

[学術論文]

ア・ミリオン・ワンダース

— 『グレイテスト・ショーマン』と魔術と詐欺の映像文化—

A Million Wonders:

The Greatest Showman and the Visual Culture of Magic and Cons

川本 徹

Tohru KAWAMOTO

Studies in Humanities and Cultures

No. 35

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 35号

2021年1月

GRADUATE SCHOOL OF HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCES

NAGOYA CITY UNIVERSITY

NAGOYA JAPAN

JANUARY 2021

[学術論文]

ア・ミリオン・ワンダーズ

— 『グレイテスト・ショーマン』と魔術と詐欺の映像文化—

A Million Wonders: The Greatest Showman and the Visual Culture of Magic and Cons

川本 徹
Tohru Kawamoto

1. ステッキと炎
2. ショーウィンドウと玩具
3. ア・ミリオン・ドリームズ
4. ミュージカル・メディア・マジカ
5. テクノロジカル・コンマンの肖像
6. スタークロスト・ラヴァーズ

要旨 本稿は2017年公開のミュージカル映画『グレイテスト・ショーマン』のテキスト分析と映像文化史的な考察をおこなうものである。本作は狭義のマジシャンを描く映画ではないが、マジックさらには前映画的なメディア・マジックの驚きを取り入れた映画である。そのことを検討した上で、本作のスペクタクルの裏側で歴史が修正されている問題を取り上げる。そのさいに重視するのは、本作が詐欺師を主人公とするデジタル映画だという点である。以上の考察を終えたのち、デジタル映画の時代だからこそ意義をもつ劇中の飛行シーンにも視線を向ける。

キーワード: 『グレイテスト・ショーマン』、P・T・バーナム、映像文化、マジック、驚異、詐欺師、飛行

1. ステッキと炎

映画『グレイテスト・ショーマン』(*The Greatest Showman*, 2017)のオープニング——楽曲名で言えば「ザ・グレイテスト・ショー」(“The Greatest Show”)のシーン——の眼目は観客を驚かせ、映画の世界に引きずり込むことにある。監督のマイケル・グレイシーは次のように述べている。「こ

のシーンでめざしたのはポップコーンを食べる観客の手を止めることだ」¹。じっさい観客の目と耳はすぐさまスクリーンとスピーカーに釘づけになる。映像と音響の両面での苛烈なまでのコントラスト——20世紀フォックスやチャーニン・エンターテイメントの強い逆光のロゴと、それにたいする黒を基調にしたシックなタイトルカード、合唱とドラムとベースと足踏みを中心とする轟音と、それにたいする息をのむような静寂——が観客の胸ぐらをつかみ、映画の世界に即座に引きずり込む。これは映画というよりもアトラクションである²。

場所は舞台裏。男のシルエットが浮かびあがる(図1)。強烈な逆光でその顔は黒く塗りつぶされている。男が手にするステッキにも注目しよう。舞台上に歩み出すときに男はそれをくると回転させるが、それがこのシーン全体の——そして映画全体の——回転運動のスイッチとなる。さらに男がステッキを振り上げると、それにあわせて舞台の照明が灯る。ひと振りしただけで炎を起こせる魔法の杖であるかのように。この種の演出は19世紀のマジック・ショーのオープニングにも見られるものである³。『グレイテスト・ショーマン』はマジシャンを描く映画ではないが、そこにマジックを思わせる演出は少なくない。馬が登場し、その足音がパーカッションとなって画面を活気づける。男はいよいよ舞台上に飛び出し、背後にいるパフォーマーが火を吹くと、これまでモノクロ調だった画面は一転、目映いばかりに色鮮やかになる。ヒュー・ジャックマン演じる男——興行主P・T・バーナム——の顔もあらわになる。ここからさきは円盤や人間の回転運動の華麗なりレーが演じられる。



図1『グレイテスト・ショーマン』(0:00:44)

かくして観客の目と耳を釘づけにした映画のオープニングは、いささか奇妙なかたちで幕を閉じる。めくるめくパフォーマンスがつづくなか、徐々に画面が暗くなり、音楽の音量とスピードが低下し、舞台にはバーナムがひとり取り残される。異変に気づいたバーナムが後ろを振り向くと、時間のネジが巻かれる。逆方向に。少年(エリス・ルビン)がショーウィンドウのなかのステージ衣装——さきほどまでバーナムが着ていたのとまったく同一のステージ衣装——を見ている。より正確には、少年はステージ衣装とガラスに映った自分の姿を重ねあわせ、それを身にまとう空想

¹ ブルーレイ収録の音声解説(0:05:27-0:05:31)より引用。マイケル・グレイシーはオーストラリア出身の視覚効果アーティスト。ミュージック・ビデオやコマーシャルの領域で活躍したのち、『グレイテスト・ショーマン』で長編映画監督デビューした。

² 初期映画や現代映画を語る上で欠かせないのが、トム・ガニングの「アトラクションの映画」の概念であり、この概念の基になったのが、セルゲイ・エイゼンシュテインの有名な「アトラクションのモンタージュ」である。アヴァンギャルドの文脈ではあるが、ブレニナ=ペトロヴァは浩瀚なサーカス論のなかで、このエイゼンシュテインの「アトラクションのモンタージュ」とサーカスやローラーコースターの関係を従来以上に子細に説明しており興味深い(194-210)。

³ バーナムは、暗い舞台上に現れたマジシャンがピストルを発射すると、その銃声とともに舞台が明るくなる例を紹介している(18)。

にふけている (図 2)。それは少年時代のバーナム本人である。ガラスの向こうのきらびやかなステージ衣装とは対照的に、少年の靴は片方破れている。この貧しき少年がいかにしてグレイテスト・ショーマンの座にのぼりつめるのか。映画の物語が本格的にはじまるのはここからである。いずれにせよ、これは視聴覚的なマジックと驚異に満ちたオープニングである。



図2 『グレイテスト・ショーマン』 (0:02:56)

本稿は『グレイテスト・ショーマン』のテキスト分析と映像文化史的な考察をおこなうものである。そのさいキーワードとなるのはマジック、驚異、詐欺師、飛行である。映画とマジックということですぐに思い浮かぶ書籍は、エリック・バーナウの『映画と魔術師——シネマの誕生物語』(The Magician and the Cinema, 1981) である。高校生時代に著名なマジシャン、ジョン・マルホランドに雇われ、マジックにかんする蔵書を整理する仕事をしていた男が、のちにメディア史家となり、マジシャンが映画の誕生においてはたした役割を活写したのがこの名著である。バーナウの『魔術師と映画』は刊行当時は希少なテーマを取り上げた、またおおむね懐古的なトーンで記された書籍であった。しかし、いまや状況は変わった。1990年代以降にマジックがCGという姿で映画に回帰した状況を受け、映画前史・映画史初期と現代をともに視野に入れて、映画とマジックの関係を探究する研究が急増した。その最新の例のひとつが、近年のメディア考古学の知見を参照し、映画とマジックの関係を問いなおすコリン・ウィリアムソンの『丸見えのまま隠されて——マジックとシネマの考古学』(Hidden in Plain Sight: An Archaeology of Magic and the Cinema, 2015) である⁴。こうした研究で取り上げられる映画は、おもにマジックを直接のテーマとする映画、映画史に自己言及する映画、最先端の視覚的効果を駆使したSF映画、実写映画との境界を揺さぶるアニメーション映画である。『グレイテスト・ショーマン』はこのどれにも当てはまらないが、それにもかかわらず、こうした映画との関連をふくむ興味深い作例となっている。一方で、この映画はP・T・バーナムの描き方にかんして数多くの批判を浴びてきたが、本稿はこの点もあらためて論じることにはしたい。

