

## 01

## 映画における《音》の機能分類

## A Classification of “Sound” Functioning in Cinema

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）の助成を受けて行った研究の結果を整理し、一定の理論的枠組みを提起することを目的としている。研究対象としている「音」の範囲は、映画のサウンドトラックを構成する「声、音楽、それ以外の物音」すべてであり、加えてミキシングやエフェクト処理などの「音響操作」も同等に扱った。本研究の最大の特徴は、同一の映像トラックに対して複数のサウンドトラックを比較対照できるオリジナルのビデオ資料集を制作・公開するなかで、「映画における《音》の機能」を視聴覚的に理解し、この方面での研究や教育の資源とすることである。

研究体制は、筆者が研究代表者となり、同じ名古屋学芸大学メディア造形学部映像メディア学科に所属する森幸長、伏木啓、柿沼岳志の三氏を研究分担者として共同で進めた。あわせて学内に「NUAS映像音響論研究会」を発足し、本学教員である渡部眞、仙頭武則、周防義和、鈴木悦久の各氏に協力を仰ぎ、それぞれの専門分野から助言ならびに制作協力を頂いた。

こうした多数の協力のもと本研究は当初の目的を達成した。本来であればその成果を伝える本稿も分担者との共同執筆で書くべきところであるが、諸般の事情から筆者が代表して執筆した。内容において事実誤認や論理的な欠陥があるとすれば、その責任はひとえに筆者にある。

## 1 「映像音響論ビデオクリップ集」の制作

## 1.1 映画における音の研究の遅れとビデオ資料集作成のねらい

映画の聴覚的側面についての研究が視覚的側面に比べて著しく少なく遅れていることは、すでに映画研究において常套句となっている。その理由を筆者なりに整理してみると、①「映画は観るものであって聞くものではない」という抗し難い固定観念、②映画の歴史において音は後から追加された要素であり、それゆえ研究対象としても付随的な位置に置かれていたこと、③「映画とは何か？」というジャンル本質論がサイレント時代の映画を基礎に構築されたこと、④言葉なしで物語る映像言語への理論的・実践的期待のなかで、声（言葉）の侵入に対するイデオロギー的抵抗が根強く潜在していたこと、⑤視覚表象と聴覚表象は根源的に異種の現象であり、「画面」を出発点にした視覚ベースの理論枠組みや概念の多くが音の問題には適用できないこと、⑥論文等のテキストにおいて具体的な映画作品を議論

しようとするとき、聴覚対象の指示や描写、分析に多大の困難がある点——などがあげられるだろう。

現在においても①の固定概念は根強く、それは②の歴史的事実から遡及して③と④の傾向を支える論理となって継続しているように見える。しかしながら1930年代以降、市場に供給されるほとんどすべての映画作品がトーキーの物語映画であり、映画体験の半分を聴覚的側面が占めているにも関わらず、引き続きその研究がマージナルな位置に置かれている理由には、映像と音の物理的特性の差異、視覚と聴覚の感覚特性の差異、視覚表象と聴覚表象をめぐる技術プロセスの差異など、映画が孕む本質的な異種混成性のために⑤や⑥の困難に直面せざるをえない点を無視できない。いまだに映像と音を首尾一貫した統一的視点から取り扱う映画理論は現れていないのだ。

最後の⑥は、研究上のプラクティカルな困難さだけではなく、映像教育一般において音の問題を扱う困難さにも直結しており、決して小さな問題ではない。対象を分析するには、実際に生起している時間的文脈からそれをいったん切り離し、書かれたものとして外在化＝空間化＝視覚化するのが通常の手続きだろう。しかし聴覚対象の場合、映像のコマ写真にあたるものはなく、時間的文脈から切り離すことが事実上不可能なのだ(楽譜として空間化できる音楽の対象を例外として)。ただし、名指すことができる具体音であれば、ある程度は言葉で指示し記述することができるだろう。しかし、名指す言葉のない抽象的な音響や音源不明のノイズとなれば、どのようにして対象を指示し論じることができるだろう。

さらに言えば、映画における音の機能の多くは明示的とは限らず、目立たず気付かれぬように知覚レベルでひっそりと発揮されているものも多い。それらは今日の映像文化に暮らす人間にとってあまりにも自明で慣れ親しんだ「自然」であるがゆえに、議論の対象として言葉で主題化することがそもそも困難な音である。しかも多くは、監督の指示による意図的な演出というより、音響技術者が慣習と経験によって半ば無意識に行ったルーティン作業の結果である。例えば、カットをまたいでシーンの時空の連続性を担保するルームトーン(部屋の響きや定在ノイズ)の類いは、われわれの映画体験の聴覚的地平を構成する極めて重要な機能を担っているが、あえて連続性を寸断した別バージョンと比較でもしない限り、その機能を主題化することは難しいだろう。

筆者らが進めてきた科研費研究は、まさにこうした問題に正面から応答するために、「映像音響論ビデオクリップ集」の制作を目論んだ。つまり、オリジナルに制作した同一映像に対して「音の機能」の観点から異なったバージョンのサウンドトラックを複数作り、比較対照できるようにするのである。

映画館で上映されたりテレビで放送されたりする映像作品は、すべてプロの手による唯一の完成バージョンであり、基本的に別バージョンを比較するチャンスはない。研究においても、教育においても、議論の対象となるものを実際に視聴覚的に体験することが何よりも重要であり、とりわけ同一映像に対する異なったサウンドトラックを比較する有効性は高いと言える。

従来の映画音響研究は、過去の映画作品から明示的な音の演出事例を多数抽出して分析し、一般化された仮説や理論モデルを導いてきた。しかし、その議論を検証するためにオリジナルのサウンドトラックを改変して別バージョンを提示することはなかった。本研究はその弱点を補うばかりではなく、ともすれば従来の研究が見過ごして来た、目立たず気付かれぬ音響技術者の実践にあらためて光を当てる契機にもなるだろう。

## 1.2 「映像音響論ビデオクリップ集」の制作プロセス

### (1) シーン断片の構想

「映像音響論ビデオクリップ集」の制作は、映画の音(声・音楽・物音・音響操作)に関する内外の先行研究をリサーチし、そこで参照されている過去の映画作品を可能な限りDVD等で収集して、それぞれのケースを「音の機能」の観点から分析することから始まった。こうして分析された音の機能を、現象学・記号学・ナラトロジーなどの理論的観点からモデル化したうえで分類し、それらを顕著に示す具体的なシーン断片を構想した。例えば、映像と音との空間的整合性を優先する原則と、セリフの聞き取りやすさを優先する原則のジレンマを例示するためには、長い廊下など奥行きが深い空間を俳優が会話しながらカメラに接近したり遠のいたりする場面が効果的だと考えた。同じくカクテルパーティ効果のような聴覚的志向性を例示するためには、カフェなど多人数が喋っている賑やかなロケーションのシーンが求められた。

### (2) シナリオ作成

研究会では、こうした複数の音響的演出に必要な場面を、個々に独立したシーン集として制作するのではなく、それらを一連の出来事として含んだドラマ形式のビデオを作る方針を立てた。その理由は、まず俳優やロケーションの数を絞り込み、撮影の効率性と経済性を高める実際的な必要があったからだ。加えて、映画の「語り」の構造的機能を例示するために、ある程度の時間尺を持ったストーリー展開が要請された点も重要である。例えば、客観的／主観的聴覚空間の分節の例示として、ショックを受けた登場人物が没我状態になり周囲の環境音が変調して行く音響的演出を行いたい場合、これを映像化するためには主人公にとってショックを受けるに足る理由が必要であり、

最低限のストーリー文脈が求められるだろう。また、音楽によるシークエンス構成機能を例示するために、二つの異なった空間で同時進行する出来事を交替ショットで示し、時間経過がジャンプする場面を構想したが、それを表すには、追跡や、二者が別々に移動するストーリー展開が必要であった。

こうして複数の音響的演出の場面を含みつつも、それらがひとつのストーリーとして無理なくつながるシナリオを目指し、研究会で議論と推敲を重ねながら、後述する4つのエピソードに収斂させた。さらに全4話に共通する主人公(裕一と美佐子)を設定し、エピソード間の連関も暗示するようにした。

