

史劇大作の隆盛からみるイタリア映画産業

文学部4年 阪口明里

目次

- I. はじめに
- II. 史劇大作の原点とその礎を築いた巨匠たち
 - 1. イタリア製スペクタクル史劇の原点
 - 2. 映画史に残る史劇大作『カピリア』
 - 3. イタリアの史劇大作に対抗したアメリカ映画の父
- III. 大衆娯楽映画の真骨頂, 史劇大作の再生
 - 1. 第二次世界大戦後のアメリカ映画産業
 - 2. イタリア映画産業の復興
 - 3. ワイドスクリーンを駆け巡るヒーロー列伝
 - 4. 史劇大作ブームの終焉
- IV. 史劇大作が映画産業に与えた活力
- V. おわりに

I. はじめに

イタリアといえば、アメリカ、フランスに次ぐ映画大国である。しかし、日本におけるイタリア映画は知名度が低く、需要も少ない。日本人に馴染みのある映画といえば、人間ドラマを描いた世界的ヒット作『ニュー・シネマ・パラダイス』(1989) や『ライフ・イズ・ビューティフル』(1997) くらいであろう。私も、『ライフ・イズ・ビューティフル』を鑑賞し、悲しい戦時下で、一家が明るくたくましく生きようとする家族愛を率直に描いた同作に惹かれ、イタリア映画の歴史を追うことに興味を持った。近年のイタリア映画は多文化多民族的傾向にあり、ホームドラマや人間愛、社会問題などをテーマにした繊細な作品が多く制作され、評価を得ることが多い。一方アメリカでは、歴史劇、ファンタジー、SF、パニックなど様々なジャンルにおいて、大量のエキストラ、大規模なロケーションやセットを使い、巨額の制作

費を投じたスペクタクル性の高い映画が制作され、圧倒的な興行利益を誇り続けている。

だが、実は映画産業の中心にあるアメリカ、ハリウッドのスペクタクル大作の原点には、イタリア映画が密接に関わっている。題材も、イタリアの神話や聖書、歴史のエピソードなどが選ばれることが多い。その原点を追うと、映画草創期である1910年代のイタリア製スペクタクル史劇映画に辿り着く。しかし、1950年代後半から1960年代初頭にかけて、再び世界の映画市場を席卷したイタリア製スペクタクル史劇は、現代では、ただのB級怪力映画などと評価も低い。それどころか、そのような作品があったことすら知らない人の方が多いだろう。本稿では、そのように評価も知名度も低い作品が、なぜ大量に制作され、多くの人々に受け入れられたのか、という点を問題にあげ、史劇作品の辿った栄光と転落の道を追いながら、映画史に残した功績を蘇らせたいと思う。

Ⅱ. 史劇大作の原点とその礎を築いた巨匠たち

1. イタリア製スペクタクル史劇の原点

イタリア製スペクタクル史劇の原点は無声映画時代にまで遡る。映画が歴史を築き始めてまだ間もない1910年代。この頃、映画が、芸術作品としての地位を確立するようになる。

技術の発達していない初期の映画作品は、特にストーリーもなく、動きも少ないスライドショーのようなものが多く、観客も「動く写真」という程度の認識しかなかった。上映時間も、10分程度しかないものが多い。最初は物珍しさに興味を持ち、楽しんでいた観客たちも次第に飽きを感じるようになり、世界的に映画の観客離れが起こり始めていた。

そのような世界の映画産業の危機を救ったのが、なんとイタリア製スペクタクル史劇だったのだ。そもそも、イタリア初の劇映画は、『ローマ占領』（1905）の史劇映画から始まった。まさに、史劇大作の原点は、映画の原点

でもあると言える。その貢献を見る前に、イタリア製のスペクタクル史劇というのは、どういったジャンルの作品なのかを述べておきたい。共通する作風は、古代ローマ、古代ギリシャなどを背景に、歴史に基づいた物語展開だが、辻褄の合わない設定や展開も含んだ、ある種ファンタジーのような要素を持つ冒険物語である。また、スクリーンを所狭しと、駆け巡る怪力ヒーローたちも大きな特徴だ。このヒーローの多くが、ヘラクレスやサムソン、ゴリアテなどローマ神話や聖書などによって長く語り伝えられてきた英雄たちがモデルになっている。このジャンルの作品は、Sword and Sandal(剣とサンダル)やPeplum(古代ギリシャの服装に由来)と呼ばれることも多い。さて、このような作品群が一体どのようにして世界の映画産業に利益をもたらしたのだろうか。

無声映画時代、史劇映画最初の成功作品となったのが、ルイジ・マッジの『ポンペイ最後の日』(1908)である。これは、有名な歴史的イベントである、ベスビオ山の噴火によるポンペイの壊滅を背景にした小説を実写映画化したものだ。上映時間は、わずか20分。従来の映画と変わらない短編映画だ。だが、世界を驚かせたこの映画の大きな成功は、大量のエキストラを動員したことにある。一番の見せ場である噴火シーンにエキストラを大量に投入することで、逃げ惑う群集のパニックシーンは迫力を増し、それまでにはない臨場感とリアリティを映像に持たせることに成功したのだ。この映画はすぐに話題となり、各国の観衆に感銘を与えたのだ¹⁾。

