

[学術論文]

恐竜は西部劇の夢を見るか？

—古生物とアメリカ映像文化—

Do Dinosaurs Dream of Western Movies?:
Prehistoric Life and American Visual Culture

川本 徹

Tohru KAWAMOTO

Studies in Humanities and Cultures

No. 37

名古屋市立大学大学院人間文化研究科『人間文化研究』抜刷 37号

2022年1月

GRADUATE SCHOOL OF HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCES

NAGOYA CITY UNIVERSITY

NAGOYA JAPAN

JANUARY 2022

[学術論文]

恐竜は西部劇の夢を見るか？

—古生物とアメリカ映像文化—

Do Dinosaurs Dream of Western Movies?: Prehistoric Life and American Visual Culture

川本 徹
Tohru Kawamoto

1. 恐竜、列車、馬
2. ウェスタンリバー鉄道とディズニーランド鉄道
3. ニューヨーク世界博覧会
4. 『アールと少年』
5. 『原始怪獣ドラゴドン』と『恐竜グワンジ』
6. 『Toy・ストーリー3』
7. 今後の考察にむけて

要旨 スクリーン上で躍動する恐竜、列車、馬について考察することは、映像の本質、また実写映画とアニメーションの関係性について理解を深める上で重要である。本稿はこうした先行研究の見解を継承しつつ、とくに恐竜に焦点をあてた考察をおこなうものである。そのさいにアメリカ西部文化史の視点を導入する点に大きな特色がある。西部はもともと恐竜と関係が深く、さらには恐竜と列車や馬が交錯しうる興味深い空間である。具体的な考察対象としては、ディズニーランド鉄道、『ファンタジア』、『原始怪獣ドラゴドン』、『恐竜グワンジ』、『アールと少年』、『Toy・ストーリー3』をとりあげる。

キーワード：恐竜、西部劇、列車、馬、実写映画、アニメーション

1. 恐竜、列車、馬

120年を超す映画の歴史の端緒にふたつの乗り物がある。列車と馬である。加藤幹郎の列車映画論を参照しながら、この映画史的事実を確認しよう（加藤『映画とは何か』127-81、『列車映画史特別講義』）。映画、すなわちモーション・ピクチャーは運動を描くことに長けたメディアであり、そこに絵画や写真といった先行メディアとの大きな差異がある。この特性を最大限に際立たせる

ために、映画史初期に幾度となく被写体に選ばれたのが、当時最大最速の運動媒体であった列車にほかならない。最古の映画の一作、リュミエール兄弟の『ラ・シオタ駅への列車の到着』(*L'arrivée d'un train à La Ciotat, 1896*)は、画面の奥から手前へと滑り込む列車のモーションによって当時の観客を心底驚かせた(図1)。映画史初期の作品には、列車のみならず馬も頻繁に姿を見せる。というのも、当時は世界中の大都市において、馬車や馬車鉄道が現役の乗り物として活躍していたからである。同時代の都市生活をスクリーンに映せば、おのずとそこに馬の姿が描かれた。さらに重要なことに、馬は映画の発明そのものに大きく寄与した。周知のとおり、エドワード・マイブリッジは映画の発明に先立つ1878年、疾駆する馬の姿を連続写真におさめることに成功した(図2)。人間の眼では捕捉しきれない馬の複雑かつ高速のモーションが一連の写真によってみごとに解析された。ここから現実世界のモーションを精密に再現する映画の発明まではあとほんの一步である。



図1 『ラ・シオタ駅への列車の到着』 出典: *The Movies Begin: The European Pioneers*. Kino Lorber Films, 2002. DVD.

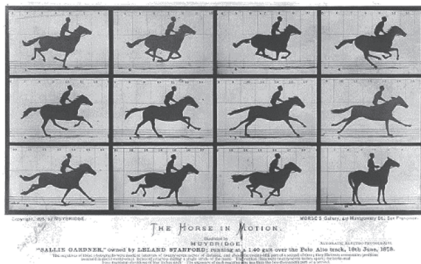


図2 「動く馬」 出典: Library of Congress, Prints & Photographs Reading Room, Prints & Photographs Online Catalog, <http://www.loc.gov/pictures/resource/cph.3a45870/>.

このように、映画は列車と馬とともにはじまった。もともと、伝統的な理解にしたがうならば、映画は大きくふたつのカテゴリーに分類できる。実写映画とアニメーションである。映画は列車と馬とともにはじまった、というのは実写映画の話である。ではアニメーションは何とともに誕生したのか。恐竜という答えがわたしの脳裏に浮かぶ。正確を期すなら、もともと適切な答えは人間の手であろう。今井隆介が論じるように、漫画アニメーションはライトニングスケッチ——観客の目

の前で瞬く間にイラストを描き、さらにその内容を変化させる舞台パフォーマンス——に起源をもつ。映画史初期には、ライトニングスケッチのパフォーマンスをそのまま撮影した映画も製作され、漫画アニメーションはここから派生する形で産声をあげた。それゆえ初期の作品にあっては、アニメーションのパートに先行して実写のパートがあり、そのなかで人間の手がキャラクターを描く様子が映じられる。そこからアニメーションのパートが始動するのである（今井 68-78）。

とはいえ、ここで注目したいのは、スクリーンに登場する人間の手ではなく、その手があるとき恐竜を描いたということである。初期アニメーションの代表作、ウィンザー・マッケイの『恐竜ガーターティ』（*Gertie the Dinosaur*, 1914）に登場するガーターティのことである（図3）。それにしてもマッケイはなぜ恐竜を描いたのだろうか。また、なぜこの恐竜映画がアニメーション史の重要作となりえたのか。この点については細馬宏通の議論が大いに参考になる。重要なのは、実写映画とアニメーションの差異である。端的に言って、マッケイが恐竜を選んだのは、この生物がもはやこの世に存在しないからである。そうしたものを描くことに、現実世界をそのまま写しとる実写映画にはない、アニメーションの強みがある。マッケイはそのように考えたのである（細馬 79-82）。実写映画が絵画や写真との差別化のために、列車のイメージを取り入れたとすれば、アニメーションは実写映画との差別化のために、恐竜のイメージを取り入れたのだと、そのように述べてもいいだろう。今日では、およそ人間の想像しうるものなら何でも描出可能なCGの台頭により、実写映画がアニメーションに包摂された——簡単に言えば、実写映画もまた絵画のように描くものになった——と言われる。この傾向を大きく推進した作品が恐竜を描く実写映画であったことは偶然ではない。CGで描出された恐竜と生身の人間の俳優を共演させた『ジュラシック・パーク』（*Jurassic Park*, 1993）である。実写映画がアニメーションに接近するとき、それは恐竜に接近するのである。



図3 『恐竜ガーターティ』 出典：Winsor McCay: *The Master Edition*. Milestone Video, 2013. DVD.

