

# 比較効果音考

## ジブリ映画の日・米版の比較から

### Comparative Study of Sound Effects

#### The Difference between Japanese and North American Versions in GIBLI' s Film

兼古勝史(共栄大学)

Katsushi KANEKO(kyoei University)

(要旨)

日本を代表する長編アニメーション映画であり、子供たちを中心に幅広い世代に渡って広く知られ、海外でも好評を博し、今なお人気のある、スタジオジブリ制作の『天空の城ラピュタ』について、オリジナル日本版と北米版のDVDの音声を、特に効果音や沈黙といった非楽音、非言語的要素に注目して比較分析した。その結果、これらの音の用いられ方の違いをいくつかの典型的な「型」に分類するとともに、そこから日米の音への感性の違いの一端を理解することができることができた。さらにこのような作品事例は、音からのメディアリテラシー教材として、メディア教育にとっても、音楽教育にとっても可能性があることを考察した。

(キーワード)

効果音、沈黙、日米、比較、ジブリ映画

## 1. はじめに

### (1) コンテンツのローカライゼーションと文化差

映画やテレビ番組、ゲームソフトなどの映像・音声コンテンツが、オリジナルに制作された国や言語文化圏を越えて上映・頒布・販売される際には、通常、翻訳・翻案などのローカライズ(localize=地域化)が行われる。ローカライズの対象は、言語の翻訳だけでなく、時には、登場人物の台詞や名前、衣装、記号等の差し替え、ストーリーまでもが変更されることがある。

例えば、映画『アマゾネス(The Amazones)』(Terence Young/1973.仏・伊・西)の後半、女性戦士どうしが全裸で決闘するシーン等は、スペイン語版では衣服を着用したまま闘う映像に差し替えら

れ、映画『見知らぬ乗客(Strangers on a Train)』(Sir Alfred Joseph Hitchcock/1951.米)は、オリジナルの米ハリウッド版(劇場公開版)と俗に言うイギリス版とで、(英国国教会からの抗議を避けるため<sup>1)</sup>ラストシーンが異なっている。八尋は、テレビゲームソフトのオリジナル日本版と米国版とを比較し、「宗教的表現」「性に関する表現」「マイノリティに関する差別的表現」「飲酒に関する表現」などについて、修正や変更が行われていることを明らかにし、こうした背景に国や社会集団、消費者などが異なることによって生じる解釈の違い、「文化的摩擦」があ

<sup>1</sup> ヒッチコック『見知らぬ乗客～特別版』DVD(ワーナー・ブラザース・ホームエンターテイメント、2000)～SideB(イギリス版)及びプロダクト・ノートより

ることを指摘している。(八尋、2005)。

このように、ローカライゼーションとは、単なる翻訳を超えて、オリジナルなコンテンツが成立した社会や地域とローカライズ対象地域との文化差の橋渡しをするものである。それゆえ、両者を比較検討することには、ローカライズ対象地域の文化的特徴だけでなく、オリジナルな地域の文化的個性や偏向、独自性——これらは自明のこととして通常自覚されにくい——をも明らかにする契機が含まれていると言える。

## (2) 少ない効果音の比較研究

ところで、映画やテレビ番組のコンテンツから、その国や地域、時代の社会や文化を読み解こうする研究は、映像社会学等の分野で従来もなされてきたが、主として、ストーリーの内容分析や映像的な表象を対象とするものが多く、一方映像作品の音に焦点を当てた研究は、音楽が対象か、あるいは映画芸術論、制作技術論としてのものが中心であって、音の比較等から文化摩擦を研究した事例は少ない<sup>2</sup>。こうした現状の中、日本マスコミュニケーション学会メディア史研究部会が2009年に行った「映像メディアにおける音分析へのアプローチ」と題する研究会は興味深いものであった。本研究はその時に報告された研究「映像メディアに内包された音響的知」(今田、2009)がヒントになっている。

ここで今田はスタジオジブリ制作のアニメーション映画『天空の城ラピュタ』(宮崎駿、1986)とその米国版DVD『Castle in the Sky』(2003)の音声トラックを比較し、BGM等の音楽の用いられ方やタイミング、意味合い等が日本版と北米版とでは微妙に異なることを明らかにした。それは音楽に焦点を当てた分析であったが、音楽のタイミングが異なるということは、音楽のかぶらない素の部分の聴かせ方も異なるのではないかと筆者は考え、同作品全編に渡る日・北米版双方の音声トラックの「音」「効果

