

Osanai Seminar 2020 後期

映画のサウンド環境から感じられる日本とアメリカの文化的な違い



音響技術科 1-C 219

徐珠榮 (ソ・ジュヨン)

Intro

技術力の発展についてどの産業よりも速く成長していたメディア系の産業は新型コロナウイルスの影響により、もっと急激な影響を与えられた。家で過ごす時間の増加に従って、OTT (Over-the-top media service) プラットフォームの需要も増えたし、現場で直接に楽しんだライブ公演も「密」の環境を防ぐため、ストリミングやオンデイマンド・サービスなどを活発に使用している状況である。TV、デスクトップ、ノートパソコン、タブレットPC、スマホなどの様々なデバイスを通して消費者はいろんな映像を自分が好きなタイミングでいつでも楽しめるようになった。

映像といえば普通は視覚的な刺激だけを思い出すことが多いが、聴覚的な要素も考えなければならない。韓国で「モッパン（グルメ番組）」というコンテンツが好評を得て流行ったことがある。人の食べている様子を見て満たされた気分になる視聴者もいるし、人とのコネクションが減りつつある個人主義の社会で他人と一緒にご飯を食べる心理的な満足も感じられるコンテンツであった。このコンテンツの後に従ったコンテンツは聴覚刺激を中心とした「モッパンASMR」だったことで映像といつてもサウンド要素がどのくらい大事なのかが確認できる。こういうコンテンツに限ったことではなくて、音は映像に感性と雰囲気を与える大事な役割を果たしている。ここで一つ気になる部分ができた。

サウンド環境を作ることにあって文化的な違いは存在するのか？

東洋と西洋の文化的な違いは最近の話題ではない。世の中を二つだけのグループに分けることは合理的な基準ではないとは思うが、今もどこでも通用されている区別方式だし、東洋人と西洋人の思考スタイルに克明な違いがあるのは否認できない。時代的な価値をよく表現するメディア媒体の中でこういう文化的な違いが出ることは当たり前だと思う私はサウンド環境を比べてどういう文化的な違いが感じられるのかを研究したいと思った。

様々なメディア媒体の中で、この研究では映画を使って研究を進めた。映画は映像と音のシナジーを最大にしている一つのメディア媒体であるし、音楽とは違い、演出者のプロットが明確にあるので、観客のみんながある程度似ている感情を共有する特徴があるので、映画を選んだ。なお、東洋と西洋を代表する国として日本とア

メリカを選んだ。商業映画の業界を牽引しているハリウッドの作品と音響の技術の長い歴史を持っている日本の作品を比べて分析する研究である。

Movie Selection

Too different genres, but Two similar characters

日本の千と千尋の神隠し(東宝、2001)とアメリカのAvengers: Endgame (Walt Disney studio, 2019)のサウンド環境で感じられる文化的な違いを調べた。なぜ2Dアニメと3Dブロックバスター・アクションという大きく異なるジャンルのこの二つの映画を選んだのか。この二つの映画は次のような共通点がある。

2020年10月、この研究を始めるときに、各国のHistorical Box Office Ranking (歴代映画興行収入ランキング) の1位であった。このランキングはリリースされた映画のチケット・パワーを表す指標なので、各国で最大数の観客に影響を与えた作品が何か把握できる。映画館での売り上げによって示されるので、重複の観客も含まれている値であるが、各文化圏に大きい影響を与えたという仮定には決定的な誤差の原因とは思わない。さらに、この二つの映画は全体的なテーマが似ていて主人公(千尋、トニー・スターク)の成長を伝えている。ジャンルの違いを考えてもプロットが似ている細かいシーンでも多かったので「プロットが似ているシーンでこの二つの作品はどういう感情をそそるサウンド環境を持っているのかを比較分析する」ことを研究方法として選んだ。

