

【審査論文】

『グレート・ギャツビー』と遊園地

坪野圭介

The Great Gatsby and the Amusement Park

TSUBONO Keisuke

要旨

スコット・フィッツジェラルド (F. Scott Fitzgerald) の長編小説『グレート・ギャツビー』 (*The Great Gatsby*, 1925) には、様々なレベルで遊園地のイメージの利用が見られる。主人公ジェイ・ギャツビーの屋敷をはじめ、建築はしばしば「見世物」の要素をもち、作中で重要な役割を果たす自動車は「アトラクション」の効果をもつ。本稿が検証するのは、『ギャツビー』という作品が、シカゴ万国博覧会を祖とするニューヨークの遊園地コニーアイランドを象徴的に物語と重ねあわせることで、「狂騒の20年代」とも呼ばれる第一次世界大戦後のアメリカ社会を巧みに表象しつつ、主人公であるギャツビーと語り手ニックの姿勢の違いを浮き彫りにする過程である。

キーワード：F・スコット・フィッツジェラルド・F. Scott Fitzgerald、遊園地・Amusement Park、モダニズム・Modernism、シカゴ万国博覧会・Chicago Columbian Exposition、自動車・Automobile

1. はじめに——ラーマン版『ギャツビー』と強調される遊園地

バズ・ラーマン (Baz Luhrmann) が監督を務めた『華麗なるギャツビー』 (*The Great Gatsby*, 2013) は、スコット・フィッツジェラルド (F. Scott Fitzgerald) が1925年に発表した原作に独自の解釈や演出を加えたアダプテーションである。3D撮影された映画は、自動車による激しい走行シーンや、事故の衝撃、ジェイ・ギャツビー (Jay Gatsby) の屋敷で開催されるパーティーにおける歌やダンスや出し物のセンセーションを徹底的に強調しているため、作中のドラマ以上に、映像の刺激やスピード感が観る者を圧倒する。そのような演出は、「物語」よりも「ショック」を強調する20世紀初頭までの初期映画に対してトム・ガニング (Tom Gunning) が名づけた、「シネマ・オブ・アトラクションズ」という映画形式を彷彿とさせるだろう¹。2010年代は、IMAXシアターの隆盛や3D映画の活況など、「シネマ・オブ・アトラクションズ」への回帰ともいべき状況があり、『ギャツビー』もこうした流れのなかにひとまず位置づけられる。

とはいえ、この映画が「アトラクション」的要素をことさらに強調しているのは、近年の潮流に沿っていたことだけが理由ではない。ラーマンによる演出は、『ギャツビー』という物語の重要な象徴として、「アトラクション」によって構成される遊園地という文化施設を利用しているのだ。激しい自動車走行のスリルとスピードや刺激的なパフォーマンスを3Dによって感覚的に経験させる映像形式の特徴は、そのまま遊園地のアトラクションの再現にもなっている。形式面だけではなく内容においても、ラーマン版『ギャ

『ギャツビー』は、遊園地を意識させる台詞を原作に付け加えている。たとえば、原作の「きみの屋敷は万国博覧会みたいだな」²というニック・キャラウェイ (Nick Carraway) の台詞は「きみの屋敷は万国博覧会みたいだな……それかコニーアイランドだ！」と改変され、ギャツビーの屋敷でのパーティーに対してもニックに「こりゃ……遊園地みたいだ」と言わせ、さらには終盤の回想シーンにも同じ台詞が配置される。パーティーの場面で演奏される音楽が意図的なアナクロニズムを含んだ現代的音楽であることも、遊園地的な非現実感・虚構性を強調した演出と考えられるだろう。

そのように、映像そのものを遊園地の疑似体験としての「アトラクション」に仕立てるのみならず、台詞や音楽を通して、ギャツビーの屋敷を中心とした物語世界が遊園地のごとき人工的空間であることを、映画は何度も伝えようとする——むろんそれは、「家柄」や「資産」や「学歴」などのステータスをもたなかったジェイ・ギャツビーというこの物語の主人公が、ゼロから自らを再創造することで、上流階級に属するデージー・ブキャナン (Daisy Buchanan) を手に入れようとして失敗する悲劇の虚しさを（あるいは、豪華な屋敷や派手なパーティーが急ごしらえの「仕掛け」に過ぎないことを）アイロニカルに表現しているわけである。そしてそのアイロニーは、もうひとりの主人公であり物語の視点人物となるニックが、アメリカ東部に対して、ニューヨークに対して、ギャツビーに対して感じる魅惑と幻滅の二重性の表現にもなっている。したがって、ニックと視点を共有するこの映画の観客は、『ギャツビー』という物語を、遊園地に入り込んでスリルと興奮を味わいながら同時にその過剰な虚構性に辟易するような経験として享受することになる。

以上のようなラーマン版『ギャツビー』の強調点をひとつの足がかりにしたうえで本稿が確認したいのは、『ギャツビー』の原作においても遊園地、とりわけニューヨークのコニーアイランドという磁場がきわめて重要な意味をもっていたのではないかということである。ブルックリン南端に位置するコニーアイランドは、1920年代当時のニューヨークにおいて人気の行楽地として賑わっていた。「狂騒の20年代」(Roaring Twenties) とも呼ばれるこの時期のアメリカでは、資本主義経済が急速に進展し、消費文化や大衆文化が花開き、自動車に代表されるテクノロジーが大きく発達した。一方、フィッツジェラルドやアーネスト・ヘミングウェイ (Ernest Hemingway) ら、第一次世界大戦という未曾有の惨劇を経た同時代の作家たちが「ロスト・ジェネレーション」と名付けられることになったのは、華々しい戦後社会の「狂騒」の裏に、既成の秩序の崩壊やはげしい虚無感を見て取っていたためだ。そのように考えたとき、スリルと快楽を追求するための巨大施設であった遊園地が、1920年代の時代精神——「狂騒」と「虚無」——を映し出す鏡として作中の象徴的要素に選り取られることは、いたって自然であるように思える。本稿では、まず遊園地がアメリカにおいて有していた価値を万国博覧会との連続性から考察し、次に『ギャツビー』が作品の構造や描写をとおして遊園地というモチーフを随所に盛り込んでいることを検証したい。そのうえで、なぜ遊園地が『ギャツビー』という物語にとって重要であるのかを、あらためて論じることとする。

