

日本における「声優」とは何か？

——映画史の視点から——

内藤 豊裕

[キーワード：①吹替え（吹き替え・アテレコ・アフレコ） ②声色活弁士
③ラジオ俳優 ④広川太一郎 ⑤映像メディア史]

はじめに

現在、実写映画はデジタル制作が主流である。映像の制作プロセスのほとんどがデジタル化されて以後、映画・アニメーションは相互に浸潤し、その境目はときに見失われることすらある。

堀潤之はポストプロダクションのデジタル化以後の映画について、レフ・マノヴィッチを引用しながら、デジタル時代の映画は「ほとんどはアニメーションの特殊なケースとして捉えることができる」として、「デジタル技術の導入によって、映像をコンピュータ上で自由自在に変化させたり、無から作り出せるようになると、現実ですでに存在するものをカメラで写した映像は、映画の決定的な要素であるどころか、後でいくらかでも変更可能な、単に一つの素材に過ぎなくなる」¹⁾と指摘している。

このように、かつてアンドレ・バザン(BAZIN, André)が示したような「記録性」を根拠とした「存在論的ナリアリズム」²⁾は現代の映像から薄らいでしまった。いまや映画を一見しただけでは、その映像に写る人・動物・物・風景のいずれもが、現実に存在したものであるかを見分けることは極めて難しい。

しかし、人間の発する「声」を聴けば、その発話者が確かに存在したことは、すぐに判る。合成音声技術によって作られた「声」には、いまだ違和感を感じざるを得ないからだ。そこで、映画のなかの「声」は、その発話者が確かに存在したという「現実の記録」であると考えることができる。

「映像の記録性」が揺らいでしまった現在にあって、「映画の現実感」の根拠は、「映像」トラックから、「音声」トラックの、なかでも「人の声」という要素に遷りつつあるのではないだろうか。

こうした観点から見ると、「映像上の身体」（発話者に見える者あるいは描かれたキャラクター）と「声を発した身体」（実際の発話者）が一致しない状態にある吹替映画とアニメーションは特異である。

そして、この一致しない状態で「声」を「実際に発話する者」という役割は、日本では専ら「声優」によって担われてきた経緯がある。

しかし、これまで「声優」についての学術的な研究は、ほとんど為されてきてはいない。

僅かではあるが、幾つかの先行論文には「声優」に言及しているものも存在する。

しかし、そのほとんどが「声優」について明確な定義を示さないままに論を進めている。「声優」の役割がどのようなものであり、また、どのような歴史的な系譜を持つ存在であるかといった、「声優」という概念自体に関する研究は置き去りにされ、ほとんど語られてきていない。

こうした現状のなかで、森川と辻谷の共同研究から上梓された二つの論文——「声優の誕生とその発展」と「声優のプロ誕生」——は、ほぼ初めて、「声優」に関する学術的なアプローチを行った成果として、その重要性は高く評価されなければならない。

森川と辻谷の研究では、放送史や関係者の手記などの一次資料を丹念に探し出し、それらに統計的な処理を加えながら、事象ごとに細かく分

析している。ラジオ放送の黎明期からテレビ放送で海外ドラマ放映が一般化されるまでの時期についての事実調査として、その多くの部分は重要な資料として活用されるべき性質の労作であると評価できる。

しかし、森川と辻谷も「声優」に関する定義、すなわち「声優」が果たす機能と役割については深い検討を行っていない。その序文において「声優」を次のように定義しているのみだ。

「メディアを通じて、独自の創造力に基づき、言葉（時には歌唱を含む）により芸術を表現する人」³⁾

森川と辻谷が、この定義の論拠としたものは、日本俳優連合の規約に掲げられる「俳優」の定義であり、これに「声」という限定条件を付与することで、「声優」の定義を導き出している。だが、ここからは「声優」は「俳優」の一部に内包されるものだという意識が働いていることが明白に認められる。

しかし、そもそも「声優」は「俳優」に従属する存在であるかについても、十分な検討が行われなければならないはずだ。

「声優」の定義を一意にすることは、もちろん不可能だ。しかし、なるべく早期に、この曖昧なままで済まされてきた概念自体を論じておかなければならない。

さもなくば、現在の「声優」と一般に認識される職業の人々の活動域(=「声優」というメディアの範囲)が「俳優」と言われる人々の活動域(=「俳優」というメディアの範囲)を超え、より広がり続けているように見える近年の状況についての論考を試みようとしても、砂上の楼閣のようなものになってしまうだろう。

特にここ最近になって、「声優」に関しての「論考」がサブカル評論と言われる分野で徐々に見られるようになってきている。しかし、それ

らの多くは特定の声優個人を議論の対象とし、著者の好悪から声優を選び出し、あるいは、声優と演じたキャラクターを直接的に結びつけ、演技に含まれる性質のある声色や声質を語ることが声優そのものについて論じることであるとするような認識によるものまである。しかし、それらは趣味性に基づいた「語り」に過ぎない。そうした傾向は、僅かながら存在する「声優」を扱った学术论文でも認められる。あるいは、職業声優や音響監督などの実務者へのインタビューや対談、新聞記事での発言を金科玉条に扱い、そのまま結論へ直結させたり、また、少しでも実際の状況を調べれば容易に否定できる事柄を執筆者に都合よく、誤った認識のままで決めつけているものもある。

これらに共通することは、趣味としての「語り」の性質が濃く、研究対象の選定方法も研究手法も恣意的であり、批評性に極めて乏しいことだ。十分に説明すべき研究対象と研究手法の選択の妥当性の検討と、検証可能性の配慮に著しく欠落した、こうした「語り」は、しかし、この分野の学術的な未開拓性から「研究」と看做されているものも多い。だが、もし今後もこうした「研究」が増え続け、将来に先行研究として位置づけられていけば、この分野に批評性のある学術研究を成り立たせることを困難なものにしてしまうだろう。

だからこそ、これまで見返されることがないまま放置されてきた基盤となるべき概念を、今こそ、考え直すことが急務なのである。

森川と辻谷の研究の最大の問題は、ラジオ放送に焦点を当て、「声優」の直接的なルーツとなる存在として、「ラジオ俳優」の誕生を「声優」の原型の成立として断じてしまっている点にある。森川と辻谷の先入観から、「声優」は「放送」(ラジオ放送)というマスメディアの一部のなかの「声の俳優」として位置づけられている。そのため「放送」以前の「マスメディア」であるはずのレコードや映画の存在は無視されている。

