

## 映像作品における音響情報と演出

大久保 博 樹

【要旨】現代の映像作品には、台詞やナレーションという人の音声を始め、効果音（SE: Sound Effect）、音楽（BGM: Background Music）という種々の音響情報が欠かせない。こうした音響情報は、映像作品のストーリー内容に関する情報を観客に伝えたり、雰囲気や臨場感を表現したりしてシークエンスの状況を明らかにする。本稿では、こうした音響情報を演出と効果という視点で捉え、映像と音響情報の密接な関係性をマルチモーダル・コミュニケーション及びサウンドスケープの側面から考察した。

【キーワード】音響情報、映像作品、演出、マルチモーダル、サウンドスケープ

## 1 はじめに

映像作品に音響情報が伴って久しい。1927年10月6日にアメリカで公開された映画『ジャズ・シンガー』（The Jazz Singer）は、世界初のトーキー作品として知られている。映画と同期する78回転レコードを再生するヴァイタフォン方式によるトーキーで、映画全編ではなく一部のみに適用するシステムだった。技術的な問題はあったが、トーキー映画の幕開けを告げた作品として記憶された。映画史上初めての台詞「You ain't heard nothin' yet!（お楽しみはこれからだ!）」で始まったトーキー映画は以後大変な好評を博し、以来、現在に続いてきた。

現在の映像作品には役者の台詞、効果音、音楽と様々な音響情報が当然のように付帯している。しかし、音はその偏在性において、とくに注意を向けられることもなく聞き流されてしまうケースも多々ある。しかしこれが、観客の一般的な鑑賞のレベルであれば致し方ないとはいえ、今日では制作者においても音を無意識的にとらえがちであるため、必然的に演出の意図が明確性を欠くように見受けられる。特に最近の邦画においては、悲しいシークエンスにもの悲しい音楽を添えるなど、

まるでBGMのように聞き流されることを前提としたかのように、いわば義務的な作業処理としてしか受け止められない作品が目立つ。こうした傾向について、40年以上も活躍してきたベテランの音響効果技師の言葉は厳しい。最近の特に20代30代のディレクターは、音は作るものということが全くわかっていない、間の取り方やキュー出しがまるでできない、音の効果そのものを理解していないと指摘が続く。実際、ある著名作家の原作をラジオ・ドラマ化している制作スタジオで、音の選択や間の取り方など、ほとんどすべての音響情報の処理におけるディレクションが、音響効果技師に任せっぱなしという状況を目にして驚いたことがある。

こうした背景も含め、改めて映像作品やラジオ・ドラマにおける音響情報の本質を問い直すことは今日的課題であろう。

そこで本稿は、映像における音響情報が、いかに作品のテーマとの関係性が密接であるかということをいくつかの作品を例に検討し、映像作品における音響情報の位置づけを考察するものである。

## 2 映画館と音響情報

興味深い事実として、当時の技術的制約等があったとしても、映画はカラー化されるより前に音を持った。映像のカラー化は、トーキーより遅れて1935年、ルーベン・マムーリアンの『虚栄の市』が世界初のテクニカラーによるカラー映画として公開されている。

映画における音響情報は、このトーキー初期より観客の感情に強く働きかける手段として利用された。役者の発話は、その台詞の意味のみならず、個人性の伴う声質、また歌声の披露といった点で観客の好奇心までも満たした。また、音楽はシークエンスの意味と情緒をより明確に伝達する効果が期待された。

その後、映画は音響への依存をさらに高めた。1972年公開の『ポセイドン・アドベンチャー』の大ヒットは、それまで長らく続いていたハリウッド映画の低迷期を終わらせた映画として位置づけられ、その後に『タワーリング・インフェルノ』

(1974年)や『大地震』(1974年)といったパニック映画が次々と制作、公開された。そこには大津波の冷酷な音や地獄の火炎のごとく燃え上がる炎といった、非日常的な修羅場の音響が見事に演出され、いやが上にも緊張感と臨場感を生み出した。

中でも『大地震』は、音響効果の面で観客の体感というアプローチを最も強力に試みた最初の作品であったといえる。この映画のために開発されたセンサラウンド方式は、映画の中で起こる大きな地震の震動を観客の肉体にスピーカーからの物理的な振動によって体験させる音響システムであった。センサラウンド方式は、映画館に特殊なスピーカーを設置し、そこから低周音波を送り出すことで、耳に聞こえる音ではなく身体が震える音を実現した。つまり、これまでの音が観客の情緒へのアプローチであったものが、『大地震』では観客の身体的な感覚に直接働きかける音響システムを提供することで、音と観客との新しい関係を見いだす試みを実現した作品となった。