大量のエキストラ投入や野外での大規模撮影が可能となったことで、ストーリー性も広がり、10分前後の短編から1時間を超える長編大作が主流となっていった。勢いにのるイタリア映画は、この1910年代初頭から、上映時間が1時間を超え、スペクタクル性溢れる史劇大作を次々と世に送り出していく。『トロイ陥落』(1910)、『クオ・ヴァディス』(1912)、『スパルタカス』(1913)など、後にアメリカが再映画化する題材になった作品も多い。これらの長編大作は、短編制作主体だったアメリカなど各国に、長編映画制作への刺激を大きく与えたのであった。

『ポンペイ最後の日』は、エキストラによる奥行きのある群集パニックシーンを撮ることに成功し、『トロイ陥落』はイタリア初の長編映画となった。そして、記録的大ヒットとなった『クオ・ヴァディス』。この作品の監督を務めたエンリコ・グアッツォーニは、この時代の一連の映画における芸術的、歴史的特徴を広げる重要な役割を持った。彼は元々、画家でありそして舞台芸術家であった。そのため、映画作品を芸術作品へと変革させるにあたって映画の様々な芸術的問題の意識を高く持ち、その解決を図った。彼は『クオ・ヴァディス』で監督を務める前から、匿名で様々な史劇作品の演出に携わっていた。そして、それらの作品では、衣装やセットのデザインも自ら手がけていた。この時既に、造形芸術的観点から映画の演出に挑戦し、映像の中における舞台芸術の強調を試みていたことが窺える。

そうして着実に映画作家としてキャリアを積む中で、群集の編成や、映像の組み立てなど映画の空間における映像美の可能性を追求したのだ。その集約を、監督作品である『クオ・ヴァディス』で見ることができる。円形競技場におけるクライマックスの群集の戦闘シーンでは、およそ5000人というエキストラを動員し、見せかけだけの平面的な背景を開放した²⁾。『ポンペイ最後の日』の群集エキストラは数百人だったのに対して、その規模を広げ、更に、互いに激しく衝突し合わせることで、動きのなかった退屈な映画の概念に大きな活力を吹き込んだのであった。それは映像空間の広がりだけでなく、映画館の空間、ひいてはそこで鑑賞する観客たちの想像力の空間をも広げることもなった。グアッツォーニの、映像空間の構成を捉えた手法の功績は大きく、ここから映画の芸術としての可能性が一気に広がっていくこととなる³⁾。

2. 映画史に残る史劇大作『カピリア』

もう一人、映画の芸術価値を広げる為に重要な役割を果たしたのが、ジョヴァンニ・パストローネである。無声映画時代の史劇大作黄金期の最高傑作、『カピリア』(1914)の監督を務め、その原案、脚本、舞台装置に至るまでの

総指揮を執った人物だ。彼は、監督として既に『トロイ陥落』で成功を収めていた。イタリア初の長編大作となった『トロイ陥落』を制作するにあたって、長尺の映写機を開発したのである。当時、イタリアの映写機の連続上映の上限は短編仕様の350メートルだったが、このパストローネの開発によって600メートルの連続上映が可能となった。次作の『カピリア』の上映時間は3時間をこえ、現代にしてみても立派な超大作に仕上がった。それまで、10分ほどの短編映画では、撮影期間は1週間ほど、1、2時間の長編映画でも1カ月以内の撮影期間で制作されていた。しかし、無声映画時代最高額の制作費を投じた『カピリア』は、構想、準備期間に2年を費やし、撮影から完成までに更に半年の年月を費やした。この映画は、ローマから始まり、パリ、ロンドン、ニューヨークなど世界各国で次々と劇場公開され、たちまち人々の高い評価をものにした。

この作品の大きな成功は、ストーリーではなく、その壮大で革新的な演出技術にあった。『カピリア』では、大量のエキストラ動員はもちろん、本物の遺跡を用いての撮影、綿密な時代考証を基に作られたカルタゴの大神殿や、宮廷のセットなどが見られる⁴⁾。人工光を芸術的な目的に使用したのも、パストローネが最初の一人である。そのような演出技術は、今からみても歴史的、芸術的価値が高い⁵⁾。

この作品で特に画期的だったのが、カメラワークやモンタージュ技法である。映像表現の更なる広がりの実現に一役買ったのが、撮影用移動車（カレット）だ。カメラを移動車にのせて移動撮影をするこの手法は、パストローネの発明であり、特許も取得した。この移動撮影によって、クライマックスの群集が入り乱れて戦うシーンなどをダイナミックに、そしてよりリアルに撮影できるようになり、迫力を増した奥行きある映像となった。そうしたカメラワークを駆使した、被写体を次第に引き寄せるクローズ・アップの映像効果も、この作品の技術的魅力の一つだ。この当時のカメラには、現代のようにズームレンズがついていないので、固定焦点レンズ付カメラを移動車に乗せて直進・後退させることで、ズーミング効果を可能にしたのである⁶⁾。そ