倉田と林による最新の研究成果である『近代日本芸能年表』によれば、

国産レコードは1909年から発売が開始され、初期は長唄、義太夫、浪花節などが主であるが、1913年には日本蓄音器商会や東洋蓄音器（のちに合併し日本コロムビア）から「お伽歌劇」や「喜劇」が発売されており、1917年までには落語や講談、歌舞伎（の録音）も既に流通していた⁴⁾。森川と辻谷の定義に従うならば、これらの演技者はすべて「声優」の要件を満たしていることになる。

また、もし「吹替え」に焦点を当てて検討するのであれば、映画は欠くことができないメディアであるはずだ。

これらの点から、「声優」についての研究を行うためには、その役割に注目して検討する必要がある。なぜなら、その役割から祖型の成立を検討することによってしか、「声優」という存在を明らかにすることはできないからだ。そして、そうした歴史的な系譜と現在へと至る変遷の検討なくしては、現代の「声優」を論じることができないことは明白である。

この論文では、現在、幅広いメディアとなった「声優」について、今後、研究を行うための手始めとして、「声優」の果たしてきた役割に注目することで歴史的な祖型を求め、その系譜を探りたい。

そして、特に映像メディア（映画）において「声優」の果たす役割を考えることで、その祖型から現在まで変化しない部分を探し出すことで、学術上の共通概念としての「声優」の定義を検討し、明確にすることが本論の目的である。

「ズレ」の存在

「声優」を「俳優」の一形態として考える場合、「俳優」のもつ要素を「(視覚的な)身体」と「声」の二つの要素に分離していることが前提となる。

つまり、パントマイムのような「(視覚的な) 身体」の演技者の要素と、「声」の演技者の要素の二つが融合したものが、「身体」と「声」の両方を司る演技者としての「俳優」であると考えていることになる。

多くの場合では、メディアとしての「俳優」は、ここに示した二つの要素が合致した状態で受容されることになる。特に舞台演劇をはじめとして、「俳優」と観客の間に記録メディアを介さない場合には、通常はこの二つの要素は合致している。こうした場合には、「身体」と「声」という「俳優」を構成する二つの要素の間には、何らのズレも存在することはない。もちろん、観客も(そもそもズレそのものが存在しないのだから)ズレを意識することはない。

実写映画の場合には、若干複雑である。伝統的な(フィルムによる)実写映画に於いても、音声を同時に録音しない場合は多い。こうしたアフター・レコーディングという手法が用いられた場合、「身体(の像)」を先にフィルムに記録し、後から「声」を録音するプロセスが加わることで、「俳優」の「身体」と「声」という二つの要素は、一旦、分離されてから、再構成される。しかし、映像上の「身体」を所持する「俳優」がアフター・レコーディングによって、「声」を後から録音した場合、それぞれの要素に時間的な差異が生じることにはなるが、「俳優」の構成要素そのものが変化するわけではない。

従って、「(映画)俳優」というメディアにおいては、生身の「俳優」との同一性を保持していると考えられる。

トーキー映画の初期、最も重要とされていたのは、「映像」と「音」の「同調」(synchronisme)であった⁵⁾。ルノワール(RENOIR, Jean)によれば、「同調」によって、観客は「(映像上に)写る人物」と「(声の)発話者」に「人物の統一性」を認識する⁶⁾。このような考え方を背景にして、無声映画からトーキー映画への移行時に「直接吹替え」という手法が用いられる

ようになった。

「直接吹替え」とは、映画の撮影中、まったく同時に、別室でマイクの前にいる「吹替え俳優」が画面上の役者の演技にあわせて台詞を読み、録音するという手法である。この技術を外国語映画の吹替えに応用し、輸出先の国の言語での吹替えをはじめた⁷⁾のが、いわゆる現在の「吹替え」の直接的なルーツであると考えられる。

このとき、「(映像上の)身体」の「声」を別の俳優が「代行する」ことに違和感が持たれないための技法として、俗に「リップ・シンクロ」と呼ばれる「唇」と「声」を「同調」させる手法が考え出され、「吹替え」という「代行行為」を支える論拠となった⁸⁾。

しかし、こうした「声の代行」の行為は一般に「吹替え」とは呼ばれず⁹⁾、その行為者が「声優」と呼ばれることはない。その理由は、声を発する代行者の存在は完全に隠されており、映像と完全に「同調」した「声」は、画面上の映画俳優の「身体(の像)」とのズレを認識させることがないためであろう。

もちろん、ここで「映像上の俳優の身体」と「声の発生源としての吹替え俳優の身体」は明確に異なるものだ。しかし、観客にとって「声は別の人(俳優)が代行している」という認識がなければ、(画面上の)映画俳優の身体と声の発生源の身体の同一性という映画を観る上での基本的な合意事項が疑われることはない。観客にとっては、それらは「同一性のある身体」として受けとめられる。トーキー以後の映画は、技術的には別々に記録された映像と音声を再構成して上映するのが一般的だからだ。そこに同一性があると思って観るから、映像と音声はバラバラなものとして認識されることがないのだ。これはトーキー映画を成立させる前提と言える。

つまり、観客が身体と声の同一性に疑問を持たない限り、俳優の声は吹替えられていようとも、「身体(の像)」と「(発せられる)声」は一

致して受容される。

よって、映像上の「身体」をもつ「俳優」と違う人物が、その「声」を録音する「吹替え」が行われた場合、生身の「俳優」と映像上の「俳優」というメディアの同一性は崩壊することになるが、そのこと自体は問題ではない。

映画において、聴こえる「声」が映像と同一の「身体」から発せられた「声」として受けとめられているか否かが問題なのだ。

「声優」に焦点をあてて映画を見る場合、「声優」は吹替えの対象となる「身体（の像）」とは別の身体を持つ存在として認識され、「声の代行者」として意識される¹⁰⁾。

つまり、「声」のみを提供する演技者としての「声優」には、前もって映像が存在することが前提である。

この同一性のズレと同調をめぐる問題について考えるとき、「声優」のみに特異な現象として興味深いのは、最近でも多くのアニメ・イベントにおいて演目にされている「生アフレコ」である。「生アフレコ」とは、アニメ作品のシーンを抜き出すなどしてスクリーンに映し出し、そのキャラクターを演じる声優が、その場でアフレコの模様を実演して見せるものだ。

次の〈映像：1〉に例示した光景¹¹⁾が、その典型的な様子である。



〈映像：1〉

ここで見られるように、声優はその身体を映像の写るスクリーンの下で公にさらけ出している。こうした状況では、「映像上の身体」にあたるキャラクターの像と、その声の発話者が異なることは明白である。