以上の記述から窺えるように、スクリーンに登場する恐竜や列車、馬について議論することは、映像の本質について議論することと直結する。とりわけ恐竜について考察することは、実写映画とアニメーションの関係性という重要問題について考察することと連動する。むしろこの点はすでに先行研究でも明らかなおりでである。本稿はここにある視点を加えることによって、映像文化史の新たな地平を切り開くことにしたい。その視点とはアメリカ西部文化史の視点にほかならない。実際のところ、あまり注目されないことだが、アメリカ西部はもともと恐竜と関係が深く、さらに

は恐竜と列車や馬が交錯しうる類まれな空間である。こうした点に関心をむけることによって、従来とは異なる映像文化史の風景を開くことにしたい。そのための第一歩として、次節では映画に関係するあるテーマパークのアトラクションを考察する。

2. ウェスタンリバー鉄道とディズニーランド鉄道

東京ディズニーランドにウェスタンリバー鉄道というアトラクションがある。蒸気機関車に乗って、パークの西半分をめぐるアトラクションである。ウェスタンリバー鉄道は空間のみならず時間をも移動する。熱帯ジャングル（アドベンチャーランド）を通り抜けたのち、列車は開拓時代のアメリカ西部（ウェスタンランド）に突入する。もともと、ここで乗客の眼前に開ける西部は、史実というよりも白人中心主義的な——さらに言えば WASP 中心主義的な——歴史観から生まれたものである。19 世紀当時、アメリカ先住民にとって鉄道は自分たちの大地を荒らす唾棄すべき存在であり、さらには襲撃の対象であった。ところが、ウェスタンリバー鉄道において、機械人形として登場する先住民は、鉄道や機関車に敵意をむけない。むしろ手をふって乗客を歓迎するのである。つけ加えるなら、西部の鉄道建設の歴史上重要な役割をはたした移民——過酷な建設現場で働いたのは、アイルランド系、中国系、日系などの移民であった——の存在も無視されている。ウェスタンリバー鉄道はくしくも（かつて移民労働者の供給地であった）日本に作られたアメリカ西部の鉄道のアトラクションだが、こうした移民の歴史はあっさり素通りされてしまう。

一方、このアトラクションには、西部の歴史書で言及される機会の少ないあるものが登場するのであり、われわれが目撃したいのもまさにその点である。ウェスタンリバー鉄道は場内アナウンス付きのアトラクションであり、旅の後半で次のようなアナウンスが流される。「恐竜の骨が見えますよね。あの骨はまだこの山がゴールドラッシュでにぎわっていたころ、鉱山鉄道の建設中に偶然出てきたものなんです」。このように恐竜の骨が登場するのである。そして、この鉄道旅行の最後に、驚嘆すべきタイムトラヴェルが待っている。「それではこれからさらに時間をさかのぼり、みなさんのある特別なところにご案内することにしましょう」。この場内アナウンスに導かれ、列車が岩山の内部に入ると、乗客の眼前に原始世界のジオラマが姿をあらわす。その太古の大地に偉容を見せるのは、機械じかけの恐竜たちである。

東京ディズニーランドはカリフォルニアのディズニーランドの日本版であり、アトラクションの多くも本家のパークを模したものである。ウェスタンリバー鉄道のもとになったのはディズニーランド鉄道である¹。ではこの鉄道にも恐竜が登場するだろうか。実のところ、このアメリカ版アトラクションでは、恐竜の化石発掘に関する言及はいっさいない。また、鉄道旅行の終盤で列車が岩山の内部に突入するという点は、日本版のアトラクションと同じであるが、そこでまず乗客が

¹ ウォルト・ディズニーは模型鉄道の愛好家として知られており、自宅の庭にあった鉄道を拡張したいという彼の願望が、ディズニーランドの建設の出発点になったという説もある（能登路 54）。そのことを考えると、ディズニーランド鉄道は、パークのなかでもひととき重要な歴史的意義をもつアトラクションと言える。ディズニーランド鉄道の歴史の詳細については、デガエターノ（DeGaetano）を参照されたい。

目にするのは現代のグランドキャニオンのジオラマである。恐竜の姿は見えない。しかし、この直後、岩山の内部でタイムトラベルが敢行される。英語のアナウンスを日本語に訳してみよう。「いまご覧になったのが、今日私たちの知るグランドキャニオンです。でもグランドキャニオンはずっとこうだったわけではありません。さあ、これから時間をさかのぼってみましょう。うんとさかのぼりますよ。あの素晴らしい原始世界の時代まで。そこは恐竜の世界です」。このようにして、列車は機械じかけの恐竜たちが跋扈する原始世界のジオラマへと移動する。以上のように、ディズニールランド鉄道にも恐竜は登場する。また、その舞台がグランドキャニオンとして設定されており、恐竜が西部という土地と結びつけられている²。

西部、恐竜、鉄道。一見、奇妙な組み合わせに映るかもしれない。だが、ここには歴史的な必然性がひそむ。まず、これは古生物学史に関心のある読者には常識的なことだが、19世紀の西部において開拓と恐竜の化石発掘はほぼ同時に進んだ³。西部の大地は東部の大地と比較して化石が残りやすい性質をもつ。なるほど、恐竜の化石の組織的発掘がおこなわれるには、まずは恐竜という存在が学界で認められる必要があるが、これが実現したのはちょうど1820年代、つまりアメリカで西漸運動が本格化する前夜と称すべき時期だった。1870年代初頭には、西部ワイオミング州のコモ断崖地域で多数の化石が発掘され、これをきっかけに古生物学者エドワード・ドリンカー・コープとオスニエル・チャールズ・マーシュのあいだで、熾烈な化石発掘競争がはじまった。化石戦争、または大いなる恐竜ラッシュである。この発掘競争のさなか、マーシュはある有名な恐竜の属名を設けた。ブロントサウルスである。ウィンザー・マッケイの『恐竜ガーター』に登場するガーターのモデルはブロントサウルスである。映画前半の実写パートで描かれるとおり、マッケイはブロントサウルスの骨格標本に着想をえて、ガーターを生み出したのであった⁴。

以上、西部と恐竜の歴史的関係について記した。ここに鉄道を加えることを忘れてはならない。鉄道建設と化石発掘は密接な関係がある。鉄道は水平に延び広がるが、その建設のためには大地を掘り起こすことが必要である。重要なのは、そのさいに偶然化石が発掘される事例は少なくないという点である。19世紀後半の西部は鉄道建設の主要舞台であり、線路の工事が急速に進み、そのなかでときに恐竜の骨が日の目を見た。先述したコープとマーシュの化石戦争の発端となった骨も、ユニオン・パシフィック鉄道の労働者が工事中に偶然発見したものだ（ノレル／ギャフニー／ディンガス 325-26）⁵。ここでいま一度、ウエスタンリバー鉄道の車内アナウンスに耳をかたむけよう。「恐竜の骨が見えますよね。あの骨はまだこの山がゴールドラッシュでにぎわっていたころ、鉱山鉄道の建設中に偶然出てきたものなんです」。このアナウンスはさほど知られていない西部における鉄道建設と化石発掘の関係に触れているという点で興味をひく。くりかえすが、アメ

