

論文

## ミシェル・シオンによる映画の音声／声をめぐる概念の再考

——映画『二〇〇一年宇宙の旅』の分析を通して——

越 智 朝 芳\*

## はじめに

映画におけるスクリーンの映像と音（台詞、音楽、音響効果）の関係について、ミュージック・コンクレートの作曲家でもあるミシェル・シオンは数多くの著作を出版している。本稿の目的は、これまでのシオンによる映画の音にかんする論考の、とりわけ画面に対する音の区分、そして見えないところから発せられる声についての概念を再検討することにある。音の区分の問題については『映画にとって音とはなにか』（一九八五年）で主に取り上げられている。シオンは、①フレーム内の音（画面の中に音源が見える音）②フレーム外の音（その音源は見えないが、その場面と同一の時間にあり、画面に隣接する空間から発せられている）③オフの音（映画音楽、またナレーションなど、別の時空間にある不可視の音源からの音）、という三つの音の場の区分を設けている。

また、見えない声の問題については、上記の著作と、『穴のあいたスクリーン——映画における話し言葉』（一九八八年）とともに三部作をなす『映画の声』（一九八二年）において考察されている。そのためにシオンは「アクースマティック」概念を導入し、ラジオや電話などで話している人物の声と、スクリーンを伴う映画における登場人物の声との違いについて明らかにしたうえで、「アクスメートル」という概念を提示した。映画における時間と空間の構造を、画面と音の関係についての三つの境界を用いて定義し、それに基づいて区分すること。そして、姿の見えない声が画面上においていかなる性質の音声を明らかにするという二つの要素は、シオンの研究の根幹にあたるだろう。だが、果たしてこの区分と見えない声の概念は整合的であるといえるだろうか<sup>1</sup>。そのうえで、本稿は映画『二〇〇一年宇宙の旅』（以下、『二〇〇一年』と表記）を考察対象とする。なぜなら、シオンは自身の著作において音の区分を分析するために本作品を繰り返し取り上げており、加えてHALコンピュータの声を分析対象としているが、その死の場所の問題は開かれたままなのである（シオンの理論体系において、領域区分とアクースマティック概念は位相の異なる別々の問いとして立てられたようにも思われる）。『二〇〇一年』において、シオンが検討を行いながらも残した問題に考察を加えつつ、シオンによる概念を整理することで、それらを整合的・統一的に把握することを試みるとともに、本作品に登場する音楽・音響効果・声の役割について言及されていない部分について補足することを目的とする。

## 第一節 映画における映像と音の関係——音の領域とその侵犯

ミシェル・シオンによれば、これまで一般には映像に対する音の基本的な関係は二つあると考えられてきた。一つ目は「その場面でその音源が見える音」であり、二つ目は「音は聞こえるがその音源が画面では見えない場合」である。だが、こうした仮定では、映画音楽やオフのナレーションの声と、スクリーン上には現れないが登場人物の近くで楽器を弾く人物の音楽、あるいはその場面で一緒に会話する人物の声を同列に扱えない。なぜなら、「後者

---

キーワード：ミシェル・シオン、映画、『二〇〇一年宇宙の旅』、アクースマティック、声

\*立命館大学大学院先端総合学術研究科 2008年度入学 生命領域

の場合、見えないものもその映画の場面の中にあるが、前者の場合、目に見えないその音源は同じ時間には属していないからである。そこで、シオンは映画の映像を「映画を作る者が気に入ったものなら何でも映し出される場」と定義し、「ではトーキー映画の音はどこにあるのか」と問う。そのうえで、シオンは、「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」とし、次のように書いている。

映画における音場という概念は、映像が示すものにことごとく依存しているし、当然のこととして、本来、この“場”となるはずの自立した空間での音の特定とはまったく異なっている。別の言い方をすれば、映画には自立した音場は存在せず、映像がその実際の、そして想像上の広がりをもたらずと同時に、音はその広がりから絶えず溢れ出し、またそれを侵犯する——そしてこの二重の運動の中で映画の音は生きているのだ<sup>2</sup>。

