

[学術論文]

## ベンジャミンと未来

— 『バック・トゥ・ザ・フューチャー』から『トイ・ストーリー』への  
思想的転換—

### Benjamin and the Future: Ideological Shifts from *Back to the Future* to *Toy Story*

川本 徹  
Tohru Kawamoto

1. 1985/1995
2. 成功の夢
3. 人生の誤植
4. 上昇と転落
5. 逃走の道
6. *BTF* から *TS* へ
7. おもちゃと缶詰
8. *TS2* 以後の展開
9. 驚異とテクノロジー

**要旨** 本稿の目的は、第一に、ベンジャミン・フランクリンをキーワードに、1985年公開の映画『バック・トゥ・ザ・フューチャー』を再考することである。アメリカン・ドリームや歴史改変といった論点に注目し、このSF映画の魅力と怖さが、たんにこの一作の問題ではなく、アメリカ文化史の問題であることを示す。第二の目的は、本作とその続編からなる『バック・トゥ・ザ・フューチャー』シリーズを、1995年に開始した『トイ・ストーリー』シリーズに接続することである。フロンティアやディズニーとの関係等、従来見過ごされてきた共通点を整理すると同時に、両シリーズがその思想面で対照をなすことを浮き彫りにする。

**キーワード**: 『バック・トゥ・ザ・フューチャー』、『トイ・ストーリー』、ベンジャミン・フランクリン、アメリカン・ドリーム、驚異

#### 1. 1985/1995

以下に読まれる論考にはふたつの企てがある。第一に、ベンジャミン・フランクリンをキーワードに、1985年公開の映画『バック・トゥ・ザ・フューチャー』(*Back to the Future*)を再考することである。フランクリンとこのSF映画の関係は、誰の目にも自明な部分と、かならずしもそうでは

ない部分がある。これまで断片的にしか語られてこなかった両者の関係を整理記述したい。『バック・トゥ・ザ・フューチャー』は1980年代を代表するアメリカ映画であり、公開から40年近くたった現在も驚くほど高い人気をほこる。一方で、本稿でものちほど触れるように、その思想的な危険性が取沙汰されてきた。フランクリンとの関連性を考察するメリットは、『バック・トゥ・ザ・フューチャー』の魅力と怖さが、たんにこの一本の映画の問題ではなく、アメリカ文化史の問題であると明らかになる点にある。また、この過程で、これまで等閑視されてきたシリーズの第三作、『バック・トゥ・ザ・フューチャー PART3』(Back to the Future Part III, 1990)も議論の俎上にのせる。

本稿の第二の企図は、全部で三本の長編映画からなる『バック・トゥ・ザ・フューチャー』シリーズを、これとは別の、しかしそれと同等に著名な映画シリーズに接続することである。1995年公開の『トイ・ストーリー』(Toy Story)を端緒とする、ピクサーの『トイ・ストーリー』シリーズである。両シリーズは別に登場人物や物語の面で直接結びついているわけではない。しかし、本稿の後半で論じるように、両シリーズは思いのほか多くの共通点を有する。その一方で、思想的には正反対の方向をむいてもいる。両シリーズの比較考察は、各々の理解を深めるのに確実に寄与するものである。

『バック・トゥ・ザ・フューチャー』と『トイ・ストーリー』は公開時に破格の興行成績をおさめただけでなく、のちに「文化的、歴史的、美学的にきわめて重要な映画」として、アメリカ国立フィルム登録簿にその名を刻んだ<sup>1</sup>。先行研究も、十分とは言えないまでも、比較的充実している。両作品はいずれも、世界映画史上の重要作の個別作品論として定評のあるBFI古典映画シリーズでとりあげられている(Shail and Stoate; Kemper)。また、多角的な視点からの考察を展開する論文集もそれぞれ刊行されている(Ní Fhlainn; Smith)<sup>2</sup>。日本ではディズニーに比べるとピクサーの研究は圧倒的に少ないが、海外では多数の研究書や論文が出ている。一例として、アメリカ研究の観点からピクサーの長編映画を分析したディートマー・マイネルの研究書があげられる(Meinel)。本稿はこうした先行研究の知見を踏まえつつ、フランクリンとの関係を重視した『バック・トゥ・ザ・フューチャー』の再読と『トイ・ストーリー』との比較考察に力を入れるものである。来る2025年には、両作品はそれぞれ公開40周年と30周年を迎える。それに先行して両作品を見る目を鍛えなおしておくことにしたい。

なお、煩雑さを避けるため、本稿では以下のとおり作品名の略称を用いる。

**BTF** 『バック・トゥ・ザ・フューチャー』(Back to the Future, 1985)

**BTF II** 『バック・トゥ・ザ・フューチャー PART2』(Back to the Future Part II, 1989)

**BTF III** 『バック・トゥ・ザ・フューチャー PART3』(Back to the Future Part III, 1990)

<sup>1</sup> 選定基準や作品リスト等、詳細な情報については、アメリカ国立フィルム簿の公式ウェブサイトを参照されたい。  
<https://www.loc.gov/programs/national-film-preservation-board/film-registry/>

<sup>2</sup> 日本語でBTFを論じた重要文献としては、鈴木(121-28)、太田(「タイムマシンとしての衣服」、『バック・トゥ・ザ・フューチャー』)、石岡(51-102)、町山(209-27)などがある。

- TS 『トイ・ストーリー』 (*Toy Story*, 1995)  
TS2 『トイ・ストーリー2』 (*Toy Story 2*, 1999)  
TS3 『トイ・ストーリー3』 (*Toy Story 3*, 2010)  
TS4 『トイ・ストーリー4』 (*Toy Story 4*, 2019)

## 2. 成功の夢

*BTF* のオープニングには主人公のマーティに加えて、四人の偉人が姿を見せる。最初に登場するのはスラップスティック・コメディの大スター、ハロルド・ロイドである。大時計の針にぶら下がる彼のイラストがドクの住居に飾られている (図 1)。スラップスティック・コメディはサイレント映画時代に流行したジャンルであり、体を張ったアクション満載のギャグを特色とする。*BTF* のなかでマーティが見せるアクションは、スラップスティック・コメディのアクションを彷彿とさせる。その典型と言えるのは、マーティがスケボーに乗ってビフの運転する自動車から逃げる、映画中盤のシーンである。小柄の主人公が機知と敏捷さによって大男の裏をかくのは、スラップスティック・コメディの大きな魅力である。自動車とそれ以外の乗り物を組み合わせたアクションも、このジャンルに頻繁に見受けられる。



図1 『バック・トゥ・ザ・フューチャー』 (0:01:00)

しかしなぜロイドなのか。スラップスティック・コメディのスターには、ほかにもチャールズ・チャップリンやバスター・キートンやハリー・ラングドンがいる<sup>3</sup>。知名度においてはチャップリンやキートンがロイドよりも上である。そのなかで、なぜロイドなのか。大時計の針にぶら下がるロイドのイラストにもう一度目をむけよう。それは彼の代表作『要心無用』 (*Safety Last!*, 1923) の有名なシーンをそのまま写したものではないが、明らかにそれにもとづくものである。*BTF* の終盤では、ドクが大時計の針にぶら下がり、このシーンを再現することになる。映画の冒頭に登場するロイドのイラストは、いわばこのシーンにむけた布石である。しかし、ロイドが *BTF* に登場する理由はそれだけだろうか。

この問いに答えるまえに、*BTF* のオープニングを彩る残り三人の偉人に目をむけよう。トーマ

<sup>3</sup> 四人のスターのそれぞれのペルソナについては、加藤 (70-109) に詳しい。とくにロイドと彼の社会的野心については、83-87 を参照されたい。

ス・エジソン、ベンジャミン・フランクリン、アルベルト・アインシュタインである。ドクの住居には、彼らの肖像写真・肖像画が飾られている（図2）。三人と映画の物語の関係は明確である。アインシュタインは相対性理論を唱えたが、この理論はタイムトラベルの実現性を示唆するものである<sup>4</sup>。エジソンは言わずと知れた発明王であり、ドクの前輩にあたる。フランクリンは多才な人物だが、科学者としては雷の実験で知られる。雷こそは、*BTF* でマーティを「未来」に戻すエネルギーにほかならない。映画の中盤、ドクはマーティが「未来」から持ってきたチラシによって、時計台に雷が落ちること、またその正確な日時を知る。そのとき、ドクが映画のフレーム内でちょうどフランクリンの肖像画に覆いかぶさる位置に立つ——自分と雷の実験で知られるフランクリンを重ね合わせる——のはなかなか興味深い<sup>5</sup>。



図2 『バック・トゥ・ザ・フューチャー』(0:01:26)

もっとも、フランクリンについては、雷とは別の観点からの検討も必要である。*BTF* の重要な台詞のひとつに、「何ごともなせばなる」がある<sup>6</sup>。原文は“*If you put your mind to it, you can accomplish anything.*”で、そのまま訳せば、「その気になれば、どんなことでもできる」である。これは最初ドクの口癖として紹介され、その後、映画の中盤と終盤にも登場する。なせばなる。自分の未来は自分の意志で切り拓ける。アメリカ史上、この思想をはじめて明確に表現したのは、周知のとおりフランクリンである。キリスト教の絶大な影響下、人間の運命はすべて神の手中にあると考えられていた当時、その思想は革命的と呼ぶものだった。またこれを実現に移すかたちで、18世紀に華麗に功成り名を遂げたフランクリンは、アメリカン・ドリームをいち早く体現した人物と見なされることも多い<sup>7</sup>。映画のオープニングでフランクリンの隣にいるエジソンも、数々の発明で財を築いたアメリカン・ドリームの体現者であり、その意味でフランクリンの子孫である。

<sup>4</sup> 1955年のシーンではアイザック・ニュートンの肖像画も飾られている。シェイルとストートは、85年のシーンでニュートンが姿を消した理由に、タイムマシンの開発において、ニュートン力学からアインシュタインの相対性理論への移行が重要だという点をあげている（Shail and Stoate 85）。

<sup>5</sup> このあとにドクが「この土曜の夜、君〔マーティ〕を未来に送り返す」というときに、映画の観客のほうを指さすのは、ここでドクがいう「未来」が *BTF* 公開時の観客がいる時代だからだろう。

<sup>6</sup> *BTF* シリーズと *TS* シリーズの台詞は既訳（おもに日本語吹替）を参照しつつ一部改訳した。

<sup>7</sup> むろん、ファンとマルフォードが指摘するように、アメリカン・ドリームの体現者としてのフランクリンのイメージが、単純化されたもの、またフランクリン自身が創造したものであることは銘記せねばならない（Huang and Mulford 156-57）。付言すれば、アメリカン・ドリームという言葉そのものの初出は意外と新しく、1931年である。この言葉の起源については、杉野を参照されたい。また、この言葉は経済的上昇に関連して使用されることが多いが、その指示内容が明確に定まっているわけではない。杉野も引用する研究書で、カレンはアメリカン・ドリームの最大公約数的な定義をこう記している。「心から切望しさえすれば、何でも可能である」（Cullen 5）。*BTF* の「その気になれば、どんなことでもできる」やあとで紹介するウォルト・ディズニーの「夢として抱けるなら、実現できるはずだ」とほぼ同義である。

