

【講義 1】

「物語映像において音楽には何ができるのか」

サウンドデザイン演習

担当: 石井拓洋

ishii05042@venus.joshibi.jp

どんな話をするのか？

下の著名な映画研究の成果を切り口として、「物語映像において音楽に出来ること」を、実例を見て確認してみたい。

- [Bordwell,D. et al. 1985: 33]
「古典的ハリウッド映画」の研究
- [Gorbman,C. 1987 : 73]
「古典的映画音楽:その作曲、ミキシング、編集上の原則」の研究
- [Kalinak,K. 1992 : 78]
「古典的ハリウッド映画音楽」の研究

結 論

物語映像において音楽には何が出来るのか？

結 論

物語映像において音楽には何が出来るのか？

1. 音楽は物語の「連続性」をつくる
2. 音楽は物語上の「区分」をつくる
3. 「物語世界の音」-「非物語世界の音」の使い分けで物語を語る事が出来る
4. 音楽は物語上の「時代・場所」を示す
5. 音楽は「人物の雰囲気・感情」を示す
6. 音楽は人物などの「動作の説明」をする

※ 物語中で音楽が付された部分とは、なんらかの重要性を持っている部分。
作曲者はそこが他の部分とは区別されるべき、重要な部分と考えたからこそ、そこに音楽を配置する。

- 作曲者の物語解釈上の視点の置き方によって、〈映像による音楽〉の在り方は変化する。
- ここに〈映像における音楽〉に多様性をうむ可能性が秘められている。

1. 音楽は物語の「連続性」をつくる

1. 音楽は物語の「連続性」をつくる

- ある1曲の音楽を伴って再生される映像は、その曲が鳴っている間は映像内容も〈ひと纏まり〉のものと感じられる。
- 〈ひと纏まり〉＝ 時間・空間・内容がひと纏まり ＝連続性
- 「初期の頃から、音楽の伴奏は最も明らかな映画の連続性の要因とされてきた」 [Bordwell,D. et al. 1985: 33]

2. 音楽は物語上の「区分」を示す

2. 音楽は物語上の「区分」を示す

- シーン(シーケンス)の区分を示す
- 「現実 / 空想」、「現実 / 記憶」の区分などを示す
- 特に全体の「終わり」を示す (エンディングテーマの重要性)
- ブリッジ(bridge)としての用法 (シーンの移り変わり)

音楽がつくる「連続性」と「区分」

音楽が多様なショットをつなぐ



映画『スラムドッグ\$ミリオネア』(2008) ダニー・ボイル監督 A. R. ラフマン音楽 [00:05:40 ~ 00:08:45] 約3分

音楽がつくる「連続性」と「区分」

音楽が仮想現実世界 (Matrix) と 現実世界 をつなぐ



映画『マトリクス』(1999) ウォシャウスキー姉弟監督 音楽は多者が担当 [00:48:50 ~ 00:53:35] 4分40秒

3. 「物語世界の音」-「非物語世界の音」の使い分けで音楽で物語を語る事が出来る

3. 「物語世界の音」-「非物語世界の音」の使い分けで 音楽で物語を語る事が出来る

- 「物語世界の音」(ダイジェティック・サウンド diegetic sound)
- 「非物語世界の音」(ノンダイジェティック・サウンド non-diegetic sound)