こうした上映形態からは、「声の代行者」として「声優」が明確に意識され、かつ、その声は「声優」の声であると同時に、「スクリーン上のキャラクター」の声としても受け入れられていることを見てとることができる。

こうした上映形態は「俳優」には見られない、「声優」に特徴的なものと言えるだろう。

「ラジオ俳優」は「声優」ではない

森川と辻谷は、「ラジオ俳優」を「声優」の原型とした。

森川と辻谷の研究で、「声優の第一号」とされるのは、ラジオ実験放送で映画講談を行った熊岡天堂である¹²⁾。『近代日本芸能年表』によれば、実験放送の時期には、音楽以外に映画説明や講談、浪花節などといった一人の語り手による演芸が主流であったが、放送局による本放送が開始される1925年になると、すぐに「ラジオ劇」および「ラヂオドラマ」など¹³⁾と呼ばれた複数人で演じる番組が増えていった¹⁴⁾。

そこで、複数人による会話劇を成立させるためにマイクの前で演技を行うラジオ・メディアにおける演技者が登場した。つまりラジオ放送での俳優の役割を果たした者たちで、当時は「ラジオ俳優」と呼ばれていた。初期には新劇の劇団員なども多かったが、やがて放送劇団などと呼ばれる各ラジオ局専属の劇団が出来上がった¹⁵⁾。この「ラジオ俳優」を日本放送協会文芸部の小林徳二郎が「声優」と名付けたことが、「声優」という言葉のはじまりだと勝田久は回顧している¹⁶⁾。

とはいえ、その後のテレビ放送の開始以後、この「ラジオ俳優」の系譜は、現在の「声優」やラジオ従事者にはそのまま接続してはいない。森川と辻谷の論文に詳しいが、「ラジオ俳優」の多くは、NHK東京放送劇団の第一期生であった黒柳徹子をはじめとして、活動の場をテレビへと移していき、「ラジオ声優がそのままテレビ時代において声優として留まることは殆どなかった」とされる¹⁷⁾。

こうした事実を踏まえているに関わらず、森川と辻谷は「ラジオ俳優」を「声優」のルーツとしている。しかし、既に述べた通り彼らのメディアに対する解釈は狭いものであり、「声の演技」という点だけで「声優」を定義することはできない。

その実際の活動から「声優」を考えれば、「ラジオ俳優」は「声優」とは全く異なる存在であることは明白だ。

前章で触れたように「声優」というメディアの特異な要素は、「身体」と「声」のズレにある。それでは、この「ズレ」の視点から、「ラジオ俳優」について検討してみた場合はどうであろうか。

ミシェル・シオン(CHION, Michel)によれば、「声」と「映像上の身体(姿)」とは不可分であるとされる¹⁸⁾。シオンは、トーキー以後のフレーム外からの声や音についても、その「音の発生源が連想される」としている¹⁹⁾。つまり「声」が存在すれば、観客はそれを発している「身体の

存在」を想像できる²⁰⁾。さらにシオンは、ある特定の「声」は特定の「(喋っている) 身体」を(いわば内的表象として)想起させるもののだとしており、またその逆に、無声映画であっても「(喋っている) 身体の像(姿)」からは「声」が連想されるとも指摘している²¹⁾。

つまり、「声」は「身体」を、「身体」は「声」を、それぞれ1対1の関係で相互に結びつけて連想させる。

このように考えたとき、ラジオドラマの場合には、この「声を発した者」の「像(身体・姿)」が聴き手の脳内にイメージされることになる。このとき、その特定の「声」を発端にして、脳内にイメージされた「像(身体・姿)」は、聴き手によって「声」から1対1の関係で連想された、ある任意の「像(身体・姿)」である。この内的表象としての「身体」は、聴き手が「声」から想像した一意の像(イメージ)であり、イメージされた「身体(の像)」は、その想像の基となった「声」と不可分の「像」で、そこにはズレが生じることはない。

ラジオ俳優がラジオドラマで声を発すれば、聴き手からはその声の発生源としての身体の「存在」が認識されるが、そのとき想像される「身体」は、そのラジオ俳優の「声」から聴き手が自由に想像した、聴き手ごとに固有の「身体」(=人物)の「像(姿)」である。

そして、その「身体(像)」は、その姿・形やあらゆる動き、表情といった全てが、聴き手が聴こえる「声」を頼りに、自由に連想し、想像される性質のものだ。

つまり、目に見える像として提供されることはなくとも、声が提示されれば、声に対しての聴き手ごとに固有な「身体(の像)」が想像されるのだ。

このように、「声によって想像された身体」との間では、聴こえている「声」と「身体(の像)」の間にはズレが存在しえないことから、「ラジオ俳優」は「声優」とはいえない。

「吹替え」と「過剰な吹替え」

ところで、「吹替え」の根拠とされる「同調」の原理は、日本の「声優」においては、決して有効なものとは言えない。

現代に近い具体例を考えれば、1970年代半ばから広川太一郎によってはじめられたと考えられる、いわゆる「過剰な吹替え」が挙げられる。

広川太一郎は、「リップ・シンクロ」という同調の原則を意図的に無視した最初の声優ではないだろうか。後になって、俗に「広川調」「広川節」などと呼ばれるようになった広川による吹替えは、外画²²⁾（つまり実写映像）の吹替えであるにも関わらず、同調の概念に全くとらわれないものだった。

ある時期から、広川はオリジナルの外画とは全く異なる内容の台詞による吹替えを行い出した。もちろん、広川の手元にはオリジナルの翻訳台本があり、収録時にはオリジナルの音声を聴きながら収録を行っていたはずである。

広川の吹替えの転機は、アニメ「ムーミン」(1969)のスノーク役であると、広川自身がインタビューに応じて語っている。

(広川)「(……)ま、ぼくにはぼくの味を出そうと考えこんだ時期もあったけど。そんなとき自分にとってもターニングポイントになったのがスノークでした」

(……) 他のキャラとのギャップを過激に広げるために思いきって語尾を変えちゃっていったりして、そのスタイルを完成させていったんだったとなー。(……)

(広川)「あれが評判になってからは洋画のアテレコ行っても、例の口調で、ってリクエストもくるようになっちゃったね」²³⁾

ここで興味深い点は、アニメの口調が元になって、後に外画で求められるようになったという点にある。しかし、この広川の特徴的な口調はその後、圧倒的に外画吹替えで使われている。例えば、時期的にはこれより後にあたるアニメ「宇宙戦艦ヤマト」(1974)の古代守役あるいは宮崎駿監督によるアニメ「名探偵ホームズ」(1984-1985)のホームズ役では、こうした口調を聴くことはできない。

