

タイムマシンとしての衣服

太田 純貴

はじめに

タイムマシン（以後TMと略す）やタイムトラヴェル（以後TTと略す）ということばは、広く一般に知られ、映画や小説などいわゆる芸術作品のみならず、デジタルデヴァイスなど様々な製品や商品にまで浸透している。このTM／TT概念が研究対象として取り上げられる場合、その実現可能性を巡る議論が最も眼につきやすく、熱を帯びやすいだろう。また、TT概念は言語論的転回を背景として展開される平行世界論や可能世界論といった思考実験のための概念ツールとしてもたびたび取り上げられ、自我や自由意志などの哲学的諸問題に対して一定の貢献を見せていることも確認できよう。

TM／TTについての人文学的な見地からなされる議論でしばしば欠落するのがTMというファクターである。TMという概念は空想の産物として軽く扱われ、しばしば容易に退けられてしまう。TTとTMが切り離されて議論が組み立てられるケースが多々見受けられるのだ。しかしながら、TTとTMを切り離して考察することは可能、もしくは妥当なのだろうか。権利的、思考実験的には可能であっても、実際にはTMを欠いた、特にTMがもたらす固有の身体経験を欠いたTTのみの議論は不可能ではないだろうか。

ところで、TM/TTを扱った芸術作品では数多くのTMが考案されてきたが、基本的にはTMは搭乗者を時間移動させる、もしくは異なる時間軸の世界に移動させるヴィークルとしてひとまずは定義できよう。現実存在するヴィークルを参照したにせよ空想の産物にせよ、TMはこうした定義に沿って想像されたり、考案されたりしてきた。そこに乗り込み時間移動をするというヴィークル型や、何らかのマシンを連想させる一般的なTMの定義に対し、本論者では「TTを可能にするもの」という広い意味でTMという概念を捉えることにする。そもそもTMが登場しないTT作品や、ヴィークルやマシン以外にもある種のTMとしての装置性を備えたものは数多く存在するのである。

ヴィークル型のTMとともに、ヴィークルやマシンとは異なる状態で作動するTMを確認できる作品が、映画 *Back to the Future* 三部作（以後 *BTF* と略す）である。*BTF* は、一九八五年に封切られた第一部を皮切りに、一九八九年に第二部、一九九〇年に第三部が公開されたTM/TTを扱ったハリウッド映画であり、アメリカ国内外を問わず爆発的な人気を博し、その影響は現在まで続いている。この *BTF* でTMと言えば、実際に販売されていたスーパーカーであるデロリアンを改造したそれがまず挙げられる。しかしながら、ここではデロリアンだけでなく、「衣服」もある種のTMとして機能しているように思われるのだ。もちろん、衣服がTMとして言及されることは決して多くはない。しかしながら、誤解を恐れずに言えば、衣服が存在しなければ *BTF* のTTは成立しないのである。

本稿の目的は、この衣服というメディアウムがある種のTMとして表象され、作動していることを論証し、TTとTMが不可分の関係にあることを示すことである。それは *BTF* の分析を通して主に行なわれるため、本論者はTMという観点から衣服を論じるメディア論的議論であると同時に、*BTF* の作品論としての性格も帯びることになるだろう。

こうした内容を論証するために以下のような手順をとる。すなわち、第一節ではTTに関する内容を中心に、*BTF* の基本的な情報を整理する。第二節では、特にマイケル・J・フォックス演じる主人公マーティ・マクフラ

イの衣服とT Tの関係を分析し、先行研究を批判的に検証する。そして、モノとしての衣服から、身体にへばりついて感覚を変容させ、身体（感覚）を変形し、さらには身体と衣服の同一化さえもたらす行為としての「纏う」ということへ視点を転換する必要性を明らかにする。第三節では纏うことと共同体、第四節では纏うことと主体の生成の問題を考察する。第三節、第四節では纏うという事柄に加えて、「方向」という知見を合わせて、それぞれ検討を試みる。

なお、議論の都合上、*Back to the Future*三部作に包括的に言及する際には *B T T F*、個別に言及するときは *P A R T I*、*P A R T II*、*P A R T III* という表記を使用する。また、*B T T F* は小説化もされている。とはいえ、映画と小説、両者のプロットはほぼ同一であるものの、細部にはしばしば相違が見られる⁽¹⁾。本論考では、各小説が映画のシナリオに基づきノヴェライズされていることを考慮し、映画版のみを考察の対象とする⁽²⁾。ゆえに、以後言及するシーンや登場人物の台詞は、全て映画版に依拠する⁽³⁾。

第一節 *B T T F* の空間的／時間的舞台

まずは、簡単にはあるが、*B T T F* の内容を確認しておきたい。製作総指揮スティーヴン・スピルバーグ、監督ロバート・ゼメキスによるこの三部作は、高校生マーティ・マクフライと年長の友人でTMを発明した在野の科学者エメット・ブラウン（通称ドク）と、彼らに対峙するビフ・タネンを軸に進行する。彼らが織り成す物語の空間的な舞台となっているのが、カリフォルニアにあるとされる架空の街ヒル・ヴァレーである。すでに指摘したように、*B T T F* のTMには改造されたデロリアンが使用されている。当然デロリアンは時間移動の能力を備えているわけであるが、クルマとしての空間的な移動能力も失われてはいない。しかし、デロリアンが空間的に移動する範囲はあくまでヒル・ヴァレーという都市の内部に限定されており、*B T T F* という物語の展開もその外部に出ることはない。

空間的には限定される一方、時間的には四つの年代が舞台となる。それらをシリーズ登場順に挙げれば、一九八五年、

一九五五年、二〇一五年、一八八五年である。大前提として一九八五年が登場人物たちの時間感覚において現在として設定され、それ以前／以後というかたちで、過去と未来が決定される。

