

〔学術論文〕

転がり草のゆくえ

— 『トイ・ストーリー 4』 と移動の意味 —

The Whereabouts of Tumbleweed: Toy Story 4 and the Meaning of Mobility

川本 徹
Tohru Kawamoto

1. フロンティアと乗り物
2. カウボーイと転がり草
3. ボニーの登場が意味すること
4. 身動きのきかない車と人生
5. 日よけの上の決断
6. 「おうちがいちばん」だったころ

要旨 本稿は2019年公開の映画『トイ・ストーリー 4』の作品論であり、同時に本作のシリーズ全体における位置づけを考察するものである。過去の長編三作がフロンティアの類型的イメージと自由に戯れながらも、それが想起させる思想や価値観と距離を置いてきたとすれば、『トイ・ストーリー 4』はむしろそうした思想や価値観に接近する側面を有している。映画のオープニングとエンディングを中心に、詳細なテキスト分析をほどこした上で、シリーズにもたらされた変化の意味について検討する。

キーワード：『トイ・ストーリー 4』、フロンティア、移動

1. フロンティアと乗り物

1995年に公開された「トイ・ストーリー」シリーズの記念すべき長編第一作の名場面から話をはじめたい（以下、「トイ・ストーリー」シリーズを「トイ」シリーズと記す。また、長編第一作から第四作はそれぞれ『トイ 1』『トイ 2』『トイ 3』『トイ 4』と記す）¹。引っ越しのトラックに乗り遅れたウッディとバズが必死にそれを追いかける——最後には追い越す——あの場面である。ウッディとバズはまずトラックを自力で追いかけて、リヤドアにぶら下がった紐に飛びつく。しかしその後、彼らはトラックから落ち、またしても追いかける羽目となる。今度はRC（ラジコン・カー）に乗って追いかけるのだが、あと一歩というところでRCの電池が切れてしまう。だが、まだひと

1 四つの長編の正式な邦題・原題・公開年は次のとおり。『トイ・ストーリー』（*Toy Story*, 1995）、『トイ・ストーリー 2』（*Toy Story 2*, 1999）、『トイ・ストーリー 3』（*Toy Story 3*, 2010）、『トイ・ストーリー 4』（*Toy Story 4*, 2019）。このほかに短編映画やテレビ版作品がある。

つ手段が残されていた。バズの背中に縛りつけられたロケット花火である。危うく道路に取り残されかけた彼らは、ロケット花火の強力な推進力で、一気にトラックとの距離を縮める。さらに驚くべきことに、地面から浮き上がる。RCをトラックに放り投げ、仲間たちのもとに帰還させたのち、ウッディとバズは空に垂直に上っていく。花火がいまにも爆発しようというとき、バズはそれを背中から切り離し、翼を広げ、ウッディを抱きかかえたまま空を舞う。バズがめざすのはトラックの一台先を走る彼らの持ち主アンディの車である。

この観客をスリルと爆笑のつばに叩き込む名場面は、アメリカが歩んできた歴史の観点からも興味深い。いましがた記述したように、ここでは水平運動（道路上の追跡）のあとに垂直運動（空への飛翔）が来る。水平運動から垂直運動へ。これはアメリカ史におけるフロンティアの移動方向の変遷とみごとに重なりあう。周知のごとく、アメリカは19世紀、開拓の最前線たるフロンティアを西へ西へと水平に移動させた。19世紀末にはフロンティアの消滅が宣言されるものの、この歴史にはまだ壮大な続編があった。アメリカは空や宇宙を新しいフロンティアと見なし、上へ上へと垂直に開拓を進めたのである²。アメリカで飛行機乗りや宇宙飛行士が空や宇宙のカウボーイと称されることがあるが、その背景にはこうしたフロンティアの歴史の変遷がある。『トイ1』のふたりの主人公、ウッディとバズは当初互いに相いれない仲であるわけだが、彼らにはそのじつフロンティアのヒーローという歴史的共通点がある（ウッディは古いフロンティア、西部のカウボーイのおもちゃ、バズは新しいフロンティア、宇宙の警備隊員のおもちゃ）。第一作のクライマックスをなす卓抜たるチェイス場面では、この新旧のフロンティアのヒーローが持てる力をあわせて難局を乗り越えてみせる。その場面で、歴史上のフロンティアの移動方向の変遷と重なりあうかたちで、ヒーローたちの水平運動が不意に垂直運動にリレーされるのだから、これはじつに粋な演出と言える。

ところで、旧フロンティアの象徴的乗り物と言えば、馬や蒸気機関車が挙げられるだろう。西部劇の定番の乗り物でもある。新フロンティアの場合はそれは飛行機や宇宙船ということになるだろう。また、この中間的存在として、アメリカでは1920年代に爆発的普及をとげた自動車が挙げられる。馬や蒸気機関車から自動車へ、そして飛行機や宇宙船へ。移動するフロンティアの歴史は乗り物の栄枯盛衰の歴史でもある。さて、先述の『トイ1』のチェイス場面では、ウッディとバズが、馬でも宇宙船でもなく、自動車（RC）に乗って自動車（本物のトラック）を追いかけて、さらに自動車（RC）を抱えたまま宙に浮くのだから、鮮やかである³。こうした乗り物の使い方が連想を誘うのは、アメリカ映画のもうひとつの人気シリーズ、「バック・トゥ・ザ・フューチャー」シリーズのことである。第一作『バック・トゥ・ザ・フューチャー』（*Back to the Future*, 1985）のエンディングではデロリアンという自動車が空を飛ぶし、第三作『バック・トゥ・ザ・フューチャー PART3』（*Back to the Future Part III*, 1990）のエンディングでは蒸気機関車が空を飛ぶ。過去と未来を行き交う「バック・トゥ・ザ・フューチャー」シリーズもまた、いま論じている「トイ」シリー

2 空と宇宙のフロンティアの開拓の様子を凝縮的に描いたのが映画『タイムマシン』（*The Time Machine*, 2002）のよく知られたタイムトラベルの場面である。

3 ウッディは『トイ1』のオープニングですでに自動車に乗り、空も飛んでいる。アンディがひとり遊びのなかでこのカウボーイ人形をRCに乗せたり、ソファの足置きを利用して宙に浮かせたりするのである。ちなみに、『トイ3』ではボニーが偶然拾ったウッディを家に連れ帰り、宇宙船（に見立てた段ボール）で宙に浮かせる。のちにボニーがウッディやバズの正式な持ち主になることを考えると、これはなかなか示唆的な演出である。

ズ同様、西部から空と宇宙へというフロンティアの歴史の変遷に奥深く根ざしている。

話を『トイ1』のチェイス場面に戻すとしよう。ここでウッディはバズとともに走行中のトラックを追いかけ、その最後部に飛びつく。カウボーイハットをかぶった男（のおもちゃ）が移動中の乗り物の最後部に飛びつく姿は、古典的西部劇『地獄への道』(Jesse James, 1939)のジェシー・ジェイムズを彷彿とさせる。『地獄への道』ではタイロン・パワー演じるこの伝説の義賊が列車強盗を試みるさいに、馬で走行中の列車を追いかけ、その最後部に飛びつく（ウッディがトラックの紐をつかんだのにたいして、ジェシー・ジェイムズはデッキの手すりをつかむ）。少し考えてみればわかるように、列車強盗を試みるさいには、走行中ではなく停車中の列車に乗るほうがはるかに確実に安全である。しかし走行中の列車に乗るほうが絵になる。つまりより映画的である。このあとジェシー・ジェイムズはさらに走行中の列車の屋根から屋根へと飛び跳ね、最前列の機関車へと移動する。これも現実的とはいいがたいが、やはり映画的で観客の脳裏に焼きつくアクションである。この『地獄への道』の一場面はこれにつづく映画が列車強盗を描くさいの模範、さらには規範となった。映画のなかの列車強盗は、走行中の列車の飛び乗るものだし、列車の屋根の上を移動するものなのである。『バック・トゥ・ザ・フューチャー PART3』に列車強盗のパロディ場面があるが、ここでもこうしたアクションが再現されるのは言うまでもない。