の技術はまだごちないが、そこには確かに、現代にもつながる映画の文法の始まりを感じさせるものがある。また、そうした映画の歴史的革新を成し遂げたパストローネが、当時弱冠29歳だったことにも一驚する。

こうして、映像に様々な効果を持たせることに成功し、映画は平面的なイメージから立体的なイメージに変わり、芸術作品として人々に認識されるようになったのである。また、イタリア製史劇大作の成功は、言うまでもなく、イタリアを世界一の映画大国へと押し上げた。それは、イタリアの文化や歴史の誇らしいイメージを世界中に伝播することでもあった。

3. イタリアの史劇大作に対抗したアメリカ映画の父

序論において、ハリウッドのスペクタクル大作は、イタリアの史劇大作が原点になっていると述べた。実は、そのルーツは既に、無声映画時代にあったのだ。なんと、『カピリア』が、「映画の父」と呼ばれるアメリカの偉大なる巨匠、デイヴィッド・ウォーク・グリフィスに多大な影響を与えていたのだという。

短編主体で、コメディばかりを制作していたアメリカで、グリフィスは『國民の創生』(1915)や『イントレランス』(1916)といった長編大作を制作した。いずれも、現在でも名作と言われる作品である。上映時間約2時間30分の『國民の創生』はアメリカで最初の超大作となり、大ヒット作ともなった。南北戦争の前後の時代を背景にしたこの映画でも、『カピリア』のような移動撮影を使った画期的なカメラワークやモンタージュの革新的な手法が見られる。この作品によって映像撮影と編集技法の基礎を確立したことが、グリフィスが「映画の父」と呼ばれる所以である。

グリフィスの長編大作『國民の創生』と『イントレランス』は、いずれも『カピリア』の世界的成功に触発され、制作されたものだという。その例は、カメラワークやモンタージュの他に、伴奏音楽が挙げられる⁷⁾。無声映画時代の映画は、映画館で上映する際、ピアノやオーケストラによる伴奏が行われていた。この伴奏は、通例、映画の内容や映像とは全く関係がなかった。そ

のため、多くの映画監督は伴奏音楽に関心を示さなかった。だが、グリフィスは伴奏音楽にもこだわり、『國民の創生』においては、作曲家ジョセフ・カール・ブレイルが特別に編曲したメドレーを採用した。これが、実は『カピリア』の影響を受けているのだ。『カピリア』では、カルタゴの炎上シーンのために、作曲家イルデブランド・ピツェッティが、『シンフォニア・デル・フオーコ（炎の交響曲）』を作曲している。グリフィスの次作の『イントレランス』は歴史大作であり、同じく歴史を扱ったスペクタクル大作『カピリア』から多大な影響を受けた。グリフィスは、『カピリア』を何度も観て、そのスペクタクル性ある演出や撮影技法などを徹底的に学んだのだ。そうして、『イントレランス』は、上映時間3時間強の超大作となった。映画を次々と芸術作品として世に送り出していたイタリアに対して、依然、娯楽喜劇路線で短編ばかりを制作していたアメリカ。『カピリア』から感銘を受けて自身も長編大作制作に挑んだグリフィスは、イタリア映画に対してアメリカ映画として一矢報いることも考えていたのではないだろうか。

一方で、『カピリア』のパストローネも、グリフィスを始めとするアメリカの優れた映画監督たちから学ぶところも大きかった。同じ時代を生きた偉大な映画人たちが作品を通して互いに影響し合い切磋琢磨することで、映画界の歴史を動かし、映画を芸術として確立させることができたのだろう。

Ⅲ. 大衆娯楽映画の真骨頂、史劇大作の再生

さて、無声映画時代に映画界を革新したイタリア製スペクタクル史劇だが、『カピリア』をピークに、以降、イタリアの映画産業自体の衰退と共に下降線を辿っていく。ちょうど『カピリア』が公開された1914年に、第一次世界大戦が勃発する。凄惨な主戦場となったヨーロッパ全体が大きな損害を受け、イタリアも、映画制作どころではなくなったのだ。その間に、「スタジオ」と称される大手映画会社を次々と設立したり、世界初の長編発声映画を制作したりと着々と力をつけるアメリカが、世界の映画産業の中心となっていく。

一方で、1920年代からのイタリア映画は、ムッソリーニの独裁的なファシズム政権下の管理統制を受けていた。多くの映画はファシズムの政治宣伝や教育の為に操られていたのだ。その為、ファシズム時代最も時間と費用を費やした『シピオネ』(1937)のような政治宣伝的(プロパガンダ)な歴史劇作品こそ制作されていたものの、大衆娯楽路線の史劇大作は、ほぼ制作されなくなった。しかし、1910年代初頭、世界の映画界をリードし、歴史の国として史劇大作で大きな成功を収めたことは、第二次世界大戦後の新たなブームへの確かな伏線を敷いた。

