

科学研究費助成事業（科学研究費補助金）研究成果報告書

平成 25 年 6 月 10 日現在

機関番号：37105

研究種目：挑戦的萌芽研究

研究期間：2010～2012

課題番号：22652021

研究課題名（和文）音の様態・意味の両観点に着目した映像リテラシー理論の構築

研究課題名（英文）Theorizing of Sound Literacy in Video Image on Narrative and Arrangement of Sound

研究代表者

栗原 詩子（KURIHARA UTAKO）

西南学院大学・国際文化学部・准教授

研究者番号：30336086

研究成果の概要（和文）：映像アートはもっぱら視覚表象のテクスチャ（実写/造形、具象/抽象）によってジャンル化され語られてきたが、本研究では、視覚表象と聴覚表象の関係態様に重点を置いた。国内外の短編抽象映画ならびに長編物語映画について、聴覚表象すなわち「音」の様態・意味の両観点に着目しながら分析した。その成果を、口頭発表や論文に加え、映像作品として公表すると共に、この着眼点を、当該課題の研究組織の外部と共有するために、映像展示をともなう国際シンポジウムを開催した。

研究成果の概要（英文）：Thought video arts tend to be classified and described by nature of visual and narrative representation: film shot or animated, fictional or abstract, we attach greater importance to the arrangement of sounds and the relational nature between visual and auditory representations. Analysing various video art works, from non-narrative short films to narrative full-length films, we published eleven papers, announced seven speeches in conferences, and released two short video work. Furthermore we held an international conference which involves video exhibition in order to make this analytic pivot known.

交付決定額

（金額単位：円）

	直接経費	間接経費	合計
2010年度	500,000	0	500,000
2011年度	900,000	270,000	1,170,000
2012年度	500,000	150,000	650,000
年度			
年度			
総計	1,900,000	420,000	2,320,000

研究分野：人文学

科研費の分科・細目：芸術学、芸術学・芸術史・芸術一般

キーワード：映像、音響

1. 研究開始当初の背景

映画・映像アートは、これまでもっぱら物語の有無や視覚表象のテクスチャ（実写/造形、具象/抽象）の8種（ $2 \times 2 \times 2$ ）の様態によってジャンル分けされ、その脈絡にそって各作品の特性が語られてきた。

そうした中、言語学的方法論をもつ映像研

究者メッツ（Christian Metz）が、1965年以降、映像の「要素分析」の視点（図1）を提起したことにより、映像表現において、聴覚表象の要素数が、視覚表象の要素数を上回ることが明らかになり、聴覚表象への注視が、新たな映像研究の道を開くことが予測されるようになった。

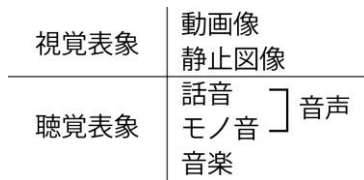


図1 映像についての従来の関係構図

ただし、映画の「音」はおそらく最も「自然」に感じられるものの1つであるために、映画理論や映画美学は比較的に取り上げられにくかった。こうして、映画理論における聴覚表象の分析や、映画作品創作における音響デザインの基礎をなすようなリテラシーの構築が停滞する状況が続いていた。

さて、シオン (Michel Chion) は、1985年に、聴覚表象を視覚表象と関係づけて捉えるための画期的な用語体系——図2インフレーム/オフフレーム/フレーム外——を創案した。この用語体系は画期的なものとして高く評価され、研究者は、72種類 (視覚8×聴覚(3×3)) の局面を想定できるようになった。しかしながら、シオンの物語映画への偏重は、論述対象そのものの偏りと同時に、聴覚表象の意味的あるいは象徴的側面への偏重を招き、音の様態的側面を見落とす結果につながっている。

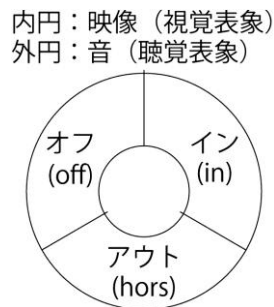


図2 シオンの用語体系

こうした状況は、鑑賞教育のモデルとして不十分であり、これとともに新たな映像制作のヒントも喚起しがたかった。

2. 研究の目的

映像表現における音響デザインのモデルを創案し、音響デザイン・モデルから導きうる過密の要請にしたがって、複数の映像アート作品を提案し公開することで、芸術鑑賞教

育の一助とする。

具体的には、第1に短編・長編を含む多くの映画・映像作品を分析し映像表現における音響設計のモデルを創案する。第2に、モデルから導きうる疎密の要請にしたがって、複数の映像アート作品を提案する。第3に、国際カンファレンスによって議論を活性化し、論評を収集し、これをふまえた映像リテラシー理論を構築する。