以下の論述では『グレイテスト・ショーマン』の映画全体を網羅的にあつかうのではなく、主として四つの楽曲のシーンに分析の照準を絞る。「ザ・グレイテスト・ショー」、「ア・ミリオン・ドリームズ」(“A Million Dreams”)、「ア・ミリオン・ドリームズ (リプライズ) 」(“A Million Dreams [Reprise]”)、「リライト・ザ・スターズ」(“Rewrite the Stars”) である。

⁴ ウィリアムソンに先行する研究にピアソン (Pierson)、ソブチャック (Sobchack)、ノース (North) がある。また、テレビを視野に入れた近年の研究にセクストン (Sexton) がある。ウィリアムソンが依拠するメディア考古学は近年日本でもめざましい進展をとげているが、この領域の第一人者であるフータモの代表的論考は、日本独自のアンソロジー『メディア考古学——過去・現在・未来の対話のために』で読むことができる。

2. ショーウィンドウと玩具

「ザ・グレイテスト・ショー」のシーンと次のシーンをつなぐショーウィンドウに、いまして検討を加えておきたい(図2[前掲])。ガラスのなかの衣服とガラスの表面に映る人物を重ねあわせ、人物がその衣服を着ているように見せる演出はありふれている。また、ガラスに隔てられたきらびやかな衣服へのあこがれは、階級の壁を乗り越えたいというバーナムの上昇志向をごく単純に示している。重要なのは、ショーウィンドウのなかにショーの光景が広がっているように見えることである。なにしろここではショーの映像とショーウィンドウの映像がワイプでつながれており、同時にショーウィンドウのなかに先刻まで圧倒的なショーの中心にいた男のステージ衣装が見えるのだから、観客の脳裏でショーとショーウィンドウが交錯しないほうが不思議というものだろう。

ショーウィンドウの向こうの色彩と照明と運動と音響のスペクタクル。ここで19世紀末のアメリカに登場したショーウィンドウの魔術師、ライマン・フランク・ボームに言及しないわけにはいかない。ボームはアメリカ児童文学の古典『オズの魔法使い』(*The Wonderful Wizard of Oz*, 1900)の刊行以前、ショーウィンドウ・ドレッサー(飾りつけ師)として活躍し、ガラスのなかの商品をいかに魅惑的に飾るかということに心血を注いだ。その情熱には並々ならぬものがあり、効果的な飾りつけの技法を世に広めるために『ザ・ショーウィンドウ』(*The Show Window*)なる業界誌を手ずから刊行したほどである。ボームのウィンドウ・ドレッシング理論について、秋元孝文は次のように簡潔にまとめている。

(…)ボームは、小売商たちに対して、かつてのようにショーウィンドウの中に商品を詰め込むようなディスプレイを戒め、一つの商品のみを提示するよう勧める。そうしてディスプレイに「劇的」な効果を与え、人目を惹き、ドキッとするような効果を狙うのである。あまりにも美しく、食べてしまえる宝石のように商品を見せようとしたのだ。

その際にボームが留意したのは、まず「色」である。様々な色によって華やかさを演出するのだ。そして、ガラスの多用とともに彼が用いたのが、電灯、そして電気仕掛けで動く仕組みであった。(『オズの魔法使い』のウィンドウ・ドレッシング) 88-89)

要するに、ボームのショーウィンドウには色彩と照明と運動のスペクタクルがある。理論的には、あとここに音響を加えれば、『グレイテスト・ショーマン』のオープニングのショーが仕上がる。観客のポップコーンを食べる手にストップをかけるそのシーンは、まさに映画のスクリーン上に『劇的』な効果を与え、人目を惹き、ドキッとするような効果⁵をねらったものにほかならない。ショーウィンドウと映画のスクリーンに類縁性があることも従前より指摘されるとおりだが、

⁵ フリードバーグはショーウィンドウと映画の類縁性を論じるさいに、ボームのショーウィンドウを例に挙げつつ、それが引き起こす視覚的陶酔や消費的欲望、ガラスによって保たれる視線の主体と対象のあいだの距離を議論している(83-85)。

ここで想起したいよりシンプルな事実は、ボームの創造したキャラクター、オズの魔法使いのモデルのひとりが P・T・バーナムだということである⁶。そのオズの原型たるバーナムを描く 21 世紀の映画が、いまわれわれが論じている『グレイテスト・ショーマン』である。まさにその映画で、オズの創造主ボームの視覚理論が応用されているように見える。ボームは 19 世紀の実在のバーナムのショーに影響を受けてオズを生み出したが、21 世紀のバーナム映画は逆にボームのショーウィンドウに影響を受けたかのようである。この点をあえて強調したのには理由がある。『グレイテスト・ショーマン』はたんにバーナムのショーを再現する映画というよりも、より広く 19 世紀の映像文化を再演するショーにほかならないからである。

「ザ・グレイテスト・ショー」のシーンが終わる直前、画面が徐々に暗くなり、バーナムひとりが舞台に取り残されることはすでに述べた。ここでバーナムがひとりきりになる直前の映像をより詳しく見ておこう。バーナムは円形の舞台の中心で踊っている。その彼をいわばコンパスの針として、パフォーマーたちが円を描く（円形の舞台の内側に描かれたもうひとつの円）。画面が徐々に暗くなると記したが、バーナムの周囲が闇に閉ざされるまえに、彼のまわりで踊るパフォーマーたちにスポットライトがあたり、そのライトが激しく明滅する。また、照明はパフォーマーに交互にあたるように設定されているため、照明そのものが円周上を滑走するようにも見える。さらに言えば、照明と照明のあいだには暗闇があるがゆえに、明るく照らされた部分はスリットのようにも見える。

円形、回転運動、スリット——これらが連想を誘うのは、映面前史の視覚玩具として有名なゾーイトロープやプラクシノスコープのことである。ドラムの内側に一連の絵を配し、それを回転させた上で、外側のスリットから覗くと絵が動いて見える。これがゾーイトロープである。プラクシノスコープはその改良版である。これはゾーイトロープのドラムを二重にしたもので、外側のドラムの内側にやはり一連の絵を配すのだが、スリットはもはやない。そのかわりに内側のドラムに鏡が貼りつけられており、その鏡の上で絵が動いて見える。「ザ・グレイテスト・ショー」のシーンの終わり近く映像には、実在のバーナムが活躍したのと同時代に流行したこれらの視覚玩具の形態や感覚が蘇っている。バーナムのアクロバティックなショーはまさにサーカスだが、もともと 19 世紀の視覚玩具はサーカスというショーに多くを負っている。オリガ・ブレニナ＝ペトロヴァも指摘するように、プラクシノスコープの発明者エミール・レイノーの作品にはサーカス的なテーマのものがふくまれる (294)。「サーカスのテーマは、萌芽期のアニメーション [プラクシノスコープ] にとって偶然の現象ではなかった。プラクシノスコープの筒は、外見がサーカスリングとよく似ており、それが再現するイメージはサーカスのジャンルや演目をあきらかに見本にしていた」(294)。

⁶ バーナムのほか、「メンロパークの魔術師」と呼ばれた発明家のトーマス・エジソンや、19 世紀末のアメリカの代表的マジシャンのハリー・ケラーをはじめ、オズのモデルと推定される人物、さらにはオズというキャラクターのその後の展開については、ボーム／ハーン (118-21) を参照されたい。ボームの小説『オズの魔法使い』および 1939 年の映画『オズの魔法使』(Wizard of Oz) の前日譚であり、オズそのひとを主人公とする『オズ はじまりの戦い』(Oz the Great and Powerful, 2013) において、オズ自身が尊敬する人物として名を挙げるのはハリー・フーディーニとエジソンである。詳しい議論は別の機会に譲るが、『オズ はじまりの戦い』はマジック、驚異、詐欺師、飛行といった『グレイテスト・ショーマン』と共通するテーマをふくむ映画である。

