

5. シオンの視聴覚論

ミシェル・シオン (Michel Chion, 1947-) による映画の音声に関する一連の著作は、映画における音の定位について、有効な道具を提示している。『映画にとって音とはなにか』の抜粋を読み、様々な実例を見ていこう。(Michel Chion, *Le son au cinema*, Editions de l'Étoile, 1985／川竹英克・J. ピノン訳, 勁草書房, 1993.)

三つの境界

27 では、トーキー映画の音はどこにあるのか。ほとんどの場合に言えることだが、音が映像の位置とは別の定点から——つまりスクリーンの背後や脇のスピーカーから——来るのだとすれば、映像と音の平行関係は失われる。音源となるスピーカーはその音が存在あるいは機能する場ではないからだ。スピーカーは、まさに、ホールに音を伝える伝達装置にすぎず、音は、その場所の音響的条件にしたがって多少なりともそのホールの中で反響しながら観る者の耳に到達する。そして、ほかでもない観る者の耳において、音は自ずからの位置を得る。観客は、自分が見、理解するものにしたがって、映像によって示される想像上の音源をその音に割り当ててののだ。

実際、このスピーカーという固定された「音源」からくる音も、ひとたびスクリーン上で動く人物に割り当てられると、その人物が右に行けば音も右に移動したように聞こえるし、画面から出ていけば音もスクリーンの横から聞こえるようになる。観る者が帰する音の位置は、そこに見える、あるいは假定された音源の映像に従属するというこの現象は、毎日幾度となく確かめられる。トーキー映画のリアリズムはこの現象に依存しているし、この現象なしでは、実はスクリーン状で動くことなどないこうした音や声が、そこを動き回る物や人物の発するもののようにには到底思えないだろう。

28 それどころか、科学的実験によっても確かめられたことだが、耳で捉える音の位置づけは視覚的な位置づけに強く影響を受け、眼球の運動を伴い、いずれにしても目の見える人々の場合、この音の位置づけは自律的なプロセスからはほど遠いのだ。

後にみるが、音源をホールの四隅あるいは背後に配置するマルチトラックのサウンド（ドルビーステレオ）を用いる映画は、そうでない映画よりもリアルな場面を提供するというわけではない。その音があると考えられるスクリーン上、あるいはスクリーン外のある地点から音をリアルに聞かせようという企ては別の問題を引き起こす。とりあえず次のことを肝に銘じておこう。映画における音には、普通「自立した」音源はなく、純粋に音響的基準からその音源を特定することはできない。つまり、映画においては、音場それ自体という概念には疑問の余地がある。

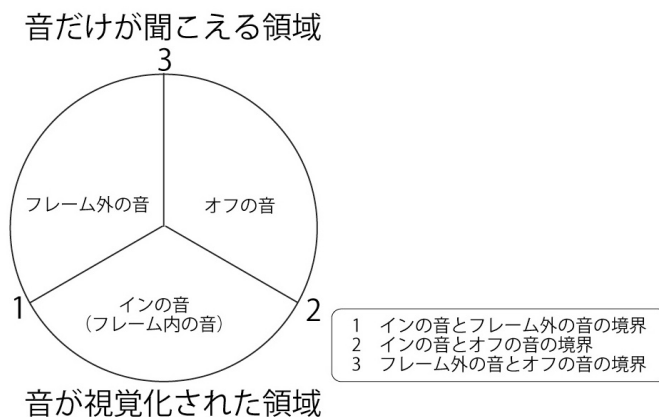
33 ここではそれぞれ次のように呼ぶことにしよう。

- フレーム外の音・・・画面の中ではその音源は同時には見えないが演じられている場面と同一の時間にあり、画面が示す空間に隣接する空間にあることには変わりがないと想像される音のみを指す（戸外の音、『サイコ』のアンソニー・パーキンスの母の声、溝口の『山椒大夫』で焼きゴテを当てられる老女の叫び声）。
- オフの音・・・画面で示される場面と別の時間／空間にある不可視の音源に発する音のみを指す（映画音楽、過去の場面を物語るオフのナレーションの声）。
- インの音については、通常定義を維持することにしよう。この結果、三つの場合が生じることになる。「視覚化された」音の場合が一つと、前著『映画の声』で用いた用語を使えば、「音だけが聞こえる」場合が二つある。

ここでこの区分をするのは、もっぱら音と映像の関係、間隔を調べるためであり、空間

内の音それ自体や様相などはいさ
さかも問題とはならない。

この三つの区分によって、とり
あえず大まかではあるが、映画の
音と映像の間の時と場に関する関
係の最初の分類が可能になろう。
この分類が大まかだというのは、
この下位区分がさらに可能である
ことや、この分類自体を再検討し
うる可能性が無限にあるからだ。



