



# サスペンス映画における音の映像に対する関係 : ヒッチコック『知りすぎていた男』の音声分析

景山, 聡之

---

**(Citation)**

美学芸術学論集, 3:74-76

**(Issue Date)**

2007-03

**(Resource Type)**

departmental bulletin paper

**(Version)**

Version of Record

**(JaLCOI)**

<https://doi.org/10.24546/81002327>

**(URL)**

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/81002327>



【修士論文要旨】

## サスペンス映画における音の映像に対する関係

—ヒッチコック『知りすぎていた男』の音声分析

景山 聡之

本論は、映画体験において、音楽、台詞の声、諸々の効果音といった聴覚的要素が、映画を観る者に対してどのように作用するのかという問題について、考察を行うものである。現在、世界中で製作・上映される映画作品に、音の付いていないものは皆無と言ってよいほど、映画にとって音の存在はもはや自明のものとなっている。だが、あるいはそれゆえに、映画論や特定の映画作品批評の場で、音の問題が大々的に扱われることはあまりない。議論の多くは、繰り返し編集や長廻し、ロングショット／クローズアップなど、映像を用いた視覚的表現に主眼を置くものや、そうした映像の連続によって展開される、物語の主題を読み解こうとするものである。音については、そのような観点から組み立てられた議論を補強するための脇役のような存在として扱うものも少なくない。もちろん、「映画」という表現形式は、文字通り像の動きという視覚性を基盤として成り立つものであることは言うまでもない。しかしだからといって、視覚的な要素に注目するだけで、一本の映画作品についてすべて語りつくすことが可能だとは言えないだろう。映画を観る者がいかに画面に引き込まれ、スクリーンからの映像を受け止めることに夢中になっていたとしても、同時にスピーカーから鳴り響く音は、彼らの耳の中に否応無く一たとえそれが意識されずにせよ一入り込んでいるからである。こうした「映画の音」の存在は、見えないからといって、決して無視してはならないものである。

それでは「映画の音」というものは、映画を構成する他の諸要素と、どのような関係を結びながら提示されるのだろうか。本論ではこのような問題について考察すべく、特定の映画作品を取り上げ、作中のいくつかの場面における音の使用方法を分析する。分析の対象とする作品は、アルフレッド・ヒッチコック(Alfred Hitchcock, 1899-1980)監督による、『暗殺者の家』*The Man Who Knew Too Much*(1934)と、同作のリメイク『知りすぎていた男』*The Man Who Knew Too Much*(1956)である。両作品は、クライマックスのコンサートホールのシーケンスにおいて音楽が重要な役割を果たすのに代表されるように、音を効果的に用いた演出が数多く盛り込まれた映画である。またこれらの諸演出は、ヒッチコック映画の特色ともいえる、サスペンス性を作り出していることに大きく寄与している。こうしたサスペンスの効果は、音と他の要素(主に映像)とがどのように組み合わせられることによってもたらされているのかを分析することで、これらの映画における音の役割を明らかにすることを試みる。

以下、本論文の内容を概観する。第一章「映画の音に関する諸理論」では、映画の音についてこれまで行われてきた議論の歴史をたどり、現在における映画音声研究の課題を設定する。また分析対象とする作品の監督であるヒッチコック及び彼の映画作品に関する理論をいくつか挙げ、本論を「ヒッチコック映画論」として見た場合の、これまでの議論に