当初の、こうした広川の試みは、とり・みきの表現を借りれば、「画面の俳優の口が開いている間にどれだけ生きた日本語のギャグを詰め込めるか」²⁴⁾という種類のものではあった。

しかし、1976年の「空飛ぶモンティ・パイソン」、1979年からの「MR. BOO!」シリーズ²⁵⁾へと、広川は外画の吹替えにおいて、このような「アドリブ」²⁶⁾を更に過激なものへと進化させていった。

広川は「MR. BOO!」シリーズの吹替えを演じる頃には、ついに画面上で俳優が喋っていないくても、口が閉じられていても、その映像にはまったく関係なく、つまり、オリジナルの俳優の喋りや演技を完全に無視して、声を入れはじめたのだ。

次に示す〈映像：2〉は、「Mr. BOO!：ギャンブル大将」²⁷⁾の1シーンである。



〈映像：2〉

このシーンで、広川が声を「吹替え」たマイケル・ホイ(HUI, Michel)が演じるミスター・ブーは、クイズ番組に出演している。クイズに不正解であるとブーの座る可動式の椅子は段階的に下へと降下していく（逆に勝てば椅子は上がる）仕掛けになっている。下層は水槽になっていて、そのなかではワニが泳いでいる。何問か不正解を重ねたためブーは、水槽に沈められてしまうのだが、この〈映像：2〉は近寄って来る数匹のワニに対して、ブーが怯えるショットである。

この水槽内の一連のシーンでは、ホイはほとんど意味のある言葉を発していない。その口は閉じられたままであることは映像から明らかに見て取れる。しかし、広川はホイが喋っていようとしまいと、口が動いていようとしまいと関係なく、そこに台詞を吹き込んで（アテて）しまっている。

ワニが近付いてくると「嫌だワニ〜……」、急速にワニが近付いて来た拍子には「嫌にワニ来るね」（矢庭やにわに来るね）、やがて映像上ではワニとブーが最接近し、あたかも一触即発のムードが漂い出すが、広川はその雰囲気壊すかのように、「君と僕と〜ワニ（輪）になって踊ろ♪」と、最後には歌い出してしまうのだ。

この広川の歌によって、オリジナルではシリアスな雰囲気が漂うシーンが一転して、コミカルなギャグ・シーンへと、その印象はまったく違うものに変えられてしまっている。

こうした広川の「アドリブ」混じりの「吹替え」を「吹替え」と言うかを検討すべき側面もあるだろう。しかし、これだけ「同調」を無視し、俳優の口の動きも演技も無視していながら、広川の喋る台詞は映像上のキャラクター（たとえばミスター・ブー）の台詞と受け取られている。だから、やはり広川の「過剰な吹替え」もまた「吹替え」の一形態と考えなければならない。

このとき、映像上に見える俳優の「口」がまったく動かないのに、「声」ははっきり聴こえているのだから、観客は「吹替え者」の存在を意識せざるを得ない。ここから判ることは、観客は「俳優」以外の広川という「吹替え者」の存在を認識しており、その上で、この「吹替え映画」を観ているという構造が存在するということである。

つまり、第一にミスター・ブーの声をアテ（吹替え）る者がいるという前提と、第二には広川太一郎という「声優」がその声を演じている、という二つの了解が、観客との間で成立しているのである。

既に述べたが、「吹替え」を可能とする基本原理は、主に「リップ・シンクロ」という「映像」と「声」の同調によって、映像上の「身体（姿）」と吹替えた「声」は、吹替えを行った場合でも、その同一人物性を保持できるという考えを論拠としている。この考えがヨーロッパにおいて「吹替え」を成立させる根拠とされてきた。

しかし、広川の「過剰な吹替え」では、「吹替え」を可能とするための基本的な原理とされてきた同調の概念はもはや完全に無視されている。

こうしたオリジナルの俳優の「口の動き」との同調を完全に無視した「吹替え」が、なぜ違和感なく受け入れられたのかという問題が、現在に至る日本の声優の特殊な形態を裏付けるうえで、重要な課題と言える。

日本における「吹替え」の黎明について

日本における「吹替え」は、テレビ放送開始以後に広まったものと考えられている。

小原によれば、最初期の外画吹替えは「ボイスオーバー」によって行われていた²⁸⁾らしい。

ボイスオーバーとは、原音などが薄く聴こえている状態で日本語の音声を上から被せてしまう手法である。これについては、残念ながら映像記録は存在せず、追跡する資料も確認できないため、当時の関係者の証言などを頼りながら推測するしかないが、小原によれば『『ソニー号……』では完全に原音を消した形の吹き替え方法になっていた』²⁹⁾とされる。ここで示されている『ソニー号……』とは、1957年9月から1959年9月の間にKRTでテレビ放映された「ソニー号空飛ぶ冒険」である。

一般に日本で最初に吹替え音声で海外テレビドラマとして放映された番組は、1956年4月28日からKRTで放映された「カウボーイ・Gメン」であるとされている。しかし、輸入番組に俳優が日本語で声をアテた最初の事例は1955年10月9日にフジテレビで放映されたアニメーションの「まんがスーパーマン」である³⁰⁾。

小原が吹替えに携わっていた作品のすべてとその期間を特定することができないため、曖昧性は否定できないが、テレビ放送最初期の数年間は、ボイスオーバーで「吹替え」された作品が放映されていたようだ。

吹替えの最初期がボイスオーバーによって行われていたという意味合いは非常に大きい。

シオンは、映画におけるボイスオーバーにおいて、「リップ・シンクロ」の崩壊によって身体の二重性が露呈すると指摘している³¹⁾が、この日本の初期のテレビ吹替えは、より単純明快に判別される性質のものだ。声優が吹替えている日本語の声の後ろに、原音の外国語の声が薄く聴こえているような状態は、まるで現在のテレビ・ニュースなどで観られる同時通訳放送のようだ。

こうした、いわば「画面上の一人の俳優(の身体の映像)」に「二つの声」が二重(double)に聴こえる、あるいは、「オリジナルの俳優の声と、画面上の俳優の喋ることを説明する日本語の声」が同居するという奇妙な構

造がそのまま受け入れられたことから、日本に独自の映画上映の形態が示唆される。

それは「映画活弁士」の存在である。

「映画活弁」とそのルーツ

一般に映画の発明は、上映という形態からはリュミエールによるもの、あるいは「絵（写真）が動く」という基本原理から考えた場合には、エジソンによるものとされている。一方で、アニメーションの発明とそのルーツについては諸説あるが、本論では重要性を持たないため、踏み込まない。