音」の差異に焦点を絞って比較調査を行った。この成果は2011年の日本サウンドスケープ協会秋季研究発表会(兼古、2011)、及び2016年2月の日本音楽教育メディア学会研究会(兼古、2017)で報告したが、この時は口頭発表と要旨(発表予稿)のみで、その後、文章化することが遅れてしまったのは、ひとえに筆者の力不足と怠慢によるものである。この度幸いにも、日本音楽教育メディア学会論集において、この研究のその後を含めて論文として掲載される機会が得られた。

## (3) 本研究の目的

本研究は、アニメーション映画、スタジオジブリ制作の『天空の城ラピュタ』(宮崎、1986)(英語名タイトル『Castle in the Sky』)の販売用DVDについて、オリジナル日本語版と北米版の吹きかえられた音響面を、主として効果音等の非楽音、非言語的要素に注目して比較検討し、その差異を明らかにするとともに、そのような差を生じさせた文化的な要因を考察するものである。

## 2. 研究の対象と方法

### (1) 研究対象

本研究の対象は、子供たちを中心に幅広い世代に渡って広く知られ、海外でも好評を博し、今なお人気のある、日本を代表する長編アニメーション映画、スタジオジブリ制作の『天空の城ラピュタ』(宮崎駿監督、スタジオジブリ制作、1986)のオリジナル日本国内(リージョン2)向けDVD作品(ブエナ・ビスタ・ホーム・エンターテイメント、2002)(以下「日本版」と略)と、その北米地域(リージョン1エリア)向け発売バージョン『Castle in the Sky』のDVD作品(Walt Disney Home Entertainment、2003)(以下「北米版」と略)である。同作品は、1986年の映画公開以来、現在に至るまで国内で16回のテレビ放映がなされており、すべて12.2%(1998.4.2初回放送時)～22.6%(1989.7.21、第2回放送時)の高視聴率を記している(直近の放送となった2017年9月29日の第16回目の放送では14.4%であった)

<sup>2</sup> その意味で、安永理恵、2005「『天空の城ラピュタ』とアメリカ版 Castle in the Sky の比較」(白百合児童文化(14), pp.59-65)は、本研究と同じ対象作品の日米版の比較から、文化摩擦を読み解いた先行研究として重要であるが、セリフと音楽が研究対象であり、効果音については言及されていない。

(スポーツ報知、2017年10月2日記事)。子ども向けアニメーションではあるが、公開後30年以上を経た今も人気を誇る、多くの世代の日本人が視聴した映画ということがいえよう。

(2)異なる音・音楽がつけられた経緯

ここで同作品の「北米版」が、登場人物の台詞の吹き替えに留まらず、音楽等他の音声トラックまでもが変更されることとなった経緯について、記しておきたい。「北米版」の発売にあたって、監修・発売元のWalt Disney Home Entertainmentでは、音楽(BGM)をハリウッド映画並みのフルオーケストラ演奏で付け直したい(元はシンセサイザー+オーケストラ)という意向があり、同作品の音楽を担当した作曲家・久石譲もそうした依頼に応じて取り組ん

でみたいという意欲を持ったという。<sup>3</sup>このあたりのことは、久石自らがホームページのブログで「アメリカ映画は最初から最後まで音楽が鳴っているのが普通」で、「3分も音楽がないと不安になる」のに(ラピュタは)「オリジナルで7分間～8分間、音楽が全くない部分があり、これでは通用しないというわけで作り直すことになった」と事情を語っている(久石、2002、2017)。

しかしながら、同作品の音声データは24トラックのデジタルデータとして北米側に渡っており、台詞や音楽以外の効果音については、当然ながらそのまま用いることも可能であった。<sup>3</sup>だが実際には音楽だけでなく、一部の効果音も差し替えられたり音量バランスを変えられたりしたのである。その実相はど