2. 遊園地の誕生と隆盛 —— シカゴ万博からコニーアイランドへ

遊園地の先祖は、「プラザ」・「パーク」・「コモンズ」等と呼ばれてきた欧米諸国の広場的公共空間や、もともと貴族の遊興の場としてヨーロッパで発達した「プレジャー・ガーデン」に求められるが³、もともと直接的な生みの親は万国博覧会である。1851年にはじまった万博は、中世以来の「驚異の部屋」の伝統やさまざまな美術館・博物館や見世物文化を、科学技術と植民地主義のビジョンのもとに再編したものだ。第1回が開催されたロンドンの会場が、当時の最新技術を代表する鉄とガラスでつくられたクリスタル・パレスであったことに象徴されるように、そのビジョンは展示内容だけでなくスペクタクル空間を

築くこと自体によって示された。そして、アメリカに遊園地を生み出すきっかけとなった1893年のシカゴ万博は、国内の経済不況の只中に開催されたが、だからこそ「アメリカの株式会社資本主義と帝国主義の新しい力」⁴を誇示するための空間であることが目指された。シカゴ万博が表象していたものを、のちの遊園地との関係を念頭におきつつ確認しておこう。

その空間の「新しい力」は物理的にはなにより、最新のテクノロジーである電気によって表現された。グローバー・クリーブランド大統領（Grover Cleveland）が、633エーカーに及ぶ会場に電気を供給する発電機の起動ボタンを押すという演出によって、シカゴ万博は開会した。人工池の電動の噴水がしぶきを上げる会場には、エスカレーターの原型となる電動歩道が設置され、会場内外で来場者を運ぶ電気ボート・高架鉄道・高架電車・路面電車などと組み合わせりながら、人びとの動線を電力で制御していた⁵。広大な敷地が巨大なサーチライトや9万もの白熱灯によるイルミネーションに包みこまれ、「電気館」や「機械館」には巨大な「光の塔」、発電機、電化キッチン、キネトスコープなどが展示された。スピーカー付きの長距離電話からは、ニューヨークで開催されているコンサートの音声が流された。こうした電気を用いた最新の装置や技術や演出が、のちの遊園地にことごとく導入されることになる。

そして、電気の力に圧倒された訪問者たちの姿こそが、シカゴ万博のさらなる特徴だった。会期を通じて、アメリカ全国民の4分の1にあたる約2750万人が来場し、初日だけで13万人、「シカゴの日」である10月9日には71万人が押し寄せている⁶。会場を訪れた作家ジュリアン・ホーソン（Julian Hawthorne）が、「ぼくたち来場者が、博覧会ではなかなか興味ぶかい部分なんだ」と記したように⁷、さまざまな地方から集まってきたアメリカ人は、とつぜん強烈な電気に照らされた「群衆」となることを経験したのである——多くの人びとが、このときはじめて夜間も自分たちを明るく照らす白熱灯を目にした。万博によって、女性が公共の都市空間を安全に遊歩する自由が拡張したことも指摘されている⁸。

人びとのさらなる多様性が観察されたのは、「ミッドウェイ・プレザンス」と名づけられた遊興区域である。「コート・オブ・オナー栄誉の庭」と新古典主義建築群からなる「ホワイトシティ」と呼ばれたメイン会場からは明確に仕切られ、大通り沿いに大衆的・商業的な店やレストランや見世物や出し物が集められた。カイロの街路、ペルシャの宮殿、トルコの村、ヴェネツィアのカフェ、日本の市など、世界各地の風俗が再現され、芝居や踊りなどがくり広げられていた。リトル・エジプトと呼ばれた踊り子によるベリーダンスや「世界美女大会」が人気を博したことからわかるように、人びとはそこで猥雑で混沌とした多様な娯楽を味わった。ジョン・F・キャソン（John F. Kasson）は、ミッドウェイが来場者たちに「文化的コスモポリタニズム」の概念を与えたことを重視している⁹。

むろんそこでの多様性が、アラン・トラクテンバーグ（Alan Trachtenberg）の論じるとおり、〈ホワイトシティ＝文明的なアメリカ〉と〈ミッドウェイ＝野蛮な周縁国〉という帝国主義的なヒエラルキーの図式のもとに表象されていたことは無視できない¹⁰。ミッドウェイ・プレザンス内部の各国の「集落」が、ホワイトシティからの距離にもとづいて各社会の「進歩」の度合いを示す民俗学的展示になっていたとも指摘されている¹¹。シカゴ万博の差別的イデオロギーは、博覧会を主導した委員会がほぼ白人男性のみで構成され、黒人の参加をいっさい認めなかった事実にもあらわれている。コロンブスによる新大陸発見400年を記念して開催されたこの万博が、アメリカの先住民にとってまったく望ましくないものであったこともあきらかだ——ミッドウェイのなかで、ホワイトシティからもっとも離れた位置に「集落」を構えたのが、アフリカの部族とアメリカの先住民だったのである。

とはいえ、博覧会の強力な差別主義的構想にかかわらず、「博覧会の別の場所で、壮大なイデオロギーに満ちたメッセージに気圧されたシカゴの労働者階級にとって、ミッドウェイ・プレザンスははるかにく