3. 「物語世界の音」-「非物語世界の音」の使い分けで音楽で物語を語る事が出来る

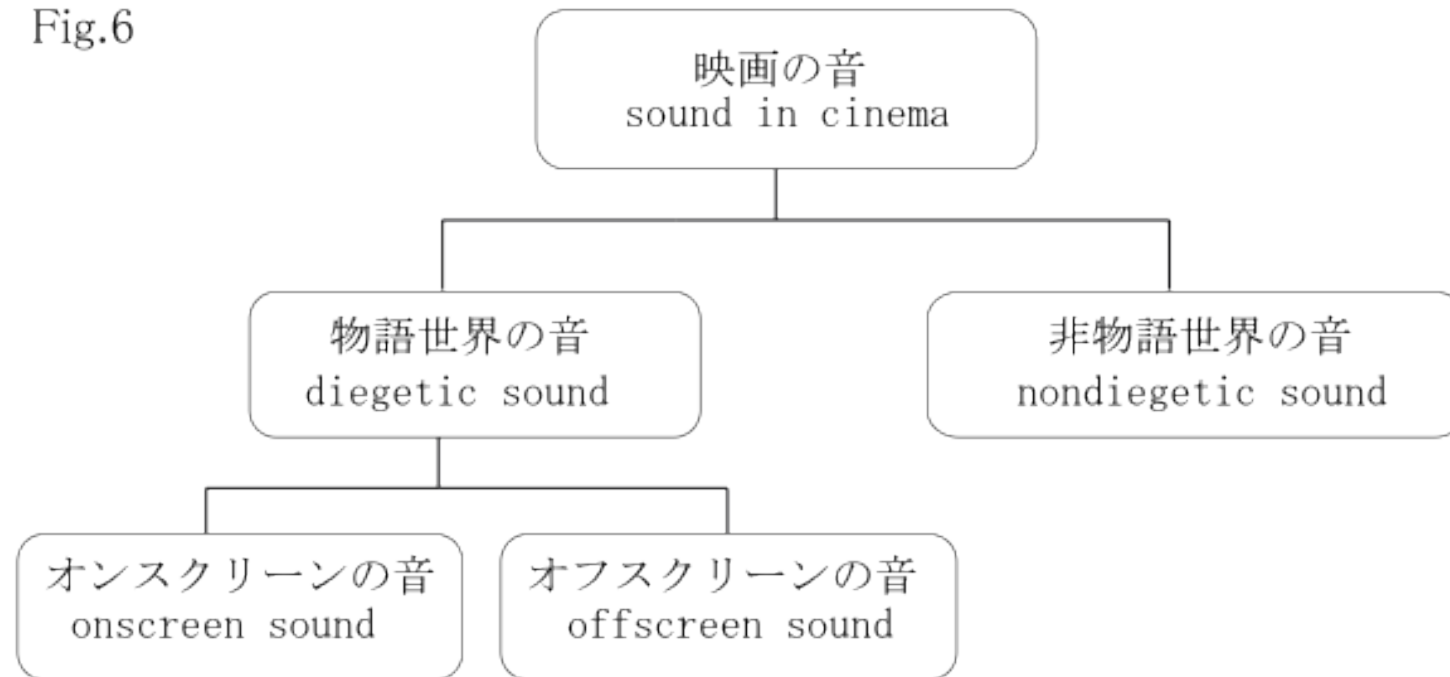
- 「物語世界の音」(ダイジェティック・サウンド diegetic sound)
 - 画面内の「物語上の世界」の中に音源が存在する音のこと
(例: ピアノを演奏する人が物語内に存在して、その演奏が聞こえる)
- 「非物語世界の音」(ノンダイジェティック・サウンド non-diegetic sound)

3. 「物語世界の音」-「非物語世界の音」の使い分けで音楽で物語を語る事が出来る

- 「物語世界の音」(ダイジェティック・サウンド diegetic sound)
 - 画面内の「物語上の世界」の中に音源が存在する音のこと
(例: ピアノを演奏する人が物語内に存在して、その演奏が聞こえる)
- 「非物語世界の音」(ノンダイジェティック・サウンド non-diegetic sound)
 - 画面内の「物語上の世界」の中に音源が存在しない音のこと
(例: エンディングテーマ等、ほとんどの、いわゆる映画音楽)