*PART I*では、マーティは一九八五年から一九五五年へと偶然遡行することで、両親の出会いを妨害してしまい、生誕の危険に陥る。そこで両親を結び合わせ、自らの出生を保証するためにマーティは奔走する。その結果、一九五五年から帰還すると、*TT*以前では破綻しかかっていた家族の状態は改善されている。もとの一九八五年を一九八五年(A)、改善された一九八五年を一九八五年(B)としておこう。

*PART II*は、一九八五(B)年の状況からスタートする。ガールフレンドであるジェニファーを連れ、マーティはドクとともに一九八五年(B)から二〇一五年へと*TT*する。それは未来の自分と家族に降り掛かる不幸を防ぐためであった。首尾よくそれを果たし二〇一五年から一九八五年(B)に帰還する際、マーティはスポーツ年鑑を持ち帰ろうとする。しかしドクにそれを見咎められたため、マーティは一九八五年(B)に帰還する前に年鑑を廃棄する。ところが、年老いたビフがそれを拾い上げ、*TM*を一時的に盗み出し二〇一五年から一九五五年の自分へと手渡ししてしまう。その結果、一九八五年に戻ったマーティたちが目撃したのは、出発時点の一九八五年(B)とは全く異なり、墮落しきったヒル・ヴァレーであった。マーティからすれば改悪され、ビフからすれば改善された一九八五年を一九八五年(C)としておこう。マーティとドクの次なる使命は、年鑑を取り戻して完全に消滅させて一九八五年(C)を修正し、一九八五年(B)を取り戻すことである。そのために彼らは一九八五年(C)から*PART I*と同様に一九五五年へと再度時間遡行し、若きビフから年鑑の奪取を試みる。

*PART III*は、年鑑の奪取の舞台となった一九五五年から開始される。年鑑を若きビフから取り戻し、完全に消滅させて一九八五年(B)に戻ろうとしたところ、落雷に撃たれたデロリアンはドクを乗せたまま一八八五年に飛ばされてしまう。彼を助けるためにマーティは一九五五年から一八八五年へと時間を移動する。最終的な帰還先となる一九八

五年は一九八五年(B)に酷似しているが、一八八五年におけるマーティの行為により微妙に異なっている。この一九八五年(B)と微妙に異なる一九八五年を、一九八五年(D)とする。なお、*PART II*の舞台であった二〇一五年は一九八五年(B)の延長上に構築されているため、一九八五年(D)が獲得されたことで、*PART II*における二〇一五年の状態は消失する。一九八五年の状態が流動的であることは、第四節で言及するマーティの陶冶と共同体の変貌に関わってくるだろう。いずれにせよ、*PART III*の最後では、*PART II*でみられた二〇一五年の状況が変化したことをほめかすシーンが続ぎ、*BTF*三部作は大団円のうちに幕を閉じる。

舞台となる年代とシリーズのプロットは、以上のように整理できる。次節では、上記で整理したTT前後のマーティの衣服を中心に、*BTF*における衣服とTTの関係について検討していくことにしたい。

第二節 過剰な衣服たち、もしくは反復される着脱

*PART I*で一九八五年(A)から一九五五年に時間逆行する際、マーティが着ているのは放射線防護服である。放射線防護服を脱いだ後は、一九八五年(A)時に着用していた赤のダウンヴェストにジーンズ、ナイキのスニーカーを身につける。物語の中盤でマーティは一九五五年の衣服を入手し、ジーンズ以外の一九八五年(A)の格好を一新する。一九八五年(B)に帰還する際には、もとの赤いダウンヴェストとジーンズに着替え、コンバースのスニーカーからナイキのスニーカーに履き替える。

*PART II*でも、赤のダウンヴェストにジーンズ、スニーカーという格好が基本となる。一九八五年(B)から移動し二〇一五年に着いた際には、ジーンズはそのまま、自動サイズ調整機能の備わったジャケットとスニーカーを身につける。二〇一五年から一九八五年(C)へと帰還する際には、*PART I*と同様に、赤のダウンヴェストにジーンズに再度着替えることになる。一九八五年(C)から一九五五年へと逆行した直後には、ドクから当時のドル紙幣を

渡され一九五五年に相応しい衣服を購入するようになると言われ、革のライダーズジャケットを、ジーンズとスニーカーとともに *PART II* の終わりまで身に着ける。

PART III で一八八五年という末期の西部開拓時代へと遡行するマーティは、一九五五年の衣服から西部劇的衣装へと装いを変える。到着先の一八八五年では、まず自らの祖先であるシェイマス・マクフライから帽子を送られる。シェイマスと別れ、一足先に一八八五年に時間遡行していたドクと出会った後は、身につけている衣服の全てを外し一八八五年の衣服へと着替え、外観を一新する。一九八五年(D)に帰還する際は、例外的に、一八八五年の衣服のまま帰還する。この点に関しては第五節で言及する。

さて、特に各パートにおける最初のTTの際には、マーティの身につけているものは徹底的に取り替えられることになる。例えば、*PART III* で一九五五年から一八八五年へと時間遡行する際、マーティはカウボーイ風ブーツを持参するが、一度も履かずに放棄してしまふ。その代わりにマーティはナイキのスニーカーを履いて時間遡行するのだが、ドクに会う直前に馬糞を踏みつけ、履き替えを余儀なくされる。マーティの格好は細部に至るまで検閲され、衣服は取り替えられるのだ。

ところで、*PART II* のドクの場合にも同様の指摘をすることができる。⁽⁴⁾ *PART I* の最後、もしくは *PART II* の冒頭で一九八五年(B)から二〇一五年に時間移動する際、ドクが身につけているのは黄色のゆったりした七分丈のパンツとスモック、赤地に白で漢字がプリントされたシャツにプラステックを思わせる透明なネクタイと、メタリックな光沢を放つゴーグルである。二〇一五年から一九八五年(C)に戻る際には、それら全てをはずしカーゴパンツに七分袖のアロハシャツという姿になる。アロハシャツにプリントされているのは月空を翔る馬と列車である。⁽⁵⁾ 議論を先取りすることになるが、ドクのこのシャツは *BTF* の自己言及的な関係性を示していると言えるだろう。*PART III* ではジュール・ヴェルヌへの言及がなされ、ドクが開発した飛行可能な列車型TMが登場するのだ。

