

03

映画における音の空間

聴覚的空間性の技術的操作とその機能

Sound Space in Cinema

Technological controlling of auditory spatiality and its functions

映像メディア学科・教授

Department of Visual Media・Professor

佐近田 展康 Nobuyasu SAKONDA

はじめに

本稿は、日本学術振興会科学研究費：基盤研究(B)「映画における〈音〉の機能——その多角的分析と映像教育資源の開発」(課題番号 25284045、2013～2015年度)の助成を受けて行う研究の一環であり、現段階におけるその理論面での研究成果を整理し、特に、映画における「音の空間」について論じるものである。

最初に、同科研究費研究全体の概要を簡単に紹介しておきたい。この研究は、映画における「音」(声・音楽・物音・音響操作すべてを含む)について、過去の理論研究と映画作品事例の検証を通じて、それが果たしている「機能」を多角的に分析するものである。最終的な研究成果として、分析された音の機能が顕著に分かるシーン事例をシナリオ化し、音の機能の有無、さらには複数の解釈による音付けの例を比較対照できるオリジナルのビデオクリップ集を制作する。完成したビデオクリップ集は、理論的解説を付したうえで、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスの元で、インターネット上に無償公開することを企図している。これにより、映画研究においてつねに遅れが指摘されている音の問題について、実際に映像と音響を用いて議論することが可能になり、学術研究上の資料および映像教育資源としての高い利用価値が見込まれる。

本研究は、何らかの新規な理論的帰結を見いだすことを直接の目的にはしていないが、音の諸機能を体系的に分類・整理するというプロセスで、その「体系性」に関する理論的考察は必須となるだろう。筆者は、現時点までの研究において、映画における音の機能を大きく分けて四つの側面——観客主体の知覚構成機能、映画ディスコースにおける描写機能、空間構成機能、統辞法を含む時間構成機能——から検討できると考えている。

本稿はこの中でも特に「空間構成機能」にスポットを当てる。なぜなら後述するように、音は、映像とは根本的に異なる物理的特性ゆえに、つねに「空間」の問題を顕在化させ、その表現に対して際立った機能を果たしていると思われるからだ。

以上の観点から、まずトーキー映画黎明期の歴史的事実を振り返り、音の導入によって「空間」の問題が顕在化して行った経緯を整理する。その上で、これまでの映画研究における議論をふまえ、空間による「音」の分類図式を提起する。最後に、こうした「音の空間」を創出する映画制作上の技術的操作とその機能について考察したいと考える。

1 音の導入 — 「空間」問題の前景化

1927年、初のトーキー映画であるアラン・クロスランド監督『ジャズ・シンガー』が公開された。このときから映画は、声を含むあらゆる「音」を、自らの構成要素として、身体の一部として持つようになった。

本稿は、映画における「音の空間」に焦点を絞るが、なぜ特に「空間」が問題になるのかを理解するために、映画に音が導入された初期の時代へと遡行して、音をもたらした「空間」をめぐる混乱と収束の過程を素描しておきたい。

1.1 音の導入をめぐる映画小史

まず、映画史の基本的な事実を簡単に押さえておくことにしよう。

(1) サイレント映画は無音ではなかった

1895年12月28日、パリのグラン・カフェで、リュミエール兄弟が世界初となるシネマトグラフの興行を行ったときから、映画は無音ではなかった。一人のピアニストがスクリーンの傍らで音楽を生演奏していたからだ(シオン:150)。その後、サイレント映画の時代を通じて、スクリーンの前や袖に陣取った音楽家(ピアノのソロから大編成のオーケストラまで)、あるいは自動演奏機械(オルゴールや自動ピアノ)が、生演奏で映画を伴奏するのが慣例であった。その伴奏音楽は、シーンの雰囲気におおむね合致する既存曲をメドレーでつなぎ合わせたものであったり、当該作品のために作曲されたオリジナル音楽の場合もあった。ミシェル・シオンは、これらを総称して、歌劇、オペラ、パレエの伴奏音楽とのアナロジーで「オーケストラ・ピットの音楽」と呼ぶ(シオン:51)。オーケストラ・ピットとは、劇場でオーケストラの団員が入る窪んだ半地下の場所を指し、通常それは舞台(つまりスクリーン)の前面下方に設定されていた。

(2) サウンド映画とトーキー映画

こうした生演奏の音楽を録音し、フィルム of 映写と録音の再生を機械的に同期させたのが「サウンド映画」である。1926年8月、当時は中堅の制作会社だったワーナー・ブラザーズは、自ら開発を指揮したヴァイタフォン(Vitaphone)方式(映写機とレコード盤の再生を同期させた方式)による初のサウンド映画『ドン・ファン』を大々的に公開した。この作品は、完全にサイレント・スタイルの映画であったが、オーケストラによる伴奏音楽や銃声などいくつかの効果音の録音が、映像と同期して、オーケストラ・ピットに設置されたホーン型スピーカーから流された。

その公開に際して、アメリカ映画製作配給者協会のW・ヘイ

ズ会長が自身の声で挨拶する4分間のフィルム——実質的にはこれが最初の「トーキー」だったとさえ言える——も合わせて上映されている。そのなかで彼が高らかに謳い上げたのは、新時代の映像と「音楽」の一体化であり、映画俳優が自らの「声」でセリフを喋る可能性についてはひと言も触れていない。つまり、この段階で映画が「喋る」ようになるとは期待されていなかったのだ。

しかし、その翌年の1927年10月、唐突に映画は「喋る」ようになった。初のトーキー映画『ジャズ・シンガー』は、本編のほとんどが『ドン・ファン』と変わらぬ「サウンド映画」であったにも関わらず、そのほんの一部分で、主演のアル・ジョンソンが「喋った」ことで、世界初の「トーキー talkie」映画として歴史に名を刻むことになった。つまり、映画の物語世界に棲む登場人物が、たとえわずかな時間であっても自らの「声」で喋ったことが決定的に重要だったのだ。『ジャズ・シンガー』は興行的に大成功を納め、ワーナー社は矢継ぎ早にトーキー映画を制作・公開し、他社もそれに続いた。

(3) 歓待と拒絶

大衆の圧倒的な支持の一方で、映画制作者、俳優、評論家、研究者たちの中には、大きな躊躇、抵抗、反発、拒否、そして挙げ句の果てには憎悪を表明する者も少なくはなかった。

トーキー映画が「世界で最も古い芸術であるパントマイムを台無しにしている。沈黙の偉大な美を減ぼしている」として、チャールズ・チャップリンが1936年までトーキーを受け入れなかったのは有名な話である(オーモン他:51)。ビリー・ワイルダー『サンセット大通り』(1950)では、往年のサイレント時代の女優がトーキーに対するヒステリックな怒りをぶつけるシーンがある。「映画は死んでしまったわ、もう終わりよ……大きな口を開けてバカみたいに喋って、喋って、喋りまくるようになった」。

映画理論の研究者の間でも強い抵抗があった。セルゲイ・エイゼンシュテインは、サウンド映画を歓迎し、「垂直モンタージュ」という新しい概念を彼のモンタージュ理論のメニューに付け加えた。それは、ショットの映像とは異なる音を重ねることで、新たな意味作用を生み出す期待を込めたものであった。しかし彼は、その音に俳優が喋る声が含まれるとは夢にも思っていなかった。エイゼンシュテイン流のモンタージュ至上主義を称揚するペラ・バラージュも「サイレント映画の芸術は死滅した。……映画は全体として、再び撮影された演劇になった」と深く慨嘆する(バラージュ:281)。彼ら理論家は、映画が声なしで「語る」能力を持っている事実に「新しい言語」の到来を夢見ていた。サイレント映画の声の不在は、決して映画の不完全さを示すマークではなく、まさにその不在ゆえに「映像だけで語る」という映画の固有性が確立されたのである。遅れてやって来た声は、映画にとって二次的、付け足しであるだけでなく、暗に映

画そのものを破壊しかねない危険な「異物」として警戒された。ちなみにこの傾向は現在まで続き、映画研究において「音」の問題は不当に軽視され続けている。

声の導入は、制作現場にも大きな混乱と制約をもたらした。トーキー黎明期において、俳優は、感度が低くしかも設置型のマイクロフォンに近づいて喋ることを余儀なくされ、大仰な身振り、自由な演技は制限された。カメラはノイズ低減のために重い遮音ケース (blimp) に入れられて身動きを制限され、アングル変更やトラッキングも著しく制約を受けた。またサイレント時代の自由なカットも、セリフを喋るのにかかる実時間によって制約を受けてしまう。ボードウェルによれば、1917～1927年までのハリウッド製サイレント映画では1ショット当たりの平均持続時間が5～6秒の間であったのに対し、トーキー導入後の1928～1934年には平均11秒近くに延びている (Bordwell 1985:304)。要するに、映画制作全体がマイクロフォンという新たな装置の周りに、まさに縛り付けられてしまったのだ。