映像・場面	音楽		効果音		備考
	日本語版(オリジナル)	北米版	日本語版(オリジナル)	北米版	
0:00:00 (タイトル)スタジオジブリ作品	音楽なし			ゆったり広々とした音楽	
0:00:07 (タイトル)徳間書店作品1986					
0:00:12 ⇒本編 雲間を航行する空賊船タイガー・モス号			部気味だがどこかおどけたエンジン音		憎めないずこけた輩のイメージ(日)ゆったり広々とした空に焦点をあてた音楽(米)映像の解釈が異なってくる
0:00:28			警報音	警報音(音楽と比べ小さい)	緊張感 聴取点の違い
0:00:37				(音楽ここまで)	
ドーラが部下(息子たち)に指図する				(台詞(ドーラ))	
0:00:47			足音(揺る揺る小さい)	足音(固い床と靴の音)	聴取点の違い
0:00:48			格納扉が開く音(ギギー…)		
0:00:49				開いた格納扉が壁に当たる音	扉の開く際の音のイメージが違う
0:00:50			発進音⇒枯草な飛行音	発進音⇒飛行音(小さい)	音で遊ばしい感じ(日)
0:00:56			重量感のある低いエンジン音	通常のプロペラエンジン音	音で威圧感(日)
0:01:22			遠くからエンジン音が近づく		
0:01:23 (米/音楽)				緊迫したミニマルミュージック系音楽	飛行艇の窓の外に聴取点(日)飛行船の中でシータが息を呑む音は聞こえない
0:01:24 囚われのシータがフラップターの襲撃に気づく				驚き息を呑む音(シータ)	
0:01:25 音楽			緊迫したミニマルミュージック系音楽		
空賊が飛行艇ロビーに侵入				台詞(ドーラ)	
0:02:10			(音楽ここまで)		
0:02:16			銃声		銃声(その後、効果音で語る日本語版、音楽で語る北米版)
0:02:25			部屋の中の静けさ(外に銃声)		聴取点が部屋の中に移行
0:02:25			無線のモールス信号	スイッチを叩くカタカタ音	モールス音が緊迫感(日)聴取点異なる(ムスカの聴いている音(日)、シータの聴いている音(米))
0:02:33					
0:02:42			シータの息を呑む音		
0:02:43			催涙弾発射音⇒銃撃音		
0:02:50			気絶しているムスカ、シータが部屋から逃げようとする	シータの呼吸音	
0:03:00			シータ飛行艇の窓を開ける	シータの呼吸音と悲鳴	
0:03:06			強くて寒そうな風音 ドアを蹴破る音、外の風音が微かに聞こえる		
0:03:11			飛行艇のエンジン音と風音	シータの台詞	聴取点が外へ移動(日)
0:03:36			悲鳴(シータ)、台詞(ドーラ) 風音・エンジン音	悲鳴(シータ)、台詞(ドーラ)が空に響き渡る、風音(微か)	環境性(日)シータが落ちていく虚空の深みに焦点人物・物語性(米)悔しがらるドーラの悲鳴な叫びに焦点

図1 日本版・北米版の音の比較表～冒頭部分

<sup>3</sup> 筆者が2015年7月11日の協同組合日本映画・テレビ録音協会主催の10回セミナー「映画!映像の表現と音の役割」～『天空の城 ラピュタ』に参加した際に、『天空の城ラピュタ』の整音担当者に個人的に質問し直接うかがった話である。

のようなものであり、何故なのか、というのが本論考の問いでもある。

### (3) 研究方法

研究方法としては、「日本版」と「北米版」双方の作品を視聴し、聴き比べて「シーン」「音楽」「効果音」ごとにその内容を書き出し、同シーン同タイムコードにおいて、音の異なる事例について抽出した(図1参照)。その際、音楽については、有無とタイミング(開始と終了)に注目し、楽曲の内容やアレンジの差については、今回は調査対象外とした。また登場人物の台詞については、そもそもローカライゼーションの基本が台詞の吹き替えにあるため、差し替えられていることが前提であることから、基本的には調査対象外とした。

## 3. 調査結果と考察

### (1) 効果音・背景音の違い

調査の結果、音楽や台詞以外の効果音・背景音にも様々な場面で違いがあることが分かった。前頁の図1は日本版・北米版の冒頭のシークエンス(0° 00' 00" - 3' 36")<sup>4</sup>の音を比較した表である。この冒頭部分は、その後の本作品全体に渡る音の表現の違いに通じるいくつかの重要な典型的差異事例が含まれているため、以下に詳しく述べることにする。

### (2) 冒頭シークエンスの音の違いの詳細

冒頭の日本版と北米版の最も目立つ違いは、何よりも、最初に音楽(BGM)が入っているか否か、であることがよくわかる。本研究においては、この差を「音楽の有無」というよりもむしろ「効果音等がメインであるかどうか」「効果音で伝えるか、音楽で伝えるか」の差として捉えてみたい。

冒頭シーン(0° 00' 12")、日本版では、雲間に鳴り響く不気味な(しかしどこか滑稽でもある)飛行船(空中海賊ドーラ一家の操るタイガース号)

のエンジン音から始まり、これから何か「よくない事件が起こりそうな緊張感」を醸し出している。一方北米版は、フルートのメロディによるゆったりとしたオーケストラ演奏の音楽がメインで始まり、海賊たちの飛行船のエンジン音は相対的にかなり小さな音量となっている。その結果、いかにもハリウッド映画らしい「月明かりに照らされた雲が漂う平和な大空」といった印象がまずもたらされる。全く同じ映像であるのに、音のあり様によってその解釈がある意味180度異なっているところが興味深い。