ここでは「上映」という形態を、映画の成立の重要な条件としたいが、その場合には、「動く幻燈」について言及する必要があるだろう。なぜなら日本では「幻燈」の上映が、後の映画上映の形態の原型として受け継がれたからである。

映画よりも以前から、二つ以上の少しずつ異なる絵を順に差し替えながら映し出すことによって、あたかも映し出される像の形が変化したり、動いているように見せるような原始的な幻燈は、ヨーロッパにおいても日本においても存在していた。

サドゥール(SADOUL, Georges)によれば、ヨーロッパでは娯楽としての幻燈は、イギリスで19世紀後半には常設館が開設されており、「ロビンソン・クルーソー」やシェイクスピアの作品などが脚色されたものが豊富に作成され、上演されていたとされる³²⁾。

注目すべきは、そのうちの「一部が朗読付きで上演された」³³⁾ ことであり、「幻燈の投影には、通例として、歌や音楽の伴奏が付くか、もしくは講演者ないし口上師による解説がなされた」³⁴⁾ ことである。さ

らに「こうした口上は、何年か後に最初の映画の上映に際して行われることになる口上に大変よく似ている」³⁵⁾という事実にも注目する必要がある。

ヨーロッパでは、最初期の上映以後、まもなく、上映前の口上がなくなり、やがて、音楽伴奏のみを伴った上映スタイルへと移行を遂げ、口上師は存在しなくなった³⁶⁾。だが日本にあっては、この口上師が独自の進化を遂げていった。

日本の幻燈文化についての杉本の研究によれば、日本では江戸幕末期には既に国産幻燈が存在し、明治初頭まで流行したとされる。これは、影絵の原理を用いて、一部分が異なっている2～3枚の絵を繰り返して投影することで、その幾つかの絵のそれぞれ異なる部分が錯覚によって、あたかも動いているように見えるという単純なものであった。一方で写真を用いた幻燈も江戸幕末期にロシア船から持ち込まれたことは記録に残っており、明白でない部分も多いながら、明治初期にはある程度まで影絵に変わって、普及していた痕跡があるという³⁷⁾。

いずれにせよ重要なのは、こうした幻燈を用いた興行は主に寄席や芝居小屋において定期的な上演がされていたことである。こうした幻燈の上演は、口上師が前説を述べたり、口上を述べながら演じる種類の見世物娯楽として普及していたと考えられており、やがて音楽の伴奏³⁸⁾を伴う上演も行われるようになった³⁹⁾。

このような上演形態が、ほぼそのまま、映画の上映の形態へと受け継がれていった。

日本への映画の伝来については、田中の研究が参考になる。日本にシネマトグラフが輸入、公開されたのは1897年であった⁴⁰⁾。輸入は船の入港した1月であったようだが、技術的な問題から、最初の興行は1897年2月15日から1週間の期間、大阪市の南地演舞場で行われた。このシネ

マトグラフは、その発明者の一人であるオウギュスト・リュミエールから、渡仏していた稲畑勝太郎が映画フィルム若干と映写機を二機購入したものであるが、映画の題名などは記録として残っていない⁴¹⁾。また、エジソンによるヴァイタスコープも同年に輸入されており、同年2月22日から3日間、大阪の新町演舞場で興行された⁴²⁾。

いうまでもなく、この時期の映画はトーキー映画ではなく、無声映画であった。

無声映画における台詞は、しばしば「アンテルティットル」(intertitle)と呼ばれる、画面と画面の間に挿入される文字によって表されていた。当然ながら、これらアンテルティットルは、外国語であった。最初は上映の前に映画という機械や技術についての講釈を担当していた「口上師」は、当時の多くの日本人は外国語を解すことができなかったことから、映画の上映中に、ストーリーや状況を説明し、外国語で表示されるアンテルティットルを日本語に「翻訳」して読んでいたとされており、一般に、これが「活弁士」と呼ばれる存在になっていったとされる。

北田は、この「活弁」は一種の「吹替え」にあたり、「活弁」を「吹替え」の最初とする説を唱えている⁴³⁾。

しかし、ここには疑問が生じる。活弁士は自分で台本を書くことが原則とされる。全盛期には、かなりの人数がいたとされる当時の活弁士に、外国語を正確に訳する能力やスクリーンに映し出される外国の文化や情景を説明できるだけの知識はあったのだろうか。

まだ「活弁士」と呼ばれる言葉が成立する以前、「映画解説者」と呼ばれていたとされる時期のエピソードに、次のようなものがある。

一八九七年、タキシードに身をかためた解説者は、銀幕に映し出されたナポレオンを見て、「これはナポレオンである。ナポレオンはナポ

レオンである」と繰り返しました。これを聞いた観客は大喜びで、館内はたちまち笑いの渦となりました⁴⁴⁾。

こうしたエピソードからは、すべてとは言わないまでも、活弁士が実際に行っていた行為が「翻訳」と言えるようなものであったかは疑わしい。

活弁士の能力、知識については、幾つかの見解がある。一部には、熱心に外国語を勉強した者もいたとされるが、日本で初期の映画の興行は見世物としてはじまり、見世物の口上師が活弁士の前身であることから、次のような指摘もある。

見世物の口上言いというのは芸としてあまり高級なものではなく、教養のある人のやる職業ではなかった。映画の弁士もそれと同じようなものとして出発したので、はじめの頃はぜひぶん珍妙な説明があったらしい⁴⁵⁾。

例えば、グリーンバーグが第1号の弁士として挙げ、「活弁を芸術の域に高め」たとする染井三郎であっても、新劇俳優が出自であり、弁士となる前身は見世物小屋の説明係であった。1906年に電気館の最初の弁士として雇われ、数年後、帝国館の三人のみの主任弁士となり、大変な人気を博した⁴⁶⁾。しかし、染井の経歴を考えれば、「教養ある人」とは言い難い。まして、「翻訳」のための外国語の能力をもっていたかは非常に疑わしい。

また、後に活弁士が警察の免許制度となり、学術試験や常識試験が課されるようになったが、その背景には、それまでの多くの弁士は無教養で「口からでまかせ」を喋り、見物客に悪影響を与える者も少なくはな

かったためとされている⁴⁷⁾。

活弁は、一般に「台詞を翻訳して伝え、映画を説明する」行為とされているが、その実態について考えるとき、以上の事実は非常に興味深い。おそらく多くの活弁士の実態は、見世物小屋の解説者たる「口上師」のように、映画から自分が連想することを好き勝手に喋っていたのではないかとさえ想像できる。