### (3) 絵コンテ作成

シナリオから絵コンテを起こす作業では、撮影業務を依頼した映像制作会社が第1稿を作成した。研究会ではそれをもとにして視覚的な演出要素を可能なかぎり排除する方針で第3稿まで改訂を行った。なぜなら、アクションをショットに分割することや、ズーム等のカメラワークは、それ自体が「語り」の機能を持つ映像言語の一部であり、映像における音の機能を対象とする本研究にとっては、視覚的な語りは極力抑制されるべきだと考えたからだ。結果として映像的にはオーソドックスな撮影・編集方針が確定した。

### (4) 撮影

撮影は2015年2月25～27日の3日間で実施した。事前の綿密な打ち合わせのうえで、円滑な進行のために映像制作会社の代表が監督として俳優や技術スタッフを指揮する形をとり、現場での即興的な演出変更は行わず、基本的に絵コンテに従った撮影を行った。

音声録音については、どのようなロケーション状況やカメラ・アングルであっても、一貫して次の3種類のマイクロフォンによるマルチトラック同時録音を行った。

- ・俳優の衣裳に仕込んだワイヤレス・ピンマイク(ラベリアマイクRAMSA WM-LA02、ワイヤレス・トランスミッターWX-TA840、レシーバーWX-RJ700)
- ・マイクロフォン・ブームにより俳優を狙ったガンマイク(SENNHEISER MKH-816、MKH-416)
- ・カメラ位置に設置したステレオマイク(SANKEN CUW-180 / STEREO WIDTH=120°)

### (5) 映像編集

映像制作会社よりすべての映像データと同録音声データをADOBE Premiereフォーマットに並べたセッションの納品を受け、詳細な映像編集は研究代表者と分担者の手で行った。

この段階で本研究にとって必要性が低いと思われる映像的要素をさらに切り詰め、音響的演出の観点から細かなタイミング調整を行って映像のタイムラインを確定させた。

### (6) 第1次サウンドトラック編集

映像編集完了を受けて、音のポストプロダクション段階では、俳優のセリフのアフレコ(ADR)、フォーリー等による効果音作成、および第1次サウンドトラック編集の業務を音響制作会社に依頼した。方針としてADRについては、撮影時の同録音声十分に良質なものであっても、すべてのセリフについてアフレコによる再録音を実施した。靴音やドアの開閉音など声以外のすべての物音についてもフォーリー録音を依頼し、現場の同録音声を一切使用しなくてもサウンドトラックを構築できるようにした。

音響制作会社に依頼した理由は、効率的かつ迅速に制作を進めるという理由のほか、研究当事者であるわれわれの耳を一度離れて、「第三者の耳」の介入がこの研究には必要であると痛感するようになったからだ。撮影後の映像編集で何度も繰り返しムービーを見聞きしているわれわれの耳は、最初から一定の意図に方向付けられ、すでに馴化されてしまっている。このため、最初のサウンドトラック編集として第三者の耳を借りて基準ミックスを作り、そこから理論的な目的に従って意図的に逸脱したバージョンを作る方法がベターだと判断した。

具体的には、撮影時の3種類のマイクによる同時録音素材そしてポストプロダクションで録音・制作した音素材をすべてAVID ProTools上で映像ムービーと同期させたうえで、次章で掲載するキューシートにより大まかな指示を出しながらも、詳細はミキシング・エンジニアの判断によって「基準Mix」および数パターンの「別Mixバージョン」を作成した。

なお、ここで命名した「基準Mix」の「基準(reference)」の意味は、それ以外のバージョンと比較するための参照項という意味であり、決して「正しい」「望ましい」「こうすべき」などの価値判断を含む「お手本」という意味ではない。無限とも言える音付けの可能性のなかから映像音響のプロフェッショナルが行った実践の一例である。

### (7) 第2次サウンドトラック編集

音響制作会社より第1次サウンドトラックの納品を受け、研究分担者の森幸長と筆者を中心に、おもに「別Mixバージョン」について有効性を判断し、当初のねらいに沿うように、基準Mixとの差異をより明確化する方向で、第2次ミキシングを実施した。

## (8) 音楽録音と仕上げ

音楽作曲については、作曲家の周防義和氏、鈴木悦久氏、そしてJirafa氏に依頼した。各氏には、研究的観点から求める音楽的機能の説明を付したうえで第2次サウンドトラック編集を終えたビデオを渡し、自由な判断で作曲を進めてもらった。ただし、ここでもバージョンの比較対照が重要になるため、エピソード3および4については開始/終了タイミングの異なる2曲の作曲を依頼した。録音については周防氏およびJirafa氏分を音響ハウス第1スタジオにて弦楽四重奏演奏家を招いて録音し、鈴木氏分については名古屋学芸大学音響編集室にてドラムソロ演奏を録音した。

音楽録音が完了し、すべてのサウンドトラック素材が揃った段階で、名古屋学芸大学音響編集室にて最終仕上げのミックスダウンを行い、ムービーファイルを書き出した。

## (9) インターネット公開

こうして制作された4つのエピソード、計25バージョンのムービーファイルは、すべてクリエイティブ・コモンズ「表示-非営利-継承 4.0国際ライセンス」の元に、動画投稿サイトVimeoにアップロード公開した。このライセンスにより、ユーザーは動画を自由にダウンロードできるだけでなく、さらに原作者のクレジット(名古屋学芸大学映像音響研究会「映像音響論ビデオクリップ集」)を表示し、かつ非営利目的であることを主な条件に、それらを改変したり再配布したりすることも可能である。

加えて、本科研費研究の概要と各動画の説明ならびにリンク先を整理した専用ウェブサイトを構築し、次のURLで公開している。( <http://media.nuas.ac.jp/visual/gosounds/> )

## 2 「映像音響論ビデオクリップ集」における音の諸機能

「映像音響論ビデオクリップ集」を構成する4つのエピソード内容と、別Mixバージョンとして盛り込んだ音の諸機能、ならびに映像音響論上のねらいを以下に整理しておこう。専用ウェブサイトアクセスし実際に動画を再生しながら読んで欲しい。

### 2.1 第1話「口論」(01:15)

#### 【あらすじ】

長い廊下を裕一と美佐子が口論しながら歩いて来る。二人は大学病院の研究室に在籍する大学院生で、いましがた共同研究の発表を終えたところである。しかし、その内容に教授陣から異が唱えられ、実験のやり直しを指示された。裕一は指示に従

おうとするが、美佐子は納得が行かず裕一になぜ反論しなかったのかと詰め寄る。次第に大声の口論となり、ひとりの教授が研究室から出て来て二人に静粛にするよう注意する。いったん小声になった二人だが再び語気を増し、怒った裕一は自分の研究室に入りカー一杯ドアを閉める。美佐子は追いかけて部屋に入ろうとするが、ドアはロックされている。この騒動に再び奥の部屋にいる教授が大きな咳払いで注意する。美佐子は「バカ」と言い捨てて廊下を足早に去って行く。

#### 【音の機能と演出のねらい】

このエピソードの背景には、筆者が別稿で詳しく論じた1930年代ハリウッドの「聴覚遠近法」論争の問題がある(佐近田:25)。つまり、一方で画面における視覚的な距離感と音の距離感の「空間的整合性」を優先する原則と、他方でその整合性を無視してでも会話内容の聞き取りやすさを優先する「声の優越」原則とのジレンマの再現である。このため奥行き深い廊下というロケーションを選び、固定カメラのワンショット=ワンシークエンスで撮影した。

#### ・「空間的整合性」VS「声の優越」

ビデオ(第1話v1\_基準Mix)は2つの原則の妥協点を探るミックスになっている。声は、俳優の胸元に装着したワイヤレス・ピンマイク収録の同録音声から丁寧にノイズと残響音を取り除いたものを使用し、それ以外の物音すべてはフォーリー作業で制作した音を用いている。ミキシングでは、セリフの聞き取りやすさを維持しながら、見かけの上の距離感に対応した音量操作と廊下のリバーブ残響を加えて空間的整合性にも配慮している。

いっぽう(第1話v2\_カメラ・マイク同録Mix)は、論争において物理学者のJ・P・マックスフィールドが主張した「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する」という方法に従い、カメラ横に設置したステレオマイクの同録音声だけでミックスしている。彼は、映画における「見えざる観察者」の眼+耳を、カメラ+マイク装置と同一視し、素直にその物理的な配置を一致させることで精確な聴覚遠近法が再現でき、結果として客観的な映画リアリズム表現に至ると考えた。しかし、すでに当時から非難されたように、遠くに見える人物の会話内容は十分には聞き取れず、フラストレーションが大きい。この違和感は、制作者およびわれわれ観客が無意識のうちに依拠している「声の優越」原則の支配力の強さに気付かせてくれる。