また、ドクが「脱ぐ」のは衣服だけでない。PART IIで二〇一五年に到着した際に明らかになるのだが、ドクは顔に人工皮膚による若返り手術というエステティックな手術^{オペレーション}操作を受けている。ドクは、衣服に先んじてこの人工皮膚をマーティの目の前で「脱ぎ捨てる」。衣服と皮膚は共に脱着されることになるのだ。脱着という概念を仲介として切り結ぶ衣服と皮膚の関係性は、マーティと衣服の関係においても共鳴し、BTFにおいて極めて重要な意味を持つ。この点に関しては、特に第四節で考察する。

マーティの場合における衣服の検閲と着脱の両方に関わってくるのが、各パートで最初のTT先の時代でマーティに降り掛かるアクシデントやトラブルである。PART Iで一九八五年(A)から一九五五年に到着した際には、放射線防護服が原因で宇宙人と誤認されショットガンで狙撃される。PART IIでは、未来の息子と同じ格好をすることで、ビフの子孫とその取り巻きから暴行を受ける。PART IIIでは、派手なカウボーイスタイルのために酒場では侮蔑される。また、自らの祖先であるシェイマス・マクフライから送られた帽子のせいで、シェイマスを目の敵とするビフの祖先マッドドッグ・タネンにより銃撃され、さらには馬によって引きずり回され、首吊りの憂き目にまで遭う。つまり、シリーズを通して衣服の着脱はTT先の世界において必ずアクシデントやトラブルを呼び込み、マーティに身体的刺激／危機を繰り返しもたらすことになるのだ。本研究では、TMとしての衣服を論じるのにこの点に注目してみたい。BTFにおける身体的刺激を引き込む衣服や衣服とTTの関係は、いかに論じることができるのか、もしくは論じられるべきなのだろうか。

ここで以下の議論においてしばしば言及する「共同体」について、本論考における定義をあらかじめ明確にしておきたい。それは、BTFに関係する限りにおいては、ヒル・ヴァレーという都市とそこを基盤として構築される人間的・社会的関係ーマクフライ家を含むーを指す。ここで注意を払っておきたいのは、第一節で指摘したように、空間的には固定されているものの、ヒル・ヴァレーの様相はTTの舞台となる年代によって流動的である点である。つまり、

シリーズを通してヒル・ヴァレーという枠組みは継続されるものの、実際の共同体としての輪郭は微細に変動し、その内／外の区分は揺動する。議論を先取りすれば、*B T T F*における纏うことはまさにこの共同体の内／外の区分けに関わってくる。この点については次節で取り上げる。

さて、*B T T F*における衣服に対する先行研究では、二つのアプローチを確認できる⁽⁶⁾。ひとつは時代表象や共同体への所属に関わるアプローチである。例えば、ルーシー・ファイフ・ドナルドソンは *P A R T III* に登場する西部劇調のバーで衣服がマーティにもたらず「場違いである *altogether different*」状態に言及する。

こうしたこと〔マーティの場違いさ〕が最も明確になるのは、マーティの一九八〇年代のスニーカーと、肩に刺繍が施され飾り房のついた淡いピンク色の西部劇調のシャツと赤いズボンという彼の格好によってであり、サロンにいる他の住人たちとの関係のなかでもひととき目立つ。結果的に、マーティは他の二作以上にすぐによそ者であることがばれてしまう⁽⁷⁾。

この場合、衣服は所属する共同体を示す記号として作用する。ドナルドソンの述べる「場違いである」ことと繋がってくるのが、アンドリュー・ゴードンの指摘である。*B T T F* で使用されるスラングや繰り返し登場する堆肥などの表象に注目し、ゴードンは *B T T F* を「排出／排泄（物）に関わるロメディ *excremental comedy*」⁽⁸⁾と言及するのだが、ドナルドソンとゴードンはともに「ある体系において異物とされるもの」すなわち「ある体系において外側に位置づけられるもの」⁽⁹⁾について言及していると理解することができるだろう。

もう一つの衣服へのアプローチとしては、パロディ的なそれを挙げることができる。先の引用文で言及されているピンクや赤といったマーティの格好は、「真正な」^{オレセントイック}カウボーイのスタイルでは決していない。ジョン・エクスシヨウは、それがB級ウェスタンに由来する「ファンタジーにおけるカウボーイ」の格好であることを指摘している⁽⁹⁾。

こうした先行研究に対しては次のような問題を指摘できる。確かに、エクスシヨウのような議論は、先に触れた

PART II におけるドクのアロハシャツがそうであるように、BTF のパロディ的な自己言及性を示す記号としての衣服について議論する際には、有効性を持つだろう。しかしながら、エクシヨウとドナルドソン・ゴードンの議論の両方に指摘できるように思われるのだが、両者のようなアプローチではあくまで衣服を静態的な「モノ」として捉える傾向にあるため、衣服と身体の関係性を論じる視点が欠落している。この視点は、次節以降で言及する衣服が呼び込む身体的刺激／危機を論じるためには不可欠である。そこで本論考ではこうした問題を解決すべく、モノとしての衣服から、身体（感覚／概念）やその変容と結びつく「纏う」という「コト」へ視点を転換する。それにより、BTF における衣服と身体が取り結ぶ動態的な関係や、そこから導き出される衣服の機能を解明していくことにする。以上の議論により、ドナルドソン・ゴードンの議論で決定的に欠けている排出／排泄の前提となる吸収／摂取という見地も補綴され、さらにはそもそも排除されるべき異物であることを確定する「内／外」という輪郭付けについても明らかにされるだろう。そこで、次章では「纏う」という観点を念頭において、身体に関わるファッション論や感覚論、特に衣服と身体の問題にかかわる皮膚概念についての触覚論を補助線として、BTF における身体と衣服の関係／役割を分析し、それらとTM/T の関係を論じるための道を開いていきたい。