やがて主人公の少女シータを移送する飛行客船(政府の特務機関によって少女は囚われている)を発見した海賊の飛行船に襲撃合図の警報音が鳴り響き(0° 00' 27")、緊迫感が高まるが、(北米版ではここまで音楽が入っているが、日本版では一切入っていない)続いて飛行船の格納扉が開くシーン(0° 00' 47")では、格納扉が開く音を、「ギギー」と重い扉の軋み音で表現している日本版に対し、北米版では「バタン!」と扉が開き切った結果としての音が表わされている。続いて海賊たちが小型飛行艇(フラップター)の乗って飛び立つところ(0° 00' 49")では、その音を日本版では甲高い、あたかも蠅が飛ぶかのような「へなちょこ感」たっぷりの羽音で表わしているのに対して、北米版では通常によくあるプロペラ音に差し替えられている。

異なる点は他にもある。海賊の一味が飛行客船に近づくシーン(0° 01' 15" - 32")で、襲われる飛行客船の一室から窓ごしに外を眺める場面と、窓の外から襲う海賊の視点で中を見る場面とが交互に現れる部分では、日本版がそれぞれのカットの視点に寄り添った形で音作りを行っている(外から見ている時には、外の音、中から見ている時には中の音)のに対して、北米版では、外から海賊が見ているシーンにも関わらず、中にいる少女がハッと息をのむ音や、政府機関の人間が「It's Dola!」と叫ぶ声が、あたかも窓など間になく、すぐ横にいるかのような聞こえ方で描かれている。(このように「どこから、誰の立場で」聞かれたものとして音を表現するかと

<sup>4</sup> ( )内は映画本編最初からのトータルタイムコード。以下同様。

<sup>5</sup> 安永はこの冒頭部分の海賊一家の台詞に注目し(日本版には台詞も音楽もない)、「いかにもアメリカ的」と表現している。

いう「音の視点」を表わす言葉としては「聴取点」(シオン、1993) という概念が有効である。

いよいよ海賊が飛行客船に乗り込んでくるシーン(0° 01' 47" - 0° 3' 50") では、侵入者が少女の部屋に繋がる通路へのドアを破壊し押し入って来るところで音楽が止み(0° 02' 10")、銃撃音などの戦闘シーンの効果音が危機感を高める(日本版)が、北米版では音楽が止むことはなく、ハードボイルド・サスペンスさながらの音楽がそのまま継続してその場の雰囲気を作っている。そして、少女が囚われの部屋の中、政府の諜報員(ムスカ大佐)が無線機の入ったスーツケースを開き、ヘッドフォンを耳にあてながら連絡をしようとするシーン(0° 02' 17" - 02' 43")。少女が床のガラス瓶を拾って背後からこっそりと近付き大佐の口頭部を叩いて気絶させ、その隙に窓から隣の部屋へ逃げようとする場面では、まず大佐の打電するモールス信号の音が日本版では「ツツツツツツツ」 という電子音で大きく聞こえるが(0° 02' 25" -)、北米版ではそのような音は聞こえず、信号入力のリバーが台座にあたってカタカタと鳴っているだけである。(実際には、ヘッドフォンを無線機に繋いでいるのだから、部屋の中にモールス信号の電子音が響くはずもなく、日本版でのこの部分の音声は、ヘッドフォンをしている大佐の耳の聴取点で表現されていると解釈できるだろう。)そして少女が背後から大佐に近づき息をのむ場面(0° 02' 32" - 02' 43") は、扉を隔てた遠い戦闘音、ガラス瓶を拾う微かな音、力を込める少女の息の音など、静寂の中の微細な効果音で、忍び足の緊張感を高めて行く日本語版に対して、北米版は、ピアノの心細げな音楽が、ガラス瓶が振り下ろされる瞬間に向かって弦楽器とともにクレッシェンドしていくことで劇的に表現される。

続いて、大佐を気絶させた少女がその隙に窓の外へ出て飛行客船の側面外壁伝いに逃げようとするシーン(0° 3' 01" - 03' 36") では、日本版では、少女が部屋の窓を開け顔を外に出したとたん高高度の冷たい強風の音が飛び込んでくる(0° 03'

01")、その後、追手の海賊一味が窓から顔を出す際にも同様に風音とエンジン音がリアルに変化するのだが(0° 03' 12")、北米版ではこのシーンも音楽の勢いで緊迫感を継続させているため、窓の内側でも外側でも風音やエンジン音に変化はない。