逆に(第1話v3\_オールアフレコ非空間Mix)では、セリフの声をADR(アフレコ)に差替え、サウンドトラックを構成するすべての要素をポストプロダクションの音で構成した。ミキシングでは、あえて視覚上の遠近感に従った音量差をつけず、廊下に相応しいリバーブ等の空間系エフェクトも使わなかった。つまり「声の

優越」原則だけに従い、空間的整合性を完全に無視した例だ。その結果、声が映像から遊離したように感じられるとすれば、映像体験において聴覚が果たす空間性の知覚機能がいかにか大きいかが理解できよう。



episode 01 「口論」 (01:07)		Sound Track		
CUE	Time	CUT		
			ref alt	
1	00:05	 (以下ワンショット) 長い廊下を裕一と美佐子が口論しながら歩いて来る。研究発表での裕一の態度に納得が行かない美佐子。	ref セリフは即録ピンマイクを活かし、足音・ドア音などSEはフォーリー素材を使用する。	alt01 非空間ミックス。すべての音素材をADR・フォーリー素材とし、視覚的距離感に関係なく同一レベルにリバーブ無しでミックス。
2	00:22	 大声の口論となり、教授が研究室から出て来て二人に静慮にさせるよう注意する。謝る二人。	セリフの聞き取りやすさを維持しながら、俳優の視覚的遠近感に応じて、音響的遠近感も演出する。	alt02 視聴点一致ミックス。カメラ横のステレオマイク同録音源のみ。
3	00:31	 ドアを開め部屋に戻る教授		
4	00:35	 再び歩き始め、小声で会話再開。しかし、再び大声の口論となる。		
5	00:46	 怒った裕一は手前の研究室に入りカーテンドアを閉める。		
6	00:48	 追いかけて部屋に入ろうとする美佐子。ドアノブを強く握ろうとするがドアはロックされている。	大学病院の状況撮影のため屋外に救急車のサイレン音を追加	
7	00:52	 室内からわざとらしい大きな振動で注意する教授。それに気づき手を止める美佐子。		
8	00:57	 バカと言い捨て廊下を足早に去って行く美佐子。廊下の端でフレームアウト。		
	01:12	BLACK		
	01:17	END		

図1: サウンドトラック編集用キューシートの例

## 2.2 第2話「オトコの勝負」(01:06)

### 【あらすじ】

体育館で裕一と西田がバスケットボールのフリースローの勝負をしている。先にゴールを決めた裕一が西田にボールを渡す。ドリブルを重ねながら集中する西田。勝負を見守る美佐子は、裕一を意識しながらもあえて西田を応援する。意を決した西田がシュート行う。スローモーションで宙を舞うボール。「まさか」という表情の裕一。ボールは見事にゴールに吸い込まれる。美佐子は小躍りして喜び、西田は勝ち誇る。

### 【音の機能と演出のねらい】

このエピソードも、第1話と同じく、体育館という残響の多い空間設定を行うことで「空間的整合性」VS「声の優越」のジレンマ問題を扱っている。ただし今回はワンショット撮影ではなくカットが介入している。

### ・聴覚的地平の連続性／カットによる断絶

〈第2話v1\_基準Mix〉では、声はワイヤレス・ピンマイク収録の同録音声を使用し、それ以外の物音すべてはフォーリー作業等で制作した音を用いている。ミックスでは、セリフの聞き取りやすさを維持しながら空間的整合性にも配慮している。同時にカットによる音の断絶を回避するミキシングを行っている。

〈第2話v2\_カメラ・マイク同録Mix〉は、カメラ横に設置したステレオマイクの同録音声だけでミックスしており、その結果、カット部分で同録音声の断絶が生じている(特に最初と二番目のショット間で著しい)。このカットによる聴覚的地平の断絶問題については第3話でも再び取りあげることになる。

〈第2話v3\_オールアフレコ空間Mix〉と〈第2話v4\_オールアフレコ非空間Mix〉は、セリフのADRを含めすべてのサウンドトラック素材をポストプロダクションの音で構成したものだ。前者はリバーブ等の空間系エフェクトを使い体育館の空間音響を人工的に再現し、後者はそれを行っていない。体育館という空間に関するわれわれの知識や経験と、映像／音の関係を考察できる例だろう。

加えてこのエピソードでは次のような音の機能も盛り込んだ。

### ・誇張された音の描写

シュートのスローモーション映像に対する音の描写機能にも焦点を当てている。シュート動作、ボールの飛翔、ゴールインという三つのイベントに対して、〈第2話v1\_基準Mix〉および〈第2話v5~v7〉により、誇張された効果音や無音を使った4例の比較が可能である。

### ・音楽の記号的機能

〈第2話v8\_音楽Mix〉については、スネアドラムソロによる作曲を依頼した。音楽はドラム演奏の記号的表現を織り交ぜ、「戦い → 時間の宙づり → 勝利の歓喜」という物語展開を注釈するアンダースコアになっている。ここで「時間の宙づり」と呼んでいるドラムロールの表現は、サーカスの曲芸や授賞式の発表直前などでも広く知られている慣用的な記号である。これを、楽音だけでなく物音まで含めて「持続的な音響を次第にクレッシェンド(徐々に音量を増大)させる表現」へと一般化すれば、ホラー映画でドアを開ける寸前の恐怖の高まりの演出なども同じ表現に含まれるであろう。つまりこれは、次の瞬間への予期を観客に強く意識させつつ、その結果を引き延ばし、高い集中と緊張の持続を維持させる時間的組織化の機能を果たしている。

## 2.3 第3話「父の急病」(03:28)

### 【あらすじ】

交通量の多い車道脇の道を歩きながら、裕一と美佐子が楽しげに会話している。そこに美佐子の携帯電話が鳴る。母からの電話で、父が突然倒れて病院に搬送されたことを知る。美佐子は裕一の車で病院へと向かう。自宅にいる母は荷物をまとめてタクシーで病院に向かう。場面は病院内の手術室前に移り、手術中のサインが点灯している。手術が終わるのをじっと待つ美佐子と母。時計のクローズアップと父を案じる美佐子のクローズアップ。やがてサインが消えて手術室のドアが開き、二人は立ち上がる。

### 【音の機能と演出のねらい】

このエピソードには数多くの論点が盛り込まれている。順を追って見て行こう。

#### ・聴覚的地平の連続性／カットによる断絶

冒頭のシーンは、大きなノイズを立てて車が行き交う車道をあえてロケーションに選んだ。目的はカットによって背景音が寸断されたシーンがどのように見えるかを検証するためだ。

〈第3話v1\_基準Mix〉では、役者のセリフはADRによるアフレコ音声で、車の走行ノイズを含めすべての音素材をポストプロダクションの音で構成したために、カットをまたいで背景ノイズを連続させることができる。他方、〈第3話v2\_同録Mix〉は、撮影現場の同録音声素材によりミックスしているため、ショットごとに背景ノイズが寸断され、時空間のコンティニューイティ、言い換えれば、「聴覚的地平の連続性」が崩壊している。

実際の映画作品では、ジャン＝リュック・ゴダール『勝手にしやがれ』(1959)のドライブシーンのように、あえてこのような断絶を示すことでリズムカルな時間跳躍を表現するジャンプカットの手法が知られているが、このケースでは男女のアクションと会話内容が連続しているためジャンプカットとは見なされず、認知的な矛盾と混乱が避けられない。

#### ・音楽の統一的機能(線分の組織化)

〈第3話v1\_基準Mix〉では、父が救急搬送された病院に裕一の車で向かう美佐子のショットと、自宅で荷物をまとめタクシーで病院に向かう母のショットが交互に出現する(01:38～02:40)。このクロスカッティングは、典型的な「交替(交互)モニタージュ」であり、別空間で起っている二つの出来事の同時性と時間経過の跳躍の両方を圧縮して表現している。クリスチャン・メッツは、サイレント時代から知られたこのモニタージュのタイプを、映画記号学における単位のひとつ、つまり彼が定式化した8種類の

「自律的線分」のひとつとして「交互的叙述的連辞」と呼ぶ(メッツ:219)。一般的にこのようなケースでは、追う者／追われる者を交互に示す追跡の場面で頻繁に知られるように、シーケンスの開始から終了までを音楽によって包み込み、単位としてのまとまりを強化する演出が多く見られる。音楽なしの〈第3話v1\_基準Mix〉と、音楽付きの〈第3話v3\_音楽AラジオMix〉の当該シーケンスを比較してほしい。