『トイ2』のなかに、『地獄への道』の映画的传统を踏まえると、その真価がよくわかる場面がある。それは映画のクライマックスをなす場面にはかならない。ここでは空港という新フロンティアの象徴的舞台で、ウッディ（旧フロンティアのヒーロー）とバズ（新フロンティアのヒーロー）が馬（旧フロンティアの象徴的乗り物）に乗って、列車ならぬ空港荷物運搬車を追いかける。ウッディはジェシー・ジェイムズのように馬から運搬車に飛び乗り、貨物車両の屋根から屋根へと飛び跳ね、最前列の運転車両に移動してみせる。すなわちこれは『地獄への道』の映画的传统とフロンティアの歴史の変遷が融合した場面なのである⁴。次作『トイ3』のオープニングにも同様の現象がより大規模なかたちで生じているが、この場面については別の箇所ですく論じたことがあるので（川本『荒野のオデュッセイア』82-100）、ここではおいておく。

ここまでの議論から次のことが言えるだろう。「トイ」シリーズの大きな魅力は、フロンティアの歴史の変遷を意識した乗り物の創意あふれる使い方にある。それでは2019年に公開された最新作『トイ4』の場合はどうか。これもまた一見してわかるように、乗り物がたしかな魅力を放ってやまない作品である。ポー・ピープの操縦するスカンクカーやデューク・カブーンのスタント用バイクなど、新奇な乗り物が登場し、画面を彩るのみならず、物語のなかでも重要な役割をはたすのだから。もっとも、過去三作と比べて、乗り物がフロンティアの歴史の変遷と明確に関連づけられているようには思われない（機関車が空を飛んだりはしない）。そもそも過去三作ほど西部や宇宙の典型的イメージが登場しない（アメリカ西部の象徴的風景たるモニュメント・バレーも登場しない）。しかし、次のことは強調せねばならない。『トイ4』の物語そのものは、フロンティアという概念が本来想起させる、不断の冒険心や拡張思想との関係性を強めている。逆に言えば、こういうことである。過去三作は、フロンティアのイメージを前面に打ち出し、それと戯れながらも、どこ

4 この場面の終わりはまさにフロンティアと乗り物のイメージの饗宴である。すなわち、カウボーイ（ウッディ）がカウガール（ジェシー）と一緒にジェット機（本物）から飛び降り、スペースレンジャー（バズ）が駆る馬（ブルズアイ）の上に帰還する。

かフロンティアの概念やそれが想起させる思想と距離を取ってきたように思われる⁵。それが『トイ4』で決定的に変化したのである。以下に読まれる小論は、『トイ4』に詳細なテキスト分析をほどこした上で、この変化の意味について考察するものである。すでに欧米では『トイ1』を中心に本シリーズをめぐって映画史と文化史の双方の観点から本格的研究がなされてきた⁶。小論が素描するように、『トイ4』の登場はこの動きをさらに活性化させるものであるにちがいない。

2. カウボーイと転がり草

すでに多くの映画評で言及されているように、『トイ4』という映画のキーワードのひとつはロスト (lost) である。

レックス ずっと迷子のままかも！（He'll be lost! Forever!）

ウッディ ジェシー、バズ、スリンキー、モリーの部屋に行くぞ。残りはここを動くな。

〔中略〕

ボー・ピープ 何かトラブル？

ウッディ 庭で迷子発生だ。(Lost toy. Side yard.)⁷

これは庭に落下したRCの救出作戦が描かれる映画のオープニングからの引用である。このように映画の開始まもない時点で、すでに2回、ロストという言葉が登場する。あらかじめ言ってしまうと、映画全体ではつごう21回も登場する。過去三作を引き合いに出すなら、『トイ1』は3回、『トイ2』は2回、『トイ3』は7回であるから、『トイ4』はロストという言葉の使用頻度において突出していることがわかる⁸。

使用頻度よりもさらに重要なことがある。『トイ4』ではあるおもちゃがロストの状態を肯定的に解釈してみせるのである。これはシリーズの歴史上はじめてのことである。そのおもちゃとはボー・ピープにほかならない。ボーは本作で生まれ変わったと称してよいほど劇的な変貌をとげたキャラクターだが、そのボーとウッディが、映画の中盤で久方ぶりに再会を果たしたときの台詞を引用しよう。

ボー ああ、信じられない。ウッディ！

ウッディ ボー・ピープ！

ボー もう二度と会えないと思ってたわ。どの子があなたの？

ウッディ どの子が君の？

ボー いない。

5 一方で、過去三作はフロンティアをめぐる物語の一類型とは関係が深いことも指摘しておきたい。捕囚体験記である。「トイ」シリーズとこの物語類型との関係性については、また別の機会に詳述することにした。

6 代表例として「BFI フィルム・クラシックス」シリーズの一冊として刊行されたケンパー (Kemper) や13本の多様な論考からなるスマスほか (Smith et al.) が挙げられる。

7 小論における「トイ」シリーズの台詞の日本語引用は日本版 Blu-ray の吹替による。

8 ここでは品詞や意味内容に関係なく台詞に登場するロストという言葉すべてを数え上げた。

ウッディ いない。ボー、君は迷子なのか？ (Wait, you're—you're a lost toy?)

ボー あなた迷子なの？ (You're a lost toy?)

ウッディ そいつはひどい！

ボー 最高じゃない！ は？

ウッディ だから、ひどく最高だ。君が今、ここで、迷子で。(I mean awfully great that you are lost out here.)

文章では表現しにくいのだが、「どの子があなたの？」「どの子が君の？」、「いない」と「いない」、「迷子なのか？」と「迷子なの？」、「そいつはひどい！」と「最高じゃない！」は、ウッディとボーが同じタイミングで発する台詞である。久方ぶりの再会を果たした興奮やふたりの相性の良さがよく伝わってくる。同時に、だからこそ際立つのは、「迷子なのか？」「迷子なの？」というお互いの質問にたいする回答および反応が、まるで正反対だということである。ウッディが「そいつはひどい！」と嘆くのになんか、ボーは「最高じゃない！」と喜ぶのである。

ロストの状態に関するウッディの否定的見解は、シリーズ中、彼が最初にこの言葉を発するときから一貫している。『トイ1』でバズとともにガソリンスタンドに置き去りにされたとき、ウッディはこう嘆いたのだった。

ウッディ 俺がいないのに〔アンディは〕気がつかなかったのか？ 置いていかれた！

完全に迷子になった！ (Doesn't he realize that I'm not there? I'm lost! Oh, I'm a lost toy!)