以上を踏まえると、なぜチャップリンではなく、またキートンでもなく、ロイドなのか、という先述の問いの答えが見えてくる。スラップスティック・コメディのスターのなかで、経済的野心がいちばん高く、またじっさいに成功する役を再三演じたのが、この丸メガネの男だからである。つまり、ロイドはアメリカン・ドリーム思想に非常に近い人物である<sup>8</sup>。『要心無用』で大時計の針からぶら下がるのも、経済的成功の夢と関係する。デパートの店員を演じるロイドは、報奨金を目当てに、店のビルの壁を素手でのぼるという衆目をひく企画を立てたのである。しばしば指摘されるように、ロイドの身体的上昇は、彼の経済的上昇を象徴している。そしてこの過程で、ロイドはビルの壁に設置された大時計と格闘することになる<sup>9</sup>。

*BTF* のマーティも経済的野心や成功の夢を抱いている。マーティの豊かさへの憧れは、映画の序盤のヒルバレーのシーンでごく端的に示される。時計台のまえで、新車の四駆に羨望のまなざしをむける様子が、視点ショットで描かれる。この直後の台詞はこうである。「そのうちきっと手に入れてやる。最高だろうな。あんな車で湖に行けたら」。同時に、マーティがこの直前に高校のバンドのオーディションに落選し、失敗の恐怖に苛まれていることも見逃せない。成功の夢と失敗の恐怖は表裏一体である。アメリカン・ドリームはひとを鼓舞すると同時に、不安にする。『要心無用』の冒頭、ロイドの恋人は彼にこういう。「あなたが失敗したら、胸が張り裂けてしまう」。一方、*BTF* の冒頭、マーティの恋人のジェニファーは落ち込む彼にこういう。「ドクがいつも言ってるでしょ。何ごともなせばなるって」。女性が男性にプレッシャーをあたえるか、励ますかという違いはあるが、物語の序盤で、成功こそが物語の明確なゴールとして設定されるという点は、両作品で共通する。そして成功の主体は男性であり、女性はその傍観者であるという点も同じである。

### 3. 人生の誤植

*BTF* の物語の現時は、映画公開と同じ 1985 年である。マーティはその 30 年前、1955 年にタイムトラベルする<sup>10</sup>。これは物語のなかで、ドクが次元転送装置の着想をえた年とされる。しかし、80 年代から 50 年代への遡行については、登場人物の個人的な事情をこえた、より社会的な意義を読み取ることもできる。すでに数多くの指摘があり、80 年代のアメリカには 50 年代へのノスタルジーがあった。大きな社会変革が生じた 60・70 年代を混乱の時代と見なし、それ以前の 50 年代をアメリカの黄金時代と捉える保守派の歴史観に、*BTF* は根ざしている<sup>11</sup>。*BTF* には

<sup>8</sup> 経済格差を糾弾する近年の映画『ジョーカー』(*Joker*, 2019) がロイドと真逆のベルソナをもつチャップリンに言及するのと比較すると興味深い。

<sup>9</sup> 『要心無用』の経済的成功の夢と時計の表象については、長谷川に詳しい。

<sup>10</sup> 映画のオープニングでマーティはドクの作ったアンプで後ろに吹き飛ばすが、これはそのあとのシーンでマーティがドクの作ったタイムマシンで過去に吹き飛ばすことの前兆と見なせる。また、映画のファースト・ショットはロングテイクだが、カメラが左右ジグザグに移動し(それは映画が描く時間のジグザグの動きと対応している)、その最後にスケボーがプルトニウムのケースにぶつかるといっても興味深い。ここですでに乗り物と原子力の結合が描かれているのである。

<sup>11</sup> *BTF* の 60 年代に対する視線、また本作が 1955 年を描くことの意味については、マターソン (Matterson) を参照されたい。マターソンはこの論考の最後に、マーティの祖父にあたる人物の台詞「ジョン・F・ケネディって誰だ?」をとりあげ、ここに 60 年代に対する文化的健忘症を読み取っている (Matterson 71)。一方、太田は *BTF* における 50 年代と 80 年代の短絡、および 60 年代と 70 年代の排除をやはり問題視しながらも、こうしたタイムトラベルのあり方を逆手にとること、すなわ

ロナルド・レーガンの名が登場する（50年代の映画館でバーバラ・スタンウィックとレーガンが主演した映画『バファロウ平原』[*Cattle Queen of Montana*, 1954]が上映中であるほか、ドクがマーティから80年代にはレーガンが大統領だと聞いて耳を疑う）。レーガンは1980年代に国民の50年代へのノスタルジーを鼓舞した大統領である<sup>12</sup>。1980年の大統領選挙で用いたキャッチフレーズは「アメリカを再び偉大にしよう」。21世紀にドナルド・トランプがこのフレーズをたくみに再利用したことは周知のとおりである。

*BTF*の50年代の描き方についてはさまざまな議論があるが、少なくとも80年代との対比において、50年代を輝かしい時代として描いているのは事実である。劇中の80年代と50年代のヒルバレーの描写を比較するだけでも、そのことは明らかである<sup>13</sup>。80年代のヒルバレーは完全にさびれた、また不健全な町である。多くの店のシャッターが閉じられ、映画館ではポルノ映画が上映中である。一方、50年代のヒルバレーは清潔で生氣に満ちている。ガソリンスタンドで車が磨かれる様子が描かれるが、町全体がまさに明るく輝いている。町の広場で国旗が掲揚される様子も描かれる。50年代、アメリカは好景気に沸いたが、国旗が上がる様子は国家そのものの上昇をあらわしている。以上のように、50年代には光り輝いていたアメリカが、60・70年代をへて落ちぶれたという見解が、ふたつのヒルバレーの描写に暗示されている<sup>14</sup>。じっさいのところ、50年代は抑圧の時代でもあったが（順応主義的な風潮が人種問題、経済格差、赤狩りの恐怖を覆い隠した）、この側面が*BTF*で掘り下げられることはない。

さらに深刻な問題がある。タイムトラヴェルを描く*BTF*には、過去や歴史は多少書き換えても構わないという思想が見え隠れする。その危険性はすでに多くの研究者や批評家が指摘してきた。この議論において、とくに問題視されてきたシーンに言及しておこう。映画の終盤、高校のダンスパーティーで、マーティがギターを演奏するシーンである。曲はチャック・ベリーの「ジョニー・B・グッド」(“Johnny B. Goode,” 1958)。ベリーは50年代を代表する黒人ミュージシャンにして、ロックンロールの始祖のひとりである。さきに確認するなら、*BTF*の見どころのひとつは、さまざまなものの歴史が集約的に描かれる点にある（たとえば映画のオープニングには、新聞、ラジオ、テレビが次々に登場し、メディアの歴史が描かれる）。ダンスパーティーのシーンでは、ギター奏法の歴史が描かれる。クロマティックラン、ウインドミル、ライトハンド、ダックウォーク（チャック・ベリーの得意技）など、ロック・ミュージシャンが開発した種々のギター奏法が、わずか一曲の演奏中に披露される。ここまでは単純に興味深い。問題は、その最中に次のような演出がある

ち、古いものと新しいものの単層的な時間感覚をこえた交差のうちに、支配的イデオロギーをかいくぐる要素を作品から読み解く可能性を提起している（太田『バック・トゥ・ザ・フューチャー』200）。

<sup>12</sup> *BTF*とレーガンの関係については、ジャスティス（Justice）を参照されたい。また、レーガンとアメリカ映画の関係については、ローギン（Rogin 1-43）や村田に詳しい。

<sup>13</sup> 原語はHill Valleyであるため、ヒルヴァリーと記したほうが音は近いが、本稿ではこれまでの日本での慣習にしたがい、ヒルバレーと記す。

<sup>14</sup> ヒルバレーやマーティの暮らすリオン団地——日本語字幕ではLyonはフランス語発音のリオンとなっているが、英語発音は動物のライオン（lion）と同じであり、団地の門にライオンの彫像が飾られていることから、ライオン団地かライオン団地と記すのがおそらくより正確である——の時代ごとの描き方については、マーフィー（Murphy）に詳しい。また、シェイルとストートは、ヒルバレーの衰退が町のある種の女性化として表象されている点に注目し、*BTF*の反フェミニズム的側面を浮き彫りにしている（Shail and Stoate 51-52）。



ことである。マーティが「ジョニー・B・グッド」を演奏中に、バンドのリーダー（ベリーの架空のいとこ）が、この時点（1955年）ではまだ「ジョニー・B・グッド」を作曲していないベリー当人に、この曲を電話で聴かせるのである。ロックンロールは黒人音楽に深く根ざしたジャンルだが、上記のような演出によって、このジャンルの始原に位置する曲のひとつを、白人のマーティがベリーに教えたという逆転が生じる。このように記せば、なぜこのシーンが非難されてきたかは明らかだろう。ここでおこなわれているのは、白人にとって都合のよいロックンロールの起源の書き換えである<sup>15</sup>。

ここで話はベンジャミン・フランクリンにもどる。*BTF*の説く「何ごとみなせばなる」というメッセージの大元をたどると、この18世紀の偉人に行きつくことは先述した。同じことは「過去は書き換えてもかまわない」にも言える。フランクリンは作家としての代表作『フランクリン自伝』(*The Autobiography of Benjamin Franklin, 1791*)の冒頭で、自分の人生を一冊の本にたとえた。そして本が再販されるときに誤植を修正するように、自分の人生のあやまちもできれば修正したいと述べた(フランクリン 4)。それは現実には不可能だが、異孝之が指摘するように、自伝ジャンルにおいては可能である。つまり、テキスト内で自分の過去にさかのぼり、それを美化して語ることは可能である。「自伝ジャンルとは時間を遡り歴史に介入することを許すタイム・マシン」である(異『アメリカ文学史』49)。異はさらに、この「フランクリンの時間観」ないし歴史への介入の姿勢を受け継ぐ作品として、マーク・トウェインの『アーサー王宮廷のコネティカット・ヤンキー』(*A Connecticut Yankee in King Arthur's Court, 1889*)や、ほかでもない*BTF*シリーズをあげている(異『アメリカ文学史』49)<sup>16</sup>。話をまとめると、実利のために人生や歴史の改変を肯定する思想は、*BTF*に固有のものではなく、フランクリン以後のアメリカ文化に長く深く底流するものにほかならない。この意味でも、*BTF*のオープニングにフランクリンが顔を見せるのは注目に値する。*BTF*はフランクリン思想のじつに忠実な映画のアダプテーションである。