映画の音は、実際の空間とは異なる仕方では存在しており、すなわち、映像との関係に基づいて存在しているのである。また、映像の広がりに対して音はそこから溢れ出し、溢れ出すところの映像を侵犯する。したがって、シオンは「音の共存、闖入、区分」を問題にするのであり、映像に対する音の関係として便宜的に「視覚化された」音と、「音だけが聞こえる」場合があるとする。前者は、①フレーム内の音（例えば、同時に役者の会話する姿とその声が見える、扉の閉まるのが見え、その音が聴こえるなど、その場面での音源が見える音）であり、後者は、②フレーム外の音（画面内で音源は同時に見えないが、演じられている場面と同一の空間にあると想像される音）、さらに、③オフの音（例えば、映画音楽、過去の場面を語るナレーションの声など、画面の場所とは異なる時間・空間にある不可視の音源の発する音）である<sup>3</sup>。これらは便宜的なものであり、実際の音の関係はより複雑なのだが、作品分析に有効な区分である。この考察よりも以前に、シオンは本書を含む三部作の第一作目『映画の声』の中で、「サウンドフィルムは空虚な場所を表すことができ、そのシーンの「今この場所」における恐らく「そこ」の誰かの声を私たちに与えることができるのであるが、それはフレームの外部においてである」と述べ、映像に対する「声」の位置付けをおこなっている<sup>4</sup>。そのためにシオンは、「アークスマティック」という概念を導入し、『二〇〇一年』に登場する HAL9000 コンピュータの声を考察対象としているのである。このことについては第三節で詳しく検討する。

ところで、シオンは『二〇〇一年』の音楽について、本質的に「外側」に置かれていると述べている。どういふことか。一般には、映画音楽を録音したものをサウンド・トラックと称することがある。だが、シオンによれば、サウンド・トラックという概念とは「映像の流れに平行し、それと同調し、オブティカル・トラックという形でフィルムの縁を走る録音された音の流れ、様々な由来の様々な性格をもち、このたった一本のトラック上にまとめられた音の流れ」であり、その音は技術的に存在している。けれども、シオンは、映画を上映する場合に音と映像は同時に観客の目の前に生じていると述べ、次のように書いている<sup>5</sup>。

実際、映画の観客は（そしてまず、その製作にかかわる各自は）、サウンド・トラックだけを聴き取るのではない。観客は、自分の知覚、記憶、脳が映像や場面に応じて即座に分析し、この分析を通して様々な方向、空間（フレーム内、フレーム外、それにオフの声も含まれる）、注意の向けられる領野へと分配、配分される重層的な音のメッセージを同時に聴き取るのだ<sup>6</sup>。

言い換えれば、映画の上映は観客の脳で合成されている。映像と音は視覚と聴覚によって知覚された後に、それらの情報は脳によって分析される。観客はスクリーン上の登場人物と音に注意を向け、それぞれの関係を判断し、フレームとの関わりにおいて音がどの空間に位置しているのかを理解するのである。シオンによるこれらの分析は、視覚・聴覚的な現代の映画（または、トーキー）全般を考察対象としている。ところが、「ある意味で、『二〇〇一年』はすでに存在する音楽作品を使用し適合させる方法においてサイレント映画のような態度を取る」のであり、「映画の数多いサイレントのシーンは、キューブリックのヴィジョンに同様の不透明さ、同様の鈍感で謎の存在、音楽の主題の説明にひらかれた無限を与えた」のである<sup>7</sup>。本作品は、その極端な台詞の少なさや、リアリズムを追求した無重力空間における「静寂」によって、映画における音と映像の関係性に変化をもたらしたといえるだろう<sup>8</sup>。

一九九五年の『映画の音楽』では、『二〇〇一年』における音楽の使用法の独自性を指摘し、「『二〇〇一年宇宙の旅』（一九六八）で確立されたこの方法は、本質的には、音楽を「外側」に置く。換言すれば、台詞と騒音の枠組に音楽を混合しないで、自律した広い範囲から借用された既成の曲、歌、クラシック音楽を用いているということである」とシオンは述べている<sup>9</sup>。次節では、『二〇〇一年』の音楽の「位置付け」についてシオンが本作品の分析には用いていない概念も導入しつつ、より詳細な検討を通して、概念間の関係を確認したい。

## 第二節 映画における音の位置付け ——「聴取点」と「スクリーンの音楽」／「オーケストラ・ピットの音楽」

当初、キューブリックは『二〇〇一年』の音楽を、彼が一番尊敬する映画音楽の作曲家であるアレックス・ノースに依頼していた。キューブリックは、ノースに、ナレーションのない映画であること、台詞が二五分間ほどあること、そして（依頼した時点では）音響効果のないことなどを伝えた。しかし、ノースによって録音された音楽を聴いたキューブリックは、その採用を断念し、代わりに既存のクラシック音楽と現代音楽を使用し、そして残りの場面は「息つぎのような音響効果で区切ること」にした<sup>10</sup>。このような経緯は、この作品のあるコンセプトの誕生の説明になるとシオンは述べている。