そして冒頭からのこの劇的なシークエンスのクライマックスとなる最後の瞬間で、少女が船体側面から足を滑らせ、悲鳴とともに虚空に落下して行くシーン(0° 03' 36" - 00' 50")。ここでは、少女の悲鳴が遠ざかり、海賊一家のリーダーの老婆(ドーラ)が「しまった!…」(0° 03' 50" -)と叫び、後にはゴーっという風音とエンジン音だけが空しく残る日本版に対して、北米版では海賊リーダーの老婆の声が印象的な余韻(リバーブ)で強調されて悲哀を帯びて響き渡る。

以上が冒頭3分36秒間の最初のシークエンスの音の違いである。詳しく記したのは、この中に、この映画の様々な場面に共通する日本・北米両版の音声の付け方の違いの典型例が見られるからであり、また、このあとに続く全編において、同様の比較を行ったことを示すためでもある。

### (3)音の違いの典型例

では、日本版と北米版の音の違いには、どのようなものがあつたのか、全編に渡り、その違いを列挙し検討していくと、以下に示すようないくつかの典型的な型に整理できることがわかった。

#### ①効果音か音楽か

冒頭部分の他、多くの場面でこのような違いが見受けられる。この型はさらに以下のような2つの場合がに分類できる。

#### a : 映像の行間の感情・状況等を伝えるものとして

緊迫感や不安感、心許なさなどの感情の起伏や状況の切迫度など、シーンや物語の進展に応じた感情や気分を表わすもの。

これは冒頭の場面だけでなく、例えば、空から降りてきた少女を助けた少年パズー(この物語のもう一人の主人公でもある)が、気を失ったままの少女を作業場上部の木の足場の上に横たわせたまま、

その下の階で作業をするシーン(0° 10' 30" - 43")などにもみられる。眠る少女の姿は、日本版では、下からの小さな作業音やカタカタいう音で、なんとも絶妙な心細さ、この後どうなってしまうんだろう、といった感情を呼び起こされるようだが、北米版では、それが穏やかで淋し気な音楽で示されている。

#### b: 登場する事物の記号的説明・表象として

少女たちを再び捕えた軍隊の将軍(モロウ将軍)が飛行戦艦(ゴリアテ)を呼び寄せ、海賊一家がその様子を電波探知機で探るシーン(0° 48' 58" - 49' 07")あるいは呼び寄せられた戦艦が到着するシーン(0° 50' 49" - 51' 12")では、日本版は、虚空に響く(通信をイメージする)モールス信号的な音や「ゴゴゴゴ」という重低音の唸り音で「しきりに通信している軍艦」「非人間的な軍隊」というものを表現しているが、北米版ではスネアドラムの入った特定の“軍隊”のテーマ音楽(半音階進行で下降する和音)で常に表わされる。音楽が記号的に事物を説明し表象するのである。

#### ②聴取点への意識

冒頭シークエンスで海賊が飛行客船を襲い始める場面でカットの視点に応じて、聴取点の違いを明確に意識して、細かくその場の音や台詞の聞こえ方有无もリアルに変化させている日本版に対し、北米版では、むしろ大きな流れとストーリーのわかりやすさを優先し、たとえ聴取点の捉え方に矛盾が生じて、必要な音や台詞をよく聞き取れるように付けていた。

この聴取点の違いは、物語の前半、少女を助けた少年が自宅のベッドに少女を寝かせて、自分は早朝屋根裏部屋の扉を開けて、ハト小屋のハトに餌を与える合図のトランペットを吹くシーン(0° 11' 50" - 12' 53")でも音の演出上の明確な違いとなって現れている。ここでは、少年の吹くトランペットの音楽が日本版ではあくまでも劇中の音として描かれ、屋外の映像から、目が覚めた少女のいる屋内にカットが変わると同時に、聴取点の変化に応じて、その

音量が一瞬で小さくなり響き具合も変わる(0° 12' 30)のに対して、北米版ではトランペットを吹く少年の姿が画面からフレームアウトした直後に、そこにギター伴奏が重なりBGMへと変化する。ここで少年の吹くトランペットは、劇中音から劇外音＝「オフの音」(シオン、1993)へ、物語の中の世界には属さない「ノンダイジェティブな音」(ゾンネンシャイン、2015)へと移行したことになる。その結果北米版では、画面が屋外から屋内に変わっても(聴取点が屋外から屋内に変わったにもかかわらず)トランペットの音量は何らも変化しないことになる。