『グレイテスト・ショーマン』にはバーナム自身がある種の視覚玩具を作るシーンもある。だが、議論を急ぐ前に、「ザ・グレイテスト・ショー」につづく楽曲のシーン、映画序盤のハイライトと呼ぶべきシーンに視線を向けることにしよう。

3. ア・ミリオン・ドリームズ

それは「ア・ミリオン・ドリームズ」のシーンである。本節ではこのシーンの内容を詳しく記しておきたい。多少の分析も差し挟むが、これ以降の議論のために、まずはシーンの全体像を示すことを優先事項としたい。

少年時代のバーナムとのちに彼の妻となるチャリティ（スカイラー・ダン）が浜辺にいる。バーナムが立ち上がりチャリティに手を差し伸べるとき、その背後では揺れ動く波が夕陽で輝いている。揺れ動く光のイメージはかたちを変えながら、この場面全体にくりかえし登場することになる。

バーナムはチャリティを廃墟と化した大邸宅に誘う。バーナムが閉ざされた門をのぼり、チャリティがそれにつづく。ここで門を乗り越えるイメージが出てきたが、本作がさまざまな境界の越境（階級的、人種的、文化的、身体的）を描く映画である以上、このあとも境界を越えるイメージが数多く登場することは容易に想像がつく。赤や黄色の落ち葉が空を舞うなか、チャリティがくるくると踊ってみせる。バーナムとの関係の発展を描くこの楽曲のシーンでは、節目節目でチャリティがくると回転し、その運動がそのつど物語の新たな展開を告げることになる。暗い大邸宅のなかに入り、バーナムは穴飾りのついたランタンに火を灯す。そのランタンによって、光と影の繊細な模様が室内に描かれる。バーナムはランタンと室内に放置された玩具を使って、動物のシルエットを壁の上に走らせる。それはのちにバーナムが主催するショー（人間だけでなく動物も出演する）の一種の予告編である。

バーナムが蠟燭を吹き消すと、煙とともに時間が飛び、チャリティが寄宿学校に入るために家を出る場面が変わる。馬車に乗り込むチャリティを見たバーナムは、腕に抱えていた布地を放り出し、馬車のほうへ駆け出す。鮮やかな布地が階段を駆け落ちつつ広がっていく。その様子が真上から撮影されるため布の色と動きが強調される。バーナムはその後父を病気で失い、孤児となる。空腹に耐えかねたバーナムはパンを盗もうとし、失敗する。このとき障害のある少女がバーナムにリングを渡す。この経験がバーナムのその後の人生に大きな影響を与えたことは、次にリングが登場するシーンで明らかになるのだが、さきに指摘した布地との関係で、画面の背後で布地（洗濯物）が風に揺れることも見逃さないでおきたい。

バーナムとチャリティは手紙でやりとりをつづける。あるとき、手紙を読むバーナムの耳に、鉄道工事を募る男の声が聞こえてくる。意を決した様子でバーナムはその声の主のほうに歩いていく。ここで突然、時間が大きく飛躍し、成長したバーナムがチャリティ（ミシェル・ウィリアムズ）の家のほうに歩く映像に切り替わる。建設現場で働いている映像があいだに差し挟まれてもよさ

そんなものだが、それは丸ごと欠落している。結果として、まるで手紙を読んでいたバーナムがチャリティのもとにまっすぐに歩いてきたように、そしてその道の途中で急に成長したように見える。チャリティと再会し、結ばれるためにはたくさんの寄り道が必要だったはずだが、その思いは一直線であったことが寄り道を見せない編集によって示される。

大人になったふたりが新生活の舞台に選んだのはマンハッタンである。夕暮れ時、仄暗い街路をバーナムがチャリティの手を引いて歩く映像は、子ども時代にふたりが大邸宅のなかを探検したときの映像を思い起こさせる。高架鉄道にはさまれた街路でふたりは踊り出す。列車の蒸気がチャリティとバーナムを包み込み、大都会のなかにふたりだけの世界を作り出す(図3)。そしてチャリティがぐるりと回転すると、人生は新たなステージに突入する。バーナムはひざまずきプロポーズする。新居の貧しいアパートに着くと、チャリティはカーテンを開き、まだテーブルもない部屋で夕食を楽しむために、布を床に広げる。かつてふたりが別れた瞬間には布が階段を転がり落ちたが、ここでは一枚の布の上でふたりが手を重ねる。



図3『グレイテスト・ショーマン』(0:09:47)

夜になり、月明かりに照らされた屋上で、ふたりは踊る。屋上には白いシーツがたくさん干されている。ふたりがシーツをはさんで背中合わせになる箇所があるが、このとき主体的に境界を乗り越えるのは、つまりシーツをめくるのは、バーナムではなくチャリティである。さらに大胆にも、チャリティは勢よく屋上の縁から飛び出し、その向こうへと手を伸ばす。もう一方の手をバーナムが絶妙のタイミングでつかみ、彼女を支える。さらに驚くべきことが起きる。バーナムがチャリティを抱き上げると、それにあわせて洗濯物のシーツが一斉にめくれあがるのである。シーツに生命が宿り、バックダンサーと化す。最後にもう一度、ふたりがぐるりと回転すると、人生はまたしても新しいステージに入る。バーナムは子を宿したチャリティのお腹に手をそえる。

4. ミュージカル・メディア・マギカ

前節で「ア・ミリオン・ドリームズ」のシーンを細かく記述したが、バーナム自身が視覚玩具を作るのはこの楽曲がくりかえされる「ア・ミリオン・ドリームズ(リプライズ)」のシーンである。

「お願いマシーン」というのがその装置の名称であり、バーナムはそれをアパートの屋上で妻チャリティと二人の娘に披露する。それは穴飾りのほどこされた円筒を逆さにし、それを蝋燭にかぶせただけのものだが、円筒を回転させると美しい光景が現出する。屋上に干されたシーツやバーナム一家の顔の上を光と影が繊細な模様をなして走るのである(図4、5)。この光と影の精妙な戯れは、

「ア・ミリオン・ドリームズ」のシーンの序盤、子ども時代のバーナムとチャリティが大邸宅のなかで一緒に見たものの変奏である。少年のバーナムはランタンと室内に放置された玩具を使って、動物の影絵ショーも披露してみせた。一方、「ア・ミリオン・ドリームズ (リプライズ)」のシーンでは、光と影のなかに、そこにいないはずの動物が登場する。動物のかたちをしたものがその場に存在しないのに、シートの上に動物のシルエットが描かれるのである。夢のような光景だけでなく未来の夢がスクリーンに映される(先述のとおり、動物の影絵ショーはバーナムのショーを予告する)。このようなかたちで観客に強い印象を残す「お願いマシーン」は、投影装置としては17世紀に発明され、それ以降科学と見世物の両方の世界で興隆を見たマジック・ランタンに近い。じっさい、強い光を提供することのできるマジック・ランタンは、19世紀ヨーロッパにおける影絵の流行を後押しした。同時に、円筒を素早く回転させるその形状や使い方においては、「お願いマシーン」はゾーイトロープやプラクシノスコープにも相通じるところがある(プラクシノスコープには夜間でも楽しめるように蝋燭が組み込まれることもあった)⁷。

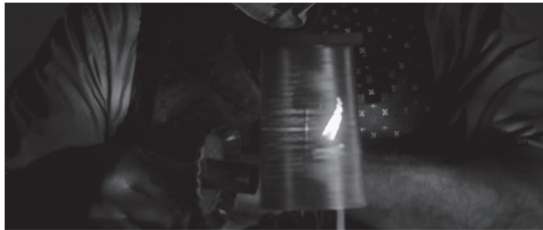


図4『グレイテスト・ショーマン』(0:14:24)



図5『グレイテスト・ショーマン』(0:16:04)