² ディズニールランド鉄道はウエスタンリバー鉄道とは異なりパークの西半分だけでなく全体を移動する。つまり、全体としては西部という場所ないしテーマに特化したアトラクションではない。

³ 西部における恐竜関係の観光地を論じたのがフロスト／ラング（Frost and Laing 199-211）である。

⁴ 細馬もまた、現実に存在しないものなかで、なぜマッケイが恐竜を選んだのかという疑問の答えとして、コープとマーシュの化石戦争の余波を挙げている。

⁵ 巽孝之は、ユニオン・パシフィック鉄道の労働者に中国人が多かった事実と、他方における中国人恐怖の高まりを踏まえ、鉄道建設中の化石発見に関して次のようなアイロニーを指摘している。すなわち、「恐ろしい竜として頭角を現しつつあった中国人をも含む労働者が、たまたま線路を建設中に、消え去ったはずの恐竜の化石を発掘したアイロニー」（巽 135）である。

リカ版アトラクションには恐竜は出てきても化石は出てこないから、これは日本版アトラクション独自の趣向である⁶。

鉄道と恐竜の歴史的関係をより深く掘り下げよう。ニューヨークにあるアメリカ自然史博物館（以下、自然史博物館と記す）は恐竜の化石の展示で有名である。『恐竜ガーター』に登場するプロントサウルスの骨格標本も、自然史博物館の展示物である。歴史をふりかえるなら、19世紀末、自然史博物館の調査隊は、先述のコモ断崖地域に隣接するメディスン・ボーの背斜で、大量の恐竜の化石を発掘した（ノレル／ギャフニー／ディンガス 326-28）。メディスン・ボーと言えば、ウェスタン小説の金字塔、オーウェン・ウィスターの『ヴァージニアン』（*The Virginian*, 1902）の舞台としても有名である。恐竜の化石の代表的な採掘地にして、カウボーイが活躍する古典小説の舞台、それがメディスン・ボーである。『ヴァージニアン』では語り手が列車に乗ってメディスン・ボーにやってくる（1929年の同名の映画版では別の登場人物のモリーが列車に乗ってやってくる）。ここで歴史的事実として強調したいのは、現実世界では、恐竜が列車に乗ってメディスン・ボーから旅立ったということである。つまり、この地で発掘された化石は、ユニオン・パシフィック鉄道でニューヨークまで運搬されたのである（ノレル／ギャフニー／ディンガス 328）。そしてその遠く離れた地に到着したのち、恐竜の化石はさながら映画のフィルムを編集するように組み立てられ、自然史博物館に展示され、多くの来場者の古生物学的関心を掻き立てた。

マッケイは自然史博物館の恐竜の化石をたんに鑑賞するにとどまらず、アニメーションの力で生きた恐竜としてよみがえらせた。こうした生まれたのが映画『恐竜ガーター』である。ここでもうひとつ確認したいのは、この生気にみちた恐竜を描くニューヨーク産のフィルムが、どのようにして各地に運搬されたかということである。それは当時の他のフィルムと同様に、鉄道も使って各地に運ばれたであろう。ガーターは列車に乗って旅をしたのである⁷。このように19世紀後半から20世紀にかけて、恐竜は鉄道建設のさいに日の目を見たのみならず、列車に乗って西へ東へ旅をした。あるときは化石として、あるときはアニメーションのキャラクターとして。つまり、西部劇によく登場する表現を借りれば、死んでいるか生きているかを問わず（*Dead or alive*）。

3. ニューヨーク世界博覧会

前節において、ディズニールンド鉄道に原始世界のジオラマがあり、そこに機械じかけの恐竜が

⁶ もっとも、ウェスタンリバー鉄道は序盤でアメリカ先住民を登場させ、終盤で恐竜の化石発掘に言及しながら、両者のあいだの関係に注意をはらうことはない。巽は19世紀半ばのアメリカにおける古生物学の進展とその成果について述べたあと、次のようなパラドックスに目をむけている。「しかし、こうした自然科学的発見の陰に隠れている本質的なパラドックスは、たとえば黒人奴隷という種を労働力として搾取するばかりか、インディアンという既存の種の存続を脅かすほどに北米を探検しなければ、古生物という種の起源は探究できないということ、つまり種の起源を探究するには、既存の種を絶滅へ追い込む危険が必ず伴うということだ」（巽 95）。なお、恐竜と鉄道の歴史的関係については、19世紀当時、鉄道が竜にたとえられたことも見逃せない。この点については岡田に詳しい。

⁷ ただし、フィルムの運搬には危険がともなった。当時はナイトレート・フィルムが使われたため、簡単に火災が起こる可能性があった。このため旅客列車には（つまり乗客と一緒に）フィルムは載せてはならないと定めた州もあった（Waller 99）。映画史初期からフィルムには危険な被写体（恐竜など）が描かれてきたが、ある意味で一番危険だったのはフィルムそのものだった。

登場すると述べた。そのときは触れなかったのだが、原始世界（とグランドキャニオン）のジオラマは、アトラクションに当初から設置されていたものではなく、後年増設されたものである。より厳密に言えば、ある場所から移設されたものである。その場所とはいったいどこだろうか。

答えはニューヨークである。ディズニーランド鉄道の恐竜は最初からそこにいたのではなく、さながら19世紀の開拓者のように、東部（ニューヨーク）から西部（カリフォルニア）に移住してきたのである。1964年から65年にかけて、ニューヨークでは世界博覧会が開催された。責任者のロバート・モーゼズより協力依頼を受け、ウォルト・ディズニーは自身の率いるWEDエンタプライズとともに、合計四つものパヴィリオンにアトラクションを提供し、そのすべてを成功に導いた⁸。そのアトラクションのひとつに恐竜がいたのである。フォード館の魔法のスカイウェイである。これはレール上を自動運転で走行するフォード車に乗って、原始時代から近未来へのタイムトラヴェルを楽しむというライド型のアトラクションである。恐竜が登場するのはその原始時代のセクションであった。

博覧会の終了後、各館のアトラクションはウォルトが当初より計画していたとおり、カリフォルニアのディズニーランドに移設された。そのなかでもっとも有名なのは、ペプシ館のイツ・ア・スモール・ワールドである。魔法のスカイウェイは、フォード社との交渉が不首尾に終わり、その全体がディズニーランドに移設されることはなかった。しかし、幸いにも恐竜の団は既存のアトラクション、すなわちディズニーランド鉄道に組み込まれることによって、間一髪、絶滅をまぬかれた。かくしてこの生き物たちは、自動車で時間旅行するアトラクションに別れをつけ、今度は列車で時間旅行するアトラクションに新たな生息地をえた⁹。図4は恐竜が移設された当初のディズニーランド鉄道（当時はサンタフェ&ディズニーランド鉄道という名称）のポスターである。恐竜の背後に列車が走るのが見える。