第三節 纏うことによる共同体の輪郭付け——纏うことと内／外という「方向」

まずは、衣服やファッションと身体の関係性、さらには纏うことについて論じている鷺田清一の議論に注目してみたい。ファッションや身体についての鷺田の議論は、「意味」と「感覚」の両方に同時に注目して展開していくことがしばしば確認できる。⁽¹⁰⁾それは英語の sense とフランス語の sens が「感覚」と「意味」を同時に表すことを念頭においてなされているのだが、フランス語の sens にのみ注目した場合、鷺田の議論からはもう一つの観点を取り出すことができる。それが「方向」という観点である。例えば、鷺田はコルセットやハイヒールに対し次のように述べる。

身体の多方向に分散した動性をひとつの意味^キ方向^クに収束させ、一定の水路へと整流し、そのことによって自然としての身体を理解可能なもの、操作可能なものに変容させる(11)。

コルセットやハイヒールだけでなく、どのような衣服においても、纏うという行為が必然的につきまとう限りにおいて、ある程度の拘束性は認められよう。拘束性を付与しつつも、同時にそれを極小化し、さらには正反対の、もしくは異なる感覚を与え、増幅できること、それがメディアとしての衣服の極めて重要な機能の一つではないだろうか。

その上であらためて「方向」という概念に注目してみたい。それは鷺田の議論では感覚や意味ほどは前景化されているとは言い難いが、方向さらには^キ方向^ク感覚^ク、^キ方向^ク意味^クという観点こそ、本発表の *BTF* における衣服／纏うということや、*TM*／*TT*を論じるための重要な視座となる。議論を先取りすれば、*BTF* における強迫的なまでに繰り返される衣服の着脱とそれが誘引する身体的刺激／危機は、方向概念もしくは^キ方向^ク感覚^ク、^キ方向^ク意味^クの操作による境界の動揺・失効・(再)設定に関わることになる。さらに、この「方向」という視座をとることによって、*BTF* において衣服／纏うことがある種の *TM* として表象されていることが浮き彫りにされ、*TM* としての衣服の機能も解明されることになる。

さて、第二節で言及したように、*BTF* における衣服の問題についての先行研究の一つは、共同体への所属についてのものであった。それは共同体の存在を自明なものとし、その差異を意味する記号として衣服を取り上げていると言えるだろう。しかしながら、事態はむしろ逆であるように思われる。共同体の内部／外部といった方向性、意味は衣服によって生み出されるのではないだろうか。それは、「纏う」という視点をとれば、明瞭になろう。マーティが衣服を纏い、排除されたときに初めて、マーティを異物として扱う体系やその性質が判明し、その輪郭が逆照射的に確定される。すなわち、纏うことで共同体の内／外という境界が画定されると同時に、衣服を纏ったマーティの身体がその内部／外部どちらに所属するかという^キ方向^ク意味^ク付けが発生するのだ。

TT直後では、マーティはヒル・ヴァレーという共同体の外部に位置づけられる。次に、纏うことによる境界の発生を逆手に取り、纏い直すことで、マーティは自身をその内側へと滑り込ませる。着脱を繰り返すことで、マーティの身体に刻印される〈方向||意味〉は絶えず攪乱される。第四節でも取り上げるが、このとき衣服は身体にまとわりついて不可分となり、衣服の身体化、身体の衣服化が進行する。こうしたことは、衣服を着ることと脱ぐことを切り離さず、一対として考える必要性を示すであろう。さらに以上からは、衣服からではなくまずは纏うことから把握しなければならぬ理由も見えてくる。纏うことによる境界の(再)画定や動揺、すなわち纏うことによる〈方向||意味〉の動態を踏まえて初めて、モノとしての衣服という立場が成立してくることになるのだ。

さて、ここまでは纏うことがもたらす身体的刺激を、「方向」という視点を念頭において共同体の側から検討してきた。纏うことによって誘引され、衣服を介して加えられる身体的刺激は、着ることと脱ぐことのあいだ、共同体の境界の(再)画定のプロセス中で生じる。故に、共同体の側から捉えれば、その刺激は感覚不可能な共同体の輪郭を感覚可能にする強度として捉えることができる。では、マーティの側からしてみればそうした身体的刺激はどのように位置づけることができるだろうか。次節では、引き続き纏うという観点から、それをマーティの側から捉え直してみたい。

第四節 生成の界面としての衣服||皮膚

蘆田裕史も指摘するように、鷲田の議論において身体に対する最も重要な衣服の機能とは「皮膚感覚の活性化」による「曖昧な身体のイメージの輪郭を補強する」こと⁽¹²⁾であり、このとき衣服は「ひとが動くたびにその皮膚を擦り、適度に刺激することでひとにじぶんの輪郭を感じさせるもつとも恒常的な装置」⁽¹³⁾として捉えられる。衣服の機能に関する鷲田のこの指摘を補助線として、マーティの場合を検討してみよう。

衣服を纏うことで、銃撃や殴打など、マーティの身体には生死に関わる刺激が引き寄せられる。この状態は、上記で

引用した鷺田の引用文の内容とは微妙にずれることには注意を払いたい。鷺田の議論では衣服それ自体の身体への直接的な刺激が念頭に置かれている一方で、マーティの場合、身体的な刺激は衣服を媒介として加えられる。加えて、その度合いは生死に関わるほど強烈である。PART IIIの「そんな格好していると、撃たれちまうぞ」というドクの台詞は、文字通りの意味を持つのである。纏うこと／纏い直すことは、マーティの生命を直接的に左右するのだ。このとき、前節でも指摘したように、共同体の輪郭を確定することに伴い、マーティの衣服は身体と同一化する。そのため、衣服は身体の最外層という意味で皮膚となり、衣服と皮膚は互いに貫入し合う。〈衣服＝表層〉／〈皮膚（身体）＝深層〉という二項対立的で階層的区分が失効し、逆転しあう衣服と皮膚の様態は、表裏の区別無く蠕動する襞とも換言できるだろう。