つろげる場所だった」と言われるように¹²、来場者にとってその空間がイデオロギー装置としてのみ機能したわけではない。ミッドウェイには、一度に最大2160人を収容できる巨大観覧車フェリス・ウィールをはじめとして、のちに遊園地へ転用されることになる多くの遊具機械が設置されていた。展示物を見るだけでなく、身体的に経験する娯楽が提供されたことは、アメリカの大衆文化の萌芽とも言えるシカゴ万博の場において、きわめて重要なできごとだった。いかに会場に強力に帝国主義的イデオロギーが張り巡らされていたとしても¹³、人びとは同時に身体的な快楽や、一元的な文化規律からの解放感を受け取ってもいたのである。

そのようにして、電気を用いたテクノロジー、群衆のスペクタクル化、擬似コスモポリタンの多様性と雑多な見世物、機械装置によるアトラクションといった種々の要素が、もっぱら アミューズメント プレジャー 娯楽と快楽という目的のもとに整理しなおされるとき、遊園地の構想はすでに出揃っていた。シカゴ万博のミッドウェイから着想を得たジョージ・C・ティリュー（George C. Tilyou）が、もともと海水浴場や酒場やダンスホールなどで賑わっていたコニーアイランドにフェリス・ウィールを模した観覧車や最新の遊戯機械を集めて1897年に開園したのがスティープルチェイスパークである。さらに1903年にルナパーク、1904年にドリームランドが開園し、これら3つの遊園地が競いあいながら発展をつづけ、1910年代までコニーアイランドの最初の黄金期が築かれた。1909年には3つの遊園地の一日の来園者は50万人に到達している¹⁴。コニーアイランドの商業的成功を受け、世紀転換期アメリカには小都市にいたるまで遊園地が普及し、1912年までにおよそ9,000の遊園地ができていたと考えられている¹⁵。今いちど万博とのつながりにもとづいて遊園地の特徴をまとめておくならば、それは根底に帝国主義的なビジョンを保持しながらも、電気や機械のテクノロジーによって近代社会の未来像を指し示し、多様な群衆がおりなす新しい大衆文化を言祝ぐユートピア的な場だったといえる。

3. ヴォードヴィルから遊園地へ——大衆文化を模倣する『ギャツビー』

前節では万博から発展した遊園地の隆盛を追ったが、同じ時期に映画やヴォードヴィルなど、さまざまな芸術文化が同じ場所で育まれていたことも重要である。たとえば、19世紀末以降、映画はまずヴォードヴィル劇場の演目のひとつとして広く認知されることになった。遊園地のなかにもしばしばヴォードヴィル劇場が設置され、園内の劇場やビアホールなどでも映画が盛んに上映されていた。アメリカの多くの都市で、最初につくられた映画施設は遊園地のなかにあった¹⁶。すなわち、遊園地の見世物・映画の上映・ヴォードヴィルの演芸といった種々のライブエンターテインメントは、別個のジャンルというよりは、その初期段階においてつねに重なり合いながら発展していた。フィッツジェラルドの映画や演劇への関心はくりかえし指摘されてきているが、そうした関心も必ずしもジャンルごとに完全に切り分けられるものではなかったはずである。

キャサリン・クンス（Catherine Kuncs）とポール・M・レヴィット（Paul M. Levitt）は、『ギャツビー』とヴォードヴィルの構造を比較し、9章からなるこの小説の各章の内容に、同じく多くの場合9幕構成をとっていたヴォードヴィル劇場での定番の出し物が意識されていることを順々に指摘している——たとえば、1章で肉体的強靱さと知的な愚鈍さを強調されるトム・ブキャナンは筋肉と肉体美を強調する「怪力男」（strongman）、2章で登場するマートル・ウィルソン（Myrtle Wilson）とキャサリン（Catherine）の姉妹は「双子の姉妹のコーラス」と重ね合わせられている、というように¹⁷。『ギャツビー』に登場する各キャラクターの過剰な性質や行動はたしかに、「見世物」の模倣という企図を踏まえることで理解しやすくなる。クンスとレヴィットは、19世紀後半から1930年代なかばまでの都市文化のなかでヴォードヴィル劇場が

いかに重要な文化装置だったかを強調したうえで、『ギャツビー』の執筆と同時期に戯曲も手がけていたフィッツジェラルドの劇場文化への強い関心を物語のなかに読みとろうとする¹⁸。パーティーの舞台を整えるギャツビーを演出家、ギャツビーの恩人ダン・コーディー (Dan Cody) を興行主と捉え¹⁹、作品全体をヴォードヴィル劇場の9つのショーとして再構築する解釈は魅力的である。ただし同時に、その解釈から抜け落ちてしまう要素についても補って考えておく必要があるだろう。

ひとつは、貧しい家庭に生まれながら毎晩のごとく豪邸でパーティーを開催する財力を手にしたセルフメイド・マンとしてギャツビーを描きつつ、結局は超えられない壁としての階級差を強調するこの物語は、そこに描かれる空間の差異によって登場人物たちの文化や境遇の違いをあらわしているという点だ。つまり、順々に物語に登場するニックの借家、トムとデージーの暮らす邸宅、自動車修理工ジョージ・ウィルソン (George Wilson) の粗末な家、ギャツビーの屋敷、デージーがかつて住んでいた豪邸といった建物が、それぞれ異なる空間に位置する異なる建築であることが、物語の構造のうえでも大きな意味をもっている——たとえば、ロングアイランドから突き出たふたつの土地ウェストエッグ (West Egg) とイーストエッグ (East Egg) は、前者が新興住宅地で、後者が元々の富裕層が住む住宅地であるという事実によって、前者に巨大な屋敷を構えるギャツビーの力が結局のところ、後者にさらに巨大な邸宅をもつトムの資産力に及ばないことが示されている。同じ舞台で連続的に演目を上演するヴォードヴィル劇場を小説の構造として把握することで見えなくなってしまうこうした空間的差異は、『ギャツビー』という物語にとってきわめて重要であるはずだ。