「成長の観点で見る千と千尋の神隠し」

人間には禁止な神様の世界に千尋の家族が踏み込んだ。警戒心を抱いた千尋とは違い、禁止な世界の食べ物を食べた千尋のご両親は豚に変えてしまい、千尋はご両親を救って人間世界に戻るための冒険を始めた。引っ越しや転学などの新しさも嫌がった怖がりの千尋が、禁止な世界で新しい友達やハクへの恋を通して勇気をもち、カオナシやユバーバに直面するなどの成長を見せる。この作品では、善の悪に対する勝利という単純な結論ではなくて、悪としてだけにみえたキャラクターも恋で心の傷や弱みを補完し続けて変わることを見せる。違う人に対する排斥や嫌悪ではなくて包容と寛容の美しさを描いている。

「成長の観点で見るアベンジャーズ：エンドゲーム」

様々なヒーローが力を合わせてサノスによってなくなった地球の半分の生き物を戻して元の世界を築き直すアクション映画である。このアベンジャーズ・シリーズはアイアン・マンを中心にする語りなので、最後もアイアン・マンの死で終わる。このエンドゲームでは特にトニー・スターク（アイアン・マン）の内的成長が目立っている。父親からの愛情不足で愛情を他人と交わせなかっただけで、トニーはアイアン・マンとして活動し始めてから得たPTSDのせいで、もっと不安定な心理を持っていた。自分が作って大量生産した武器が他の人への被害につながる衝撃的な場面で辛さに耐えられなかっただけで、トニーは自分自身や自分の周りを全く考えなくて地球を守るという責任だけを優先しがちであった。サノスとの戦争で仲間の半分以上を失ってしまった彼は新しいチャレンジをすることに打ちひしがれた。極端的に家庭の安全と安定だけを追求することになって、アベンジャーズ・メンバーたちのタイムトラベルへの技術協力願いを拒んだ。しかし、不可能にしか見えなかっただけで、トニーは結局アベンジャーズに戻って、元の世界を救うために過去に行った。そんな中、どうしても理解できなかっただけで、父親の気持ちもわかったし、失敗に対する恐怖を乗り越え、元の地球に戻せた。人類のために自分が犠牲すべきだといつも思ったトニーらしいな結末で終わったが、周りの愛情をあまり気にしなかった以前とは違い、今回は残る人たちにも自分のメッセージを残しておいた。このことで自分の業績や名譽だけを考えたばかりのトニーが周りへも気を使う人として成長したことが目立つエンディングだと思う。

Sound Analysis

General Analysis

本格的に研究し始める前、すぐ思い出した大きいサウンドの違いは音楽がランニングタイムのどのぐらいをしめているのかであった。千と千尋の神隠しはランニングタイムの大多数をBGMが占めていた反面、アベンジャーズ・エンドゲームは音楽の比率が少ないと感じた。なぜこういう違いが出たのかを考えながら研究を始まったが、実は千と千尋の神隠し（音楽なし：28%）よりもアベンジャーズ・エンドゲーム（音楽なし：22%）の方が音楽ありで部分が多いことが確認できた。なぜ千と千尋の神隠しがもっと音楽を使ったという勘違いをしたのか？

この後、各映画の主題曲を比べるときにもっと詳しく説明するが、アベンジャーズ・エンドゲームの音楽の場合、メロディー目立つよりも、全周波数帯域が均等に使われた密度の高いサウンドで雰囲気を創る役割が大きい。そして、映画を見るときに「音楽が今流れている」とはあまり感じられないほど、没入装置としての役割をちゃんと果たしている。一方、千と千尋の神隠しではピアノメロディやストリングのメロディが目立つ。この作品も雰囲気を作るためにも音楽を使っているが、各キャラクターの性格を表現するためにも音楽を使っている。つまり、メロディーでキャラクターの動きや性格を表しているので、メロディーの存在感が高いし、音楽が流れにすぐ気づけるので音楽ありの部分が多いという勘違いしやすい。