こうした時代の制約と混乱をコミカルに戯画化して描いたのが『雨に唄えば』(1952)である。作品中に出てくる映画撮影現場のシーンでは、撮影の主導権を握っているのは監督ではなくモニター室に陣取った音響技術者であり、俳優たちは互いの相手役ではなくセットに仕込まれたマイクロフォンに向かって演技することを強要される。他にも、悪声や詭りのきつい俳優が悲惨な憂き目に会ったり、俳優に求められる演技の質が様変わりしたことなど、トーキーの到来によって、映画がますます機械技術の厳格な支配下に置かれ、人間の方が右往左往する混乱ぶりが面白おかしく描かれている。

1.2 「空間」問題の前景化

音が導入されるやいなや、それはサイレント時代から映画にもともと潜在していた「空間」の問題を顕在化させた。といっても抽象的な理論の話ではなく、制作者にとっても観客にとっても極めて明白で、シンプルな問いの形で提示された。「この音はどこから聞こえるべきか?」「この音は誰が聞くのか?」という問い——しかし音が導入されるまで決して問われることがなかった問い——である。

長門洋平は、『ジャズ・シンガー』が画期的であったのは、「それが劇中人物が台詞を喋る最初の映画だったからではなく、映画というメディアの内部に『物語世界外』という次元をはじめ、決定的な形で導入したからである」と指摘している (長門:24)。

すでに述べた通り、映画はサイレント時代から生演奏の「オーケストラ・ピットの音楽」を伴っていた。「サウンド映画」が大々的に公開されて、生演奏が録音に置き換わっても、スピーカーはオーケストラ・ピットに配置され、映像の物語と、その「外側」の音楽という位置関係は、疑問なく維持できた

(Deforest:72)。しかし、登場人物が喋り出したとき、状況は変わった。ピットに配置されたスピーカーから音楽と声の両方を流してみると、人物の映像とその声が分離して、明らかに不自然だったからだ。しかしスピーカーの位置を変え、スクリーンから伴奏音楽が聞こえて来ることもまた同様に不自然だった。

リック・アルトマンによれば、トーキー映画が始まるやいなや、オーケストラ・ピットのスピーカーに第二のホーン・スピーカーが追加された。ピットのスピーカーが天井に向けて設置されたのに対し、第二のスピーカーはスクリーンの上部に観客に向けて設置された。そして、映画館の上映技師は、音楽のときはピットのスピーカー、セリフのときは第二のスピーカーへと出力先を手動で切り替えたという (Altman:47)。このエピソードが示すものは奥深い。それは、映画における「音の空間」について今日語られるべき殆どすべての問題群を直接、間接にあぶり出していると言っても過言ではないだろう。

本章で詳しく見るように、登場人物の声は「物語世界内」に帰属している。一方、伴奏音楽は、まさにスクリーンとピットの位置関係のように、物語世界内には帰属していない。それが証拠に、登場人物たちにはその音楽が聞こえない。つまり伴奏音楽は「物語世界外」に帰属しているのだ。

二つのスピーカーを切り替える試みは、セリフと音楽が同時に聞こえる映画表現を不可能にしたし、上映技師への過剰な負担のため、1930年の終わり頃には姿を消すことになった。代わって1931年にS・K・ウルフという技術者が「音はスクリーンから聞こえて来るのが望ましい。したがってホーン・スピーカーはスクリーンの背後に設置されるべきだ」と主張したことで、試行錯誤に終止符が打たれた (Altman:48)。

物語世界内／外という区分は、映画作品における物語論的な構造次元の区別である。しかし当時の技術者たちは、それを感覚的に「空間」の問題として理解し、映画館の空間のなかで、スクリーンとスピーカーの配置によって解決しようとした。音が導入されたことで、映画作品の空間／映画館の空間、物語世界内／外、スクリーンの内／外、そして観客が占めるべき位置、等々の「空間」上の問題が渾然一体となり、もつれた糸のようにからまり合った「問題系」として、一気に前景化したのだ。

1.3 聴覚遠近法をめぐる1930年代の議論

1927年に「声の導入」のインパクトを受けた映画は、その後1930年代を通じて、声と格闘し、声を咀嚼、吸収、消化するなかで自らを再編成するプロセスをたどる。クリスチャン・メッツは、映画記号学の開始を告げる重要な論文のなかで、次のように述べている。「映画が言葉を話すようになったのは、1930年ではなく1940年頃からであり、その時期になってようやく、映画は自らを変革して、すでに戸口に立っているのに足止め

されているような言葉を招き入れることにしたのである」(メッツ 1968:96)。

その自己変革のプロセスを生々しく伝えるエピソードのひとつが、1930年代に戦わされた「聴覚遠近法 acoustic perspective」をめぐる技術者たちの議論である。彼らの議論は、今日では追体験できない80年も前の体験感覚を証言してくれるだけでなく、映画における表象のリアリティ、映画的知覚の構成、映画固有の語り、観客の主体形成など、今日の映画研究にとっても極めて重要かつ奥深いテーマをめぐる試行錯誤の証言なのである。それゆえ、1980年代以降の映画理論研究において、アルトマン、ドーン、ボードウェル、バルトン、ラストラをはじめとする多数の論者が盛んにこれを取りあげるようになった。

この議論は、まず映像と音のスケールの整合性問題として開始された。映像は、ロングショットからクローズアップまで多彩なアングルを駆使して、さまざまな位置、距離関係から対象を「見る」ことを表現するが、これに音の大きさや遠近感に対応していないことが問題視された。簡単に言えば、カメラの目とマイクロフォンの耳が一致していないという問題だ。1930年当時のスタジオでは、多数のマイクロフォンをセットに配置したうえで、セリフの聞き取りやすさや良好な音質を優先し、モニター室にいる音響技術者が一番クリアに聞こえるようにミックスして録音していた。カメラの位置やアングルなど、映像に関することは一切おこまいなしにミックスされた声は、ショットサイズに関わらず、距離感を感じさせない「平板な声」だった。それはまるで「とても長く、しかもさまざまな方向に伸びる耳を5つも6つも持った」怪物のような人間が聞いている音に感じられた(Cass:325)。

「平板な声」の理由は、当時の音響技術者がどこから来たのかという問題に関連している。「不幸なことに映画産業に動員された音の専門家の大多数は、ラジオ産業から来た者だった」(Coffman:173)。じっさい、トーキー映画がスタートした頃の音響技術の花形はラジオと電話だった。どちらも通信事業であり、その使命は有意味な信号から可能な限りノイズを除去し、音声メッセージの「聞き取りやすさ intelligibility」を最大化することにあった。彼らは、マイクロフォンをできるかぎり話し手の口元に近づけ、あらゆる音を均等な音量レベルで録音する傾向を持っていた。

こうして「平板な声」に代わってリアルな聴覚遠近法を求め議論が沸き起こる。その中で最も影響力を持った人物が、J・P・マックスフィールド博士である。彼の主張はいたってシンプルなもの、マイクロフォンを1本だけ使い、それをカメラのすぐ側に設置し、リハーサルで適正な音量レベルを設定したら、本番中はその設定を触らない、という原則だ(Maxfield 1930:95)。彼は、まさに単眼の目とひとつの耳を持った「観察者」を

撮影現場の現実空間のなかで実体化しようとしたのである。

物理学理論に裏打ちされたマックスフィールドの主張は、技術者協会やその機関誌で大きな影響力を振るった。しかし、撮影現場は彼の主張を無視した。後に見るように、その理論は重大な欠陥を抱え、満足の行く録音結果をもたらさなかったからだ。現場では、目と耳を一致させる聴覚遠近法のリアリズムより、セリフの「聞き取りやすさ」を求める欲求の強さ、「声の優越」の原則が勝った。すでに1930年にマイクロフォン・ブームの生産が始まり、30年代後半には伸縮アームを搭載したアルミニウム製のモデルに改良され、スタジオに導入されて行った(Bordwell 1985:302)。当時のマイクはまだ軽量化の途上だったため、今日のように手持ちで釣り竿のように操るブームではなく、マイクをぶら下げたアームを頑丈な運搬台車から伸ばすタイプであった。しかしそれでも、ブームの導入は、それまで設置型マイクに縛り付けられていた俳優の動きやカメラワークに大きな自由を与え、つねにマイクを俳優に近づけ、等距離からの均質な声の録音を保証した。かつて怪物的だと思えた「平板な声」が、1930年代の議論と実践を通じて、ハリウッド映画の「規範」になったのだ(Altman:54)。

1.4 空間をめぐる映像と音の物理的異質性

このように、映画における音の導入が契機となり、とりわけ「空間」の問題が主題化され、混乱や錯綜を与えた。しかし、もう一歩踏み込んで、「空間」をめぐる映像と音響の物理的な異質性についても触れておく必要があるだろう。