⁸ ウォルト・ディズニーとニューヨーク世界博覧会の関係については、トマス（316-24）を参照されたい。そこでも述べられているとおり、モーゼズからの依頼はウォルトにとって、あらゆる意味で渡りに船と呼ぶべきものだった。世界博覧会に参加すれば、企業等の資金でアトラクションを開発でき、終了後はそれをディズニーランドに移転することができる。また、これは東部進出の前哨戦でもあった。ディズニーランドは1955年の開園直後から数多の観客を集めたが、これは大衆文化が強い西部における成功にすぎなかった。ウォルトはエリート主義的な傾向もある東部にもディズニーの文化を広めたいと、さらに可能であれば東部に第二のディズニーランドを建設したいと考えていた。加えて、ウォルトは当時オーディオ・アニメトロニクスの開発に心血を注いでいたが、世界博覧会はこの最新技術を試す好機でもあった。世界博覧会のアトラクションの建設の様子は、DVD『ディズニーランド ストーリー&マジック 限定保存版』に収録された「ディズニーランド世界博覧会へ行く」（もともとは1964年にテレビ放送）で確認することができる。

⁹ ディズニーランド鉄道は過去から未来へと順番に時代を進むのではなく、未来のセクション（トゥモローランド）をへて太古のセクションに跳躍するという構成になっているから、そのぶん恐竜の登場がもたらすインパクトは増大したとも言える。恐竜が登場する別のテーマパークの時間旅行系アトラクションとしては、ユニバーサル・パークスのバック・トゥ・ザ・フューチャー・ザ・ライドが挙げられる。



図4 サンタフェ&ディズニーランド鉄道のポスター 出典：Steve DeGaetano. *The Disneyland Railroad: A Complete History in Words and Pictures*. Theme Park, 2015. p. 26.

以上のように、ディズニーランド鉄道の恐竜はニューヨーク世界博覧会からやってきた。もっとも、その起源をさらに深く探ることもできる。ここであらためて想起すべき作品は、ディズニーの1940年の音楽映画『ファンタジア』（*Fantasia*, 1940）である。《春の祭典》のシーンで、地球の誕生から恐竜の絶滅までが壮大かつ重厚なトーンで描かれる。本シーンのハイライトをなすのはティラノサウルスとステゴサウルスの迫真的な戦いである（図5）。これがそっくりそのまま魔法のスカイウェイとディズニーランド鉄道に——さらにはウエスタンリバー鉄道にも——継承された。各アトラクションの原始時代のセクションで乗客が目にするのは、ティラノサウルスとステゴサウルスが対峙する様子にほかならず、さらにそのさいの両者の姿勢も『ファンタジア』に見られるものと同一なのである¹⁰。ともあれ、名だたる科学者の協力をえて完成した本シーンは、のちに学校の生物の授業でも題材として使用されるほどの出来栄えとなった。それまでは子どもむけの娯楽にすぎないと軽視されていたアニメーションに、芸術的価値に加えて科学的価値もが加わった。最初期の重要作に『恐竜ガーター』をもつアニメーションの歴史が、恐竜を登場させた名場面をふくむ『ファンタジア』をもって、ひとつの頂点に到達したと称することもできる。

¹⁰ しばしば指摘されることだが、ティラノサウルスとステゴサウルスは生息年代が異なるから、これは現実にはありえない時空を超えた戦いである。もっとも、ディズニーランド鉄道がそもそも複数の時間軸を交差させる乗り物である以上、こうした時間の跳躍はある意味で正当化されている。



図5 『ファンタジア』 出典：『ファンタジア』、ウォルト・ディズニー・ジャパン、2011年、DVD。

話を少しだけニューヨーク世界博覧会にもどそう。この博覧会では実はフォード館とは別の場所にも恐竜がいた。シンクレア石油会社——プロントサウルスのロゴで有名——のダイノランドである。ここでは合計九体の実物大の恐竜模型が展示された。この会社は1933年のシカゴ万博以来、恐竜の展示によってたびたび博覧会に脅威ならぬ驚異をもたらしてきたが、ニューヨーク世界博覧会はその集大成と呼ぶべきものだった。ところで、ディズニーと密接な関係にあるピクサーの映画には、恐竜のロゴをもつ架空の会社が二社登場する¹¹。このモデルがシンクレア石油会社であることは疑いない。ピクサーと恐竜の関係にはこれにとどまらない。長編第一作の『トイ・ストーリー』（*Toy Story*, 1995）には、その後の一連の作品をふくめ、このシリーズに欠かすことのできない恐竜のおもちゃ、レックスが登場する。ティラノサウルスだが臆病というキャラクターである。ピクサーはさらに2015年に恐竜を主人公とする長編映画を世に送り出している。次節ではその恐竜映画——舞台はアメリカ西部——を探查することにしたい。

4. 『アーロと少年』

前節で論じた『ファンタジア』は恐竜の歴史をその誕生から終焉まで描く。恐竜の絶滅の原因としては気候変動説がとられている。もっとも、現在では気候変動説よりも隕石衝突説のほうが有力である。『ファンタジア』からちょうど60年後、ディズニーは恐竜を描く長編アニメーション映画『ダイナソー』（*Dinosaur*, 2000）を公開するが、ここでは隕石衝突からはじまる恐竜たちの苦難が語られる。新たな生息地を求めて大移動する恐竜の一群の姿を活写する本作は、いわば恐竜版ロード・ムービーである。

隕石衝突説そのものにひとひねりを加えた映画もある。それがここで考察するピクサーの『アーロと少年』（*The Good Dinosaur*, 2015）である。もし恐竜絶滅をもたらした巨大隕石が地球に衝突せずに、すぐそばを通過しただけであったならば、恐竜はその後どのような歴史を築いたのだろうか。

¹¹ その二社とは、『トイ・ストーリー』に登場するガソリンスタンドと『カーズ』に登場する石油会社である。いずれもダイナコと呼ばれる。ただし、会社のロゴとして使われる恐竜は異なる。前者は（シンクレア石油会社と同じ）プロントサウルス、後者はティラノサウルスである。これに関連して、次節で論じる『アーロと少年』に次のようなシーンがあることを紹介しておこう。プテラドンに襲われたアーロはプロントサウルスらしき恐竜に助けを求めようとするのだが、実はそれは二匹のティラノサウルスが折り重なっている姿であった。これはピクサーがダイナコという会社のロゴとして、プロントサウルスとティラノサウルスの両者を用いたことへの自己言及であろう。

『アールと少年』はこのオルタナティブ・ヒストリーを夢見る長編アニメーション映画である。本作において、絶滅をまぬかれた恐竜は驚くような進化をとげ、言語を操るばかりか、耕作までいとなむ。物語の主軸をなすのは、アパトサウルスのアールと、彼が出会う人間の少年の交流と冒険である。