『トイ4』は『トイ1』の約10年後を描く作品だが、この10年の間、ウッディが変わらず抱きつづけてきたロストの状態に関する否定的見解をひっくり返すのがボーである。言ってみれば、迷える羊で何が悪い、むしろ最高ではないか、と羊飼いのボーは考えているのである⁹。

「トイ」シリーズの日本語版でロストは「迷子」と訳されることが多い。もっとも、これは多様な意味を包含する言葉であることに注意しよう。「迷子」以外にも、「失われた」「墮落した」「根こそぎにされた」「根無し草の」等々、文脈に応じて多様に訳すことが可能である¹⁰。重要なのは、ロストの状態を「根無し草状態」と捉え、あと一步考えを推し進めるなら、ロストの状態は自由の条件とも見なしうるということである。それは、どこかひとつの場所に縛られていない、つねにどこかに旅立つ準備ができていて、というふうにも考えうるのである。見方をかえれば、ロストの状態にはネガとポジの両面がある。不安定で寂しいという側面と、だからこそ自由気ままという側面である（この両面性をみごとに体現するキャラクターがマーク・トウェインの生んだハックルベリー・

9 『トイ4』のボーの先駆者と言えるのが、『トイ3』の序盤でアンディが大人になったことを受け入れ、ごみ箱行きになるくらいなら自分たちの意志で家を出ていくグリーンアーミーメンである。もっとも、同作のエピローグでは彼らがサニーサイド保育園にたどり着いたところが描かれる。おそらく彼らはここで放浪の旅に終止符を打ち、パービーやケンとともにサニーサイド保育園に定住するのだろう。

10 ロストの多義性はアメリカ文学史のロスト・ジェネレーションの説明のさいにかならずと言ってよいほど話題になることである。ヘミングウェイの『日はまた昇る』(*The Sun Also Rises*, 1926)のエピグラフとして用いられたロスト・ジェネレーションは、もともとガートルード・スタインがヘミングウェイに発したとされる言葉である。20世紀アメリカ小説と自動車の関係を考察した著作のなかで、丹羽はスタインがこの言葉を仕入れたのが自動車修理工場であったことに着目している(丹羽138-39)。ロストと自動車と文学の接点を物語るエピソードとして興味深い。

フィンである)。ウッディはロストの状態を否定的にしか捉えていない。ボーはそれに真っ向から意を唱えてみせる。これは「トイ」シリーズ史上類例を見なかった出来事である。

ここまで根無し草という表現を使ってきたが、アメリカ的には転がり草(回転草)と言うべきだったであろうか。転がり草と言えば、西部劇やそのパロディ作品によく登場する、風に吹かれて荒野を転がるあの枯れた草のことである。それはいかにも西部劇らしい風景の一部であると同時に、各地を転々とし、自由に生きるカウボーイの端的なメタファーでもある。その名も「転がり草」という原題を持つウィリアム・S・ハート主演の西部劇『曠原の志士』(Tumbleweeds, 1925)では、主人公が放浪生活を送ってきた自分のことを転がり草にたとえる場面がある。ここで思い起こされるのは、『トイ4』にも台詞のなかに転がり草が登場することである。興味深いのは、その転がり草はその名前にもかかわらず、自由に動かないことである。映画の序盤に、ウッディたちの新しい持ち主たる少女ボニーの部屋のクローゼットで、ウッディに綿ぼこりが付着する場面がある。それを目撃したまわりのおもちゃはウッディを次のように冷やかす。

オールド・タイマー おお、ほら見ろ。ついに綿ぼこりまで。

キャロル・バーネット ああ、なんてかわいい! 名前、何にする?

オールド・タイマー ああ、ほこりーは?

[中略]

キャロル・バーネット 転がり草!(Tumbleweed!)

オールド・タイマー 転がり草! それはいいな。

メレファント・ブルックス カウボーイだからな。ぴったりじゃないか。

たしかにカウボーイとの連想上適切な名づけであるが、この転がり草と呼ばれる綿ぼこりは自由に転がるのではなく、ウッディにくっついて離れないというのが重要である。ウッディはそれを払いのけようとするがうまくいかない。むしろこれは一義的には、ウッディが持ち主のボニーに遊んでもらえず、クローゼットで埃まみれになるという運命を表している。しかし同時に、次のように論じることも可能であろう。ウッディと彼にくっついて離れない綿ぼこりの関係は、じつはボニーとつねに彼女のそばにいようとするウッディの関係に似ていると。さらには、転がり草と名付けられながら自由に転がらない綿ぼこりは、ロストの状態を恐れ、移動に消極的なカウボーイ、ウッディそのひとと同類であると。この場面に登場する綿ぼこりはそのじっさいの軽さに比して重い意味をわれわれに突きつけてくる。

3. ボニーの登場が意味すること

前節でロストの状態には二面性があること、『トイ4』でその肯定的側面がシリーズ史上はじめて問題になったことを指摘した。この変化が生じた背景として、『トイ3』から『トイ4』へといったる過程で、おもちゃにとっての持ち主の子どもの意味が変化したことは見逃せない。ふりかえるなら、『トイ3』までの三作において、ウッディと彼の仲間たちにとって持ち主のアンディは唯一

かけがえのない存在だった。ウッディたちの生きがいはアンディに遊んでもらうこと、ウッディたちの使命はアンディのそばにいること。これがシリーズの揺るがしがたい大前提であった。『トイ3』が過去の二作に比べて挑戦的だったのは、アンディの年齢を17歳に設定することで、おもちゃたちの存在理由をほぼゼロの状態にしたことである。アンディはもうおもちゃと遊ぶような年齢でないばかりか、大学進学をひかえ、母と妹と暮らす家から旅立とうとしている。『トイ2』でプロスペクターというキャラクターが予言したとおり、「アンディは大人になる。それを止めることはできない」。

じっさいのところ、アンディはウッディだけは大学に連れていき、ほかのおもちゃは屋根裏部屋に保管することを決める。そのおもちゃたちが手違いであやうくゴミとして捨てられそうになったところから、『トイ3』の物語は始まる。その詳細は省くとして、ひとつだけ確認しておきたいのは、映画のエンディングでウッディが下したある驚くべき決断である。ウッディは仲間たちが、そして自分自身も、ボニーという少女に譲られるように細工するのである。それは言い換えれば、ウッディがアンディと一緒にいることよりも、仲間たちと一緒にいること、そしておもちゃを必要とする新しい子どもと一緒にいることを選択したということである¹¹。このようなかたちでウッディたちの生きがいと使命は守られ、『トイ3』は大団円を迎える。

もっとも、別の子どもがおもちゃの持ち主として登場したということは、やはり重大かつ不可逆的な変化だったと言わざるをえない。『トイ1』でおもちゃが恐れていたのは、ほかのおもちゃが自分に取って代わることだったが、『トイ3』ではほかの子どもが自分たちの持ち主に取って代わったのだから、これは天変地異と称すべき変化である。そしてここでまた思いをめぐらすべきは、ボニーが成長するとどうなるかということである。そのときおもちゃはおそらくまた別の誰かに譲り渡されるのだろう。そしてその子どもが成長すると——。このように考えると、ボニーの登場が何を意味するのかがわかる。おもちゃは変わらないが持ち主は変わる。持ち主のほうが揺らぎのある存在なのである。アンディとわたしたちからなる世界から、わたしたちとそのつど変わる持ち主の子たちからなる世界へ、おもちゃたちは移行してしまった。アンディの時代と呼べるものが仮にあるとすれば、そのころおもちゃにとって持ち主は唯一絶対の存在、いわば定冠詞つきの存在であった。それがボニーの時代以降は不定冠詞つきの存在へと変化した。アンディの後継者ボニーは無数に想定しうる持ち主のひとりにすぎないのである。

このように持ち主の子どもの意味あいに変化したとき、次のような考え方が出てきても驚くにはあたらないだろう。そもそもおもちゃは特定の子どものみに尽くす必要はない、それどころか子どもから離れて自由に生きてもいい。じっさいにこうした思想を表明するのが『トイ4』のポー・ピープである。これは論理的には十分に首肯しうる思想であるが、同時に過去三作の栄光に泥を塗る危険性を秘めている。もし子どもへの忠誠がそれほど重要でないとすれば、過去三作が丹精込めて描いてきた、アンディの家への命がけの帰還劇はなんだったのか。このような疑問が観客の脳裏に浮かばざるをえない。そのさい『トイ4』が選ぶう解決策はふたつある。ひとつは最終的にウッディの古い考え方に軍配を上げること。もうひとつはウッディとポーの考え方を弁証法的に止揚し、お