映像は枠取られたスクリーンの二次元平面にのみ展開する。観客はそれを三次元空間として想像的に再構成する。あるいはアンドレ・バザンにならって、スクリーンを「世界に向かって開かれた窓」、あるいは物語世界の「出来事の一部しか知覚させないマスク」と呼んでもいいだろう(バザン:622、627)。映画の「画面」とは、サイレント/トーキーを問わず、このようなものだ。そして映画をめぐる言説は、つねにこの「画面」を出発点に展開され、そして最終的に「画面」に帰着する。

ところで、この画面が成立する物理的な基礎は、光の直進性に他ならない。映写機から放たれる光が直進するがゆえに、四角く区切られた光の明滅面が生じ、その反射光が観客に向かって直進するがゆえに、画面が現れるのだ。

しかしながら、音響はその物理的特性において「画面」とはまったく相容れない。ジャック・オーモンの指摘する通り、「画面」に相当する「音面」なる概念をわれわれが想像できないように、音をスクリーンの二次元平面に、フレームの内部に押し込めることは不可能なのだ(オーモン他:52)。音は、スピー

カーから放たれた瞬間に、映画館の三次元空間に拡散し、画面の平面的空間性に対して異種の空間性を衝突させる。メアリ・A・ドーンはこれを映画の「素材上の異種混成性」と呼び、トーキー以降の映画が抱え込むことになった危険な内的矛盾——したがって注意深く隠蔽されなければならない矛盾——として捉えているが、この矛盾が最も鮮明に現れるのは、他でもなく「空間」をめぐる両者の相違においてである（Doane 1980a : 54）。

しかし他方で、「空間」の主題化は、映画制作者があらためてそれを意識化し「音による空間演出」を積極的に模索する動因にもなった。音は、目に見えるものに付随する聴覚的属性として、単に映像に「付けられた」だけでなく、豊かな演出効果の可能性を秘めた特別な「機能」として捉えられるようになり、また実際に機能的に用いられるようになって行く。その音の機能のかかなりの部分が空間的指標の操作によることを、後に具体的な諸例によって示したい。

2 音で示される映画の「空間」

ここでは、従来の映画研究において議論されて来た「音の空間」について整理することにしたい。「空間 space」あるいは「空間性 spatiality」という語は、極めて曖昧かつ多義的な意味で用いられて来た。少なくとも、映画館の物理的空間、撮影現場の物理的空間、物語世界の想像的空間、そして映画という「語り」における構造的な次元の空間性が、すべて「空間」という一語によって指示されて来たように思える。本稿では、できるだけ混乱や曖昧さを排除しながら、議論を進めて行きたい。

2.1 映画館の空間／映画作品の空間

ドーンは「映画的状況においては、三つのタイプの空間が作動させられる」として、①物語世界の空間、②スクリーンの目に見える空間、③映画館ないし観客席の音響空間を区分する（ドーン 1980 : 316）。

なぜ「映画館の空間」を問題にしなければならないのか？すでに第1章で紹介したように、トーキー黎明期の混乱のなかでは、映画のセリフと伴奏音楽が帰属する物語構造上の次元の違いが、映画館のスクリーンとスピーカーの配置問題として現れた。これは映画の形式や内容が「映画館の空間」と分ち難く結びついていることのひとつの証左である。

しかし、ドーンの議論において最も重要なのは、物語映画

が、とりわけハリウッドの古典的な物語映画が、①の物語世界の空間のみを認め、②と③の空間を否認して、あたかも存在しないかのように隠蔽するイデオロギー傾向に導かれていると主張している点だ。

映画はひとつのイリュージョンである。観客は、それが技術的なイリュージョンであり「作りもの」であることを重々承知している。しかし、映画を観る観客は、いつしか物語に没頭し、映画館の椅子に縛り付けられている（いま-ここ）を忘れ、物語世界内の（いま-ここ）へとワーブする。この過程で、物語への没入を妨げるあらゆる要素——映画館という現実空間、スクリーンの限界、撮影・編集・上映にかかるすべての技術的痕跡——は透明でなければならない。これは「技術は、知覚できなければできないほど、成功している」という、より一般的な命題に包含される。ハリウッドの技術革新は、技術を高度化させることによって、技術の存在を透明にするという強迫的なイデオロギー的エートスに導かれて発展した。

第1章で紹介したトーキー黎明期のスピーカー配置をめぐる混乱は、結局のところ、スクリーンの背後に1台のスピーカーを「隠蔽」し、映像と音響の一体化を「偽装」することによって、一件落着した。以後、サラウンド・システムが標準化された現在に至ってもなお、映画の主要なセリフは音響透過型スクリーンの背後に設置されたスピーカー、とりわけセンター・スピーカーから聞こえるのが慣例となっている。これは、単に技術的な問題解決という意味に留まらず、「技術隠蔽のイデオロギー」という大きな文脈のなかで理解することができる。したがって、ドーンの指摘する「映画館の空間」は、隠蔽され否認されるべきものとして、つねに、映画言説の形式や内容に強い影響を与えて来たのである。

しかしながら、もちろん映画理論において最も中心的な議論の対象となるのが「映画作品の空間」であることは言うまでもない。以下、これについて概観しよう。

2.2 オンスクリーン／オフスクリーンの空間

この二項は最も早くから映画研究のなかで言及されて来た空間的区別である。「オンスクリーンの音」とは、音を発する源がスクリーン上に映像として見えている音を指す。他方、「オフスクリーンの音」は、音源がスクリーンの外側の空間にあって目に見えない音のことだ。ミシェル・シオンは、両者を「“イン”の音」、「フレーム外の音」と呼んで区別した（シオン : 32）。

サイレント時代において、映画はスクリーン上の「画面」においてのみ展開され、オフスクリーンの空間は示唆されるだけに留まった。しかし、音の導入により、オフスクリーンの空間は、音によって直接的に描写されるようになる。例としてすぐに想

起されるのは、蟬時雨や鳥の鳴声、雨の音、波の音、街路の交通ノイズなど、環境音やアンビエンスの音だろう。これらは、そのシーンの状況設定を記号的に描写すると同時に、スクリーンの限界を超えて物語世界の空間的広がり、地平の連続を指し示す。

オフスクリーンの音の極めて効果的かつ戦略的な使用例として、たびたび参照される作品が、ロベール・ブレソン『抵抗——死刑囚は逃げた』(1956)である。詳細な分析が、シオンおよびデヴィッド・ボードウェルらによってなされている(シオン:37、ボードウェル&トンプソン:358)。この作品の多くのシーンは、主人公が監禁されている収容所の独房という閉ざされた空間をめぐって展開されており、看守の不気味な足音、隣室の捕虜の安否を知らせるノック、収容所の外を自由に行き交う路面電車の音など、まさに主人公が「見ることのできない」対象をオフスクリーンの音によって巧みに描写している。

ちなみに、オフスクリーンの音はある種の危険も孕んでいる。先のドーンの議論に従うならば、スクリーンやスピーカー、それらを包含する映画館の空間は、観客に意識されてはならない。しかし、オフスクリーンの音は、スクリーンの「外側」を積極的に描写することで、かえってスクリーンの存在やその限界を意識させてしまう可能性があるのだ。映画の音響再生がステレオになり、サラウンド・システムになると、この問題が再燃した。ステレオによる忠実な空間定位のおかげで切り返しショットが空間の一貫性を混乱させたり、サラウンド・スピーカーの過剰な使用が逆にスクリーンを狭く感じさせたりする。シオンはこれを「舞台裏効果」と名付け、過剰なオフスクリーンの音によってスクリーンの外側、つまり舞台裏であるべきものが前景化してしまうことに警鐘を鳴らしている(シオン:79、89)

2.3 物語世界内／物語世界外の次元

これはダイアジェーシス／ノン・ダイアジェーシスという物語の構造的次元の区別である。

ダイアジェーシス(diegesis)という語は、「物語空間」「物語世界」「物語的現実」「物語世界内」などと訳されるが、もともとはアリストテレスの『詩学』から借用された用語であり、1953年にエティエンヌ・スーリオが映画用語として使用したのが始まりだと言われている(メッツ 1968:177, 190)。簡単に言えば、アリストテレス(およびプラトン)は「物語る」という言語活動において、語り手が物語世界の登場人物になりきって演じて語る叙法を「ミメシス」と呼び、それを演劇と関連付けた。その一方で語り手が物語世界に属さないで、あくまでも客観的に「詩人」あるいは「語り部」という資格で聞き手に対して語る叙法を「ディエ

ゲーシス」と呼んだ。ディエゲーシスの代表的芸術は文学であり、その「語り」の多様な可能性を最大限に展開させたのが「小説」という文学形式である(チャトマン:183)。

しかし、映画研究においてこの用語が生産的な意味を持つのは、映画が演劇に似ているのかそれとも小説に似ているのかという議論より、ノン・ダイアジェーシス(non-diegesis)の次元、つまり「非物語世界」あるいは「物語世界外」などと訳される次元を明示する点にある。

