

創作ノート

映像音響詩 《REASSEMBLY》
AUDIOVISUAL POEM *REASSEMBLY*

中村 滋延

Shigenobu NAKAMURA

九州大学大学院芸術工学研究院

Kyushu University, Faculty of Design

概要

「映像音響詩」《Reassembly》は映像付きの電子音響音楽である。私はこの作品において小津安二郎の歴史的な名作《東京物語》の卓越性を音響と映像によって表現しようとした。一種の「評論」である。《東京物語》には物語の基本構造が明確に存在する。それは「行って帰る」という構造である。この構造には「(東京に) 行く前」と「(東京から) 帰った後」、「こちら側 (=尾道)」と「あちら側 (=東京)」という対比関係がある。《Reassembly》は、2時間15分の上映時間の《東京物語》を、その構造を保持したまま6分間に短縮し、映像とともに音響が物語の中の対比関係を豊かに彩っている様子を表現した。しかし素材は原作のままではあり得ず、また対比関係の彩り方はより象徴的になり、それは《東京物語》にインスパイヤされた完全なる「新作」である。

My audiovisual poem *Reassembly* is a piece of electronic music accompanied by visual imagery. My goal with this piece was to express the transcendent qualities of Yasujiro Ozu's masterpiece *Tokyo Monogatari* (Tokyo Story) through sound and images. It is, in a sense, a critique of the movie. The basic structure of the story in *Tokyo Monogatari*, a "coming and going" structure, is clear. The story is built on the confrontations of "before going (to Tokyo)" and "after returning (from Tokyo)," and of "here (the town of Onomichi)" and "there (Tokyo)." *Reassembly* condenses *Tokyo Monogatari* from 2 hours 15 minutes to 6 minutes while maintaining its overall structure, and richly depicts through music the confrontations present in the film. But owing to the impossibility of using the original film as raw material, the depiction of the confrontations becomes more symbolic in this piece, making it a completely new work of art inspired by *Tokyo Monogatari*.

1. はじめに

本稿は映像音響詩《Reassembly》の創作ノートである。作品の形態、上演記録、制作意図、作品の素材、構造、形式などについて説明し、論述する。

この作品は映像付きの電子音響音楽である。上演時間は6分。映像付きの電子音響音楽を私は「映像音響詩」と呼んでいる。映像音響詩とは何かについては後述する。

作曲は2012年秋。初演は同じ年の11月30日、大阪芸術大学での「AAC2012 (オーディオ・アート・サーカス2012)」にておこなわれた。その後、同年12月7日に九州大学大橋キャンパスでの「freq2012」にて再演された。いずれも檜垣智也のアコースモニウム演奏による。ただし上演には必ずしもアコースモニウムを必要とするわけではない。上演の場の音響特性を考慮して最良と思われる状態で音響を放射することに長けた檜垣智也の演奏、それを可能にする環境がたまたま整っていたことがアコースモニウムによる上演を実施した理由である。

2. 映像音響詩

2.1. 映像音響詩という名称

映像音響詩は形態としては映像アートである。映像という用語のない英語ではビデオアート/video artとなる。

映像アートという用語は、映像メディアの特質そのものが表現と深く関係する映像作品を意味する。映像メディアの特質とは、(1)画面上で形が動く、(2)音が鳴る、(3)形の動きと音が同期する、(4)実写映像・実録音声を活用できる、(5)手描きやCGによるアニメーションなどの非実写映像が活用できる、(6)メディアに直接書き込んだりコンピュータなどを使ったりした非実録音声を活用できる、というものである。[1]

映像音響詩という名称における「詩」は、文学における詩とほぼ同じ意味である。ただし映像音響詩では言語

を用いずに映像と音響を素材として広義の詩の範疇に含まれるものを表現しようとする。

2.2. 構成要素としての映像

視覚要素としての映像を伴うことによって、音楽における音の意味やイメージが変わったり、新たに音の意味が付け加わったりすることがある。

私は映像音響詩以前に視覚要素を取り入れた音楽作品としてミュージックテアター (Musiktheater) に取り組んでいた。そこで次のようなことを行っていた。たとえば、ピアノの中央のド (C4) を再弱音 (ピアニッシモ) で鳴らすのに、ピアニストが高く上げた腕を思い切りよく鍵盤に叩きつける動作で鳴らしたとしよう。聴衆は、ピアニストの様子から大音量の和音が鳴ることを予想するだろう。ところが鳴ったのは最弱音のドの音だった。するとそこで生じるドの音の意味は、「意外」や「はぐらかし」であろう。この意味は、視ることなしでは絶対に生まれない。つまり、視覚要素が音に構造的意味を与えたのである。[2]

