、だから具体的なディテールから一般原因(そうして導かれた原因は、本作では独裁的な権威による排他的かつ差別的な意志へと収斂するがゆえに、物語全体が一気に政治性を帯びる)へと、遡って物語を構築していったのだ。このように見ていくと、きわめて分析的あるいは批判的な方法によって作品が創作されたことがわかる。

<sup>1</sup> ウェス・アンダーソン、『犬ヶ島』、インディアン・ペイントブラッシュ制作、2018年、アメリカ映画。

<sup>2</sup> アタリ少年と犬たちの冒険を通じて徐々に描き出される犬ヶ島の風景は、現在のメガ崎市民たちの生活から排出される膨大なゴミの風景から始まり、島の奥地へと進むにつれて徐々に(ゴミヶ島になる前の)過去の活動を思わせる遺物の風景(火力発電か原発の廃墟、打ち捨てられた遊園地、巨大焼却炉、荒涼とした風景、いかがわしい動物実験所)へと移り変わっていく。そこだけ見るとまさにディストピアの風景である。

<sup>3</sup> 「日本文化から喧騒と沈黙を学ぶ」、ウェス・アンダーソン・インタビュー、『ユリイカ』、平成30年6月臨時増刊号、特集「ウェス・アンダーソンの世界」、9頁。なお、本論では逐一詳述しないものの、本特集号全体から多くを学んだことをここに付記しておく。

だから観客に示される物語は、(多くの選択肢のうちの) ひとつの可能性として理解されるべきもの、つまり、メガ崎市はあり得る世界像のひとつということになる。アンダーソン自身が物語を前未来(すなわち過去から見た未来)に設定していた事実からもそれは明らかだろう。物語は当初、1960年代の日本人が想像した未来像として着想されたというのだから<sup>4</sup>。この前提によって、現実と虚構の混同は避けられる。その一方で、未来像であるはずのメガ崎市のイメージがたえず過去のそれに重ね合わされ、未来と過去のイメージが相互に共鳴・増幅し合っているために、どの未来の映像の中にも過去のそれが細密画のごとく刻印されている。あたかも現在はずでに起こったことの反復、過去の変奏でしかないかのように。このように、『犬ヶ島』の物語は、既視感(*le déjà-vu*)と未視感(*le pas-encore-vu*)のあわいを漂うかのような感覚を観客に与えるのである。

ところで、ディストピアものでも啓蒙ものでもないのなら、果たして『犬ヶ島』を寓話とみなすことはできるだろうか。またしても答えは否だ。その理由は、同じくアンダーソンによる初アニメーション作品『ファンタスティック Mr. FOX』(2009年)と比較すれば一目瞭然である<sup>5</sup>。狐たちが人間よろしく素敵な衣装を身につけているこの映画は、まさにラ・フォンテーヌの『寓話』の現代版だからだ。対して、『犬ヶ島』を寓話的・象徴的なアプローチで分析することは不適切どころか不可能ですらあるように思われる。本作では動物はそれ自体、つまり犬は犬として存在しているとみなされるべきなのだ。『犬ヶ島』における犬は、一般事実として存在している。

## 2. 「ゴミ箱の犬たち」

ところで、「ゴミ箱の犬たち」という先のイメージは何を意味するだろう。アンダーソン自身、排除された一団が物語の着想源だったと述べていることから、排除する側と排除される側という二者に分断された世界が『犬ヶ島』の中心テーマといえる。そしてこの分断のテーマは作品全体をも貫いている。犬ヶ島に変貌するゴミ島に捨てられたもっともつまらないゴミですらここでは分別の対象となるように(そうなると、衛生はある種の悪徳ともなるだろう)、また、社会のどんな構成要素であれ、ひとつとして巨大なその分別装置を逃れられないとでもいうように、本作にはさまざまな分断線が引かれている。たとえば、メガ崎市民 VS 犬たち、メガ崎市の都市部 VS 犬ヶ島、権力 VS 抵抗といった対立項がそれだ。さらに、この分断のテーマは、本作の表現手段によっても強調されている。たとえば日本語と英語を対置する方法、あるいはストップ・モーション・アニメーションとアニメーションを並置する方法などがそれで、要するに、本作は映画が一般に理想とする「同期」(*synchronisation*)という状態からかけ離れた作品なのだ。