これは映画館の音響システムという設備的な構

成を変更するまでに音響情報が及んだ好例であろう。そして、現代の映画館は、歴史的な変遷において、音響の再生性能を高度に高めてきた。

かつて、常設館としてのニッケルオデオンとは別にピクチュア・パレスという豪華な映画宮殿が存在した。サイレントもしくは生演奏の伴奏という映画の歴史の初期において、ピクチュア・パレスは豪華絢爛な館内装飾による映画の宮殿であり、映画を観に行くことはさながらオペラ座にオペラ鑑賞に出かけるかのごとくであった。しかし、その後のトーキーは、初期に限らずその音響システムが明瞭に聴いて楽しむという観点からすれば、満足できる音の品質を提供できていなかった。そうした技術的側面を改善させた一つの力が映画の隆盛であった。その流れは現在のシネマコンプレックスにおいてさらに明確になる。シネコンの音響システムは映画館の設計と併せて大変充実しており、音響面では外部への音漏れを防ぎ、館内の反響を完璧なまでに制御している。しかし、その合理的な館内は逆にピクチュア・パレスのような気品な豪華さはなく、機能性を優先した現代的な提示としての建築デザインとなっている。大劇場に比べ、やや小さなスクリーンを擁する映画館ではあるが、音響システムには最新技術が投入されている。これは、ピクチュア・パレスの豪華な館内装飾が、シネマコンプレックスの合理的な音響システムにとってかわられたわけであり<sup>1)</sup>、映画における音響情報の持つ効果や重要性に対する認識を知る上での大きな手がかりとなろう。

しかし一方で、近現代の映像における音響情報は、単に高性能なスピーカーから明瞭に轟けば良いというものではなく、映像作品の演出における明確な意図の伝達を実現すべき媒体であることを忘れるわけにはいかない。

## 3 音響情報と演出

音響情報は、単に映画の添え物ではなく、テーマという方向への力を有するベクトルであり、演出というディレクションによって映像と併せて構

成されなければならないはずである。そこで、文字言語としての台詞と発話における台詞及び効果音の選択という点について、演出の側面から考察する。

### 3. 1 言語的情報としての台詞

役者の台詞は脚本に文字言語として書かれている。それは執筆をした脚本家の構築する作品の世界観、シークエンスのテーマ、人物の位置づけ及び性格という明確な意図に基づいている。意図は、台詞の機能と発話の際の態度とを併せ、マルチモーダルに観客に伝達される。台詞の機能とは、その展開とリズムにおいて表現される次の3点である。

- 1) 事実を知らせる
- 2) 人物の性格・心理・感情を表す
- 3) ストーリーを進展させる

そして、台詞は本来、この3点のうち2点以上を重ね持つべきであるとされる<sup>2)</sup>。しかし、脚本家の台詞にこめられた意図は、それを伝える機会をほとんどもたれずに、発話する役者と演出する監督によって、さらに複層的な関係において書かれた意図とは別の表現へと発展させられることも多々ある。

書かれた文字による言葉の意味は、人の発話において変化する。つまり、脚本の台詞と音声の台詞とでは、その伝達される情報量において当然のことながら差が生じている。それが監督の演出意図による演技指導と役者個人の解釈と発話態度、そしてもともとその台詞をイメージして書いた脚本家との間で、台詞の解釈と伝達にギャップを生む。

実際、脚本家の倉本聰は、自分の執筆した脚本の読み合わせに立ち会い、役者の発話に対して注文をつけたところ、監督からその必要はないと告げられ、であれば脚本家はスタジオに近い東京に住む必要はないとして、北海道に居を移したというエピソードがある。倉本聰は文字言語の離散的情報と韻律的情報とのギャップを埋め、可能な限り自分の執筆した台詞の意図を役者の演技とのマ

ルチモーダルな統合処理においても正確にスクリーン上に再現させたかったわけである。

実際に、脚本家が脚本に文字によって記述できるものは、一般的に次の6つであるといわれている<sup>3)</sup>。

- 1) ト書き
- 2) 台詞
- 3) 字幕
- 4) 場面転換の指定
- 5) キャメラの指定
- 6) 音響効果と音楽の指定

以上からすると、脚本家が熟慮の上に生み出した台詞は、脚本家の頭の中では韻律的情報として成立しているはずであるが、その詳細を伝達する機会は、脚本の中での限られた記述しかなく、監督の演出や役者の解釈によって必然的に変化してしまうことは容易に理解できる。