11 ここではウッディの決断のみを強調したが、ボニーにおもちゃを譲るというアンディの決断にも注目しながら、『トイ3』におけるおもちゃと人間の相互作用を子細に論じたのが菊池(21-44)である。

もちゃの新しい生き方を見せること。じっさいには後者が選択されるわけだが、そのことをどう評価すべきかは少しあとに論じることにしたい。

4. 身動きのきかない車と人生

『トイ4』のキーワードのひとつはロストであるとさきに述べたが、もうひとつ重要なのはチャンス(chance)である。台詞のなかの登場回数はずつと9回であり、ロストの21回には遠くおよばない。しかし、映画の主要舞台のひとつである骨董品店がセカンド・チャンス・アンティーク(Second Chance Antiques)と名付けられており、その意味ではチャンスはロストよりもあからさまなかたちで観客に提示されている¹²。

骨董品店に陳列されているのはどれも古いものばかりだが、買い手がつけばそれらはセカンド・チャンスを得ることができる。比喩的に言えば(作中のおもちゃの場合は字義的だが)、人生を取り戻すことができる。少し視点を広げるなら、人生は取り戻せるというのはアメリカ文化の特徴的なメッセージである。失敗してもやり直せるという思想がアメリカにはある。アメリカはチャンスの国であると同時に、チャンスを1回ではなく複数回得られる国である。『トイ4』で問題となるのはしかし、セカンド・チャンスがあるかどうかということだけではない。それ以上に、すでにセカンド・チャンスを得たものが、ファースト・チャンスにすら恵まれていないものをまえにして何を思い、どう行動するか、ということに眼目がおかれているのである。

そのことはあとで詳述するとして、いま確認しておきたいのは、チャンスが移動と関係しているということである。もともとアメリカは信仰上の、あるいは経済的な不満を抱いたひとびとが新しいチャンスを求めて海を越え移動して作った国であるし、初期の植民以後もさらに新しいチャンスを求めて開拓民が西へ西へと移動した歴史をもつ。移動とチャンスは分かちがたく結びついている¹³。

その意味で『トイ4』のオープニングに動けない車が登場すること、また主人公のウッディがその車を助ける(ふたたび動けるようにする)ことは見逃せない。その車とはRCである。ここでRCは庭の排水溝にはまっており、身動きを取ることができない。ウッディはボーたちと協力してこの身動きできない車を救出する。ところで、この場面には本物の車も登場する。ボーの新しい持ち主となる一家の車である。ウッディは場面の最後、ボーを乗せて走り去っていく車を見送る。ウッディがこの場面で行うのは、車を助けることと、車を見送ることである。ウッディ自身はこの時点ではそこにとどまる。いずれにせよ、『トイ4』のオープニングで動けなくなったおもちゃが乗り物であること、またその乗り物の救出作戦が描かれることは象徴的である。その乗り物をふたたび動ける状態にした主人公が、これから移動とチャンスをめぐる物語を駆動させ、自分自身も積極的

12 過去の長編三作の台詞におけるチャンスという言葉の登場回数についても記しておこう。『トイ1』は2回、『トイ2』は2回、『トイ3』は3回である。なお、『トイ4』の9回のうち3回は骨董品店の名前の一部としての使用である。

13 ゲイリー・リンドバーグの研究に依りつつ、ロード・ナラティブの主人公が移動先で自己と人生の再形成をおこなうがゆえに、詐欺師的性格をも露呈することを指摘したのは異である(異『アメリカ文学史』4)。異は2018年のある座談会では、J・D・ヴァンスの『ヒルビリー・エレジー——アメリカの繁栄から取り残された白人たち』(Hillbilly Elegy: A Memoir of a Family and Culture in Crisis)に言及しつつ、現代アメリカにおける移動的性格の喪失、さらにはそれにもなう詐欺師的性格の喪失について論じている(森本ほか8-10)。これは小論で言及するケリー・ライヒャルト監督の『ウェンディ&ルーシー』をはじめ、現代アメリカのロード・ナラティブを考察する上で重要な視点である。

な移動の主体へと変貌することになるからである。

RC が排水溝の雨水に浸かった状態であることにも注目しておきたい。21 世紀のアメリカの出来事と関連づけるならば、水に浸かった車のイメージがすぐに連想させるのは、ニューオーリンズを中心に甚大な被害をもたらした 2005 年のハリケーン・カトリーナのことである。被害の様子を伝える報道写真のなかには、見渡す限り水没した車で埋め尽くされた衝撃的な光景を写したものがあつた。こうした災害時に移動手段である車が使えないのは致命的な事態である。もうひとつ忘れてはならないのは、ニューオーリンズの貧困地帯には、経済的理由によりそもそも車を所有できない層がいたことである。彼ら／彼女らには車で逃げるといった選択肢があらかじめ存在しなかった。車社会アメリカでは誰もが車を持っているわけではないし、誰もが自由に移動できるわけでもない。移動すれば新しいチャンスが待っている、というのはまやかして、じっさいには移動すらできないひとがいる。新しいチャンスを（あるいは最初のチャンスすら）なかなか得られないひとがいる。これがチャンスと移動の国アメリカの現実である。ハリケーン・カトリーナが浮き彫りにしたこの事実に着想を得て作られた映画が、職を探して旅をする主人公の車が故障したまま動かなくなってしまう様子を描いた、ケリー・ライヒャルト監督の『ウェンディ&ルーシー』(Wendy and Lucy, 2008) である¹⁴。ここまで挑戦的ではないが、『トイ 4』もまたチャンスの格差という問題に焦点を当てる。そのさい重要となるキャラクターがギャビー・ギャビーである。

5. 日よけの上の決断

ここまで曖昧に述べるにとどめていたが、そろそろ『トイ 4』の物語の全体像を記しておきたい。本作は「9 年前」のフラッシュバックから始まるが、物語の現在時においてはウッディたちはすでにアンディからボニーに譲渡されている。幼稚園入園をひかえたボニーは、両親とおもちゃと一緒に車旅行に出かける。しかし、ウッディとフォーキー（ボニーが先割れスプーンで作ったおもちゃ）は、ボニーやおもちゃの仲間たちからはぐれてしまう。彼らはボニーのもとに戻ろうとするが、その途中で立ち寄ったセカンド・チャンス・アンティークでギャビー・ギャビーという女の子の人形に遭遇し、フォーキーは捕らわれてしまう。ギャビーにはフォーキーと引き換えに狙っているものがある。ウッディのヴォイスボックス（紐を引くと音声が出る機械）である。ギャビーにもヴォイスボックスが付いているが、出荷時点から不具合があり、彼女はそれを取り換える機会を待ち望んでいる。

フォーキーを奪還しようと奮闘する途中で、ウッディはボーと再会する。ボーは 9 年前に新しい家にもらわれたが、その家の子どもが成長して役目を終え、骨董品店に売られたのである。その店で数年過ごしたのち、いまは外の世界で仲間とともに生活を送っている。この生活で培われた人生観が、ウッディのそれと正反対であることは、すでに述べたとおりである。

映画の終盤に話を進めよう。ウッディはフォーキーを救出するために、ある驚くべき決断をする。

14 ライヒャルトは動画配信サービス MUBI が発行するウェブマガジン『ノートブック』(Notebook) のインタビューで『ウェンディ&ルーシー』の着想到ハリケーン・カトリーナが影響をあたえたことを明かしている (Reichardt)。本作についてはロード・ナラティヴをあつかった論集のなかで簡単な紹介を書いたことがある (川本「ケリー・ライヒャルト監督『ウェンディ&ルーシー』」)。