もうひとつ補うべき視点は、自動車の移動という要素の重要性である。『ギャツビー』のなかで、深刻な話や打ち明け話はしばしば移動中の車内で語られ、恋愛感情も自動車のなかで生まれ、作中のもっとも激しいアクシデントも移動中の自動車が引き起こす。車の移動には、たとえば次の引用のように、象徴的な意味での関係性の移行があらわされる——「[トムの] 妻と愛人は、1時間前までは堅固に守られていたのに、いまや急速に彼の支配からすり抜けようとしていた。直観的に、トムはデージーに追いついてウィルソンから遠ざかろうという二重の目的のもと、アクセルを踏みこんだ […]」²⁰。1920年代は自動車が大衆化した時代でもあり、同時に自動車事故が爆発的に増加した時代でもあった。自動車事故をクライマックスに盛り込んだ『ギャツビー』全体が「不注意な運転手たち」の物語であることは、たとえばニックの恋人ジョーダン・ベイカー (Jordan Baker) がふたつの自動車メーカーの名前を併せ持つ事実などとともに (The JordanとThe Baker)、すでにくりかえし指摘されてきている²¹。

したがって、各章が純粋なリアリズムとしては捉えきれない見世物のごとき過剰さと演劇性をもっていることを前提にするとしても、それぞれの場を別個の意味を帯びた空間として捉え、かつ自動車による移動という登場人物たちの運動にも意識を注ぐ必要があるはずだ。そのように考えると、<ヴォードヴィル劇場の演目を鑑賞する経験を模倣する『ギャツビー』>という構図は、劇場・見世物小屋・パヴィリオン・アトラクションをすべて含んだ<遊園地を順にめぐる経験を模倣する『ギャツビー』>として捉えなおした方が適切なのではないだろうか。じっさい、ニックはギャツビーの屋敷で開かれるパーティーに集まる人びとを、「遊園地での振る舞い方のごときものに沿って行動していた」と形容している²²。あるいは、実用的な目的 (すなわち出発地から目的地への移動) 以上に気分転換や娯楽や恋愛のための演出要素として描かれる『ギャツビー』における自動車は、遊園地でアトラクションに乗る経験と近似しているだろう。「不注意」な人びとというキーワードは、人工的な仕掛けによって注意を散逸させられることでスリルを味わうアトラクションの乗客にもそのまま当てはまる。

以下においては、ヴォードヴィル劇場そのものをふくむ多数の劇場やスペクタクルを内包し、かつロー

ラーコースターが危険と快楽とともに人びとを運んでいく遊園地的な場として、『ギャツビー』の物語空間を整理したい。

4. 家＝パヴィリオン／車＝アトラクション

『ギャツビー』に登場する数多くの土地や家が、居住空間としてよりも見世物的空間として描かれていることから確認しておこう。もちろん、そもそもデイジーが「ある夜、パーティーにふらっと迷い込む」ことを期待して屋敷を購入したであろうギャツビーにとって²³、自宅が人寄せのための「見世物」であることは当然なのだが、そうしたありようはギャツビーのみならず、他のキャラクターたちの家にもあてはまる。そして、小説の語り手であり視点人物であるニックは、遊園地内の個々の建物（パヴィリオン）を見てまわる来園者のように、次々と「家」から「家」を訪れては、特異な空間を目撃するのである。たとえば、2章に登場する「灰の谷」の描写は際立って不気味である。

ここは灰の谷——小麦のように灰が育ち、尾根となり、丘となり、グロテスクな庭園となる奇妙な農園である。灰が家や煙突や立ちのぼる煙のかたちをとり、やがて超越的な努力の果てに灰色の人間のかたちをとるのだ。²⁴

さらに、「灰の谷」にある唯一の建物は「荒地の果てに建つ小さな黄色い煉瓦のかたまり」と表現され、そこにガレージを構える自動車修理工ジョージ・ウィルソン（George B. Wilson）の様子は「生気がなく」、「無気力」だと描写される²⁵。ウィルソンの妻マートル（Myrtle Wilson）は、「まるで彼 [ウィルソン] が幽霊であるかのように」その横をすり抜けていき²⁶、その後ウィルソンは壁のセメント色に溶け込んでしまう²⁷。

「灰の谷」やガレージやウィルソンの様子には一貫して非現実的な雰囲気漂うが、過剰な描写がくりかえされる『ギャツビー』のなかでは、こうした表現が読み手に恐怖を与えるよりも、過度の虚構性を感じさせる——だからこそ、その空間は「見世物」となる。コニーアイランドのステイープルチェイスパークには1900年代から幽霊屋敷がつくられていたし、ドリームランドにはボートで「地底世界」を探訪する「ヘル・ゲート」というアトラクションが設置された。同種のアトラクションは各地の遊園地に存在し、園内の劇場ではしばしば定番の演目として「幽霊ショー」がおこなわれていた。意図的な誇張であることが伝わってくる「灰の谷」のイメージには、本物の怪異や恐怖ではなく、こうした人工的なホラー空間の雰囲気こそが再現されている。

同じ2章には、トムが浮気相手であるマートルとの逢瀬に使用しているマンハッタンのアパートメントの一室が描かれている。この空間において強調されるのは、スケールの過剰さである。

アパートメントは最上階にあった——小さなリビング、小さなダイニング、小さな寝室に小さな浴室。リビングには、タペストリーで装飾された家具がドアまでところせましと並べられ、どれもがあまりに大きすぎるため、動こうとするとひっきりなしに、ヴェルサイユの庭園でブランコに乗る婦人たちの光景につまづくことになった。²⁸

空間の小ささと物質の大きさのちぐはぐさによって、ひっきりなしに（continually）つまづくという運動が生じていることにくわえて、ブランコという遊具のイメージがコミカルに登場してくることに注目す