人の発話による音声は、音韻的情報と韻律的情報を有する。このうち、韻律的情報が人の発話におけるコミュニケーションにおいて重要な役割を果たしている。韻律的情報には、パラ言語的情報と非言語的情報が含まれる。前者は、話者による特徴の表出が調節可能な態度や意図、後者は話者の感情や年齢などの個人性といった意識的に制御されないものであり、その重畳的な相互の働きによってコミュニケーションを成立させている<sup>4)</sup>。よって、書き言葉では離散的情報として同じ意味であっても、発話にともなう多彩な情報が意味全体の伝達をも変えかねないのが発話の特性である。監督はそうしたことを、投登場人物の性格描写と状況説明、さらには監督が再定義した作品のテーマに向けて統一すべく演技指導において役者の発話を演技とともに演出する。

倉本聰に限らず、脚本家の台詞への懸念は、前述の音声言語の構造に起因し、さらに演出と役者という他者への転化というワークフローにおいて生まれるものである。

そこで、文字言語と演出された演技における発話との関係について、黒澤明監督の映画『生きる』（1952年東宝作品）の脚本から一例としての台詞

をとりあげ、作品の実際とは別にその表現の可能性を試行することで、文字言語と発話、その制御としての演出と音声言語の伝達情報の変化を考察する。なお、映画『生きる』の脚本は黒澤明・橋本忍・小国英雄の共同執筆によるものである。

### シーン3 市民課の窓口

ポスター

(中略)

民生課の机の末席で、小田とよが笑いこけている。

そのとよと、渋い顔をした渡辺を困ったように見くらべている他の課員達。

「小田切君」

係長の犬野が、たまりかねたようにたしなめる。

「いかんねえ、君、執務時間中になんだね」とよ「(まだ笑いがとまらずに) だ、だって可笑しいんですもの」

犬野「可笑しい？何が？」

この抜粋の最初の台詞「小田切君」はどのような発話になるであろうか。前後の描写から、とよが場としてはふさわしくない言動をとっており、それをト書きにもあるように「たまりかねたようにたしなめる」と発話の意図を示してはある。

では、この「犬野君」の台詞を、発話の側面から、次の3つの演出を想定する。

1) 語尾を上げる

2) 語尾を下げる

3) 平坦

さらに、台詞は記号的な言葉の意味を伝達するだけではなく、その話し方を話者の表情や態度といった視覚的な情報も伴っている。よって映画の観客は、記号的な言葉の意味にそれらを加味し、その台詞を聞き取るのである。実際、発話における役者の表情は強い情報として観客に伝達される。

ここでは、発話の際の表情について、演出の可能性を次のように3つに想定する。

a) 憤慨

b) 疲弊

c) 無表情

以上の役者の表情及び態度と発話の側面とを併せて考察すると、その組み合わせによって意味合いが補強もしくは増幅されたり、逆に発話者の内面の方が強く表現されたりすることことが明らかになる(表1)。

また、c)の無表情を「顔を上げない」という演出に変えると、まったく別の情報が付加されることもわかる。

演出は意図の明確化であり、テーマへの道程であり、その中における役者の演技は台詞の発話と態度を伴う行動によって性格を描写し、そのシークエンスの目的を明らかにする。また、観客は台詞の言語的意味にとらわれがちだが、実際には演出においてパラ言語的情報である態度や意図をより精緻に汲み上げられるようにすべきであり、それが映像作品における役者の演ずる人物像を内面的にも表現する。

映像作品における台詞は、脚本の文字言語的な離散的情報を単なるシークエンスの状況に当てはめて発話するのではなく、人物の内的欲求や感情の起伏を発露するために、パラ言語的情報における微細な演技を具現化するための導線でもある。よって台詞への演出は、発話する役者の理解と個性を含まざるを得ないにしても、その登場人物

表1 発話と表情の組み合わせと表現

組合せ	伝達情報の可能性 (3:強く, 2:普通, 1:わずか, 0:ほとんどなし)			
	感情的	指導的	義務的	内面的
1) × a)	3	0	0	0
× b)	2	1	3	0
× c)	1	0	2	0
2) × a)	3	1	0	1
× b)	1	0	2	3
× c)	0	2	3	0
3) × a)	2	0	1	0
× b)	1	1	3	2
× c)	0	0	2	1