だが、細部を仔細に検討すると、このような分断は実は幾重にも折り重ねられていることがわかる。犬たちを例にみよう。彼らは人間の対立項としてのみ存在するだけでなく、「飼い犬」、「捨て犬」、「野良犬」、「職業犬」、「肉食犬」、「サイボーグ犬」等々、という具合に無限に分断されている。だから次のように類推すべきだろう。『犬ヶ島』は、二項対立の提示以上に、「相違」

<sup>4</sup> 同上、10頁。

<sup>5</sup> ウェス・アンダーソン、『ファンタスティック Mr. Fox』、20世紀フォックス・アニメーション、2009年、アメリカ・イギリス映画。

(dissemblances) ——安易に「多様性」と言わないために本論では「相違」と呼ぶ——が多種多様であるという事実を目を向けさせることを重視しているのだ、と。この絶えざる相違の現象を認識できるかどうかという点に、本作の政治性が深く関わっている。アンダーソン自身は、そうした思想を映画的に強烈なあるひとつのイメージによって表現しているように思われる。そのイメージとは、物語世界を画定するスクリーンの枠内にさらに設けられたいくつものフレームのそれで、事実、物語中、スクリーン内にいくつものフレームが開いたり閉じたりするのを観客は目撃することになる。複数のフレームを開いたままにしておくこと、これはある意味、総括という罫に拙速に陥ることなく、現実や感情のすべての領域を観察する能力——文化人類学者レヴィ・ストロースが、デカルト的精神に対して日本的と称した感性にも通じている<sup>6</sup>。

### 3. 言語分裂が暴く政治性

さて、本作で提示された状況、ある意味きわめて政治的なこうした状況は、本作のもうひとつの特徴である言語の問題をとおして前景化されており、とりわけ登場人物が人間と犬という二種に分かれた時点、つまりは物語冒頭から解決不可能な問いとして提示される。こうして、物語の前提として掲げられた「ディスコミュニケーション」(discommunication) というテーマは、日本語と英語という二言語を対置することで決定的となる。本作に登場する日本語は人間の話すことば、すなわちメガ崎市民の使用言語であり、対する英語は、犬のことばに割り当てられている。ただしここで留意したいのは、犬のことばである英語が、観客の母語によっては別の言語に置き換えられるという事実である。たとえば、フランスで上映された場合、犬のことばはフランス語になる。つまり、犬の言語は可變的であるのに対して、日本語は不変要素として設定されているのだ。

さらに言えば、二言語間、つまり日本語と英語の対立もうわべのものである。なぜなら英語(あるいはx語)は「翻訳されたことば」にすぎず、オリジナル言語、すなわち本当の犬ことばは、それが物語中で聞かれなくとも、れっきとして存在する言語としてみなされているからだ。その証拠に、物語冒頭で観客は次のような注意書きを目にする。「この物語に登場する人物はそれぞれが母国語のみを話す。犬の鳴き声は全て英語に訳されている」。まるで見かけには騙されるな、とこの注意書きは語っているようだ。そうであるなら、仮に本作の支配言語が英語であり、いかに英語でのネットワークを中心に物語が構成されているかにみえようと、英語は単なる便宜上の言葉、つまり通訳言語でしかない。日本語話者の観客以外にとってはかなりねじれたこの状況は、唯一の人間の共同体(メガ崎市民)の使用言語が、英語ではなく日本語であるという事実によってさらに深刻となる。では、どうやって日本人以外の観客がメガ崎市民の言葉を理解するのかという問いについては、ひとつの単純な仕掛けによって説明がつく。実は、物語の間じゅう、スク