ヴォイスボックスを譲るというギャビーの提案を飲むのである¹⁵。それはフォーキーを助けたい——またそのことをつうじてフォーキーを愛するボニーを助けたい——ということ以上に、この女の子のおもちゃが自分と同じ信念を抱いていることを発見したからである。さらには、おもちゃとしての人生において、自分がすでにセカンド・チャンスにも恵まれた一方で、ギャビーがファースト・チャンスにすら恵まれていないことに心を痛めたからである。ウッディがこの決断を下す直前のギャビーとのやり取りをここに引用したい。

ギャビー・ギャビー 私たち、思いは同じじゃない？

ウッディ 同じ？

ギャビー・ギャビー 子どものそばにいることこそ、おもちゃの一番大切な役目だと思ってる。

ウッディ まあな。

ギャビー・ギャビー 私は最初から故障していたの。あなたは私が夢見る人生を送ってきた。

アンディとともに過ごした日々。はじめて自転車に乗ったときも一緒。膝をすりむいたときなぐさめたり、成長をずっと見守ったのよね。二度目のチャンスも訪れた。ボニーよ。幼稚園を怖がるボニーを安心させたり、つらいとき、支えになってあげてるわ。いいときも、悪いときも、あなたは子どものそばに。どうか、正直に答えて。それって本当に素晴らしいこと？

ウッディ そうだよ。

ギャビー・ギャビー 一度でいいから味わいたい。そのチャンスをちょうだい。なんだっけるわ。あなたのように愛されるなら。

ギャビーはこの願いのとおり、はじめて子どもに愛される。ただし、それはギャビーが当初愛されたいと願っていたハーモニーという少女ではなく、別の少女である。その少女が移動遊園地で文字どおり迷子だったこと、またギャビーがハーモニーというファースト・チャンスをふいにしながら、骨董品店から移動遊園地に移動してセカンド・チャンスを得ることは、ここまで論じてきた映画のテーマとの関係上、じつに用意周到な展開と言えるであろう¹⁶。

さて、フォーキー救出作戦が成功裏に終わり、ふたたびボーと別れのときが訪れる。ここでウッディはまたしても驚くべき決断をする。ボーではなく仲間たちに——ということつまりボニーにも——別れを告げ、ボーと一緒に旅することを選ぶのである。ではウッディはボーと道行きをともにすることで、どんな人生を選ぶのか。それは映画のエピローグが示すように、すべての子どもとすべてのおもちゃのために生きる人生である。具体的には、ウッディとボーたちは移動遊園地とともに移動しながら、射的の景品であるおもちゃに持ち主が見つかるように細工するのである。それはいわばおもちゃたちのファースト・チャンスを実現する仕事である。またさらに、それは子どもにいつもそばにいてくれるおもちゃをあたえることによって、子どもたちを幸せにする仕事でもあ

15 ウッディがギャビー・ギャビーにヴォイスボックスを譲るのは、先行するピクサー映画『カーズ/クロスロード』(Cars 3, 2017)でライトニング・マックイーンがクルーズ・ラミレスに(文字どおり)道を譲ったことの延長上の出来事ともみなせる。この関連で、『トイ4』のエンディングでウッディがジェシーに保安官バッジを譲ることも見逃せない。

16 Blu-rayの特典の音声解説で製作のマーク・ニールセンも触れているように、本作に登場するグランド・ベイソンという町では、移動遊園地と骨董品店とオートキャンプ場が一堂に会している。骨董品店の名前はセカンド・チャンス・アンティークであるから、この町では移動とチャンスと車がまさに隣りあっているのである。

る。かくしてウッディとボニーの当初対立していた思想は、ひとつ上の次元で統合され、おもちゃの新しい生き方が提示されることになる。

ウッディがポーとの旅立ちを決意する場面は、繊細緻密に織り上げられている。ウッディはこの瞬間、積極的に移動する主体に生まれ変わる。映画にすでに出てきた表現を使うならば、ウッディは本来の意味での転がり草に転身するのである。それを祝福するかのように、画面の背後には回転する円環のイメージがくりかえし登場する。観覧車を中心とする移動遊園地の回転系のアトラクションである。ふりかえるなら、映画のオープニングにも多数の円環のイメージが登場した——ピクサーのオープニングロゴに登場するルクサー Jr. の丸いランプシェードを皮切りに、ガレージにとりつけられた円形のバスケットゴール、アンディの妹であるモリーの部屋のデスクランプの丸いシェード、ミッキー・マウスが描かれた腕時計風の掛け時計など——が、いずれも回転していたわけではなかった。オープニングとエンディングを比較すると、転がらない円環から転がる円環へという変化が生じていることがわかる。そしてこの変化はウッディの人生が文字どおり転がりをはじめることと軌を一にしているのである。

ウッディが旅立ちの決意をする場所も重要である。それはボニー一家のキャンピングカーの日よけの上である。ウッディがその上を歩くときの日よけの沈み具合もじつによく計算されているのだが、それ以上に重要なのは、日よけがある種の間接地帯ないし緩衝地帯として機能していることである。日よけは、移動遊園地のアトラクションのひとつである回転木馬と、これからボニーの家に戻るキャンピングカーを結んでいる。前者は放浪を象徴し、後者は帰還を象徴している。ウッディはその両者のあいだに張られた日よけの上で、進むか戻るかの二者択一を実践するのである。加藤幹郎が論じるように、古い西部劇ではポーチという空間ないし場所が荒野と文明、放浪と定住の間接地帯として機能してきたが(加藤 31-48)、『トイ 4』の日よけはそのヴァリエーションのひとつと見なしうるだろう。

同時に見逃すべきでないのは、ウッディがポーを選ぶ決意をしたあとの彼女の反応である。ウッディがポーに視線を送り、ポーはその視線の意味を理解する。そのとき、気持ちが高揚したからであろう、ポーは大きく肩で息をする。まるで体全体が肺と化したように。アニメーションの語源は魂や命を意味するアニメである。本来命のないものに命を吹き込むのがアニメーションである。「トイ」シリーズでは、おもちゃに命が吹き込まれ、おもちゃが呼吸する。ただし、第一作の時点では、おもちゃが呼吸するときの微細な身体の運動はまだ表象困難だった(そもそも生きものの皮膚や肉の動きを精密に描くことができなかつたため、プラスチックなどでできたおもちゃが主人公に選ばれたのだった [ソルト 231])。一方、第四作では、おもちゃ——しかもとりわけ硬い磁器のおもちゃ——のポーが人生の決定的瞬間に直面して大きな息遣いをするとところが、驚くほど高い精度で表象される。これは「トイ」シリーズでおもちゃがスクリーン上で見せる数々の運動のなかでも最良のもののひとつである。

映画のオープニングでは走り去る車を見送ったウッディだが、このエンディングでも同様に走り去る車を見送る。しかし、今度はポーを見送るのではなく、ポーと旅立つために。その車はバズたちが乗ったボニーの一家の車である。車のなかでレックスが「ウッディは迷子のおもちゃになっちゃったの?」(“Does this mean... Woody’s a lost toy?”)と口にする、バズがこう答える。「迷

