

Tim Burton とアメリカン・ゴシックの伝統
- 『シザーハンズ』を中心に -

君塚 淳一 *

(2010年11月30日受理)

Tim Burton and the American Gothic Tradition

Junichi KIMIZUKA

(Received November 30, 2010)

はじめに

Tim Burton(1958-)の関心が怪奇映画にあることは、彼の一連の作品群を観れば容易に想像がつくことだろう。しかしながらその源泉を辿れば彼のその関心がアメリカン・ゴシック小説へも遡る形で広がっていることが理解できる。それはアメリカ文学の古典とも言える Washington Irving(1783-1859)のドイツ民話を元にアメリカ風に置き換えたゴシック短編“The Legend of Sleepy Hollow”(1819-20)を映画化した『スリーピー・ホロウ』(*Sleepy Hollow*,1999)でも窺えるものだ。例えば以下のインタビューにおいて、自身が育ったお洒落で明るい郊外の生活の中で、その環境とは背反するような怪奇俳優ヴィンセント・プライスが出る怪奇映画に惹かれ、それが更にゴシック作家としてのEdger Allan Poe(1809-49)への関心にも結びついていったことを彼自身、自覚して述べている。

I went to see almost any monster movie, but it was the films of Vincent Price that spoke to me specifically for some reason. Growing up in suburbia, in an atmosphere that was perceived as nice and normal (but which I had other feelings about), those movies were a way to certain feelings and I related them to the place I was growing up in. I think that's why I responded so much to Edgar Allan Poe. (Salisbury 4)

Tim Burtonのインタビューをまとめた批評家Mark SalisburyもこのようなBurtonの育ちや関心事を踏まえた上で、「『シザーハンズ』はBurtonの作品中、最も深く個人的で自叙伝的な作品である」(Salisbury 22)と述べている。小論ではこの『シザーハンズ』(*Edward Scissorhands*,1990)

*茨城大学教育学部英語教育研究室（〒310-8512 水戸市文京2-1-1）; English Education, College of Education, Ibaraki University, Mito, 310-8512 Japan

を中心に *Salisbury* の言う作品の伝記性とはどこにあるのか、またこの作品にアメリカン・ゴシック文学の伝統的要素がいかに見られるかを分析するものである。

I. 作品に見るアメリカン・ゴシックの設定とその効果

映像作品『*シザーハンズ*』の冒頭は、祖母が孫娘にベッドで寝物語として「おとぎ話」を聞かせるスタイルで始められる。彼女は孫の「雪はどこから降るの?」という質問に「それは長い話になるわ」と、この「手がハサミの男」の不思議な物語を始める。しかしながら、幼い孫にとってこの話に真実味を帯びさせる要因は言うまでもなく、「おとぎ話」には不可欠な要素、つまり地域に現存する場がストーリーに盛り込まれているということだ。映像はすぐに二人から雪が降る窓の外にそびえる「丘の上の古城」へと視点に移される。*Burton* 自身は「大部分の国にはたくさんのおとぎ話、何世代にもわたって語り継がれてきた物語がたくさんある。でもアメリカには、ほとんどない」(『*Cahiers du Cinema*』43)と語っているが、これは彼がこの作品においてまさに用意した設定で、同時に恐怖を喚起する点ではこの「おとぎ話風語り」と「現実感」(身近にある得る場を盛り込むこと)を出すことは、実はゴシック小説を作り上げる上で重要な要素でもあることは言うまでもない。

その後、祖母の話が映像に摩り替わり、そこに *Burton* は絵に描いたような青い空とピンクや黄色の原色を用いた「パステルカラー」の家々が並ぶ郊外の街並みと、エイボン化粧品店のセールスレディであるベグを登場させアメリカ風の明るい設定を作り上げる。化粧品が隣人に売れず塞ぎこんだ彼女が車のサイドミラー越しに見つけ、訪問しようと決めるのが山頂にそびえる「モノクロ」で映し出されるヨーロッパを思わせる古城である。*Burton* が強調して描き出すポジとネガとも言えるこの対比は、作品中に2つの異界を必然的に作り上げることになる。