この「物語世界外の音」をシオンは「オフの音」と呼び、代表例としてナレーションの声(ヴォイス・オーバー)と映画音楽をあげる(シオン:33)。これらの音は、観客には聞こえているが、登場人物たちには聞こえない。つまり登場人物たちが帰属する物語世界とは異なった時空間(次元)に帰属している音だ。

まず、ヴォイス・オーバー(voice over)は、その名の通り、映像にかぶせられた声の総称であり、外国映画をローカライズする際の「吹き替え」や、フラッシュバックの声、口には出さない内言、心の声なども含まれる。しかし、ここで重要なのは、物語世界外から聞こえて来る姿なき声、いわゆる「ナレーション」の声としてのヴォイス・オーバーだ。

ナレーションの主体は、登場人物の誰かである場合もあれば、第三者の場合もある。ブレソンの『抵抗』では、独房に監禁され脱走を企てた主人公が自身の声で映像に注釈を付ける。この声は、物語が終わった事後の時空間から発せされており、声の主は事の顛末をすべて知っていて、観客の方も主人公が脱獄に成功して生き延びたことを暗黙のうちに察している。一方、ビリー・ワイルダー『サンセット大通り』(1950)のヴォイス・オーバーも物語の主人公の声であり、過去を回想する形で物語世界の時空間とは別の次元から語るのだが、主人公は映画の冒頭でプールに浮かぶ死体として提示され、彼が死に至った経緯が物語を構成する。映画の冒頭、ナレーションの声はこの死体を三人称で呼び、映画の終わりでは「私」と呼ぶ。つまりヴォイス・オーバーの声は、映画のはじめから死者の声だったのであり、この声は冥界の次元から聞こえていたのだ。

『偉大なるアンバーソン家の人々』(1942)では、登場人物ではなく、監督のオーソン・ウェルズ自身がナレーションを行っている。一般にヴォイス・オーバーの主体が登場人物である場合、彼／彼女は物語の役柄として知り得る範囲の情報しか持っていないと想定されるが、第三者が声の主体である場合、それは見えざる全知の語り手となる。ドーンは、ドキュメンタリー映画やニュース映画のヴォイス・オーバーが一般に男性の声であることを、知識の所有ならびにその信憑性に潜むジェンダー・イデオロギーと結びつけて議論している(ドーン 1980:319)。

このように、ナレーションによって示される物語世界外の時

空間は、いわば非時間の時間、非空間の空間である。それはどこにもない時空間であると同時に、〈いま-ここ〉の時空間でもあり得る。ナレーションの声は、まるで商品プレゼンテーションでスクリーンを指差し解説するプレゼンターのように、観客と同じ映画館の空間にいて、しかも観客に向かって語りかけているように感じられる。それゆえ『サンセット大通り』の死者の声は不気味であり続ける。つまり、ナレーションの声は、映画という「語り」の行為「そのものが肉声を獲得して顕在化したものであり、上映される〈いま〉＝映画を観る〈いま〉の中で、そのつど時間的に展開される声なのだ。これについては次章で再び触れることになるだろう。

さて、音楽についてはどうか。一般に「映画音楽」と称されるものは「ソースミュージック」と「アンダースコア」に大別される。前者は、映画の画面に音楽家が登場して生演奏したり、カーラジオやレコードプレイヤーなどの小道具から聞こえて来る「劇中音楽」であり、物語世界内に帰属し、登場人物たちに聞こえている音楽だ。一方、アンダースコアは、物語世界の「外側」から発せられる「伴奏音楽」で、登場人物たちには聞こえない想定になっている。それは文字通り、映画のシーンやシークエンスに「アンダーラインを引く」ように、登場人物の心情を描写し、アクションを強調し、物語の進行を説明したり暗示したりする。同時に、ショット群をシーンやシークエンスにまとめ、シーン同士やシークエンス間を滑らかに繋ぐ強力な時間構成機能、統辞的機能を発揮する。

多くの論者が指摘し、われわれも経験的に熟知している通り、音楽はソースミュージックからアンダースコアへ、物語世界内から物語世界外の次元へ、あるいはその逆へ、いとも簡単に連続的に移行できる。ジョージ・ルーカス『アメリカン・グラフィティ』(1973)では、カーラジオから聞こえる音楽(高域と低域が削られたラジオ的なトーン)が、アンダースコアの音楽(ハイファイなトーン)へと移行することで劇的な効果を生んでいる。デヴィッド・フィンチャー『セブン』(1995)の図書館のシーンでは、バッハの「G線上のアリア」が、最初はラジカセから再生されるソースミュージックとして、広い図書館建物に反響する深い残響(音の空間的指標)を伴っているが、次第に残響が除かれトーンもハイファイになり、アンダースコアの音楽へと移行する。そうなると同曲は、映画音楽が持つ魔法的な時間構成機能を遺憾なく発揮するようになる。このシークエンスでは、図書館と相棒の刑事自宅という異なった空間を往復する交替ショットを「同時」に起っている出来事として、そして夜から翌朝へと足早にジャンプするショット群を「一連」の出来事として、ひとまとまりの統辞的な単位へと組織化してしまうのである。

2.4 主観的／客観的な聴覚空間

映像に主観ショット、観点ショットと呼ばれるものがあるように、音についてもそれが特定の登場人物だけに聞こえている主観的な聴取空間を強調する演出がある。ボードウェルとトンプソンは、物語世界内の音をさらに区分して「内面的な音／外面的な音」に分ける。「内面的な音」とは特定の登場人物の主観的な聴覚だけに聞こえている音を指す。本稿ではより慣用的な用語として「主観的／客観的」という区分を用いたい。これは暗に聴覚空間と聴点の存在を指し示すゆえに「空間」の問題なのである。

ブレソンの『抵抗』では、収容所からの脱走を企てる主人公が、スプーンを使って独房のドア板を少しずつ削り、取り外そうとする。その際、削り落とした木屑を木の枝を使ってかき集めるとき小さな音が異常に大きな音量で表現されている。まさに「音のクローズアップ」と呼べる表現だ。観客はこれを「看守に気付かれないよう微細な音にも神経をとがらせている」描写として、主人公が主観的に聞いている音だと理解する。ナイト・シャマラン『ビレッジ』(2004)には、盲目の主人公がショッキングな知らせを受けて恋人の居場所を訪ねるシーンがある。ここでは、環境音が消失し、彼女の足音、杖の音、呼吸音などに異常に深いリバーブ(反響・残響)効果がかかり、恋人の身を案じるあまり我を失った主人公の主観的な聴覚世界が印象深く表現されている。

主観的な音／客観的な音の区分は、ありふれた電話による会話の慣例的な表現にも端的に現れている。映画において人物AとBの電話会話は、①人物Aの姿を映像で見せながら電話相手のBの声を聞かせる、②Aを見せながらBの声を聞かせない、③AとBの喋っている姿をカットバックで見せる、のいずれかで表現される。1929年に公開されたルーベン・マムーリアンの『喝采』では、すでに以上三つの手法すべてが使われているのだから、この慣習の歴史は長い。

本来、電話相手Bの声は、Aにしか聞こえないはずだ。そのシーンにおける客観的な音のリアリズムに従えば、②か③の表現が最も自然であろう。しかし、多くの場合、映画は①のように表現する。しかもその際、Bの声は、Aの声やAがいる部屋の環境音に重ねられてミックスされる。つまり主観的な音と客観的な音を混在させているのだ。この混在からBの声を識別する手掛かりが、高域と低域をフィルターで削られた、いわゆる「電話音声のトーン」である。

主観的な音／客観的な音の区分は、おのずと聴点の問題にわれわれを導く。電話の例①では主観的／客観的な聴点が同時に混在している。前章で見た1930年代の聴覚遠近法の議論では、カメラの側にマイクロフォンを設置することで、映画の視点と聴点は一致しなければならないと主張された。しか

し、その後の映画実践では、両者は切り離される。もし視点と聴点が一致しなければならないのであれば、およそ主観的な音はつねに主観ショットとともに提示しなければならない。そうならば電話会話の表現すらままたなくなるだろう。ここに挙げた主観的な音の例は、いずれも視点が別に設定されているゆえに、映像との関連で機能するのだ。

2.5 空間による音の分類図式

以上説明して来た映画における「空間による音の分類」を図式化したのが図1である。映画の音はこれらのいずれかに帰属することによって、同時にその空間の存在を観客に指し示す。したがって、この図は「音によって示される映画空間の分類図式」とも捉えることができる。

映画作品の空間		オンスクリーンの音	オフスクリーンの音
物語世界内の音	客観的な音	A1	B1
	主観的な音	A2	B2
物語世界外の音		D	C

図1：空間による音の分類図式

A1の領域に属する音は、音源の映像が観客に見える音であり、主要なセリフの声やアクションに従う物音のほとんどがこれに該当するだろう。

A2は音源が見えていながら主観化されている音であり、『抵抗』の木屑を集める微細な音のクローズアップや、『ビレッジ』の深いリバーブがかかった足音や杖の音がその好例だろう。