ミュージックテアターの場合、視覚要素は舞台上の出来事である。映像音響詩の場合、視覚要素は映像になる。

前述の例はわかりやすく説明するための一例に過ぎない。制作の際にはその都度、視覚的要素をどのように構成要素として映像音響詩に取り入れていくかに工夫をこらすわけである。

2.3. 評論としての映像音響詩

私の映像音響詩は表現内容の何に重点を置くかによって8つのタイプに分類できる [2, 3]。映像音響詩《Reassembly》は「評論としての映像音響詩」に分類される。評論家が芸術作品の卓説性を言葉によって表現するのに対し、私は音響と映像によって芸術作品の卓越性を表現しようとする。この作品では小津安二郎の歴史的名作『東京物語』の卓越性を音響と映像によって表現しようとしている。

なお、小津の映画についてはその作劇法や映像の構図の卓越性について語られることが多いが、音響について語られることは少ない [4]。音響については卓越性がなにかのような扱われ方である [5, 6]。私は本作によってそうではないことも示そうと考えた。

3. 小津安二郎『東京物語』

3.1. 映画史に残る日本映画の最高傑作

『東京物語』は1953年の松竹映画である。小津自身の、そして日本映画全体の代表作である。2012年、イギリスの王立映画研究所が10年毎に実施している「映画史

上最高の作品ベストテン」(英国映画協会『Sight&Sound』誌発表)で「(世界の)映画監督が選ぶベストテン」第1位、「(世界の)映画批評家が選ぶベストテン」第3位を得た [7]。このように今なお世界的に際だって高い評価を得ている。

物語は終戦後5年以上が経ち、戦後の混乱から日本が立ち直り、復興の兆しが見えてきた時代を背景に展開する。復興は価値観の変化をもたらし、地域社会を変え、家族関係を変えていく。経済的豊かさをもとめて息子たちの世代は東京に出て行き、老夫婦は田舎(映画では尾道)に取り残される。その老夫婦の悲しみを映画はしずかに描く。

3.2. 基礎構造

『東京物語』には物語の基礎構造 [8] があきらかな形で存在する。それは「行って帰る」というものである [9]。主人公の老夫婦(周吉・とみ)は東京に住む長男長女を訪ねるために尾道を出る。東京で彼らを訪ね、また次男の未亡人紀子とも会う。長男長女の家族に必ずしも歓迎されたわけではなかった周吉ととみは予定を早めて東京から尾道に帰る。

実際には老夫婦は、尾道 → 大阪 → 東京 → 熱海 → 東京 → 大阪 → 尾道、と移動する。ただし映画の中で移動として具体的に提示されるのは、尾道 → 東京 → 熱海 → 東京 → 大阪である。(図1)

この「行って帰る」には、映画の終盤のとみの葬儀に参加する紀子の東京から尾道への「行き」と、尾道から東京への「帰り」も含まれる。

「行って帰る」という基礎構造は二つの対比関係を内包する。それは「行く前」と「帰った後」という対比であり、行く前の「こちらの世界」と行ってからの「あちらの世界」の対比である。(図2)

3.3. 映像で表現された対比関係

『東京物語』における対比関係を映像で象徴的に描いているのが冒頭と終結部である。周吉夫婦の家を隣の主婦が訪ねてくる。庭から彼女は声をかける。冒頭は老夫婦が並んで座っていて、夫婦の間に隣家の主婦が見える。終結部においては周吉だけが座っている。冒頭の場面とみか座っていた場所には誰もいない。とみが亡くなったからである。構図を同じにすることで、「行く前」と「帰った後」の対比を鮮明にする。