「物語世界の音」-「非物語世界の音」とは？

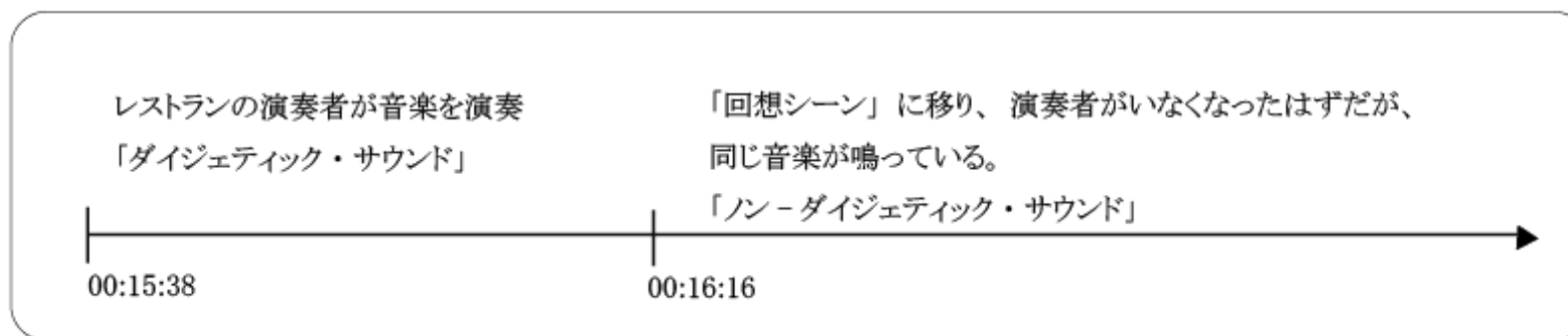
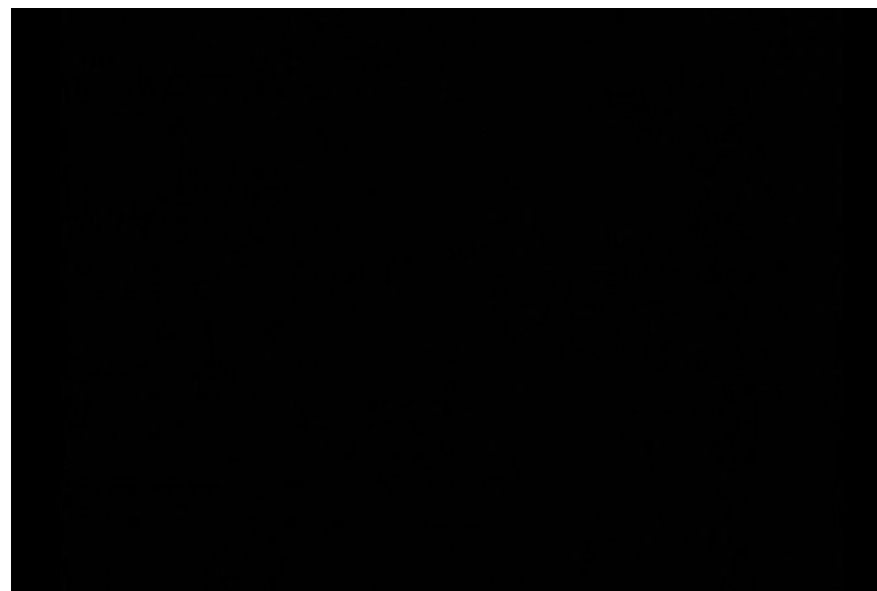
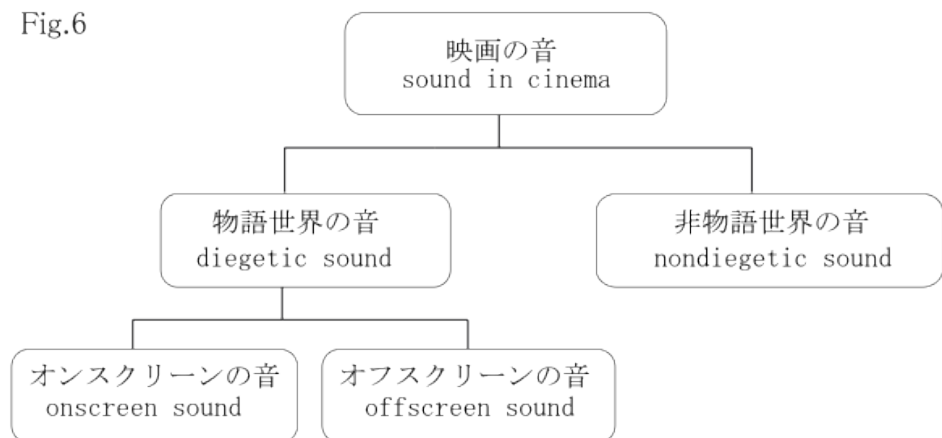
Fig.6



[ボードウェル&トンプソン 2004=2007 : 348-350] を元に 筆者がまとめた図

「物語世界の音」-「非物語世界の音」とは？

Fig.6



3. 「物語世界の音」-「非物語世界の音」の使い分けで音楽で物語を語る事が出来る

3. 「物語世界の音」-「非物語世界の音」の使い分けで音楽で物語を語ることが出来る

「映画の語りは、物語と非物語の空間上のカテゴリーの境界をあえて曖昧にすることが多い。そうした慣例の操作が、観客を惑わせたり驚かせたりするためや、ユーモアや曖昧さを生み出したりするために行われることがある」