映画『サイコ』(1960)

原作：ロバート・ブロック (Robert Albert Bloch, 1917-1994)

監督：アルフレッド・ヒッチコック (Steven Allan Spielberg, 1946-)

音楽：バーナード・ハーマン (Bernard Herrmann, 1911-1975)

主演：アンソニー・パーキンス (Anthony Perkins, 1932-1992)

ジャネット・リー (Janet Leigh, 1927-2004)

概要：マリオン・クレイン (ジャネット・リー) は、出来心から、勤め先の大金を横領してしま
う。逃避行の末、とある宿屋にたどり着いたマリオンは、若い経営者ノーマン・ベイツ
(アンソニー・パーキンス) が、たえず老母 (声のみ) の世話に追われながらも前向きに
仕事している姿にふれ、自首を決意する。ところが自室でシャワーを浴びるマリオンに、
突如侵入した影が包丁を振り下ろす。いつまでも戻らないマリオンを妹と婚約者が探しに
来る。二人は事件を解明するうち、ノーマンの老母が実在せず、多重人格者ノーマンが作
り出した第2の自我であることを突き止める。

なお、映画分析において「映像と音」の関係を捉える時、英米系のフィルム・スタディーズでは、しばしば「物語世界内的 (digestic) な音」と「非・物語世界内的 (non-digestic) な音」という二分法で語られることが多い。

シオンの三分法は、はじめから物語をもたない映画表現においても使用可能であるという点で、すぐれている。

映画『カリユガのモザイク』(A Mosaic for the Kali Yuga, Daniel Reeves, 1986)

制作：ダニエル・リーヴス (Daniel Reeves, 1944-)

概要：徹底して「イン」の音だけでつくられたショートムービー。現代社会の危機的状況を表
す様々なニュース映像と、それに附随する音が、モザイク状の画面に一連のシークエン
スとして提示されるが、次第に極端に断片化されてブリコラージュとなっていく。

5-3. シオンの三分法をめぐる混乱

しかしながら、シオンの用語法は、一般化しているとはいいいがたい。映像と音の関係をさぐる一般的状況については、松下正己の文をみておこう。(松下正己『映画のことば、

映画の音楽：映画内世界の聴覚的現実感とは何か』いなほ書房、2003)

- 51 まず、「イン」と「オフ」のふたつに分ける方法がある(同時的なものと非同時的なものという言い方がされる場合もある)。「イン」の音は、映画の特定の場面で音源が目に見える音を指し、「オフ」の音はそれ以外の全ての音、場面のフレームの外から聞こえてくる音及びいわゆる映画音楽が含まれる。
- 51 これを組み合わせると、台詞、音楽、環境の自然音の全体にこだわって、映像と同期した現実的で注釈的である「対位法的」な音を両端に位置させた、音声のスペクトルが考えられる。
- 52 またごく一般的には、三つの系統に分けることもできる。言語素材としての台詞、祇園や効果音などの音、そして音楽である。
- 52 作曲家で映画音声の研究者でもあるミシェル・シオンによれば、音声は三つに分かれるが、その考え方は独自のものである。いわゆる「イン」の音、場面の観客からは見えないフレームの外から聞こえてくる音である「フレーム外」の音、そしてその画面とは別の時間と空間を起源とする音である「オフ」の音である。シオンはさらに、この三つの区分を三等分した円の部分にあてはめ、そのそれぞれの境界で生起する、隣接領域への音の侵犯によって、映画の様々な劇的効果が生まれると論じた。「三つの境界線が、映画次第で、ある時は壁となり、ある時はそれを越えることがドラマとなる扉となり、またある時は反対に、一種の柵や格子、点線と」

そして松下自身は、むしろ「自然音と不自然音」という用語法を用いて、論を展開している。しかし、彼が自身の用語法をシオンの用語法と連結させようとする試みゆえに、読者にかえって混乱をきたしている。