子じゃない。いまはもう」(“He’s not lost. Not anymore.”)。なるほど、定住生活をやめるという点ではウッディはロストの状態に入るわけだが、気持ちの面では彼はロストの状態にはない。つまりもはや彼に迷いはない。最後にバズはあの台詞を口にする。「無限のかなたへ」(“To infinity...”)。ただし、今回はこの台詞を締めるのはウッディである。「さあ行くぞ」(“And beyond.”)¹⁷。カメラはここでぐっと後ろに引いたのち、後景を彩る移動遊園地の回転系のアトラクションの動きに導かれるようにして、首を上に向ける。すると画面に月が映し出される。そう、ルクソー Jr. のシェードや街灯の円環のイメージとともに幕を開けた映画は、丸い月のイメージでその本編の幕を閉じるのである。ここで観客が耳にする音楽では打楽器が連打されるが、それが連想を誘うのは人類が月に到達する前年に公開されたスタンリー・キューブリック監督のSF映画『2001年宇宙の旅』(2001: A Space Odyssey, 1968)である¹⁸。『トイ1』以来、映画ファンのお馴染みとなった「無限のかなたへ、さあ行くぞ」という台詞は元をたどれば『2001年宇宙の旅』の最終章のタイトル「木星と無限のかなた」(“Jupiter and Beyond the Infinite”)に由来するものであろうことを、言い添えておこう。

6. 「おうちがいちばん」だったころ

ここまでの分析からも窺い知れるように、『トイ4』は過去三作にしかるべき敬意を払いながらも、その焼き直しには終わるまいとする気概に満ちた一作である。しかし、いや、だからこそと言うべきか、多かれ少なかれ観客を戸惑わせる一作であることも否定できない。そのことを小論の最後に論じておきたい。とりわけ、ポーのキャラクターの劇的な変貌は、いくら彼女がスクリーンに姿を見せるのが20年ぶりだと言っても、やや唐突という印象をまぬかれえない。また、『トイ3』でアンディよりも仲間を選ぶという究極の選択をしたウッディが、その仲間たちから離れるというエンディングにも、釈然としない気持ちを抱く観客はいるだろう(『トイ1』の15年後に公開された『トイ3』の序盤で写真のなかの少年時代のアンディを見つめたウッディは、映画の終盤で今度は同じ写真に写ったおもちゃの仲間たちに目をむけるわけだが、この視線の移動とそれが物語るウッディの心境の変化に、『トイ3』という作品はささげられたと言っても過言ではない)。もっとも、わたし自身が劇場で本作を観たさい、驚かされた多少当惑させられたのは、これまで「トイ」シリーズになかったある映像を目にしたときである。

その映像については後述するとして、ここでいまいちど、小論の冒頭で触れたフロンティアの歴史の変遷のことを思い起こしつつ、「無限のかなたへ、さあ行くぞ」という台詞についてさらに考察したい。これはもともとバズの台詞であるが、『トイ1』にこれとちょうど正反対の意味内容をもつウッディの台詞がある。「おうちがいちばん」(“There’s no place like home.”)である¹⁹。つまり

17「無限、さらにはそのさきへ」を意味する“To infinity and beyond.”は吹替では「無限のかなたへ、さあ行くぞ」、字幕では「無限のかなたへ」という訳が定着している。

18ここで念頭にあるのは、『2001年宇宙の旅』の冒頭、月と地球と太陽の映像とともに流れるリヒャルト・シュトラウスの『ツァラトゥストラはかく語りき』(Also sprach Zarathustra)のことである。

19ウッディが「おうちがいちばん」という台詞を唱えるのは、シドの家から脱出を図るときである。むろん、これはフランク・ライマン・ボームの『オズのふしぎな魔法使い』(The Wonderful Wizard of Oz, 1900)およびジュディ・ガーランド主演の映画版『オズの魔法使い』(The Wizard of Oz, 1939)のドロシーの台詞の引用である。「おうちがいちばん」はこの小説および映画のもっともよく知られた台詞であるが、その後の「オズ」シリーズの展開が「おうちがいちばん」の逆を行くものであることは銘記しておきたい。すなわち、「二作目以降のオズの物語を一冊でも読んだ人なら誰でも知っているように、ドロシーは冒険が終ってカンザスに帰っても長いこと農場にはいない。[中略]ドロシーがオズの国で過ごす時間はどんどん長くなっていき、ついにはシリーズ六作目で『オズのエメラルドの都』、ドロシーは自分が永住するためだけではなくて、ヘンリー

こういふことである。スペースレンジャーは「無限のかなた」をめざす。だが、フロンティアの歴史の変遷上、彼の先人にあたるカウボーイは、自分も昔は西部の山脈のかなたをめざしたものだなどとは言わず、「おうちがいちばん」という。それは当然、ウッディがカウボーイである以前におもちゃであり、当人もそれを自覚しているからにほかならない。一方のバズとは言えば、第一作の途中まで自分はほんもののスペースレンジャーだと信じており、空を飛べることを証明しようと試みる。彼はそれに完璧に成功したと思っているが、じっさいには周囲数メートルを回りながら落ちただけである。しかも、その場所は「無限のかなた」ではなく、大気圏外ですらなく、子ども部屋である²⁰。

「おうち」と「無限のかなた」。このうち、おもちゃを主要な登場人物とする「トイ」シリーズが従来重点をおいてきたのは、あくまで「おうち」である。ひるがえって、『トイ4』ではバズが子どもの「おうち」に帰るのにたいして、ウッディは「無限のかなた」へ旅立つ。これはじつに秀逸なエンディングである。過去三作において一貫して空疎だったバズの台詞が、ウッディによってはじめて内実を賦与されるのである。しかし、立ち止まって考えるならば、空疎だからこそ意義深かったのではないか。不断に未知の世界を開拓しつづける。それこそがアメリカの使命である。このほとんど強迫観念的な考え方にたいして、どうせおもちゃですからと距離を取ってみせること。この精妙な距離感こそが「トイ」シリーズの長所、妙味だったのではないか²¹。明らかにフロンティアの歴史の変遷を意識して作られた『トイ1』では、新フロンティアのヒーローたるスペースレンジャーが「無限のかなたへ、さあ行くぞ」という。一方で、そのヒーローの先人にして原型たるカウボーイは「おうちがいちばん」という。それはある意味ではフロンティアの歴史をさかのぼり、開拓だけがすべてなのではなかろうかと疑問を呈するようなものである²²。ひるがえって、『トイ4』ではウッディがおもちゃである以上にカウボーイらしく、冒険心を表明してみせる。そして積極的に移動する主体へと転身してみせる。