『二〇〇一年宇宙の旅』の劇的なシーケンスの多くは——狂ったコンピュータが、自ら電源を切っけてしまい、超低温状態の宇宙飛行士を殺してしまう場面など——つまりは、最初からキューブリックが、物語風の音楽によって支えられるものとして構想していたのではないだろうか。たしかに監督は、徐々に自らの映画の精神を見出していったのだろう。こうして映画では、アクションの場面だけは音楽なしになったのだ。彼が反対のコンセプト、つまりわれわれが軽蔑をこめて慣習だと述べるものから出発したならば、その精神を見出さなかったかもしれない<sup>11</sup>。

シオンは、二〇〇一年に出版された『キューブリックのシネマ・オデッセイ』の中で、『2001年』のサイレントのシーンについて、その静寂が、ある非常に特定されたショットにのみ存在していることに注意を促し、キューブリックが徐々に静寂へと導くことによって、それらのシーンがいつまでも観客の記憶に残る状態にすると述べている。シオンは本作品の音の進行を概ね次のようにまとめている。①まず、私たちは問題を解決するために「オーケストラの音楽」を聴く。すなわちこの音楽はシーケンス全体を浸すのであり、内部と外部も同様、外部のショットに会話やノイズのどのような音もない。②デイヴ・ボウマンの突撃の後、宇宙服の中のシーンにもかかわらず、私たちはヘルメット内の呼吸を聴く。フランクの死では、私たちは彼の呼吸が聞こえないために大げさに表現されている。また、呼吸を超えて継続した高いシューという音が重ね合わされる。③映画の中の絶対的な静寂の到来は、フランクの死亡と一致する。それまで空虚の視点からのショットは、音楽を伴って、あるいは事実に基づくか内部の音によって起こっていた。フランクの死は、ポッドが近づくことを示す一連のジャンプカットの空気のシューという音の増大によって巧妙に予期されていた。④結局、最後のセクションでデイヴのポッドが見えない力によって攻撃され、スター・ゲイトの中に入り「コスミック・トリップ」は始まり、再びリゲティの《レクイエム》は密集と拡散を始める<sup>12</sup>。

一九九五年のシオンの著作では、当初キューブリックがアレックス・ノースに音楽を依頼していたことに触れた後に、リヒャルト・シュトラウス、ヨハン・シュトラウス二世、アラム・ハチャトゥリャン、ジョルジ・リゲティの音楽を取り上げている。そして、リゲティについてシオンは次のように書いている。

このリゲティの音楽は、その一方で、呼びかけを発する人間の共同体として観客にはっきりと混声合唱を聞かせる。宇宙から聞こえてくる音楽であると同時に、人間性を感じさせる音楽でもある。つまり声は黒いモノリスが発しているのだろうか？ もしくは、それは人間による声の波であり、通過できない無言のモノリスの端にうちよせてきたのだろうか<sup>13</sup>？

ここでシオンは、リゲティの音楽はモノリス自体から発せられる声なのか、あるいはモノリスにうちよせる人間の声の波なのかという問題を提起するに留めている。実際、モノリスの登場するシーケンスではリゲティの《レクイエム》のキリエは毎回使用されるために、この「不気味な声」がモノリスから発せられているのではないかという印象を観客に与えかねず、そうであるならばリゲティの音楽は台詞であり騒音の境界を侵犯していることになる。シオンの理論体系に照らし合わせるために、彼による「聴取点」の概念と、「スクリーンの音楽」／「オーケストラ・ピットの音楽」という区分を用いて検討してみよう。前者の概念では、映画におけるいわゆる視点と聴取点とは「分離」されており、そのことによって「カメラは台詞の理解への従属から解放され、人物は空間に自由に配置されると同時に、声によって、人物たちへの注意と一体化の関係は維持される」のである<sup>14</sup>。また音の聴取においては、録音によって「人工的に」音を近づけることで真実味が生じる。そのため、聴取点の問題はたんに位置付けだけではなく「誰が聴くか」という問題でもある<sup>15</sup>。後者の二つの区分において、音源が現在の時点で場面内に存在する音楽をスクリーンの音楽（音源が見えるインの音、フレームに隣接するフレーム外の音）とし、そうではないものをオーケストラ・ピットの音楽（映画の中の場所とつながりのないオフの音）とする。シオンによれば、音楽の二つの領域を区分する場合に、アングロ＝サクソン系の国では「注積的な音」や「場面内の音」という概念が広く用いられているが、フランスでは用語法にかんする共通性は存在しないという。むしろ、これらの呼び方は「スクリーンのフレームに関して音楽が持つこれら二つの相異なる場に属する機能について、憶測を産んでしまう」のであり、他方で、「場面内の (actual あるいは aktuell)」音楽が同時に「注積的な」ものとして機能することを妨げるものは何もない」のである<sup>16</sup>。先述したリゲティの音楽にかんするシオンの引用は、まずは観客に対する注積的な機能の記述として解釈できるが、場面内の音楽についての記述としても理解可能である。ジェイソン・スパーブは、モノリスが現れる時の音楽は不可視のコーラスが自然音より優位となるように、一見して非物語世界 (non-diegetic) のようであるが、それ以上にスパーブ自身には、猿人を見ているエイリアンの声が喚起されると主張する。それゆえ、リゲティの音楽は「物語世界 (diegetic)」由来であるとし、「これらの柔らかいサウンドとイメージは、映画の後半において猿人と人類が別の水準の存在へと移行する時の差し迫った混沌と暴力を示唆している。それらのサウンドとイメージは、当初計画されていた発声され誇張されたヴォイスオーバー・ナレーションとはまったく対照的である」と述べている<sup>17</sup>。さしあたり、シオンによる音楽の二つの区分において、リゲティの音楽は本来オーケストラ・ピットに属しているが、スクリーンの音楽へと移行しつつあり、領域を侵犯していることになる。また、前節のシオンによる三つの境界に当て嵌めると、オフの音（非物語世界）からフレーム内の音への移行であると説明できるだろう。だが以下のシオンの説明を、リゲティの音楽における「声」の要素に適応することは難しいだろう。なぜなら、モノリスから発せられていると解釈される音が音楽と声の両義性を帯びているからである。音源が見えないはずのオーケストラ・ピットの領域から可視化された領域へと場がシフトするという説明では、声の存在を上手く組み込めないのである。