まず祖母から孫娘へと継承される「おとぎ話」風のこの冒頭場面は、これから始まる物語の恐怖の対象の真偽(幽霊やモンスターの存在)をあやふやにし、それで聞き手の恐怖を煽るゴシック小説、特にアメリカン・ゴシックの常套手段と言える。郊外の街並みから離れた異質な古城は、ある意味「入り込む」のは暗黙の了解でご法度とされる領域である。読者の恐怖を煽るのは、扉が開けられ、踏み入られることで迷宮に入り込み脱出できなくなるか、もしくは秘密のベールが取られ封印が外され闇が世界を覆いつくすかもしれないという恐怖である。アメリカ世界の中に異質的空間を用意するような手法は、以下で述べるようにアメリカの小説家たちがゴシック小説を描く際に苦勞してきた点で、それは日常とかけ離れた別世界の入口でもある。

「ゴシック・ロマンス」(*Gothic Romance*)と一般的には称される「怪奇小説」がイメージされるこの小説様式は、アメリカ文学史中では、文学がなかなか芽吹かぬ芸術不毛とされた新世界アメリカで、初の職業作家と成り得た *Charles Brockden Brown*(1771-1810) が生み出した手法として救世主のごとく評されている。彼は当時ヨーロッパで流行していたゴシック・ロマンスにアメリカ風アレンジを施し、まさにアメリカらしい文学を創造したのであった。その後、彼の功績は前出の *Edger Allan Poe* や *Nathaniel Hawthorn*(1804-64)、そして *William Faulkner*(1897-1962)を始め多くの作家に影響を及ぼす。その手法とはヨーロッパで作品設定に多用された古城をアメリカの森に、騎士の亡霊を先住民に置き換えることに始まり、無意識下で起きる本人に関わること(夢遊病や泥酔)により起きる事件、そしてその後は奴隷制度も取り込んだアメリカの闇の部分をも

描くよう後の作家に描かれるようになって行く。例えば Burton 自身も影響を受けた Edgar Allan Poe のよく知られているゴシック短編「アッシャー家の崩壊」(“The Fall of the House of Usher”, 1839) は、城に代え館を用いて、語り手ロデリックが死にかけた友人に読み聞かせる物語はヨーロッパのゴシック・ロマンスで、設定も遺体安置所に嵐そして死んだと思われた双子の妹の蘇り、そして彼らの死と館の崩壊という結末でまとめている。また Hawthorn の「若きグッドマン・ブラウン」(“Young Goodman Brown”, 1835) は Brown の手法をそのまま継承して城を森に置き換え、そこで新婚のグッドマン・ブラウンに魔女の集会へと参加させる展開を与え、その後、この体験により彼の心は迷宮で彷徨い、死を迎えることになる。そして Faulkner の代表的なゴシック短編「エミリーにバラを」(“A Rose for Emily”, 1930) は、北部から訪れた Homer Barron にとって町自体そして Emily の住む館はまさに、足を踏み入れたら脱出できぬ(実際に毒殺され彼女が死ぬまで添い寝されるが)、外からはベールに包まれた「迷宮」として存在していることは明らかである。

さて Burton 『シザーハンズ』においては、ペグが化粧品の販売に恐る恐る、入っていく丘の上の古城の入口にはヨーロッパのゴシック建築の大聖堂を連想させる「怪物の彫刻」が鎮座し、人の気配で Poe の有名な詩「大鴉」(“The Raven”, 1845) を思い出させるような鴉が飛び立つというゴシック尽くめで彩られている。だがその一方で、庭に動物の姿に美しく葉に銕が入れられた庭木がアメリカ風に並んでいるのは、Burton による異界への入口を示す演出とも言えるだろう。

我々はペグと共に一度は、この庭木に驚きと共に安堵を味わう。だが古城の中へ入り込むピンクのスーツの彼女と長く封印されていたモノクロの内部のコントラストは、Burton が「ポジ」に属する者が「ネガ」の世界へ入り込む違和感と恐怖を視覚的に強調していることは明らかだ。また更にヨーロッパから継承されているゴシックにおける「迷宮としての古城のイメージ」は、アメリカで新たな舞台装置として「階段を一歩昇るごとに、彼女はこの迷宮から脱出できなくなるという不安」を見る側に抱かせることに成功していると言えるだろう。