その際、「映画」が主に、動画と静止画の2項を中心として物語を成立させていくのに対し、「映像アート」は、映像メディアの特性そのものに依拠して上記2項を提示する表現領域のことで、物語る要素がなくても成立し得る。本研究では、物語映画の象徴的側面偏重という陥穽から逃れ、意味的側面と様態的側面を同等に分析するために、分析対象には、「映画」を含む「映像アート」を想定する。

物語の有無に関係なく、その構成要素である視覚表象と聴覚表象の態様に即して144種類 (視覚8×聴覚(3×6)) / 図3) の局面から分析できるため、新たな創作・鑑賞・分析の方法論を提案・発信できる。

要素 (material)	3項 {話音・音楽・モノ音}
機能 (function)	2項 {象徴・様態}
関係 (relation)	3項 {イン・オフ・アウト}

図3 本研究が前庭とする
視覚・聴覚表象の態様パターン

3. 研究の方法

物語映画を軽視するものではないが、学術的分析には、象徴や意味にとらわれないための条件が不可欠である。

映像内で聴覚表象が、ロマン派オペラにおけるように象徴的・修辭的に機能する場合と、古典派器楽におけるように様態的に機能する場合とを区別しつつ、映像作品を分析する。

上記に述べた着想により、映画や映像アートは、物語の有無に関係なく、その構成要素である視覚表象と聴覚表象の態様によって、作品の態様に即してこれを144種類 (8×3×6 / 図4) の局面から分析し、方法論を提案・発信できる。

また、当研究の萌芽性・挑戦性を自覚する立場から、作品分析にもとづく映像リテラシー理論を創案するだけでなく、作品モデルとして実例化することによって理論を深化さ

せる。その上で国際カンファレンスを開催して議論を活性化させる。これは最終的に、理論と実践をとまなう形で映像アート鑑賞リテラシー理論を提示するために必要な段階である。

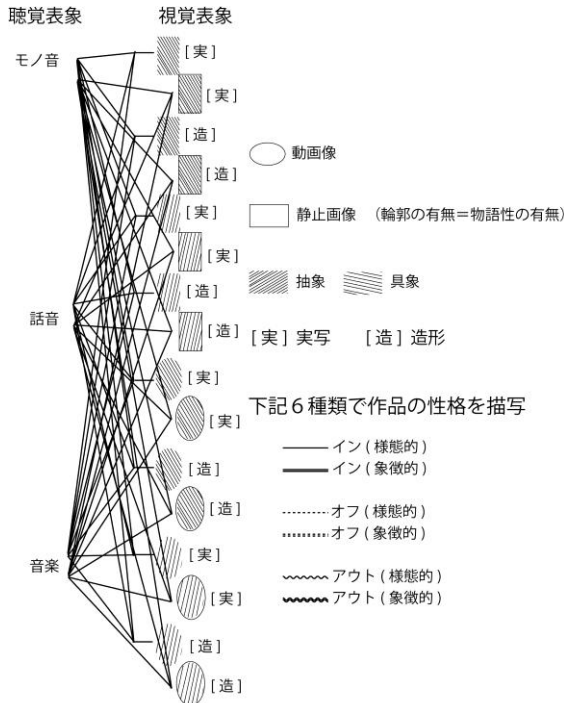


図4 本研究における関係構図

4. 研究成果

欧米ならびにアジアの物語映画、実験的短編映画、ミュージックビデオなどを分析対象として、映像における音の様態と意味に関する、「自然文法」的なものを分析・描出し、その多様な広がり指摘した。

研究結果を口頭発表7件、論文11件（下記項目5において報告）にまとめた。

論文は、個別の作品研究が9件、体系的な論述が2件である。

口頭発表では、当研究が重点をおくような音響や時間にまつわる問題意識や分析の結果を、可視化ならびに可聴化する上での困難が、あらためて浮き彫りになった。というのは、音響の実態を実例として提示していくには、関連学会（映像学・芸術学・美学など）で割り当てられる発表時間があまりに少なく、また映像と音響の関係を可視化するには、数段階の抽象化を含む図示が必要なためである。予測されていたことではあるものの、このたび助成事業という形で、この問題に集

中的に取り組むことができ、こうした気づきも大きな形で訪れたことと考える。

これらに加えて、国際シンポジウムの開催により、当研究の着眼点ならびに、ここで生まれた分析手法を関連学界に問うた。

このシンポジウムでは、助成事業への応募時の予定に則って、映像展示を実施した。当初の予定では、壁3面にスクリーンを配置し、マルチスクリーンによる先端的映像作品1点を、5.1chスピーカーサラウンドシステムを用いて音響提示することを見込んでいた。しかしながら、実施会場の自然光源の状況を観察再考し、壁1面の併置へと変更した他、より多くの作家の作品鑑賞を通じた考察を促すために、単一の先端的映像作品でなく、作品12点を、4点ずつ3つのブースに配分する映像展示に変更した（図5）。