その音楽は、時間空間の仲介者としてあり、音源を特定するという制約には拘束されない場から幻のオーケストラによって奏される「オーケストラ・ピットの音楽」であり、躊躇することもなく映像の<sup>こども</sup>符となり、代理人となり、「特派員」となり、さらには、荒野の中を馬にまたがりながら歌をうたうカウボーイにヴァイオリンで伴奏したりもする。

しかしまた、オフの空間で、まだ位置の定まらないナレーターの声が聴こえる場合、それをオフからフレーム内へ越境させることは、しばしばそのナレーション本来の場で映画を締めくくることを意味し、誰がどこから、いつ話しているのかを見せることになる<sup>18</sup>。

さて、フランクの死のシーケンスについてはどうだろうか。シオンの分析によると、フランクの死は、ポッドが近づくことを示す一連のジャンプカットの空気のシューという音の増大によって巧妙に予期されていたのであり、絶対的な静寂とフランクの死亡とは一致していた。ここにおいて非常に重要な役割をしているのは、「呼吸音」である。しかし、画面全体を覆ってしまうヘルメット内の呼吸音の効果は、この後のシーケンスでも重要な働きをしている。ボウマンは船外のフランクを回収しようとするが、たとえ、非常事態であっても船外へと出る場合、ヘルメットを

置き忘れるというのは違和感があり、つまりは非常用ハッチを手動で開いて爆破ボタンを使用するという一連のシークエンスを成立させるためではないのかという指摘は正しい。とはいうものの、この後で非常に効果的に呼吸音は使用されている。船内へ戻ったボウマンは、HALを停止しようと中枢制御室へと向かうが、いつの間にか彼の頭部には緑色のヘルメットが装着されているのである。先程とは逆に、通常であればここは船内なのであるからヘルメットは不必要ではないかという疑問が生じる（非常用ハッチを閉めた後でも船内の酸素供給が不安定であるとか、HALが酸素を停止する危険の回避など、理由はいくらかでも挙げられるが、それでも唐突な印象は拭えない）。つまるところ、登場人物の呼吸音は（ノースの）音楽に代わり、静寂とともに劇的な効果を生んでいるのである。このことについて、別の視点からも考察しよう。