さて、BTFにおいて襞としての衣服＝皮膚に加えられる刺激は、生死にすら関与する。こうした生死に関わる刺激こそが、皮膚感覚を十全に刺激してけば立たせ活性化し、己の身体の輪郭を覚醒させる。蠢く皮膚感覚により己の身体の輪郭が研ぎすまされること、それは曖昧な「へわたし」の外縁、つまりわたしとわたしでないものとの仕切り¹⁴の画定と同等である。この「へわたし」を「自我」と置き換えれば、以上の纏うことにまつわる一連のプロセスは、自我が立ち上がるプロセスとしても理解することができるだろう。精神分析的な見地から皮膚と自我の関係を取り上げるデイディエ・アンジュの

通常の状態にあるときの主体には意識されないが、通常状態に乱れが生じたとき、その存在はあからさまになる(……)。「自我」は主体(「私」という代名詞で示される)であると同時に対象(「自己」と呼ばれる)でもある¹⁵という指摘も踏まえれば、マーティの側から見た纏うこととそれが誘引する身体的刺激は、次のようにまとめることができる。すなわち、衣服を纏うことは、衣服によって先取りされた外界を身体的経験としてさらに変換して取り込んで、身体(感覚)を変様させ、マーティに個体化のプロセスをもたらし、それを促進する。マーティは着ることと脱ぐこと

のあいだで生まれ、纏うことを通して境界を画定し、他者を内面化して自我を形成することになる。

ここに前節の纏うことと共同体についての内容を合わせれば、次のように言えるだろう。すなわち、*B T T F*においてマーティは衣服を纏うことで共同体に関する内／外の境界を作り出し、その輪郭を明確化する。この時、身の危険によりマーティの皮膚感覚は最大限に刺激され、身体の輪郭は求心的に画定し、主体が生成される。それと同時に、纏うことにより内／外の境界を失効させ、対象としての自己を操作し、境界を横切っていく。この主体の生成と自己の操作は、纏うことによって輪郭付けされる共同体をその内部に巻き込みつつ、実行される。言わば、共同体と自我／自己、自己と自我は纏うことによりトポロジックに絡み合う。それを如実に物語るのが、マーティとヒル・ヴァレーの様相の変貌である。

マーティはヒル・ヴァレーという共同体の命運を握る。彼の行為は、自身の家族のみならず、ヒル・ヴァレーという街の有り様すら変貌させてしまうのだ。もちろん、それは過去のマーティの行為が現在（各一九八五年）にもたらず因果的帰結として描き出されることになるのだが、ここで注目したいのがヒル・ヴァレーとマーティ自身の変化が同期する点である。ジェニファア・ハーウッドミス&フランシス・ラドローによれば、*B T T F*を短慮なマーティが自己を鍛錬して利他主義を身につける成長譚として見なすことができる。⁽¹⁶⁾ もちろん、単線的な発展的図式のみで *B T T F* の全てを語りきってしまうことには留保が必要であるが、ハーウッドミス&ラドローの見解を基にすれば、ヒル・ヴァレーという共同体の変貌がマーティの個人的「成長」ともリンクしていることが指摘できるだろう。例えば、それがネガティヴなかたちでもっとも露骨に示されるのが、*P A R T II*における一九八五年（C）のヒル・ヴァレーの墮落した様相である。二〇一五年に刊行されたスポーツ年鑑を使った金稼ぎをマーティが企てたためにヒル・ヴァレーは「改悪」されてしまうのだが、「改悪」とはあくまでマーティを基準とした見方なのである。

纏うことにより、共同体はマーティのうちに巻き込まれていく。また、衣服は単に外界からマーティを隔てて主体が

生成する場となるだけでなく、皮膚と同一化することで深層に位置していたマーティの身体をその表層へと浮上させる。それにより、衣服と皮膚の関係が逆転し合うことは既に指摘した通りである。こうした内容を踏まえれば、纏うことはマーティの皮膚を浮上させて共同体と接続させ、その身体を共同体へと滲み出させることに他ならない。このとき、衣服はマーティと共同体を同時に包摂することになるだろう。マーティと共同体は纏うことにより、分節化されると同時に一元的な関係を取り結ぶのだ。それによって、マーティの自己陶冶の影響はヒル・ヴァレーへと開展され、共同体は変貌していく。纏うことは、共同体・自我・自己における内／外という^ウ方向^ス||^ウ感覚^ス、^ウ方向^ス||^ウ意味^スを創り出しては解体していくことを繰り返すのである。

第五節 TMとしての衣服

ここまでの議論を踏まえれば、*B T T F*においてマーティの衣服の機能の一つは、タイムトラヴェル先の世界を象り、マーティをそこに誘導することと云えるのではないだろうか。それは、マーティのみならず、ドクの場合にも見出すことができる。*P A R T III*で一九五五年から一八八五年の西部開拓時代へとマーティを送り出す際、ドクが纏うアロハシャツに施された刺繍は投げ縄とサポテン⁽¹⁷⁾なのである。このとき、TMとしてのデロリアンの役割とは、衣服により予見され象られる世界へとマーティたちを移動させることになるだろう。

シリーズ最終作の*P A R T III*では、このデロリアンが破壊されてTTが不可能となる。最終的にはデロリアンとともに、皮膚や身体との同一化という衣服の機能も停止することになるのだが、それは第四節で述べた皮膚／身体だけでなく、視線の問題にも関わってくる。例えば、*P A R T I*で、初めてマーティと会話する際、カルヴァン・クラインのアンダーウェアを見て、未来の母であるロレインは「カルヴァン」とマーティに向かって呼びかける。望む望まない、意図的かそうでないかにかかわらず、マーティは纏うことで、ロレインすなわち他者の視線を絡めとり、衣服の奥にあ