-
- おじさんとエムおばさんもそこでいっしょに暮す手配をするためにオズに出かけて行く」(ルーラー 84)。じつのところ、『トイ3』までのウッディのほう台詞の最初の発話者であるドロシーよりもその発話内容(「おうちがいちばん」)に忠実である。
- 20 周知のように、『トイ1』の後半、自分がおもちゃであると気づいたバズは、それでも自分は飛べると信じて階段の手すりから飛び上がるが、結局、真逆さまに地面に落下する。このときに背景に流れる挿入歌は「もう航海には出ない」(「I Will Go Sailing No More」)である(邦題は「幻の旅」)。これもまた「無限のかなたへ、さあ行くぞ」と対比すべきもののひとつである。マローニーが「もう航海には出ない」をディズニー映画のある名曲、すなわち『ピノキオ』(Pinocchio, 1940)の「星に願いを」(“When You Wish Upon a Star”)と対比しつつ、こう論じているのも興味深い。この場面で「バズは逆ピノキオになったのである。ヒーローはただのおもちゃにすぎないのだ」(Maloney 35)と。なお、映画のエンディングでバズはロケット花火を利用して空を飛ぶことに成功するが、彼はこの時点で自分はおもちゃだとはつきり認識している。それを表すのが次の有名な台詞である。「飛んでいるんじゃない。落ちているだけだ。カッコつけて」。このあたりの夢とリアリティのすりあわせの卓抜さが『トイ1』の色褪せない魅力である。
- 21 ただのおもちゃにすぎないことが批評的な意味を持つ。この点についてもう少し丁寧に説明するために、『トイ1』のあるエピソードを取り上げたい。本作でウッディは異境の地(隣の家)で虐げられた民(シンドのおもちゃ)に戦い方を指南し、一緒に支配者(シド)を倒し、彼らを解放する。この展開が思い出させるのは、たとえば有名な西部劇『荒野の七人』(The Magnificent Seven, 1960)のことである。『荒野の七人』はむろん黒澤明の時代劇『七人の侍』(1954)をアメリカで西部劇にリメイクしたものが、最大のポイントは、『荒野の七人』はアメリカのガンマンが外国(メキシコ)に行き、そこで現地農民を解放する物語だということである(『七人の侍』は日本国内で物語が完結する)。「荒野の七人」のプロットを製作当時のアメリカの外国干渉主義と関連づけて論じたのはスロトキン(Slotkin 474-86)である。『荒野の七人』に言及しているわけではないが、マイネルは『トイ1』のカウボーイによるおもちゃの解放のエピソードにアメリカの外国干渉主義を読み取っている。同時に、この点こそが重要なのだが、マイネルは『トイ1』がアニメーションであり、またウッディとバズがおもちゃであるがゆえに、アメリカの神話と象徴の虚構性が前景化されることを指摘している(Meinel 54-58)。なお、ここで紹介したのはアメリカ研究の枠組みでの考察だが、このCGアニメーションの主人公たちが複製可能なおもちゃであり、またそれに自覚的であることに注目し、メディア論の立場から『トイ1』の面白さを分析しているのが三輪(194-97)や渡邊(98-99)である。
- 22 過去の長編三作のなかで、いちどだけウッディが「おうち」を捨てて、自分の意志で別の場所に移動しようとしたことがある。『トイ2』で日本のおもちゃ博物館に行こうとするのである。もともと、ウッディは途中で「おうち」のほうが大切だと思なおす。さらには映画の終盤、ウッディは新フロンティアの象徴的舞台たる空港で、「おうちがいちばん」の演奏と言える台詞を口にする。「おうちに帰ろう」(“Let's go home.”)である。

映画のエンディング、バズの「無限のかなたへ」という台詞を受けて、ウッディが「さあ行くぞ」と述べる直後、月が映し出されることにも、あらためて注目すべきだろう。この月は、アンディの部屋の壁紙の雲（「トイ」シリーズの象徴的イメージのひとつ）のような絵ではなく、本物の月である²³。月はかつてアメリカの新フロンティアである。おもちゃでしかなかったカウボーイが、ここで現実のフロンティアの歴史とリンクする。次のように言いかえてもよい。過去三作は、フロンティアという概念とそれにとまなう価値観を、主人公たちのおもちゃという存在様態によって相対化してみせた。これにたいして『トイ4』は、カウボーイのおもちゃをフロンティアという概念とそれにとまなう価値観に、引き寄せる側面があるように見えるのである。これは良かれ悪しかれシリーズの前提事項の大胆な書き換えである。くりかえすが、シリーズの最新の（最後という可能性もある）長編たる『トイ4』のエンディングはじつに秀逸である。おもちゃのカウボーイが現実のフロンティアの歴史と交錯する瞬間には眩暈すら覚える。だが、このときシリーズの長所のひとつが失われたという印象も受けるのである。

この文脈で、わたしがはじめて『トイ4』を観たときに驚かされ、また多少困惑させられた映像に話を移すことにしたい。それはウッディやボーたちが回転木馬のテントの上から風景を見晴らす映像、すなわちパノラマ的視点からの映像である。ウッディたちが立っている場所は、興味深いことに、19世紀の回遊式パノラマ館のプラットフォーム（観客席）とよく似ている。ウッディたちはその場を回遊するわけではないが、カメラがテントのまわりをぐるりと回転することによって、観客にはその場を回遊したときに得られるような、360度に近い光景があたえられる。ウッディはこの特権的な場所から眼下に広がる光景を見つめ、その美しさに息をのむ²⁴。ここで世界を開けているという認識を得たことが、彼が積極的に移動する主体となるひとつの契機となったことは明らかである。さて、歴史的に言えば、カウボーイも活躍した19世紀は「すべてを見る」が語源のパノラマ館の流行期である。また19世紀はパノラマ的視点から描かれた風景画の流行期でもある。その背景に領土拡張主義が潜在していたことは、しばしば指摘されるとおりである。上から見下ろすうちに、視線の対象物を支配することが許されるような気がしてくる²⁵。そのような心理的なメカニズムが働きやすいのである。これまでの「トイ」シリーズにも俯瞰映像が皆無だったわけでは

23 じつは『トイ1』にも本物の月が映し出される場面がある。映画中盤のガソリンスタンドの場面である。ただし、ここで月はウッディやバズを現実のフロンティアに接続するのではなく、むしろそれと切り離すために用いられている。バズは月と星が輝く夜空を見ながら、スペースレンジャーとしての自分の任務を滔々と語る。自分がおもちゃであるとは知らずに。つまり、ここでは現実とバズの妄想の落差を強調し、観客の笑いを取るために月が用いられている。また、『トイ1』には西部のフロンティアの象徴的風景たるモニュメント・バレーが映し出される場面もある。映画のオープニングである。ただし、このモニュメント・バレーは本物ではなく、アンディの家の廊下の壁に飾られた絵であることが、すぐに明らかになる。この演出の解釈についてはマイネル (Meinel 56) を参照されたい。あとひとつつけ加えるなら、『トイ3』の本編の最後には本物の空と雲が映し出されるのだが、ここではその雲がアンディの部屋の壁紙の雲と似ているのがポイントである。この直前に観客が目にした人間 (アンディ) とおもちゃ (ウッディ) の相互作用を寿ぐかのように、現実の雲がアンディの部屋に描かれた雲に重なりあうのである。このようにしてアンディとウッディの物語は幕を閉じる。

24 ウッディは別の場面でもういちど、自分の目に映る光景に圧倒される。セカンド・チャンス・アンティークの天井に飾られた照明器具をボーと一緒に見るときである。頭上でまばゆい光を放つ照明器具はさながら『未知との遭遇』(Close Encounters of the Third Kind, 1977) で地球から飛び立つ宇宙船を思わせる。その意味でこれはエンディングの月のイメージにつながるものと言えるかもしれない。

25 19世紀はまた気球の流行期でもある。気球からの視点とパノラマ館のもたらす視点の類似性、さらにはそれらに潜む帝国主義的欲求を踏まえて、マーク・トウェインの『トム・ソーヤの外国旅行』(Tom Sawyer Abroad, 1894) に独自の解釈をほどこしたのが細野である。なお、ピクサー映画で気球を扱ったものに『カールじいさんの空飛ぶ家』(Up, 2009) がある。マイネル (Meinel 139-61) は、パノラマの視点を問題にしているわけではないが、本作と帝国主義の関係を緻密に論じている。ついでに言えば、『トイ4』のエンディングでウッディがバズたちと一緒に家にもどるか迷ったとき、バズは内なる声に耳を傾けるとアドヴァイスするが、これもまた19世紀を想起させるメッセージとして興味深い。他者の意見ではなく自分の内なる声に耳を傾けると言ったのは、19世紀を代表する知識人ラルフ・ウォルドー・エマソンである。

ない。だが、それはあくまでウッディが——そして彼とともに観客が——その場所の全容を確認するための機能的なものだった²⁶。上述の『トイ 4』の俯瞰映像はそれとは異質であり、どちらかと言えば 19 世紀の風景画の系譜に位置づけられるものである。19 世紀アメリカ研究者の無用な連想と言われればそれまでだが、上述のようなパノラマ的視点と領土拡張主義の結びつきを踏まえると、その映像の美しさを手放しに享受するのは躊躇されるのである。