尾道を象徴する映像が瀬戸内であり、そこを進むポンポン蒸気船である。水平を強調した構図である。東京を象徴する映像が工場の煙突であり、垂直を強調した構図である。

「行く前」では老夫婦は一緒に画面に登場する。「行っ

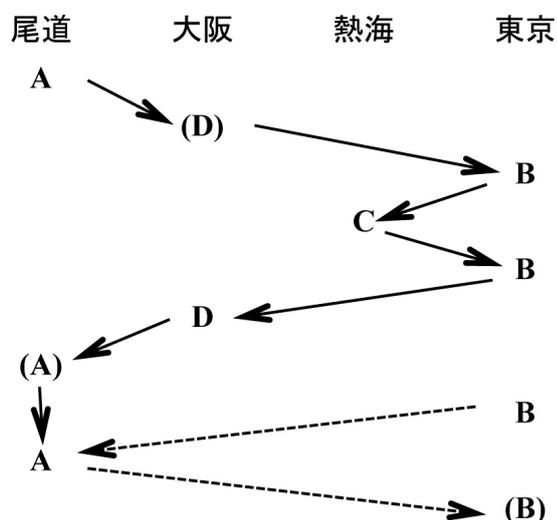


図 1. 実線の矢印は周吉ととみの移動を示し、破線の矢印は紀子の移動を示す。

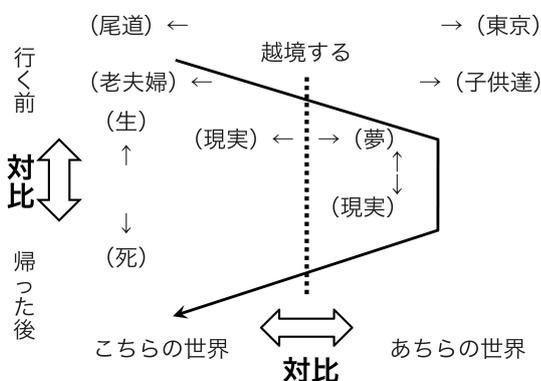


図 2. 尾道から東京へ「行って帰る」物語に含まれる4つの対比軸

てから」ではそこに紀子加わる。「帰った後」ではとみの代わりに紀子が周吉と一緒に画面の中にいる。終結部に紀子が「帰った後」には周吉がひとり座敷に座る。2人と3人、とみと紀子、2人と1人という対比を画面は構図的に強調し、そのことが周吉の諦観に満ちた悲しみを浮き彫りにする。

3.4. 音響で表現された対比関係

『東京物語』では対比関係を描くのに音が重要な役割を担っている例が多い。尾道を表現する音としては、まずポンポン蒸気船の音である。瀬戸内を象徴する音である。次に蟬の声である。この音は道路が舗装し尽くされた東京ではまったく聞こえない。玄関引き戸を開ける音は「カラカラカラ」である。東京ではそれに「チリチリチリー」とベルの音が続く。尾道では防犯のためのベルが不要なのである。東京を表現する音は建設現場の音や工場の反復機械音である。交通騒音もそうである。いず

れも復興 (= 経済発展) の指標である。

「行く前」には老夫婦にとって東京は夢の象徴であった。「行ってから」は東京の現実に失望する。紀子のアパートでの歓待のみが老夫婦に夢を見せてくれる。そこに聞こえてくるのはアパートの子供たちの元気に遊ぶ声であり、隣の部屋の赤ん坊の泣き声である。夢はかつて身のまわりにあった家族のあたたかい関係の復活なのだ。

東京の現実を示す音のひとつが「カカカカカカ」と甲高い音で連続的に鳴り続ける木鉦の音である。宿泊を拒否された旧友の家の近くから聞こえてくる。つまりそうした音が筒抜けになるような狭い長屋にしか旧友は住めないでいる。

尾道出身の旧友たちとの再会の宴席に聞こえてくるのが料理屋のBGMとしての軍艦マーチである。旧友たちは故郷をなつかしむ一方で東京への愚痴を肴に酒を酌み交わす。このBGMは、東京の現実の前に夢破れた彼らの悔恨を強調しているかのようだ。

紀子はタイピストとして働いている。彼女にとっての「行く前」を象徴する音がタイプライターのキーを打つ音である。彼女の「行ってから」を象徴する音がとみの葬儀の場における木魚の音である。両方とも単純な反復音であるという共通項を持つだけに、その音質の違いが状況の違いを対比的に浮き彫りにする。