HALはAE-35ユニットが七十二時間以内に故障すると予測したが、どこにも異常はなく、フランクはその部品を戻すため船外へと向かう。観客は「息つぎのような音響効果」としてのフランクによるヘルメット内の呼吸音と、継続した高いシューという音を聴いており、それらの効果音はボウマンのいる船内へとショットが切り替わっても相変わらず鳴り響き、ボウマンの声と船内のノイズに重ね合わせられる。船内においてフランクの呼吸音は「フレーム外の音」であるが、ボウマンとフランクが無線で交信していないため（後になって、ボウマンがHALにフランクと交信せよと命ずることから考えても）、スピーカーからフランクの呼吸音が発せられていたのではないと推測できる。つまり、ボウマンは呼吸音を聴いていないのである。では、たんなる「音響効果」以上の意味はないのか。そうではないことを仮説として提示したい。ここで、聴取点における「誰が聴くか」ということに注目してみる。呼吸音を聴いているのはその当人（と観客）だけではない。実は、HALこそ呼吸音を聴かなければならない必然性があるのだ。どういうことか。このコンピュータは自らの任務を妨害すると考えられる宇宙船の乗組員の暗殺を計画した。そのためには、彼らの生命が絶たれたことを判断せねばならない。HALは船外にいるフランクに対して、酸素を供給するエアホースを切断するのである（ほぼ同時に、人工冬眠中のわずかな呼吸しか行わない宇宙飛行士の生命維持装置を停止している）。死亡した結果として彼らの呼吸は止まる。ゆえに、HALにとって人間の「呼吸音」の聴取は不可欠なのだ。HALは人間の生命を管理する存在でもあるわけだが、そのような性質こそ「アクスマートル」における「偏在性」によってもたらされるのである。この概念については次節で詳しく検討するが、HALの特徴について、メディア・テクノロジーとの関連からも指摘しておこう。すなわち、電気メディア、とりわけ聴覚メディアである電話との共通性である。吉見俊哉によれば、二〇世紀初頭の電話交換手は、彼女たちの主任がいつでも局内の回線に接続するシステムを導入したことで、交換業務を観察されていたのである。「つまり、ミシェル・フーコーの言う一望監視装置を聴覚空間化したような装置が電話交換の現場にあらわれるのである」<sup>19</sup>。ある意味で、HALの姿とは、未来の監視社会における「聴覚的パノプティコン」を先取りしているのではないだろうか。

本節では、シオンによる「スクリーンの音楽」／「オーケストラ・ピットの音楽」という区分と、前節の音の三つの区分におけるフレーム内の音とフレーム外の音との対応関係についてリゲティの音楽を事例として検討した。だが、リゲティの音楽における声の要素は、音楽の場における二つの区分という設定に収まらなかった。つぎに、聴取点の概念を用いて、HALによる聴取のあり方を考察した。一般的な登場人物と違って、HALはどこにでもいる。すなわち、このコンピュータは無線によってあらゆる空間の音を聴く（レンズを通してあらゆるものを見る）。そして、それを可能にするのは、「アクスマティック」という声の性質なのである。最後に、このような「遍在」する存在、「見えない声」としてのHALについて検討し、シオンによる音の境界区分と概念間の関係に考察を加える。

### 第三節 HALの声——アクスマティック／アクスマートル

ミシェル・シオンは、『映画の声』の中で「アクスマティック」という概念を導入している。古い辞書によれば、この言葉の意味は、「その音源や要因を見られることなく聴かれる音」である。シオンによれば、ギリシア起源であるこの言葉は、ジェローム・ペニョによって発見され、ピエール・シェフェールによって理論化された。シェフェールは、ラジオ、電話、そしてフォノグラフ・レコードの使用によって組織化された、ありふれた今日の聴取の形式を明確に示すためにその言葉を採用したのである。伝えられているところによれば、アクスマティックの言葉の原義は、信奉者がカーテンの裏側で主人が話しているのを聴くピタゴラス派に由来するものであり、その目的とは、

信奉者が声に集中することでメッセージから気をそらせないようにすることである<sup>20</sup>。シオンはアクースマティックの特徴に加えて、つぎのような概念を提示している。

アクースマティックな存在が声である時、そしてとりわけこの声が未だ視覚化されていない時、——すなわち、私たちが声を顔に結び付けることができない時——私たちはアクスメートル (acousmètre) という言葉として付け加えることのできる、一種の会話と行為の影としての特別な存在を得る<sup>21</sup>。

シオンによれば、電話で話している人はアクスメートルである、しかしながら、あなたがこれまでに彼女を見たことがある、あるいは映画の中で彼女が視野から去ってのちに彼女を聴き続けることも、(すでに視覚化されているが) アクスメートルである。このように、シオンはアクスメートルの定義を開いたままにしておくことを好む。ラジオは特性からしてアクースマティックであるが、ラジオで話している人々はアクスメートルである。なぜなら、ラジオから聴こえる声の主を見る可能性はないからであり、このことこそ、ラジオと映画のアクスメートルの間の本質的な違いである。映画のカメラは縁が見えるフレームを持っているのであり、すなわち私たちはフレームから外れるところを見ることができ、そしてオフスクリーン of 場所が始まる。ラジオでは音それ自体がフレームを持たないので、どこでそれらが「切断」されたか私たちは知覚できない<sup>22</sup>。重要なのは、すべてはアクスメートルが見られているかいないかによって決まるということであり、まだ見られていない場合において、さほど重要でないアクースマティックな声でさえ、どれほどわずかであってもイメージにおいて必要とされ、同様にマジカルな力をイメージに与えるようになるとシオンは述べている。このような力には四つの特性があるのだが、「すなわち、どこにでも存在し、すべてを見る、すべてを知り、完全な力を持っていること、という能力。言い換えれば、偏在性、パノプティシズム、全知、全能」である<sup>23</sup>。