フランクリンと歴史改変について述べたところで、触れておきたいことがある。フランクリンは自分の人生を書き換えたいと述べたが、フランクリンの人生を書き換えてしまった有名な児童文学がある。ロバート・ローソンの『ベンとぼく 天才ネズミ大かつやく』(*Ben and Me, 1939*)である。ジャーナリズム、発明、科学、政治など、多分野におけるフランクリンの功績は、じつは彼の友人であったネズミのエイモスの助言によって実現したものである。言いかえれば、このネズミが

<sup>15</sup> 精神分析理論の立場から、*BTF*における多様な水準の父子関係に注目した論考のなかで、エルセサーとバックランドはこの演奏シーンにおけるマーティの使命を、「もう一度ロックンロールの父親になる(あるいは『発明する』)ことによって(黒人の)ロックンロールを白人のまさにアメリカ的男性に『引き換え』そして『取り戻す』こと」と記している(エルセサー／バックランド 324)。一方で、このシーンについては、「今でこそ大衆化されたロックンロールが、実は黒人のリズム&ブルースを直接の産みの親としていることを観る者に改めて想起させる」(鈴木 124)という評言もある。*BTF*の人種表象に関しては、このシーンとあわせて、1955年のヒルパレーのカフェのシーンも問題になることが多い。ここでは、55年のゴールディー・ウィルソン(85年のヒルパレーの黒人市長)に、マーティが将来市長になるという発想をあたえたかのような描写がなされる。ふたつのシーンをあわせて論じた例に、シェイルとストート(Shail and Stoute 43-45)がある。

<sup>16</sup> フランクリンの歴史改変的想像力について、より詳しくは異『ニュー・アメリカニズム』(107-46)を参照されたい。付言すると、*BTF III*では墓石に記された文字が物語の展開に応じて変化する(つまり未来が書き換えられる)。当初ドクの名が記されていた墓石は、直接的には『素晴らしき哉、人生!』(*It's a Wonderful Life, 1946*)を意識したものだろうが、これもフランクリンとの関連で捉えると興味深い。異が指摘するように、フランクリンは22歳のときに自分の墓碑銘を考案し、そこで自分自身を本にたとえ、作者がそれを修正すると予告したからである(異『ニュー・アメリカニズム』137)。

いなければ、フランクリンの人生——そしてまたアメリカの歴史——は違っていた。そのような発想にもとづく作品である。作者のローソンにフランクリンをおとしめようという意図はなく、むしろこれは彼を子どもにも身近な存在として描くための方策であった (Elick 136-37)。興味深いことに、この小説をネズミに関係する映画会社が短編映画にしている。ディズニーである。邦題は『フランクリン物語』(Ben and Me, 1953)。ネズミがアメリカ史を築いたという作品を、ネズミによって発展した会社が映画化するというのは理にかなっている(もっとも『フランクリン物語』のエイモスとミッキーマウスは見た目はかなり違うのだが)。また、ローソンの『ペンとぼく』には、エイモスが帽子のなかに隠れ、そこからフランクリンに助言をあたえる描写がある(ローソン30-32)。これは『ダンボ』(Dumbo, 1941)や『レミーのおいしいレストラン』(Ratatouille, 2007)のネズミ(ティモシー/レミー)の同様の描写の先駆けである。

#### 4. 上昇と転落

歴史改変という観点から、今度は *BTTF* のエピローグを論じたい。ここで問題となるのは人種ではなく経済である。エピローグでは、「修正後」のマクフライ家の肖像が描かれる。マーティの1955年の行動が、1985年のマクフライ家——家族と、建物としての家の両方——を大きく変えたのである。「未来」に無事帰還したマーティが朝目をさまし、二階から一階に降りると、そこは見慣れた薄汚い居間ではなく、さながらモデルルームの一室のような居間である。以前は鬱々と暮らしていたマーティの家族は、いまや全員が人生を謳歌している様子である。身なりも明らかに高級になっている。かつて高校のストリックランド先生は「マクフライ家の人間は代々落ちこぼれと決まっている」と述べたが、「修正後」のマクフライ家を見てこれに賛同する者はいないだろう。

この新しい1985年の世界で、マーティの父ジョージは経済的成功を実現したわけだが、さらにエピローグでは、彼が学生時代から抱いていた夢も実現する。SF小説家になるという夢である。刊行された書籍を手にとり、ジョージは得意そうにこう述べる。「言ってるだろ。何ごともなせばなるって」。すでに見たように、これは映画の序盤のヒルバレーのシーンで、ドクの口癖として紹介された言葉である。それをジョージが口にする原因を作ったのは誰か。ほかでもない息子のマーティである。1955年の世界において、何ごとにも及び腰なジョージに、マーティはこの言葉を贈ったのである。この息子の言葉を胸に、ジョージはアメリカン・ドリームを実現させたわけである。フランクリンは『フランクリン自伝』を「愛する息子よ」(フランクリン3)という書き出しではじめ、息子ウィリアムに成功の秘訣を説いた。*BTTF*でも同様の継承がおこなわれる——ただし息子から父へという逆向きの流れで。こうしたなか、マーティの夢も実現する。映画の序盤のヒルバレーのシーンで羨望した新車を、両親から贈られるのである。マーティは感無量の面持ちを見せる



17。

このように、マクフライ家は一言で表現すれば、負け組から勝ち組へと転じた。逆に、勝ち組から負け組に転じた者もいる。ビフである。かつてジョージの会社の上司として、完全に彼を見下していたビフ。ジョージの自動車を壊しておきながら、その修理代はお前の保険金から出せと言ったビフ。その彼が、エピローグでは車の美装補修を生業としており、ジョージに雇われて彼の車にワックスを塗っている。ジョージはビフのずさんな仕事ぶりを注意する。上下関係が完全に逆転したのである。これは明らかに観客の笑いをとることを意図した演出である。一方で、ジョージがビフに、言いかえればホワイトカラーがブルーカラーに高圧的な態度をとることに、居心地の悪い思いをする観客もいるであろう。世界中で経済格差の問題が深刻さを増す 21 世紀の社会情勢を踏まえると、その印象はさらに強まらざるをえない<sup>18</sup>。

ここで前節までの考察も念頭に置き、アメリカン・ドリーム of 負の側面を整理しておこう<sup>19</sup>。第一に、アメリカン・ドリームは失敗の恐怖に加えて、敗者への蔑視をも生み出す。なせばなる、誰もが努力すれば成功できる、というのを裏返して考えれば、失敗はひとえに努力不足が原因ということになる。こうした敗者を切り捨てる思考が、アメリカン・ドリームの裏側にひそむ。第二に、アメリカン・ドリームはじつのところ排他的である。誰もが努力すれば成功できる、というときの「誰もが」が歴史的に（フランクリンの時代から）さしていたのは、白人男性である。なるほど、ドクは *BTF III* のエンディングで、マーティとジェニファーにこう述べる。「[ジェニファーの手にした紙の文字が消えた] その意味は、君たちの未来は白紙ということさ (It means your future hasn't been written yet.)。誰のでもそうだ。未来は自分で切り拓くものなんだ。すばらしい未来にするんだ。ふたりとも」(傍点引用者)。とはいえ、未来という白紙に何かを書き込めると想定される主体は、シリーズのロジックにしたがうと、基本的に男性（それも白人の男性）のようである。ジェニファーがよい例である。*BTF II* でジェニファーはドクとマーティと一緒に未来（2015 年）へと旅立つが、そこに着くやいなや、ドクに未来の装置で眠らされてしまう。そして *BTF III* の最後、冒険がほぼすべて終了したのちに、マーティという王子様のキスでようやく目をさます。ジェニファーはいわば現代の眠れる森の美女である (McCarthy 151)。

もっとも、無限の可能性の探求や未来への希望が、アメリカという国を歴史的に動かし、また世界中のひとをこの国に惹きつけてきたのもたしかである。この魅力と、その裏側にある危険性。*BTF* シリーズが体現するのはそのどちらか一方ではなく、その両方である。そしてまた、社会の変化をくりかえしながら、理想にひそむ矛盾を徐々に調整しようと試みてきたのも、アメリカという国の特徴である。この点はのちほど *TS* シリーズを論じるときに重要な意味をもつ。

<sup>17</sup> これと真逆のシーンがショーン・ベン監督の映画『イントゥ・ザ・ワイルド』(*Into the Wild*, 2007) にある。人生の余剰をそぎ落として生きたいという願いをもつ主人公（実在の青年クリストファー・マッカンドレス）は、高校卒業時に両親から車を贈るという提案を受け、苛立ちをあらわにする。

<sup>18</sup> 町山も *BTF* の思想的危険性を分析する論考のなかで、とくに歴史改変と競争の敗者への冷淡さを問題視している（町山 209-27）。

<sup>19</sup> フランクリンを端緒とするアメリカン・ドリームの文学史的な系譜とその問題点については、平石（15-33）を参照されたい。

## 5. 逃走の道

*BTTF* が公開されたのは 1985 年 7 月。公開直後から予想外の興行成績を記録し、続編の製作が決まった。ボブ・ゲイルが書き上げた続編用の脚本は長大なものであり、ここから *BTTF II* と *BTTF III* が生まれた。この二本の続編の撮影は、ほぼ間断なく進められた。

かくして *BTTF* シリーズはつごう三本の長編映画で構成されることになった。もっとも、比較的短期間で完結したことが一因だろうが、シリーズ全体をとおしてメッセージや思想に根本的な変化は見られない。さきに論じた歴史改変を肯定する思想は、むしろ続編でより積極的に打ち出されている。*BTTF* では、マーティとドクの行動の予期せぬ結果として歴史改変が生じたが、続編でふたりはより主体的に歴史を書き換えるのである。じっさい、*BTTF II* の終盤、ドクが「この作戦が成功すれば、この 1985 年は本来の 1985 年 (the real 1985) にもどる」というとき、「本来の 1985 年」という言葉で映画が想定するのは、マクフライ家が負け組だった 1985 年ではなく、勝ち組に転じた (つまり「修正後」の) 1985 年である (McCarthy 150)。主人公たちに有利な歴史が真実となる。

興行面では、*BTTF II* と *BTTF III* は十分な成功をおさめたが、*BTTF* には遠くおよばなかった。研究の量でも *BTTF* とふたつの続編では圧倒的な差がある。もっとも、先行研究が最初の映画の考察に偏りすぎてきたのも事実である。ここでは前節までの議論を踏まえて、*BTTF III* に少し触れておきたい。*BTTF III* を本格的に論じた先行研究は稀少である。そのひとつに、ジョン・エクスショーの論文「わが魂をヒルバレーに埋めよ、またはリバティ・バランスを KO した少年」(“Bury My Heart in Hill Valley, or, The Kid Who KO’d Liberty Valance”) がある。エクスショーは 1960 年代以降の西部劇ジャンルの歴史をふりかえりつつ、*BTTF III* に見られる過去の西部劇への言及を掘り起こす。マーティがヒルバレーに到着するシーンのカメラワークは『ウエスタン』(*C’era una volta il West*, 1968) に由来する、ドクが酔い覚ましのために飲む特製ドリンクは『エル・ドラド』(*El Dorado*, 1966) に由来する、等々。こうした指摘ののちに導かれる結論は悲観的である。*BTTF III* がいかに頻りに過去の西部劇に言及しようとも、あくまで表面的な水準にとどまっている。そこにはジャンルが描いてきた西部にまつわる神話へのいかなる洞察も、批評もない。簡単にまとめれば、エクスショーは以上のように主張する。