#### ・音楽による時間的組織化

音楽は、それがいつどこで始まり、いつどこで終わるのかによって組織するシーケンスの範囲(線分化の範囲)を変える。結果としてその意味作用が変化する場合がある。〈第3話v3\_音楽AラジオMix〉では、車で病院に移動する美佐子のショットから音楽がはじまり、病院へ移動する母親との交替モニタージュを挟みながら病院への到着で終わる。つまり音楽の範囲は、いましがた触れたメッツの「自律的線分」と一致する。それゆえ、ひとつのまとまりとしての単位性がいっそう強化されている。ここでの音楽の機能は、先行する車道脇のシーンと、後続する手術室前のシーンのあいだをつなぐ「移動」という運動を表現することだ。それゆえ、母と娘の不安や焦りなどの心理状態より、移動にともなう時間経過や運動のリズムといった形式的側面を表現する方向に傾いている。

いっぽう〈第3話v4\_音楽B〉および〈第3話v5\_音楽C〉については、父の救急搬送を知りショックを受けた美佐子のクローズアップ・ショットから音楽が始まっている(00:57あたり)。その結果、音楽と美佐子個人との関連づけがより強くなり、全体として彼女の主観的な心情をより強く表現するよう感じられる。ただし、この場合でも交替モニタージュ部分の自律的線分としてのまとまりを無視することはできず、二人の作曲者はいずれも発車のタイミングで曲調を変えて対応していることが分かる。見方を変えれば、作曲者は音楽的に連続してはいるが機能を異にする2曲を作曲しているのだと言えるかもしれない(作曲者への要望は、自由な判断による1曲と、それとは開始／終了タイミングが異なる別バージョンの1曲を提供してほしいというだけに留めていた)。

#### ・物語世界内／外の空間分節(劇中音楽から伴奏音楽への移行)

〈第3話v3\_音楽AラジオMix〉の音楽は、ラジオの交通情報に続いてカーラジオから聞こえる劇中音楽(ソースミュージック)の設定になっている。そのため音楽は、低域と高域を削ったトーンにイコライジングされ、車内にわずかに反響するリバーブ・エフェクト(残響効果)が加えられて「空間化」されている。しかし、母親が自宅で荷物をまとめる次のショットではこのような空間化はなくなり、音楽は伴奏音楽(アンダースコア)へと移行する。ソースミュージックからアンダースコアへの移行(あるいはその

逆)は、音楽が登場人物達にも聞こえるものとして「物語世界内」に帰属する状態から、その外側、つまり「物語世界外」というメタ次元より物語に注釈を加える状態への移行を示しており、両者を自由に行き来できる音楽だけに特権的に許された劇的演出である。

#### ・音の記号的機能

〈第3話v1\_基準Mix〉では、病院で母娘が父の手術が終わるのを待つシーン(02:57~03:18)において、時計の秒針音の音量を徐々に上げて深いリバーブを追加する誇張された演出を行っている。それを行っていない〈第3話v2\_同録Mix〉と比較してほしい。

時計の音は「時間の流れ」を主題化する「記号」として、複雑で多様な意味作用を発揮する。うんざりするほど長い時間経過、差し迫る危機一髪の状態、物寂しい静寂の時間、刻々と高まる不安や緊張など、制作者は、記号学で言うところのコンテキスト(内示的意味)を期待して、この音を記号的に使用することができる。同種の例は、夏を意味する蝉時雨や風鈴の音、不吉を意味するカラスの鳴声、事故や不穏な雰囲気の意味するパトカーや救急車のサイレン、国民あるいは政治的立場を意味する国歌、学校を意味するチャイム音など、膨大にあげることができるだろう。

もちろんこうした意味作用の決定は、いま見ている映像との関係性や前後の物語文脈に依存するし、そもその条件として観客が属する文化のコード体系や、映画作品の歴史で慣習となった諸コードの共有に依存することは言うまでもない。

#### ・客観的／主観的聴覚空間の分節(電話の相手の声)

電話の相手の声をめぐる演出は、トーキー映画の黎明期より、映画における視点／聴点、客観的／主観的聴覚空間の問題を提起して来た。

〈第3話v1\_基準Mix〉(00:40~01:13)では、電話越しの母の声が聞こえている。これは本来、美佐子だけが聞く主観的な音であり、周囲には漏れないはずだ。いっぽう自動車の通過音はそれまでと変わりなく聞こえており、ここでは視点と聴点が分離し、さらには主観的／客観的な2つの聴点が同時に共存し、主観的／客観的聴覚空間が二重化されていることになる。物理空間的なリアリズムからすれば奇妙であるはずのこのような演出は、トーキー映画がスタートしたわずか2年後に公開されたルーベン・マムーリアン『喝采』(1929)でもすでに見られ、常套的な慣用表現となっている。「声の優越」原則が他を押しつけて優先される典型例だと言えよう。電話相手の声が聞こえない〈第3話v2\_同録Mix〉と比較してほしい。

ここで指摘したいのは、二重化された聴点および聴覚空間を

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」によって与えられている点である。この音響操作は、受話器から聞こえる音声の特徴を模しているだけでなく、混在した二つの聴覚空間を知覚レベルで分節するための差異化のマークとしても機能していると考えることができる。

## 2.4 第4話「失恋カフェ」(02:39)

### 【あらすじ】

客で賑わう昼下がりのカフェ。裕一と美佐子は楽しげに会話している。その流れで裕一は新しい恋人ができたことを美佐子に伝える。密かに恋心を寄せていた美佐子は激しいショックを受け、いたたまれずカフェを飛び出す。ひとりどぼとぼと歩く美佐子の心に裕一の言葉が回帰し、失恋したわが身を嘆く。場面は翌朝の大学に移り、まだ浮かぬ表情の美佐子に女友達が明るく声をかける。それに励まされ、美佐子は微笑みを取り戻す。

### 【音の機能と演出のねらい】

#### ・聴覚的な志向性の構成(カクテルパーティ効果)

われわれの耳は、パーティ会場やカフェのような賑やかな場所であっても特定の人物の声を聞き取ることができるが、そこでは注意を向けた以外の音をノイズとしてフィルタリングするプロセスが自動的に働いている。心理学ではこれを「注意の焦点化」や「カクテルパーティ効果」と呼ぶ。このような知覚の選択と序列化を成立させるのが、エトムント・フッサールの現象学において練り上げられた、日常体験の構造を基底的に支える「志向性」の概念だ(後述)。

いっぽう、マイクロフォンにはこのような選択能力はなく、向けられた方向にあるすべての音を無差別に捕まえてしまうため、同じ場所で録音したものを後から聞いても、人物の会話内容を聞き取れない場合が多い。したがって、映画において日常的な知覚をシミュレートするためには、プロダクション段階、ポストプロダクション段階の両面において、そのシーンで聞こえるべき音をあらかじめ選択し、優先順位に従って序列化してミキシングしなければならない。

〈第4話v1\_基準Mix〉のカフェ・シーンはそれを行った例だ。カメラの視点は、カフェ全体の状況を示し、途中で窓越しのロングショットをインサートしながらも、基本的にショットを重ねるたびに主人公の二人に接近して行く。

しかしサウンドトラックは、この間、つねに二人の会話を優先して、他の客達の会話や店内BGMの音量を小さく抑さえるようミキシングされている。特に冒頭の2つのショットでは、二人より手前に

他の客達がいるにも関わらず、それらの声は二人の会話を邪魔しない。

このミックスでは、①ワイヤレス・ピンマイクで収録した主人公二人の同録音声、②別録りやフォーリー作業で制作した他の客達の声(ギャ)および食器類の音、③撮影以降に制作した店内BGMの3種類の音素材が用いられている。その際、ミキシングバランスは①の会話の声を優先して②と③の音量を抑える方針で調整されている。また③のBGMは、ショットの継ぎ目(カット)をまたいで連続するように付け加えられている。このような選択と序列化の配慮をせず同録音声を中心にミキシングした〈第4話v2\_焦点化なしMixA〉と比較してほしい。また〈第4話v5\_BGM断絶Mix〉と比較して、カットによって寸断されたBGMがシーンの知覚に対してどのような影響を及ぼすのかを考察してほしい。