アクスメートルはどこにでもあり、その声は非物質的で非局在の身体に由来し、そしてそれを止めることのできる障害はないように思われる。電話やラジオのようなメディアは、アクースマティックな声を送信し、移動することと同時にここにそこにあることを可能にする、偏在的な乗り物として機能する。『二〇〇一年』において、話すコンピュータ HAL は宇宙船全体に存在する<sup>24</sup>。

シオンは、赤いレンズである HAL の「眼」は、それほど登場しないにもかかわらず、それらは船内のあらゆるところに膨大な数が存在すると推測している。コンピュータが話すか、あるいは何かを「見ている」たびに、HAL の眼を視覚的に存在させることが必要だとキューブリックが考えなかったのは、カーテンの裏側のマブゼ博士のように、何よりもまず、HAL は声であり、声の中に眼を持っているからである。さらに HAL の声の特徴をシオンは次のように述べている。

私は「アイーヴォイス (I-voices)」と呼ぶが (そう呼ぶのはあたかもそれが私たち自身のように私たちに鳴り響くから)、確認できる場所にそれを位置付ける距離や方向の聴覚的指標がない、映画の密室的な現実の外側の声<sup>25</sup>。

キューブリックは HAL の声を残響のないように近くからマイクで拾うが、他の登場人物については距離を置くか、宇宙船の中の壁によって残響させるのである。これまでの議論から、なぜ HAL の声 (例えばゴダールの『アルファヴィル』に登場するコンピュータのような) いわゆる「ロボット声」ではないのか理解できるだろう。すなわち、キューブリックは聴覚空間に HAL の存在を位置付けるために機械的ではない声を使用したのである<sup>26</sup>。

それは男性の声であり、堅実で、優しく、そして客観的であり、HAL はこの声とともに遍在するものとして、すべてを見て、すべてを知り、そして驚異的な力を授けられたものとして理解されるために、この声とともに宇宙船のすべての場所に存在するだけである<sup>27</sup>。

## おわりに

「HALは声として存在し、彼が死ぬのは彼の声の中で、彼の声によってである」。それは、映画で最も感動的なアクスマートルの死であり、機械的動作へと移行していくまさにその瞬間である。カーテンバリアを取り除かれたアクスマートルのマブゼが機械になるように、HALも主体であることから非主体へと、生きているアクスマートルからアクスマシンへと変化するが、しかしHALの死に場所がないことは最も厄介な問題である、とシオンは述べている<sup>28</sup>。

最後に、本稿で検討したシオンによる境界区分と概念間の関係を整理しておく。映画における音の三つの区分は、フレーム内の音、フレーム外の音、オフの音、アクスマティックな音（アクスマートル）であり、映画音楽の場所については「スクリーンの音楽」／「オーケストラ・ピットの音楽」と区分される。リゲティの音楽をモノリスから発せられる音と解釈する場合、オフの音からフレーム内の音はオーケストラ・ピットの音楽からスクリーンの音楽への移行と同様に見做されるが、音楽が声のようにも聴こえるため、シオンの図式に収まりきらないという問題が残った。また、「聴取点」における誰が聴くかという問題は、『二〇〇一年』で使用されている「呼吸音」に音響効果以上の意味を与え、HALコンピュータの特殊な存在のあり方を浮上させる。アクスマートルとしてのHALとは、声のみの存在であり、可視化されず、宇宙船の中に偏在している。