こうした状況により、映画を輸入した結果、映像はそのまま伝わるものの、その内容の理解はまったく異なり、活弁士の自由な創造力によって、ひとつの映画が様々な解釈で上演され、観客に伝えられたと考えられる。そうでなければ、活弁士によって、映画の人气が大きく左右されるという現象が生み出されたという事実は説明しにくい。

つまり、活弁士たちによる「口上」は、「翻訳」でもなければ「台詞の代行」でもない。

「講釈」ではあるかも知れないが、それは「説明」と言うことができるかどうか怪しいだろう。だからこそ、活弁士は「映画講談師」とも呼ばれるのではないだろうか。

むしろ、ここで着目すべきは「活弁」の持つ「講談」としての側面である。

講談とは本来、寄席の高座で、筋立てや物語などを身振り手振りなどを交えながら語って聴かせる「話芸」の一種である。「話芸」は、「語りもの」として「喋り」の部分ばかりに注意が向きがちであるが、実際には、演者の姿勢や身振り、あるいは目の動きなどによって、喋られる物語のシーンや語りのなかのキャラクターたちの表情や仕草を表す。観客は視覚的要素から、節まわしや口調などの聴覚的要素と同等以上の情報を与えられ、その両方を見聞きすることで理解し、楽しむものだ。

つまり「活弁」という話芸は、見世物としての性質を持っているのだ。

ここで注目したいことは、映画活弁士は上映されるスクリーンの傍(多くの場合は横)に立って口上を語り、その姿を観客の前にさらしていたことである。

観客は、その姿(衣装も含む)を目にし、身振り・手振りや表情・仕草を目にし、映画のなかの登場人物の台詞を語る活弁士は、常に観客の視界に写り込んでいた。

つまり、日本では「映画」が活弁士の映画館での講談を引き立てるものとして、はじまったとさえ考えられる。

こう考えれば、北田が指摘するような「吹替え」のルーツとして映画活弁士を捉えることは難しい。「活弁士」は「口上師」の発展形であり、「活弁」は「台詞の代行行為」では決してないからだ。

しかし、声優の映画史に着目するときに、「活弁士」の歴史を無視することはできない。なぜなら、この「活弁士」と極めて似た形態であることから、その特殊な発展形とされてきた「声色活弁士」が表われることで、日本の映画史上はじめて「台詞の代行」という役割と、その担い手が出現するからだ。

しかも、これは外国映画の「翻訳」としての「吹替え」ではなく、無声であった国産映画の「声」として表われたのである。

無声国産映画による声色活弁士の登場

ヨーロッパで黎明期を過ぎた映画では、徐々に単純な「スペクタクル」から「演劇的な物語性」すなわちドラマトゥルギーが求められ、演劇をそのまま映画化するような試みなどが為されるようになっていった⁴⁸⁾。同様に国産映画にも、物語的な要素が求められるようになった。

ヨーロッパとアメリカでは、無声映画は演出や演技の様式を独自の体

系として確立していった⁴⁹⁾。だが、日本においては、活弁士がそれらを荒唐無稽に解説していたせいも、映画が演劇的な物語性を獲得する過程のなかで、無声映画独自の演出様式や演技が育まれることはなく、代わりに、「声」による演出がより発展していったように考えられる。

こうして登場したのが「声色活弁」である。

声色活弁は、1908年に浅草で娘美団という少女だけで演じた歌舞伎を、映画会社であるエム・パテーが、その舞台を丸ごとフィルムにおさめた「曾我兄弟狩場の曙」という映画を上映したときにはじまった⁵⁰⁾。この上演の人気は、「陰ゼリフ」または「声色活弁」と呼ばれるこの新しい活弁の方式を流行らせた。

これら声色活弁が行われた映画興行の光景を、佐藤は次のように説明している。

舞台劇を殆どそのまま撮り、これに数人の弁士がついて、登場人物の台詞を分担して喋り、伴奏音楽にも舞台の鳴り物やお囃子が用いられ、弁士は歌舞伎や新派の俳優の口調を真似て喋った⁵¹⁾。

声色活弁が行われたほとんどの映画は、舞台劇をそのまま撮影したものであったとされる。

田中は、こうした無声映画を「舞台上の芝居を無声のままに撮影したのだから、それに台詞が入らなければ見物は一向に面白くない」⁵²⁾としているが、しばしば指摘されるように、当時の舞台劇では俳優はほとんど無表情で、台詞なしでは物語を追うことができなかったことが、「声色活弁」が考え出され、流行となった背景と考えられる。

声色活弁が音を補完することによって、(無声)映画の物語性を補完していたように考えられるのは、声色活弁が衰えた時期からも推察できる。1920年代から、外国映画と同じようなカメラワークやクローズ・アップ

プ、モンタージュ、セリフの字幕などの映画技法を用いた日本映画が作りはじめられるようになった⁵³⁾。こうしたドラマトルギーを既に獲得した外国映画の表現方法を取り入れた(無声の)日本映画が登場し、一般に普及しだした時期は、声色活弁による映画興行が急激に衰退したとされる時期とほぼ一致している。これは、声色活弁により台詞による物語性の補完は必要なくなったからであろう。

そして「声色活弁士」が声[・]を[・]ア[・]テ[・]て[・]いた光景は、次のように説明されている。

歌舞伎の演目ごとに数名の声色弁士が登場人物の声を務めました。たとえば、子供の声は子供が、老人の声は老人が担当しました。登場人物の人数分の声色弁士を手配できない場合には、一人の声色弁士が複数の登場人物を担当しました。歌舞伎の台本を読み上げる「声色弁士」と、映画の紹介、解釈、批評をおこない、自らの声で登場人物を演じる「弁士」とは明らかに違うものです⁵⁴⁾。

つまり、「弁士」と「声色活弁士」の違いは、それまでの「弁士」が「見世物師」として、一人で説明と台詞を喋っていた「話芸」の担い手であるのに対して、声色活弁士は、基本的には、それぞれがそれぞれの年齢好に応じた映画内の人物たちの「台詞」のみを喋った「台詞の代行者」であったことにある。そして、こうした複数の人物によって「台詞」が映像にあわせてアテられる状況であれば同時に、その「台本」は、先ほど指摘したような映画講談師による「好き勝手な内容」では成立するわけがなく、あらかじめ映像上の内容や俳優の台詞を表す正確な台本が用意されたはずだ。