第二次世界大戦が終わって1950年代に入ると、イタリアとアメリカで大作主義が回帰した。第一次世界大戦以降、低迷の一途を辿っていたイタリアと、世界の映画産業の中心として既に不動の地位を確立しつつあったアメリカ、ハリウッド。本章では、別の道を進んでいたはずのイタリアとアメリカで同じ大作主義が回帰した背景を追っていきたい。

1. 第二次世界大戦後のアメリカ映画産業

世界の映画産業をリードし、第二次世界大戦では勝戦国ともなり、順風満帆であるかのように思えたアメリカの映画産業だが、実は戦後に大きな衰退の危機を迎えていた。1947年から1957年までに、アメリカ映画産業の利益は75%も減少した。その10年間に、劇場も4000軒以上が閉館した⁸⁾。この頃、アメリカでは一体何が起こっていたのか。

第二次世界大戦後の1947年から、アメリカでは反共産主義活動が本格的に開始され、赤狩り(レッドパージ)が行われた。共産主義勢力が拡大することを危惧した政府は、見せしめのため、娯楽産業を代表する映画業界に第一に赤狩りの矛先を向けた。これによって、映画監督、脚本家など、映画産業に関わる者が多数追放されてしまったのだ。しかし、この赤狩りによる追放が、イタリアとアメリカの映画産業を繋げるきっかけを作ることとなる。

赤狩りで追放された1人に、ダルトン・トランボという脚本家があった。追放された後、彼はアメリカ国外に出て偽名を使いながら数々の脚本を書き上

げた。その代表作が、ローマを舞台にアメリカ制作で映画化され、オードリー・ヘップバーンが主演を務めた名作『ローマの休日』(1953)なのだ。そして、トランボはこの後、依頼を受けてハリウッド史劇大作『スパルタカス』(1960)の脚本を手がけた。『スパルタカス』は、豪華絢爛な衣装やセットに、偉大な英雄を主人公に用意した他の典型的な史劇大作とは少し異なり、社会的身分の低い奴隷スパルタカスを主人公に置き、権力に立ち向かう姿を描いた社会派スペクタクル史劇といえる。人間の自由と尊厳の意義を訴えたこの作品は、祖国に迫害されて全てを失ったトランボ自身に重ねられるものなのかもしれない。トランボは、『スパルタカス』によって、ようやく、本名を名乗り、失われた名誉を堂々と取り戻すことができたのだ。

他にも赤狩りによって追放された者の多くが、国外、特にヨーロッパに逃れ、偽名や匿名で映画の仕事に携わっていた⁹⁾。彼らは、再び母国アメリカで日の目を見る時を待ち望みながら、映画人としての誇りを捨てずに、他国でもその才能を存分に発揮させて映画制作に関わり続けたのである。

また、同時期の1948年、パラマウントなどのハリウッドのメジャースタジオ8社に対して、独占禁止法違反の罪を問う訴訟の判決が下され、事実上、スタジオ側が敗訴した。この判決によって、1920年代からアメリカの映画産業の構造を大きく支えていたスタジオ・システムの形態が崩壊する。そうして、力を失った大手映画会社に成り代わり、スタジオに頼らず低予算のロケーション撮影主体で映画を制作する、独立系小規模プロダクションの作品や外国の作品が、急速にアメリカの映画市場を大きく占めていくこととなった¹⁰⁾。

更に、テレビ放送開始に伴うテレビの急速な普及は追い討ちをかけ、たちまち映画館から観客を奪った。他にもレジャーやスポーツ、音楽など人々の関心が他の娯楽文化に移るようになった。戦後の高度経済成長に伴い、人々のライフスタイルが多様化していったのだ。娯楽産業としての地位を脅かされていく映画が、テレビや、他の娯楽文化に対抗して観客を集めるためには、大作を制作する必然性が生じる。また、この頃、テレビへの対抗意識が高ま

る中で映画の技術も急速に進み、ほとんどの作品でカラーやワイドスクリーンが採用されるようになった。その為、撮影スタジオでのミニチュア合成や国内のロケーション撮影による背景映像に、観客は満足しなくなる。こうして、アメリカは豪華で迫力のあるスペクタクル史劇制作に力を入れるようになった。

しかし、赤狩りやスタジオ・システムの崩壊で弱体化し、技術費用や人件費も高騰してしまったアメリカには、大作を制作する費用もスタッフも撮影スタジオも足りない。そこで、映画の制作拠点を海外に移すランナウェイ方式をとるようになった。中でもイタリアは好まれた。アメリカ国内よりもヨーロッパで制作するほうが低予算に抑えられる上、ローマには、ヨーロッパ最大級の撮影所、チネチッタがある。文化遺産が街に多く残っているイタリアは大規模なロケーション撮影が可能であり、神話や聖書などスペクタクル史劇の題材を十分に持っていて、かつてスペクタクル史劇大作の栄華を極めた歴史と伝統もある。このようにして、イタリアで数々のハリウッド史劇が制作されるようになり、『十戒』(1956)、『ベン・ハー』(1959)といった名作が生み出された。一方のイタリアも、このようなアメリカの影響もあり、歴史を題材に、文化遺産を撮影に使った史劇作品の制作に再び乗り出したのであった。