べきである。部屋でのマートルの様子はさらに次のように描かれている――

彼女の笑い声や、身振りや、主張がより攻撃的で気取った様子を帯び、その姿が膨張していくにつれ、周囲の部屋は次第に小さくなり、やがて彼女は、煙っぽい部屋でキキウうるさい音を立てるビヴォットのまわりを旋回しているみたいになった。²⁹

マートルが膨張して部屋が縮小するというさらなるスケールの狂いと、旋回運動もあわせて考えるならば、アパートメントの状況はきわめて遊園地的である。コニーアイランドではいわゆる「巨人」や「小人」によるパフォーマンスを謳った見世物が盛んにおこなわれ、演者たちが園内を練り歩くなど、たえずスケールの攪乱が意図されていた。ドリームランドには「ミジェット・シティ」と呼ばれる「小人」たちの「町」があり、そこでは意図的に道徳や規律も無視されていたという³⁰。よろめいたり回転したりといった運動も、遊園地の仕掛けがもたらす作用の基本形といってよいものだ。たとえばスティープルチェイスパークの「バレル・オブ・ファン」は回転型巨大シリンダーになっていて、遊園地に入場するために客がそこを通ると足をすくわれて回転することになる仕掛けで、見知らぬひと同士がたえずぶつかりあい、悲鳴や怒声が飛び交うことになった³¹。ルナパークの「ティクラー」は、円形の車に乗って回転しながらぶつかり合うアトラクションである。各地の遊園地の定番であった「人間ルーレット」、「カルーセル」、「観覧車」なども含め、人びとは通常の身体バランスを逸して転んだりぶつかったり回転したりするという運動を頻繁に経験していた。階下の住人であるマッキー夫妻（Chester & Lucille McKee）やマートルの妹キャサリン（Catherine）を巻き込んだアパートメントでの乱痴気騒ぎは、こうした運動を模倣するように展開していく――「[マッキーの] 妻とキャサリンは救急道具を手に怒鳴ったり慰めあったりしながら、ごちゃごちゃの家具にあちこちでぶつかってはよろめいていた」³²。

このように家が動的なイメージで描かれることは、ブキャナン邸にも共通している。1章で家に招かれたニックは、玄関の扉から風が吹き抜ける部屋に案内される――

部屋のなかで完全に静止している物体は巨大なソファだけであり、そこにはふたりの若い女性が係留中の気球のように浮かんでいた。どちらも白い服に身を包み、ふたりのドレスはあたかも家のまわりを少しばかり飛行して、風に吹かれて戻ってきたばかりとでもいうように波打ってはためいていた。³³

比喩に用いられている気球もまた遊園地にはおなじみのアイテムであり、コニーアイランドを宣伝する多くのポストカードやポスターにもしばしば描かれていた。引用箇所直前では激しくめくれあがるカーテンが白い旗にたとえられており、上空に旗が並び気球が飛びかう遊園地の光景を思わせる。室内のソファ以外すべてを動かしているかのように誇張して描かれる強風も、たとえばスティープルチェイスパークの中央ロビーで、来園者の帽子やスカートを吹き飛ばしたり巻き上げたりしていたジェット旋風による仕掛けが評判だったことを思い浮かべれば、きわめてアトラクション的な描写であることがわかる。こうして、物語冒頭からニックは見世物やアトラクションを思わせる建物に、次から次へと入り込んでいく。ニックがほぼつねにそうした空間に招待されたり強引に誘われたりする立場であることも、機械や仕掛けにたえず翻弄されていく遊園地の経験を想起させる。

もちろん作中でもっとも遊園地的な家はギャツビーの屋敷である。ショーや演奏や踊りが派手に繰り広げられるパーティーの様子が作中ではっきりと「遊園地での振る舞い方」と言及されていることはすでに

述べたとおりだ。ギャツビーのパーティーは、たびたび「カーニバル」的な祝祭空間として論じられてきた³⁴。そして、キャソンが示しているとおりに、ニューヨークにおける「カーニバル」とは、当時の批評家たちがコニーアイランドを論じる際に「フェート」「フィエスタ」「マルディグラ」などの語彙と並んでもっとも頻繁に用いた形容でもあった³⁵。ギャツビー邸は「ノルマンディーのどこかの庁舎を精巧に模倣して作られたようなもの」と説明されるように³⁶、異国や異なる時代のさまざまな意匠を「模倣」することで成り立っている。屋内の部屋も、「マリー・アントワネット時代の音楽室」、「王政復古時代の大広間」、「復古調の寝室」、「アダム様式の書斎」など³⁷、いちいち様式の違いが説明されていく。こうした折衷主義のパロディともいえる極端なアナクロニズムは、同じく徹底的な折衷主義建築によって構成された遊園地の建物、あるいは異国の風景や歴史的な厄災を「模倣」した「デリーの街路」「ヴェネチア運河」「日本茶室」「天地創造」「ポンペイ滅亡」などのコニーアイランドの数々のアトラクションやショーを容易に想像させる——いうまでもなく、ギャツビー／コニーアイランドに共通しているのは、単に無節操な様式であるという点だけではなく、「過去は再現できる」というきわめて夢想的な信念でもある。こうしてニックは、遊園地的世界の中心地にギャツビー邸を置きつつ、ほかの人物たちが待ち構える空間をそれぞれ別個のパヴィリオンとしてその脇に配置していく。