としての形而上学に至るような、いわばベクトルを持たせるべきであろう。

### 3.2 音楽と音の図解的機能と変容

旧ソビエト連邦の映画監督アンドレイ・タルコフスキーは、音楽はスクリーンで起こっていることを明確にする「図解」として伴奏されていると指摘した。また、できの良くないシーンを助けるために音楽が添えられることがあることも指摘した<sup>5)</sup>。しかし一方で、詩的なリフレインとして現れてくる音楽では、映像の思想を図解し、補強するだけではない、新しい質的な変容の可能性を押し開くとも続けている<sup>6)</sup>。

音楽や音響効果は、その情緒的な働きかけに対する力の強さからすれば、いずれも「図解的」であることは免れない。しかし、タルコフスキーの指摘にあるように、とくに音楽が映像表現の質的な変容を実現するような選択を演出においてなすことはとりわけ重要な意味を帯びる。

タルコフスキーの代表作の一つで、SF映画としても金字塔の呼び名が高い『惑星ソラリス』（1972年）における音の選択と変容はどうであっただろうか。この作品ではまず、黒地に白文字の素っ気ないタイトル・ロールの音楽として、ヨハン・セバスチャン・バッハのコラール前奏曲《オルガン小曲集》第41曲〈われ 汝に呼ばれる、主イエス・キリストよ〉(BWV. 639) が流れる。主人公の科学者の、いわば人類の叡智の代表としての受難を予兆するかのようである。実際、宇宙の生み出した深遠なる知性との対峙は、自己の内面との苦しい葛藤として具現化する。

タイトルに続くファースト・カットでは、川面に浮かぶ水草の青々としたたなびきがフレームで区切りとられ、そこに2つの音が選択されている。一つは水の流れる清涼な響き。もう一つは鳥のさえずり。その後流麗なカメラワークと共に新しい音に加わる。それは、さざめく木々の葉によって伝達される風の音である。冷涼な空気を清楚な3つの音で表現し、人間と故郷、故郷と大地、大地と地球をやや図解的に示しながらも、ラストシー

ンへの変容に通底する音響情報として、タルコフスキーの思慮深い選択が示される。タルコフスキーが映像詩人と呼ばれたのは、こうした自然からの音〈水、鳥、葉、風〉を的確に選択し、東洋的とも思われる自然との調和を真摯に見つめる知性的な眼が多くの子クエンスに構築されているからであろう。それは演出の意図と観客の聴取による交わりで、より深く心象的に拡充され、映画を支えるテーマとの一体感を成立させうるものである。

一方、主人公が問題のおきた惑星ソラリス上を軌道周回する宇宙ステーションに向かう子クエンスでは、一転、漆黒の宇宙空間にわずかな星が光り、そこに鐘の音だけが響く。この鐘の音は西洋の教会のものではなく、ほぼ間違いなく極東日本の寺の鐘の音である。

キリスト教教会の鐘は、内側から外に向けて叩かれて響きわたる。一方の日本の寺の鐘は、外側から突かれることで鳴り渡る。前者が、自由の声、試練の声を示し、希望や新しい命の声としての明朗な響きを伴う表現であるのに対し、後者は人の煩悩を悟らせる重い響きとして地を這いながら人に登るように伝わる。そして、タルコフスキーが監督として後者の音を、知性をもつ海に覆われた惑星ソラリスへの出発に選択したことは、SFという表現形式でありながらも徹頭徹尾人間の内面世界を描写したと密接に結びついている。その内面世界のとらわれとしての望郷と今の人類の知性の矮小さは、知性を持つが人間とうまく交流できない（交流しない）ソラリスの海の広大なショットで明らかになり、それがファースト・カットの水草と故郷の大地及び音の記憶と共に、一気に観客の心の奥底まで広がってゆく。

以上のように、映像における音楽や音の選択は、観客への心理的アプローチとしての図解的性質を完全に否定することなく、さらにテーマへの飛躍という新しい変質をも押し開くことが可能であることを高度に示している。

### 3. 3 苦しみと希望の鐘の音

タルコフスキーの『惑星ソラリス』では、その未来都市として昭和40年代の首都高速及び赤坂見附界隈のビル群が選択されていた。ここでタルコフスキーは人工的な電子音のたぐいを一切選択せず、車の往来の音を控えめに被せるにとどめた。