とはいえ、話はこれだけでは終わらない。『グレイテスト・ショーマン』にはこのシーン以外の箇所でも、映面前史の視覚玩具や光学装置、またそれらを使った見世物を連想させる演出がちりばめられている。その最たる例がじつは「ア・ミリオン・ドリームズ」のシーンである。そこで影絵ショーが披露されることはすでに述べたが、このほかにもこのシーンにはジオラマがあり(3Dプリンタで制作されたニューヨークの建物群の模型が月明かりのもとに浮かびあがる)、さらにはファンタスマゴリアがある(夜のニューヨークの街路で、あたり一面蒸気機関車の煙に覆われるなか、バーナムとチャリティが踊る様子は、マジック・ランタンを使った幻影ショーたるファンタスマゴリアにおいて、しばしば煙の上に像が映し出され、さらにはランタンに取り付けられた移動装置によって、その像が移動すらした様子を彷彿とさせる)(図3[前掲])。このシーンには、マジ

⁷ 円筒ではなく球だが、なかに蝋燭を入れて回転させ、蝋燭の光と穴飾りで影の模様を生み出す、シャドー・ボールと呼ばれる中国の視覚玩具もある。

ックの舞台における瞬間移動（バーナム少年が郵便配達人のバッグに忍ばせた手紙は一瞬でチャリティのもとに来た郵便配達人のバッグへと移動する）や変化術（少年バーナムが鉄道工夫を募る男のほうに歩みだしたかと思うと、次の瞬間には大人になったバーナムが道を歩いている）や物体浮遊（屋上で宙を舞うシーツ）の再現もあるが、同時に上記のような前映画的な視覚玩具、光学装置のマジックも複層的に組み込まれている⁸。

『グレイテスト・ショーマン』と映像文化にかんする考察をさらに深めるために、本稿冒頭で触れたコリン・ウィリアムソンの研究書が参考になる。21世紀のデジタル映画と初期映画の関係を再考するチャプターのなかで、ウィリアムソンはドイツの映画作家ヴェルナー・ネケスの膨大な光学装置コレクションや、それを紹介するドキュメンタリー映画シリーズ『メディア・マジカ』(*Media Magica*, 1996-1997) に言及し、次のように評している。「ネケスのアーカイブは、もはや驚異をもたらすことのないイリュージョンのテクノロジーの死骸を集めたものなどではまったくなく、古いものと新しいものがつねに更新され再生される空間として、このデジタル時代においてすら命脈を保っている」(Williamson 155)。さらにウィリアムソンはマーティン・スコセッシの映画『ヒューゴの不思議な発明』(*Hugo*, 2011) を取り上げ、このジョルジュ・メリエスの初期映画を題材とする3Dデジタル映画がいかに新旧の映像テクノロジーの多層化——「深い時間のイメージ」(184)——を生み出し、結果としてヴェルナー・ネケスのコレクションやドキュメンタリー映画と同様の効果をはたしていると指摘している。つまりは過ぎ去った映画史へのノスタルジーに浸された作品ではなく、「観客が、映画がその一部であるところのメディア・マジックの長い歴史に新たな驚異をえる」(184) 場として、『ヒューゴの不思議な発明』を再評価している。

一見したところ映画史や映画前史とは関係なく見える『グレイテスト・ショーマン』にも同じことが言えるだろう。その意味で興味深いのは『グレイテスト・ショーマン』がそもそも過去の保管庫たる博物館を否定的に描いている点である（一方で『ヒューゴの不思議な発明』では映画アカデミーの図書館やメリエスの自宅のダンスなど、「過去」が保管されたいくつかの場所が物語のキーになる。むしろそこで過去が文字どおり生き生きと動き出すことにポイントがあるが）。現実のP・T・バーナムは博物館で成功をおさめたのち、サーカスに移行したが⁹、映画のバーナムは蠅人形等を展示した博物館で失敗した直後に、サーカスではじめて成功をおさめることになっている。「博物館は死んだものばかりよ」「生きてるものを置かなきゃ。何か感覚に訴えるものを」とは、バーナムが博物館経営に行き詰まったときに娘たちが送る的確な——われわれが見ているのが動的イメージを提示する映画のアトラクションである以上、メディア論的にも的確な——アドヴァイスである。物語内ではバーナムがこの言葉にヒントをえて、物珍しい特徴をもったひとびとを集めたショーを思いつくのだが、娘たちの言葉はこのミュージカル映画のある狙いを的確に表すものと

⁸ じっさいのところ、マジックと科学的発明品は対立するものではなく、19世紀のマジシャンたち自身、科学的発明品を積極的にマジックに取り入れていた。この点についてはバーナムに詳しい。また、マジック的な演出は、「ア・ミリオン・ドリームズ」のシーンと数多くの点で対をなす「タイトロップ」(“Tightrope”)のシーンにも見られる。クロスカッティングによって観客に空間を錯誤させる演出があるほか、影絵ショーを思わせるチャリティとバーナムの幻影のダンスの描写がある。

⁹ もっとも、バーナムの博物館とサーカスは截然と区別できるものではない。博物館にすでに演劇等の動的パフォーマンスも組み込まれたし、逆にサーカスに蠅人形等の静的展示も組み込まれた。

も見ないうる。ときに最新のデジタル技術も活用し、感覚に訴える驚くべき描写の連鎖のうちに、19世紀のメディア・マジックの新たな息吹をスクリーン上にもたらすことである。

この関連で『グレイテスト・ショーマン』がミュージカル映画であることの利点が発揮されることを強調したい。本作にあっては、前映画的な視覚玩具や光学装置のマジックが、それらの装置をじっさいに使うことなく実現されるのが肝要である。邸宅に放置された玩具や屋上に干されたシーツ、あるいは蒸気機関車の煙や登場人物自身の影。そうしたものが視覚玩具や光学装置の必要不可欠な部品であるかのように用いられ、登場人物のダンスとともに映画前史の視覚的驚異を生み出す（バーナムの手になる視覚玩具「お願いマシーン」も、彼の職場にあったペン立てを使って即興で作った装置にすぎない）。そうした驚異は博物館から引っ張り出されたものではなく、登場人物たちの生きる世界で発生したものとして描かれる。ジェイン・フォイヤーがミュージカル映画研究の古典的著作で論じたように、もともとこのジャンルはプリコラージュを得意とするジャンルであり、そのことによって自然発生的な効果が生み出される。俳優たちはダンスに必要な道具が手元になければ、周囲で手に入るものをそれに見立てて使ってしまう。そのことによって綿密に計算されたダンスが作り物らしさを失い、シチュエーションのなかで自然に生まれたように見える（Feuer 3-7）。こうしたミュージカル映画本来の特色が『グレイテスト・ショーマン』のメディア・マジックの表象にも活かしているように思われる。ジョージ・キューカー監督の『スタア誕生』(*A Star Is Born*, 1954)のワンシーンで主人公（ジュディ・ガーランド）は自宅の一室を映画スタジオに変容させたが（Feuer 6）、『グレイテスト・ショーマン』の「ア・ミリオン・ドリームズ」のシーンで主人公たちは古い館や街路を驚異の視覚装置の万華鏡へと変容させる。

5. テクノロジカル・コンマンの肖像

このように『グレイテスト・ショーマン』は驚異に満ちた——言葉本来の意味でワンダフルな——ミュージカル映画である。映画のなかでも主要登場人物からエキストラまで、とにかくあらゆる人物が驚きの表情を浮かべることからもわかるように、驚異そのものが主題化されていると言ってもいい。ここでいま一度、原題にワンダフルの一語をふくむボームの『オズの魔法使い』のことを思い出したい¹⁰。この小説に登場するエメラルド・シティは、ボームのウィンドウ・ドレッシング理論が反映された空間であり、そのスペクタクルによって登場人物を魅了し驚かせる。色彩と照明と音響と運動のスペクタクルで観客を驚かせる『グレイテスト・ショーマン』は、言ってみれば21世紀のスクリーンに登場したエメラルド・シティである。だが、ここでエメラルド・シティに言及したのはもうひとつ理由がある。エメラルド・シティは緑色に輝いているが、それは周知の