一方で、エクスショーが *BTTF III* に関して、控えめにはあるが評価する部分がある。映画の終盤、マーティがタネン——ビフ・タネンではなく、その祖先のビューフォード・タネン——との銃の決闘を避け、逃げようとする点である。このマーティの試みは失敗に終わり、結局敵を拳で倒すことになる。とはいえ、主人公が銃の決闘を回避しようとする点で、*BTTF III* は西部劇ジャンルの慣習を転覆している。これがエクスショーの指摘である (Exshaw 101-02)<sup>20</sup>。だが、もしこのよ

<sup>20</sup> ただし、エクスショーは論文後半では議論を修正し、同じシーンをジャンルの論理から外れるものとして批判している (Exshaw 106)。

うにジャンル論的な視点から、銃や決闘の表象に注目するにしても、さらに議論を深める余地がある。まず、古典期の西部劇にすら、稀少であるとはいえ、主人公が銃を捨てる例もあるのだから、それらに言及するとよいだろう<sup>21</sup>。また、そもそも西部劇ジャンルの決闘の原型は、オーウェン・ウィスターのウェスタン小説の金字塔『ヴァージニアン』(*The Virginian*, 1902)にある。その意味で、*BTF III*が『ヴァージニアン』を再三参照している点も、見落とすべきではないだろう<sup>22</sup>。

これに加えて、銃と帽子をめぐる演出にも注目したい。マーティはタネンを殴り倒したあと、銃(ピースメーカー)を彼の祖先であるシェイマスに渡す。するとシェイマスは銃を帽子に交換するという。シェイマスはマーティに帽子を貸した恩義があり、これはそれにまつわる冗談である。同時に、史上初の西部劇と呼ばれる『大列車強盗』(*The Great Train Robbery*, 1903)の伝統に関連づけると、この発言のジャンル論的な意味づけも可能になる。『大列車強盗』には次のようなシーンがある。洒落たシルクハットをかぶった男が西部のダンスホールに入ると、カウボーイハットの男たちが彼を銃でからかう。足下に銃弾を放ち、無理やり踊らせるのである。以後、多くの西部劇で変奏されてきた光景であり、後述するように、*BTF III*にもその一例がある。『大列車強盗』では、このあとのシーンで、カウボーイハットの男たちが列車強盗と銃撃戦をくりひろげ、勝利をおさめる。この西部劇で高い価値がおかれているのは、明らかに洒落た帽子よりも銃である。上述のように例外はあるが、西部劇ジャンルでは基本的には銃が問題を解決する。銃をなくすのにも銃が必要である。一方、*BTF III*では主人公マーティの銃が一度も火をふくことがない(射撃の遊び以外では)。さらに、その銃が帽子と交換されることが示唆される(付言すれば、シェイマスが好むのは、カウボーイハットよりはシルクハットに形の近い山高帽である)。本稿ではこれ以上の詳述は避けるが、こうした銃と帽子をめぐる西部劇の演出史を踏まえて、*BTF III*を再考する必要がある<sup>23</sup>。

いまジャンルの内部で議論を進めたが、じっさいには*BTF III*の決闘の回避は、西部劇以外の要素が西部劇に結びついて生じたものである。その要素とは『理由なき反抗』(*Rebel Without a Cause*, 1955)とベンジャミン・フランクリンとマイケル・ジャクソンである。まず確認すると、*BTF II*でマーティにある性格上の欠点に加えられた。彼は臆病と呼ばれると逆上し、衝動的な行動に走る。この性格ゆえに、将来を棒にふることが*BTF II*で示される。*BTF III*でもマーティは何度か臆病と呼ばれ、理性を失いかける。しかし、最終的にはその声に負けることなく自分を制御し、決

<sup>21</sup> ジョン・ウエインが決闘の直前に銃を捨てる『拳銃無宿』(*Angel and the Badman*, 1947)や、ジョエル・マクリーが銃弾の弾薬を病人の治療のために使う『西部の四人』(*Four Faces West*, 1948)を想起されたい。また、決闘の表象において、近年ジャンルに新たな一ページを加えたのが、ジャック・オーディアル監督の『ゴールデン・リバー』(*The Sisters Brothers*, 2018)である。この西部劇の登場がなければ、本文に記したようなかたちで*BTF III*の決闘の表象を論じることもなかったかもしれない。『ゴールデン・リバー』と西部劇ジャンルの決闘や暴力の歴史については、別途論考を公刊予定である。

<sup>22</sup> エクスショーも『ヴァージニアン』(ただし、ウィスターの小説ではなく、1929年の映画版)に触れているが、タネンの「笑え」という台詞が、『ヴァージニアン』の主人公の有名な台詞と一致することを指摘するのみである(Exshaw 100)。じっさいには、敵の挑発と名誉を守るための決闘という*BTF III*の枠組み自体が、『ヴァージニアン』に由来するものである。*BTF III*で決闘の時間が朝に設定されるのは、マーティ自身が作中で言及する『真昼の決闘』(*High Noon*, 1952)に加えて、日没前の決闘を描く『ヴァージニアン』のパロディであろう。また、エクスショーはドクとクララの恋の元ネタとして、ドク役のクリストファー・ロイドが出演した『ゴイング・サウス』(*Goin' South*, 1978)に言及している。同時に、クララが女性の教師である点において、これもやはり『ヴァージニアン』(主人公が東部からやってきた女性の教師と恋に落ちる)にその原型があることを強調しておきたい。

<sup>23</sup> ここではジャンル論的な観点から帽子に関する考察をおこなったが、*BTF*シリーズ全体の衣服とそれをまとうことの意味を多角的に分析したのが太田「タイムマシンとしての衣服」である。

闇から逃げ出すのである。周知のとおり、臆病と言われると逆上するという設定は、1950年代を代表する映画『理由なき反抗』に由来する。*BTTF III*のエピローグで描かれる自動車レースも『理由なき反抗』を意識したものである。『理由なき反抗』の自動車レースでは痛ましい事故が起こるが、*BTTF III*のマーティは自分をたくみに制御し、予定されていた事故を避ける。その結果、彼の未来が明るい方向に書き換わる。ここにフランクリンの思想がある。すなわち、自分をコントロールし、成功にいたるとするのは、明らかにフランクリン流の展開である（彼が成功のために説いた十三徳のひとつに「平静」がある〔フランクリン 192〕）。『理由なき反抗』で繊細かつ克明に描かれた青春期の痛みが、フランクリン的な実利主義によってかき消されたというのも事実だが。

また、マーティが戦うのをやめて逃げるのは、彼が西部劇の世界に紛れ込んだスラップスティック・コメディ的人物である以上、当然と言える。さらにこの背景に、キング・オブ・ポップの存在も認められる。代表曲「今夜はビート・イット」(“Beat It,” 1983)で、暴力に暴力であらうのではなく、逃走せよと歌ったマイケル・ジャクソンの精神が、マーティに宿っている<sup>24</sup>。*BTTF II*の2015年が舞台のシーンにおいて、マーティがグリフ（ビフの孫）から逃げる直前にカフェで流れている曲は、まさにその「今夜はビート・イット」である。また、さきほど『大列車強盗』のダンスホールのシーンに触れたが、*BTTF III*には明らかにこの系譜につらなるシーンがある。タネンが酒場でマーティの足下に銃弾を放ち、無理やり踊らせるのである。興味深いのは、マーティがここで19世紀西部では未知のステップを踏み、それによって痰壺をタネンにむけて飛ばし、勝利をおさめることである。この20世紀から来た男が披露するのは、マイケル・ジャクソンのムーンウォークにほかならない（図3）。ある見方をすれば、これもまた*BTTF*シリーズによる黒人文化の盗用の一例にすぎない。だが、視点を変えれば、ここでは白人中心のジャンル、西部劇の起源をマイケル・ジャクソンが変容させたとも言える。いずれにせよ、狭義の西部劇の観点のみで論じるだけでなく、こうした異種混濁性にも目をむけたほうが、*BTTF III*を考察する上でより有益であるにちがいない。



図3 『バック・トゥ・ザ・フューチャーPART3』(0:31:48)

## 6. *BTTF* から *TS* へ

<sup>24</sup> マイケル・ジャクソン自身は歌詞の意味を次のように説明している。「この曲は子供たちに、利口になるんだ、トラブルは避けたほうがいい、と訴えているのです。僕は、誰かに顔を蹴られた時に、もう片方の頬を差し出せと言っているのではなく、壁まで追いつめられて、逃げ場がない時以外は、暴力沙汰になる前に逃げ出してしまうと言っているだけなのです」（ジャクソン 210）。

本稿冒頭で予告したとおり、ここからさきは *BTF* シリーズを *TS* シリーズに接続する作業に着手したい。くりかえしになるが、*BTF III* のドクの有名な言葉に「未来は白紙」がある。いま提起したいのは、アメリカ文化史上、*BTF* シリーズの残した白紙に新しい物語を描いたのが、*TS* シリーズだという見方である。*BTF* シリーズはアメリカという国がそうであるように、未完のプロジェクトであり、その補完を *TS* シリーズが試みつつけている、というのは言い過ぎだろうか。ともあれ、直接的な関係があるわけではないが、*BTF* シリーズと *TS* シリーズは数多くの共通点を有している。しかし一方で、根本的な差異もそなえている。両者を比較考察することによって、見えてくるものは非常に多い。

まずは両シリーズの共通点を整理しよう。たとえば、主人公が小さいことがあげられる。*BTF* シリーズのマーティは、チャップリンやキートンらのスラップスティック・コメディのスター同様、小柄である（マーティ役のマイケル・J・フォックスの身長は160センチ台前半）<sup>25</sup>。大男のビフ（やその子孫・祖先）とは対照的であり、両者の身長差を強調し笑いをとる演出もシリーズ全般に見られる。一方、*TS* の主要登場人物はおもちゃであるから、当然人間よりもはるかに小さい。そのおもちゃが力をあわせ、必要とあれば、おもちゃにとっては巨人のごとき人間にも立ち向かう。さらに、おもちゃのなかにも多種多様なサイズがあり、それを生かした演出も *TS* シリーズの大きな魅力である（Kemper 46-52）。