2. イタリア映画産業の復興

第二次世界大戦後の1940年代後半から1960年代にかけての時代は、長いイタリアの映画史にとっても大きな転機となった。

敗戦し、多くのものを失い、映画制作自体ままならないはずのイタリアは、すぐに映画産業を復興へ導いていった。なぜ大戦直後の短期間で成功を収めたのか。その大きなきっかけとなったのが、ネオレアリズモであった。ネオレアリズモとは、イタリアで、主に文学や映画において盛んになっていた「新しい現実」を芸術表現した潮流である。戦後にわかに強まったネオレアリズモは、イタリア国内に留まらず、アメリカなど世界の戦後映画の流れを大き

く変えた。その特徴としては、ロベルト・ロッセリーニの『無防備都市』(1945)に代表されるように、ドキュメンタリー要素が強く、社会問題や政治問題など現実的なテーマを取り扱ったものが多い。

敗戦して多くを失った自国の現状を目の当たりにして、映画制作者たちは、より身近に、より重く「現実」に目を向けた。それは本来の人々の姿をありのままに映像に映し出す原点回帰でもあり、新たな手法による新たな価値の創造でもあった。ネオレアリズモには、芸術を再生させ、新しい時代を自ら築いていこうとする映画制作者たちの、芸術家としての熱く強い意思が感じられる。

しかし、映画界に再生と転機をもたらしたネオレアリズモの潮流は1950年代初頭にはすっかり勢いをなくしてしまう。それでも、映画産業復興への流れと、原点を顧みるといふ方向性は変わらず、新たに戦後復興期を支える映画ジャンルが登場する。正確には、再来といふべきだろうか。代表的なものが、喜劇と、そして、歴史や神話が題材となったスペクタクル史劇であった。共に、初期の無声映画時代から存在するという古い伝統を持つ。とりわけ、アメリカの影響を受けて再び制作するようになったスペクタクル史劇は、異質な存在感を持ち、圧倒的に人気があった。

3. ワイドスクリーンを駆け巡るヒーロー列伝

イタリアのスペクタクル史劇大作といえば、豪華絢爛なセットに衣装、そして何より欠かせないのがワイドスクリーンを悠々と駆け巡る、いかにも屈強そうな怪力ヒーローたちであった。それは、無声映画時代の史劇大作から受け継がれている特徴なのだが、この時代の史劇大作では更に怪力ヒーローの筋肉美が強調されている。それもそのはず、実は、この時代の怪力ヒーローを演じていた俳優たちのほとんどが、本業はプロのボディービルダーだったのである。

1940年代に入った頃から、ボディービルディングが黄金期を迎えていた。史劇ブーム時、イタリアは、当時ボディービルディングが最も盛んだったア

メロから大量にボディービルダーを輸入して、史劇大作のヒーローに抜擢していた。中でも、圧倒的存在感を放っていたのが、ステイヴ・リーヴスだ。彼は、スペクタクル史劇ブームの火付け役となったピエトロ・フランチェシ監督の『ヘラクレス』(1958)で主演の怪力ヒーロー、ヘラクレスを務めた。数々の名だたるボディービルコンテストで優勝したリーヴスは、イタリア映画界からスカウトされて、1957年から1964年までの間、14本のイタリア史劇大作の主演を飾った。この頃、筋骨隆々な肉体だけが目立ち、顔立ちは美形とは言えないボディービルダー俳優が多かった。そんな中、リーヴスは肉体美だけでなく、さわやかで端正な顔立ちが観客の人気を集め、一躍、ハリウッドスターへと駆け上がった¹¹⁾。

リーヴスが主演した『ヘラクレス』は、イタリア映画初のシネマスコープ大作ということもあり、国内だけで制作費の3倍以上の興行収入を得るほどの成功を収めている¹²⁾。マリオ・バーヴァが撮影監督を務めたこの作品は、色彩感豊かで質の高い映像作品に仕上がった。幻想的な映像や、巨大なドラゴンと繰り広げる戦闘シーン、派手なアクションシーンを盛り込んだ迫力あるアドベンチャー映画として、子供から大人まで幅広い世代に親しまれた。ちなみに、マリオ・バーヴァは、続編の『ヘラクレス 魔界の死闘』では映画監督を務め、後にイタリアン・ホラーの巨匠として知られるようになる。