¹⁰ ボームの *The Wonderful Wizard of Oz* は日本では『オズの魔法使い』というタイトルで知られるが、2003年に刊行された宮本菜穂子の翻訳は、原題にある wonderful の一語を反映させるかたちで、『オズのふしぎな魔法使い』というタイトルになっている。これは松柏社の「アメリカ古典小説コレクション」の一冊として刊行されたのだが、シリーズの共同監修者である巽によれば、『オズの魔法使い』がルイス・キャロルの『不思議の国のアリス』(*Alice's Adventures in Wonderland*, 1865)へのオマージュであることも意識されている（高山/巽 296-67）。

ように、そこに住むひとびとが緑色の眼鏡をかけているからである。オズの魔法使いと呼ばれる詐欺師の男がそのように仕向けたのである。エメラルド・シティは本当に輝いているのではなく、テクノロジーの力で美化されているのが重要である。『グレイテスト・ショーマン』をエメラルド・シティにたとえたのは、この映画ではあるものが美化されているからである。むしろグレイテスト・ショーマンこと P・T・バーナムそのひとである。

『グレイテスト・ショーマン』は熱狂的なファンを生み出す一方、数多くの批判をあびてきた。その原因はなによりも、バーナムと彼のショーの描き方にある。秩序転覆的な価値を見いだすことも不可能ではないとはいえ、現代の視点からすれば倫理的に許容しがたいバーナムのフリーク・ショーが、映画では無害なエンターテインメントに塗り替えられる。バーナムのショーの初演が描かれる「カム・アライヴ」(“Come Alive”)のシーンは、「ザ・グレイテスト・ショー」のシーンと同様に、あるいはそれ以上に、色彩と照明と音響と運動のスペクタクルであふれている。その一方で、バーナムのショーを無害化するたくらみが進行している。利用されるのは子どもである。バーナムのショーを見て子どもたち(松葉杖をついた少年もいる)が笑顔になる様子が描かれ、バーナムのショーがイノセントなものであることが強調される。そもそもバーナムにこのショーを思いつかせたのは彼の娘たちである。これは子どもの発想にもとづく、子どもが喜ぶショーなのである、というのがこの「カム・アライヴ」のメッセージである。子どもの存在を使って、震撼すべきものをイノセンスの仮面で隠すのは、アメリカ文化の長い伝統である。「カム・アライヴ」のシーンでは、ショーのイノセンサを強調するために、子どもの対照的存在も描かれる。バーナムの出演者を「フリークス」と罵る大人の群衆である。さらに物語の終盤では、登場人物の口をとおして、映画の製作陣がこのようにバーナムを見てほしいという考えを伝える。ショーの出演者はバーナムに「あなたは私たちに本当の家族をくれた」と言い、ショーを貶していた批評家は「他の批評家なら君のショーをこう呼んだだろう。『人類の祝祭』と」と言う。

だが、こうした単純な策略よりも重視したいのは、『グレイテスト・ショーマン』がデジタル映画だということである。前節までは19世紀の映像文化との関係性を議論したが、ここではデジタル技術のトリックを踏まえた上で、映画の詐欺師ぶりを考察したいのである。まずは映画というメディアの裏側にはつねにトリックがあったことを確認しよう。編集すなわち映像と映像の組み合わせによるトリックも重要だが、さしあたり問題にしたいのは、ひとつの映像のなかに仕組まれたトリックである。かつてアンドレ・バザンは、『市民ケーン』(Citizen Kane, 1941)でスーザンが自殺未遂事件を起こすシーンを取り上げ、そこが単一のショットで撮影されているがゆえに、つまりは編集による映像の再構成がないがゆえに、映画作家オーソン・ウェルズが現実の均質性を損なわずにとらえていると説いた(139-42)。そのショットには真のリアリズムが息づくというのである。もっとも、野崎敏も啓発的なバザン論で指摘するように、このシーンはじっさいにはワンショットで一度に撮影されたものではなく、二度に分けて撮影するというトリックが使われたものである(38-40)。さらにデジタル革命以後、映画製作において撮影よりもポストプロダクションに比重がおかれるようになり、映画は写真のように撮られるものから、絵画のように描かれるものに変化し

た¹¹。本稿の文脈に引き寄せて言えば、映像の操作の自由度の高まりは、映画の幻想性と虚偽性、いわばマジシャン的傾向と詐欺師的傾向を同時に推し進めた。英語で詐欺師を指す表現のひとつにコンマンがある。これはコンフィデンス・マンすなわち信用詐欺師の略称であり、アメリカ文化史を語るのに不可欠なキャラクターだが、もともとテクノロジカル・コンマンと呼ぶべき存在だった映画は、21世紀に入ってからその性格をよりいっそう強めている。

このような時代に、稀代の詐欺師的エンターテイナー、P・T・バーナムが新たな映画表象をえたのは、象徴的な出来事と言えよう。コンマンとテクノロジカル・コンマンの新たな共演作、それが『グレイテスト・ショーマン』である。本作にはショーの出演者として長身の男（ラデュー・スピングヘル）が登場するが、バーナムは彼を「アイルランドの巨人」と呼び、その足に器具をつけてさらに背を高く見せる、といった詐欺師ぶりを発揮する。一方で映画『グレイテスト・ショーマン』は、親指トム將軍を演じる俳優サム・ハンフリーをより小さく見せるために、膝をついて演技させ、膝から下の部分はデジタル技術によって消去している。まさにコンマンとテクノロジカル・コンマンの共演である。映像のデジタル処理は、より単純に映像を美しく魅力的にするのにも用いられる。わかりやすい例をあげよう。「ア・ミリオン・ドリームズ」のシーンの直前、少年時代のバーナムがチャリティの家を訪れる箇所である。大邸宅へとつづく道の周囲は草木や花でまばゆく——エメラルド色に——彩られている（図6）。『グレイテスト・ショーマン』はいまでも各地で再上映がつづいているが、IMAX レーザーで鑑賞するとこのショットの色彩の鮮やかさはことさら目を引く。もっとも、ここでわれわれが目にするカラフルな草木や花の多くは撮影時には存在しなかったものである。じっさいのところ草木は枯れ、鬱蒼とした風景が広がっていた（図7）¹²。これでは画面奥の邸宅は運命の女性と出会う場所というよりも、ホラー映画の殺人鬼か怪物が待ち構える場所のようである。しかし、デジタル技術という眼鏡の力によって、風景はエメラルド色に輝いて見えるようになった（もっとも、多くの観客はこの眼鏡の魔力を意識することはない。そこが眼鏡の存在が明示されるボームの『オズの魔法使い』との違いとも言える）。



図6『グレイテスト・ショーマン』(0:03:10)

¹¹ よく知られるように、マノヴィッチは2001年の著書『ニューメディアの言語——デジタル時代のアート、デザイン、映画』(The Language of New Media)でデジタル映画の絵画的性質や19世紀の視覚玩具との共通性を論じつつ、デジタル映画を「多くの要素の一つとしてライブ・アクションのフッテージを用いる、アニメーションの特殊なケース」(414、太字原文)と定義した。『グレイテスト・ショーマン』の「ア・ミリオン・ドリームズ(リブライズ)」のシーンで、その場には存在しない動物たちの姿がスクリーンと化したシートに映し出されるのは、絵画的ともアニメーション的とも言える演出である。なお、バーナムのショーのシーンではデジタル技術でアニメーション的に作られた動物が使われている。

¹² 映画の視覚効果を担当した会社のひとつ、ブレインストーム・デジタルが公開している動画(<https://vimeo.com/248182765>)で確認できる。デジタル効果には観客にそれと意識させるものと意識させないものがある。物語や観客との関係を踏まえたデジタル効果の分類についてはリスター(Lister 152)を参照されたい。