『アールと少年』の舞台はアメリカ西部である。さらに言えば、本作は絵コンテの段階では西部劇として製作される計画もあった。すなわち、酒場や保安官などが登場する恐竜映画である¹²。結局この案は取り下げられた。仮にそのまま製作が進行していれば、『アールと少年』はアニメーション映画『ランゴ』(Rango, 2011)——カメレオンが主人公の爬虫類コメディ西部劇——の二番煎じとなっていたにちがいない。とはいえ、西部劇の要素が完全に消え去ったわけではない。映画には恐竜を使って往年の西部劇の再現を試みたシーンがある。本作では恐竜が畑を耕すとさきに述べたが、これはアパトサウルスである。実を言えば家畜を飼育する恐竜もいる。ティラノサウルスである。言いかえれば、本作では草食恐竜は農民、肉食恐竜はカウボーイである。映画が突如として西部劇の風情を醸し出すのは、物語の半ば、ティラノサウルスの親子が登場してからのことである。この親子の職業はカウボーイであり、ロング・ドライブ中に行方不明になった牛を探している。やがて牛はヴェロキラプトルに盗まれたことが判明する。牛が発見された大草原で、カウボーイ(ティラノサウルス)と牛泥棒(ヴェロキラプトル)の戦闘がはじまる。ここですぐれて西部劇的な光景が生じる。数々の古典西部劇で描かれてきた、スタンピードと呼ばれる牛の暴走が描かれるのである。

かくして草原に現出する西部劇的光景。だが、ここでより注目したいことがある。草原に駆けつけるときのティラノサウルスの走り方である。ティラノサウルスの走り方は趾行であったと言われる。つまり、踵を浮かせてつま先立ちで駆けるスタイルである。1940年の『ファンタジア』のティラノサウルスは、さながら恐怖映画のモンスターのような不器用な動きで走るが、1993年の『ジュラシック・パーク』のティラノサウルスは、上半身を下げた姿勢で頭と尻尾で巧みにバランスを取り、上述の趾行のスタイルでみごとに疾駆する(そして人間の乗ったジープを追いかけ、映画の観客を震撼させる)。重要なのは、『アールと少年』のティラノサウルスの走り方はこのいずれとも完全に異なることである。上半身は起きたままであるし、何よりも走るときのリズムが違う。わかりやすく記すなら、『ジュラシック・パーク』のティラノサウルスがダダダダダッというリズムで両足を交互に地面につけるのに対して、『アールと少年』のティラノサウルスはダダッ、ダダッというリズムである。なぜ後者のような描写になったのか。そこには明確な理由がある。それはこのピクサー映画のティラノサウルスの走る姿は、人間のカウボーイが馬に乗って走る姿を意識したものだからである。つまり、ティラノサウルスの上半身は手綱を握ったカウボーイを、一

¹² 映画の音声解説(Blu-ray特典)における監督のピーター・ソーン発言による。なお、くしくも『アールと少年』の公開と同じ年に、恐竜がカウボーイを演じるのではなく、カウボーイが恐竜と死闘を演じるテレビ映画が公開された。『ジュラシック・ハンターズ』(Cowboys vs Dinosaurs, 2015)である。スビルバーグの『ジュラシック・パーク』の模倣映画であることを隠さない深い邦題である(原題は直訳すれば『カウボーイ対恐竜』)。スビルバーグの映画とは異なり、カウボーイを前面に押し出した点に一応の特色がある。モンタナの地下世界にひそんでいた恐竜の生き残りが、偶然外の世界に逃げ出して暴れまわるのだが、これにカウボーイハットをかぶった現代の西部の男たちが立ち向かうのである。

方でその下半身は疾駆するさいの馬の後ろ脚の動きを模している¹³。本作におけるティラノサウルスは職業上のみならず外見・運動上もカウボーイである。

ひとつの恐竜キャラクターのうちに、人間と馬が結合しているという点で、これを恐竜ケンタウロスと呼ぶこともできる。しかし、ここで結合しているのは人間と馬だけではない。実写映画とアニメーションの結合も見ることができる。『アールと少年』はアニメーションだが、ティラノサウルスの下半身の動きは現実の馬の動きを参照したものである。これに加えて、実写映画の歴史とアニメーションの歴史の結合すらもここには見いだせる。本稿の冒頭で述べたことをいま一度想起する必要がある。実写映画の歴史のはじまりには馬が、アニメーションの歴史のはじまりには恐竜がいた。馬のように疾駆する恐竜。この映像のうちに、実写映画とアニメーションの双方の起源の合体を見ることができるのである¹⁴。そしてこの合体が実現した場所が、馬とも恐竜とも縁の深い西部の大地であるということは、あらためて強調しておいてよいだろう。

5. 『原始怪獣ドラゴドン』と『恐竜グワンジ』

恐竜と西部。そのあいだに歴史的な関連があることを論じたが、両者はこれとは関係なく、より単純に相性がいいことも述べておきたい。大いなる恐竜と大いなる西部。ステレオタイプのな物言いですれば、大きいことを肯定的にとらえがちなアメリカ社会において、恐竜と西部はいずれも憧れの対象である。それらはおのおの単独でも価値があるが、組み合わせられればさらに強い魅力を発揮する。

恐竜と西部のヒーロー、カウボーイもいくつかの点で相性がいい。第一に、両者はいずれも比較的历史が浅い国家アメリカが誇ることのできる歴史的存在である。第二に、恐竜（とくにティラノサウルス）とカウボーイはともに屈強であり、男らしさの点で輝きを放つ。男らしくあること、これもまた他の国にましてアメリカで重視されてきた価値観である。それだからだろうか、アメリカでは恐竜とカウボーイはいずれも伝統的に少年のおもちゃとして高い人気をほこる。ご多分にもれず、「トイ・ストーリー」シリーズのアンディ少年も恐竜とカウボーイのおもちゃの両方を所有している。レックスとウッディである。アンディの空想遊びのなかでは、しばしばこのティラノサウルスとカウボーイが時空を超えて共演をはたす。これがアンディないし「トイ・ストーリー」シリーズに特有の嗜好とは言えないことは、インターネットで恐竜とカウボーイを鍵言葉に検索をおこなえば、この両者を組み合わせたイラストが多数表示されることから明白である（カウボーイの恰好をした恐竜、恐竜に乗ったカウボーイなど）。アメリカ文化におけるキャラクターの組み

¹³ 映画の音声解説におけるシーンと作画監督のマイケル・ヴェンチュリーニの発言による。

¹⁴ 実写映画寄りの視点に立てば、これは慶賀すべき映像ではないとも言える。『アールと少年』公開の四年前、タル・ペーラは『ニーチェの馬』(Atorinói ló, 2011) で馬を使って映画(実写映画)の死を描いた。本作は最終的にあらゆるモーションを停止へと送り込む映画だが、その冒頭では映画史的にじつに象徴的なことに、疲弊した馬のモーションが表象される。加藤の言葉をかりれば、「映画(史)はアイアン・ホースの運動ではじまり、ホースの非運動で終わる」(加藤『列車映画史特別講義』125)。一方、『アールと少年』ではホースの運動が恐竜のアニメーションのなかに組み込まれて再現される。それは実写映画が死体のままよみがえった姿、いわばゾンビのようなものとも見なせる。