ヘラクレスの他にも、史劇作品のヒーローとして特に愛され、興行に大きな影響を与えたヒーローがいる。長年、イタリア製史劇大作の中で語り継がれ、受け継がれてきたヒーロー、マチステである。マチステは、歴史上実在する人物ではないし、神話や聖書に登場する英雄でもない。遡る無声映画時代の傑作、『カピリア』から誕生した、イタリア史劇大作唯一のオリジナルヒーローなのだ。彼が駆け巡る舞台は様々で、イタリアを離れて、エジプトやアフリカなど世界各国を舞台に暴れた。更に、マチステが持つキャラクターや、立ち向かう敵も他のヒーローに比べて多種多様であった。『マチステのお巡りさん』(1918)、『夢遊病者マチステ』(1918)、『マチステのサーカス』(1926)、『アルプスの案内人マチステ』(1926)、『マチステ対吸血鬼』(1961)、『マチ

ステ対首狩り族』(1962)など、そのユニークなタイトルだけを見ても、マチステのヒーローとしての多岐にわたる活躍ぶりが窺える。他にも、マチステが兄弟となって登場する作品や、ヘラクレスやサムソンといった聖書、神話ヒーローと夢の共演を果たした作品もある。

マチステは海外での知名度は低かったが、国内ではヘラクレスに負けず劣らず人気も興行も誇っていた。マチステシリーズは、1961年から1965年までに、ヘラクレスシリーズを上回る、20本が制作されたので、このことから、その人気ぶりが窺える¹³⁾。元々、マチステというのは、原点の映画『カピリア』ではヒーローではなかった。ヒーローであるフルヴィオという人物の従者として、作品中に登場していたのだ。だが、二番手であるはずのバルトロメオ・パガーノ演じるこのマチステは怪力の大男で、その活躍ぶりも含めてヒーローのフルヴィオを尻目に圧倒的存在感を放っていた。『カピリア』の後しばらく、バルトロメオ・パガーノ主演のマチステシリーズが公開され、人気を博した。こうして、マチステはイタリア史劇大作が誇るヒーローとして名を残していくこととなり、1960年代にも国民的怪力ヒーローとして人々を魅了したのである。まさに、イタリア史劇大作のシンボルのような存在だったのだ。

4. 史劇大作ブームの終焉

1960年代前半をピークに、アメリカとイタリアを中心に圧倒的人気を誇った史劇大作だったが、その栄光は長く続かない。1960年代に入っところから、アメリカ、イタリア共に西部劇の制作に力を入れるようになる。イタリア製西部劇は、日本でも「マカロニ・ウェスタン」の愛称で親しまれ、スペクタクル史劇に替わってたちまち観客の関心をひくようになった。史劇映画が衰退していくと、それまで史劇大作を制作していたスタッフや俳優たちもそのままマカロニ・ウェスタンの制作に力を入れるようになる。史劇大作の大人気スターとなったリーヴスも、マカロニ・ウェスタン作品に主演して新たなヒーローを演じた。しかし、西部劇のヒーローというのは、史劇大作の、激しいアクションを繰り広げる荒々しい剛力ヒーローとは真逆のタイプだ。ど

こか哀愁漂うような渋く威厳のある表情を持った、寡黙なヒーローというイメージがある。そもそも、筋骨隆々な肉体では、クールな西部劇ファッションは決まらない。そのため、強烈なインパクトのあった史劇大作時代の「裸の怪力ヒーロー」のイメージは拭えずに、あまり受け入れられないまま、結局リーヴスはすぐに俳優業を引退してしまった。その他のボディビルダー俳優たちも、ほとんどが同じような末路を辿る。

ブームが一過性のものであるということは、避けられない宿命である。目を向けるべきは、同じく10年と続かないブームであったマカロニ・ウェスタンや同時期のハリウッド史劇大作が現在でも根強く人気があるのに対し、イタリア製史劇大作が映画史から忘れ去られてしまったのは何故なのか、という点である。

この時代のイタリア史劇大作は、ハリウッド史劇大作の本格的な歴史映画とは違い、日本のウルトラマンや戦隊ヒーローものに近い。ヒーローがあらゆる敵をバタバタと倒し、世に平和と正義が戻るというわかりやすい勧善懲悪を体現したストーリーが主体だからである。ブーム初期のヘラクレスシリーズのような秀作もあるものの、敵が怪獣だったり、宇宙人だったり、なんでもありの子供だましのような設定の作品も多かった。同じような設定やストーリー展開というワンパターンはイタリア娯楽映画の特徴なのだが、特にこの時代の史劇大作の場合、ストーリーよりもセットの豪華さやエキストラの数が目立ち過ぎてしまっていた。更に、ヒーローも皆、元はただのボディビルダーであるため、演技力がなく、容姿も似ていた。その為、作品ごとの区別がつかず、すぐに人々の記憶から消される要因となってしまったのだ。

同じ娯楽映画のマカロニ・ウェスタンは、個性が光る作家性の高い作品や、映像的な実験に挑戦した作品、政治的・社会的メッセージの込められた作品も多い。そのため、いまだに人々の印象に残っていて評価も高い。何より、西部劇ヒーローが、銃を片手に立ち振る舞うその姿は渋くてカッコいい。ファッションに見ても、西部劇のウェスタン・ファッションは、現在でも人気