Poe 自身もその初期の作品において、Brown と同様にヨーロッパのゴシック・ロマンスに影響を受けていることは明らかで、Donald A Ringe は Poe の初期作品は自らが語るようにドイツのゴシック・ロマンスの模倣作品であることを指摘しつつ、以下のように述べている。「ポオは 1830 年代の初期に小説を出版し始めたのだが、彼は、読者を引き付けて離さないするにはゴシック小説の技法が重要な手段だと十分に自覚していた」(Ringe 180)。この点だけを見ても Burton は巧みにアメリカの中にヨーロッパ的なイメージを取り入れ、作品を創造していることが理解できるだろう。

II. 主人公エドワードの存在感：異界と異質

Irvin Malin は *New American Gothic* (1962) 中で、“The writer of new American Gothic are aware of tensions between ego and super-ego, self and society; they study the field of psychological conflict.” (Malin 4) とアメリカン・ゴシック小説の生みの親 Charles Brockden Brown や Poe から影響を受けた Truman Capote(1924-84) や James Purdy(1923-), Flannery O’Connor(1925-64), Carson McCullers(1917-67) などの特にゴシック小説を書くアメリカ南部作家の作品を *New American Gothic* と称し、その手法に注目し分析している。以下に引用するように、彼の言うところの作中で描かれるグロテスクな人物の行動は、Burton の描く作品の多くの主人公に共通性が見られ、中でも『シザーハンズ』の主人公エドワードの設定を中心としたストーリー展開の設定は指摘され

ているそのものと言ってもよい。

New American Gothic uses grotesques who love themselves so much that they cannot enter the social world except to dominate their neighbors.

(Malin 6)

まずここで主人公エドワードはこの点でどのように描かれているかを確認しておきたい。彼の正体が明かされるのはセールスレディのベグによってである。彼女はその後、階段を登り最上階まで行き、部屋の片隅に隠れているエドワードを発見する。彼は両手がハサミという「人造人間」で、彼を創造した生みの親は彼の手を完成させる直前に亡くなり、独りでこの館に暮らしている。彼が「ネガの世界の住人」であるに相応しくモノクロのイメージで作られていることは明らかである。このエドワードが英文学におけるゴシック小説の代表作とも言える、Mary Wollstonecraft Godwin Shelley(1797-1851)の『フランケンシュタイン』(*Frankenstein: or The Modern Prometheus*,1818)に登場する怪物のパロディであることは明らかである。Burton自身が『フランケンシュタイン』に関心を示していることは、郊外に住むフランケンシュタイン家の息子ヴィクターがかわいがっていた子犬スパーキーの死を悼み、墓から掘り起こして継ぎ接ぎで人造犬として生き返らせる短編映画『フランケンウィニー』(*Frankenweenie*,1984)を制作していることでも明らかであろう。

その一方で、既に引用したBurtonのインタビューにもあるように、『シザーハンズ』の設定としてエドワードはBurton自身の分身としての存在でもあるよう思える。それは少年時代に暮らした郊外の環境に馴染めずに、自分だけの別世界を心の内部で構築し、その世界の住人としても生き、二つの異なる世界で暮らしていたからである。それは節冒頭のIrvin Malinの指摘とも共通する点でもあり、またMark Salisburyが*Burton On Burton*(1995)の序文にて「『シザーハンズ』はバートンの作品中最も深く個人的で自叙伝的な作品だ。・・・特にバートン映画におけるアウトサイダー的人物の原型と言える。」(Salisbury 22)と述べているが、それもこれらの点から納得がいくものだ。

さて作品ではその後、ベグがモノクロ（ネガ）の世界の住人であるエドワードをポジの世界へと引き出すことになる。色彩豊かなパステルカラーの世界にモノクロのエドワードの生活が始まることになる。彼の存在が隣人の中で話題になる中で、信仰深く描かれ彼を悪魔の化身と呼ぶ隣人の女性だけは当初からエドワードの存在を否定し続ける。これは当然のことながら、生物の創造が神のみの仕事であるゆえ、エドワードの存在自体が神への挑戦であると共に神への冒瀆であり、彼女が彼の存在を否定するのも当然である。結局、物語終局で彼は街の住人たちから否定される存在となる。これは既述の『フランケンウィニー』において、ヴィクターが愛犬スパーキーを蘇生させるが、その後には隣人からは気味悪がられ追放しようとされる展開に近いと言えるだろう。