対する立ち位置を示す。映画の音声についてこれまで行われてきた議論は、時代・地域をこえた「すべての」映画における音の役割を定義しようと試みるあまり、主張が存在論的なものにとどまり、かえって具体的な作品分析への応用を行いにくくしている。むしろ特定の映画作品を、それが製作・上映された当時の様々な背景まで考慮に入れたうえで詳細に分析してゆくことの方が、現時点での映画音声研究にとっては有益となるのではないかというのが、本論の主張である。またヒッチコック映画は、これまでも非常に多くの書籍や論文によって、研究が行われてきた。それぞれの議論は、彼の諸作品の物語内容から読み取れる「テーマ」に関するもの、ショットの切り返しなど視覚的要素における特徴から彼独自の様式を明示しようとするもの、あるいはそこにハリウッド映画がもつイデオロギー性を読み解くものなど多岐にわたる。だがこうした議論は概して、彼の諸作品がそもそも持っているはずの「サスペンス映画」としての性格、すなわち観客を怖がらせ、最終的には楽しませる「娯楽」としての側面を、いくぶん弱めるものとなっている。もちろん、「単なる娯楽映画」と見られていたヒッチコック映画の中から、罪と道徳といった高尚なテーマや、古典的物語映画の構成にひそむイデオロギーを暴露したという点で、上記の議論が意義あるものであることに疑いの余地はない。だがそうした見方がある程度の一般性を獲得している現在にあっては、ヒッチコック映画を改めて「サスペンス映画」として見直すことも必要なのではないだろうか。その際、上記の諸議論においてあまり注意が払われていない「音」の要素に対する分析と考察を進めることで、娯楽としてのヒッチコック映画の性格を、積極的な形で論じることができないのではないかと思う。『暗殺者の家』と『知りすぎていた男』は、以上のような「映画の音」に関する議論とヒッチコック映画に関する議論の問題の両者が結節する場として位置づけられるのである。

続く第二章『『暗殺者の家』—音楽を見せる映画』と第三章『『知りすぎていた男』—音を聴かせる映画』では、対象の二作品における音の使用を、製作された年代が古い作品から順に分析してゆく。その際中心的に取り上げるのは、各作品が製作された当時の、映画製作現場に備わっていた技術環境の問題である。作中で聞こえる音が、どのような装置を用いて記録・再生されたのかということについての記述は、これまでの議論の中であまり行われてこなかった。そうした部分に注目することで、作品が観客に与える驚きやサスペンスを、より多角的に論じることが可能となる。本論は、技術的側面に関する調査を、作品のシークエンスについて考察するための出発点に位置づける。

第二章で取り上げる『暗殺者の家』は、当時の映画界においては最新の技術であった、多重録音と撮影後の音量調整が巧みに利用された映画である。本論では、このような技術条件が、作中でどのように適用され、観客の期待と不安を高めることに貢献しているかを考察する。またクライマックスのシークエンスにおける音と映像との関わり方から、1930年代初頭には一般にも普及していた音声メディアである電話と、同じく当時爆発的に普及した音声メディアであるラジオ、そして映画との間に生じていた力学を読み解く。そこから明らかとなるのは、このシークエンスにおいて、音楽の演奏風景が視覚的に提示されることが、ラジオに代表される音を用いた他の娯楽形式との差異化を図るうえで重要であったということである。

第三章で分析する『知りすぎていた男』は、音声録音、再生の技術が格段に向上し、観

客に対してよりクリアに音を提示できるようになった状況で製作されており、音楽においても、歌詞の内容などより細かな部分が、物語の進行とサスペンスの形成に寄与している。だがそうした差異を、リメイク版とその元の作品とにおける優劣の判定に用いるのではなく、それがあくまで別種のサスペンス、異なる性質の不安を作り出しているということを目指す。本作品は、音に関する技術のある部分では巧みに利用し、ある部分では逆に使用しないことで、当時の映画及びそれを観る観客が共有していた慣習を裏切り、シークエンスの緊張感を高めるといった特徴的である。また先行する作品と同様、本作においても頻繁に登場する電話がサスペンス映画において果たす役割を、メディアとしての電話の特性から論じる。電話がもっている人物の声と姿とを分離するという性質が、作中において、登場人物同士と観客に対しさまざまな「距離」の感覚を体験させるのである。

最後に第四章で、両作品に共通して登場する、クライマックスのシークエンスの比較を行う。前二章で示した、各作品の製作背景、演出、観客への効果の内容を照らし合わせることで、改めて両者の特徴を浮かび上がらせ、さらに各作品の物語内容に対する新たな読みの方向性を提示する。具体的には、それぞれの作品が持つ技術的条件が、主人公の行動における、見ることと聞くこととの間の比重をある程度決定しており、さらにそれが、各時代の観客がこれらの映画を見る／聞くとき取る、目と耳の集中の度合いと類似しているということが指摘される。そのうえで、従来の議論のような抽象的なテーマ論に陥ることなく、観客の反応という側面から、各主人公の行動及び作品の物語が読み解かれる。

(※本稿は2007年1月16日に提出した修士論文の内容を要約したものである。)

(かげやまさとし：神戸大学文学研究科修士課程)