があることから、いまだ人々の興味をひいていることがわかる。

史劇大作のボディビルダーヒーローのように、アメリカ俳優を起用した映画制作の体制は、マカロニ・ウェスタンにも継がれていく。それは海外の映画市場を意識した画期的な戦略であった。しかし、その半面、戦後娯楽映画の全盛時代において、世界に通用するような自国のスターを生み出せなかったということでもあったのだ。そして、それはイタリアの娯楽映画そのものの衰退をも導いてしまったのである。

一方のアメリカでは、現在もスペクタクル史劇大作が制作されている。『グラディエーター』(2000)や『トロイ』(2003)、『ロビン・フッド』(2010)などが、その例である。イタリアも、ブーム終了後の1970年代にも、VFX技術を使った史劇大作を制作したが、もはや巨額の制作費を投じた本格的なハリウッド史劇大作には敵わず、以降、イタリアがスペクタクル史劇大作を制作することはなくなった。

IV. 史劇大作が映画産業に与えた活力

今では死滅してしまったイタリア製スペクタクル史劇が、映画史に残した功績とは何だろうか。まず、何よりの大きな功績は、アメリカのハリウッド製スペクタクル大作に多大な影響を与えたことであろう。今なお続くハリウッドのスペクタクル史劇映画制作の道筋を立てたのは、まぎれもなくイタリア映画の伝統芸、史劇大作である。「映画の父」であるアメリカのデイヴィッド・ウォーク・グリフィスよりも先に、『カピリア』のように斬新なカメラワークやモンタージュを用いた作品を制作していたことが、その事実を示している。

しかしながら、イタリアの無声映画時代の史劇大作が、ハリウッド製スペクタクル大作の原点となり、映画の芸術としての道を開拓するにあたって大いなる役割を担ったのに対して、1960年代に再び隆盛したそれは、B級娯楽映画の域を出ないまま映画史から消えていくこととなった。だが、それは商業

映画たる娯楽映画の最も重要な役割でもある。人々の興味をひいている時期に、できるだけ量産して興行利益を上げることこそが、大衆娯楽映画の最大の目的なのだ。そういった意味で、戦後の史劇大作は、娯楽映画としての役割を十分に果たしたと言える。

また、イタリア映画産業の転換期である1940年代後半から1960年代の間に登場して利益を上げたことにも大きな意義がある。第二次世界大戦後からのイタリア映画界は、大作主義と作家主義の極端な二面性によって成り立っていた。大作主義とは本稿で述べてきた史劇大作のような大衆娯楽映画を指し、作家主義とはネオレアリズモや、あるいはそこから派生したフェデリコ・フェリーニの『甘い生活』(1960)や、ルキーノ・ヴィスコンティの『山猫』(1963)などのように、難解なテーマや新たな映像表現に挑戦した斬新な作品群を指す。すなわち、利益追求と、文化創造という両極性を持っていた。その対極が互いに放つエネルギーによって戦後のイタリア映画界は大きな成長を遂げ、再び、映画大国としての貫禄を世界に知らしめたのだ。

敗戦後にも関わらず、ネオレアリズモの功績によって、イタリア映画産業は素早い復興を見せた。しかし、そこには娯楽が欠けていた。街の復興が進み、高度経済成長期に入ると、再び人々は娯楽を欲するようになる。そして、古き善きものを取り戻したいという思いも、その根底にはあっただろう。改めてスクリーンに映し出される、母国が長い歴史に守ってきた自然や、様々な歴史的建造物。そこで繰り広げられる、怪力ヒーローが民衆の敵を倒すという単純明快な勧善懲悪劇に、人々は新たな娯楽を見だし、活気を取り戻した。戦争、敗戦という苦難の時代を乗り越えてきたからこそ、重要なのは「誰でも気楽に楽しめる」という、その単純明快さだった。少々無理のある設定や展開でも、そこにユーモアがあったからこそ、子供も大人も、娯楽として楽しむことができたのだ。かつて無声映画時代のスペクタクル史劇が樹立した、映画の概念、「大衆娯楽性」。皆で笑い、皆で感嘆する、そんな映画館の空間ならではの観客の一体感を蘇らせた。また、壮大なスケールで描かれるスペクタクル史劇は、カラーやワイドスクリーンといった新たな技術を

存分に生かすことができた。そういった新たな技術の大いなる宣伝効果を持っていたことも、人々を引きつけた理由だろう。

戦後のイタリア映画というと、まず挙げられるタイトルは『無防備都市』や『甘い生活』、『山猫』などである。しかし、そのような洗練された名作の裏で、大衆娯楽的スペクタクル史劇映画の数々が圧倒的存在感を光らせ、利益をもたらしていたのは、決して否定できない歴史が物語る真実なのだ。