### ・視点と聴点の分離(密越しの声)

電話の相手の声でも議論したように、映画においては、カメラの視点とマイクの聴点が頻繁に分離する。〈第4話v1\_基準Mix〉の密越しのショットでは、カメラの視点はカフェの屋外にありながら、聴点は屋内に留まったまま二人の会話を捉え続けている(00:37~00:53)。いっぽう〈第4話v2\_焦点化なしMixA〉では、マイクもカメラとともに屋外に出てしまい、二人の会話の代わりに屋外の環境音が聞こえる。後者については、ジャック・タチ『プレイタイム』(1967)の、ガラス張りのアパートのシーンが印象深く思い出される。そこでも視点と聴点は屋外にあり、ガラスの壁越しに屋内のコミカルなドラマが7分間以上にもわたって展開される。

### ・客観的／主観的聴覚空間の分節(忘我の状態)

〈第4話v1\_基準Mix〉では、裕一に恋人が出来たことを告げられた美佐子のショック、それに続く忘我の状態を、サウンドトラック全体に徐々に深いリバーブ・エフェクト(残響効果)とエコーをかけることで音響的に演出している。そして、我に返った美佐子が椅子を引いて立ち上がる動作を契機にリバーブ等は消える(01:10~01:53)。これは美佐子にとっての主観的聴覚空間の演出であり、ショックのあまり現実世界が遠のき、そこから隔離されて、ひとり内的世界の淵に突き落とされた心理状態を描いている。これに類似した優れた演出例を、ナイト・シャマラン『ヴェリッジ』(2004)における、盲目の女主人公が恋人の身を案じて彼のいる小屋まで駆けつけるシーンに見つけることができるだろう。そこでも同様に彼女の荒い呼吸音や足音、杖の音などが深いリバーブに包まれ、床に倒れている恋人の身体につまずいた瞬間にリバーブは消え、忘我状態から我に返る。またジョナサン・デミ『フィラデルフィア』(1993)の法廷シーンでは、病に冒された主人公の朦朧とした主観的聴覚を、やはり深いリバーブで表現している。

いっぽう〈第4話v4\_忘我描写B〉では、周囲のギャやBGMを徐々に消して、裕一の声だけを残すことで、同様の主観的聴覚空間を描いている。美佐子にとって、裕一の言葉だけが聞こえ、周囲の雑音が聞こえなくなることの描写である。この演出は、深いリバーブのような目立つ効果はなく、気付かれにくいかもしれないが、いつのまにか消えていた環境音が、美佐子が立ち上がった直後に一気に復活することにより、事後的に忘我状態から我に返ったことを印象づけている。同様の例として、アラン・レネ『二十四時間の情事』(1959)で、主人公の女が自身の過去を男に語るうちに我を失い、悲惨な記憶のなかに沈潜してしまう酒場のシーンが思い出される。酒場のギャやBGMは次第に消えて、いつしか彼女の語り声だけになるが、男に頬を叩かれて現実に引き戻された瞬間に環境音が戻ってくる。

この二つの例で注意したいのは、深いリバーブをかけたり環境音を消したりすることが、ただちに主観的な忘我状態を意味するのではなく、それまで続いていたデフォルトの聴覚空間が知覚のうえで変質して、何らかの別の空間へと移行したことが音響操作によって示されているという点だ。つまり聴覚空間の差異化のマークとしてこのような音響操作が機能しているのだ。それを美佐子の主観的な忘我状態だと解釈するのは、それまでの会話から読み取れる文脈と、とりわけ美佐子の呆然とした表情のクローズアップ・ショットとの関連においてである。

### ・客観的／主観的聴覚空間の分節(フラッシュバックと心の声)

このエピソードでは、もう二つ主観的聴覚空間の演出を行っている。カフェを飛び出した美佐子が屋外の道をひとり歩くショットで、裕一のショッキングな言葉がフラッシュバックし、それに対して心の声で美佐子が独白する。いずれも耳に聞こえる現実の声ではなく、美佐子の内面に帰属する声である。

〈第4話v1\_基準Mix〉ではフラッシュバックの声にオーヴァーなリバーブ・エフェクトをかけ、心の声はリバーブの全くないドライな音質でミキシングしている(01:54~02:12)。いっぽう、〈第4話v3\_内的な声MixB〉では、この関係を逆転させている。

先ほどの忘我状態の演出と同じく、ここでも深いリバーブ効果や逆にリバーブの全くないドライな音質は、聴覚空間の差異化のマークである。筆者は別稿で「ドライ／ウェット／オーヴァー」という操作概念を導入した(佐近田:33)。これは、映画における物語世界の音は——リバーブ・エフェクトを適度に付加するなど——大なり小なり「空間化」されていて、音響技術用語で言うところの「ウェット」な状態にあり、それが「ドライ」あるいは「オーヴァー」な状態へと極端に変異することで、知覚のうえでそれまでとは異質な別空間が差異化されたことが識別されるのだ。そのドライとオーヴァーの対比をここでは再現している。



### 3 映画における《音》の機能分類

第2章では「映像音響論ビデオクリップ集」に盛り込んだ「映画における《音》の機能」を具体的なシーンとの関連で解説した。本章では、こうした諸機能を再整理し、可能なかぎり体系的な映画音響の機能分類を提示してみたい。

まず、本研究の過程で、筆者は映画における《音》の機能が大きく二つに分類できると考えるようになった。

ひとつは積極的かつ明示的な音の演出であり、しばしば誇張を伴い、映画体験の自然な流れから多少とも逸脱するために気付かれやすく、意図的な「音響効果」として、映画制作者や映画愛好家にも広く認知されるような事例である。過去の映画研究や言説の多くがこうした事例分析に割かれ、聴覚面での「フィルミックなもの(映画固有の表現方法)」のぼんやりとした目録を形成して来たと言える。これらは映画作品にリアリティや迫力を与え、ドラマティックなインパクトを与え、ストーリーの理解を助け、語りの構造を明瞭化したり複雑化したりし、描かれる登場人物への共感を高めるなど、「物語る」というナラティブな行為に奉仕する機能を持つ。本稿ではこれらを「映画的ナラティブの演出機能」と名付けよう。

他方で、基本的に目立たず、気付かれぬ音の機能もある。言い換えれば、映画制作に携わる音響技術者が多大の時間を割いて手間のかかる技術的操作を行った成果にも関わらず、その努力がまさに「目立たず、気付かれぬ」ことに向けられているような類いのものである。あるいは彼らが半ば無意識のうちにルーティン的に処理した「音の下ごしらえ」と言った方が実態に近いかも知れない。これらは、サウンドトラックの大部分を占める主要な操作でありながら、観客の意識のうえでは透明であり、それゆえ過去の映画研究でも等閑視されることが多かった。何を指してこのような努力が払われるのか？ それは、映画館にいる観客の視覚と聴覚を、物語世界の知覚へと誘導し、重ね合わせるためである。つまり、われわれが一般に「映画を観る」という体験をそもそも成立させる第一義的で基層的な知覚メカニズムに関わる諸機能である。これらを総称して「映画的知覚の構成機能」と呼びたい。

#### 3.1 映画的ナラティブの演出機能

以下では「映画的ナラティブの演出機能」を、描写機能、記号的機能、空間分節機能、統辞機能の四つの観点から整理する。これらはもちろん網羅的ではないだろうし、今後の研究によって新たに追加されたり、分けられたり、統合されたりするだろう。また、忘れてならないのは、こうした「演出」は、優れた映画制作者が具体的な作品のなかで実験的に用い、多くの観客がそれを理解して受け入れ、後の制作者が修正やバリエーションを重ねながら継承して行く過程で成立した「慣習」であるという点だ。これらは時代や文化によって大きく変化するし、今後もつねに変化して行くだろう。中には時代遅れのクリシェとして消滅するものもあるだろう。

##### 3-1-1 描写機能

音による「描写 description」とは、音源となる対象そのものの聴覚的側面を詳細に描くことである。チャットマンが言うとおりに「映画は描写(せずにはいられない)……(中略)……スクリーンの映像は形容詞を避けられない」(チャットマン:80)。小説であれば「ある女が部屋に入った」という表現でその人物や部屋の外見的特徴を一切描写しないまま(決定不能のまま)物語を展開させることができるだろう。しかし映画の場合は、画面に登場させた瞬間に、外見という視覚的現出が避け難くそれらを描写してしまう。音についても同様で、人物が歩けば靴音がし、口を開けば声が聞こえ、モノが床に落ちればその音が聞こえるのが自明であり、こうした音は映像と質的に不整合でない限り、音源となる対象の性質を「描写」せずにはいられない。靴音はその人物の体格を、歩き癖からキャラクターを、靴や床のマテリアルを、部屋の広さや建築材質までも描写してしまう。