さらに議論を進めよう。*TS* シリーズはタイムトラベル映画ではないが、さまざまな時代のおもちゃが集まることによって、複数の時間の交錯が生じているとも言える。50年代——*TS* シリーズは90年代以降の時代を描くが、主人公のウディは50年代に誕生したおもちゃである——や、この時代に生まれた郊外文化が重要である点も、両シリーズの共通点としてあげられる<sup>26</sup>。ノスタルジーの要素が若い観客だけでなく、より広範な観客への訴求力を生んでいる点も肝要である。*TS2* のクライマックスの飛行場のシーンで、ウディは製作が打ち切られた『ウディのラウンダップ』の最終回を実現させる。これは過去の修正と見なせなくもない。また、これは70年代以降のアメリカ映画に頻出するテーマだが、強い父の不在、または父そのものの不在というテーマも、両シリーズに見られる<sup>27</sup>。ひとつの映画ないしシリーズに複数の映画ジャンルが入り乱れている点（これもまた70年代以降のアメリカ映画の特徴である）、さらにそのなかでパディ映画の要素が主軸をなしている点もつけ加えたい。あるいは、登場人物が他者から拒絶される恐怖におびえている点もある。*BTF* のマーティと、*TS* の恐竜のおもちゃのレックスは、映画の序盤で同じセリフを

<sup>25</sup> マーティが精神的にロイドに近いことはすでに考察したが、ロイドは比較的長身であったから、マーティは身体的には、ここで指摘したとおりチャップリンやキートンに近いと言える。

<sup>26</sup> ただし、後述するとおり、*TS2* には同質性を求める1950年代への批判的視点がある。

<sup>27</sup> クレマーは、『スター・ウォーズ』（*Star Wars*, 1977）以降のハリウッド映画における父の表象の歴史をふりかえりつつ、*TS* においておもちゃがアンディの父の代役をつとめていることや、物語の展開上、父の不在が重大な問題を形成しないことに注目している（Krämer 15-17）。じっさい、シングルマザーの家庭が無標の存在として描かれていることは、*TS* の大きな特徴と言える。



口にするのである。「そんなふうには拒絶されたら、とても耐えられない」<sup>28</sup>。

フロンティアもまた両シリーズを論じるさいの重要なキーワードである。もともとフロンティアは19世紀の西漸運動に関連して使用されることの多い歴史的概念である。一般に19世紀末の西漸運動の終わりとともに、フロンティアも消滅したと言われる。開拓すべき西部の土地はもはやなくなったということである。一方で、アメリカは西部のフロンティアの消滅後、空や宇宙を新しいフロンティアと見なし、それらの開拓を推進してきた。飛行機乗りや宇宙飛行士がときに空や宇宙のカウボーイと呼ばれるのは、新旧のフロンティアの連続性をよく物語っている。アメリカはさらに、かつて西部がもたらしたと同様の、あるいはそれ以上の豊かさを保証するものとして、科学やテクノロジーのフロンティアの開拓を進めてきた。以前別のところでも論じたように、核や原子力すらもアメリカにとってはフロンティアの一部である。西部を主要舞台として進んだ20世紀の核開発は、しばしば19世紀の西部開拓の歴史になぞらえられ、神話化されてきた（拙著『荒野のオデュッセイア』24-25）。

こうした歴史を踏まえれば、なぜTSシリーズの主人公がカウボーイとスペース・レンジャーであるかが理解できる。彼らはアメリカが開拓してきた新旧のフロンティアのヒーローである。TSシリーズの代名詞というべきアンディの部屋の空と雲の壁紙は、カウボーイとスペース・レンジャー、西部と宇宙を空間的につなぐものと見なせる。一方、BTTFシリーズでは、デロリアンがフロンティア・マシンとでも呼ぶべき役割を演じる。この自動車兼タイムマシンは、それ自体、最先端のテクノロジーであるのみならず、シリーズをとおして核とも空とも西部とも密接に関係するのである。BTTF IIIでマーティが19世紀西部にタイムトラヴェルするときに着る衣装に、原子マークが入っていることや、本作のエンディングで19世紀西部の代表的乗り物たる機関車が空を飛ぶことも付言しておこう。

あるいは、ディズニーとの関係はどうだろうか。TSは言うまでもなくピクサーとディズニーの共同製作映画である。一方、BTTFはディズニーに拒絶された映画である。いまとなつては信じがたいが、1985年に全米興行収入第一位に輝いたBTTFは、企画段階から映画会社の引く手あまただった作品ではない。むしろ多くの映画会社がこの映画を拒否した。そのうちの一家がディズニーであった。物語の内容が不健全と映ったことが理由である。「母親と息子が恋に落ちるような映画を作るわけにはいかない」（クラストリン／アタマニアック 20）。ゼメキスとゲイル自身、ディズ

<sup>28</sup> マーティの台詞の原文は“I just don’t think I can take that kind of rejection.”、レックスの台詞の原文は“I just don’t think I could take that kind of rejection.”である。具体的に記せば、マーティはレコード会社に才能がないと言われることを、レックスはほかの恐竜のおもちゃに取って代わられることを恐れている。TSのキーワードのひとつにreplaceがある。アンディ少年がバズを自分のベッド（ふだんはウッディがいる場所）に置いたとき、レックスはウッディにこう述べる。「取って代わられたの？（Have you been replaced?）」。日本語字幕では「捨てられちゃったの？」と訳されている。replaceにはさらに「クビにする」という意味もあるから、これは「クビになったの？」とも訳しうる。ちなみに、TSの製作において重要な役割をはたしたスティーブ・ジョブズとジョン・ラセターはともに会社（アップルとディズニー）からクビになった経験をもつ。一方、BTTF IIの物語内で会社をクビになるのは、2015年、中年になったマーティである。

TSは先行映画の引用を多くふくむが、BTTF関連ではほかにも、レックスの別の台詞「ケンカは苦手なんだ（I don’t like confrontations）」がマーティの父の台詞と一致すること、ポテトヘッドの台詞のひとつ「何見てんだよ、このホッケーバック野郎（What are you looking at, ya hockey puck?）」がビフの台詞「何見てんだよ、この馬鹿野郎（What are you looking at, butthead?）」を想起させること、シドの寝相がマーティのそれに似ていることなどがあげられる。



ニーに製作を依頼するのは気が進まなかったと言われる(クラストリン/アタマニアック 20)。最終的にはユニバーサル映画として完成した *BTF* には、しかしディズニーへの言及が散りばめられている。50年代のヒルバレーのシーンでは、レコードショップで当時の新曲「デビー・クロケットの唄」(“The Ballad of Davy Crockett”) が販売中である。この曲は一世を風靡したディズニーの実写ドラマシリーズ『デビー・クロケット』(*Davy Crockett, 1954-1955*)——TV番組『ディズニーランド』(*Disneyland, 1954-1958*)のなかで放映された——の主題歌である。その後、マーティが母の家で食事をとるシーンでは、母の弟が室内であるにもかかわらず、毛皮の帽子をかぶっている。これは当時飛ぶように売れた『デビー・クロケット』の関連商品である。スティーヴン・スピルバーグは少年時代、この帽子をなかなか購入できず、それまでのあいだ、友人と遊ぶときはメキシコ軍の敵将サンタ・アナの役をさせられたという(能登路 194)。ちなみに、*TS2* には『ウッディのラウンドアップ』(*Woody's Roundup*) という架空の西部劇人形劇とその関連商品が登場するが、これは50年代の『デビー・クロケット』のブームを意識したものだだろう。また、*BTF* の家族写真のなかでマーティの兄はミッキーマウスのTシャツを着ている。このように、*BTF* はディズニーに拒絶された映画であるにもかかわらず、ディズニーへの言及を排除してはいない。

じっさいのところ、*BTF* はディズニー——会社というよりも、その創始者であるウォルト・ディズニー個人——と思想的に相性がいい。たとえば、過去を理想化する傾向。*BTF* が 1955 年のヒルバレーを光り輝く町として描くことは先述のとおり。くしくも 1955 年に開園したディズニーランドにこれに相当する「町」がある。パークの入り口近くにあるメインストリート USA である。これはウォルトが少年時代をすごしたミズーリ州マーセリーの町並みを再現したものだが、そこには明らかに過去の理想化がともなっている。じっさいのマーセリーの町並みがそうであったよりも、明らかに美しく清潔に構築されているのである。あるいは、科学とテクノロジーへのあくなき信頼。アメリカ映画でよくあるように、*BTF* では科学とテクノロジーがトラブルを引き起こすが、それを解決するのもまた科学とテクノロジーである。タイムマシンの燃料にプルトニウムが使用される点からもわかるように、*BTF* は原子力使用に関してもきわめて楽観的である。ウォルト・ディズニーもまた科学やテクノロジーを肯定的に捉え、人類がそれによって明るい未来を築くと信じていた。ディズニーランドのトゥモローランドのエリアや、ウォルトの晩年の実験的未来都市エプコットの構想を見るだけでも、それは一目瞭然である。ウォルトの原子力信仰も有名である。げんにウォルトは『ディズニーランド』の一エピソードとして、原子力のすばらしさを描く『わが友原子力』(*Our Friend the Atom, 1957*) を製作している<sup>29</sup>。

このように、*BTF* は企画段階でディズニーに拒否されたにもかかわらず、思想的にはディズニーに近い映画である。じつはこれとは逆のことが *TS* に言える。ディズニーと共同製作でありながら、思想的にディズニー(そして *BTF*) とは対照的な側面をもつ映画である。それはいったいど

<sup>29</sup> シェイルとストートも、*BTF* の世界観とディズニーランドの各エリアの世界観の対応関係を指摘している(Shail and Stoaite 63)。また、原子力に関しては、ちょうど 1955 年(*BTF* でマーティが旅する年)までは原子力を楽観視する向きが強かったことや、80年代半ば(*BTF* の製作および公開の時期)にレーガン政権下でふたたびそうした傾向がよみがえったことを指摘している(Shail and Stoaite 65-76)。

ういうことだろうか。

## 7. おもちゃと缶詰

*BTF* シリーズと *TS* シリーズの共通点ではなく相違点にも光をあてるために、ここで論じるべきは *TS* のバズ・ライトイヤーである<sup>30</sup>。バズはこの映画に自分は本物のスペース・レンジャーだと誤認したキャラクターとして登場する。その彼が自分はおもちゃにすぎないと気づく重要なシーンが物語の中盤にある。そこでバズが偶然にも目撃することになるのは、バズ・ライトイヤーのおもちゃのコマーシャルである。崇高な使命をうけた唯一無二の存在であると信じていた自分は、じつは工場で大量生産されたキャラクター商品のひとつにすぎなかった。バズはこの痛切な事実を突きつけられ、茫然自失の状態におちいる。ディズニーは当初 *TS* をこの会社が得意とするミュージカルとして製作する意向であったが、監督のジョン・ラセターはそれを拒否した。もっとも、劇中歌がキャラクターの心理を代弁することはある<sup>31</sup>。バズが自分の出自を知ったあとに流れる「幻の旅」(“I Will Go Sailing No More”) はその一例である。「今はっきりとわかったよ 自分が誰で何なのか もう僕は銀河を航海できない」。この途中でかつてウッディに言われた言葉が頭に響く。「君はおもちゃだ、飛べないさ」。