第二次世界大戦後のイタリア映画を語る上で欠かせないキーワードが「原点回帰」「再生」である。真逆の方向性に思える、人々の現実の姿をありのままに記録したネオレアリズモの作品群も、歴史や伝統芸を蘇らせた史劇大作の作品群も、根底に意味するものは「再生」だった。喪失や貧困や混乱に戸惑うイタリアの人々にとって、戦後10年ほどは、新しく創り出していく試行錯誤を重ねながら、自分たちの国の歴史、伝統、文化、芸術など長年見失ってきたものをゆっくりと取り戻していく時間となった。そこから、再生と創造の美德と能力を得たのである。

V. おわりに

スペクタクル史劇というのは、イタリアが生み出してきた数多くの映画ジャンルの中でも、おそらく極めて特異な作品群であろう。しかし、本稿であえてそのような特異な作品に触れることで、普段では知り得ない、ここには書ききれないほどの、多くの映画制作者たちの様々な試みや思いにも触れた。映画には、必ずそれぞれの役割というものがある。今日も制作されるハリウッド製スペクタクル歴史大作。イタリアがその原型を創り、映画芸術の原点となったことは、初めて知ることだった。B級怪力映画などと言われる1960年代の史劇大作も、娯楽映画として大きな役割を担っていたことがわかった。そして、そのどれもが、プロダクション、監督、スタッフ、出演者など多くの人々が関わって、それぞれの映画づくりに対する志を持って作り上げられた立派な作品であるのだと、改めて感じさせられた。

第二次世界大戦で負った国や人々の傷がまだ癒えていない時代に、改めて登場した壮快なスペクタクル史劇は、多くの人々に、世の中に、そして映画界に大きなエネルギーを吹き込んだ。ストーリーや設定が似たり寄ったりなどということは、関係なかったのだろう。それでも当時の人々は、同じ作品を何度も何度も観ていた。それは、娯楽を欲する人々が、単純に楽しめるスペクタクル史劇から爽快感を得るためであった。だが、それ以上に、繰り返し観ることは、自分たちの国やそこに築いてきた歴史、受け継がれてきた伝統がいかに素晴らしいものかを再認識する術だったのではないだろうか。それは、現代の私たちの観点では理解し難いことかもしれない。何故こんな馬鹿げた筋肉映画が流行していたのかと、多くの人がそう言うかもしれない。しかし、当時の人々には、その作品に共感するだけの理由があったのだ。逆を言えば、映画制作者たちにも、観客のためにそのような作品を量産する必然的理由があったということだ。現代を生きる私たちが、歴史や当時の時代背景も知らずに、その理由を無碍に否定することができるだろうか。

映画産業や人々の活気を取り戻したスペクタクル史劇の大きな活力を土台に、後に登場するマカロニ・ウェスタン、イタリアン・ホラーなどの新たな映画ジャンルが積み上がっている。そして、それはもちろん、現在のイタリアの映画産業にも続いているのだ。どれほど忘れ去られようとも、多くの映画制作者たちが、それぞれの思いと技術を持って、確かに積み重ねてきた重い土台が消えてしまうことはない。その重みこそが、誇るべき歴史と伝統の証なのであると、本稿を書き進める中で私はそう強く感じた。

注

- 1) グローネマイヤー [4] 33ページ参照。
- 2) グローネマイヤー [4] 34ページ参照。
- 3) グアッツォーニ及びその作品については、ブルネレッタ [1] 53—58ページ参照。
- 4) イタリア産マッスル史劇の全貌 <http://angeleyes.dee.cc/peplum/peplum.html>参照。
(2010年11月19日確認)

- 5) グローネマイヤー [4] 35ページ参照。
- 6) カレッチと、それによるクローズ・アップの効果については、サドゥール [5] 83ページ参照。
- 7) 二階堂 [2] 165ページ参照。
- 8) グローネマイヤー [4] 107ページ参照。
- 9) 赤狩りと、追放された関係者たちの記録については、スクラー [3] 176—211ページ、サドゥール [5] 306—307ページ参照。
- 10) この段落については、スクラー [3] 218—225ページ参照。
- 11) リーヴスについては、二階堂 [2] 12—13ページ参照。
- 12) ブルネレッタ [1] 241ページ参照。
- 13) 二階堂 [2] 52ページ参照。マチステについては、同52—53ページ、90—91ページ参照。

参考文献

- [1] ジャン・ピエロ・ブルネッタ (川本英明訳) 『イタリア映画史入門1905—2003』鳥影社, 2008年。
- [2] 二階堂卓也 『剣とサンダルの挽歌』洋泉社, 2010年。
- [3] ロバート・スクラー 『アメリカ映画の文化史』下, 講談社, 1995年。
- [4] アンドレア・グローネマイヤー (豊原正智, 犬伏雅一, 大橋勝訳) 『ワールド・シネマ・ヒストリー』晃洋書房, 2004年。
- [5] ジョージ・サドゥール (丸尾定訳) 『世界映画史』 I, みすず書房, 1980年。