る異なる時間軸に所属するタイムトラヴェラーとしてのマーティの身体までは貫かせないよう、出会わせないよう、衣服という表層に視線を歪めて散乱させ、留めおく。それと同時に、衣服II身体という変形がもたらされる。これは纏うことによる視線のバイパス手術オペレーションであり、*PART II*で二〇一五年に到着した際に明らかになるドクの皮膚に施された操作を思い起こせば、纏うことによる身体の整形手術と呼んでもいいかもしれない。この纏うことによる視線のバイパス手術が、シリーズ最終作の*PART III*の最後では失敗するのだ。一八八五年から一九八五年(D)に帰還したマーティの纏っている服を見て、マクフライ家の使用人となっているピフは、一度は間違えるものの、マーティであることを即座に認識する。衣服は視線を表層に留め置くことに失敗し、衣服と身体の階層的關係は回復されることになる。この直前に破壊されるデロリアンとともに衣服もその機能を停止して、*BTF*は大団円を迎えるのだ。

*PART III*では、一八八五年の衣服を纏ったまま一九八五年へと帰還する。言わば一八八五年の共同体に与えた影響をその身に纏ったままマーティは一九八五年へと時間移動を行なう。それを念頭に置けば、一八八五年へのマーティの干渉の結果が直接的に一九八五年に繰り込まれると言えるのではないだろうか。その結果として、四つある一九八五年の中でもマーティとマクフライ家にとって最良の一九八五年(D)がもたらされる。この状態を結末として維持するために、すなわちマーティとヒル・ヴァレーにこれ以上の変容をたらさないために、纏うこと／衣服の機能は停止させられ、*BTF*の幕が下りるのかもしれない。

また、身体的刺激を伴う纏うこと、身体的刺激を誘引する衣服は、マーティの世界への登録と言う意味でも、ある種のTMとして機能しているように思われる。皮膚となった衣服に打撃が刻み込まれることで、「身体というイメージネーブルな領域」の再構築が起こる。マーティはTT以前の世界から切り離されると同時に、TT以後の世界へと登録されるのだ。纏うことによる世界への登録ということは、*PART II*の最後、マーティに一九八五年からドクの手紙が配達アフレックスされるときにも明確に見て取れる。世紀を隔てた郵便は、マーティの服装をたよりに配達される。

い」「衣服と一体化」したマーティであり、そうした存在であるマーティに向けた呼びかけがなされ、初めて手紙は手渡されるのである。ここには、先述した *PART I* における若きロレインの「カルヴァン」という呼びかけも加えることができるだろう。

宛先／呼びかけと衣服、すなわち *address* と *dress* はそれぞれ古フランス語の *addresser* と *dresser* を経由するのだが、両者の語源に分け入ってみれば「方向」という概念を媒介とし結びつくことが明らかになる。衣服を示す *dress* と方向を示す *direction* は、共にラテン語の *dirigo* の過去分詞 *directus* を語源とする。その一方で、*address* を分解してみれば、方向を示す接頭辞 *ad* と *dress*、つまり *directus* によって成り立っている。*directus* は「真っ直ぐ」「水平な」「垂直な」という意味を持ち、派生元である *dirigo* の意味が「真っ直ぐにさせる」「整列させる」「さらには「導く」などであることを考慮すれば、「宛先／呼びかけ *address*」「衣服 *dress*」そして「方向 *direction*」の三者は *directus* という地点で合流するのである。

この三者の結合を背景として、纏うことはマーティを異なる世界に登録する。纏うことによる方向付け／導き、宛先／住所の作成という *TM* の機能は、しかしながら、*BTF* だけに留まらず他の *TM* / *TT* 作品にも見出せる。その例として、*PART I* の一年前にあたる一九八四年に公開された『ターミネーター』と、その続編である『ターミネーター2』（一九九一）と『ターミネーター3』（二〇〇三）を挙げることができる。

『ターミネーター』では、機械が支配する二〇二九年の未来から現在として設定された一九八四年に、アーノルド・シュワルツェネッガー演じる殺人マシン「ターミネーター」（*T-800* / *T-850*）と、ターミネーターから未来のレジスタンスのリーダーとなる人物を守るべく、人類側のレジスタンスの一員であるカイル・リースが送り込まれる。二〇二九年から一九八四年に *TT* した際、この両者は何も身に付けていない。¹⁸ ターミネーターとカイルが *TT* 先の世界に到着してまず行なうのは、衣服の確保なのである。『ターミネーター2』と『ターミネーター3』でのターミネーター

の行為も同様である。各シリーズにおいて、常に裸で登場するターミネーターがTT先の世界で最初にとる行為は、身に纏うものを確保し、異なる時間軸の世界や共同体に自らを登録することなのである。もちろんBTTF同様、そこには自己言及的なパロディ的要素も十二分に見て取れる。

また、『ターミネーター2』と『ターミネーター3』では、改造されて人類の側に立つT-800/T-850に対抗して、対ターミネーター用ターミネーターであるT-1000とTXも裸の状態から送り込まれる。T-1000とTXの二体がTT先の異なる時間軸の世界において最初に行なうのも、ターミネーターと同様に衣服の入手であるが、この二体にとって衣服を入手することは衣服をその身にコピーすることと等価である。というのも、T-1000とTXは流体金属のボディを持ち、触った対象をコピーして自由に姿を変えられることができるためである。まさに、T-1000とTXでは、衣服と皮膚/身体が文字通り同一化するのだ。

以上に加え、ターミネーターたちの時間移動から姿を現す際の膝を抱え込んでうずくまった姿勢や、苦悶の表情を浮かべるカイルの顔などに注目すれば、TTをオットー・ランクやフロイトが述べる出産(外傷)や誕生の議論から検討することも可能になるだろう。⁽¹⁹⁾ TTにしばしばつきまとう裸という状態、さらには纏わないことから纏うことへの移行に関しては、本論考で指摘した纏うことによる身体という輪郭の補強という観点が有効な補助線となるように思われるのだ。