#### ③質感か現場音か

例えば、冒頭での海賊船の格納扉のシーン(0° 00' 47" - 49")。日本版では、ギギ…と開くその効果音から、重くて少々さびついた金属の扉がゆっくりと開く感じが感じられるが、北米版では、開き終わった際のボタンという音で表象され、扉の開閉に伴うただの現場音として扱われている(その音が特に質感等を伝えない)。音には状況に付随する「現場音」(しばしばこの音は物事や出来事をわかりやすく表象する記号的意味としての音となる、汽笛が港を、遮断機の警報音が踏切を表わすように。)と、これとは異なる位相の、記号的な意味に回収し切れない「質感」や「肌理」を伝える音があると言える。こうした差は音の種類と言うよりはむしろ聞き手側の意識の問題であるかもしれないが、同様の例は、このあとに続く、前述の小型飛行艇の発進シーン(0° 00' 49" - 56")の音の差にも見て取ることができる。(ここでは、情けない羽音が醸し出すメカの「安普請感」「オンボロ感」と言った質感が、海賊一味の憎めない「へなちょこ感」にまでもつながってのように思われる。)

また、物語後半、特務機関の大佐と部下が少女を連れてラピュタの内部空間に入っていくシーン(1° 41' 18" - 45")では、日本版では近未来的な不思議な電子音のような響きが「ポーン」「ピキーン」「カコーン」と内部に響き渡り(実はこれは天空の城ラピュタ内部の基調音ともいべき音なのだが)、その

余韻が、天井が高くホールのような空間特性と、固い石の造形の質感を伝えてくれるが、北米版では重厚な古代風の音楽が重なり、安永（2005）も指摘しているように、音楽で神秘性を出すことに注力されており、音の響きによる質感が犠牲にされている。

また、その後大佐と少女が二人だけでラピュタの心臓部へと入る場面（1° 42' 08" - 17"）、中で少女が逃げる場面（1° 50' 14" - 28"）、少女を救うべく入って来た少年が少女と出会うまでの場面など（1° 50' 43" - 51' 46"）、日本版では足音があたかもストーリー内の場の特性を観客に感知させるセンサーのように働き、狭いトンネル内や空洞の、石の様なタイル張りの床を、湿地のような足元を、土の上を、大佐の固い革靴で、少女の小さな靴で、少年の裸足で歩き、走る様子が、その距離感まで含めて、実に繊細に表現されている。そこには、登場人物の焦りや勝ち誇る気持ちまでもが聴き取れるかのようだ。北米版では、この間ほぼ音楽が入り、足音は登場人物の歩く（あるいは走る）という行為に伴う現場音にしかなくなっていない。稀に音楽が重ならない場面でも足音は小さく抑えられており、現場音以上のものにはならない。

#### ④基調音の有無

映画内の各シーンの現場には、登場人物の行動に伴う音の他に、その場や環境に常にある背景音＝「基調音」がある。これは、前項の質感の音に通じるもので、「場の質感」「環境の音」とでもいうべきものと言ってもよいだろうが、映像作品においてすべての場面で基調音を表現する必要性はもとよりないが、本作品において、得てして日本版では基調音が丁寧に表現され、北米版では省かれる傾向にある。

例えば、海賊と軍隊に追われ、古い炭鉱に逃げ込んだ少女と少年が、地下の坑道を歩き、奥のやや広い空洞で腰をおろし、食事をしながら会話するシーン（0° 28' 55" - 31' 33"）では、日本版では常にその坑道内を流れる水流の音が聞こえていることで、ここが地下空間であるという場の質感を示している。また少女が、辺境の山村の自宅から務機関の

エージェントにさらわれたことを少年に話す回想シーンでも、小鳥の声など地域固有の音が強調されている。これに対し、北米版では食事と会話の音だけを残し水流音が消されていたり、山村の基調音がほとんど聞き取れない大きさにボリュームを下げられていたりする。

⑤行為や動作、環境に伴う微細な応答音への意識  
物語初めの方で、主人公の一人である少年が鉱山で働いているシーンがある。今日の仕事はこれまで、と親方が「機械に油を注しておくよう」少年に指示しつつ坑内の電灯のスイッチを切って去っていく場面（0° 10' 02" - 09"）があるのだが、その電灯を消す音が、日本版では「ポチッ」と明確な音として入っているのに、北米版ではほとんど何も音がない。同様に街から鉱山へと残業に戻る少年が、空からゆっくりと仰向けに舞い降りて来る少女を発見し、受け止めるべく急いで草の急斜面を駆けてゆくシーン（0° 06' 30" - 7' 06"）では「ザザッ」「ザザッ」と少年の靴やズボンが斜面や草と擦れる音が日本版では表現されているのに、北米版では、前半の上り坂では、少年の息づかいと「hungry」という独り言、後半の下り坂では音楽がメインで表現されており、草や地面の音はほとんど聞こえない。この差はどういうことであろうか。北米の電灯は日本のものよりも遮音性能が良く、スイッチを切っても音があまり聞こえないのだろうか。あるいは、北米の草や靴、ズボンは日本のものより柔らかく、擦れても音がしないのだろうか…。そのようなことではないだろう。これは恐らくは、そうした生活の中での行為や動作に伴う微細な応答音や、環境と自分との関りから生じる微かな音を、大切な音、その場らしい音として意識して聴いているかどうかの差ではないだろうか。電灯を消した際、ドアのカギを締めた際、その物が返す微かな手応えの音を、心の中の区切りとして重要に思うかどうか、草と衣服の擦れる音をその場らしさとして認識しているかどうかの差がこうした表現の差となって表れているのではないだろうか。