この描写はいくらでも手を加えて詳細を極めることができる。その結果、迫真の存在感や生々しい現実感を対象に付与し、時として視覚イメージを凌駕するほど対象を実在化する力を持つ。「サウンドデザイン」という言葉が広く浸透した現代、制作者も音によるディテール描写にこだわり、質的整合性を越えた「…らしさ」を徹底して追求する傾向がますます顕著になっている。『椿三十郎』(1962)の殺陣の音、『ゴジラ』(1954)の咆哮、『地獄の黙示録』(1979)の戦闘音やヘリコプターの爆音など、サウンドデザインの先駆者による印象深い効果音の例は数え切れない。わけでも『スターウォーズ』(1977-)シリーズに登場する架空の武器ライトセーバーの効果音は、映像をはるかに凌駕して音が物質的リアリティを支配している好例だろう。

今日の映画における音の高精細なディテール描写の追求が、何を「リアリティ」とし、何をその尺度としているのかを、早計に結論づけることは難しい。ただ、メルロ=ポンティならば共感覚

の問題として議論したであろう、視覚と聴覚を糸口に触覚や嗅覚、味覚をも喚起しながら全感的に対象を現前化しようとする傾向性を見て取ることはできるだろう。

### 3-1-2 記号的機能

すでにビデオクリップ集第3話の時計音で触れた通り、音が、音源対象とは別の対象や意味を指し示す「記号」あるいは「象徴」として使用されることがある。例えばカラスの鳴声は「夕暮れ」を意味したり、日本の文化では「不吉」を意味する場合もあり得る。このような音の記号の力を意図的に利用するのが、ここで言う記号的機能に当たる。

これらの音(シニフィアン)と意味(シニフィエ)の記号的な結びつきの多くは、観客の日常経験の記憶や、属する文化のコード体系や、過去の映画で多用されて来た慣習的コードなどによってあらかじめ準備されているが、ひとつの映画作品の中ではじめて結びつきが生まれるケースもある。『ジョーズ』(1975)のあの有名な音楽モチーフは、二音の反復という記憶しやすいシンプルなメロディ構造と、最初に女性が襲われるシーンの強烈な印象によって凶暴な人喰いザメと記号的に結びつき、それ以後、サメの襲来を指示する聴覚記号として効果的に機能するようになる。

### 3-1-3 空間分節の機能

映画における音の機能は、音が時間と分ち難く結びついていることから、主として時間表現に関わっているとされて来た。しかしながら多数の映画作品の事例研究をして行くと、空間的と呼ぶにふさわしい音の機能が多数析出されていく。すなわち、その音が「どこから発せられ、誰の耳に届いているか」という空間的な図式によって、画面に見える視覚空間とは別の聴覚空間が、観客の知覚のうえで新たに分節されるような事例が豊富に見いだされるのだ。恐らくこれは、映画における音の機能のなかで、後述する聴覚的地平の連続性を構成する機能と並んで、最も特徴的かつ多彩な内容を持つ機能だと言ってもよいだろう。

#### ・見えない空間の分節

オフスクリーンの音(音源となる対象が画面内に見えない音)の機能は、まずシーンの連続的な「地平」を構成することであり、持続的な背景音、ルームトーン、環境音、アンビエンスなどと呼ばれる音はその代表例になる。また、同時にそれはスクリーンの限界を超えて、見えない範囲の環境・状況を「描写」する。いっぽう、よりアクティブなオフスクリーン音の使い方もある。それは画面に見えないが別の空間の存在をはっきりと観客に意識化させ、登場人物がそれに反応することによってプロット上の

要素となるような演出だ。典型的にはノックや足音や声により壁の向こう側、ドアの向こう側、階上の別空間などが意識化され、物語展開に介入するケースがあげられよう。その空間にいてであろう誰かは、まさに「見えないけれども聞こえる」ことによって欲望や恐怖の対象となる。ロベール・ブレッソン『抵抗——死刑囚は逃げた』(1956)は、このようなオフスクリーン音の使い方において多くの論者から言及されて来た。独房に監禁された主人公が、看守の不気味な靴音、隣室の捕虜の安否を確認するノック、処刑の銃声などに聞き耳をたてるシーンで、まさに主人公が「見たくても見えない」空間を分節し、オフスクリーンの音によって巧みにそれを描写している。

#### ・客観的／主観的聴覚空間の分節

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ように示す演出があり、これによって物語空間のデフォルトから主観的な聴覚空間が分節される。

ビデオクリップ集では、電話の相手の声、忘我の状態、フラッシュバックの声、心の声の演出を盛り込んだ。個々の詳細説明は当該個所に譲るとして、重要な点を整理しておこう。

まず、主観的な音を特徴づける特殊な音の種類などは存在しない。セリフの声であれ、音楽であれ、物音であれ、あるいは画面に音源が見えるオンスクリーンの音であれ、音源が見えないオフスクリーンの音であれ、あらゆる音は主観化され得る。

第二に、映像とは異なり、主観的な音と客観的な音は同時に共存し得る。電話の相手の声は主観的な音だが、いっしょに聞こえている周囲の環境音は客観的な音である。

第三に、何より重要なのは、それまでの物語世界の聴覚空間とは異なった別の聴覚空間が、観客の知覚のうえで分節されることである。それは、多くの場合、音響操作——リバーブを極端にかける、リバーブを消去する、ミキシングバランスを変える、イコライザーでトーンを変える等々——によって行われる。

最後に、音響操作によって分節された聴覚空間が何を意味するのかを最終的に決定するのは、映像や物語文脈との関係性である。

#### ・物語世界内／外の分節

ナレーションの声やアンダースコアの音楽は、物語世界の登場人物たちには聞こえない。その外側、つまり物語世界外の空間から発せられ、観客であるわれわれだけが聞くことができる。さらに、これは時制において物語世界とは別の時間に帰属している。『抵抗——死刑囚は逃げた』のナレーションは、主人公自身の声で行われるが、彼は画面上の出来事を過去形で注釈する。つまり、収容所からの脱出に成功して生きのび、過去を回想

する形で語る。この例に限らず、ナレーションの声は、映画の「語り」そのものが肉声を獲得したものであり、映画が上映される(いま)という時間においてそれを行うのだ。それゆえ物語世界内/外の区別は、空間だけでなく次元の違いを示していると言った方が正確であろう。

アンダースコアの音楽についても同様で、かつてサイレント時代に映画館のオーケストラピットで生演奏が行われたように、上映される(いま)において、物語世界の外側から伴奏を行う。ただし、ビデオクリップ集第3話の例にあるように、音楽は自由に物語世界の中と外を行き来できる極めて特殊な特権を有している。

ちなみに、物語世界外から聞こえる音は、一般に、空間的な指標をいっさい伴わない「ドライ」な音として処理されることが多い。それゆえナレーションの声と心的心声を区別する音響的な手掛かりはなく、その曖昧さがある種の映画では効果的に活用されている。

### 3-1-4 統辞的機能(時間的組織化)

映画はショット群から構成されている。一般には、複数のショットが連なってシーンを構成し、さらに複数のシーンが連なってシークエンスを構成し、複数のシークエンスが連なって映画作品となる……そのように理解される。サイレントの時代には、多くの制作者や批評家が、これを言語の「語、句、文」にたとえた。そして、「文＝映画」が構成される仕組み、すなわち「映画の統辞法」が存在すると夢見た。

すでに触れたメッツの映画記号学は、こうした素朴なアナロジーを排し、映画の構造分析にとって有意味な単位を「自律的線分」として捉え直したうえで、その線分のまとまりを組織しているショット群の連辞関係(因果的に連続している/いない等)や、線分と線分をつなぐ連辞関係を分析した。

こうした映画の統辞法に対して、音はどのように機能するのだろうか? 差し当たり二つの論点を指摘しておこう。

#### ・音による線分の組織化

一般に「シーン」と呼ばれる単位、メッツが「線状叙述的連辞」あるいは「本来の意味におけるシーン」と呼ぶ自律的線分においては、時間と空間は途切れなく連続しているものと見なされる(メッツ:220)。恐らくこれは、映画において最も古典的であり、最も一般的な単位であろう。