この二つの作品のサウンドの違いにはセリフの明瞭性もある。アベンジャーズ・エンドゲームの場合、セリフが響いて柔らかく感じれるが、明瞭性が高くて耳に刺される。音楽よりももっと前にセリフの像を配置してセリフの存在感が音楽よりも優先している一方、千と千尋の神隠しでは音楽とセリフが一つのバンドのような感覚でミックスされている。したがって、音楽を使う主な目的が違うことに気づいた。アベンジャーズ・エンドゲームは全般的な雰囲気を創って観客が映画に没入できるようにすることが目的である。（なので主題曲のコーラスで急に高くなる存在感がもっとドラマチックに感じる。）千と千尋の神隠しは音楽のメロディーでキャラクターの性格や動きを表しているので、メロディー 자체が持っている特色が目立つ。

サウンド環境において共通点はないのか。どちらの作品もオーケストラ楽器で編成された音楽を使っている。様々な楽器の中で特にオーケストラ楽器が作る「懐かしさ」があるので特別な理由でこの楽器の編成を使ったのかと思って研究してみた。実はオーケストラ楽器は映画産業の始めから使われた楽器である。最初の映画産業では今のような発展した技術力ではなかったので、映写機の騒音を隠すためにオーケストラのライブ演奏が必要だった。元々は映画の演出装置ではなくて、騒音防止ための装置だったオーケストラは1933年の映画「キングコング」で初めて映画作品のための音楽として使われ始めて、今まで観客に様々な雰囲気を作る一つのツールとして使用されている。クラシック系の楽器は長い時間人類と一緒に発展しているので、耳に異質感がない楽器である。映画を見るとき、画面と状況への没入してみるのが大事なポイントである。聴覚的な刺激がひどくなると映画の感想に支障があるので、こういう耳に優しい楽器が使われたと思われる。

Theme Song

主題曲はその映画の象徴なので映画の全体的なメッセージを表す一番大切なサウンド演出である。演出家がどういう雰囲気や感性を作りたがるのかが明確に見える装置であるので、サウンド環境を比べるこの研究には扱わなければならないものである。

千と千尋の神隠し

久石譲 「あの夏へ」

ピアノ・コンチェルトのようなオーケストラ編成で作られた曲である。ピアノのメロディーを中心にストリングが伴奏していることが周波数特性にもよく確認できる。ピアノメロディーの場合、中帯域が多いが、600Hzから1kHzの間が中心になっている周波数特性なので直接に耳に刺されるひどい刺激ではなく、全体的に柔らかい気がする。周波数特性の一番低い帯域では楽器の音高成分よりも、楽器自体の音（ペダルや鍵盤を押す音）などが多いし、高い帯域ではブラスが少ない編成なのでストリングの一番高い倍音の成分が多い。ストリングのビブラートが懐かしさを呼び起こして、未来に向ける希望や意志よりも現在から過去を眺める感じが強い特性がある。低域の密度が低く、相対的に浮かんでいる夢幻な気がする。

アベンジャーズ・エンドゲーム

Alan Silvestri（アラン・シルヴェストリ）「Portals」

弦楽器、木管楽器、金管楽器、パーカッションまでのオーケストラ大編成でガッチャリしている音を出している。周波数の超低域から超高域まで均等にミックスされているので密度も高い音であるし、音の圧力が強く感じる。低域ではティンパの響きが多いし、高域ではブラスの鉄の音が多い。音のサラウンド感覚が特徴で、オーケストラ演奏を見ていること感覚よりも、まるでオーケストラの真ん中で埋まれた気がする。映画館のサラウンド・サウンドシステムを考えると、この音楽を通じて観客がもっと作品に没入することができるのがよくわかる。低域の大きい圧力から大勢な人が登場するシーンがすぐ思い出せる。実際の演出でも、サノスによって無くされたアベンジャーズの半分のメンバーが他の時空からサノス軍団と戦っている場所に来る時、この主題曲が使われている。この演出に合わせて、「Portals」はマーチングに特化されている。空間の上に浮かんでいるイメージよりも下までしっかりと詰めている密度がある音が特徴である。