B1に入る音の代表は、目には見えない環境音やアンビエンスである。また『抵抗』の看守の靴音や、ロバート・アルドリッチ『キッドで殺せ』(1955)の影の声のように、あえて音源を見せないことで不気味な効果を発揮する例は、サスペンスやホラー映画でも多数散見される。

B2の音は、B1の音が主観化されているものだが、映像の手掛かりがないだけに、その境界は曖昧である。『抵抗』で、主人公が独房の中で聞く看守の靴音は、客観的な音とも主観的な音とも解釈できる。これに対し、客観／主観の差異を、異常な音量の増大やエフェクトの過度な使用など、極端な音響操作によって明確に識別させる場合もある。『ゴッド・ファーザー』

(1972)の中で、マイケルが敵対するマフィアのボスを撃ち殺すシーンはその例だ。このシーンでは、列車の通過音が効果的に使用されている。はじめのうち列車の通過音は、遠くに聞こえるオフスクリーンの環境音で、事件現場となるレストランが線路の近くにあることを状況描写している(B1)。しかし、殺害の瞬間が迫って来るにつれ、その音は、頻繁に聞こえるようになり、どんどん音量を増し、直前には大音響へとクレッシェンドする。これはマイケルの高まる緊張に呼応する主観的な音(B2)であるとともに、ホラー映画で多用される伴奏音楽のクレッシェンド(C)にも似たサスペンス効果をシーンに与えている。

Cに入る音の代表は、すでに詳しく述べたナレーションの声とアンダースコアの音楽である。ソースミュージックからアンダースコアへの移行は、AあるいはBからCへの移行として理解できよう。

さて、Dの領域については少し議論が必要だ。「耳に聞こえ、その発生源がスクリーン上で目に見えていながら、なおかつ物語世界内に帰属しない」という奇妙な音である。具体的な事例をあげることの困難さにより、これまで映画研究では空白のゾーンとされて来た。シオンはDの領域を外し、ABCだけで音の空間を三分割する有名な図式——“イン”の音、フレーム外の音、オフの音——を提示している(シオン:35)。

しかしながら、現代のハリウッド製テレビドラマなどを見ると、このDの領域の音がハッキリと表現されているように思われる。それは「視覚効果の効果音」と呼ぶのが適当な音である。恐らくはテレビCMやバラエティ番組、ミュージックビデオ等の影響であろうか、カットをあえて強調する効果音を入れたり、カメラの移動、パンニング、ズーム、そしてホワイトアウト、フェード、ディゾルブ、ワイプなどのトランジションに、あからさまに効果音を多用する映像を今日頻繁に見かける。例えば、科学犯罪捜査官を主人公にしたテレビドラマ『CSI:科学捜査班』(2000-)や『CSI:ニューヨーク』(2004-)シリーズがそうである。またBBCが製作した『シャーロック』(2010-)にも同様の表現が多数うかがえる。

ただし、作品の全体がそのように作られているわけではなく、ある特徴的なシークエンスに集中して「視覚効果の効果音」が見られる。具体的に言えば、被害者の死体や証拠物件にハイテクな手法でアプローチしながら死因や犯人を究明して行くシークエンスや、犯行当時の様子を科学的に推理するフラッシュバック的なシークエンスである。つまりストーリーというよりは、技術的なプロセス、論理的思考のプロセス自体を描くシークエンスと言える。使われる効果音は言葉で表現し難い抽象的、機械的なサウンドがほとんどだ。

2.1で書いたとおり、ハリウッドの古典的映画を貫通する技術隠蔽イデオロギーは、物語の自然な流れを妨げるあらゆる技術的痕跡を、強迫的なまでに消去しようとして来た。このため

カメラや編集作業の存在を観客に意識させないよう、細心の注意が払われて来たはずだ。これらはみな、物語世界外からの視覚操作に他ならない。しかし、いまやそれが音によってあえて強調されているのだ。

こうした今日的な表現がいつ頃生まれ、テレビドラマだけでなく映画作品にも波及しているのか、これ以上のことは言えないが、少なくとも映画のトレーラー等ではすでに頻繁に用いられている手法である。今後、詳細な分析が必要である。

3 音の空間的操作とその機能

音はつねに何らかの空間のなかで響き、その空間の特性を指し示す。同じ靴の足音であっても、屋外の公園、石造りのカテドラル、木造の狭い書斎では、まったく異なった響きとして聞こえるだろう。映画の音は、音源となる映像を描写すると同時に、つねにそれが鳴っている空間の特性も描写する。足音は歩く人物と、歩いている空間の両方を同時に描写する。

現実の体験において、音を「原音」とその「空間的指標」に分離することはできない。しかし理論的、技術的には両者を分離することが通例だ。音響技術に少しでも触れたことのある人間なら、スタジオの防音ブースで録音された音を「原音」とし、エフェクト処理によってそれに「空間的指標」を与える音作りのイメージを明確に持っているだろう。

「空間的指標」とここで呼ぶものは、対象となる音の相対的音量、トーン(音質)、リバーブ(反響・残響)成分に分解できる。同時にこれらの操作は、ミキサーのフェーダー、イコライザー、リバーブという音響機器として技術化されている。ある室内で二人の人物が会話しているとしよう。空間的リアリズムに従えば、遠くに位置する人物と近くに位置する人物では、声の音量に差異があるだろう。一人が喋っている途中で方向を変えて背を向ければ、回折現象により声のトーンも変わるはずだ。そして二人の声は室内に反響し同種のリバーブを伴うが、人物の位置関係によってリバーブ成分の量は異なるであろう。

映画の音響技術者は、こうした音の空間的指標を技術的にシミュレートし、音を「空間化」する。もし声のアフレコで録音されたものであれば、すべての空間的指標は技術的に作り出されなければならない。この操作には、想定される空間のスケールと材質、その中で音源が占める位置と方向、仮想的な耳の占める位置と方向が、暗黙のうちに構造化されている。音響技術者は、音を空間化する作業を通じて、空間そのものを構築しているのである。

ここで、同時録音された音とポストプロダクション段階で作られた音とを過度に差別化する必要はない。たしかに同時録音

は、撮影現場の現実音とその場の空間的指標とともに録音する。しかし、実際の制作プロセスにおいては、同時録音された音をそのまま使うことは稀で、丁寧にノイズを除去し、さまざまなエフェクト処理をほどこし、別に録音した音とミックスし馴染ませる綿密な作業が行われるのが普通だからだ。

さて、こうした音の空間的指標の操作が、どのような「機能」を目指して動機付けられているのかを論じよう。すでに前章で映画における音の空間のさまざまな区分を見て来た。それをふまえて、今度は「機能」の観点から問題を整理したい。

3.1 「映画的知覚」を構成する機能

空間的指標の技術的操作において、参照される規準とは何だろう？ 監督や音響技術者は、どんな空間モデルに基づいて映画の音の良し悪しを判断しているのだろうか。

1930年代のマックスフィールドたちは、客観的な物理空間モデルを規準とした。セットの内部にひとつの観点(カメラ)／聴点(マイクロフォン)を位置づけ、両者の配置を客観的に一致させることで、そこから聞こえる音響空間をありのまま記録することが、映画のリアリティをもたらすのだと考えた。

しかしこの考え方はいささか素朴に過ぎた。なぜなら、われわれが日常的に体験する世界は、つねに「知覚された世界」であり、それは「ありのままの記録」ではなく、つねに「構成」されていることを考慮していないからだ。音響心理学でよく知られた「カクテルパーティー効果」のように、われわれの耳は、騒がしいパーティーの席上でも特定の人物の会話を聞き取ることができる。聴覚は入力される感覚刺激を無差別に受け入れているわけではなく、無意識のうちに注意が向けられた音だけを聞き、それ以外をノイズとしてカットしたり背景化する選択的機能を備えている。つまり、日常的な聴覚は、志向性による「選択」と「階層化」によって組織化され、フッサー現象学的な意味で、つねに「構成」されているのだ。

もし、音のリアリティの規準を、科学の目から見た客観的な物理現象はなく、観客の日常的な「知覚」に求めるならば、映画は、このような「構成された知覚」をモデルに聴覚世界を技術的にシミュレーションしなければならない。なぜならマイクロフォンや音響機器は、自動的に対象を選択したり階層化してはくれないからだ。このために制作者は、まずそのショットで聞こえるべき音を慎重に選択し、注意の焦点化による音のヒエラルキーをマイキングやミキシングで模倣し、空間的指標の操作を通じて、すべての音をひとつの空間内に矛盾なく位置づけるように「構成 construct」するのである。これが「映画的知覚」の技術的シミュレーションに他ならない。映画において「すべてのリアリティは構成されたリアリティである」(Lastra:85)とジェーム