<sup>6</sup> 『月の裏側——日本について』(L'autre face de la lune, écrits sur le Japon, Seuil, coll. « La Librairie de XXI<sup>e</sup> siècle », 2011, p. 45-46) で、クロード・レヴィ＝ストロースは次のように書いている。「思想の秩序という点について、仮にモンテーニュやデカルトを輩出したフランスが、他のどの民族にもまして並外れた分析眼と体系的な批評眼をもつとするなら、日本はどの民族も叶わないやり方で感情や感覚すみずみにまで及ぶ分析的嗜好と批評精神とを発展させた。」(拙訳)

リーンのこちら側の目に見えない集団に向かって、メガ崎市での出来事を常時実況中継する「通訳者」（あるいは同時通訳機）がいて、それがメガ崎市で起こる物語をスクリーンの後景へと後退させるのである。つまり、後に触れることになるが、映画『犬ヶ島』は、観客をある意味、スクリーンには映らないものの物語には含まれる要素として措定しているのである。

以上のように、『犬ヶ島』の物語世界は、言語分裂という、一種バベル的な状況に支配されている。そこでは共生という合言葉が滑稽に響くほど、ディスコミュニケーションが常態化しているのだ。だから、犬であれ人間であれ、登場人物は互いに他者の「異邦人性」（*étrangèreté*）を意識せざるをえない。たしかに、例外的に特権的立場になってしまうわれわれ日本人観客にとっては、本作に通底するこの「異邦人性」を感覚的に把握するのは難しいかもしれない。だが、アメリカ映画である本作を伝統的なハリウッド映画（ここでは外国人でも英語を話すことがスタンダードとされ、英語以外の外国語はたちまち排除あるいは風刺の対象となってしまう）の文脈に置き直してみると、その特異な立ち位置は理解されるだろう。つまり、ここで記述した特異な状況は、アンダーソンによって意図的に生み出されたものであり、その真意はたんなる異国趣味やパロディを超えた場所に見出されるべきである。

あらゆるものが自明でないこの世界では、翻訳あるいは通訳の存在は一層重要性を増す。本作で翻訳あるいは通訳の対象となるのは、メガ崎市民の日本語だけではない。犬たちのことばも瞬時に英語に翻訳されている。翻訳の篩にかからない要素はひとつもないと言えるほど、ここではすべてが翻訳されているのだ。ときにはある言語へと通訳されるだけでは足りず、さらに文字へと変換され映像に刻印されるというように、その操作が幾重にも重ね合わせられ、それによってより一層ディスコミュニケーションが誇張される形で、バベル的な世界が表象されている。作品中、唯一、友情で結ばれているかに見える異種カップル、アタリ少年と番犬スポーツですら例外ではない。なぜなら、互いの耳につけたコンバーターを通じてしか意思疎通が図れないからだ。

こうした状況を提示しながら、映画『犬ヶ島』はコミュニケーションをめぐる問い、その可能性と限界について、さらには翻訳や通訳などの、人／機械も含めたそれに付随する諸手段について問いかける。本作がこうした問いをラディカルな形で提示するのは、先にも述べたとおり、そもそも物語が異なる二種（人間と犬）を前提としているからだ。『犬ヶ島』では、人間世界と犬世界というふたつの世界がめでたくひとつに融合することなしに存在している。さらに言うなら、犬が人間に従属しているという単純な理由によって、このふたつの世界は平等ではありえず、両者は非対称な関係を結んでいる。犬たちの人間への服従は、それが生得的でないにしても、何世紀にもわたって馴致され、第二の本性のようになってしまったものだ。だからこそ、アンダーソンはあまりにも楽天的で非現実的なシナリオ——犬たちが蜂起して人間に立ち向かうというような革命的シナリオ——を書かなかった。こうして彼は教訓者になることを免れる（そもそもそんなことに関心すらなかっただろう）。映画の中の犬たちは、たとえ死に引き渡されたと同然の身になろうとも、人間の友だった前世の記憶を持ち続けている。だから犬たちはかつての主人に与えられた愛称で互いを呼び合うし、飢餓状態であってもカニバニズムを恥ずべき行為として敬遠する。アンダーソンの描く犬たちが原初の野生を取り戻すことはない。そうであるから、たとえ