5 Similar plots

これからは二つの映画の中でも似ているプロットのシーンを聴き比べた結果を説明する。

Scene 1: 安定な現状が維持したいキャラクター

千と千尋の神隠し: 引っ越しや転学などの新しい変化を拒む千尋

映画でも一番最初のシーンなので、主題曲がイントロから流れている。セリフとピアノのメロディー、両方もセンターから出ている。車内の揺れ、花束のビニールの音などのSEが細かい部分まで入れてある。新しいチャレンジのイメージよりも郷愁のイメージが強い。

アベンジャーズ・エンドゲーム: アントマンの主張通り、過去へのタイムトラベルができるとなくなった地球の半分の生き物を戻せると思ったアベンジャーズのメンバーはトニーに技術的な協力を頼む。自分の家庭を失いたくないトニーはこの頼みを拒む。

トニーと他のメンバーとの話だけのサウンド環境なので音楽は入ってない。キャラクター間の争いをSEや音楽で表すことではなくて、絶えないセリフやトニーとアントマンの化学的な会話でこのキャラクター間の緊張感が創られている。メンバーの全員が早口なのでキャラクターの心に余裕がないところがよく表されている。セリフの場合、短いディレーとリバーブがかかって、倍音が多そうに聞こえるので、より分厚い音色のセリフが完成された。森からの風の音や鳥の鳴き声がたまに聞こえる。この映画の最初では自然の音もなかなか聞こえないが、これは後で地球の生き物が戻された瞬間の劇的な状況を演出するための装置である。トニーが明確に拒絶の意思を伝えるこのシーンの最後でクラリネットを中心とする管楽器の音がながれてプラスとティンパニーの音につながるが、これはトニーの感情を表すことよりも、この後、ハルクに会いに行くシーンへのスムーズな転換の装置として見える。

Scene 2: 相手を欺きながら務めを果たすときの緊張感

千と千尋の神隠し: 千尋をユバーバに導くリンが自分のことを怪しんでいる仲間に嘘をつく

普通は緊張感が感じれる音といえば薄いストリングの短いストロークが連続的に繰り返しが思い出しが、このシーンでは神様の世界を表現するための異国的な音と日

本の伝統楽器の音が主になっていて祭りのような楽しい雰囲気が演出されている。リンが嘘をつく瞬間も、ノワール的な緊張感よりも、リンの洒落た性格が出るシーンなので「漫画」的な雰囲気が出る音が多い。Scene 1のように、SEは細かく入れてある。ユバーバに行く千尋のシーンにはホラー映画のような緊張感よりも、千尋にはこの状況がどのぐらい異質的なのか（現実的には感じられない）を表現するための不思議な楽器の組み合わせが目立つ。

アベンジャーズ・エンドゲーム：キャプテン・アメリカが過去に戻ってヒドラメンバーからストーンを奪う

エレベーターが開く前まではブラスとティンパニーの短いリズムが出るので緊張感が維持されているが、エレベーターのドアが開く瞬間に合わせて急に高い音で音が終わって一瞬無音の状態になるのでお互いに嘘をついているヒドラメンバーとキャプテンの緊張感がすぐ感じれる。エレベーターの騒音に合わせてティンパニーがたまに聞こえるし、ストリングの薄くて長いストロークも聞こえるのでヒドラメンバーとキャプテンの神経戦が感じれる。急に短いストロークのチェロが加わって、長い呼吸と短い呼吸の交差アタックで緊張感がもっと大きくなる。ゲリラ戦のように音が急になくなったり出たりするので映画に没入しやすい。SEよりもセリフや映像のカット編集で緊張感を創っている。

Scene 3: 限界を乗り越え、成長する

千と千尋の神隠し：最初は急傾斜の階段の階段一つ一つを降りることだけでも辛そうだった千尋がハクを救いに行く時はこの階段よりももっと危ない鉄パイプや梯子を焦らず登れるようになる