移民労働者たちが集う「灰の谷」を幽霊屋敷に重ね、マートルが自己を解放するアパートメントを見世物小屋に重ね、ギャツビー邸とブキャナン邸は遊園地のメイン会場（ギャツビー邸はよりアナクロニスティックに、ブキャナン邸はよりクラシカルに描かれているという差異も大きい）に重ねて語られる「家」の布置には、先述したシカゴ万博においてパヴィリオンの配置に差別的な企図が込められていたのと同様、人種や階級に対するニックの差別意識が表出している。シカゴ万博との対比でいうならば、新古典主義で統一された白人中心のホワイトシティ＝ブキャナン邸、疑似的なコスモポリタニズムを再現したミッドウェイ＝ギャツビー邸、「非公式」に会場周縁でおこなわれていた雑多なサイドショー＝灰の谷／マートルが密会に使うアパートメント、というヒエラルキーになるだろう。ただしいずれの家についても徹底して虚構性を強調していることには、人種や階級にかかわらずニューヨークの住民全般に対するニックのシニシズムが潜んでもいる。さらに一方では、いずれの空間にもある程度魅了されているからこそ、たえず多彩で空想的なイメージを付与しているわけでもあり、そうした相反する感情の振れ幅が、遊園地を通じたアイロニカルなニックの語りを形成しているのである。こうしたナラティヴのあり方からわかるのは、中西部出身のニックが半年の短い期間ニューヨークというメトロポリスに暮らし、その空間にそれなりの魅力を感じ（「ニューヨークが好きになり出していた」）³⁸、しかし最終的に辟易して故郷へと戻る（「東部は僕にとって気味の悪いものになった」）³⁹という一連の経験が、遊園地のさまざまな仕掛けに魅了されたのちに疲弊して帰る経験を一種の暗喩に用いながら回顧されているという、作品全体の構造である。

さて、それぞれの「家」をパヴィリオンとするならば、作中のほとんどの「家」から「家」への移動を媒介する自動車はローラーコースターに重ね合わせられるだろう。ニックのダッジ、ウィルソンのガレージに置かれたT型フォード、デイジーが実家で所有していたロードスター、トムのクーペ、ギャツビーのロールスロイスなどは、「家」と同様にそれぞれの階級と嗜好を示す明快なステータスシンボルであり、人びとを惹きつけるための文字通りのアトラクションとして機能している。かつては富裕層にしか手の届かなかった自動車は、1910年代から20年代にかけて、大量生産の実現によって次第に庶民にも買える乗り物へと変化していた。T型フォードの値段は1909年には650ドルだったが、1927年には290ドルまで下がっている⁴⁰。しかしそうした一般化ゆえに、人びとは細分化した車種によっていかに他者との差異化を図るかにいっそう必死になっていたのである。

個人所有できるスペクタクル装置となった自動車は、すでに交通機関の整っていた都市部では主に歓楽のために使われるようになっていく。実際、『ギャツビー』のなかで自動車・馬車・タクシーといった車両は、遊園地のアトラクションがそうであるように、単なる移動手段ではなく快楽やスリルや恋愛を加速させるための演出装置として用いられている。たとえば、ギャツビーとデイジーが恋愛関係を育んでいたのはデイジーのロードスターの車内だったし、ニックがジョーダンと恋愛関係をスタートさせるのも馬車のなかである。ギャツビーがはじめてニックに自身の秘密を打ち明けるのもロールスロイスのなかだ。その話の続きをジョーダンがニックにするのも前述の馬車である。だからニューヨークの車両は実用的な道具なのではなく、ギャツビーが自らの屋敷でデイジーの隣に腰掛ける際にわざわざ背後で音楽を演奏させたのと同じ、演出装置なのである。激しい揺れや距離感の消失をもたらすコニーアイランドの種々のアトラクションで強調されていたポイントのひとつは、ハプニングを装った男女の接近や接触だったのであり、そうした機能を現実の都市で果たしていたのが自動車だった。

しかしスリルや秘め事に関わる快楽は、危険と隣り合わせであるからこそ生じるものである。遊園地のローラーコースターとは、もともと乗り物の危険や事故をパロディ化した装置だった。たとえば、ステイプルチェイスパークには1884年に早くも高速移動のスリルを楽しむローラーコースターが設置されており、同種のアトラクションはすぐに遊園地の定番となっていった。ドリームランドに1904年に設置された「カエル跳び鉄道」は、はっきりと事故をテーマにしている——向かい合う車両が高速で走って衝突しそうになるが、片方の車両の上についたレールをもう片方の車両が乗り越えることで事故が回避される仕掛けだ。実際の都市では19世紀末以降、交通ネットワークの複雑化とともに車両事故が年々増加していく。公道での事故を調査している統計によれば、1918年に自動車事故による年間死者数が10,000人を超えるようになり、1925年には20,000人を上回る⁴¹。あたかも事故による負傷や死亡への恐怖をスリルや快楽に変換して飼いつけられるかのように、人びとは同じ時期に遊園地のローラーコースターにこぞって殺到するようになっていったのである。

そのように、もともとはローラーコースターが現実の交通状況を模倣し、のちに自動車がスペクタクル化することでローラーコースターに再度近接するかたちで、ローラーコースターと自動車は互いを象徴しあいながら快楽と危険の裏表の関係を表象しあうようになっていった。『ギャツビー』のなかでも、くりかえし様々なレベルの自動車事故が描かれる——はじめはパーティーの日に脱輪してしまった車と酔っぱらった運転手をユーモラスに描く喜劇として、二度目はトムの浮気が発覚してデイジーとの関係に影を落とすきっかけになる不穏な予兆として、そして三度目はデイジーがマートルを轢き殺してしまう最終的な悲劇として。禁じられた恋愛のスリルや身を滅しかねない快楽をむさぼる「不注意」な人びとが、最終的に悲劇に至るまでの過程を、自動車事故が急増していたアメリカ社会と二重映しにし、そこに巻き込まれながらも一定の距離をとろうとするニック——“car”と“away”をその名に含みもつ⁴²——がつぶさに観察するという物語のプロットは、自動車を徹底的にアトラクションとして活用することではじめて実現されているのだ。

5. おわりに——スペクタクルとしての遊園地と戦争

『ギャツビー』という物語のなかに、何重にも遊園地という場のイメージがおおいかわさされていることを確認してきたが、なぜそのような構想が重要な意味をもつのかをもういちど考えておこう。チャールズ・スクリブナー 3世 (Charles Scribner III) は、『ギャツビー』より前に発表された短編「罪の赦し」(“absolution,” 1923) に象徴としての遊園地が描かれており、『ギャツビー』にも同様に、演出効果をも