- 52 「自然音」とは、スクリーン上に継起する仮構の世界が本来有していると思われる音で、各ショットごとにその画面上で自然に聞こえてくるものを指すことにする。「イン」と「フレーム外」の音の全てで、スクリーン上の世界で通常聞こえてくるであろうと類推される物音の一切、そして登場人物の発する声がそれである。「不自然音」とは、「自然音」とは逆に、スクリーン上に継起する仮構の世界が本来有してはいないと思われる音で、各ショットごとにその画面上で（聞こえてはこないはずなのに）聞こえてくるものを指す。ナレーションやモノローグといったヴォイス・オーバー、聞こえないはずの自然音、そしていわゆる映画音楽がこれに該当する。
- 59 ミシェル・シオンの三等分円の図式を敷衍するならば、映画の音声は、自然音としての円と不自然音としての円の二つを重ね、その全体を三等分して、そこに「音楽」「ことば」「その他の音」をあてはめたものとして図式化できるように思われる。そしてその全体が、各レベルで相互に逸脱しながら、二つの円の間でもお互いに影響を与えつつ流動するものとして、映画の視覚像の基礎となるひとコマひとコマの上に重なっている。

この考察をとおして、松下は、映像／音の関係を探求することそのものを、再び無効化してさえいるように思われる。実際、彼は同書で50ページにわたって、フェリーニの『8 1/2』（1963）を分析しているが、その際、自身の用語法「自然音」「不自然音」を用いたのが前者9回・後者1回で、そのいずれにも属さない用語である「効果音」や「音響効果」を用いることも少なくなく（前者5・後者3）、単に「曲」「声」などとして、その位置づけの判断を保留した例も多い。映画全体の魅力を以下のように結論づけた。

- 186 『8 1/2』は、映像に加えられたニーノ・ロータの音楽、効果音、そして何よりも感情に満ち

たイタリア語の美しい響きによって、現実と幻想の混沌を見事に描ききった作品である。その殆どのシーンの音声はリアルではなく、それゆえにかえって圧倒的なリアリティを表現することに成功している。ひとつひとつの場面が、その場の空気を感じさせるほど明瞭な輪郭をもって描かれているのである。

松下の考察からは、むしろ物語映画における言語音（音声）にまつわる彼の意見を特筆すべきものとしてとりあげよう。

84 しかし私たちは、フランス語の間投詞をはさみながらも慇懃な口調の日本語をしゃべるエルキュール・ポアロや、もしかすると本物よりも渋い声で日本語をあやつるジェームズ・ボンドや、日本語以外のことばをしゃべるなど考えられないコロンボ警部を見ることがある。そしてそれは決して観るに耐えない茶番であるとは思えない。現在でも、低年齢層の観客の需要が見込まれる映画については、字幕スーパー版と同時に「日本語吹替版」が上映される場合が多い。低年齢層だけでなく、言語とほぼ同じ台詞の情報量が受容できるからの理由から吹替版を好む観客の数は決して少なくはない。

84 その人物に固有のものであることばは、社会的かつ歴史的な背景を持っている。吹き替えによってその前提は崩壊する。吹き替えによって「会話に特有なナショナル・カラーが残念がらなくなってしまう。この点ではイタリア映画の吹きこみくらい災となるものもなく、たとえばイタリア風の身振りやフランス語とが絶対に相容れないのはいまでもないとしても、ダンテの言語の魅力たるあのテンポの速いリズムとその歌うような調子とは全く骨抜きにされてしまうので」

85 しかし、そもそも映画に於いては、ことばは、「その人物に固有のもの」などではないのだ。「その人物」はスクリーン上の幻影にすぎない。「その人物」とその人物がしゃべる「ことば」は、観客がその両者を視覚と聴覚によって統合することで、初めてひとつのリアリティとして立ち現れるのである。

観客が受容するスクリーン上の世界は、圧倒的なリアリティを持っている。そしてそれは、映画の中の世界の眺めがリアルだからではなく、映画の世界が常に過剰な感覚的情報と感情にあふれているからである。

映画の音声も、スクリーン上の映像に、あるときは寄り添い、あるときは反発しながら、観客の感情を煽り立てることに専念している。観客は、映画の中で語られることばの意味だけを受容している訳ではない。口にされた言葉は様々な情動に満ちているから、その言語が映画内に固有なものであるかどうかは、あくまでも二義的な意味しか持たないのである。

87 不自然音としてのナレーションは、スクリーンを起源とする映画内世界に属するものであるとは考えられない。それはいわば私たち観客と共にスクリーンを観ている何者かの声であって、映画内世界を起源としながらも、観客の背後から映画内世界の意味を補完している。モノログの場合、その声は映画内世界の特定の人物に起源をもっているが、観客の背後から意味を補完しているということでは同様である。しかしだからといって、映画のリアリティが損なわれるということにはならない。というよりも、映画のリアリティは、ヴォイス・オーバーを始めから内包しているのである。私たち観客は自在に高みにのぼって映画内世界を俯瞰したかと思えば、登場人物に接近して、主人公の内面を共に生きる。それをより十全にするためのガイドであるヴォイス・オーバーに違和感を感じることはありえないのだ。