メガ崎市の犬を全滅させるために小林市長が故意に病原菌を撒き散らしたという真実を知ったあとですら、彼ら——つまり犬たちは人間に牙を剥かず、その忠誠心が激しい憎悪に変貌することはない。

#### 4. 「異邦人性」のつながりが生むコミュニケーション

物語の状況はゆえにひとつの問いとしてあらわされる。ディスコミュニケーションのコミュニケーションは存在するのか、という問いである。もちろん答えはイエスだ。なぜなら少年アタリと犬たちは、打ち捨てられたあの離れ小島と一緒に冒険するからだ。だとすれば、彼らの関係はどうやって築かれたのかを問う必要がある。

その答えは次のようになるだろう。すなわち、犬と人間それぞれが互いに依存する言語に基づきながらも、その言語を拡張し、修正することによってである。言語など記号の寄せ集めにすぎないが、それに対して主体が外部へと向かう感情は、欲望と同じように言語から溢れ出る。他者への同情（「同情すること」(compatir) とは、語源的にともに苦しむという意味だ）が強ければ強いほど、その感情は言語を変容させ、古びた言葉の代用物を新たに生み出す。とはいえ、それはまだ「ひとつの言語」にも満たないものだ。手段とすらいえない。強いて言うなら翻訳機械としての通訳の反対物のようなものだろう。だが、このブリコレ——つまり日曜大工的で「ほとんどまだ言葉とはいえないもの」が他者の心に触れたとき、あたかも通訳なくしてコミュニケーションが行われたかのように、そこには一種の奇跡が起こる。

こうしたディスコミュニケーションのコミュニケーションにはいくつかのレベルが存在する。まずは「お座り」など、教え込まれたコードによる意思疎通であるが、これはあくまでも一方向的で、不完全なものにすぎない。犬島に捨てられた犬たちは、他の犬と同様、人間ことばをまったく理解しない。だが、アタリに「お座り」を命じられると、体が反射的に反応してしまう。野良犬のチーフだけは命令に従わず、それどころか人間に噛み付くという癖をもっている。チーフにとって、命令と呼びかけはあくまで別物なのだ。

ところで、旅の途中で他の犬たちとはぐれたアタリとチーフは、人間ひとりと犬一匹での旅を続けることになる。やがてふたり（一人と一匹）の前方に打ち捨てられた遊園地が見えてくる。アタリは巨大滑り台に興味を抱く。旅の目的を論し、スポーツの探索を続けようと訴えるチーフのことば（犬言語）を理解できないアタリは、滑り台に目が眩み、遊具にしがみつく。呆れたチーフは怒ってその場を立ち去ってしまう。滑り台遊びを終えて欲求が満たされたアタリは、そのとき初めてチーフがいなくなったことに気づき、後悔の念に駆られる。慌てて「くろいぬ！」と叫ぶものの（アタリはその「くろいぬ」がチーフという名であることを知らない）、彼が戻ってくる気配はない。そのとき、友を呼び戻したいと心から願うアタリの感情は、呼びかけの口笛となって表出する。絶望の叫び、あるいは友を求める心からの呼びかけとして。それを聞いたチーフもまた、あたかも理性ではなく感情に突き動かされるかのように口笛で応答し、急いでアタリのもとに戻って来る。ささやかではあるが、（言葉ではなく、感情を基盤とした）両者の歩み寄りによって、コミュニケーションが成立する重要な瞬間である。実際、場面を演出するにあたって、