ス・ラストラが指摘するように、映画を見る観客が「自然」だと感じる(したがって意識されない)「リアリティ」は、こうした知覚レベルの技術的構成のうえにはじめて成立するのだ。これがあらゆる物語的演出に先立って確保されるべき映画体験の零度である。

3.2 空間的コンティニュイティの機能

映画の固有性、あるいは根源的な宿命は、映像がフレームによって四角く区切られ、ショットの連鎖によって構成されているという基本的な前提にある。フレームの「限界」とショットの「断絶」こそが、映画に固有な技法(フィルミックなもの)を生み出し、映画そのものを成立させて来た原動力である。ここで言う「フィルミックなもの」とは、カメラワーク、モンタージュ等の技術的操作で「語る」という映画固有の技法の総称である。しかし、「フレームで(切り)取る」、「フィルムを(切り)貼りする」という言葉に象徴的に示される通り、それは「切断」を本質としており、つねに現実世界の「連続」と対峙して来た。

映画理論研究の定説を振り返るならば、「切断/連続」をめぐる二つの規範的立場がただちに想起される。ひとつは、エイゼンシュテインのモンタージュ至上主義に代表されるように、「切断」を積極的に前面化し、モンタージュを駆使することで、あえて対立、不連続、ショックを引き起こし、ショットとショットの間に目に見えるものを超えた意味作用を創発させようとする立場だ。もうひとつは、アンドレ・バザンのリアリズムに代表されるように、ワンショット＝ワンシークエンスの長廻しやディープ・フォーカスのワイドな画面構成によって出来る限り切断を遠ざけ、日常の現実体験の「連続性」へと映画体験を近づけようとする立場である。

その一方でハリウッド映画は、観客の物語体験を混乱なく誘導する目的で「フィルミックなもの」に徹底的に依存しながらも、その技術的(つまり人為的)痕跡を映画から消去しようとする特殊なエートスにより発展を遂げた。多彩なカメラアングル、ショットサイズの変化は、観客に観るべきものを示し、物語の理解に導いて行くのに不可欠だ。しかし他方で、ショットの頻繁な断絶は、時空間の混乱をもたらす危険、そして編集という「フィルミックなもの」を観客に意識させてしまう危険をつねに含んでいる。もし危険回避に失敗すれば、観客は違和感とともに混乱し、ストーリーの理解と没入を妨げられ、ひいては映画を空々しい作り物だと感じてしまうだろう。

サイレント時代を通じてハリウッドは、視線つなぎ、アクションつなぎなど、ショット断片の連鎖を、滑らかな連続として知覚させる編集のコードを確立して行った。これが「コンティニュイティ(連続性)」の原則である。その集大成を示す作品が、D・W・グリフィス『国民の創成』(1915)だとされて来た。コンティニュイティとは物語世界の時空間の連続性である。言い換えればこれ

は、映画の知覚の時間的/空間的な連続性、同一性に他ならない。音は、映像以上に、このコンティニュイティの強力な武器として機能する。近年の映画は、音によってしっかりと保証された知覚の時間的/空間的コンティニュイティを足場として、思う存分、自由な映像の冒険を展開していると言っても過言ではないだろう。

以下、空間的コンティニュイティに対する音の機能に焦点を当てながら、具体的な音響操作との関連について見て行くことにする。

物語世界内の「オフスクリーンの音」は、フレームの限界を超えて見えない範囲まで物語世界の空間的な広がりや描写する最も一般的な方法である。蝉時雨や鳥の鳴声、雨の音、波の音、街路の交通ノイズなどいわゆる環境音やアンビエンスと呼ばれる効果音はその典型的な例だ。これらの音は意図的に編集段階でサウンドトラックに追加され、複数のショットをまたいでシーンの状況設定を描写する記号となることが多い。

しかし、はっきりと「何々の音」と名指すことが困難なノイズもある。一般に「ルームトーン」と呼ばれる殆ど意識されることのないノイズは、空調装置や照明器具などが発する些細な持続的ノイズであったり、何の音なのか、どこから聞こえて来るのか識別不可能な定在的なノイズの集合体で構成されている。じっさい無響室でもない限り無音の空間というものは存在しない。どのような空間であれ、何らかの微細なノイズが背景的に持続しているのが自然なのだ。ドーンは次のように指摘する。「無音は連続的な流れの中断を意味するので、サウンドトラック制作の大きなタブーとなって来た。効果音も音楽もセリフもない場合であっても、すくなくとも、ルームトーンや環境音はなくてはならない」(Doane1980a:57)。

加えて、特定のシーンで聞こえるすべての音に共通した「響きの一貫性」も、ある意味で、ひとつの「ルームトーン」を構成する。屋外であれ屋内であれ、そのシーンで想定されている空間は、必ず固有の反響特性を持つと期待されている。それゆえ、そのシーンが複数のショットに分割されても、そこで発せられる声や物音はすべて同じ空間的指標を共有しているはずで、それを手掛かりに観客はシーンの連続性と同一性を認知する。

このようにオフスクリーンの音は、フレームの限界を超え、ショットの断絶をまたいで、ひとつのシーンに空間的連続性と同一性を与える。当然ながら、カットの瞬間にノイズが発生したり、音の連続が寸断されることは許されない。環境音や音楽がショットごとに不連続になれば、それは単純に観客を混乱させるか、あるいはジャンプカットとして別の意味を発生させてしまうだろう。

カットをまたいで連続するオフスクリーンの音の機能は、オンスクリーンの音にも適用される。典型的な例がダイアログ・オーバーラップという手法だ。例えば人物AとBの会話シーンで

あれば、Aが喋っているときはAの姿を見せ、Bが喋りはじめるとショットをBに切り返す。つまり話者の映像とセリフの音声を一致させるのが素直な方法だろう。しかし、ダイアログ・オーバーラップは、意図的にこの一致から逸脱し、Aが喋っている途中でBに切り返す。その機能は、会話の聞き手の表情へと観客の注意を誘導することで映画の語りを重層化することと、そして、ショットの変化から注意をそらし、カットを滑らかにつなぎ、コンティニュイティを強固にすることである(ボードウェル&トンプソン:337)。

物語世界内の「オフスクリーンの音」は、スクリーンの見える範囲を超えて想像的に広がる空間を、つまりは映画の知覚の「地平」を聴覚的に現前させる。同時に、不連続なショットの転換、すなわち跳躍する視点の移動に対して、安定し連続した聴覚的な基盤を提供し、シーン空間の連続性と同一性を保証するのである。

「われわれの身体は音という錨によってしっかり固定されている。視覚の同一性の基礎を与え、視野を正当化し、それを可能にしてくれるのは、音なのだ」(Altman:62)。

3.3 空間分節／創出の機能

第2章で見たように、映画の音は、オンスクリーン／オフスクリーン、物語世界内／外、主観的／客観的聴覚などの空間の区分によって分類される。このような空間区分は「映画」という言説に可能性として潜在していたものだ。映画の音はいずれかの空間に帰属する。しかし、単に「帰属」するだけでなく、こうした空間そのものの存在を観客に対し顕在化させ「現前」させる。つまり音は、みずから特定の空間に帰属することを通じて、その空間を知覚レベルで積極的に「分節」し「創出」する機能を有しているのだ。じっさい、こうした空間表現を映画が知るようになったのは、音の導入によってである。

音による空間の分節／創出の最も一般的な方法は、映像との関連における音の空間的指標の操作である。聞こえて来る音楽が、物語世界内のソースミュージックなのか、物語世界外のアンダースコアなのかを識別する音響的な手掛かりは、前者であれば音楽は空間化されており、後者はされていないという慣例に基づいている。例えば、ラジオから聞こえて来る設定であれば、音楽は、高域と低域を削った独特のラジオ・トーンにフィルター処理され、ラジオという物語世界内の実在に繋留される。そして、ラジオが置かれた部屋に相応しいリバーブ——その部屋で発せられる他の声や物音と共通した空間的指標——を加えられて、空間化されているだろう。その後もし、音楽がハイファイな音質になり、リバーブを伴わなくなったとしたら、われわれは音楽が物語世界外のアンダースコアへと移行したの

だと理解する。こうして「物語世界内／外」の次元が知覚的に分節されるのだ。

あるいは別のシーンで、主人公がショッキングな事実を知った瞬間に、忘我の表情がクローズアップされ、周囲の環境音に極端に深いリバーブがかかったとしたら、われわれはその音響を「ショックを受けて我を失った主人公の主観的な聴覚世界」だと理解するだろう。現実世界が遠のき、そこから隔絶されて、ひとり内的世界の淵に突き落とされた心理状態を、それは描写している。また、フラッシュバックの音にも過度なリバーブやエコーがかかることが多い。一方、心の声、内的独白となると、逆にまったくリバーブを抹消されることが多い。