図7 “Greatest Showman VFX Highlights” (0:00:10)

いま論じたような画面の修正は今日まったく珍しいものではないが、『グレイテスト・ショーマン』にかんして重要なのは、デジタル技術によって風景が魅力的に描きなおされるのと軌を一にして、物語の水準でP・T・バーナムの人生が魅力的に描きなおされることである。バーナムは現代の感覚では許容しがたいフリーク・ショーで財をなした男ではなく、自尊心を持たずにいた者たちに希望と活躍の場をあたえた男として描かれる。ここで参考までにアメリカ文学史を振り返れば、18世紀を代表する知識人ベンジャミン・フランクリンは『フランクリン自伝』(*The Autobiography of Benjamin Franklin*, 1791)のなかで、書物を再版するときに誤植を訂正するように、自分の生涯の都合の悪い部分も修正したいと言ったのけた(5)¹³。フランクリンの先例にならい、現実のバーナムも自分の過去を修正した。よく知られるように、バーナムは目の不自由な黒人女性ジョイス・ヘスを「初代大統領ワシントンの161歳の乳母」として見世物にして有名になった。だが、このエピソードは、バーナムが名士となり公序良俗を意識するようになると、彼の自伝的テキストのなかで遠慮がちにあつかわれるようになった。細野香里が言うように、「過去の見世物や自身の来歴も彼の新たな理念に適うものへと語り直された。(…)彼の自伝作品もまた、バーナムが手掛けた見世物の一つであったと言えよう」(53)。バーナムは1891年に生涯を終え、自分自身では人生を語りなおせなくなったが、2017年に映画『グレイテスト・ショーマン』がそれをおこなった。それもバーナム自身の流儀で¹⁴。監督のマイケル・グレイシーはこう述べている。

バーナムは伝記を書くたびに、自分の人生をより印象的で、より壮大なものに変えた。だからバーナムの人生を映画化するとき、やらなければと思ったのは、P・T・バーナム自身が作りたくなるような映画を作ることだった。彼なら自分の役をヒュー・ジャックマンに演技させるだろう。ヒュー・ジャックマンはP・T・バーナムに全然似ていないけどね。映画の全体にこうしたバーナムらしい趣きが見られる。真実が素晴らしいストーリーを台無しにするようなことはしなかった¹⁵。

映画のバーナムも清々しいまでに開き直っている。新聞記事で「詐欺師」(humbug)と非難され

¹³ フランクリンによるテキストの加筆修正とその効果については異『ニュー・アメリカニズム』第3章に詳しい。

¹⁴ 西山も次のように述べている。「この映画は白人に都合の良い編集がなされたバーナム自伝の二世紀版である。ところが、バーナム自身が稀代の『詐欺師』だったことを考えると、批評家からは酷評されたものの、かなりの虚飾を交えてバーナムの人生を描いた『グレイテスト・ショーマン』こそ、皮肉にも彼の本質に近い映画だったことになる」(231)。

¹⁵ ブルーレイ収録の音声解説(0:08:20-0:08:52)より引用。

た彼は、「詐欺師王子」(prince of humbug)と書かれた王冠をかぶり、ステージの上で華麗に踊るのである¹⁶。画面の誤植がいくらかでも修正可能な時代に、ある詐欺師的エンターテイナーの人生の誤植が修正され、その物語内で詐欺師で結構というメッセージが発せられる。事実や記録の価値が摩耗している21世紀にふさわしい描き方とも言えようか。いやそれとも現実がバーナム化していると述べるほうが正解だろうか。ちなみに、映画のバーナムは詐欺師であることに開き直ったのち、「観客は騙される楽しみを求めてショーに来る。でも一度でいいから本物を見せたい」という願いのもと、スウェーデンの歌姫ジュニー・リンドをアメリカに呼び寄せ、コンサートを主催するのだが、そのリンドの圧倒的な「本物」の歌声が吹き替えというのは興味を引く。リンドを演じるのはレベッカ・ファーガソンであるが、その歌声はローレン・オールレッドの吹き替えである。むしろ、ミュージカル映画の歴史をさかのぼれば歌声の吹き替えはまったく珍しくない¹⁷。だが、劇中で「本物」であることさら喧伝されるリンドの歌声が吹き替え——しかも本作のメインキャストの歌声の吹き替えは、親指トム将軍とリンドだけである——というのは、この映画の詐欺師的性格を考える上で論及する価値のあるポイントのひとつである。

映像に話をもどして、映画に登場する布に触れておきたい。この映画で布が映像的なモチーフを織りなすことは、「ア・ミリオン・ドリームズ」のシーンの記述のなかですでに示唆した。そのモチーフを追うのもそれなりに興味深い、そのときも留意しておくべきは、登場する布のいくつかは撮影現場に実在するものでなく、コンピュータで生成されたり合成されたものだという点である。はっきりそうだとわかることもあれば(宙を舞うスーツ)、見極めがきわめて困難なこともある。たとえば、映画の終盤、バーナムとチャリティが夕陽に照らされた海辺で和解するシーンで、チャリティの青いスカーフが風になびく様子が描かれるが、布のある部分は本物(撮影現場に存在したもので、別の部分は撮影後にコンピュータで合成されたものである¹⁸)。かつてスクリーン上に現前する布、さらにはそれが風に揺れる様子は、カメラという機械の目がとらえた世界の自生的な運動、人間の意図とは関係なく振動するこの世界の神秘を代表するものだった¹⁹。そうした布の動きがここ20年ほどはしばしばコンピュータを用いて人為的に作成されたりコントロールされたりしている。その意味で映画のバーナムが仕立て屋の息子だというのは示唆的である。仕立て屋は布を意のままに変容させる仕事であるから、それは布をデジタル技術によって意のままにコントロールする『グレイテスト・ショーマン』の謂となる。21世紀のテクノロジカル・コンマンにしてデジタル・イメージ・テイラー、それが『グレイテスト・ショーマン』である²⁰。いずれ

¹⁶ この開き直りぶりはボームの『オズの魔法使い』においてオズがかかしに詐欺師(humbug)と呼ばれて喜ぶ姿と共鳴する。なお、秋元は『オズの魔法使い』論のなかでhumbugという言葉が、貨幣論争における紙幣支持者を指すことも踏まえて、オズと紙幣(さらにはボームのショーウィンドウ)に共通する本質として、われわれに「不信を停止して積極的にだまされること」(『ドルと紙幣のアメリカ文学』133)を強いる魔術を挙げている。

¹⁷ そもそも映画の音は伝統的にポストプロダクションの段階で新たに作られることが多い。

¹⁸ 画面左手で大きくなびく部分が撮影後に加筆されたものである。これもブレインストーム・デジタルが公開している動画(<https://vimeo.com/248182765>)で確認できる。

¹⁹ 映画の本質的特徴を自生性という用語で説明した重要文献がヴォーンである。

²⁰ P・T・バーナムの父であるファイロ・バーナムは仕立て屋の仕事もしていたが、これはあくまでいくつか就いた職のひとつである。なお、本稿とは別の観点から『グレイテスト・ショーマン』の布、より具体的にはスーツに注目したのがケリー(Kelly)である。ケリーは、D・W・グリフィス監督『國民の創生』(The Birth of a Nation, 1915)におけるKKKの衣装としての白い

にせよ、加筆修正が得意なデジタル映画のなかで、人生の加筆修正を得意とした詐欺師的エンターテイナーの人生がいかにか描かれたか、『グレイテスト・ショーマン』を考察するときは、こうした観点をもつことを忘れてはならないだろう。またさらに、詐欺師というキャラクターがいかなる映像で表象されるかという問題を、今後より広範に探究することも必要であろう²¹。