アンダーソンはこの一瞬の出来事を際立たせるために入念な準備を行なっている。彼はこの場面の前に、同じ口笛のメロディー全体を「オフの音」として一度、流すのである。もちろん、その時点で観客が音要素の意味を理解することはなく（「オフ」の音として登場する口笛のメロディーは、スクリーン内の視覚要素にその音源をもたないため、あくまでも物語外の音楽として認知されるからだ）、それは純粹にライトモチーフとしての機能、すなわち来るべきコミュニケーションの符牒としてのみ配置されている<sup>7</sup>。この口笛の音が物語内の要素と結びつく——すなわち、音源としてスクリーン内の視覚要素と一致することで、物語内における意味が開示される——には問題の場面を待たねばならないが、その最重要場面において、アンダーソンは観客がすでに一度聞いたこの口笛のメロディーを二分し、前半をアタリによる呼びかけのメロディー、後半をチーフによる応答のメロディーとして再演してみせる。あたかも再会した恋人たちの喜びを歌うオペラの二重唱のような演出を施して再登場させるのである。物語の観点からみれば犬と人間という二種間での意思疎通が成就するこの瞬間を、アンダーソンは映画的観点からみても特権的な魔法の瞬間——音と映像と意味が完全に同期する瞬間、理性と感情が同調し、ともに高揚する映画的快楽の瞬間——として演出するのである<sup>8</sup>。

たしかに、種という規模からすれば、この出来事はあまりにも些細で瑣末すぎるかもしれない。だが、仰々しい権利要求よりも、こうした小さな奇跡の瞬間をアンダーソンが重視しているとは言えないだろうか。なぜなら、たとえ小さくとも、奇跡の積み重ねが大きな変革をもたらすこともあるからだ。事実、アンダーソンは物語最後にあるサプライズを準備している。少年アタリがメガ崎市の新しい市長に選ばれるのだ。とはいえ、少々出来過ぎなこのハッピー・エンドが、本作の真のメッセージではないことには留意すべきだろう。というのも、アニメーション作品がしばしばそうであるような、単純化された世界像に本作は依拠していないからだ。この点についてもう少しだけ分析を加えて、本論を締めくくりたい。

## 5. 『犬ヶ島』におけるリアリズム

『犬ヶ島』の魅力のひとつは、本作品全体を覆うリアリズムである。ただし、対象に由来する否定しがたいリアリズムという意味ではなく——ここで言う対象とはパペット人形にすぎないのだから——、作品の「スタイル」から滲み出るリアリズムのことだ。アンダーソン映画のもつ独特なスタイルとは、映像が醸し出すメルヘンチックな印象とは裏腹に、作品が寓話ではなく現実

<sup>7</sup> スクリーン内に（それと分かる／分からない）音源を持たない音要素を「オフの音」として規定する本論での分析は、ミシェル・シオンのそれに依っている。本論の場合と同様に、一般に「オフの音」は、物語内部の意味生成には関与せず、あくまでも観客を物語へと接近させる役割に徹している。こうした分析方法については、ミシェル・シオン、『映画にとって音とは何か』、1993年、勁草書房を参照のこと。

<sup>8</sup> 本作品におけるディスコミュニケーションのコミュニケーションについては、他の例を指摘することも可能だろう。たとえば、未来を予見する存在として一目置かれる犬オラクルは、実のところはテレビ好きな犬でしかない。だが、テレビを観続けたおかげである意味、人間の仕草や表情から読み取る能力を獲得し、人間言語を理解できる存在となったのだ。このように、アンダーソンの描く世界において完全無比な意思疎通はあり得ず、それは常に微妙なずれや誤解を含み、過剰あるいは不十分な解釈を含んだものとして存在する。

に接続されているという点にある。ここではふたつの例を挙げるにとどめる。まず、アンダーソン映画でよく見られるのは、人物を真横からとらえたロング・ショットかミディアム・ショットを平行に繋いで場面構築する方法であるが、たとえば犬ヶ島を人物たちが移動する場面にこの手法が使われるとき、無限に広がる空間、あたかもスクリーンの外へとシームレスに繋がっている空間を登場人物たちが移動しているかのような印象を与える。絵地図のショットを除いて、犬ヶ島の全体像を写した俯瞰ショットがない分だけ、この印象はより強くなる。映画作りにあたって宮崎駿から多くを学んだとアンダーソン自身も告白しているとおり、『犬ヶ島』では宮崎映画の影響が見られる<sup>9</sup>。たとえば、現実の中にしか存在しない「言い得ないもの」(l'ineffable)をあえてアニメーションで表現する唯一無二のやり方がそれだ。アタリと犬たちが島を冒険する場面で、犬たちの背中の毛並みがゆるやかに風になびく場面はまさに好例といえる。というのも、こうしたディテールによって、犬ヶ島が世界のどこかに確かに存在すると観客に思わせるに足るからだ。