この「シーン」において、もちろんカメラはアングルを変え、距離を変えながら、非連続的なショットを積み重ねて行くだろう。しかし、サウンドトラックの方は、ビデオクリップ集第4話のカフェ・シーンのギャヤやBGMのように、カットによって寸断されることなく、切れ目なく連続する。こうした音——多くの場合はオフスクリーンの音——の連続性が、そのシーンの聴覚的地平を構成

し、シーンの同一性を支え、線分単位としてのまとまりを強化する。特に、音楽の統辞的機能は、非常に強力に時間を組織化する。それは音楽が自身で時間的な構造を持っているためだ。あるタイミングで音楽が始まった瞬間、時間の流れのなかに括弧の片方が打たれ、一本のアンダーラインが引かれ始める。そしていずれ、括弧を閉じるように音楽が終わり、アンダーラインは完結するだろう。その間にどのようなショットの交替が起ころうとも、それらは音楽に包み込まれ、ひとつの連続したまとまりとして認知される。

ただし、メッツが映像トラックを前提に分析した自律的線分の単位と、音楽によって包み込まれる範囲は、一致することもあればそうでない場合もある。一致すれば非常に強固な単位強化の力を発揮する。しかし映画作品でよく見かけるのは、自律的線分としてのシーンの開始点から音楽がスタートせず、登場人物のある発言、ある行動がきっかけとなって始まり、シーンの終端で終わるケースだ。このような場合、音楽の力が自律的線分をさらに二つに分割し再組織するとまでは言えない。音楽は、そのなかの特定の範囲——例えば会話の相手の発言をきっかけに大きく変化した主人公の心理状態の継続——に、特に太いマーカー・ラインを引き強調すると考えるのが妥当だろう。

#### ・音による線分間の連結

線分と線分の連結、馴染みのある用語で言えば、シーンとシーンとの「つなぎ」における音の機能に触れておこう。基本的にシーンの転換は時空間のジャンプである。この跳躍部分の断絶をなめらかにつなぐために、映画は物語内容の因果連関だけでなく、さまざまな視覚的トランジションの方法(移行法)を工夫して来た。アイリス、ワイプ、フェード、ディゾルブ、フラッシュパンなどである。これらは古典的な映画で頻繁に見られたが、次第にその使用頻度は下がって来ている。

代わりに増えたと思われるのは、音による「つなぎ」の例だ。例えば「オーバーラップ」という手法がある。あるシーンの終わりで次のシーンの音が先触れとして聞こえ始めたり、次のシーンが始まっても直前のシーンの音を少しの間だけ「こぼす」ような手法である。たとえわずかな時間であっても、映像トラック上の分節位置とサウンドトラック上のそれとを意図的にずらすことで、シーン間の時空間の跳躍をなめらかにつないでいるのである。

音楽はその終わり方において特筆すべき機能を発揮する。声や物音とは異なり、例えばテンポを徐々に遅くするリタルダンド等により、音楽は自らの終わりを予告することができる。これによってシーンの終わり、次のシーンへの移行を予期させ、その移行をなめらかにする例が頻繁に見られる。

ある種の映画スタイルでは、シーン転換のつなぎ部分にだけ橋（ブリッジ）をかけるように極めて短い音楽を当てる場合もある。ロバート・アルドリッチのサスペンス映画『キッスで殺せ』（1955）の前半部分は、シーンが変わるタイミングで、判を押したように、このブリッジ音楽が使われている。

ちなみに、シーン転換ではないが、持続的な楽音や効果音のクレッシェンド（次第に音量を上げて行く）は、次に目にするであろう決定的なショットへの予期を観客に準備させながら、その結果を引き延ばすことで時間を宙づりにし、強い期待感や緊張感を持続させる。これも音や音楽の力がショットの連続を時間的に組織する例になるだろう。

### 3.2 映画の知覚の構成機能

映画は「知覚の芸術」と言われる。モーリス・メルロ＝ポンティは、日常的知覚一般についてその特徴を素描したうえで、映画について次のように述べている。「要するに、われわれが映画の意味を理解するのは知覚によるわけである。映画は考えられるのではなく、知覚されるのだ」（メルロ＝ポンティ：146）。

本章で扱う「映画の知覚の構成機能」とは、映画館にいる観客の視覚と聴覚を、物語世界の知覚へと誘導し重ね合わせるものであり、われわれが一般に「映画を観る」と言うとき、その体験を成立させる第一義的で基層的な知覚メカニズムに関わる諸機能である。日常経験における知覚メカニズムの作動は所与であり自動的であるが、映画の知覚の場合はすべてが技術的に「構成」されなければならない。言い換えれば、映像と音の技術的操作によってシミュレートされた疑似知覚、いわば「作動済みの知覚」を映画は観客に提供していると考えるのが本稿の立場だ。

この問題を議論するにあたって、フッサール現象学の基本概念が参考になるだろう。エトムント・フッサールによれば、われわれの日常的な意識とはつねに「何ものかについての意識」である。この「…について」つまり意識の方向付けのことを「志向性」と呼ぶ。この志向性ゆえに、五感を通じて得られる感覚の多様な現れ（現出）を突破して、あるものが知覚され、前景化され、「対象」が構成されるのだ。同時にそれ以外のものは背景化され、経験・意識の「地平」へと溶け込んで行く。地平とは（いまここ）の経験を支える場であり、現に知覚できる範囲を超えてそれは時間的にも空間的にも連続していると信じられる。つまり、知覚とは、外界から感覚器官を通じて入って来るさまざまな刺激をバラバラに無差別に受け取るのではなく、（いまここ）の志向性を軸に対象と地平を組織化する能動的なプロセスなのである。

そもそも現象学において「多様な現出を突破して対象を知覚する」と言うとき、そこに映画の基本的メカニズムとの類似性を認めないわけには行かないだろう（ただし、フッサール自身は映画についてひと言も触れていないが）。日常的知覚で、例えば家のような立方体を知覚する場合、ある地点から見える視覚的な現れ、つまり「現出」は、決してそれが奥行きのある立方体であることを示してはいない。移動して眺める地点を変えれば、その都度まったく別の現出が得られる。こうした無限に多様な現出の違いを突き抜けて、立方体を「直観」するのが日常的知覚の特性である。この際、われわれは感覚入力の違いを分析して理性の力で立方体を「推論」しているのではない。知覚の瞬間に、一気に、自動的に、立方体という形態を掴み取るのである。なぜそれが可能なのか？ 知覚の基盤に、対象の運動、視点の運動についての経験の蓄積があり、後にフッサールが「キネステーズ意識」として概念化した体験の運動感覚性があるからだ。じっさいには動かなくても「いつでも動いて視点を移動させることができる」という体験上の可能性が、知覚の直観を支えている。われわれが生きる現実の日常世界（生活世界）とは、対象も主体もつねに「運動」することによって基底的に支えられた世界なのである。

いっぽう、映画の知覚の場合、視点を移動させるのは観客自身ではない。座席に座ったまま動かない観客に代わって、何に注目すべきなのかを画面構成が示し、カメラが動き、ショットの継起によって多彩な視点からの眺めを連続的に提供してくれるのが映画だ。「何だ、これは？」と近づいたり、後ろに回り込んだりする必要はない。カメラがそれを代行してくれるのだ。こうして観客は物語世界の空間を三次元的に把握し、そこにありありと手に取るように対象を位置づけることができる。

いっぽうで、これがまさに映画の知覚を「本当の知覚」ではないとする最大の論点になって来た。視点の瞬間的移動、時空間の不連続な跳躍などは、現実の知覚では決して起らない。それゆえ、真に知覚と呼べるのは日常的知覚だけであり、映画の知覚はそれと比較して論じるに値する対象ではない。おそらく厳密な学を目指すフッサールもそう考えたであろう。

しかし、志向性こそが時間と空間を開き、運動性によってそれが支えられているのだとすれば、映画におけるカメラワークやショットの運動は、ある意味で「純粋な志向性」の技術的シミュレーションだと言い換えることも可能ではないだろうか？ そして、現実世界における時間・空間のくびきから解放された「純粋な志向性」が開示する「世界」こそ、現実世界とは根本的に異なった構造を持つ——始まりと終わりがあり場面が転換する——もうひとつの「世界」、すなわち「物語世界」に違いない。映画は物語を語るために発明されたわけではないが、物語を語ることによって、シネマトグラフはシネマ（映画）になったのだ。