活弁士という「見世物師」が一人で喋り、その間合いや仕草や身振り

を含めて、活弁士自身が「見世物」の一部であったのに対して、声色活弁士たちはスクリーンに登場する人物たちの台詞を代行することが主要な役割となる。

活弁士による「物語の説明」を脱したことで、「台詞なしでは、わからない舞台劇」の物語を理解するためには、観客は声を発している声色活弁士たちに気をとられるよりも、その台詞がどの登場人物のものかを追うことが必要になり、映画スクリーンに意識を集中することが求められるようになる。ここで、はじめて観客の注意の所在は「活弁士」（の口上と姿）とそれに従属した「映画スクリーン」という複合的パフォーマンスから、スクリーンのなかの「(映画)俳優」の演技とそれにアテられた「声」を同一性のあるものとして見聞きすることで、物語を理解しながら映画そのものを楽しむという、ほぼ現代に近い映画の鑑賞形態が成立することになったと考えられる。

そして、映画俳優の身体がスクリーンに映し出されながら、声色活弁士たちの身体もまたスクリーンの傍にさらされていることから、映画を観る上での身体と声の「ズレ」は明確なものとして認識されていたはずだ。我が国の国産映画が「見世物」を脱し、物語という「演劇性」の一つを最初に獲得するのに重要な役割を担った「声色活弁士」という存在こそ、無声映画に対しての「吹替え」⁵⁵⁾を行った最初の「台詞の代行者」であった。

このような観点から見ると、前述した「声色活弁」による映画上演についての描写や説明される光景と〈映像：1〉に示した現代の「生アフレコ」の光景と大変に似通っている。現代の「声優」による「生アフレコ」の光景には、まるでかつての「声色活弁」が示唆されているかのようだ。

このように「声色活弁士」こそ「声優」の直接的なルーツであり、最初の形態であると考えられる。

まとめ

アメリカおよびヨーロッパにおいての「吹替え」は、映像と音声の「同調」が原則であった。しかし、日本においては、必ずしも「同調」は必要とされてはいない。これは、テレビの黎明期に「吹替え」が違和感なく受け入れられたことと無関係ではないが、その時点で、日本における映画鑑賞の特異な形態によって、映像上の「身体」に対して、一致しない別の「身体」をもった人物が「台詞を代行する」という構造が受け入れられていたからである。そして、この原型は無声映画の興行における「声色活弁士」に求めることができる。

「声色活弁士」は、初期の日本映画で短い期間ながら物語性を確保するために欠くことはできない存在であった。それは、初期の日本の無声映画において、「台詞の代行者」を用いることが、演劇性を補完する手段として選ばれたからである。

「声優」の原型は、「台詞の代行者」として物語性を確保するための存在である。そして、「声優」には映像の存在が前提となる。「声優」は「声の聴こえない映像上の身体の像」に対して、その「声の代行者」となる存在であるからだ。また、その代行行為は観客によって認識されていなければならない。このとき、「声優」によって「代行された声」は、「映像上の身体の声」との「同調」の原則が破られていても、暗黙の合意によって「映像上の身体」に関連付けられる。しかし、このとき同時に「声優」が「声を代行している」という認識が存在することで、声優自身の「身体」も「声の発生源」として認識されている。「身体」と「声」の関係において、それが1対1の対応で一致する「俳優」と、その間にズレを含む「声優」とでは全く異なることは明らかだ。

「声優」とは自らの発する一つの「声」に対して、「(映像上の)身体」と「(声優自身の)身体」という二つの身体像が対応する存在なのである。

注

- 1) 堀潤之「「データベース映画」をめぐって」『InterCommunication』No.50,NTT出版,2004.pp.47-48.
- 2) アンドレ・バザン「写真芸術の存在論」、『映画とは何か?』,小海永二訳,丸善,2011. p.188.sq.
- 3) 森川友義, 辻谷耕史「声優の誕生とその発展」『メディア史研究』13号, メディア史研究会, 2002.p.55.
- 4) 倉田喜弘, 林淑姫『近代日本芸能年表(下)』ゆまに書房, 2013. pp.8-13.
- 5) René CLAIR, *Cinéma d'hiver cinéma d'aujourd'hui.*, Pairs, Gallimard, 1970. p.190.
- 6) Jean NARBONI, JEAN RENOIR. *Entretiens et propos*, Petite bibliothèque des Cahiers du cinéma, Paris, Cahiers du cinéma, 2005. pp.108-109.
- 7) 北田理恵「サイレントからトーキー移行期における映画の字幕と吹き替えの諸問題」『映像学』, 映像学学会, 1997. p.52.sq.
- 8) Michel CHION, *La voix au cinéma*, Cahiers du cinéma Collection essais, Paris, Cahiers du cinéma, 1993. pp.119-121.
- 9) René CLAIR, op.cit., p.190.
- 10) たとえばアニメーションであれば、「絵」だから「声」を発さないことは当然である。
- 11) アニメ「黒執事」のイベント(2009年6月14日開催『その執事、終章～最後の晩餐を貴方と共に～』、於:東京国際フォーラム)の様から。DVD「黒執事Ⅷ(完全生産限定版)」, アニプレックス(SME), 2009. 特典DVDに収録。
- 12) 森川&辻谷, op.cit., 2012. p.55
- 13) 「ラヂオ劇」「ラヂオドラマ」あるいは「ラヂオ小説」など当時の表記が異なり、書籍や論文によって表記や区別が異なっているが、この論文では複数人の演者によって演じられ、放送された劇を包括して捉え、「ラヂオドラマ」と記述する。なお、当時の表記では「ラヂオ」とされるものも、以後、便宜上から「ラジオ」と記述する。
- 14) 倉田&林, op.cit., pp.74-79.
- 15) 森川&辻谷, op.cit., 2002. pp.65-70.
- 16) 勝田久『声優のすべて』集英社, 1979. p.49.
- 17) 森川友義, 辻谷耕史「声優のプロ誕生」『メディア史研究』14号, メディア史研究会, 2003. p.121-123。(なお、森川と辻谷は「ラジオ俳優」を「ラジオ声優」と記述している。)
- 18) Michel CHION, op.cit., 1993. pp.118-119.
- 19) ミシェル・シオン『映画にとって音とはなにか』川竹英克, J. ピノン訳,