もっとも、ここから歌詞の調子が変わる。「いや違う 飛べるはずだ 心からそう願えば」。可能性の否定から肯定へ。内容的にこれに似た台詞のやりとりが *BTF* にある。映画の序盤の学校のシーンで、「マクフライ家の人間は代々落ちこぼれと決まっている」と早口でまくしたてるストリックランド先生に、マーティが「ええ、でも歴史は変わりますよ」と言い返すのである<sup>32</sup>。可能性を否定する声に耳を貸さず、不可能を可能に変えようとする意志。バズとマーティはこの意志を共有している。そしてマーティはじっさいに歴史を変えてみせる。では、はたしてバズはどうだろうか。

「いや違う 飛べるはずだ」。この内なる声に励まされたバズは、「無限のかなたへ、さあ行くぞ」という決め台詞を口にして、階段の手すりから飛び立つ。*TS* はディズニーとの共同製作であるが、旧来のディズニー映画であれば、ここで奇跡が起きてバズは空を舞うにちがいない。ところが、バズは重力から自由になることなく、あっという間に落下してしまう。そこで歌われるのは次のような歌詞である。「やっぱりもう 宇宙は飛べない」。マークス・マロニーは「幻の旅」を『ピノキオ』(*Pinocchio*, 1940) の「星に願いを」(“When You Wish upon a Star”) と対比させつつ、こう論じている。「バズは逆さまのピノキオになったのである。ヒーローはおもちゃにすぎないのだ」(Maloney 35)。*BTF* でドクの言葉として紹介されるフランクリンのメッセージは、「何ごともなせばなる」、「その気になれば、どんなことでもできる」であった。ウォルト・ディズニーもこれとほぼ同義の

<sup>30</sup> 本稿執筆時点(2022年5月)では公開前のため未見だが、2022年6月に*TS*シリーズのスピンオフとして、バズを主人公とするSFアニメーション映画『バズ・ライトイヤー』(*Lightyear*)が公開予定である。

<sup>31</sup> *TS*のミュージカルの側面については、スミス(Smith)に詳しい。

<sup>32</sup> 原文は“History is gonna change.”である。日本語版では、吹替でも字幕でもこの台詞はマーティを主語に「僕が歴史を変えてみせます」と訳されてきた。原文とは意味合いがいささか異なる。もっとも、本文で論じたとおり、*BTF II*と*BTF III*ではマーティはより主体的に歴史を変えていくから、この訳の内容は事後的に見れば正解とも言える。

言葉を残している。マロニーも引用するように、その言葉とは「夢として抱けるなら、実現できるはずだ」(Maloney 29)である<sup>33</sup>。不可能なことは何ひとつないのである。こうしたドクやディズニーの思想に対して、TSのメッセージは、「その気になっても、できないことはある」である<sup>34</sup>。この限界を引き受けた上で、おもちゃとして何を大切に、どうふるまっていくかという点を、TSは問いかける。TSはおもちゃを主人公とするアニメーション映画であり、もっぱら子どもむけの映画と見なされがちである。しかし、その内部にはこうした人生の苦み、いわば大人の味がひそむ。それはわれわれにとって必要な苦さである。BTFが唱えるアメリカン・ドリームを突き詰めると、前述のような問題点ないし毒素が生じるとすれば、TSのやや冷めた世界観は、その一種の解毒剤として機能しうるものである。

この関連で、TSのヴィジュアル・スタイルについても論じておきたい。トム・ケンパーが指摘するように、そのスタイルは過去のディズニーが参照した19世紀ヨーロッパの風景画ではなく、アンディ・ウォーホルに代表される20世紀のポップアートを想起させる(Kemper 8-10)。ポップアートとの関連性は、製作スタッフの美術的嗜好だけで説明できるものではない。ポップアートは機械によって大量生産された商品を頻繁に主題とした。コンピュータによって製作されたアニメーションが、色彩や事物の造形や構図の面で、ポップアートに接近するのは必然である。じっさい、旧来のディズニーは多くの場合、自然界を描いたが、TSが描くのは現代都市生活と商業的世界、というよりも商品の世界である。なにしろ主人公が商業製品なのだから。TS製作当時のコンピュータ・アニメーションは、人間の顔の肌理や動きを描くことは不得手であった。逆に、プラスチックなどの質感を描くことには長けていた。世界初の3Dコンピュータ・アニメーションの長編作品であるTSが、人間ではなくおもちゃを主人公に選んだのは、理にかなった選択であった(Kemper 13)<sup>35</sup>。TS2にはポップアートの代表作によく似たショットもある。おもちゃ屋の店内に大量のバズ・ライトイヤーの人形が並べられているのだが、これはケンパーが論じるとおり、ウォーホルの『32のキャンベル・スープ缶』(32 Campbell's Soup Cans, 1962)に酷似している(図4)(Kemper 11-13)。

<sup>33</sup> この言葉の大元の出典はウィリアムズ(94)である。

<sup>34</sup> マロニーが言及するように、TSと比較的公開年が近い『ファイト・クラブ』(Fight Club, 1999)に次の台詞がある(Maloney 40)。ブラッド・ピット演じるタイラー・ダーデンの台詞である。「俺たちはみんなテレビにそそのかされてきた。いつの日か億万長者か映画スターかロックスターになれるって。でも違う。少しずつその現実気づくんだ。TSは『ファイト・クラブ』のニヒリズムを有しないし、物質主義に反旗を翻す映画でもないが、アメリカン・ドリームへの批評性は『ファイト・クラブ』と通底する。

本稿はピクサーとディズニーを対比的に論じるマロニーに多くを負うが、一方で、TSの内部にこの二社の関係を読み取ることも踏まえて、ハスウェル(Haswell)は、ウッディをディズニーないし旧来の手書きアニメーションの象徴、バズをピクサーないし新しいコンピュータ・アニメーションの象徴と見る従来の見解を拡張するかたちで、TSシリーズの各長編の物語を両社の緊張・対話関係のメタファーとして読み解いている。

<sup>35</sup> これもケンパーが詳述していることだが、TSの序盤には本作が当時真新しかった3Dコンピュータ・アニメーションであることを踏まえて、はじめて深く理解できる演出が少なくない。映画の冒頭、ポテトヘッドがまずはアンディの描いた二次元の絵として登場し、その直後に本来の立体的なおもちゃとして登場するのも、映像史における手書きのアニメーションから3Dコンピュータ・アニメーションへの移行を表現するものと見なせる(Kemper 38)。また、サマーズによれば、TSに最初に登場するキャラクターがポテトヘッドであるのは、本作に登場する実在のおもちゃのなかで、もっともよく知られたものだからである(Summers 129)。以上を総合して言えば、TS公開当時の観客は、見慣れたポテトヘッドがまずは子どもの二次元の絵として登場し、そのあとに同じおもちゃが自分たちの知るのとそっくり同じ姿で、つまり三次元で登場するのを目にしたということになる。さきに画面に提示されるアンディの絵は、この三次元的な描写の前座のようなものである。



図4 『32のキャンベル・スープ缶』 出典：MoMA Learning, [https://www.moma.org/learn/moma\\_learning/andy-warhol-campbells-soup-cans-1962/](https://www.moma.org/learn/moma_learning/andy-warhol-campbells-soup-cans-1962/).

ケンパーの見解をさらに一步推し進め、*TS* とウォーホルを思想的に比較することもできる。ウォーホルがポップアートの世界を切り拓いた背景に、抽象表現主義への反発があったのは周知のとおりである。この俺を見よとばかりに、巨大なキャンバスの上に個性と激情をぶつける抽象表現主義の絵画を、ウォーホルは忌み嫌った。彼はむしろ没個性的なもの（たとえば商品のパッケージ）を、没個性的な手法（シルクスクリーン）で描くことを選んだ。その代表作が『32のキャンベル・スープ缶』である。同じものが揃っていて、何が悪いのか。ウォーホルのよく知られた発言に次のものがある。「ぼくは誰もが機械になるべきだと思う。誰もが誰もを好きになるべきだと思う」。宮下規久朗はあえてオリジナリティを否定するウォーホルの姿勢を考察するなかで、上記の発言を次のように読み解いている。ウォーホルが言いたいのは「人々が自らの個性を超えてお互いの間の共通性を認識し、他者と共鳴・協働・共生すべき」（宮下 41）ということだと。興味深いことに、これは *TS* のメッセージとみごとに一致する。本作には多種多様なおもちゃが登場する。そのめいめいに個性があり、各自がそれを生かして行動する。一方で、おもちゃとしての共通性もある。子ども——ウディたちの場合は、アンディ少年——を喜ばせること、安心させること。少年時代のアンディ・ウォーホルに、キャンベル・スープ缶がそうしたように<sup>36</sup>。それぞれ自意識に深く囚われていたウディとバズが、お互いの「共通性を認識し、他者と共鳴・協働・共生」し、アンディや仲間たちのもとに帰り着く。それが *TS* という映画である<sup>37</sup>。

<sup>36</sup> アンディ・ウォーホルの本名はアンドリュウ・ウォーホラ。東欧系移民の息子である。宮下によれば、ウォーホルがキャンベル・スープ缶をモチーフにした理由は、そのパッケージのデザイン性に加えて、保存性と味の安定感にある。ウォーホルの母はキャンベル・スープ缶を買い置きしており、少年時代のウォーホルは昼食としてこの缶詰を食べることが多かった。それはウォーホルにとって「おふくろの味」であった（宮下 55-56）。

ケンパーの研究を参照しつつ、*TS* をより新しい世代の美術家であるジェフ・クーンズと比較したのが、ウェルズ (Wells) である。*TS* とアメリカ美術の関係については、さらに考察の余地がある。

<sup>37</sup> とはいえ、一方で *TS* は単純な勧善懲悪の物語だと見る向きもあるかもしれない。たしかに本作には明確な悪玉がいる。おもちゃを破壊することを好むシドである。ただし、多くの論者が述べるように、*TS* に登場する人間のなかでシドはもっとも興味深い——少なくとも、もっとも丁寧に描かれた——キャラクターである。また、明るい部屋で暮らすアンディが精神分析で言うところの意識であるとすれば、暗い部屋に暮らし、破壊行為にいそむシド (Sid) はいわばイド (id) ないし無意識であると見なせる。精神分析の観点からアンディとシドの関係に注目した論考としては、バトキン (Batkin) がある。ひとつ興味深い事実をつけ加えるなら、*TS* ではシドの部屋に原子力のマークのステッカーが貼られているが、*TS3* ではアンディの空想遊びのなかに核兵器を模した爆弾 (サル爆弾) が登場する。ふたりの子どもの関係については、また別の機会に詳述することにしたい。

## 8. TS2 以後の展開

*BTF* シリーズが比較的短期間で完結したのに対して、*TS* シリーズは現在まで継続中である。このように製作期間が比較的長期にわたることが一因となり、*BTF* の場合と比べると、各長編作の思想やメッセージはそれなりに変化にとむ。各長編作の詳細な論考は別の機会にゆずるが、その予備作業として、第二作以降のポイントを簡単に確認しておきたい。