終わりに

本論考はTM/TTについての議論でしばしば欠落するTMの概念を取り上げた。その際、TMと見なされることのほとんどない「衣服」というメディアテクノロジーに着目し、BTTFにおけるTTとの関係を分析することで、衣服のTMとしての装置性を論証することを試みた。

第一節では、*B T T F*の先行研究でもほとんど省みられることのない衣服というテーマをとりあげ、そのTMとしての機能を解明するために、以降の議論の前提となる*B T T F*のストーリーの空間的・時間的な舞台を整理した。

第二節では、第一節で整理した内容を基に、主人公であるマーティ・マクフライの衣服に注目してT Tと衣服の関係を分析した。具体的には、*B T T F*ではT Tの前後で必ず衣服の着脱が徹底して行なわれていること、さらにはT T先において衣服がマーティに身体的刺激をもたらしていることを明らかにした。以上の内容を詳細に検討するために、モノとしての衣服から、より身体（感覚）やその変容と結びつく「纏う」という視点をとる必要性を指摘した。

第三節では、身体と衣服の関係を論じた驚田清一の議論を参照し、その議論では前景化されているとは言い難い「方向」という概念を抽出した。この「方向」という見地から*B T T F*における衣服／纏うことを検討し、纏うことによって共同体の内／外という方向が決定される、すなわち共同体の輪郭が縁取られることを考察した。このとき、纏うことによりもたらされる身体的刺激は、共同体の輪郭を感覚可能にする強度として捉えることができることを指摘した。

第四節ではこうした身体的刺激をマーティの側から捉え直した。纏うことによって、共同体を巻き込むかたちで自我や自己が生成する。また、纏うことは輪郭付け、すなわち共同体や主体の区分に関与する一方、それらをトポロジックに結び合わせる。以上の内容に、衣服と皮膚が表層／深層という階層的関係から互いに貫入し合う變的な関係となることを重ね合わせて、纏うことによりヒル・ヴァレーという共同体の変貌とマーティの（心的）変化がシンクロすることも論証した。纏うことにより、マーティと共同体は分節化されると同時に、包摂されるのだ。

第五節では、ここまでの議論を踏まえ、*B T T F*におけるTMとしての衣服／纏うことの機能として、T T先の世界を象徴すること、世界への登録すなわち宛先を作成することを指摘した。また、TMとしての衣服の機能として挙げた宛先の作成というに関しては、語源的に衣服／纏うことと宛先／呼びかけが、方向を媒介として呼応することを指摘して議論を補強するとともに、*B T T F*以外のTM／T T作品においても衣服／纏うことがTMとして作動するこ

とを指摘し、TM/TTを論じる上での本論考の潜在的な拡張性の一端を提示した。

*B T T F*においては、衣服というメディアテクノロジーがもたらす身体感覚の変容を蝶番として、TMとTTは分離不可能であるように思われる。衣服／纏うことは身体（感覚）と結びついて、〈方向〓感覚〉、〈方向〓意味〉を激しく揺さぶっていく。また、纏うことにより、場をもたず、時間にも属さない状態に陥っていたマーティに一定の〈方向〓感覚〉、〈方向〓意味〉が与えられる。このときマーティは時間的存在となり、世界に投錨され、定位する。つまり、TMとしての衣服の役割とは単に搭乗者を異なる時間に運ぶといった消極的な役割には留まらない。*B T T F*において衣服、正確には纏うことがもたらす身体感覚の変容をTTの経験から切り離すことは不可能なのである。

確かに、TM/TT作品の祖と目されるH・G・ウェルズの小説『タイムマシン』と比較すると、*B T T F*は、TM/TTものとしてはスケールダウンしていることは否めない。ウェルズの『タイムマシン』は地質学と進化論を土台とした圧倒的な尺度を背景とし、その射程は人間概念の再配置にまで及んでいる。それはTM/TTという発想そのものを掘り下げた「ハード」なTM/TT作品と比べてよい。⁽²⁰⁾ それに対し、*B T T F*におけるTTはあくまで一〇〇年程度の極めて小さな単位で実行されており、TM/TTという発想そのもののインパクトを描き出しているとは言い難い。しかしながら、それは*B T T F*がTM/TTものとしての検討に値しない、ということの意味するのではない。例えば、衣服のみならず鉄のプレートや、宙に浮いて移動するホヴァーボード、さらにはデロリアンなどを自由自在に「着脱」して、拡張身体を獲得していくマーティの様態に注目すれば、*B T T F*をTM/TT作品の中でもTM/TT概念とサイボーグ概念の接点を示す作品として検討していくことも可能になるかもしれない。また、本稿で取り上げた衣服に留まらず、*B T T F*には時空間を超えてTM/TT作品に繰り返し登場する表象がいくつも見て取れる。*B T T F*には衣服以外にも、さまざまなTM/TT概念に関わる要素で充滿しており、そうした要素や他のTM/TT作品を論じるための経由地点・参照項としても有効に機能し得るように思われるのだ。