合わせの代表例としては、カウボーイと宇宙飛行士が挙げられるが、カウボーイと恐竜もそれに勝るとも劣らない魅力をもっている。先述のとおり『アールと少年』で恐竜（ティラノサウルス）がカウボーイとして表象される背景には、以上のような大衆的意識がある。

恐竜とカウボーイ。20世紀の後半には、恐竜が登場するカウボーイ映画ないし西部劇、または西部劇仕立ての映画も製作された。ときにダイナソー・ウェスタンとも呼ばれるそれらの映画は、概略だけ聞けば、奇をてらっただけの凡作に映るかもしれない。しかし、映画史上の重要人物がその製作に関与したことを、見逃してはならない。先に映画のタイトルを明かしておこう。『原始怪獣ドラゴドン』（*The Beast of Hollow Mountain*, 1956）と『恐竜グワンジ』（*The Valley of Gwangi*, 1969）¹⁵。いずれも実写映画であるが、恐竜はストップモーション・アニメーションで描かれ、実写映像に合成された。『原始怪獣ドラゴドン』は構成上、非常に特異な映画である。映画全体の約四分の三は、ごくオーソドックスな西部劇として製作されている。映画を途中から見始めた観客がいれば、まずまちががなく、当時のその他大勢の西部劇と変わらない作品と認識するだろう。ところが、映画のクライマックスにいたって、突然、西部劇の世界に一匹の恐竜（アロサウルス）が姿を見せ、カウボーイがそれを迎え撃つのである。一方、『恐竜グワンジ』は物語の早い段階から複数の恐竜が登場する。ただし、西部劇の外観を取っている点は『原始怪獣ドラゴドン』と共通している。

次に各ダイナソー・ウェスタンの製作に携わった映画史上の重要人物を見よう。『原始怪獣ドラゴドン』の原案を執筆したのはウィリス・H・オブライエン。オブライエンと言えば、『ロスト・ワールド』（*The Lost World*, 1925）や『キングコング』（*King Kong*, 1933）等の仕事で知られるストップモーション・アニメーションの先駆者である。残念ながらプロデューサーの意向により、オブライエンは途中で『原始怪獣ドラゴドン』の製作から外され、作中のアニメーションを手がけることはなかった。これはオブライエンにとってきわめて不幸なことであった。『原始怪獣ドラゴドン』は彼にとって思い入れのある企画だった。というのも、オブライエンは実人生においてカウボーイと恐竜の両方と深い関与をもつ人物であったからである。映画界に入る以前、オブライエンはさまざまな職を転々としたが、そのひとつがカウボーイであった（Rickitt 182）。さらに、あるときは西部で古生物学者のガイドとして、恐竜の化石発掘作業に参加した（Block 71）。ダイナソー・ウェスタン『原始怪獣ドラゴドン』誕生の背景には、このような彼の特異な経歴がある。

つづいて、後年のダイナソー・ウェスタン『恐竜グワンジ』において、ストップモーションを担当した人物に言及したい。レイ・ハリーハウゼンである。実際のところ、『恐竜グワンジ』は『原始怪獣ドラゴドン』以前にオブライエンが構想しながら、頓挫した映画プロジェクトであった。それをオブライエンの弟子にして、特撮映画史上最大の巨匠となったハリーハウゼンが蘇生させ、完成に導いた。作品全体の評価はかならずしも芳しくないが、巨大爬虫類の描写には目を見張るもの

¹⁵ この二作の概要については、ベリー（Berry 37-42, 397-406）を参照されたい。

がある。恐竜映画の忘れがたい一作であり、スピルバーグの『ジュラシック・パーク』で参照されたことでも知られる。

これに加えて、本稿の文脈上目をひくのは、『恐竜グワンジ』に馬が登場することである。西部劇の外観をもつ以上、馬が登場するのは当然だと思われるかもしれない。ここで言っているのは実写の馬ではなく、アニメーションの馬である。絶滅したとされる恐竜が実は生き残っていた。これが本作の基本設定であるが、実際には恐竜に加えて、エオヒップス、つまり馬の最古の祖先——大きさは犬くらいだったと言われる——も登場する。この絶滅動物がハリーハウゼンの卓越したアニメーションによって新たな命をさずかった。劇中でエオヒップスは本物の人間は言うにおよばず、本物の馬ともみごとに共演するのが興味深い。とりわけ素晴らしいのは次の瞬間である。エオヒップスが一頭の馬に近づき、戯れにその鼻に触れる。さながら親にいたずらをする子どものように。馬はくすぐったそうに頭部を左右にぶるぶると振る（図6）。このようにして馬の祖先と現代の馬の奇跡的な世代間交流がごく自然に紡がれるのである。むろんこの交流はわれわれの生きる現実世界で起こったことではない。馬が撮影された現場にはエオヒップスは存在せず（それはあとから合成で加えられた）、馬が頭部を左右に振る映像が撮れたのも偶然にすぎない¹⁶。しかし、その偶然の一瞬を活用して非在と実在——すでに絶滅した動物とその子孫——の交錯を実現させた点に、ハリーハウゼンの天賦の才がある。元来、実写映画はアニメーションに比して偶然が入り込む余地が大きい形式であるが、アニメーション作家がその偶然を最大限活用し、すぐれて創造的な瞬間をもたらした例がここにある。



図6 『恐竜グワンジ』 出典：『恐竜グワンジ』、ワーナー・ホーム・ビデオ、2006年、DVD。

6. 『トイ・ストーリー3』

本稿は恐竜と列車と馬の映像文化史上の重要性を念頭におきつつ、これらについてアメリカ西部文化史の視点を交えて考察をおこなってきた。この文脈で、以前拙著『荒野のオデュッセイア 西部劇映画論』で詳述したある映画のワンシーンに再度言及し、そこでの議論を深化させることにしたい（川本 82-100）。そのワンシーンとは、ピクサーの代表作『トイ・ストーリー3』（*Toy Story*

¹⁶ 『恐竜グワンジ』の製作経緯やエオヒップスの登場シーンについては、本作のDVDに収録されたメイキング映像に詳しい。

3, 2010) のオープニングである。アンディ少年の空想を描く本シーンでは、列車、馬、恐竜のすべてが登場する。舞台は案の定と言うべきか、西部である。

拙著の議論を略述しておこう。本シーンはモニュメント・バレーを列車が走る映像で幕をあける。巨大岩石のそびえる砂漠を、鉄の乗り物が駆け抜けるのである。アメリカではこのような岩石砂漠の風景、さらにはそれと鉄道を組み合わせた図像が好まれる文化的傾向がある。ヨーロッパに見いだすことのできない岩石砂漠の風景は、それ自体アメリカの独自性の証である。さらにそこに鉄道が加わると、アメリカ国民がテクノロジーの力で人を寄せつけがたい大自然を征服した証にもなる。実際のところ、現実のモニュメント・バレーには鉄道は存在しないのだが、それにもかかわらず映画ではそこに鉄道が描かれることがある。それほどまでに巨大岩石と鉄道の組み合わせの訴求力は高いと言えよう¹⁷。