成長前の千尋（ハクのアドバイス通り、釜爺に行くため急傾斜の段階を降りる）最初は音楽はないが、風の音や遠くから聞こえる汽車の音などのSEで千尋が今高いところで立っていることが感じれる。バイオリンソロの高い音と短いピチカートの低いビオラのこの対照で緊張感が出始め、他のストリングの短いリズムも加わって緊張感がもっと高くなる。千尋が速い速度で階段を降りるシーンでは、音楽はこのまま維持されているが、千尋の足音で緊張感を演出される。先のシーンのように、真面目な緊張感よりもコミカルな雰囲気が作られる。

成長した千尋（ハクを救いに行く）

物理的な障害に接した千尋の緊張感は前と同じ音楽を使って表現された。先の怖がれるシーンとは違い、もっと大きい音量で音楽が出ているし、音が下降してから終

わった前のシーンとは違い、今回は音が上昇してから終わって次の梯子を登るシーンにつながる。ユバーバを見つけた千尋は、梯子の危険さは気にしないが、この時、木管楽器の音が加わって釜翁への旅程とは違う状況であるのがすぐわかる。引き続けている音とあきらめず梯子を登っている千尋の姿が合わせて、高いところに対する恐れを乗り越え、ハクを救う目標のため前向きに行っている千尋の成長が目立つ。

アベンジャーズ・エンドゲーム：アースガルズも守られなかつたし、自分が大切に考えたことは一つも守られなかつたので失意落ちたソーが過去に戻つて母親と話しながら自分の怖さを乗り越える。

母親に会う前、バイオリンのすごく短いストロークが続いて緊張感が感じられるが、母親に会う瞬間、音楽がなくなるし、ソーのコミカルな声が加わって緊張感が解消される。母親に対する懐かしさを持っていたソーの感情が長いストリングの音で演出されるが、目の前のソーが未来のソーだと母親が気づいた瞬間、木管楽器の固い音と下降するメロディーが出るので、母親の「賢さ」や「強い内面」が感じられる。短いストロークから作られた緊張感を解消するため、長いストロークが続いたが、母親との会話では音楽はほぼ聞こえないようになってセリフがもっと明瞭性を持っている。ソーが自分の心理的な限界を乗り越える部分では、オーケストラの全体編成がピアノからフォルテまでの広幅いダイナミックで音楽を流しているので、もっと劇的な演出になる、観客はもっとこの内面の成長を感じれるようになる。

Scene 4: 女性ヒーローの登場！

千と千尋の神隠し：ハクを救うため、ジェニーバに会いに行こうと宣言する千尋

また主題曲が使われる。主題曲からまた懐かしさが表現されるし、このシーンではいろんなSEが細かいところまで使われていることがよく印象に残っている。今までとは違い、このシーンでの千尋の成長は音よりも千尋のセリフで表現されている。しかし、アベンジャーズのようにセリフが明瞭に飛び出てこなくて、全体的に音楽と一緒に出ているミックスは維持されている。

アベンジャーズ・エンドゲーム：サノス軍団と戦っている最中に、戸惑っているスパイダーマンの前に全ての女性のメンバーが来て「私たちが来たから、安心して」と言う。

アクションが続いている最中なので、戦いを表現するSEとプラス、ティンパニーを中心とする音楽が耳を包む。管楽器が曲のメロディーをリードすると、ストリングがちゃんと支えているので、高い密度と重さが感じれる。この中、一人の女性メンバーが困っているスパイダーマンの前に登場は劇的なシーンなので、もっと耳を刺激するプラスとティンパニーが前に飛び出す。全ての女性メンバーが集まる瞬間、高域の音が加わり始めて空いているサウンド空間が一瞬満たされてもっと劇的な演出ができる。しかし、音だけでこういう演出ができたことではなくて、元々カメラワークやプロットから出る感動が大きい。この演出と音の組み合わせが感動を二倍にすると感じられる。音が主な感情の表現ではないシーンである。