あわせて、作品が複数になったことで、閉鎖空間における音響の交差をさける配慮が必要になり、オーディオ分配機を介したヘッドホンを用いる方向に変更した。

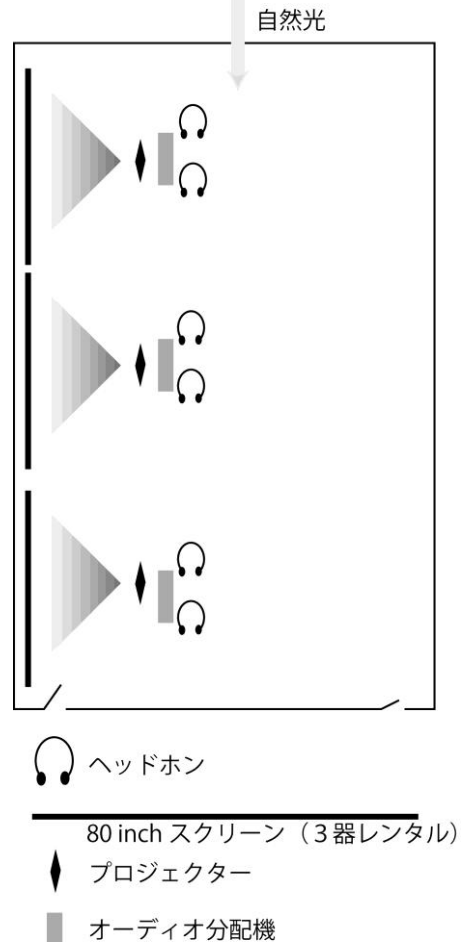


図5 映像展示会場の実現図

この国際シンポジウムでの議論をふまえ、新たな映像作品2点を創作して公表した。これにより、当研究の問題意識を、論説文のみならず芸術分野固有の象徴的表現として発信した。

また、現時点で未発表（発表準備段階）の研究として、以下の7作品については、音響デザイン上の新たな着眼点を含みつつ、分析をほぼ終了することができた。

既存のジャンル名で示すと、その概要は、1, 2, 3が物語映画、4, 5, 6, 8がドキュメンタリー映画、7が実験的短編映画である。

- (1)パウエル&プレスバーク『赤い靴』(1948)
- (2)ベルイマン『第七の封印』(1958)
- (3)クロウ『バニラ・スカイ』(2001)
- (4)ワーゲンホーファー『ありあまるごちそう』(2005)
- (5)ゲイハルター『いのちの食べ方』(2006)
- (6)フランシス『おいしいコーヒーの真実』(2006)
- (7)カンヌ国際映画祭 60周年記念オムニバス映画『それぞれのシネマ』(2007)
- (8)ケナー『フード・インク』(2008)

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文] (計7件)

- ①栗原詩子、《We Are the World》の逸脱性、西南学院大学国際文化論集、査読無、27巻、2013、101-140
- ②中村滋延、小津安二郎のトーキー第2作『淑女は何を忘れたか』における音の用法、芸術工学研究、査読有、18巻、2013、51-60
- ③中村滋延、小津安二郎の初のトーキー『一人息子』における音・音楽の用法、芸術工学研究、査読有、17巻、2012、69-82
- ④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、査読有、16巻、2011、19-26
- ⑤中村滋延、チャン・イーモウ『菊豆』における映画の構成要素としての音、芸術工学研究、査読有、14巻、2011、37-44
- ⑥栗原詩子、Norman McLaren's Animated Film *Rythmetic as Temporal Art*, *Aesthetics*,

査読有、15巻、2011、115-124

- ⑦中村滋延、チャップリン『独裁者』に見る先駆的トーキー表現、芸術工学研究、査読有、14巻、2011、37-44

[学会発表] (計5件)

- ①栗原詩子、抽象映画の形式理解と意味づけ作用、国際文化談話会、2012. 3. 1、西南学院大学
- ②中村滋延、音楽分析的観点による映画の音についての研究、日本音楽表現学会第9回大会、2011. 6. 12、上越教育大学
- ③中村滋延、小津映画における音の構造的機能、日本映像学会第37回大会、2011. 6. 5、北海道大学
- ④中村滋延、古館徹夫と中村滋延のポートレート、関西アークスマティック・アート・フェスティバル、2010. 6. 5、エーボン
- ⑤中村滋延、メディアアートとしての映像音響詩、「現代音楽×メディアアート」、2010. 11. 23、西南学院大学

6. 研究組織

(1) 研究代表者

栗原 詩子 (KURIHARA UTAKO)
西南学院大学・国際文化学部・准教授
研究者番号：30336086

(2) 研究分担者

中村 滋延 (NAKAMURA SHIGENOBU)
九州大学・大学院芸術工学研究院・教授
研究者番号：90164300

(3) 連携研究者

なし ()

研究者番号：