なお対比を表す音ではないが、対比を導入するのが電話のベルの音である。この音は物語の展開をうながすきっかけとして機能する。

4. 再構築

4.1. 時間構成

映像音響詩《Reassembly》では、原作である上映時間2時間15分の『東京物語』を、映画内の出来事の時間配分を維持したまま、6分の上映時間に短縮している。

出来事は老夫婦の移動にほぼ従って次のように区分できる(前出の図1参照)。区分1(尾道): タイトルに続いて尾道の風景が映し出され、老夫婦は東京行きの準備をしている。区分2(東京): 老夫婦は東京で長男長女や紀子の世話になる。区分3(熱海): 忙しい長男長女にかまってもらえず老夫婦は熱海に行かされる。区分4(東京): 熱海に失望して老夫婦は東京へ帰るが居場所がない。仕方なく旧友や紀子を訪ねる。区分5(大阪): 老夫婦は途中の大阪で降り、三男を訪ねる。区分6(尾道): 東京の長男長女や紀子にとみの危篤の報がもたらされ、尾道でのとみの葬儀に彼らがかかけつける。遅れて三男も。区分7(尾道): 葬儀から数日後、周吉は紀子と語り合う。区分8(尾道): 紀子は東京へ帰る列車の中。区分9(尾道): 周吉はひとりで座敷に座っている。

尾道の風景が映し出されてエンドタイトルになる。

区分1は導入である。区分9は終結部であり区分1の再現である。区分2では家族の確認が行われる。期待の中に不安の兆候が見える。区分6～8でも家族の確認が行われ、不安は現実となる。この区分は区分2に対応する。区分3と区分4は中間部であり、夢破れて尾道へ帰る決意にいたる一連の出来事が描かれる。区分5は変化を緩和させる一種の間奏曲である。こうしてみると、全体としては円環形式を形成していることがわかる。

以上の区分は映像音響詩《Reassembly》においては次のように短縮される。

- 区分1 : 0:00-0:15
- 区分2 : 0:15-1:50
- 区分3 : 1:50-2:10
- 区分4 : 2:10-3:25
- 区分5 : 3:25-3:35
- 区分6 : 3:35-4:45
- 区分7 : 4:45-5:10
- 区分8 : 5:10-5:28
- 区分9 : 5:28-6:00

4.2. 映像構成

映像素材は『東京物語』から各区分の内容を象徴する場面が断片化されたものである。それらが短縮された時間軸上に物語に沿って配置される。全体が20分の1以下に短縮されるので、対比関係をよりはっきり表す断片のみが選択される。それらの断片は黒の幾何学図形で部分的にマスキングされる。マスキングは映像の強調すべき箇所を示す。

黒の幾何学図形によるマスキングがつねに存在することで、作品としてのまとまりが保たれている。

このマスキングの黒の上を赤、青、黄、緑などの線が水平・垂直方向に動き、場合によっては静止する。これらによって映像の意味するところがさらに強調される。

なお、マスキングを外して急激なホワイトアウト効果を施した一瞬がある。周吉が紀子に「今日もあつうなるぞ」とつぶやく瞬間である(区分6の終盤)。この一瞬のホワイトアウトがつぶやきを強調する。家族に去られて独りぼっちになる周吉の悲しみとさびしさがこの何気ないつぶやきに凝縮されているように感じたからである。

4.3. 音響構成

対比関係を表現する音響は短縮された時間軸上に原作の構成に忠実に配置されている。ただし20分の1の時間に短縮されている関係上、音響素材は削除されたり、

より短く断片化されたりする。

台詞も、映画の中の順序のまま、短縮された時間軸上に原作に忠実に配置されている。ただし著しく断片化された台詞は会話を構成しないし、言葉としての意味が剥奪されてイントネーションなどの音楽的側面だけが残っている場合もある。実際にはその多くが削除され、それぞれの区分を象徴する台詞だけしか残さなかった。