*TS2* と *TS3* については、本稿の冒頭で触れたディートマー・マイネルの研究を参照しつつ論じよう。*TS2* が描くのは、モノカルチュラリズムとマルチカルチュラリズムの対比である (Meinel 64-65)。ウッディやバズをはじめ、アンディの所有するおもちゃは出自も種類も多様であり、これがそのまま現代アメリカの多文化主義の象徴となっている。*TS* ではこの点はさほど強調されなかったが、*TS2* ではこれとは逆に同質性にもとづくおもちゃのグループが登場し、アンディの部屋に暮らす多文化主義的なおもちゃのグループと対比される。すでに触れた『ウッディのラウンドアップ』という西部劇人形劇のキャラクターである。全員が同じ番組から生まれた、西部開拓時代のアメリカをモチーフとするキャラクターたちである (カウガールと馬と金鉱掘り)。ウッディはもともとその一員であった。両グループのどちらにも帰属すべきか深く悩みながらも、ウッディが最終的に選択するのは、より現代的でマルチカルチュラルなおもちゃのグループである (カウガールと馬もこれに合流する)。つづく *TS3* では、ある種の階級構造の問題に焦点があてられる。作品の主要舞台はサニーサイド保育園である。そこでは上の年齢のクラスに所属するおもちゃは、子どもたちから愛情豊かなあつかいを受ける。他方、下の年齢のクラスに所属するおもちゃは、玩具生命がおびやかされるほどの手荒いあつかいを受ける。この理不尽な階級構造は完全に固定されており、下層のおもちゃが上層へと這い上がる余地はない。もともと、専制君主であるロツォが去ったのち、低学年の子どもの相手をする労働を全員に割り振るシステムが導入され、サニーサイド保育園に平等がもたらされる (Meinel 213)<sup>38</sup>。

*TS4* については、筆者自身が別のところで詳述したが、その内容を簡単にまとめておこう (拙論「転がり草のゆくえ」)。*TS4* は *TS3* の問題をより深く掘り下げるかたちで、チャンスの平等性を問う。*TS3* のサニーサイド保育園のおもちゃは、子どもがすでに成長した家庭から寄贈されたものである。つまり、おもちゃは少なくとも一度は子どもに遊んでもらった経験をもつ。最初のチャンスをものにしたおもちゃがここに集っているのである。保育園での生活は彼ら彼女たちにとっては

---

もう一点補足すると、*BTF* から *TS* への思想的転換の背景に、レーガン政権下の 1985 年とクリントン政権下の 95 年の時代状況の変化を見ることもできる。しかしそれ以上に、本稿で論じたとおり、初期の 3D コンピュータ・アニメーションという形式面の特徴が *TS* の描く内容にも影響をあたえている点が、映像文化史的な観点から見て肝要である。

<sup>38</sup> マイネルは、ウッディたちのサニーサイド保育園への旅をピューリタンの「荒野への使命 (errand into the wilderness)」をもじって「デイケア荒野への使命 (errand into the daycare wilderness)」(Meinel 210) と呼び、アメリカの宗教的使命やそれにもとづく対外政策の伝統から *TS3* を読み解いている。同時に、映画のエンディングに関しては、ウッディとその仲間がアンディからボニーへ、つまり男性から女性に譲渡されることや、ボニーのおもちゃに日本やドイツ関連のもの (トトロやミスター・ブリックルパンツ) やクイアなキャラクター (ユニコーン) がいることに、多様性の包摂を読み取っている (Meinel 215-16)。



セカンド・チャンスである。*TS3*のエンディングでウッディやバズは、青年となったアンディの家を去り、少女ボニーの家で暮らすことになる。これもセカンド・チャンスである。もう一度人生をやり直すこと。セカンド・チャンスはその意味で、一種のタイムトラヴェル、あるいは過去の書き換えとも見なせる。*TS4*は、このセカンド・チャンスをめぐる映画である。なにしろ作品の主要舞台のひとつが、セカンド・チャンス・アンティークと呼ばれる骨董品店なのだから。ところが、物語が進むにつれて、徐々に重要な企図が見えてくる。映画が主眼をおくのは、ウッディたちのセカンド・チャンスではない。そうではなく、すでにセカンド・チャンスに恵まれたおもちゃが、ファースト・チャンスにすら失敗したおもちゃに、何をなしうるのかという問題である。*TS4*のキーパーソン（あるいはキードール）というべきギャビー・ギャビーは、出荷時点でヴォイスボックスに不良があったため、子どもに一度も愛されたことがない。「一度でいいから味わいたい。そのチャンスをちょうだい。なんだったってするわ。あなたのように愛されるなら」。物語の終盤、この言葉を聞いたウッディは、自分のヴォイスボックスを彼女にゆずる決断をする。ギャビー・ギャビーがおもちゃの女の子だというのも重要である。映画のエンディングでウッディがカウガールのジェシーに保安官のバッジを渡す（つまりリーダーの座をゆずる）ことも付言しておく。このように *BTF* シリーズから約30年後に公開された *TS4* には、男性中心主義な価値観の見直しも導入されている。

## 9. テクノロジーの驚異

本稿では *BTF* と *TS* の両シリーズの接続を試みたが、これはその可能性のほんの一端にすぎない。本稿の結びにかえて、今後の考察のプレリユードとして、ここまでとは別の観点から *BTF* と *TS* の類似シーンを比較しておきたい。

その前段としてまず述べておくと、アメリカ映画には、登場人物が大自然や最先端のテクノロジーを目撃し、我を忘れるほど驚くという描写が非常に多い<sup>39</sup>。その好例がスティーヴン・スピルバーグ監督の『ジュラシック・パーク』(*Jurassic Park*, 1993)にある。古生物学者らが、最新科学でよみがえった太古の自然界の王者、恐竜をはじめて目撃するシーンである。構図、カメラワーク、編集、演技、音楽。そのすべてが混然一体となり、登場人物の驚きを強調し、映画の観客にもそれ

<sup>39</sup> 超越主義の時代からポストモダンの時代まで、アメリカ文学史において驚異が一貫して重要な主題であることを論証したのはタナー (Tanner) である。また、巽孝之が注目するように、タナーは驚異の対象が自然から言語へ、さらには都市やテクノロジーへと変遷したプロセスを跡づけ、そのなかで映画館というテクノスケープにも言及した (高山/巽 27)。より具体的に言えば、タナーがとりあげたのは、ウォーカー・パーシーが『映画狂時代』(*The Moviegoer*, 1961)で描いた昔ながらの街中の映画館である。タナーは主人公の映画館通いの習慣と驚異に対する希求を、彼を取り巻く疎外的状況と結びつけて論じた (Tanner 349-55)。一方で、タナーが考察した実存主義的文脈からは離れるが、1950年代以降に発達し、新たな驚異を生み出した種々の大型スクリーンも、驚異の視覚文化史を考える上で見逃せない。その代表的存在であるシネマの宣伝文を引こう。「シネマの経験は言葉には翻訳できない・・・シネマを信じるには、それを観なければならない・・・シネマは現実よりもリアルだ・・・天賦の才能の象徴であり、娯楽の世界における無二の新しい驚異」。この宣伝文が掲載された広告は『これがシネマだ』(*This Is Cinerama*, 1952)のブルーレイ所収の特典で見ることができる。じっさいのところ、タナーはアメリカ文化に知性の働きよりも驚異の感覚を優先する傾向があると説いたが、この宣伝文はそれを端的にあらわすものとも見なせる。



を味わわせる。後世の観客の目から見て、恐竜のCGが多少古びて見えることはあっても、このシーンがもたらす昂揚感が減じることはないだろう。

*BTF* でこれに該当するのは、映画の序盤、タイムマシンとして改造されたデロリアンが突然消失するのを、マーティとドクが目撃するシーンである<sup>40</sup>。テクノロジーの驚異を描くアメリカ映画の典型的なシーンである。一方で、*BTF* ならではの特徴もある。本作に登場するタイムマシンが、最新のテクノロジーでありながら、どこか懐かしさを感じさせるということである。シェイルとストートが指摘するように、デロリアンは80年代に誕生しながらも、映画公開の時点ですでに販売台数の低迷していた車であった。また、映画でタイムマシンとして改造するために後付けされた部品や装置も、80年代としては古風なものばかりである (Shail and Stoate 60)。本作のタイムマシンおよびタイムトラベルの表象は、21世紀の観客には古めかしい印象をあたえるが、それは1985年当時の観客にすら、いくらか古く映ったはずである。*BTF* は未来的テクノロジーをも過去の郷愁に染める<sup>41</sup>。じっさい本作のテクノロジーは、『ジュラシック・パーク』や同時代の『ターミネーター』(The Terminator, 1984) のそれと比べて格段に牧歌的に描かれており、ドクがときおりその危険性に震えようとも、結局は人間を根源的におびやかすことはない。

*BTF* の描くテクノロジーの驚異の特質を、時代をさらにさかのぼって考察することもできる。ここで言及したいのは、フレッド・ネイディアスが呼ぶところのワンダー・ショーである。1830年代・40年代、市場経済の発展や科学的関心の高まりを背景に、科学とマジックの結合から成り立つ見世物が興隆をとげた。これがワンダー・ショーである (Nadis 10)。その主たる目的は大衆の科学的啓発ではあったが、同時に、このショーは観衆の日常的な知覚を打ち砕き、彼ら彼女たちのなかに驚異と喜びを引き起こすものだった。そのひとつに電気をを用いたエレクトリック・ワンダー・ショーがある。舞台上には静電発電機が用意され、小さな家などの模型に電気を流すパフォーマンスが披露された (Nadis 30)。*BTF* においてデロリアンや町の時計台に電気が流れる光景は、19世紀のワンダー・ショーにその原型を見ることができる (図5)。*BTF* のテクノロジー表象は、こうした19世紀のアメリカ文化との関連でも読み解く必要がある。

<sup>40</sup> このシーンの舞台はショッピングモールの駐車場である。雨で濡れたアスファルトがデロリアンのヘッドライトを反射させ、二本の平行線をかたちづくる。線はタイムトラベルものの映画によく登場する映像的テーマである。線の主題に関連して言えば、1955年のヒルバレーでマーティはピフの車から逃げるとき、乗っていたスケボーを車の下にくぐらせ、彼自身は車の上を移動し、最終的にスケボーの上に着地する。換言すれば、マーティとスケボーが二本の線に分岐し、車の線を回避して、最後にはふたたび合流する。みごとなアクションの演出である。

駐車場のシーンに話をもどし、そこがショッピングモールの一部であることにも注意をむけたい。50年代のアメリカでは、郊外型の生活と自動車の普及、高速道路の整備が進んだ結果、一か所で買物を済ませられるショッピングモールの数が急増した。一方、その必然的帰結として、画一性が高まり、地方文化は徐々に消失していった。モータリゼーションは生活の利便性を上げる一方で、古き良きアメリカを破壊した。その点を踏まえると、マーティが50年代にさかのぼるとき、ここにはまだモールが存在せず、それが建設されるまえにあった農場の納屋を、デロリアンが破壊してしまうという描写は、なかなか意義深い。これは表面的に見ると自動車が納屋に衝突したというだけにすぎない。だが、象徴的に見れば、自動車が古きアメリカを破壊したとも読める。そして本作では、自動車によって影響を受けたまさにその場所がモールになるのである。ここには自動車と地方文化とモールの歴史的関係が凝縮して描かれている。