[ボードウェル & トンプソン 2004=2007 : 349]

「物語世界の音」-「非物語世界の音」の切り替え

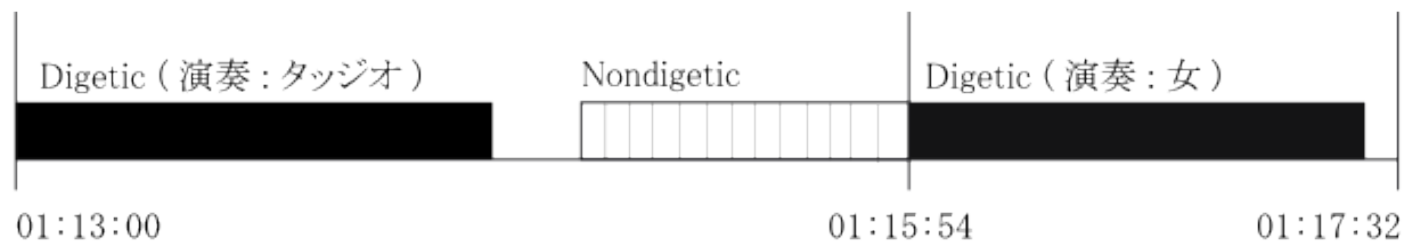
エリーゼのためには 誰が弾いているのか：不安定な心理

映画『ヴェニスに死す』(1971) L.ヴィスコンティ監督 4分30秒



[ホテルのシーン]

[回想シーン・店]