試みとしてHAL（アクスマートル）に、これまで検討を行ったシオンの境界区分と概念を当て嵌めてみよう。HALが存在しているのは、アクスマティックな領域である。だが非物語世界には属していないため、フレーム外の声として存在している。そうであるにも拘らず、可視化された領域としてのフレーム内にも声として遍在しているため、フレーム外とフレーム内の領域は攪乱されている。HALは『デイズ・ベル』を歌いながら、「彼の声の中で、彼の声によって」死ぬのであるが、その声は「アイーヴォイス」として鳴り響く<sup>29</sup>。ここで第二節において検討した「呼吸音」をもう一度参照しよう。一九九〇年に出版された『オーディオヴィジョン——映画における音と映像』の音の三つの境界区分において、呼吸はインターナル・サウンドとしてオフスクリーンの音とフレーム内の音の両方に組み込まれているのであるが、この図式を敷衍してみる<sup>30</sup>。乗組員の死亡は呼吸音が途切れたことにより描写されていたが、HALの死における声の変化をインターナルなものとして解釈するならば、シオンの理論体系において、辛うじてアクスマートルの死の場所を位置付けることは可能ではないだろうか。

## 注

- 1 一九九〇年に出版された『オーディオヴィジョン——映画における音と映像』において、シオンは、近年では『映画にとって音とはなにか』（一九八五年）で提示した映画における三つの境界に当て嵌まらない事例があるとして、これらの区分が非難されていると述べている。彼は、新たにアンビエント・サウンド、インターナル・サウンド、オン・ジ・エア・サウンドという領域を付け加え、三つの領域を崩すことなく整合性を図ろうとしている。Michel Chion, *AUDIO-VISION: SOUND ON SCREEN*, edited and translated by Claudia Gorbman, COROMBIA UNIVERSITY PRESS, 1994.
- 2 ミシェル・シオン『映画にとって音とは何か』川竹英克・ジョジアーヌ・ピノン訳、勁草書房、一九九三年、三〇頁。
- 3 同書、三一—三六頁、を参照。
- 4 Michel Chion, *The Voice in Cinema*, trans. Claudia Gorbman, New York: Columbia UP, 1999 [1982], p. 18
- 5 シオン、前掲書、一〇六頁。
- 6 同書、一一〇頁。
- 7 Michel Chion, *Kubrick's Cinema Odyssey*, Trans. C. Gorbman, London: bfi publishing, 2001, p. 90.
- 8 二〇〇六年に刊行された論集の中で、『二〇〇一年』のサイレント映画としての特徴をジェームズ・ギルバートは次のように述べている。「キューブリックは視覚的象徴から非常に多くを求めたので、カメラワークとモンタージュによって定義されるサイレント映画の美学に今までになく近いところへ移動した。[中略] 会話を抑制することによって、監督はジョルジュ・メリエスの最高傑作におけるサイエンス・フィクションの起源へと戻ったのであり、その一九〇二年の月への旅は、奇跡的あるいは並外れた一種の新しい言語として、特殊効果を通じて物語を接合させるモンタージュの使用の可能性を最初にはっきりと示したのである。『二〇〇一年』において、静寂はカメラワーク自体の重要性を強調し、注意を促すものにほかならない」。Robert Kolker, Ed. *Stanley Kubrick's 2001: A Space Odyssey: New Essays*. New York: Oxford UP, 2006. p. 35.