とはいえ、話はもう少し複雑である。ウッディが広い世界に旅立つのは、別に未知なる領野を掌握したいからではない。すでに述べたように、ファースト・チャンスにすら恵まれないおもちゃに、ファースト・チャンスをもたらすためである。それはまた「おうちがいちばん」と知るウッディが、他のおもちゃに平等に「おうち」をあたえる試みでもある²⁷。ピクサー映画の政治的なバランス感覚がここで機能している（この意味において本作のエピローグはきわめて重要であり、これがなければ映画全体の印象は変わっていたかもしれない）。さらに言えば、エンディングでカウボーイと月のイメージがリンクすると述べたが、ウッディが旅するのはどうやらアメリカ国内に限られているようである。旅の範囲は 21 世紀の人間的視点から見ればごく限定的である（おもちゃ的には壮大だが）。

もっとも、仮にシリーズ第五作が作られ、そこでふたたびウッディが主役をつとめるならば、このカウボーイ人形が大気圏外とは言わないにせよ、アメリカ国外へと旅立つことはありそうである。エピローグにおいて移動遊園地が設置されている場所は大陸の西端である。アトラクションの背景には海とそこに沈む夕陽（この夕陽も前述の月と同様、本物の夕陽である）が見える²⁸。これはシリーズの完結を示しているとも言えるが、アメリカは西部のフロンティアの消滅後、空のフロンティアを開拓するよりもさきに、海のかなたをめざしたという歴史もある²⁹。ウッディはその歴史をなぞるかのように、この海を越えるのだろうか。むろん無理にそのように考える必要はないだろう。アメリカ各地を転々とすることもできるし、『オズのふしぎな魔法使い』のように、アメリカの中心部＝心臓部に回帰することもできる³⁰。劇中で仲間となったデューク・カブーンのご郷カナダに赴くこともあるかもしれない。

小論の冒頭で述べたように、『トイ 4』は過去の長編三作とは変わって、フロンティアのイメージの多用は見られないが、フロンティアという概念やそれが本来想起させる価値観に近づいた作品

26 たとえば『トイ 1』でウッディがアンディの部屋の窓からシドの家の庭を見下ろす箇所や、『トイ 3』でサニーサイド保育園の屋根から園庭を見下ろす箇所が挙げられる。

27 『トイ 4』に先立つ第三作のエンディングでは、サニーサイド保育園でおもちゃたちが労働（おもちゃを手荒に扱うイモシ組の子どもたちの遊び相手を務めること）を平等に分け合う様子が描かれる。

28 ケンパー (Kemper) はかつてのディズニーのアニメーションが 19 世紀風景画の伝統に立脚するとすれば、『トイ 1』はアンディ・ウォーホルに代表されるポップアートの伝統に位置づけられると論じているが、『トイ 4』の海に夕陽が沈む映像は、どちらかと言えば 19 世紀風景画の伝統に近いものと見なせるだろう。小論ではボーが呼吸するときの彼女の身体の微細な動きの表現を称えたが、これと夕陽が沈む抒情的な映像は良かれ悪しかれともにデジタル技術の進歩によって可能になったものである。なお、移動遊園地がある場所にはニュー・スタントン・ビーチという看板が見えるが、これは脚本と製作総指揮のアンドリュー・スタントンにちなんだ名称であろう。

29 海を越えるアメリカの帝国の歩みを概観する上で有益なのは笹田である。別段深読みする必要はないのだが、『トイ 4』のエピローグで遊園地の露店からの「独立」を果たしたタッキーとバニーが「膨張」し、目からのレーザービームという「兵器」で戦う様子が描かれ、しかし結局それはファンタジーだったというのも興味深い。エピローグにはもうひとつ兵器というか武器が登場する。それは銃であり、カウボーイはその武器で民主主義を実現する。ただし、それは本物の銃ではなく、射的の店で使うおもちゃの銃であり、銃弾（バトミントンシャトルのようなもの）を放つのは、カウボーイのウッディではなく子どもたちである。子どもたちが的を外すたびに、ウッディは的中を装って景品のおもちゃを投げて渡す。なお、この射的の店は宇宙をモチーフにしているから、ここがウッディの新しいフロンティアとも言える。

30 西部のフロンティアの消滅後に発表された『オズのふしぎな魔法使い』やこれに影響を受けたポストモダン小説・映画が描くアメリカの中心部＝心臓部を開けるフロンティアについては、巽『モダニズムの惑星』(95-98)を参照されたい。

である。フロンティアと「おうち」のはざままで生成した「トイ」シリーズは、これまで「おうち」寄りの結論を提示してきたが、ここでその針がフロンティアのほうに傾いた。それはシリーズの新たなステージへの移行と、シリーズの長所のひとつとの別れを同時に意味している。シリーズ誕生から約四半世紀、転がり草はついに転がりはじめた。もはやそれは否定しがたい事実である。しかし、転がり草はどこに行き着くのだろうか。そのことは誰も知らない。少なくとも、いまはまだ。

映像資料

- 『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・ジャパン株式会社、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・ジャパン株式会社、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・ジャパン株式会社、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・ジャパン株式会社、2019年。

文献資料

- 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「ケリー・ライヒャルト監督『ウェンディ&ルーシー』」、『アメリカン・ロードの物語学』、松本昇／中垣恒太郎／馬場聡編、金星堂、2015年、480-81ページ。
- 『荒野のオデュッセイア——西部劇映画論』みすず書房、2014年。
- 菊地浩平『人形メディア学講義』河出書房新社、2018年。
- 笹田直人「移動と帝国のヴィジョン」、『〈移動〉のアメリカ文化学』、山内勝己編、ミネルヴァ書房、2011年、223-46ページ。
- ソルト、バリー「ミッキー・マウスの息吹を計ること——計量アニメーション学の試み」、川本徹訳、『アニメーションの映画学』、加藤幹郎編、臨川書店、2009年、197-243ページ。
- 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。
- 『モダニズムの惑星——英米文学思想史の修辞学』岩波書店、2013年。
- 丹羽隆昭『クルマが語る人間模様——二十世紀アメリカ古典小説再訪』開文社出版、2007年。
- 細野香里「気球乗りの視線、反転するパノラマ——マーク・トウェインの『トム・ソーヤの外国旅行』を読む」、『空とアメリカ文学』、石原剛編、彩流社、2019年、79-105ページ。
- 三輪健太郎『マンガと映画——コマと時間の理論』NTT出版、2014年。
- 森本あんり／久保文明／巽孝之／中野勝郎「トランプ政権下のアメリカ合衆国」、『アメリカ研究』第52巻（2018年）、1-39ページ。
- ルーリー、アリソン『永遠の少年少女——アンデルセンからハリー・ポッターまで』、麻生九美訳、晶文社、2004年。
- 渡邊大輔「デジタル・ヒーローの倫理的身体——マーベル映画とデジタル表現のゆくえ」、『ユ

リイカ』2014年5月号、92-99ページ。

Kemper, Tom. *Toy Story: A Critical Reading*. BFI, 2015.

Maloney, Marcus. *The Search for Meaning in Film and Television: Disenchantment at the Turn of the Millennium*. Palgrave Macmillan, 2015.

Meinel, Dietmar. *Pixar's America: The Re-Animation of American Myths and Symbols*. Palgrave Macmillan 2018.

Reichardt, Kelly. "A Completely False Security: An Interview with Kelly Reichardt." Interview by Zachary Wigon. *Notebook*, 12 Dec. 2008, mubi.com/notebook/posts/a-completely-false-security-an-interview-with-kelly-reichardt.

Smith, Susan, et al. *Toy Story: How Pixar Reinvented the Animated Feature*. Bloomsbury Academic, 2019.