「物語世界の音」を応用して物語を語る 1

本来は聞こえるはずの「物語世界の音」を省くことで物語をつくる



映画『アーティスト』(2011) M・アザナヴィシウス監督 ルドヴィック・ブルス 音楽 [00:28:50 ~ 00:32:30] 約3分半

「物語世界の音」を応用して物語を語る 3

本来は聞こえるはずの「物語世界の音」を省くことで物語をつくる



映画『卒業』(1967) マイク・ニコルズ 監督 ポール・サイモン 音楽 [01:41:50 ~ last] 約3分

「物語世界の音」を応用して物語を語る 2

「物語世界の音」の「画面外の音」で緊迫感をつくり物語をつくる



映画『戦場にかける橋』(1957) D・リーン 監督 マルコム・アーノルド 音楽 [02:15:00 ~ 02:16:55] 約2分

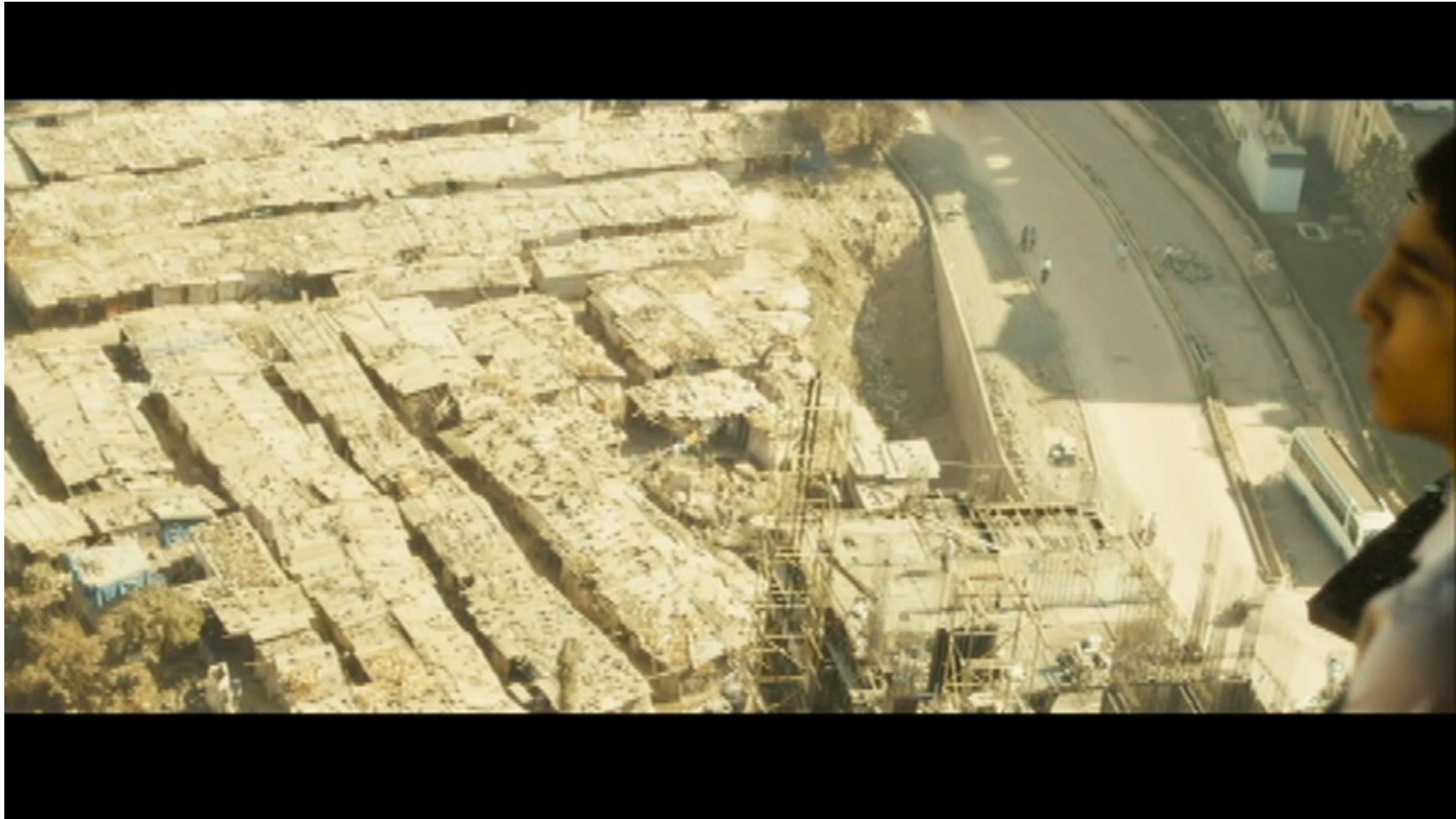
4. 音楽は物語上の「時代・場所」を示す

4. 音楽は物語上の「時代・場所」を示す

- 「古代風」、「現代風」、「未来風」などの 時代の雰囲気を示す
- 「アジア風」、「インド風」などの 場所の雰囲気を示す

4. 音楽は物語上の「時代・場所」を示す

現代のインドを表す音楽



映画『スラムドッグ\$ミリオネア』(2008) ダニー・ボイル監督 A. R. ラフマーン音楽 [01:13:55 ~ 00:17:55] 約4分

5. 音楽は「人物の雰囲気・感情」を示す

- ・ 「登場人物」の 雰囲気・感情 を 示す
- ・ 「ライトモチーフ」を使用することで、物語上の各登場人物を描き分ける

※ ライトモチーフ 【Leitmotiv】独

特定の人物・理念・状況などに割当てられて、劇中で繰り返し現れる比較的短いメロディー。主にオペラで使用される。










ドイツロマン派の作曲家R.ヴァーグナーが自身の楽劇において使用したことで広く知られる。

5. 音楽は「人物の雰囲気・感情」を示す





画面に映し出される人物毎に奏し分けられる ライトモチーフ の例



映画『風雲児アドヴァース』(1937) マーヴィン・ルロイ監督 E.W.コルンゴルト音楽 [01:34:00 ~] 約2分

	01:34:00	01:34:10	01:34:20	01:34:30	
物語設定	アンソニー (主人公・男) は事業のためアフリカに赴く。しかし、奴隷貿易の仕事に心身共に疲れて病に伏せる。現地使用人ネリッタ (女) はアンソニーを看病する。ネリッタは、アンソニーが帰郷すること恐れている。		アンソニーは、うなされながら、故郷の悪人ザビエル神父の名を呼ぶ		
ショットとセリフ	ネリッタ (使用人) 	アンソニー (主人公)  パン →			修道士フランソワ 
オフスクリーンからのセリフ					
	01:34:00	01:34:10	01:34:20	01:34:30	
示導動機	<ネリッタ>の動機 (D音からの非西欧的な音階) 	<ザビエル神父>の動機 in D 	<修道士フランソワ>の動機 in h 		
おおまかな調性の推移					
	非西欧的な音階 (開始音 D 音)	D dur (二長調)	IV V ₇	h moll (ロ短調) V +	