6. スタークロス・ラヴァーズ

以上のことを指摘した上で、本稿を締めくくる前に、『グレイテスト・ショーマン』にはデジタル映画の時代だからこそ、相対的に意義深く感じられるシーンあることを述べておきたい。ここ数十年間のファンタジー映画の興隆ぶりが如実に示すように、デジタル技術を活用すれば映画は現実を多少加筆修正するのみならず、それを根本から書き換えることもできる。途方もなくスケールの大きな世界を観客の眼前に提示することも可能である。ひるがえって『グレイテスト・ショーマン』には、舞台のスケールはある意味できわめて大きいのだが、それにもかかわらず現実から遠く離れているわけではない、それゆえに興味を引くシーンがある。現実的であると同時に現実離れたこのシーンの面白さにも照明をあてておきたい。映画後半の「リライト・ザ・スターズ」のシーンである。ここでの主役はバーナムとチャリティとは別のカップル、フィリップ（ザック・エフロン）とアン（ゼンデイヤ）である。バーナムとチャリティのあいだにある障壁は階級にかんするものだが、フィリップとアンの場合、それは人種にかんするものである（19世紀当時の苛烈な人種問題が恋愛の障壁としてしか描かれないうところに本作のいまひとつの問題があるが、ひとまずその点はおいておく）。

劇場という空間を小宇宙にたとえるのは一種のクリシェイだが、「リライト・ザ・スターズ」のシーンでの劇場は文字どおり、あるいは映像どおりの小宇宙と化す。スポットライトと小さなランプがいくつか灯った場内は星空のような相貌を呈している（図8）。サーカスリングの床には砂で月面を想起させる模様が描かれている。フィリップとアンは、シェイクスピア風に言えばスタークロス・ラヴァーズ、つまり星に幸福を妨害された恋人たちである²²。その恋人たちが劇場という

シーツや、人種隔離政策下の野外上映でスクリーン兼パーティションとして使用された白いシーツに注目し、アメリカ映画史におけるシーツの人種問題を考察している。つまりこれはメディア考古学と人種の視点を交差させる試みである。その最後のセクションで、ケリーは「ア・ミリオン・ドリームズ（リブライズ）」のシーンを取り上げ、スパイク・リー監督『ブラック・クラズマン』(BlackKkLansman, 2018) でやはりシーツがスクリーンとして使われる冒頭シーンと対比させつつ、『グレイテスト・ショーマン』のノスタルジーを前面に押し出した上映会の光景は、シーツとシネマの歴史にひそむ人種差別を見えにくくするものだという見解を示している。『グレイテスト・ショーマン』が主たる考察対象ではないが、映画の内容というよりは、映像とその歴史的脈脈に注目した上で批判として銘記に値する。映像文化史の観点から『グレイテスト・ショーマン』を見たときにもうひとつ気づくのは、19世紀のマジックやメディア・マジックに見られた怪奇的な要素も、このミュージカル映画にはほとんど皆無だということである。

²¹ この観点から今後考察の対象となりうるのは、アニメーション・ドキュメンタリーという手法で実在の詐欺師を描いた『ナッツ！ ブリンクリー博士の奇妙な運命』(Nuts!, 2016) である。

²² 映画のメイキング・ブックでは、撮影監督のジェイマス・マクガーヴェイがじっさいにこのシーンを星空を意識して構成したことを説明している (Bergstrom 78)。なお、スタークロス・ラヴァーズという言葉の出典、シェイクスピアの『ロミオとジュリエット』のバルコニーのシーンではロミオがジュリエットのいるバルコニーによじ登ったが、「リライト・ザ・スターズ」のシーンでは、フィリップが劇場のバルコニー席によじのぼる。もっとも、彼のジュリエットすなわちアンは二階ではなく空中にいる。フィリップはその彼女に向けて飛び込む。

空を飛び、自分たち自身で新たな星座を描くというのが、このシーンの見どころである。フィリップが曲の最初のコーラスを歌い終わると、アンはロープで宙に舞い上がる（このインスピレーション源のひとつは、主人公の天使がロープで頭上を舞う曲芸師のヒロインを見つめる『ベルリン・天使の詩』[*Der Himmel über Berlin*, 1987] だろう）。瞬間に空間が垂直に広がり、アクロバットが演じられる。一緒にいるために運命を変えようとするフィリップにたいして、アンは、一緒にいたい運命は変えられないと考えている。この運命をめぐる信条のすれ違いが、言葉（歌詞）に加えて映像で、男女の物理的な接近と離反のアクロバットとして描出される。劇場が星空の相貌を呈しているとさきに述べたが、ここでのアンとフィリップのアクロバットの動きは宇宙遊泳そのものである。あるときは大きな弧をゆっくりと描き、あるときは観客の目が回るほど小刻みに回転する。たとえばたんに力強さとスリルということ言えば、約60年前の『空中ぶらんこ』(*Trapeze*, 1956)、さらには約90年前の『ヴァリエテ』(*Variété*, 1925)のアクロバットのほうが格段上ということになるが、独特な緩急のリズムと旋回運動が「リライト・ザ・スターズ」のアクロバットを特徴づける。じっさいこれに近い印象をもつのは、たとえばSF映画『ゼロ・グラヴィティ』(*Gravity*, 2013)の主人公の宇宙遊泳であろう。ただし『ゼロ・グラヴィティ』の宇宙遊泳が無重力空間でおこなわれるのにたいして、『リライト・ザ・スターズ』の宇宙遊泳は重力空間でおこなわれる。それゆえ宙を舞うためにはある道具を使わねばならない。



図8 『グレイテスト・ショーマン』(1:04:47)

それがアクロバット用のロープである。アンのこのロープの活用ぶりは目を見張るものだが、それ以上にロープの存在それじたいがこのシーンを興味深くしている。マジックにおける空中浮遊はワイヤーを利用しつつ、それを見えないように隠すことによって成立するが、デジタル映画のマジックとはいわばワイヤーの存在なくして成立する空中浮遊である²³。じっさいデジタル映画では、しばしば登場人物がいつさいの映画的トリックの痕跡なしに空なり宇宙なりを自由に飛び回る。そのようななか、「リライト・ザ・スターズ」のシーンでは男女が何の変哲もないロープをあたらかり活用し、劇場という小宇宙を飛び回るのが逆に新鮮である。このシーンにワイヤーやスタント・ダブルやCGを使ったトリックが皆無だと言いたいのではない。俳優たちを怪我から守るために当然そうしたトリックは使われている（映画の宣伝ではなるべく使わなかったと強調されがちだが）。さらに言えば、これに先行する「ジ・アザー・サイド」(“The Other Side”)のシーン

²³ ウィリアムソンは『丸見えのまま隠されて』の第5章で、デジタル映像に字義的にも比喩的にも糸やワイヤーが見えないこと、つまりは人間の手作業の痕跡が見えないことを取り上げ、この観点から『幻影師アイゼンハイム』(*The Illusionist*, 2006)と『プレステージ』(*The Prestige*, 2006)を分析している。ウィリアムソンによれば、この二作はいずれも表面的には19世紀のマジックをめぐる物語を語りつつ、そのじつ上に述べたデジタル映像の問題を主題化した映画である。

もそうなのだが、ワンショットで撮影されていない時点で、アクロバットの真正性はいさぎよく放棄されている。いまここで重視したいのはあくまで、恋人たちの宇宙遊泳にも比す飛翔を根拠づけるものとして、一本のロープが律儀に現前しているという点である。つまり宇宙論的かつ夢幻的な相貌を見せるシーンでありながら、飛翔の現実的な成立要件としてのロープが丸見えだというのが肝腎なのである。ロープなくしては「リライト・ザ・スターズ」の星空は動かない。