### ・対象の構成機能

さて、議論を映画の知覚の構成における音の問題に戻そう。音は、映像と等価な資格において、つまりともに「現出」として、物語世界の「対象」を構成する。繰り返し思い出さなければならぬのは、映像と音は、その記録から再現までの全プロセスにおいて、まったく別々の道を通るとのことだ。カメラとマイクを向けさえすれば、映像と音の一致が自然に得られるのではなく、両者を整合させるための骨の折れる技術的な操作によって、「あたかも最初からそうであったかのように」一体化させられるのだ。一般的には、画面上に見える音源対象の運動とその音はぴったりと同期し(時間的整合性)、見かけの距離感と聞こえ方の距離感は一一致(空間的整合性)、そして音質的に整合している(質的整合性)状態が目指される。この三つの整合性を技術的に創り出すことによって、映像と音は矛盾なく統一され、ひとつの対象として物語世界のなかに安らうことになる。

なお、トーキー黎明期の時代には、眼に見えしかも耳に聞こえるという感覚の複合性を、ある種の「冗長性」として批判する者もいた。映像だけでも「意味」は通じるのに、遅れて追加された音が聴覚面でそれを二重に上塗りするというわけだ。それゆえ音は、映像に従属するとか、映像の記号であるとか、せいぜい映像のリアリティを増強するといった二次的な地位に置かれる。しかし知覚レベルにおいて、映像と音をともに対象の現出だと捉えるならば、本来そこには従属関係などはないし、一方から独立した他方の自律性を声高に主張する意味もない。両者はともに物語世界の対象を構成する根源的な機能を果たすのである。

### ・志向性の構成機能

ビデオクリップ集第4話冒頭のカフェ・シーンでは、カメラの角度やショットサイズに関わらず、サウンドトラックは主人公二人の会話を優先し、他の客達のギャやBGMの音量を低く抑えている。こうしたミキシングによる聴覚世界の組織化(選択・序列化)は、意識が向けられた対象を前景化し、それ以外を背景化する聴覚的「志向性」のシミュレーション、あるいはカクテルパーティ効果のシミュレーションに他ならない。ただし、非連続に跳躍する映画の視覚と同様に、この聴覚的志向性もまた、現実世界の時空間のくびきから解放されて、物語世界を飛び回る「純粋な志向性」の表現だと考えることができるだろう。

### ・地平の構成機能

志向性と対象の構成は、同時に地平を構成することである。カフェ・シーンのギャやBGMは、セリフの声に比して相対的に小さな音量でミキシングされることによって、このシーンの聴覚的な「地平」を構成する。それは、画面のフレームを超えて空間的な連続性を支え、ショットの転換を超えてここがカフェであり続けて

いるという空間の同一性を支え、とりわけカットをまたいで切れ目なく連続しているBGMは、シーンの時間的連続性を強固に支えている。こうした音による時空間の「連続性」の担保は、映画における音の機能のもっとも際立った特徴のひとつであると、筆者は考える。

リック・アルトマンはハリウッド映画における音の機能について次のように指摘する。「映像は大きく距離の異なるさまざまな対象をさまざまな角度から見せることで絶え間なくわれわれを移動させる。われわれの窃視は正確にこの運動性のなかにある。われわれは危険覚悟でせわしく動き回る。しかし、そうやってバランスを失いそうになると、サウンドトラックが、よく効く安定剤のようにスケールの連続性を提供することでその手を取ってくれる。(……)われわれの身体は音という錨によってしっかりと固定されている。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)。

実際、サイレント映画に見られた自由な視点の跳躍や時間経過のリズミカルな省略は、トーキー黎明期に一度失われてしまったと言われる。演技、カメラワーク、モンタージュなどあらゆる面で映画全体がマイクに縛り付けられてしまったためだ。しかしそれは再び復活する。ただし失われていたものの単なる回復ではない。聴覚的地平の連続した同一性という安定した大地のうえで、視覚の跳躍はサイレント時代と比較してはるかに大きな自由度を獲得し、同一シーン内での視点の移動だけでなく、前触れもなく時間や空間をワープして、いっそう自在に跳躍できるようになった。

このように、ただ単にマイクを向けさえすれば、ありのままの聴覚世界が再現できるという素朴な物理リアリズムとはおよそ異なる操作が、映画のサウンドトラックを作り上げている。しかも音響技術者は、特に指示を受けるまでもなく長年の経験の中でこれらすべてのプロセスを「目立たず、気付かれぬように」処理しているのだ。

以上の議論をふまえて、映画における《音》の機能分類を整理したものが次の表である。もちろんこれは、網羅的ではないだろうし、今後の研究によって新たに追加されたり、分けられたり、統合されたりする暫定的な分類表であろう。

映画における《音》の機能		
映画的ナラティブの演出機能	映画的知覚の構成機能	
描写機能	志向性の構成機能	
記号的機能		
空間分節機能	対象の構成機能	
見えない空間の分節		時間的整合性
客観的／主観的空間の分節		空間的整合性
物語世界内／外の分節	質的整合性	
統辞的機能（時間的組織化）	地平の構成機能	
線分の組織化		
線分間の連結		

図2:映画における《音》の機能分類表

## おわりに

本稿は、われわれの科研費研究の成果を整理し、そこから得られる一定の帰結を、「映画における《音》の機能分類表」という形で提示した。

この研究を進めるなかで、筆者は、最も重要な《音》の機能が、ナラティブな演出機能ではなく、映画的知覚の構成機能の方にあると確信するようになった。ナラティブな演出は、過去の映画作品の批判的な継承と、映画制作者の独創的な発明と、それを理解し受け入れる観客の慣れによって支えられる「慣習的コード」であり、その分析はつねに暫定的な分類に留まるように思われる。そこに、時代や文化を超えた普遍的で一般的な何かを読み取ろうとすることは危険である。じっさい、本稿で取りあげた事例の多くは、古典的あるいは保守的な映画に多く見られるものであり、いわゆる現代的映画では常套的な紋切り型として避けられる傾向にある。

しかし、映画的知覚の構成機能は、そもそも「知覚とは何か」という根源的な問いへとわれわれを連れて行く。フッサールに従えば、知覚は、理性や想像の活動ではなく、《そのもの自身》を直接的に直観することである（フッサール：266）。言い換えれば、知覚こそが対象を幻想ではなく「現実」として実在化するのである。それゆえ、もしメルロ＝ポンティの引用のように、映画もまたひとつの知覚であることを認めるのであれば、それは、日常的知覚とは異なったもうひとつの「世界」、すなわち物語世界を

開示し、いずれの世界における経験も「現実」であり、いずれも「実在」しているという帰結を生むことになるだろう。

〈物語〉は、人類の誕生とともに始まる根源的な認識・記憶の形式であろう。しかし、物語を〈知覚〉するというまったく新しい事態を実現したのは、映画が最初なのである。それゆえ映画は、人類にとっての物語の存在様態、物語世界の实在性、もうひとつの現実、翻って現実世界の实在性といった問題を、まさに「目立たず、気付かれないように」提起しているのだ。この問いを真摯に受け止めることは、テレビからネット映像、VRやARに至るまで、視聴覚的にメディア化された現代社会における多元的な世界のあり方（そしてその中で生きるわれわれの実存のあり方）を考察する遠大なプロジェクトの極めて重要かつ決定的な端緒になるだろう。この問いは明らかに本稿の範囲を超えており、またそれを論じる準備もまだ筆者にはない。いずれ別の機会に追求してみたいと考えている。

最後に、あらためて研究分担者ならびに協力者の各位、ビデオクリップ集制作に尽力いただいた諸氏に、心からの謝意を表して本稿を締めくくりたい。

### 参考資料

ウェブサイト「映画における《音》の機能」

<http://media.nuas.ac.jp/visual/gosounds/>



### 引用文献

- [1] Altman, Rick. "Sound Space", in Rick Altman (ed.), *Sound Theory Sound Practice*, Routledge, 1992. pp.46-64.
- [2] 佐近田 展康、「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」、名古屋学芸大学メディア造形学部研究紀要、vol.8、2015、pp.23-36.
- [3] チャトマン、シーモア(1990)、『小説と映画の修辭学』、田中秀人訳、水声社、1998年。
- [4] フッサール、エドムント、『フッサールセレクション』、立松孝編、平凡社、2009年。
- [5] メツ、クリスチャン(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。
- [6] メルロ＝ポンティ、モーリス(1948)、「映画と新しい心理学」、滝浦静雄訳、『幼児の対人関係』所収、みすず書房、2001年。

※ 本研究はJSPS科研費 JP25284045の助成を受けたものです。