## ⑥沈黙の意味

最後に最も重要な違いとしてあげたいのが、「沈黙」「静寂」の意味付けをめぐる差である。

物語中盤のクライマックスとして少女と少年がゴンドラに乗って伝説の天空の城ラピュタに到着するシーン。その直前、二人は「竜の巣」という激しい雲と嵐の中に突入、そこで少年は、かつてラピュタを探し続けて詐欺師扱いされ失意のうちに亡くなった父の幻に出会うが、父の幻を見た少年が思わず叫ぶ場面（1° 24' 39" - 49"）で、日本版には全く音が付けられていない、沈黙と少年の“ロパク”で表現されている。ここは、物語をここまで追って観てきているものならば、たとえ音声がなくとも「お父さん！」と叫んでいるであろうことが容易に想像できる場面なのだが、北米版ではここに「Father?」と音声が付けれられている。その方がわかりやすくはあるだろう。しかしこのシーンは音を付ける段階で、スタッフがあれこれ悩む中、スタッフの一人（整音担当者）が「ここは無音という手もありますよ」と監督に提案し<sup>6</sup>、それが採用された結果であるという。荒れ狂う嵐の雲の中に、亡くなったはずの父親の姿を見たとき、人はどのような反応をするだろうか。その時、少年はどのような音を聴き、どのように声を出すだろうか。もしかしたら周りの音は全く耳に入らず、そして父に呼びかける自分の声すら声にならないのではないのか。日本版が無音なのは、そのような沈黙への理解と共感があったからだろう。だが北米版はそう判断しなかった。この部分の北米版について安永は、「分かりやすさを重視し、曖昧さを好まないアメリカ人らしい対応」（安永、2005）と指摘しているが、それだけでなく「沈黙という表現」への理解の差があるように思う。

そしてそのことを正に物語るのが、続くラピュタへの到達シーンである。気を失った二人を乗せたゴンドラが壮絶な嵐の「竜の巣」を抜け、ついにラピュタに近づいていく場面（1° 25' 10" - 40"）は、風音がスッと消え、そこから約20数秒間の全くの沈

黙となっている（日本版）、この沈黙はゴンドラのロープがバサッと木の枝にひっかかり（1° 25' 30"）（これが長い沈黙を破り現実へ戻るきっかけとなる音にもなっている）二人がラピュタの地上に落下する（1° 25' 40"）までさらに10秒の間続く、聴いているこちらの呼吸も止まってしまうかのような孤独な浮遊感と緊張感に包まれ、心配になる長さだ。ここには「沈黙を継続したい」という作り手の強い意志が感じられる。この部分、北米版では風音を少し長めにひっぱり、その後にはすかさずピアノで寂寥感のある音楽が入ってくる。つまり沈黙が全くない。むしろ沈黙を避けようとしているかのようだ。他のシーンでも日本版が敢えて沈黙や静寂に積極的な意味を付与していると思われる表現を、北米版はことごとく音楽で塗りつぶしていく。この差は、単に「物語のわかりやすさ」を求めるとのことだけではない「沈黙」に対する態度、価値観の差といっていよう。

## 4. まとめ

『天空の城ラピュタ』とその北米版である『Castle in the Sky』の効果音を中心とした比較から、その違いを以下のような型に整理することができた。

- ①効果音か音楽か
- ②聴取点への意識
- ③質感か現場音か
- ④基調音の有無
- ⑤行為や動作、環境に伴う微細な応答音への意識
- ⑥沈黙・静寂の意味

これらは試案的な分類ではあるが、ここから、日本と北米圏の音に対する感性・文化差の一端を理解する糸口を見出すことができるように思う。

留意したいことは、こうした文化的差異はどちらかが上でどちらかが下というものではなく、この差を持って、安易に北米の音文化の批判や日本の音文化の礼讃になってはいけないということだ。ハリウッド流の価値観に基づいた北米向けへのローカライズというのは、ある意味でコンテンツのメイン・ス