	01:34:30	01:34:40	01:34:50	01:35:00
物語設定	ネリッタ（女）は外から聞こえる声で、修道士フランソワの訪問を知る。ネリッタは、アンソニーを故郷に帰そうとするフランソワを良く思わない。ネリッタはフランソワを追い返すために玄関へ向かう		一方、アンソニーは、うなされたながら、故郷の恋人アンジェラの名を呼ぶ	
ショットとセリフ	<p>ネリッタ（使用人）</p> <p>パン →</p>		<p>アンソニー（主人公）</p> <p>アンソニー 「アンジェラ...」</p> <p>アンソニー 「アンジェラ...」</p>	
オフのセリフ	<p>門番 「何の用だ」</p> <p>門番 「ダメだ来るな」</p> <p>修道士フランソワ 「アンソニーに（会いにきた）」</p>		<p>ネリッタとフランソワ</p> <p>ネリッタ 「あなたを 悩んでいるわ」</p> <p>ネリッタ 「来るな」と言っている</p> <p>修道士フランソワ 「彼を救いたい」</p> <p>ネリッタ 「（フランソワが）この村からでないなら（あなたの）信者たちをハルハに（奴隷として送るわよ）」</p>	
示導動機	<p>〈ネリッタ〉の動機（H音からの非西欧的な音階）</p> <p>♩ = ca. 52</p>		<p>〈修道士フランソワ〉の動機 in H</p> <p>♩ = ca. 60</p>	
			<p>〈アンジェラ〉の動機 in As</p> <p>♩ = ca. 96</p>	
			<p>〈ネリッタ〉の動機（Gis音からの非西欧的な音階）</p> <p>♩ = ca. 52</p>	
おおまかな調性の推移	<p>非西欧的な音階（開始音 H 音）</p> <p>H Dur (-VII) As Dur </p> <p>(口長調) (変イ長調)</p>		<p>非西欧的な音階（開始音 Gis 音）</p>	

	01:35:00	01:35:10	01:35:20	01:35:30	
物語設定	ネリッタは、フランソワをアンソニーに会わせない。		ネリッタは、フランソワの見舞いを拒絶し、アンソニーに会わせようとしなない。	フランソワは、たまたま、アンソニーのいる部屋の方へ走り出す。しかし、門番に止められる。フランソワは再びネリッタに近づき、アンソニーに会わせて欲しいと懇願する。	
ショットとセリフ	ネリッタ  ネリッタ 「子供たちまで奴隷になるわ」	フランソワ  フランソワ 「君の主人がゆるさない」	ネリッタ  ネリッタ 「どうかしらね、彼は熱病に、、、」	ネリッタ  ネリッタ 「今は私が主人よ」	
オフのセリフ					
示導動機	〈ネリッタ〉の動機 (Gis音からの非西欧的な音階)	〈修道士フランソワ〉の動機 in As ♩ = ca. 60	〈ネリッタ〉の動機 (Cis音からの非西欧的な音階) ♩ = ca. 52	〈修道士フランソワ〉の動機 in b ♩ = ca. 60	〈ネリッタ〉の動機 (Cis音からの非西欧的な音階) ♩ = ca. 52
おおまかな調性の推移	非西欧的な音階 (開始音 Gis 音)	As Dur (変イ長調)	(-VII) +VI	非西欧的な音階 (開始音 Cis 音)	b moll V +I (変ロ短調)

01:35:30 01:35:40

物語設定
フランソワはアンソニーへの面会を諦める。
ネリッタの前を横切って、ドアへ向い、家を後にする。

ショットとセリフ
フランソワ
(フェードアウト)

オフのセリフ

01:35:30 01:35:40

示導動機
〈修道士フランソワ〉の動機 in Des
♩ = ca. 60

おおまかな調性の推移
Des Dur | (-VII) +VI
(変二長調)

