

60年代ゴダール作品における音

人文学部 人間文化課程

欧米文化コース 伊藤佑里子

はじめに

映画を見る際、私たちは「映像」を見るのであるが、そのような視覚情報の他に、台詞や効果音、音楽などの聴覚情報も映画の要素として欠かせないものとなっている。

1927年、『ジャズ・シンガー』がトーキー時代の到来を告げる以前の無声映画に関しても、映画館ではオーケストラやピアノによって映像に音楽が加えられるなど、音による演出が行われていた。音は映像の説明や、映像表現をより豊かにする役割を果たす。音による工夫は、映像に現実味をもたせることや、視聴者が登場人物と同じ体験をするような感覚を得ること、視聴者の想像力をかきたてることなどの効果をもたらす。この論文では、目には見えないが目をつぶっても感じ取ることのできる音が映像と共にあるとき、音は映画とどのような関係にあるのかを考察することを目的とする。

第1章 映画における音の効果

観客は映画館という空間の中で、映写機のカタカタいう音や観客が出す些細な音などの、観客を取り巻く「環境音」、その映画の音がスピーカーを介して物理的に聞こえる音である「スピーカーからの音」、映画という仮想空間の中に存在する音である「物語世界の音」に囲まれている。本論では「物語世界の音」について、フランスの作曲家であり映画批評家でもあるミシェル・シオンの映画の音の分類を引用し、言及する。

「物語世界の音」には、インの音・フレーム外の音・オフの音がある。

「インの音」は、「同時の音」とも呼ばれ、その場面でその音源が見える音（役者が話すのが見えると同時に、その声も聞こえる場合や扉が閉まるのが見えると同時に、その音が聞こえる場合）を指す。（中略）「フレーム外の音」は、画面の中ではその音源は同時に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（戸外の音）を指す。（中略）「オフの音」は、画面で示される場面とは別の時間そして／あるいは空間にある不可視の音源に発する音（映画音楽、過去の場面を物語るオフのナレーションの声）を指す。

（『映画にとって音とはなにか』、ミシェル・シオン、pp.32-33）

この三つの音は映像が付随することにより、それぞれ別な音に移行することが可能である。ゆえに、三つの音の境界は曖昧であるが、そのことにより、「物語世界の音」は作り手にとって工夫しがいのあるものであり、観客にとってもさまざまな解釈ができるものである。これらの音があることによって、映像に音による説明を加え、演技の自然化やリアリティーをもたらす「現実効果」、高い音は緊張感、静かな音は繊細さや弱さというよう

に、映像への印象をより鮮明にさせる「印象効果」、画面には映っていない空間や時間を音によって伝える「空間・時間効果」が導かれる。

第2章 音イメージ

映画を見る場合に限らず、私たちは実生活の中でたくさんの音を聞き、判別する。その場にその音がなくとも、母親の声、電話の着信音、川のせせらぎなどは容易に想像できるだろう。この、私たちが心の中で聞く音を本論では「音イメージ」と呼ぶ。

私たちの耳には、音を選択して聞き取るという機能がある。また、聞きとった音を記憶することができる。これを映像に応用すると、自らの音の経験に基づいて映像の中の音をより鮮明に知覚することが可能である。

しかし、映画では物語世界を表現するにあたり、作り手が現実を無視して、観客に聞かせたい音を強調することがある。映画の音は作り手によって操作されるが、観客はそれを素直に受け止めるか、作り手によって操作された音を更に選別しながら物語世界に入り込むのである。

ゆえに、選別した音イメージを映像と重ね観る時、観客が物語世界のどの場所に存在しているのか—登場人物の場か、あるいは物語世界を客観的に見る場なのか—を考えることが必要である。

第3章 60年代ゴダール作品の音

音響 (son) と映像(image)の対等な融合を示す「ソニマージュ」の概念を打ち立て、音の実験を繰り返してきたフランスの映画監督 J.L. ゴダールの初期作品 (~60年代)には五つの特徴が見られる。「雑音」、「動と静・音の断片化」、「繰り返しの音」、「物を表す音」、「台詞」である。

ゴダールの音は、観客に音と映像の離別体験、音への集中・注意、音源不明による不安定感を与える。また、音そのものが何の音であるのかが判断出来ない場合もある。

一般的に、音は映像に説明を与える役割を持つが、ゴダール作品では、観客の持つ「音イメージ」と映像が示す視覚情報もしくは映像から流れる音に差があり、観客に混乱をもたらす。つまり、音は映像を説明せず、音は非現実的に存在している。映画は作り物であることを強調しているようでもある。

例えば、繰り返しの音の使用を通して、観客は否応なしにその音の感覚を植え付けられる。これは、音を聞く・選ぶという観客の音に対する主体性を喪失させるようなものでもある。逆に、雑音の使用は、観客が自ら音を聞きとるように仕向ける。音の存在を強調することにより、観客の音イメージ能力を試しているようである。

このように、観客が受け身で映画を見ることのないよう、映像を見ずとも耳に入ってくる音にも工夫を凝らすことにより、映画にのめり込ませようとしているのである。音と映像を理解しようと、観客は思考したり、自分の感性をフルに使いながら作品に触れるのである。

映画の音は作り物であり決して現実の音ではない。つまり、現実性は観客の脳内にあるということである。映画を見る際に観客はいかに自分の持つ「音イメージ」を保っているかをゴダール作品は問うており、あえて非現実的な音を使用することにより、「音イメージ」を混乱させ、映画と現実の差を知らしめる。観客はそれでも物語世界に入り込むために、自らの想像力を活用しようと葛藤する。

音は映像を説明し、観客が映像をより現実的に感じられるようにするという前提を覆し、音によって観客と映像の離別を図るというのが、ゴダールの手法である。

おわりに

映画において、音を聞くということは想像力を刺激することであり、とりわけ、フレーム外の音やオフの音では、目の前にある映像とは別の空間の音を聞くことから、二つ以上の物語空間を自分の脳内で作り出さなければならない。

このことから、観客の想像力を掻き立てる映画ならではの音は、オンの音よりも、フレーム外の音とオフの音と言えよう。

フレーム外の音やオフの音によって、映像の外の空間をも意識することとなる。また、その空間は、自らの経験によったものであるとすれば、映像はより主観的に解釈され、個々人の映像に対する印象も異なったものになり得るだろう。

ゆえに映像における音が観客にとって豊かなものであればあるほど、観客はイメージや世界観を膨らませることができ、その体験を得ることによってまた、映像と観客の距離はより近いものとなっていく、という循環が生まれる。観客の音イメージを混乱させるようなゴダールの作品においても、その混乱の体験から、観客は自らのイメージや世界観を構築していくことが求められている。

映画に音が付されることは、その音が現実世界に近い音であるなしに関わらず、観客に物語世界の音を体験させることによって、観客の音を聞く能力を試しているということでもあると言える。映画での、音を聞くということは、音イメージを脳内に描くということである。音イメージ空間と目の前にある映像が共存するとき、観客は物語世界を感じ取ることができる。音イメージの混乱が生じる場合でも、観客は物語世界に入り込むべく、葛藤する。その葛藤をやめてしまった時、観客は視覚に飛び込んでくる映像を受け身のまま観るということになる。そこには、想像という言葉は無いのである。映画は作り物であることが打ち消されることになる。

つまり、映画にとって音は、観客の想像力を試すものでもあり同時に、映画が人工的に作られたものであることを意識させるのものであると言えよう。画面の奥にある物語空間の広がりや表現するものが音であり、個々人が持つ音イメージの違いが、映画の捉え方を様々なものとさせることに、音と映像を共に観ることの面白さが隠されているのである。