つ光の描写や遊園地への言及が意図的に散りばめられていることが読み取れると指摘している。そのような象徴性がさらに、有名な『ギャツビー』の表紙イラストのネオンライトにコニーアイランドのフェリス・ウィールが描かれることにつながっているのだと、スクリブナーは論じる⁴³。ただし、それがなにを象徴しているかについては、明確な議論がおこなわれていない。

本稿の最初で確認したように、万博からの連続性を踏まえれば、眩いばかりの遊園地の「光」が一般的に象徴していたものは、電気や機械のテクノロジーが指し示す明るい未来であっただろう。けれども『ギャツビー』においていっそう重要なのは、その「光」がもっていたユートピア的ビジョンが、1920年代にはすでに失われてしまっていたという事実の方である。むしろそれは、世紀転換期に夢想されたテクノロジーと進歩主義がもたらす未来が、その極地において世界大戦という悲劇へと帰結することがもはやあきらかになってしまっていたためだ。キャソンは、1920年代にはブルックリンの地下鉄延長も一因となってコニーアイランドの来園者数がさらに増加する一方で、「独自の法則のもとで作動する特別な領域に入っていくという独特の感覚」はもはやなくなっていたことを指摘している⁴⁴。戦後の遊園地は、明るい未来への希望ではなく呑気な過去への憧憬を意味する場へと変わっていたのである。同様に、ギャツビーが周囲の人びとを、とりわけデイジーを惹きつけるために乗りまわしていた派手な自動車についても、わずか3社の量産型自動車メーカーが7割を越える車両を生産するようになっていた1920年代には、階級的な差異を実質的に象徴するものとしての役割は終焉を迎えていたことが指摘されている⁴⁵。遊園地を模したパーティーにせよ、派手さと高級感を演出する自動車にせよ、ギャツビーがすがろうとするアトラクション的なモダニティは、実際にはもはやほとんど機能していなかった。くりかえされる遊園地のモチーフは、そのような終焉・喪失の感覚をつねに作品全体に投げかけているのである。

戦争に巻き込まれたニックは、眩い「光」が過去から発されたものであり、現実には戦争の狂乱へとつながっていった事実をよく知っている。小説の冒頭で、ニックは自らが参加した大戦を「遅れてやってきたテウトネス族大移動」と、歴史上の出来事にたとえうえて、「その逆襲を心底楽しんだから、帰国しても落ち着かなかった」と回顧している⁴⁶。「心底楽しんだ」という表現がアイロニーであることはあきらかであり、その表現は逆説的に戦争による傷の深さを物語っている。同時に注目すべきなのは、現実のイベントをアナクロニスティックに見世物化して捉え、それを楽しんだという言い方でアイロニーを伝えるという語り口が、ここまでに論じてきた、ニューヨークを遊園地に重ねてアイロニカルな視線を表現する手つきとまったく同じである点だ。すなわちニックのなかで、「戦争」と「ニューヨーク」はともに虚構化した「スペクタクル」のイメージによって同一のカテゴリーに置かれ、すでに失われたものに向けられる視線でもって再構築されているのだ。戦争によって生じた自らの歪みと傷跡をなぞりなおすように（それは一種の自己治療というべきものではないだろうか）、戦後ニックはニューヨークの証券会社というもうひとつの狂乱の舞台へと自ら飛び込んだのだった。戦争によってもたらされた特需に沸くアメリカ／ニューヨークの20年代の「狂騒」とは、少なくともニックにとって、進歩主義とテクノロジーが手を組んだ万博／遊園地的ユートピアのビジョンの先に生じてしまった世界大戦という悲劇的な「スペクタクル」の余波、あるいは延長戦にすぎないのである。

戦争はニックを深く傷つけ、ギャツビーにデイジーと出会う機会と喪失の両方を与えた。その混沌が、ふたりを「スペクタクル」の続きの舞台であるニューヨークに引き寄せたが、その空間へのふたりの評価は決定的に異なっていた。小説のちょうど中間地点に位置する第5章の冒頭に、ギャツビーとニックの遊園地へのスタンスの分かれ道を示す場面がある。夜中に屋敷の前でニックと出会ったギャツビーは、「コニーアイランドに行こう、オールドスポーツ。私の車で」と誘う。ニックは「もう遅すぎる」と言う⁴⁷。ギャ

ツビーがとくに日が落ちた後であってもローラーコースターのごとき自動車に乗って遊園地を目指そうとし、ニックが遊園地に向かうにはすでに遅すぎるときっぱり拒絶するこの短いやりとりは、抽象的な次元でこそ理解されるべきだろう。物語前半でひたすら他のキャラクターの誘いに従って行動しつづけていたニックが、ここではじめて明確に拒否しているゆえに（つまり、翻弄されることを基本原理とする遊園地の訪問者的な振る舞いから決然と抜け出してみせているゆえに）、「もう遅すぎる」という一言には読み手を驚かせるインパクトがある。ふたりは正反対の世界観をもって、コニーアイランドに象徴されるニューヨークという磁場に対峙しているのだ。作中の空間や移動に何度もモチーフとして重ねあわされる遊園地は、ギャツビーにとってもニックにとっても重要な「夢」である——ただし前者にとってはははまだ完璧に蘇らせるべき未来の「夢」、後者にとってはもはや完璧に潰えたあとの過去の「夢」なのである。