こうして幕をあけるシーンが全体として描くのは、保安官兼カウボーイ(ウッディ)——仲間に馬(ブルズアイ)がいる——と列車強盗(ポテトヘッド)の戦いである。そのなかで自動車からレーザービームまで多様なテクノロジーが駆使される。そしてその果てに心底恐るべきテクノロジーが登場する。サル爆弾と呼ばれる核兵器を模した爆弾である。大量の赤いサルのおもちゃでできたキノコ雲が西部の空に立ちのぼる。この直後、われわれが目撃した光景はすべて少年の空想であったことが明かされる。しかし、われわれはここで思い起こさねばならない。20世紀、西部では数々の地上核実験が敢行されたということ。さらには、このシーンの舞台であるモニュメント・バレーの一带もそこにふくまれるのだが、西部では核兵器の原料となるウランが採掘されたということ。西部と核をめぐる歴史的関係の半ば意識的で、半ば無意識的な掘り起こしにこのシーンの大きなポイントがある。

本稿であらためて注目したいのは、このシーンの動物表象である。すでに拙著でも多少触れたことだが、爆弾がなぜサルなのかという点は一考に値する。この着想の源は『ダック・アンド・カヴァー』(Duck and Cover, 1952)にある。核攻撃からいかに身を守るかを説く1950年代の短編民間防衛映画である。その冒頭におかれたアニメーションで、カメが突然別の動物にダイナマイトで攻撃をしかけられるが、この両生類は身をかがめて頭を隠すことによって、怪我ひとつなくこれを取り切る。当時のアメリカでは、核兵器が自分の町に投下された場合も、身をかがめて頭を隠せば命を守ることが可能である、という教育がおこなわれていた。ここで重要なのは、このアニメーションのなかで、カメに核攻撃をしかける動物がほかでもないサルだということである。核とサルの結びつき。ここに『トイ・ストーリー3』と『ダック・アンド・カヴァー』の共通点がある。これは偶然に見えるかもしれないが、そうではない。『トイ・ストーリー3』でキノコ雲が上がる箇所を構想したのは、シニア・クリエイティブ・チームのブラッド・バード¹⁸。この人物が冷戦時代に強い関心をもつことは、監督作『Mr.インクレディブル』(The Incredibles, 2004)や『トゥモローラン

¹⁷ 『トイ・ストーリー3』以後に列車がモニュメント・バレーを走る映画としては『ローン・レンジャー』(The Lone Ranger, 2013)がある。また、このヴァリエーションとして、『トランスフォーマー/ロストエイジ』(Transformers: Age of Extinction, 2014)がある。この映画では自動車に変身するロボット生命体がモニュメント・バレーを走り回る。

¹⁸ 映画の音声解説(Blu-ray 特典)における監督のリー・アングリッチの発言による。

ド』 (*Tomorrowland*, 2015) から明らかだが、さらにバードはピクサーに加入する前に監督した『アイアン・ジャイアント』 (*The Iron Giant*, 1999) において、『ダック・アンド・カヴァー』を直接引用している。ところで、サルはしばしばアジア人を象徴する記号である。そのことを思えば、『ダック・アンド・カヴァー』や『トイ・ストーリー3』に描かれるのは、アメリカが被爆国日本に復讐される姿だという読みも成り立ちうる¹⁹。付言するなら、『トイ・ストーリー3』のサル爆弾の被害者のひとは、くしくもアメリカの象徴たるカウボーイである。

さらに考察する必要があるのは、サル爆弾の被害者に恐竜もいるという点である。このシーンにはティラノサウルス (レックス) が登場するのであるが、この恐竜はカウボーイやカウガールや馬と一緒に赤いキノコ雲に吞まれてしまう。この事態をいったいどのように把握すべきか。まず確認すべきは、大衆文化史上、恐竜ないし怪獣は核兵器と深い関係があるということである。『原始怪獣現る』 (*The Beast from 20,000 Fathoms*, 1953) と『ゴジラ』はそれぞれ、1950年代にアメリカと日本で製作公開された SF 映画であり、ともに太古の巨大生物が核実験で目をさますという設定である。現実世界では鉄道を建設すると恐竜の骨が出たことはすでに述べた。一方、SF 的想像世界では核爆発が起こると怪獣があらわれる。『トイ・ストーリー3』のオープニングはこの両方の世界の論理に根ざしている。ティラノサウルスは鉄道の敷かれた西部の地中に潜んでいる。同時に上述のように核兵器の被害をうける。ただし、ここでは核兵器の使用と恐竜の登場の順序が通常と逆であるが (本作でティラノサウルスはカウガールの呼び声で地中から姿をあらわし、そのあとで核兵器を模した爆弾の被害にあう)。

カウボーイ同様、ティラノサウルスもまた、アメリカと結びつきの強い存在である。この両者がともにアメリカ文化の中心的存在であること、また両者の組み合わせが高い喚起力をもつことは、前節で論じたとおりである。『トイ・ストーリー3』のオープニングでは、アメリカの代名詞的存在たる両者が、西部のアメリカの象徴的風景のなかで、核攻撃を受ける。もっとも、ティラノサウルスに関しては、これとは少し違う見方もできる。前作の『トイ・ストーリー2』 (*Toy Story 2*, 1999) では、まさにそのティラノサウルス、つまり恐竜のおもちゃのレックスが、日本の怪獣にたとえられたことがある。ゴジラである。このシリーズの第二長編には当初、レックスが『ゴジラ』のパロディを演じるシーンが挿入される予定があった。結局この案は採用されることはなかったが、本編にもゴジラへの言及は残されている。あるシーンではレックスが直接ゴジラと呼ばれるし、別のシーンには次のような台詞もある。体のむきを変えようとしたレックスが、迂闊にも尻尾でブロックの建物を破壊したとき、ブタの貯金箱 (ハム) が「おい、尻尾気いつけるよ、偽ゴジラ (Oh, why don't you watch where you're going, Godspilla?)」と述べるのである。原文に登場する Godspilla という単語は Godzilla (ゴジラ) と spill (まき散らす) をかけ合わせた巧みな造語である。日本の怪獣ゴジラに見立てられるティラノサウルス²⁰。このような些細ではあるが、環太平洋文化論的に興味

¹⁹ H・ブルース・フランクリンは、第二次世界大戦の終結後のアメリカにおいて、国民が自己を核戦争の犠牲者として想像する傾向があったと指摘している (フランクリン 181)。

²⁰ ゴジラそのものも、アメリカによる空爆・原爆投下の暗喩と日本軍兵士の亡霊という両義的な性質をもっている (吉見 216-34)。

深い演出も考え合わせると、サル爆弾の光景にアメリカが日本に復讐される姿を見る先述の解釈に、若干の亀裂が生じるかもしれない。いや、『トイ・ストーリー3』のオープニングでレックスが西部に轟かせる咆哮が、アメリカ映画『ジュラシック・パーク』のティラノサウルスの咆哮を参照したものである以上、やはりここでのレックスはアメリカの象徴と捉えるべきだろうか。もちろん、別段ここに記したような穿った見方をする必要はないのかもしれない。だが、『トイ・ストーリー3』に限らず、ひとつ恐竜というキャラクターが加わることによって、テキストの意味が多層化するということは強調しておきたい。逆に言えば、その巨体でも支えきれないほどの多義性を担わされてきたのが、大衆文化における恐竜という存在なのである²¹。