- 勁草書房, 1993. pp. 126-128.
- 20) Michel CHION, op.cit., 1993. pp.117-118.
 - 21) *ibid.*
 - 22) 外国映画を総称する略語。映画がテレビで放映される場合もあり、テレビドラマか映画を問わずに外国の映像作品を示すために用いた。
 - 23) 加藤賢崇「広川太一郎中毒者と呼ばれて」ed. byとり・みき, 吹替愛好会『吹替映画大事典』, 三一書房, 1995. p.63. 省略は執筆者による。インタビュー記事のため、広川の発言部分を執筆者により(広川)と追加して、明示した。
 - 24) とり・みき「広川太一郎氏追悼企画: とり・みきが教える“広川流 日本語吹替芸”の楽しみかた」, <http://trendy.nikkeibp.co.jp/article/special/20080409/1009159/>, 日経トレンドイネット, 2008年4月10日掲載, 2013年10月1日最終確認. p.3.
 - 25) 1975年から1986年にかけて香港で制作されたマイケル・ホイを主演にした複数の単体コメディ映画。日本では、1979年から1986年に「Mr.Boo!」というシリーズとして公開された。
 - 26) 広川の「アドリブ」の実際は、事前に台本を受取り、「前の晩を寝ずに考え」(などと、よく広川は述べている)、収録前にディレクターと台本を読み合わせながら広川のアイディアと調整を行った上で、リハーサルの段階で共演者にも、どのような台詞を入れるか、変更するかを示して行われていた。この意味で広川の「アドリブ」は「即興芝居」ではない。
 - 27) 原題「鬼馬雙星」マイケル・ホイ監督・脚本作品, 香港映画, 1974年制作. 1979年日本公開。DVDはユニバーサル・ピクチャーズ・ジャパンから発売。
 - 28) 小原乃梨子『声に恋して声優』小学館文庫, 小学館, 1999. p.26. (原文ママ)
 - 29) *ibid.* 原文ママ。
 - 30) 森川&辻谷, op.cit., 2003. p.117. 詳しくは註(七)を参照のこと。なお、アニメーションを含む吹替え作品の最初の作品は資料によって諸説が存在しているが、本論から逸脱するため、ここでは細かい検証作業は省いた。
 - 31) Michel CHION, op.cit., 1993. pp.139-143.
 - 32) ジョルジュ・サドゥール『世界映画全史2: 映画の発明、初期の見世物 1895-1897』, 村山匡一郎, 出口丈人訳, 東京, 国書刊行会, 1992. pp.30-31.
 - 33) *ibid.* p.31.
 - 34) *ibid.*
 - 35) *ibid.*
 - 36) *ibid.*
 - 37) 杉本五郎「フィルム以前の話」富沢洋子編『FILM 1/24』22号, アニドウ, 1978. p.45.
 - 38) なお、演奏形態は和楽器主体の生演奏であり、ヨーロッパの一部で見られ

たような蓄音機を用いたものではなかった。

- 39) *ibid.*
- 40) 田中純一郎『日本映画発達史(2)』, 中央公論社, 1980. pp.38-39.
- 41) *ibid.* pp.38-51.
- 42) *ibid.* p.54.
- 43) 北田, *op.cit.*p.41.sq.
- 44) マツダ映画社監修, 無声映画鑑賞会編『活動弁士: 無声映画と珠玉の話芸』アーバンコネクションズ, 2002. p.9.
- 45) 佐藤忠男『増補版: 日本映画史1』岩波書店, 2006. pp.100-101.
- 46) マツダ映画社, *op.cit.*. p.10.
- 47) 田中純一郎, *op.cit.*. pp.226-227.
- 48) ジャン・ドゥーシェ, ジル・ナドー『パリ、シネマ: リュミエールからヌーヴェルヴァーグにいたる映画と都市のイストワール』梅本洋一訳, フィルムアート社, 1989. pp.33-34.
- 49) Michel CHION, *op.cit.*, 1993. pp.21-22.
- 50) 佐藤忠男, *op.cit.*. pp.102-103.
- 51) *ibid.*
- 52) 田中純一郎, *op.cit.*. p.224.
- 53) 佐藤忠男, *op.cit.*. p.103.
- 54) マツダ映画社, *op.cit.*. p.11.
- 55) シオンの指摘によれば、無声映画は「喋ることができない映画」と「聴こえない映画」に分類される。「喋ることができない映画」はパントマイムのようなもので、演技や演出が記号化されていった。一方で、「聴こえない映画」は映画の内部の世界の人物たちは互いに喋って会話をしているのに、観客からは声が聴こえないだけに過ぎない。(Michel CHION, *op.cit.*, 1993. p.93. sq.) アンテルタイトルによって補完されるのは映画内部の人たちが喋っている声の内容であるから、これらは「聴こえない映画」である。前述したように「身体」からは「声」が想像されるのだから、観客は映画内の俳優の「声」を内的表象として想像するがゆえに、これは「吹替え」と解釈できる。

Le Doublage au Japon, problématique de l'acteur.

Un point de vue sur l'histoire du cinéma.

NAITÔ, Toyohiro

Au Japon, certains acteurs sont spécialisés dans l'usage de la voix. On les appelle *Seiyû*.

Contrairement à ce qui se passe en Europe, le doublage japonais ne se soucie guère de synchroniser l'image et la voix. HIROKAWA Taichirô, l'un des *Seiyû* les plus populaires au Japon, a entrepris de détacher le doublage de la synchronisation dès les années 1970, créant ainsi la vogue du *doublage excessif*. Ce type de doublage tient compte de la réalité de l'acteur en dehors du personnage auquel il prête sa voix.

Ce phénomène trouve son origine dans les conditions de l'introduction du cinéma au Japon.

Quand les premiers films muets ont été importés, les Japonais d'alors étant incapables de lire les intertitres, un *benshi* commentait en direct les événements produits sur l'écran, à la manière du présentateur d'une baraque foraine. Ce *benshi* était partie intégrante du spectacle cinématographique. Par la suite, le Japon a produit ses propres films muets, généralement constitués de pièces de théâtre enregistrées par la caméra.

Ces films étaient très pauvres en moyens narratifs, faute d'intertitres et de montage et du fait de la technique primitive des caméras. Pour y suppléer est apparue une forme particulière d'annoncier, les *kowairo-benshi* : aussi nombreux que les personnages du film, ceux-ci lisaient le dialogue en direct, mais se limitaient à échanger des répliques, sans aucun commentaire ou description narrative. Leur corps était visible du public.

Il est clair que leur fonction ressemble à celle de *Seiyû*.

La généalogie du *Seiyû* passe donc par le *kowairo-benshi*, ce qui entraîne deux conclusions : d'abord que le *Seiyû* prend en charge le dialogue en tant que composante indispensable de l'action, ensuite que son corps se dédouble entre le

日本における「声優」とは何か？

personnage du film et la réalité de la voix seule.

(身体表象文化学専攻 博士前期課程2年)