註

- 1 Tom Gunning, "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde," Wanda Strauven, ed. *The cinema of attractions reloaded* (Amsterdam: Amsterdam UP, 2006), pp. 381-388.
- 2 F. Scott Fitzgerald, *The Great Gatsby* (New York: Penguin, 1990), p. 79. 拙訳による。以下も同様。
- 3 17世紀以降にパリを中心としてヨーロッパの都市に広まり、やがてイギリスで隆盛するプレジャー・ガーデンでは、さまざまなスポーツやコンサート、見世物興行がおこなわれ、19世紀初頭には、のちに遊園地に設置される遊戯機械の原型と言える遊具が登場する。ロンドンのプレジャー・ガーデンの様子は以下に詳しい。Richard Daniel Altick, *The Shows of London* (London: The Belknap P, 1978). また、ジョセフィン・ケーンは以下の論文でヴォクスホールとコニーアイランドの連続性を仔細に論じている。Josephine Kane, "The Edwardian Amusement Park: The Pleasure Garden Reborn?," Jonathan Conlin, ed. *The Pleasure Garden: from Vauxhall Gardens to Coney Island* (Philadelphia: U of Pennsylvania P, 2012), pp.217-246.
- 4 Lauren Rabinovitz, *For the Love of Pleasure: Women, Movies, and Culture in Turn-of-the-century Chicago* (New Brunswick: Rutgers UP, 1998), p.47.
- 5 David E. Nye, *Electrifying America: Social Meanings of a New Technology* (Cambridge: MIT Press, 1992), p.122.
- 6 Joseph Gustaitis, *Chicago's Greatest Year, 1893*, pp.18-19.
- 7 Julian Hawthorne, *Humors of the Fair* (Chicago: E. A. Weeks, 1893), p.34.
- 8 Rabinovitz, *For the Love of Pleasure*, p.50.
- 9 Kasson, *Amusing the Million*, p.26.
- 10 Alan Trachtenberg, *The Incorporation of America: Culture and Society in the Gilded Age* (New York: Hill and Wang, 1982), p.213.
- 11 Robert W. Rydell, *All the World's Fair: Visions of Empire at American International Exposition, 1876-1916* (Chicago: U of Chicago P, 1894), pp.60-68.
- 12 Judith A. Adams, *The American Amusement Park Industry: A History of Technology and Thrills* (Boston: Twayne Publishers, 1991), p. 68.
- 13 博覧会が帝国主義プロパガンダを推進する装置としていかに強力であったかは、吉見俊哉によって仔細に論じられている。吉見俊哉『博覧会の政治学——まなざしの近代』中央公論社、1992年。
- 14 Rabinovitz, *Electric Dreamland: Amusement Parks, Movies, and American Modernity*, (New York: Columbia UP, 2012), p.3.
- 15 Ibid. p.4.
- 16 Ibid. p.35.
- 17 Catherine Kunce and Paul M. Levitt, "The Structure of *Gatsby*: A Vaudeville Show, Featuring Buffalo Bill and a Cast of Dozens," *The F. Scott Fitzgerald Review*, Vol. 4 (2005), pp.101-128.
- 18 フィッツジェラルドのヴォードヴィル、ミュージカルコメディ、ポピュラーソング、映画への関心は以下にも説明されている。Walter Raubicheck and Steven Goldleaf, "Stage and Screen Entertainment," *F. Scott Fitzgerald in Context*, ed. Bryant Mangum (Cambridge: Cambridge UP, 2013), pp.302-303.
- 19 クンスとレヴィットは、ダン・コーディーが、実際の有名な興行主であったウィリアム・フレデリック・コーディー (William Frederick Cody) と重ねあわされていたことを検証している。Kunce and Levitt, "The Structure of *Gatsby*," pp. 119-122.
- 20 Fitzgerald, *The Great Gatsby*, p.119.
- 21 たとえば以下を参照。Dan Seitters, "On Imagery and Symbolism in *The Great Gatsby*," Harold Bloom, ed., *The Great Gatsby: Bloom's Guides* (New York: Chelsea House, 2006), pp.81-85.
- 22 Fitzgerald, *The Great Gatsby*, p.43.
- 23 Ibid. p. 77.
- 24 Ibid. p. 26.
- 25 Ibid. p. 27.
- 26 Ibid. p. 28.
- 27 Ibid.

- 28 Ibid. p.31.
- 29 Ibid. p.33.
- 30 Rem Koolhaas, *Delirious New York* (New York: The Monacelli Press, 1994), p.49.
- 31 Kasson, *Amusing the Million*, pp.49-50.
- 32 Fitzgerald, *The Great Gatsby*, p. 39.
- 33 Ibid. p.13.
- 34 以下の論文を参照。Philip McGowan, "The American Carnival of *The Great Gatsby*," *Connotations*, Vol. 15.1-3 (2005/2006), pp.143-58.
- 35 Kasson, *Amusing the Million*, p.50.
- 36 Fitzgerald, *The Great Gatsby*, p.11.
- 37 Ibid. p.88.
- 38 Ibid. p.57.
- 39 Ibid. p.167.
- 40 J.J. Rubenstein, *Making and Selling Cars: Innovation and Change in the U.S. Automobile Industry* (Baltimore: Johns Hopkins UP, 2001), p. 10.
- 41 National Center for Health Statistics, *HEW and State Accident Summaries*.
- 42 Joanna Luft and Thomas Dilworth, "The Name Daisy: *The Great Gatsby* and Chaucer's Prologue to *The Legend of Good Women*," *The F. Scott Fitzgerald Review*, 8 (2010), p.79.
- 43 Charles Scribner III, "Celestial Eyes: From Metamorphosis to Masterpiece," *The Princeton University Library Chronicle*, Vol. 53, No. 2 (WINTER 1992), pp.141-155.
- 44 Kasson, *Amusing the Million*, p.112.
- 45 David Gartman, "Three Ages of the Automobile: The Cultural Logics of The Car," *Theory Culture & Society*, 21 (2004), pp.169-195.
- 46 Fitzgerald, *The Great Gatsby*, p.9.
- 47 Ibid. p.79.

坪野 圭介 (和洋女子大学 国際学部 英語コミュニケーション学科 助教)

(2020年10月13日受理)