- 9 ミシェル・シオン『映画の音楽』小沼純一・北村真澄監訳、伊藤制子・二本木かおり訳、二〇〇二年、みすず書房、二九六-二九七頁。
- 10 同書、二九八頁、を参照。
- 11 同書、二九九頁。ベラ・パラージュは、サウンド映画はサイレント映画とは別のジャンルの芸術であると断ったうえで次のように述べている。「この二つの芸術ジャンルの発生順序を逆にして考えることもできるだろう。もしも最初にサウンド映画が発明されていたなら、その後に、パントマイムのような無言のショットによって独自の芸術ジャンルを、つまりサイレント映画を作り出すことを誰かが思いついたかもしれない。その場合には、そうした映画は広く普及している、通俗的なサウンド映画とはちがって、特種の希少価値をもち、好事家に喜ばれるだろう。だが、そこにはまた、おそらくそれ以上のものがあるだろう。わたしは、サウンド映画の中には見出しえないあの独特な視覚的体験のみを、実際に見せるところの、新しいサイレント映画の新しい形式が作り出されるだろうと想像することができる(いや、わたしはサウンド映画がなお存立し、全世界を風靡している今日こそ、その試みを開始すべきであると敢えて云うだろう)」。ベラ・パラージュ『映画の理論』佐々木基一訳、學藝書林、一九九二年、三四三-三四四頁、を参照。
- 12 Chion, *op.cit.*, p.100.
- 13 シオン、前掲書、三〇一頁。
- 14 シオン、一九九三年、六三頁、を参照。
- 15 同書、六五頁、を参照。
- 16 同書、二一二-二一五頁、を参照。
- 17 Jason Sperb, *The Kubrick Facade: Faces and Voices in the Films of Stanley Kubrick*. Lanham, MD: Scarecrow Press, 2006, P. 89.
- 18 シオン、前掲書、五一頁。
- 19 吉見俊哉『「声」の資本主義——電話・ラジオ・蓄音機の社会史』二〇一二年、河出書房新社、一五四-一五五頁、を参照。
- 20 Chion., 1999, p. 18. Chion., 1994, pp.71-72. を参照。またアークスマティックの概念については、庄野進「電子メディア時代の音楽——アークスマティックな聴取をめぐって」『美学』一八一号、一九九五年、五六-六六頁、を参照。
- 21 *Ibid.*, p.21.
- 22 *Ibid.*, pp.21-22.
- 23 *Ibid.*, p.24.
- 24 *Ibid.*, p.24.
- 25 Chion., 2001, p. 101.
- 26 エリス・ハンソンは、このような HAL (の声) のセクシュアリティを問題にしている。「皮肉にも、HAL のキューブリックによる初期の名前はアテナであったが、それはゼウスの頭(あるいはローマのジュピター) から知恵の女神の無性生殖による出産を思い出させる。多分、アテナの声は HAL の性的に不明瞭な声がどのような異性愛の含みも避ける」ために拒否されたが、しかしキューブリックはその代わりにホモセクシュアルの含みをつくり出すことに成功した」。Ellis Hanson, "Technology, paranoia and the queer voice," *Screen*, 34 (2), Summer, 1993. 『2001 年』のクイアネスについてはつぎのものも参照。Dominic Janes, "Clarke and Kubrick's 2001 : A Queer Odyssey," *Science Fiction Film & Television* 4:1 (2001), 57-78.
- 27 Chion., 1999, p.18. p.44.
- 28 *Ibid.*, pp.44-46.
- 29 HAL が停止されようとしている時に、ダグラス・レインの声の録音は単にスローダウンしているのではない。ピッチと音質のみが変化し、他方でリズムは依然として継続したままである。コンピュータにより可能となったこの効果は、1968 年に獲得された。そのため、レインはより早いスピードでこの歌のいくつかのヴァージョンを歌い、その後にスタジオでよりゆっくりとしたスピードで再レコーディングが行われたのである。Chion., 2001, p. 103. を参照。
- 30 呼吸はインターナル・サウンドとして、インの音とフレーム外の音の二つの領域内に設定されている。Chion, 1995, pp.76-78.



## A Reconsideration of Michiel Chion's Theory of Sound and Voice in Cinema: An Analysis of *2001: A Space Odyssey*

OCHI Tomoyoshi

Abstract:

This paper aims to achieve an integrated and consistent understanding of Michiel Chion's theory of cinematic sound (actor's lines, music and sound effects). Chion has defined the relationship between sound and screen in cinema through three categories: on-screen sound, off-screen sound and non-diegetic sound. However, Chion has also introduced the concept of *acousmatic* sound to define voices from an invisible presence. The relation between the former concept and the latter one, however, has not been clearly defined in criticism so far. This paper looks at *2001: A Space Odyssey*, a film which Chion has taken up in his writings on cinematic sound over many years. In particular, the paper examines the sequences related to the above mentioned three categories of cinematic sound together with the *acousmètre* of the invisible presence of the voice of the spaceship's computer, HAL. In doing so, the examination reveals that the latter concept throws into confusion the former one. Nevertheless, this combined perspective may be useful for reconsidering Chion's conceptual system in a new light.

Keywords: Michiel Chion, cinema, *2001: A Space Odyssey*, acousmatic, voice

### ミシェル・シオンによる映画の音声／声をめぐる概念の再考 ——映画『二〇〇一年宇宙の旅』の分析を通して——

越 智 朝 芳

要旨：

本稿は、ミシェル・シオンによる映画の音（台詞、音楽、音響効果）の分析についての整合的・統一的な把握を目的とする。シオンは映画におけるスクリーンと音の関係について三つの区分（インの音／フレーム外の音／オフの音）を行う。またそれ以前に、シオンは見えない存在から発せられた声を自らの理論に位置づけるためにアコースマティックという概念を導入している。だが、これまで前者の区分と後者の概念との関係は、彼の理論において明確にはされていない。そこで本稿は、シオンが長きに渡って自らの著作で取り上げている映画『二〇〇一年宇宙の旅』に着目する。本作において、上述のこれらの区分が適応されるシークエンスと、宇宙船に搭載されたHAL9000コンピュータの声（アクスメートル）を併せて検討することは、結果として後者の概念が前者を攪乱することになる。しかし同時に、そのことによってシオンの概念体系全体の再考がなされる。