一方、同様に未来都市を舞台にしたアメリカのSF映画『ブレード・ランナー』(1982年)では、2019年のアメリカ、ロサンジェルスがファースト・カットで描写される。フィリップ・K・ディックの「アンドロイドは電気羊の夢を見るか?」(早川書房)が原作であるが、監督のリドリー・スコットはこの未来都市像をドイツ映画の古典『メトロポリス』へのオマージュとして造形した。

描写される2019年のロサンジェルスは猛然とした黒いスモッグに覆われている。実際、ガソリンを霧吹きから噴射してスタジオ内の空気を汚しながら撮影したというが、そこには時折煙突から吹き上がる炎の爆発音とエア・カーの飛行する電子的な音にヴァンゲリスの壮麗な電子音楽が壮大なスケール感を伴って展開し、当時としては斬新な映像を包みこんだ。

最初のシークエンスで現れる階段状の巨大な建築物は、人造人間のレプリカントを製造する大企業タイレル社であり、まさに屹立という表現の方がはるかに適したようなビルである。また、そのデザインと規模は、不死と再生の象徴として、さらに人の叡智の象徴としてのピラミッドを想起させる。しかし、この映画の電子的な音響のあふれる猥雑な未来都市には、人工的に彩られた果ての世紀末的な様相こそ溢れてはいるものの、風景にも音にも生命を感じさせるものが皆無である。

そうした舞台背景が整ったところで、人造人間レプリカントと人間の殺し屋ブレード・ランナーとの対決と対話が繰り返される。その対決で浮かび上がるのが「人はどこからきてどこへ行くのか」という根源的なテーマであり、まさしく生命の存在を問う魂の血飛沫としての対決が用意される。前述したように、この映画ではタルコフスキーの

『惑星ソラリス』とは対照的に人工的な電子音と電子音楽に溢れている。よって逆に、クライマックスのシークエンスにおいて繰り返される水滴の垂れ落ちる音は、明確な生の輪郭と儚さを感じさせる。

さらに、リドリー・スコット監督は主人公のブレード・ランナーが最強のレプリカントのロイに指を折られるシーンで、指の骨の碎かれる乾いた音に、教会の鐘の音を被せた<sup>7)</sup>。3.2項でも指摘したように、教会の鐘の音は生きることを喜ぶ生命の内的な心情の発露であり、また受難の苦しみと復活という希望を伝える選択であろう。この、かすかに聞こえてくる鐘の音は、「図解的」としてより「新しい質的な変容の可能性を押し開く」音として、注意深く聞き取ることのできる観客にのみ伝達される。その音の選択は、映画は大衆の娯楽でありながらも、その表現形態としての進歩に伴う思考性と至高性を求める知的働きかけともいえる。

このように隠されつつも伝達しうる演出のメッセージは、選択された音によって透かし絵のように注意深くまた繊細に織り込まれ、一方の観客によるその発見は映画の普遍的な力に対する監督の個人的な信念をも感じさせるものである。教会の鐘の音というたった一つの音。しかし、この映画の中で教会は一切描写されない。であるにもかかわらず、目には映らない鐘のかすかな音は、より深淵なテーマへの変容に導かんとする愚直なまでの試みとして正当化される。音の選択による演出は、まさに映画を見る者の内的再構築をも促す。

### 3. 4 聞こえない音による悲しみ

ニューヨーク・インディペンデント映画の名匠ジョン・カサヴェテス監督作品の『グロリア』(1980年)では、風が吹いていても風の音を入れていない。オール・ニューヨーク・ロケによる空気感は、ジャンルとしてのハードボイルドに合致しているものであるが、カサヴェテスはさらに観客の内的な面にまで触れるために風を選択した。

『グロリア』では主人公のグロリアがよく風に

吹かれている。風はいずれも、主人公のグロリアのブロンドを神経質そうに震わせるように揺する。マフィアとの対決となってしまった一女性の危機的で複雑な心境を風の力で表現する。ただしそこには一切の風の音を挿入していない。よって観客は風を見るだけであり、決してカサヴェテスの風の音を聞くことはない。

この見えてはいるが聞こえない風は、その音を観客個人が想像することで補われることになり、それは必然的に見る者それぞれの知る風の音がそれぞれの中で広がることになる。であるにもかかわらず、この聞こえない風の音は、観る者に一つの荒野を緊張感とともに思い浮かばせる。自分しか信用してはいけないう荒野を独りで渡る心境を想起させることで、彼女の悲しみと緊張を、そしてその鋼のような意志をも、カサヴェテスは風の音を消すことで逆に音響的に表現した。