もうひとつの例は物語の語りに関わる。実写ではなくストップ・モーション・アニメーションである点からしても、映画『犬ヶ島』は技巧の極みともいえる作品である。にもかかわらず、そうした作品が現実世界と繋がっているのは、伝統的な語りの法則を侵犯する本作独自の語りの位相に負うところが大きい。本論ではすでに、通訳者という存在を介して、スクリーンの外にしながらにして物語の一構成要素に含まれる第三者の存在について触れた。語りの観点から言えば、物語世界にひとつの穴が穿たれ、その穴をとおして観客が引き込まれ、物語の当事者にいつの間にかなっているという趣向だ。観客は意図せずして物語の一旦を担う。この巧みな戦術によって、スクリーン内の物語世界と観客のいる現実世界との境界が曖昧となり、遠いメガ崎市で起こっている物語が現実の「いまここ」(*hic et nunc*)へと接続されるのである。

## 6. デペイズマンの映画

最後にタイトルに戻ろう。映画『犬ヶ島』がディストピアを表象しているかどうかという問いから本論は出発した。そもそもディストピアとは、「理想郷」を意味するユートピアの対立概念であり、そこには人間の理想、つまり欲望を反転した形で描いた倫理的イメージが込められている。ところで、『犬ヶ島』の兄弟作品を映画史的に探ってみたらどうだろう。その説話構造はスタンバーグの『アナタハン』、あるいは、チャップリンの『独裁者』、とりわけ後者において、チャップリン扮する独裁者ヒンメルが偽のドイツ語でまくしたて、その演説シーンが英語通訳者を介し、スタンダードな英語によるメッセージとして全世界に発信される場面を想起できるだろう<sup>10</sup>。こう考えると、反理想郷という倫理イメージを提示するディストピアの構造よりも、『犬ヶ島』はむ

<sup>9</sup> 『犬ヶ島』における日本映画の影響は、もちろん宮崎駿に限定されないだろう。アンダーソン自身も、黒澤明の影響を語っているし(メガ崎市の小林市長のモデルは『天国と地獄』における三船敏郎であり、また、アタリと旅する犬たちの姿はまるで『七人の侍』の侍たちのように撮影されている)、「オフの音楽」では鈴木清順の『東京流れ者』の主題歌がアレンジされて使われている。

<sup>10</sup> ジョセフ・フォン・スタンバーグ、『アナタハン』、1953年、日本映画。チャールズ・チャップリン、『独裁者』、1940年、アメリカ映画。前者においては、日本を舞台にした物語(スクリーン内の俳優たちは日本語を話している)が英語話者の語り手によって解説されていることから、『犬ヶ島』の説話構造に似ているといえる。

しろ、シュールレアリズムの画家マグリットらが実践した「デペイズマン」(dépaysement)の概念に近いとはいえないだろうか<sup>11</sup>。「デペイズマン」とは、文字どおりに言えば「異郷の地へと送る」という意味で、あるモチーフをそれが本来あった場所から別の場所へ、つまりまったく別の文脈に置き直すことで、そのモチーフの存在を問い直すという行為である。こうした「デペイズマン」の原理にしたがうなら、『犬ヶ島』の観客は、通訳者という「口実」(prétexte)を仲介として、異郷へと接続されるということになるが、その異郷とは、実際のところ、わずかにずらされた現実の姿にほかならないといえるだろう。

(おがわ みどり / 人文社会系、准教授)

---

<sup>11</sup> もともとはシュールレアリズム運動の中心人物アンドレ・ブルトンが提唱した概念であり、絵画や詩の分野で実践された。デペイズマンの概念は、日常において完全にかげ離れた場所や時間に置かれた二つのオブジェをキャンバス上に併置させたマグリットやデ・キリコの作品によって、とくに知られるようになった。