注

- (1) *PART I* は George Cipe, *PART II* と *PART III* は Craig Shaw Gardner によりノヴェライズされている。
- (2) *BTF* に関して、本論考で参照したのは次の映像資料である。Back to the Future The Complete Trilogy, Universal Studio, 2002.
- (3) 以後に参照する先行研究の考察対象も、基本的には映画版の *BTF* である。
- (4) マーティとドクの関係はシリーズを通して微妙に変化する。ドクは *PART I* ではマーティの師や象徴的父としての位置にあるが、*PART II* では友人的關係、*PART III* では、逆にマーティがドクの師の立場を占めるようになる。マーティとドク、さらには象徴的に「去勢された」実父ジョージ・マクフライと過剰な男性性を備えたビフ・タネンとの関係については、例えば以下を参照。Susan Jefford, *Hard Bodies*, Rutgers University Press, 1994.
- (5) 一九五五年以降を舞台とする *PART I* と *PART II* では、ドクの左右の腕にはそれぞれ腕時計がはめられていることを確認できるが、一八八五年を舞台とする *PART III* では腕時計の存在を確認することはできない。それは、一八八九年のボーン戦争において近代型腕時計が誕生した、という通説に則っているためであると思われる。なお、近代型腕時計の誕生はボーン戦争以前の二〇〇〇年まで遡ることができる(例えば以下を参照。永瀬唯「腕時計の誕生」、廣済堂、二〇〇一)。
- (6) 従来の *BTF* 研究全体の傾向の一つとして、*PART I* のみを研究対象とする、かつ／または一九八〇年代のロナルド・レーガン政権とレーガンその人が象徴する男性的文化と、それが補綴・修正しようとする文化的トラウマという文脈へ議論を落とし込んでいく点が挙げられる。それに対して、*PART I* だけでなく *PART II* や *PART III* をも対象とし、引いてはシリーズとして *BTF* を捉え直すことを意識した論集が Sorcha Ni Fhlaim ed., *The Worlds of Back to the Future* (McFarland, 2010) である。本論考も基本的に後者の姿勢を踏襲している。
- (7) Lucy Fife Donaldson, “‘There’s something very familiar about all this’: Generic Play and Performance in the Back to the Future Trilogy” (Sorcha Ni Fhlaim ed., *The Worlds of Back to the Future*, McFarland, 2010, pp. 73-90), pp. 83-84.
- (8) Andrew Gordon, “Back to the Future: Oedipus as Time Traveller”, (Sean Redmond ed., *Liquid Metal*, Wallflower, 2007, pp.116-125), p. 123.

- (9) John Exshaw, "Bury My Heart in Hill Valley, or, The Kid Who KO'd Liberty Valance" (Sorcha Ni Fhlainn ed., *The Worlds of Back to the Future*, McFarland, 2010, pp. 91-111), pp. 97-98.
- (10) 例えば鷺田清一『ファッションという装置』(河合文化教育研究所、一九八九)四九頁。
- (11) 鷺田清一『モードの迷宮』(筑摩書房、二〇〇五)五六―五七頁。
- (12) 蘆田裕史「衣服と身体」(<http://changetashion.net/blog/ashida/page/5>) (二〇一〇年六月八日の記事) 情報取得日二〇一四年三月二十三日)。鷺田「ひとななせ服を着るのか」(NHK出版、一九九八)二八頁。
- (13) 鷺田、同上、二八―二九頁。
- (14) 鷺田『モードの迷宮』六九頁。
- (15) ディディエ・マンジュー『皮膚―自我』(福田素子訳、言叢社、一九九三)一四九頁。
- (16) Jennifer Harwood-Smith & Francis Ludlow, "Doing it in style": The Narrative Rules of Time Travel in the *Back to the Future* Trilogy" (Sorcha Ni Fhlainn ed., *The Worlds of Back to the Future*, McFarland, 2010, pp. 232-254).
- (17) マーティの西部劇的衣装に刺繍されているのは「ラザフォードの原子模型」である。原子物理学の父アーネスト・ラザフォードによって考案され、「惑星モデル」とも呼ばれるこの模型は、物理学的により正確なボーアの原子模型に取って代わられてしまふ。しかしながら、国際原子力機関の旗に使用されていることから明らかに、現在も原子力を示す記号として有効性を保っている。
- (18) カイルの台詞を借りれば、二〇一九年に開発された時間移動装置 (The Time Displacement Equipment) (映画内では台詞による言及のみ) では「生きているものしか送れない」("Nothing dead will go") たゞである。
- (19) *BTF* と『ターミネーター』シリーズにはいくつか共通点があるが、そのうちのひとつがT T時に両者で必ず確認できる放電現象とそれに伴う火花や炎である。電気と出産、誕生を結び合わせれば、メアリ・シェリー『フランケンシュタイン』が浮上し、三者は「(再)創造」という地点で会うことになる。
- (20) 太田純貴「H・G・ウェルズ『タイムマシン』における時間概念」記号学会編『叢書セミオトポス』新曜社、二〇一三、一八八―二〇二頁。

* 訳文に関しては、邦訳のある文献に関しては適宜それを参照した。邦訳の無いものに関しては全て筆者が翻訳した。

* 本稿は美学会西部会第二九六回研究発表会（二〇一三年二月七日（於・関西大学））での口頭発表の原稿に、大幅な加筆訂正を加えたものである。貴重なご意見を下さった皆様に記して感謝を申し上げる。

（筆者 おおた・よしたか 京都大学大学院文学研究科大学院生（博士課程後期）／美学美術史学）

Dress as a Form of Time Machine

by

Yoshitaka OTA

Graduate student in a doctoral course.

Kyoto University

The concepts of the time machine and time travel have fascinated man since the nineteenth century. Both have inspired the creation of numerous artworks throughout modern history. Within the humanities, however, scholars have been engaged in a long-standing dialogue, exploring ideas about time travel while largely ignoring the related concept of the time machine. Within the arts, the time machine has been frequently conceptualized as a conventional vehicle in its familiar forms, such as the bicycle, car, and airplane. Though, various non-vehicle models of the time machine can be found in artworks, as well. One of these is dress (clothing). It plays an important role as a kind of time machine in time machine and time travel artworks like the *Back to the Future* film series. This American comedy/science fiction trilogy, first released in 1985, epitomizes the concept of the time machine and time travel. In these films, a supercar “DMC-12” called “DeLorean” is used as a time machine, transporting the protagonist from modern-day time, to the recent and distant past and future. Film viewers may not be overtly aware, however, that the dress or clothing worn by the characters in this series is also a kind of time machine. This paper demonstrates how dress functions as a time machine in *Back to the Future* and how this function differs from the vehicle model. For its demonstration, this paper analyzes the relationship between dress and time travel, clarifying its function as a time machine in the *Back to the Future* film series and focusing on the concepts of change of body (sensation) and “direction.”