音を消すことで内的に聞こえてくる音は、観る者に内省的な働きかけをし、それが映像表現との融合によって、作品としての映画に普遍性を与えるものである。

#### 4 映像におけるサウンドスケープ

以上まで数少ない作品例ではあるが、映像作品の制作における演出的な音の選択が、映像とのマルチモーダルという統合的处理においてどのように機能するかを考察した。

聴覚に訴える音響が、視覚に簡潔に訴える映像を包括的に補強して、テーマの深淵に導くということは、演出における音の選択がサウンドスケープという思想を具現化することと同じであると考えてもいい。なぜならば、監督は音の選択によってシーンを再構築するからであり、そうすることで、抽象的で乾いているテーマというものをより輪郭の明確なものへと導く道筋となるからである。

マクルーハンの指摘にもあるように、現代の人間は非常に視覚に重きをおいた生活スタイルを続けている。しかし、私たちは日常では無意識化しがちな景観や環境への聴覚的な洞察を取り戻すこ

とによって、全体的な広がりを持つ総体としての取り巻く環境への理解が可能となることを、映画における映像と音響情報のマルチモーダル・コミュニケーションから学ぶ必要がある。そして、それはサウンドスケープという思想としてすでに提唱され<sup>8)</sup>、よく知られた概念として発展的に獲得できるものである。

映像作品における音響情報は、紛れもなく作られて選択されるものである。例えば遠雷の放電の音や落雷の火の玉の音も実録では映像には適さない。実録は事実を録音しただけであり、その映像に最適な音として演技がなされていないためリアリティに欠けてしまう。そこでかつての録音技師たちは、貼り合わせたベニヤ板引き裂くことで映像作品における真実の音を作り上げ、それを監督が選択的に採用してきた<sup>9)</sup>。

映像作品における演出には、その視覚的構成に音を加えるのではなく、視覚と聴覚を一体となすような音響情報のデザイン的な思考が求められ、それが作品のテーマと密接に結びつかなければ観る者の内的な襲に触れることすらなく通り過ぎてしまうことを理解すべきである。

つまり、音の本質を忘れた映像作品は演出における思考体系が希薄なものとして形骸的なものに墮するしかない。求められる思考体系とは、一つのシーン、視覚的構成において、音の選択と環境構築という聴覚的構成も含めた立体的な創作行為という意識に基づくものでなければならない。それはまさに、図解的なマルチモーダル・コミュニケーションを超えた、サウンドスケープという思想をスクリーン上に具象化する作業に他ならない。

#### 5 おわりに

本稿では、映像作品における音響情報の重要性（主に選択的側面において）を再認識することが、演出において不可欠であることの知見を、4つの映像作品から考察した。

今後は、映像と音響のマルチモーダル・コミュニケーションを理解していく上で、サウンドス

ケーブという概念と映像作品における接点について探求していきたい。

## 参考文献

- 1) 加藤幹郎『映画館と観客の文化史』中央公論新社 2006 p. 1
- 2) 鬼頭麟兵『シナリオ作法考—その二十講』宝文館叢書 1977 p. 81
- 3) 鬼頭麟兵：前掲書1), pp. 84-85.
- 4) 広瀬啓吉 編著『韻律と音声言語情報処理—アクセント・イントネーション・リズムの科学—』丸善株式会社 2006 pp. 1-3
- 5) アンドレイ・タルコフスキー, 鴻英良訳『映像のポエジア 封印された時間』株式会社キネマ旬報社 1988 p. 232
- 6) アンドレイ・タルコフスキー, 鴻英良訳 前掲書5) pp. 232-233
- 7) 加藤幹郎『『ブレードランナー』論序説』筑摩書房 2004 pp. 144
- 8) 鳥越けい子『サウンドスケープ その思想と実践』鹿島出版会 1997 pp. 158-159.
- 9) 林士太郎『映画録音技師ひとすじに生きて』草思社 2007 p. 129

## Acoustic Information and Production in Reflection Products

By Hiroki OHKUBO

### [Abstract]

For contemporary reflection products, all sorts of Acoustic Information such as SE (Sound Effect) and BGM (Back Ground Music) including one's voice what is called lines and narration are essential. The Acoustic Information transmit information regarding contents of Reflection Products to spectators. And manifesting atmosphere and ambience, It clarifies sequence circumstances. Grasping the idea as a view point of Production and effectiveness, this paper inquires into close reference between reflection and Acoustic Information in the side of multimodal communication and soundscape.

### [Keyword]

acoustic information, image work, production, multimodal communication, soundscape