7. 今後の考察にむけて

スクリーン上で躍動する恐竜、列車、馬。これらについて考察することは、映像の本質、また実写映画とアニメーションの関係性について理解を深める上で重要である。本稿はこうした先行研究の見解を継承しつつ、そこにアメリカ西部文化史の視点を加え、具体的な事例に光をあててきた。

最後に、今後の考察のために、三本の作品に言及しておこう。いずれもアメリカ西部に関係のある映画である。①『滅び行く民族』 (*The Vanishing American*, 1925)。サイレント西部劇の秀作として名高い本作は、モニュメント・バレーを最初に撮影した映画としても知られる。興味深いのは、映画の冒頭に恐竜が登場するという点である。もっともイラストとしてであるが。社会進化論における適者生存の概念を説明するインタータイトルに、二頭の恐竜が戦う様子が描かれているのである。これに対して、永久不変を象徴するものとして、この直後に登場するのがモニュメント・バレーの実写風景である。ひとまずここでは『トイ・ストーリー3』の85年前にすでに恐竜とモニュメント・バレーが接近していたことだけ強調しておこう。②『悪人の誕生』 (*The First Bad Man*, 1955)。この奇才テックス・エイヴリーの手になる短編アニメーション映画は、紀元前100万年前にテキサスに登場した最初の悪人を描く。彼の名はダイナソー・ダン。馬の代わりに恐竜を駆る。追跡隊もまた恐竜でこの悪人を追う。③『ノマドランド』 (*Nomadland*, 2021)。この最新ロード・ムーヴィーの物語中盤に、次のようなシーンがある。サウスダコタ州の観光名所ウォール・ドラッグ・ストアの名物のひとつ、実物大のブロントサウルスの模型を背景に、主人公が記念撮影をおこなうシーンである。また、その少しあとには、主人公と会話を交わす青年が、自分のライターに付いている飾りの石は恐竜の骨だと口にするシーンもある。『ノマドランド』に登場する恐竜の意味を考察するには、ロード・ムーヴィーのジャンルの巨匠ヴィム・ヴェンダースの描く恐竜との比較

²¹ 先史時代の恐竜に関して国籍を云々すること自体、きわめて人間中心主義的な考え方であるということは付言しておかねばならない。

を視野に入れることも必要となるだろう²²。ひとつ確実に言えるのは、新旧の映画のなかに眠る西部の恐竜たちが、日の目を見ることを今か今かと待っているということである。

映像資料

『アーロと少年』、ピーター・ソーン監督、2015年、ウォルト・ディズニー・ジャパン、2016年、ブルーレイ。

『恐竜グワンジ』、ジム・オコノリー監督、1969年、ワーナー・ホーム・ビデオ、2006年、DVD。

『原始怪獣ドラゴドン』、エドワード・ナッソー／イスマエル・ロドリゲス監督、1956年、キングレコード、2004年、DVD。

「ディズニーランド世界博覧会へ行く」、1964年、『ディズニーランド ストーリー&マジック 限定保存版』、ウォルト・ディズニー・ジャパン、2012年、DVD。

『トイ・ストーリー3』、リー・アンクリッチ監督、2010年、ウォルト・ディズニー・ジャパン、2013年、ブルーレイ。

『ファンタジア』、ベン・シャープスティーン監督、1940年、ウォルト・ディズニー・ジャパン、2011年、DVD。

L'arrivée d'un train à La Ciotat (Arrival of a Train), directed by Auguste Lumière and Louis Lumière. 1896. *The Movies Begin: The European Pioneers*. Kino Lorber Films, 2002.

Gertie the Dinosaur, directed by Winsor McCay. 1914. *Winsor McCay: The Master Edition*. Milestone Video, 2013.

文献資料

今井隆介「描く身体から描かれる身体へ 初期アニメーション映画研究」、加藤幹郎編『映画学的想像力 シネマ・スタディーズの冒険』（人文書院、2006年）所収、58-95ページ。

岡田尚文「蒸気機関車イメージの変容、あるいはショックの馴致について ディズニー映画『リラクタント・ドラゴン』（1941年）を手掛りに」、『学習院大学文学部研究年報』64号、2017年、187-215ページ。

加藤幹郎『映画とは何か 映画学講義』文遊社、2015年。

——『列車映画史特別講義 芸術の条件』岩波書店、2012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。

巽孝之『恐竜のアメリカ』ちくま新書、1997年。

トマス、ボブ『ウォルト・ディズニー 創造と冒険の生涯』完全復刻版、玉置悦子／能登路雅子訳、講談社、2010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。

ノレル、マーク・A／ユージン・S・ギャフニー／ロウエル・ディンガス『恐竜の博物館』瀬戸口烈司／瀬戸口美恵子訳、青土社、1996年。

フランクリン、H・ブルース『最終兵器の夢 「平和のための戦争」とアメリカ SFの想像力』上岡伸雄訳、岩

²² ヴェンダースの映画『パリ、テキサス』（*Paris, Texas*, 1984）や写真「恐竜と家族」（“The Dinosaur and Family,” 1983）における恐竜については、コート（Court 160-72）を参照されたい。ピクサーの『インサイド・ヘッド』（*Inside Out*, 2015）にも、主人公の一家が恐竜の模型を背景に記念撮影をおこなうシーンがある。

波書店、2011年。

細馬宏通『ミッキーはなぜ口笛を吹くのか アニメーションの表現史』新潮社、2013年。

吉見俊哉『夢の原子力 Atoms for dream』ちくま新書、2012年。

Berry, Mark F. *The Dinosaur Filmography*. McFarland, 2002.

Block, Alex Ben. “Willis O’Brien, Innovative Special Effects Giant.” *George Lucas’s Blockbusting: A Decade-by-Decade Survey of Timeless Movies Including Untold Secrets of Their Financial and Cultural Success*, edited by Alex Ben Block and Lucy Autrey Wilson, HarperCollins, 2010. pp. 71-72.

Court, Elsa. *The American Roadside in Émigré Literature, Film, and Photography 1955-1985*. Palgrave Macmillan, 2020.

DeGaetano, Steve. *The Disneyland Railroad: A Complete History in Words and Pictures*. Theme Park, 2015.

Frost, Warwick, and Jennifer Laing. *Imagining the American West Through Film and Tourism*. Routledge, 2015.

Rickitt, Richard. *Special Effects: The History and Technique*. Billboard, 2007.

Waller, Gregory A. “Mapping the Moving Picture World: Distribution in the United States circa 1915.” *Networks of Entertainment: Early Film Distribution 1895-1915*, edited by Frank Kessler and Nanna Verhoeff, Libbey, 2008. pp. 94-102.

本稿はJSPS 科研費 JP20K12845 の助成を受けたものである。