<sup>41</sup> 石岡はデロリアンのみならず、この車がタイムスリップしたあとに残る炎にノスタルジアを読み取っており、興味深い。「炎の轍は遠方に行くに従って収斂していき、遠くで交わっていますが、その先にあるはずの車は既にそこには存在していないという光景は、ノスタルジアを視覚的に巧みに表しているのではないかと思います」(石岡 77-78)。



図5 『バック・トゥ・ザ・フューチャー』(0:21:55)

ここで議論を *TS* に移そう。最先端のテクノロジーが生む光景に登場人物が驚くシーンが、この映画にもある。バズの「飛行」シーンである。バズは自分が本物のスペース・レンジャーだと証明しようと、アンディのおもちゃたちのまえで、ボディースーツの翼を広げて空を飛ぶ。そのみごとな「飛行」におもちゃたちは瞠目し、「すごい飛行だったね」と驚きを口にする。だが、じっさいには幸運が重なって飛んでいるように見えたにすぎない。おもちゃであるバズには自力で空を飛び回る力はない。ウッディはこう反論する。「飛んでるんじゃない。かっこつけて落ちただけさ」。もっとも、バズ当人はさておき、周りのおもちゃもそのことをある程度は承知しているはずである。少なくとも、バズが本物のスペース・レンジャーだと納得したわけではない。それでも、その「飛行」がたしかにすばらしかったので驚いているわけである。それはたとえば、*BTF* でマーティやドクが、タイムマシンが消えるのは映画の特殊効果にすぎないと知りつつ、それでも驚いているようなものとも言えようか。なるほど、バズは物語中盤の苦い墜落経験をへて、エンディングではロケット花火を利用し、青空に舞ってみせる。しかし、この時点で彼は自分がおもちゃにすぎないと明確に認識している。だからこそバズはこう述べる。「飛んでいるんじゃない。落ちているだけだ。かっこつけてな」。以前別のところで論じたように、リアリティと夢のすりあわせの卓抜さが、*TS* の色褪せない魅力である（拙論「転がり草のゆくえ」23）。ともあれ、以上のように、*BTF* も *TS* もテクノロジーの驚異を描く点は共通するが、そのアプローチにはそれぞれの独自性がある。*BTF* はノスタルジーとともに、そして *TS* はユーモアを交えた適度な距離感をもって、アメリカ映画の頻出テーマであるテクノロジーの驚異を描くのである。

ふりかえるなら、本稿の企ては次の二点であった。第一に、*BTF* をフランクリンとの関係で再考すること。具体的には、アメリカン・ドリームや歴史改変等のテーマをめぐる考察を展開した。第二に、*BTF* シリーズを *TS* シリーズに接続すること。まずはフロンティアやディズニーとの関係等、従来見過ごされてきた両シリーズの共通点を整理し、その上で作品のメッセージの対照性に光をあてた。本稿で主として論じた二作品、およびそこから始まるシリーズの意義をめぐることは、さらに子細な考察を重ねる必要がある。各作品の公開40周年と30周年が間近にせまり、アメリカそのものが大きな転換期を迎えているいま、その機は確実に熟しつつある。

## 映像資料

*This Is Cinerama*. Cinerama Productions, 1952. Flicker Alley, 2012.

- 『トイ・ストーリー』、監督ジョン・ラセター、1995年、ウォルト・ディズニー・ジャパン、2013年。
- 『トイ・ストーリー2』、監督ジョン・ラセター、1999年、ウォルト・ディズニー・ジャパン、2013年。
- 『トイ・ストーリー3』、監督リー・アンクリッチ、2010年、ウォルト・ディズニー・ジャパン、2013年。
- 『トイ・ストーリー4』、監督ジョシュ・クーリー、2019年、ウォルト・ディズニー・ジャパン、2020年。
- 『バック・トゥ・ザ・フューチャー』、監督ローバト・ゼメキス、1985年、NBCユニバーサル・エンターテイメント、2015年。
- 『バック・トゥ・ザ・フューチャー PART2』、監督ローバト・ゼメキス、1989年、NBCユニバーサル・エンターテイメント、2015年。
- 『バック・トゥ・ザ・フューチャー PART3』、監督ローバト・ゼメキス、1990年、NBCユニバーサル・エンターテイメント、2015年。

## 文献資料

- Batkin, Jane. "Mirrors and Shadows: Duality, Illusion and the Divided Self in *Toy Story*." Smith, Brown and Summers, pp. 153-65.
- Cullen, Jim. *The American Dream: A Short History of an Idea That Shaped a Nation*. Oxford UP, 2003.
- Elick, Catherine L. *Talking Animals in Children's Fiction: A Critical Study*. McFarland, 2015.
- Exshaw, John. "Bury My Heart in Hill Valley, or, The Kid Who KO'd Liberty Valance." *Ní Fhlainn*, pp. 91-111.
- Haswell, Helen. "Story Is King: Understanding the *Toy Story* Franchise as an Allegory for the Studio Narrative of Pixar Animation." Smith, Brown and Summers, pp. 181-96.
- Huang, Nian-Sheng and Carla Mulford. "Benjamin Franklin and the American Dream" *The Cambridge Companion to Benjamin Franklin*, edited by Carla Mulford, Cambridge UP, 2008. pp. 145-58.
- Justice, Christopher. "Ronald Reagan and the Rhetoric of *Traveling Back to the Future*: The Zemeckis Aesthetic as Revisionist History and Conservative Fantasy." *Ní Fhlainn*, pp. 174-94.
- Kemper, Tom. *Toy Story: A Critical Reading*. BFI, 2015.
- Krämer, Peter. "Toy Story, Pixar and Contemporary Hollywood." Smith, Brown and Summers, pp. 7-20.
- Maloney, Marcus. *The Search for Meaning in Film and Television: Disenchantment at the Turn of the Millennium*. Palgrave Macmillan, 2015.
- Matterson, Stephen. "'Don't you think it's about time?': *Back to the Future* in Black and White." *Ní Fhlainn*, pp. 62-72.
- McCarthy, Elizabeth. "Back to the Fifties! Fixing the Future." *Ní Fhlainn*, pp. 133-56.
- Meinel, Dietmar. *Pixar's America: The Re-Animation of American Myths and Symbols*. Palgrave Macmillan 2018.
- Murphy, Bernice M. "'You Space Bastard! You killed my pines!': *Back to the Future*, Nostalgia and the Suburban Dream." *Ní Fhlainn*, pp. 49-72.
- Nadis, Fred. *Wonder Shows: Performing Science, Magic, and Religion in America*. Rutgers UP, 2005.
- Ní Fhlainn, Sorcha, ed. *The Worlds of Back to the Future: Critical Essays on the Films*. McFarland, 2010.
- Rogin, Michael. *Ronald Reagan, the Movie: And Other Episodes in Political Demonology*. U of California P, 1988.

- Shail, Andrew and Robin Stoate. *Back to the Future*. BFI, 2010.
- Smith, Susan. "Toy Stories Through Song: Pixar, Randy Newman and the Sublimated Film Musical." Smith, Brown and Summers, pp. 105-25.
- Smith, Susan, Noel Brown, and Sam Summers. *Toy Story: How Pixar Reinvented the Animated Feature*. Bloomsbury Academic, 2019.
- Summers, Sam. "From Shelf to Screen: Toys as a Site of Intertextuality." Smith, Brown and Summers, pp. 127-40.
- Tanner, Tony. *The Reign of Wonder: Naivety and Reality in American Literature*. Cambridge UP, 1977.
- Wells, Paul. "Woody, Buzz and the Koons Corollary ... Or Why *Toy Story* Is Art." Smith, Brown and Summers, pp. 167-79.
- 石岡良治『視覚文化「超」講義』フィルムアート社、2014年。
- ウィリアムズ、パット『ウォルト・ディズニーに学ぶ七転び八起き経営』寺尾まち子訳、ネコ・パブリッシング、2006年。
- エルセサー、トマス／ウォーレン・バックランド『現代アメリカ映画研究入門』水島和則訳、書肆心水、2014年。
- 太田純貴「タイムマシンとしての衣服」、『哲学研究』597号（2014年）、48-69ページ。
- 『「バック・トゥ・ザ・フューチャー」 時間のショート・サーキットに逆振じを』、『現代思想』2018年3月臨時増刊号、198-201ページ。
- 加藤幹郎『映画ジャンル論 ハリウッド映画史の多様な芸術主義』文遊社、2016年。
- 川本徹『荒野のオデュッセイア 西部劇映画論』みすず書房、2014年。
- 「転がり草のゆくえ 『トイ・ストーリー4』と移動の意味」、『人間文化研究』34号（2020年）、11-27ページ。
- クラストリン、マイケル／ランダル・アタマニャック『バック・トゥ・ザ・フューチャー完全大図鑑』本田佐良訳、スペースシャワーネットワーク、2015年。
- ジャクソン、マイケル『ムーンウォーク マイケル・ジャクソン自伝』田中康夫訳、河出書房新社、2009年。
- 杉野健太郎『『アメリカン・ドリーム』の起源をめぐって F・スコット・フィッツジェラルドとジェイムズ・トラスロウ・アダムズ』、『中・四国アメリカ文学研究』45号（2009年）、1-12ページ。
- 鈴木透『現代アメリカを観る 映画が描く超大国の鼓動』丸善、1998年。
- 高山宏／巽孝之『マニエリスム談義 驚異の大陸をめぐる超英米文学史』彩流社、2018年。
- 巽孝之『アメリカ文学史 駆動する物語の時空間』慶應義塾大学出版会、2003年。
- 『ニュー・アメリカニズム 米文学思想史の物語学』増補決定版、青土社、2019年。
- 能登路雅子『ディズニーランドという聖地』岩波新書、1990年。
- 長谷川功一「チェイスとモダニティ ロイドの『要心無用』（1923）における時間と運動の表象」、『アメリカ研究』43巻（2009年）、213-28ページ。
- 平石貴樹『アメリカ文学史』松柏社、2010年。
- フランクリン、ベンジャミン『フランクリン自伝』渡邊利雄訳、中央公論新社、2004年。
- 町山智浩『最も危険なアメリカ映画 「国民の創生」から「バック・トゥ・ザ・フューチャー」まで』集英社

インターナショナル、2016年。

宮下規久朗『ウォーホルの芸術 20世紀を映した鏡』光文社新書、2010年。

村田晃嗣『銀幕の大統領ロナルド・レーガン 現代大統領制と映画』有斐閣、2018年。

ローソン、ロバート『ベンとぼく 天才ネズミ大かつやく』小峰和子訳、福武書店、1988年。

本稿は JSPS 科研費 JP 20K12845 の成果の一部である。