Scene 5: 離れを受け止める

千と千尋の神隠し: 最後にご両親を救って平和が戻したが、ハクとは離れて元々の生活に戻る千尋は悲しい別れも受け入れる成長を図る

ユバーバの問題を解いた時は、この映画の中でも一番多いプラスやパーカションの音が使われているので、明るくて軽快なお祝いのイメージが感じれる。ハクと手を繋いて神様の世界から出に行く時は主題曲がまた聞こえる。今までとは違い、イントロではピアノ単独の編成ではなくてピアノのメロディーを支える低音が多くなり、音に密度ができている。こういう固くなつた音はユバーバから独立するハクの意志がみえるセリフと合わせてこの2人の成長がもっと感動的に心に伝われる。首尾照応の周代局の配置はこの語りの全体的な経験が夢のように感じている千尋の感覚を表現する。単なる楽しさや悲しさではなくて複雑な感情を表現しているし、最後はプラスの上昇するメロディーで終わるので、この語り（千尋の成長）は終わってないという点が誇張されている。

アベンジャーズ・エンドゲーム: 死ぬ可能性も考えて周りの人へのメッセージを残ったトニー・スターク

最初はセリフがセンターで明確に聞こえる。チェロの長いストロークとプラスの中でも高い方のホルンが使われたし、全ての楽器の呼吸が長い。オボエの揺れで郷愁と悲しさが演出されている。トニー・スタークの「映像メッセージ」を演出するため、トニーの声の音色が変わることから、これ以上トニーと一緒にいない（死）事実が確実に伝われる。オーケストラ楽器が同じ音を繰り返すので、考えや感情が回る気が強くなる。プラスなしの単純な音の組み合わせが続いて、スローモーションの映像とよく合わせている。音楽だけが流れていて気が重くなり始まるとき、だん

だんストリングと木管楽器が加わったりパーカションが加わったりして、高域から低域の順番でサウンド空間が満たされて、力が感じれる。過去を呼び出して悲しさを感じることよりも、アメリカのパトリオット（あなたの偉い業績をいつも覚え、私たちは生きていきます）の文化が特に強く感じられるサウンド環境である。

Conclusion

各映画の主題曲や似ているプロットのシーンを比較分析した結果、サウンド環境でも感じれる東洋と西洋の文化的な違いはretrospective（回顧的）とprospective（将来性）である。千と千尋の神隠しでは低域の音が薄くて上に浮かんでいるまるで夢の中で飛んでいる感じが強い。現実とは離れている経験を思い出すという感覚が強くて前向きな姿勢よりも過去から見直すという意味がある。人の記憶は美化されやすいので、郷愁がよく感じれるこの作品のサウンド環境が軽くて密度は低いことが当たり前の結果だと思われる。

一方、アベンジャーズ・エンドゲームでは今まで達成してくれた業績を記念し、未来へ前向きに一歩一歩出す意志が感じられる。ティンパニーとプラスがよく使われたので、大勢な人が一緒に前進することが想像できるサウンドであるし、密度が高いので観客が圧力（パワー）をもっと感じられる。上昇するメロディーが多いことから観客は盛り上がりがちであるし、亡くなつたヒーローに対する懐かしさよりも、この悲しさは我慢してこのヒーローの努力が無駄にならないように、前進するという重さがよく感じれる音が多い。

二つの作品どちらもキャラクターの成長を見せるることはよく似ているが、懐かしさや別れをどう受け入れるのかが違う。東洋での別れは、過去の記憶として残されることなので、いつでも思い浮かべるとbittersweetな気持ちになる懐かしい感情である。しかし、西洋での別れは過去への記憶よりも現在冷静に受け入れて未来に対する決心として作用される感情であるので、もっと雄大な音で表されたのが確認できた。

この研究で映画で表現されている全てのシーンの構成は演出家の意図を含まれていることが確認できた。もっと音響心理学も調べて各周波数ごとが脳に対してどういう反応を起こすのかが気になるようになった。今回は大勢な観客に影響を与えた映画作品を使いたかったので、アベンジャーズ・エンドゲームと千と千尋の神かくし

を使ったが、もっとジャンル的にどういう違いがあるのかを確認するためにはある程度似ている興行率の同じジャンルの映画を比べるともっと面白い研究結果ができるとおもう。