こうした空間的指標の操作が、われわれの現実体験に整合しているかどうかは問題ではない。これらは、長い映画実践のなかで生み出され、感覚的に「それらしい」と判断され、繰り返し用いられることで慣習化した技法である。それゆえ例外的表現もつねに存在する。

重要なのは「リバーブをどれくらい深くかければ音が主観的になるのか」という問題ではなく、直前まで保たれていた映像と音響の空間的整合性が失われたという「変化」や「差異」の認知である。この差異ゆえに映像に見える空間とは別に「もうひとつの空間」が分節されたことが示唆されるのだ。過度に深いリバーブあるいはリバーブの抹消は「空間の差異化」のマークに他ならない。

この差異化のマークとして、筆者は「ドライ／ウェット／オーバー」——という三つの技術的指標のレベルを提起したい。

ドライ／ウェットは、エフェクターなどの音響機器やソフトウェアで馴染みの深い用語だ。何らかの音のエフェクト処理において、入力される原音そのままの成分をドライと呼び、エフェクト処理された成分をウェットと呼ぶのが正しい用語法である。例えば、リバーブ・エフェクターの場合、ドライ(原音成分)／ウェット(反響・残響成分)のミックスバランスをとることで、想定される空間の大きさや材質そして音源からの距離に応じた空間残響をシミュレートする。しかし、この用語の派生として、エフェクトのまったくかかっていない音を「ドライな音」、適度にかかった音を「ウェットな音」と呼ぶことがある。本稿ではこれに加えて、過度にエフェクトをかけ過ぎて自然ではなくなった音を「オーバー」と形容したい。

ドライ／ウェット／オーバーはあくまでも相対的でしかも感覚的な区分であり、客観的な基準があるわけではない。さらに、適度、過度、自然といった言葉も極めて主観的で曖昧である。しかし重要なのは、監督や音響技術者がこうした技術的指標の少なくとも三つのレベルを感覚的に区分し、意図的に使い分けて来たという事実である。それゆえ観客が意識することなく聞いている音の基準状態をウェットと呼び、その基準状態から逸脱し、差異化された状態をドライ、オーバーと呼んで

区別することは、彼らの実践感覚に即していると思われる。

また、ドライ／ウェット／オーバーは、音響技術者たちが感覚的にデッド／ライブ／ドラマティックと形容して来た音の様態にも呼応する。すなわち、リバーブのない「ドライ」な音は「デッド」であり(死んでいる)、適度なリバーブを伴う「ウェット」な音は「ライブ」である(生き生きしている)。そして「オーバー」な使い方は多分に「ドラマティック」(演出的)なのだ。つまり、これら技術的な用語は、暗に価値づけられているのだ。

現実世界の音は、つねにある特定の空間のなかで響き、必ず空間的指標を伴っている。映画はその知覚をシミュレーションしようとする。つまり映画における音の基本は、大なり小なり「ウェット」だと言える。ウェットな音とは、「エフェクトによって強調された効果音」という積極的な意味ではなく、日常的知覚に準拠した「自然」な音体験のシミュレーションなのである(3.1参照)。

したがって、ウェットな音は観客に意識されることはなく、音は映像の属性として、ただ映像と一体化するだけである。しかし、音響操作をドライやオーバーにし、あえて不整合な状態を作り出すこともできる。「自然さ」の閾値を突破した不整合が感知されたとき、観客は、「作者」の意図を読み取ろうとする。目に見える映像、物語の文脈、過去の慣習などを手掛かりにして、瞬時にその不整合を解釈しようとする。このダイナミズムのなかで、映画的知覚のなかに新たな空間が分節され、観客はそれを物語世界外の次元や主観的聴覚世界などに位置づけるのだ。

前章で提示した空間による音の分類図表に、これらの技術的操作のレベルを追加すると次の図2になる。

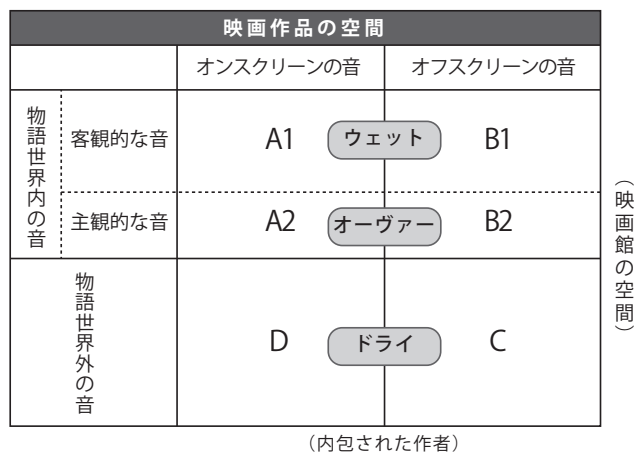


図2：空間による音の分類と技術的操作

同時に忘れてならないのは、多くの映画作家が、こうした空間的指標をあえて「非-常套的」な方法で操作することによって、この図表の区分を曖昧にし、異化し、脱構築し、そこから

豊かな表現性を引き出して来たことだ。誌面の都合上、詳述することができないが、ジャック・タチ、ロバート・アルトマン、ジャン=リュック・ゴダール、アラン・レネなど多数の作家が極めて個性的な音響空間を構築して来た。本稿が論じている「音の空間」は、ある意味で慣習化され、今日ではクリシェと化した常套的表現である。それは数多くの過去の映画を理解する助けとなるが、創造という観点に立てば、引き続き保守すべき規範とは限らず、進んで乗り越えるべきハードルとも考えることができる。

3.4 「平板な声」空間の機能

ウェットな音を基準にした聴覚表象システムに、つねに対立して来たのが「声の特権性」である。声は映画的知覚のヒエラルキーにおいてつねに最上位を占め、いったん登場人物が話しはじめると、音楽も物音も音量を下げて脇役や背景に回るのがミキシングの常道である。さらに映画では、電話の相手の声、窓越しの会話、遠くを走る車の車内での会話まで聞こえるというような「あり得ない」表現であっても、何ら違和感なく許容されて来たのだ。聴覚表象システムをシンプルな原理で組織化しようとしても、いつも必ず「声」だけが例外となり、システムの首尾一貫性に不純な妥協を強いるのである。こうして映画的知覚における聴覚遠近法の「リアリズム」と、言葉としての声の「聞き取りやすさ」という二つの相反する価値基準の綱引きの中で、「声だけ」が独自の空間的位置を占めることが許されるようになった。

1930年代のマイクロフォン・ブームの導入はカメラとマイクロフォンを引き離し(すなわち目と耳を引き離し)、離れたロングショットであれ接近したアップショットであれ、つねに俳優とマイクの距離を一定に保つハリウッドのスタイルを確立させた。その結果、ハリウッド映画のいわゆる「平板な声」、空間的指標を最小化した「クローズアップの声」が生まれ、それが徐々に規範化されるようになったのである。

ここまで音の空間問題を論じて来たわれわれにとって、空間的指標を最小化すること(ウェットからドライへ接近すること)が何を意味するのか理解するのは難しくはないだろう。それは、結果的に、声を「物語世界内」から遊離させ、「物語世界外」の次元へと接近させるということなのだ。なぜなら空間的指標こそが音源を物語世界内の空間につなぎ止める錨だからだ。

ところで、物語世界外に帰属する声の代表例といえば、ナレーションのヴォイス・オーバーだった。ナレーションの声は、物語世界の登場人物たちではなく、映画の「聴き手」に対して向けられている。とりあえずこの「聴き手」を「観客」と見なすとすれば、ナレーションの声は、物語世界外の次元からリバーブのないドライな声(=非空間的な声)で観客に向かって物語世界

内の出来事を説明しているのだ。

1930年代の聴覚遠近法論争は、暗黙のうちに、ひとりの透明な「観察者」を前提としていた。この観察者は物語世界の住民に気付かれることなく物語世界内に侵入し、観客に代わって物語世界の出来事を見聞きし経験してくれるエージェントである。観客はこの見えざる観察者に自身を同一化させることで、まるで自分がそこにいるかのように、ありありと物語世界を経験できる。

しかし、この「観察者」モデルの同一性を破壊した結果生まれたのが、リバーブの少ない「平板な声」が語りかける「聴き手」のモデルである。アルトマンは次のように述べている。「リバーブのない音とは何か？一方でそれは、私のすぐ近くで誰かが話すクローズアップの音であるが、同時にそれは、私から遠くへではなく、私に向かって話された音でもある」(Altman:61)。こうして、登場人物たちが互いに語り合うことを通じて、同時に、観客にも語りかけるという錯覚の構造——まさに「クローズアップ」の一貫した距離から観客に語りかける独特な構造——が生まれたのである。もちろん、物語世界内の登場人物は、自分たちの会話が映画館の観客に「聞こえている」ことを知らない。これが物語の基本原則である。しかし、セリフの声における空間的指標の最小化は、ナレーションと似た語りの構造、つまり「聴き手」に対して語りかけるという構造に接近して行ったのである。