異界の住人としてのエドワード像の設定は、他のBurtonの作品群と比較しても共通性があり分かりやすい。ここでは代表的な作品を挙げずその特徴が見られる主人公のみに言及しておきたい。『ヴィンセント』(*Vincent*,1982)で描かれるBurton自身の幼少時代を彷彿させるヴィンセント・マロイの現実世界と幻想世界の交差は「異界」を行き来する少年として存在させられている。ちなみにヴィンセントは言うまでもなく憧れの俳優ヴィンセント・プライスから命名し、Burtonは

映画のナレーションも彼に依頼している。また『ビートル・ジュース』(Beetlejuice,1988)の夫婦は新人死者で霊界に行けずに宙ぶらりんな状況の中、バイオ・エクソシストのベテルギウスのアドバイスを受けてしまう。死者が見える彼らの家に越してきた一家の娘リディアは死者と生者両方の世界に住める存在として描かれる。また『バットマン』(Batman,1989)と『バットマン・リターンズ』(Batman Return,1992)で描かれるバットマンが英雄でありながら二重の人生を送られていることは明らかである。そして『マーズ・アタック!』(Mars Attack!,1996)が異星人を描いていることでその設定は異界であることは言うまでもない。『チャーリーとチョコレート工場』(Charlie and the Chocolate Factory,2005)のウォンカは異界である工場の中に住み、チャーリーと祖父ジョーはその中へ選ばれた親子たちと共に入り込んで行く。

また彼のいわゆる、ストップモーションの手法且つオペレッタ仕上げの作品群でもこの設定は共通して見られるもので、『ナイトメア・ビフォア・クリスマス』(Tim Burton's the Nightmare before Christmas,1993)ではハロウィータウンのジャックが異界のクリスマスタウンに迷い込むことで作品は展開するし、『コープス・ブライド』(Tim Burton's Corpse Bride,2005)のヴィクターは死の世界と生の世界を行き来し、死んだ花嫁も彼を追って生の世界へ現れるという互いに異界への旅を経験するのだ。

このように Burton の創造した世界では、2つの異界が設定され、自分の居場所となる世界から異なる世界へ移動した者によりストーリーが展開され、その異界そしてその異質なもの(人)が彼のゴシック的な要素を醸し出しているのである。

Ⅲ . Burton の作品中における蘇生と死そして森と城

『シザーハンズ』のストーリーではその後、異界の住人エドワードがベグの家族に温かく迎えられる。彼のハサミ(手)によって美しく切り整えられた庭木が評判になり、隣人からも依頼が殺到する。その上、ヘアドレッサーとしての腕も買われ開店の話まで起き、全て順調であるかのように進む。しかし物語の後半では、彼は強盗事件に巻き込まれた上、隣人からの信頼も失いこれまでとは一転、気味悪く思われ、彼が心を寄せるベグの娘キムとボーイフレンドのジムとの三角関係により、最後にはエドワードはジムに銃で発砲され、それがもとで彼を殺害してしまう。キムは二人が共に死んだことを装い、エドワードはその後、自分の城でかつてのように一人ひっそりと暮らすことになる。そして祖母によって孫娘に「おとぎ話」として語られるこの物語は、語り終わったとき、我々は語り手が誰であるか気がつくのである。

主人公エドワードの、作品中の骨子となるストーリー展開には、「蘇生(異界へ)→トリックスターとしての混乱(騒ぎ)→死(元の世界へ帰還)」のパタンが見られる。具体的に述べればベグによるモノクロの城におけるエドワードの蘇生に始まり、パステルカラーの街での活躍そして城への帰還である。これは例えば『ヴィンセント』のヴィンセントが愛犬を、『コープス・ブライド』のヴィクターが死んだ花嫁を死から蘇らせたことを考えれば理解できる。また同様に、『ナイトメア・ビフォア・クリスマス』ハロウィータウンのジャックや『スリーピー・ホロウ』の首なし幽霊も同様である。このパタンが元来、ゴシック作品において恐怖を呼び起こすのに効果的であるのは言うまでもない。それは元の世界に帰還した者は、再び蘇生し我々の世界へ現れる機会があるからだ。