音響を原作の順序にしたがって配置するというアイデアは、『東京物語』の音響表現の卓越性を構成の面から示すためでもある。素材の削除や断片化はそのことを効果的に行うためでもある。それはまったく勘に頼る作業であり、試行錯誤の連続であった。

なお、映像音響詩はあくまでも音楽であるので、音楽としての感興を増すための工夫も施している。始まりから終わりまで、途中で休みを挟むが、ピアノによるg音が周期的リズムで連打される。連打は音価、音強、音域、速度を変えることで表情を変える。この連打は区分4で聞こえてくる木鉦の音から派生している。ピアノはその音高を木鉦の音高から得ている。

5. おわりに

映像音響詩《Reassembly》は小津安二郎『東京物語』に対しての映像と音響を用いた一種の評論である。それをどのようにしえたか、それについての論述が本稿の内容である。

『東京物語』は「行って帰る」という物語の基礎構造に基づいている。この構造には「行く前」と「帰った後」の対比があり、「行く前」の「こちらの世界」と「行ってから」の「あちらの世界」の対比がある。その対比を表現する映像素材と音響素材を分析によって特定し、それらを映画の20分の1の上映時間に短縮した時間軸の上に、ほぼ原作の順序で配置した。そうすることで原作の構成面での卓越性を示そうとした。

映像素材も音響素材も原作のものを使うわけにはいかない。多くは新しくゼロから作り出したものである。音響の多くは台詞も含めてかなり断片化されている。

映像においては黒のマスキングとその上を走る細い線によって各区分の特徴を象徴的に表現した。

音響においてはピアノの周期的リズムの連打音を最初から最後まで様々な変奏を伴って鳴らすことで、音楽としての感興を増すように工夫した。

さて、以上に述べたような作品の狙いが達成されたか否かについての反応はまだ十分に得ていない。反応を得ることが困難なのは、映像アートのような新しい表現分野に詳しい人が小津映画をよく知っているわけではないこと、逆に小津映画をよく知っている人が映像アートに関心がなかったりすることである。反応が得られるにはまだまだもう少し時間がかかるだろう。

6. 参考文献

- [1] 伊奈新祐編 『メディアアートの世界』 国書刊行会, 2008
- [2] Nakamura, Shigenobu. “Audiovisual Poem: Synthesis of Image and Music” *Geijutsu Kogaku: the Journal of Design* Vol.13, 2010, Kyushu University, pp.47-56
- [3] 中村滋延 「創作ノート：作曲作品としての映像音響詩—視覚と聴覚の融合—」 『感性融合デザインセンター年報』 2011, Vol.7, pp.24-29
- [4] オーモン, ジャック; ベルガラ, アラン; マリー, ミシェル; ヴェルネ, マルク (武田潔訳) 『映画理論講義』 勁草書房, 2000.p.48.
- [5] リチャー, ドナルド (山本喜久男訳) 『小津安二郎の美学 映画の中の日本』 フィルムアート社, 1978, pp.258-262.
- [6] ボードウェル, デヴィット (杉山昭夫訳) 『小津安二郎 映画の詩学』 青土社, 2003, pp.100-101
- [7] Sight & Sound 2012, “Directors’ Top 100 Films” *The Greatest Films Poll*. <http://explore.bfi.org.uk/sightandsoundpolls/2012/directors/> (2015年7月20日閲覧)
- [8] プロップ, ウラジミール (北岡誠司・福田美智代訳) 『昔話の形態学』 水声社, 1987, pp.41-101
- [9] 中村滋延 「小津安二郎『東京物語』における対立関係を彩る物音」 『芸術工学研究』 九州大学大学院芸術工学研究院紀要第16号, 2012年, pp.19-26

7. 著者プロフィール

中村 滋延 (Shigenobu NAKAMURA)

1950年生まれ。作曲家、メディアアーティスト、音楽評論家、映画研究者。交響曲5曲を含む100曲以上のクラシック系現代音楽を作曲。また「音楽系メディアアート」という領域を創成し、視覚要素を含むコンピュータ音楽やサウンド重視の映像アートを多数制作、内外で発表。文筆活動・イベント企画にも積極的に取り組む。現在、九州大学大学院教授（芸術工学府コミュニケーションデザイン科学コース、芸術工学部音響設計学科）。2010年福岡市文化賞受賞