比較のために別のジャンルの映画に目を向けよう。渡邊大輔がすぐれたマーベル映画論で強調するように、デジタル映画のスーパーヒーローたちは、どんな高所から落下しても死なないし、傷つきさえしない。キャプテン・アメリカにはパラシュートは必要ない(95-98)。デジタル時代の到来以前は、落下する場所の高さが増せば増すほど、物語の内部(登場人物)と外部(俳優やスタント・ダブル)の両方で死の危険性が高まったものだが、デジタル映画のスーパーヒーローたちの場合、その危険性の針はつねにゼロを示しつつける。渡邊の言うように、ある意味で「彼らは本当は落ちててもいいし、だからこそ飛んでもいい」(98、傍点原文)。見方を変えれば、高ければ高いほど安全というのが今日のデジタル映画の生み出した環境なのである。ひるがえって「リライト・ザ・スターズ」の舞台たる劇場はそれほどの高さはなく、だからこそ危険である。アンとフィリップにはロープが必要である(図9)²⁴。ふたりは劇場内で「ただ君／あなたと一緒に飛びたい。ただ君／あなたと一緒に落ちたい」と歌いながら上下する。ロープから手を離せば本当に落ちるし、だからこそ飛んでいる。他方で、くりかえしになるが、物理的にはそれほど高くないその空間は、歌詞の描写や映像の肌理においては小宇宙を構成している。この有限性と無限性、現実とマジックの二重性ないし混淆性こそが、このミュージカル映画の飛行シーンを輝かせるものではないか。少し視野を広げて言えば、もともと歌とダンスによって現実世界の限界性と戯れてきたのがミュージカル映画というジャンルである。加藤幹郎が言うように、「世界は歌とダンスによって調和のとれた幸福な全体へと変容する」(283)。「リライト・ザ・スターズ」で世界をリライトするのは、デジタル技術というよりも歌とダンスとも言えるかもしれない。デジタル映画を考察するさいにはSF映画やファンタジー映画が取り上げられることが多いが、こうした特徴をもともと有するミュージカル映画も、今後さらに考察を深めるべき重要なジャンルであろう。



図9『グレイテスト・ショーマン』(1:06:13)

²⁴ このシーンにおけるロープに近いものをスーパーヒーロー映画に求めるなら、それはスパイダーマンが空を飛ぶのに利用する糸ということになるだろう。もっともあれはロープとは異なり、誰もがアクセスできる日常的なものではない。むしろ、スパイダーマンが重力や都市との関わり方において独自の特徴をもっているのは、多くの論者が指摘するとおりである。『グレイテスト・ショーマン』でロープを使って空を飛んだゼンデイヤは、奇遇にもトム・ホランド主演の「スパイダーマン」シリーズで糸を使って空を飛ぶこのヒーローの恋人役を務めている。なお、アクロバットと直接関係のあるスーパーヒーローとしては、DCコミックのディック・グレイソンが挙げられる。

ここまで論じてきたように、『グレイテスト・ショーマン』は狭義のマジシャンを描く映画ではないが、マジックさらには前映画的なメディア・マジックの驚きを取り入れた映画である。本稿はそのことを検討した上で、スペクタクルの裏側で歴史が修正されている問題を取り上げた。そのさいに重視したのは、本作が詐欺師を主人公とするデジタル映画だという点である。以上の考察を終えたのち、デジタル映画の時代だからこそ意義をもつ劇中の飛行シーンにも視線を向けた。現代映画におけるマジック、驚異、詐欺師、飛行といったテーマは、いずれも今後より広い視点からさらに探査すべきものである。それらを結びあわせ、われわれはいかなる映像論の星座を描くことができるだろうか²⁵。

映像資料

『グレイテスト・ショーマン』、監督マイケル・グレイシー、2017年、20世紀フォックス・ホーム・エンターテインメント・ジャパン、2018年。

“Greatest Showman VFX Highlights.” *Vimeo*, uploaded by Brainstorm Digital, 20 Dec. 2017, vimeo.com/248182765.

文献資料

秋元孝文『『オズの魔法使い』のウィンドー・ドレッシング』、巽／宇沢、88-89ページ。

——『ドルと紙幣のアメリカ文学——貨幣制度と物語の共振』、彩流社、2018年。

ヴォーン、ダイ「光あれ——リュミエール映画と自生性」、長谷正人訳、『アンチ・スペクタクル——沸騰する映像文化の考古学』、長谷正人／中村秀之編訳、東京大学出版会、2003年。

加藤幹郎『映画ジャンル論——ハリウッドの快樂のスタイル』、平凡社、1996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『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。

巽孝之／宇沢美子編、『よくわかるアメリカ文化史』、ミネルヴァ書房、2020年

西山智則『ゾンビの帝国——アナトミー・オブ・ザ・デッド』、小鳥遊書房、2019年。

野崎敏『アンドレ・バザン——映画を信じた男』、春風社、2015年。

バザン、アンドレ『『市民ケーン』の技法』、『オーソン・ウェルズ』、アンドレ・バザン著、堀潤之訳、インスクリプト、2015年、132-48ページ。

バーナウ、エリック『魔術師と映画——シネマの誕生物語』、山本浩訳、ありな書房、1987年。

フータモ、エルキ『メディア考古学——過去・現在・未来の対話のために』、太田純貴編訳、NTT出版、2015年。

フランクリン、ベンジャミン『フランクリン自伝』、松本慎一／西川正身訳、岩波書店、1982年。

²⁵ 驚異というテーマについて数多くの示唆を与えてくれるのが高山／巽である。なお、本稿中で何度か言及したウィリアムソンは、ダン・ノースらの研究によりつつ、驚異の経験の根幹には能動的な知の探求があるととしている。一方、高山／巽でも論及されているトニー・タナーは、受動的かつ感覚的な経験としての驚異と、能動的かつ知的な経験としての驚異を区別している (Tanner 309)。理論面での整備を進めつつ、今後より包括的な視点から驚異をめぐるアメリカ映像文化史を再構築する必要がある。

- フリードバーグ、アン『ウィンドウ・ショッピング——映画とポストモダン』、井原慶一郎／宗洋／小林朋子訳、松柏社、2008年。
- ブレニナ=ペトロヴァ、オリガ『文化空間のなかのサーカス——パフォーマンスとアトラクションの人類学』、桑野隆訳、白水社、2019年。
- 細野香里「世界の詐欺師バーナムの見世物文化考」、巽／宇沢、52-53 ページ。
- ボーム、ライマン・フランク／マイケル・パトリック・ハーン編『オズの魔法使い——ヴィジュアル注釈版』、下巻、川端有子監修、龍和子訳、原書房、2020年。
- マノヴィッチ、レフ『ニューメディアの言語——デジタル時代のアート、デザイン、映画』、堀潤之訳、みすず書房、2013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。
- Bergstrom, Signe. *The Art & Making of The Greatest Showman*. Weldon Owen, 2017.
- Feuer, Jane. *The Hollywood Musical*. 2nd ed., Indiana UP, 1993.
- Kelley, Andrea. J. “Bedsheet Cinema: The Materiality of the Segregating Screen.” *Film History*, 31.3, 2019, pp. 1-26.
- Lister, Martin, et al. *New Media: A Critical Introduction*. 2nd ed., Routledge, 2009.
- North, Dan. *Performing Illusions: Cinema, Special Effects and the Virtual Actor*. Wallflower, 2008.
- Pierson, Michele. *Special Effects: Still in Search of Wonder*. Columbia UP, 2002.
- Sexton, Max. *Secular Magic and the Moving Image: Mediated Forms and Modes of Reception*. Bloomsbury Academic, 2017.
- Sobchack, Vivian, editor. *Meta-Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*. U of Minnesota P, 2000.
- Tanner, Tony. *The Reign of Wonder: Naivety and Reality in American Literature*. Cambridge UP, 1977.
- Williamson, Colin. *Hidden in Plain Sight: An Archaeology of Magic and the Cinema*. Rutgers UP, 2015.

本稿は JSPS 科研費 JP20K12845 の助成を受けたものである。