そして更に、その蘇生、帰還の出入口が既に触れた森、城（館）であることは容易に想像できるだろう。

Burton が作品群で描く異界あるいはその出入口は様々だが、かつて Charles Brockden Brown がヨーロッパのゴシック・ロマンスをアメリカ風に置き換えた際に用いた、「ヨーロッパの古城や館」を「森」に換えた手法が見られる。中でもこの「森」という閉塞空間の中に異界への出入口を設定している点では以下二作品がその代表的なものだろう。『スリーピー・ホロウ』は Washington Irving の原作自体が、元来、都会から孤立した村という閉塞空間でありながら、Burton は「首なし幽霊」の異界の出入口を森の中の木の根元に設定している。また『コープス・ブライド』の死者の世界への出入口も森の中に設定され迷宮のイメージで作られている。

だがその一方で、彼は置き換えの「森」ではなく「城や館」として迷宮の設定もしている。『ピートル・ジュース』の舞台は死者の世界へまだ旅立てぬアダムとバーバラ夫婦の家であるし、『チャーリーとチョコレート工場』のウォンカの工場はどこから見ても「城」のイメージである。また『スウィニー・トッド フリート街の悪魔の理髪師』(Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street, 2007) では、理髪店とパイ屋が入る「建物」がそのまま表と裏2種類の異界を作り上げていると同時に、それが恐怖を醸し出すよう設定されていると言えるだろう。

これらの点から考えて『シザーハンズ』のエドワードが住む丘の上の「古城」は、いかに解釈できるのだろうか。再び作品冒頭の場面に戻り、ペグが黄色い車でセールスに向う際に、街のはずれにそびえる丘とその頂上にある城の映し出される映像を確認すると良い。淀んだ灰色をした悪魔の城のイメージだ。また作品冒頭で孫娘の「雪はなぜ、どこから降るの?」という質問に祖母が「それに答えるには長くかかるわ」と答えつつ、丘の上の城のことを会話に出すと、孫娘は「あの幽霊屋敷のこと?」と Burton は答えさせている。城の存在は、今では街中では奇異な存在であり近寄り難い存在として、イメージされている。まさに地元に着した「町で何世代にもわたって語り継がれるゴシック物語」を映画の中に巧妙に取り込んだ形を取ってまとめているのである。そして更に Burton がこの作品で使用した「蘇生→混乱→死」のパタン、また城の設定は作品をゴシックにならしめる点で相乗的な効果を出していると言えるだろう。

IV. 結論

これまで考察してきたように、Burton はアメリカン・ゴシックの伝統を基に、森そして館や城を舞台設定に、「蘇生→混乱→死」という展開を使用し作品を創作しているものが多い。特に伝記的な要素もそこに窺われると評される小論で中心に扱った『シザーハンズ』の評価が高い理由は、この様々な設定がストーリー中でうまく絡み合い効果的に発揮されているからに他ならない。更に「おとぎ話」としての語りのスタイルも功をなしていることも明らかで、我々はまさに『シザーハンズ』の祖母の語りが完結した時点から、この話の伝統的なゴシック小説としての存在が始まることを実感すべきであろう。

再び Tim Burton の言葉「大部分の国にはたくさんのおとぎ話、何世代にもわたって語り継がれてきた物語がたくさんある。でもアメリカには、ほとんどない」(『Cahiers du Cinema』43) を、最後に引用すれば、彼の作品がより理解しやすいだろう。つまり Burton が作品群そしてまさにこの作品で行おうとしていることこそ、ゴシック小説の伝統に基づいた「アメリカにおける語り

継がれるおとぎ話」を作品内で作り出すことであるよう思える。

引用参考文献

(洋書)

- Fraga, Kristian. *Tim Burton Interview*. Jackson : UP of Mississippi, 2005.
Lynette, Rachel. *Tim Burton: Filmmaker*. New York: Kidhaven Press, 2007.
Malin, Irving. *New American Gothic*. Southern Illinois Univ. Press, Carbondale, 1962.
Ringe, Donald A. *American Gothic: Imagination and Reason in Nineteenth-Century Fiction*. UP of Kentucky, 1982.
Salisbury, Mark. *Burton on Burton*. New York : Faber and Faber, 2006.
Woods, Paul A. *Tim Burton : A Child's Garden of Nightmares*. London : Plexus, 2007.

(和書)

- 『Cahiers du Cinema/ 幻想のアメリカ』 剋草書房, 2000.