シーモア・チャットマンは、ジェラルド・ジュネットやウェイン・ブースの物語論を手掛かりに、映画における「語り」の構造を論じている。それによれば、物語の語りは、「内包された作者→語り手→物語内容→聴き手→内包された読者」という構造を持っている(チャットマン:248)。あるストーリー(物語内容)が登場人物や第三者の観点から描かれているとすれば、それが構造上の「語り手」である。ナレーションとは、その「語り手」が肉声を伴って顕在化したものだ。そしてナレーションは「聴き手」という地位を構造的に指し示す。実際のプロットのなかで「聴き手」の存在が明示されたり、暗示されることがなくても、これは物語言説において必然的に要請される構造的な位置なのだ。

「内包された作者」とは、このような「語り手／聴き手」をそもそも設定した主体、この作品を作った主体であり、便宜的にこれは映画監督の名で認識される。例えば、『駅馬車』は「ジョン・フォード作品」だ、と言うような例である。しかし、分業の進んだ現実の映画制作のプロセスを知れば、「作者」をひとりの実在の人間(ジョン・フォード)に帰属させることが不可能なことは容易に分かる。「内包された作者」とは、映画作品を本当は誰が作ったのかということではなく、映画作品において見聞きするすべてが、何らかの「意図」をもって配置されていると観客が信じる場合の、その「意図の主体」に他ならない。

先ほど、ナレーションの声や登場人物の平板な声が「観客」

に語りかけると書いたが、正確には、構造上の「聴き手」に対して語りかけている。観客は、その「聴き手」に自らを同一化する。いや正しくは、平板な声の慣習化によって穿たれた構造的な「聴き手」の位置に、勝手に同一化してしまう術を学んだのである。「ハリウッド映画の観客のアイデンティティは、聴き手となる能力から始まるのだ」(Altman:62)。

この「聴き手」は「観察者」とは一致していない。なぜなら観察者は、透明人間となって物語世界に潜入するか、あるいは鍵穴からこっそり覗き見ているという「窃視者」の位置を占めるからである(メッツ 1977:129)。ハリウッドの「平板な声」は、窃視者に盗み聞きされることをよしとしているのではなく、クローズアップの近い空間から、ある意味で「親密に」語りかけて来るのだ。

最後に、映画の「内包された作者」について、もう一度考えてみたい。「内包された作者」とは、実際の映画作品の作者ではなく、映画作品において見聞きするすべてを「意図」をもって配置した、最終的な「意図の主体」である。映画作品は、隅々まで意図されたものであり、映画体験のなかでどんな奇異な事態が起ころうとも、それはあらかじめ作者によって周到に計画されたものであり、そこにはすべて作者の意図があり、効果が計算されているのだと、観客は信じる。本稿において長々と議論して来た「音の空間」についても、ドライ／ウェット／オーヴァーという空間創出の操作の真の主体は「内包された作者」である。

では「内包された作者」はどこにいるのか？もちろん、ジャン・リュック・ゴダールの脱構築的映画作品など一部の例外を除いて、それは姿を現さない。しかしながら、音について言えば、その強力な空間分節、空間創出の機能によって、特に「物語世界外」の次元をやすやすと創出してしまいう強力な力によって、暗黙裡に「内包された作者」の存在や居場所を指し示す力を持っているようにも感じられる。

先にあげた図2は、音の空間の分類に、それを分節化する空間的指標の技術的操作のレベルを当てはめたものであるが、「映画館の空間」「内包された作者」という二つの要素もあわせて図式化してある。オフスクリーン音は、スクリーンの外側を描写することによって、「映画館の空間」を暗黙のうちに指し示している。「内包された作者」は、ドライ／ウェット／オーヴァーという空間創出の操作を物語世界外の次元から行う。

おわりに

以上、映画における「音の空間」について議論して来た。映画の音は、導入されるやいなや、「空間」の問題を顕在化、前景化させた。それは映像／音響の根源的な異質性が「空間」において最も先鋭的に衝突するからであり、それゆえ映画は、異質なものの混成体として内的な矛盾を抱え込むことにもなっ

た。

しかし、その矛盾が動力となり、あるいはそれを隠蔽しようとするイデオロギーがエーストとなり、映画は、さまざまな映画的手法、トーキー以降の「フィルミックなもの」を生み出して来た。多彩な「音の空間」の分節／創出による映画表現の拡大は、その顕著な事例に他ならない。

一方で、映画の音は、サイレント時代の映画の知覚の再編成を促した。それは、映画の知覚に対し、聴覚に基づく安定した空間的連続性と同一性を与え、「聴き手」としての観客の身体を支え、視覚の自由な戯れを許す。

その一方で、音は、「物語世界外」という不可思議な次元をやすやすと創出し、観客の前に現前させてしまうのだ。そこでは映画の語りそのものが顕在化されるだけでなく、「内包された作者」の存在さえも暗に指し示される契機が生まれる。さらに、「視覚効果の効果音」の例で触れたように、「内包された作者」による「物語世界外」からの操作を、積極的に音で描写する現代的な動向も散見される。

こうした音の力は、魔術的であると同時に危険でもあり、まさにそれゆえ映画の強靱なダイナミズムへの希望でもあるだろう。

限られたページ数のなかで、問題を出来る限り網羅的に扱おうとしたため、本稿の分析は具体的な映画作品への言及が少なく、概念レベルに留まった感が強い。ここでの議論を見取図にしなが、今後さらに各論的な分析を深めて行きたい。

【引用文献】

- Altman, Rick. "Sound Space", in Rick Altman (ed.), *Sound Theory Sound Practice*, Routledge, 1992. pp.46-64.
- Bordwell, David. "The introduction of sound", in David Bordwell, Janet Staiger, and Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, London: Routledge and Kegan Paul; New York: Columbia University Press, 1985, pp.298-308.
- Cass, John L. "The Illusion of Sound and Picture", *JSMPE* (14), 1930, pp.323-326.
- Coffman, Joe W. "Art and Science in Sound Film Production", *JSMPE* (14), 1930, pp.172-179.
- DeForest, Lee. "Recent Developments in 'The Phonofilm' ", *JSMPE* (27), 1926, pp.64-76.
- Doane, Mary Ann.
- 1980a "Ideology and the Practice of Sound Editing and Mixing", Originally published in *The Cinematic Apparatus*, Teresa de Lauretis and Stephen Heath (ed.). New York: St. Martin's Press, 1980. Reprinted in *Film Sound: Theory and Practice*, Elisabeth Weis, John Belton (ed.), Columbia University Press, 1985, pp. 54-62.
- 1980b "The Voice in the Cinema: The Articulation of Body and Space", Originally published in *Cinema/Sound*, Yale French Studies no.60, Rick Altman (ed.), 1980, pp. 47-56. Reprinted in *Film Sound: Theory and Practice*, Elisabeth Weis, John Belton (ed.), Columbia University Press, 1985, pp. 162-176.
- Lastra, James. "Reading, Writing, and Representing Sound", in Rick Altman (ed.), *Sound Theory Sound Practice*, Routledge, 1992, pp.65-86.
- Maxfield, Joseph. P.
- 1930 "Acoustic Control of Recording for Talking Motion Pictures", *JSMPE* (14), 1930, pp.85-95.
- 1938 with A. W. Colledge and R. T. Friebus, "Pick-up for Sound Motion Pictures (Including Stereophonic) ", *JSMPE* (30), 1938, pp.666-679.

- ジャック・オーモン、A・ベルガラ、M・マリー、M・ヴェルネ(1983)、『映画理論講義』武田潔訳、勁草書房、2000年。
- ミシェル・シオン(1982)、『映画にとって音とは何か』、川竹英克、J・ピノン訳、勁草書房、1993年。
- メアリ・A・ドーン(1980)、「映画における声」松田英男訳、岩本憲児ほか編、『新映画理論集成2—知覚／表象／読解』、フィルムアート社、1999年所収、pp.312-327。
- シーモア・チャトマン(1990)、『小説と映画の修辞学』、田中秀人訳、水声社、1998年。
- 長門洋平、『映画音響論——溝口健二映画を聴く』、みすず書房、2014年。
- アンドレ・バザン(1959)、『映画とは何か』小海永二訳、小海永二翻訳撰集第4巻、丸善、2008年。
- ペラ・バラージュ、『映画の理論』、佐々木基一訳、學藝書林、1992年。
- デヴィッド・ボードウェル、クリスティン・トンプソン(2004)、『フィルム・アート——映画芸術入門』、藤本秀朗監訳、名古屋大学出版会、2007年。
- クリスチャン・メッツ
- 1968『映画における意味作用に関する試論』、浅沼圭司監訳、水声社、2005年。
- 1977『映画と精神分析——想像的シニフィアン』、鹿島茂訳、白水社、2008年。