<sup>6</sup> 脚注3に同じ。



トリーム化、世界標準に乗せるということでもある。世界から見れば、日本の音文化や沈黙への志向といった方に難解さや違和感を感じているのかも知れないのである。

## 5. 今後の展望——教育への可能性

最後に、このようにひとつの映像作品で日本版と北米版の異なる2つの音声バージョンが存在し、現在はそのどちらもが入手が容易（2010年に発売されたブルーレイには日本版の他に北米版＝Disney版も含まれている）であるということは、いわば、音に関する審美眼についての、2つの異なる選択肢に同時に触れることができるということだ。こうした事例は、音への理解や感性を培い、映像作品に内包される聴覚的な文化を読み解き、音の演出・表現方法を知る上で、とても貴重な教材となり得るということを強調したい。

筆者は、2005年以降、社会教育、大学教育、小中高等学校、様々な現場で音からテレビや映像作品を読み解く「音のメディアリテラシー」教育を実践してきた（兼古、2008）（椎名・兼古、2008）。その中で、『天空の城ラピュタ』は、生徒や若い学生たちの興味を引きつつ、映像における音の役割や、社会や環境の中での音の意味を考える上で、常に格好の題材であった。このような教材は、メディア教育にとってだけでなく、音楽教育にとっても貴重なものである。

本稿で見てきたように映像メディア等のコンテンツづくりにおいては、「音」と「音楽」と「沈黙」とを同等の素材として扱っていく場面が多い。こうしたことを考えれば、音楽教育が現在にいたるまで乗り越えられないでいる「楽音」と「非楽音」の壁を、別の側面から——メディアという触媒の中で捉え直すことを通して——克服できる可能性があることを私たちは考えてみる必要があるだろう。音楽科の授業等において、音楽作品だけでなく、例えばこうした映像作品に学びながら、映像シーンにふさわしい音楽や音を「選曲・選択」し、時には「使用しない」

という判断をすることも、従来の「鑑賞」とは異なるアプローチながら、メディア作品への「音のデザイン」という合目的な実践の中で、児童・生徒が、音楽や音と対峙する貴重な経験となるのではないかと。

こうした教育への展開の可能性の検討については、別の機会に譲ることとしたい。

## 参考文献

今田健太郎、2009「映像メディアに内包された音響的知」、日本マス・コミュニケーション学会メディア史研究部会「映像メディアにおける音分析へのアプローチ」（2009.1.31）資料

兼古勝史、2008「音のメディア・リテラシーの実践」『サウンドスケープ第10巻』（特集）、日本サウンドスケープ協会

兼古勝史、2011「効果音の違いを考える〜ジブリ映画の日・米版の比較を中心に〜」、『日本サウンドスケープ協会2011年度秋季研究発表会発表予稿集』

兼古勝史、2017「音・音楽からのメディアリテラシー教育の試み」、『日本音楽教育メディア学会論文集第二巻』p.5

椎名尚子、兼古勝史、2008「音楽科における“メディア・リテラシー”をテーマにした学習の実践」『千葉大学教育学部附属中学校研究紀要第8集』pp.50-63

シオン、ミシェル、（川竹英克、J.ピノン 訳）、1993『映画にとって音とは何か』、勁草書房

ゾンネンシャイン、デイヴィッド（シカ・マッケンジー 訳）、2015『Sound Design〜映画を響かせる「音」のつくり方〜』フィルムアート社

八尋茂樹、2005『テレビゲーム解釈論序説／アッサンブラージュ』、現代書館

スポーツ報知、2017.10.2.記事  
<http://www.hochi.co.jp/entertainment/20171002-OHT1T50084.html>（2018.1.31.閲覧）

「久石譲ファンサイト 響きはじめの部屋」、2017、～Blog、「キーボードマガジン Keyboard Magazine 1999年8月号」久石譲インタビュー内容、<https://hibikihajime.com/blog/22661/>（2018.1.31.閲覧）

「久石譲ファンサイト 響きはじめの部屋」、2002、Disc. 久石譲『Castle in the Sky ～天空の城ラピュタ・USAバージョン・サウンドトラック〜』  
<https://hibikihajime.com/disc/3204/>（2018.1.31.閲覧）

宮崎駿『天空の城ラピュタ』DVD、プエナ・ビスタ・ホーム・エンターテイメント、2002

Hayao Miyazaki, 『Castle in the Sky』DVD, WALT DISNEY HOME ENTERTAINMENT, 2003