「変転するライトモチーフ」が確認された6箇所

● 1, デニスがルイスを追うシーン

- 00:02:48 〈ルイス〉のテーマ
- 00:02:52 〈デニス〉のテーマ
- 00:03:00 〈ルイス〉のテーマ
- 00:03:17 〈デニス〉のテーマ
- 00:03:24 〈ルイス〉のテーマ
- 00:03:33 〈マリア〉のテーマ
- 00:03:40 〈ルイス〉のテーマ

● 4, ルイスとデニスの決闘前のシーン

- 00:16:25 〈ルイス〉のテーマ
- 00:16:29 〈マリア〉のテーマ
- 00:16:34 〈ルイス〉のテーマ
- 00:16:40 〈マリア〉のテーマ
- 00:16:48 〈ルイス〉のテーマ

● 2, ルイスとマリアの食事のシーン

- 00:04:42 〈マリア〉のテーマ
- 00:05:00 〈ルイス〉のテーマ
- 00:05:07 〈マリア〉のテーマ

● 5, レグホーンでの生活のシーン

- 00:38:00 〈ザビエル神父〉のテーマ
- 00:38:25 〈アンソニー〉のテーマ
- 00:38:30 〈ボニーフェザー〉のテーマ
- 00:38:56 〈レグホーンのアンジェラ〉のテーマ
- 00:39:15 〈アンジェラ〉のテーマ

● 3, すれ違うルイスとマリアのシーン

- 00:11:47 〈ルイス〉のテーマ
- 00:11:55 〈マリア〉のテーマ
- 00:12:00 〈ルイス〉のテーマ
- 00:12:05 〈マリア〉のテーマ
- 00:12:08 〈ルイス〉のテーマ
- 00:12:14 〈マリア〉のテーマ
- 00:12:45 〈ルイス〉のテーマ
- 00:12:54 〈マリア〉のテーマ

● 5, ハバナのシーン

- 01:34:00 〈ネリータ〉のテーマ
- 01:34:06 〈ザビエル神父〉のテーマ
- 01:34:24 〈修道士フランソワ〉のテーマ
- 01:34:30 〈ネリータ〉のテーマ
- 01:34:37 〈修道士フランソワ〉のテーマ
- 01:34:41 〈アンジェラ〉のテーマ
- 01:34:50 〈ネリータ〉のテーマ
- 01:35:05 〈修道士フランソワ〉のテーマ
- 01:35:12 〈ネリータ〉のテーマ
- 01:35:16 〈修道士フランソワ〉のテーマ
- 01:35:24 〈ネリータ〉のテーマ
- 01:35:32 〈修道士フランソワ〉のテーマ

※シーンやテーマの名称は筆者による

6. 音楽は人物などの「動作の説明」をする

- 「ミッキーマウシング」の使用

※ ミッキーマウシング 【mickey-mousing】英（映画用語）

画面内での〈登場人物の動き〉と〈音楽の発音〉との、両者のタイミングを、完全に合致させる映画でのテクニック。ディズニーアニメに多くみられる用法であることからこの名で呼ばれる。

6. 音楽は人物などの「動作の説明」をする

ミッキーマウシングの例 ※ 酋長の歩行のタイミングで楽器が奏される。そのためテンポが揺れている。



映画『キングコング』(1933) P.ジャクソン監督、M.スタイナー音楽 [00:28:00]～

結 論

物語映像において音楽には何が出来るのか？

1. 音楽は物語の「連続性」をつくる
2. 音楽は物語上の「区分」をつくる
3. 「物語世界の音」-「非物語世界の音」の使い分けで物語を語る事が出来る
4. 音楽は物語上の「時代・場所」を示す
5. 音楽は「人物の雰囲気・感情」を示す
6. 音楽は人物などの「動作の説明」をする

※ 物語中で音楽が付された部分とは、なんらかの重要性を持っている部分。
作曲者はそこが他の部分とは区別されるべき、重要な部分と考えたからこそ、そこに音楽を配置する。

- 作曲者の物語解釈上の視点の置き方によって、〈映像による音楽〉の在り方は変化する。
- ここに〈映像における音楽〉に多様性をうむ可能性が秘められている。

音楽の機能が複合的に使用されている例



映画『タイタニック』(1997) J.キャメロン 監督、ジェームス・ホーナー音楽 [02:54:10 ~ last] 約20分

以上

参考文献

- Bordwell,D., Janet,S. & Thompson,K. (1985), *The Classical hollywood cinema.Film style & mode of production to 1960*, London, Routledge.
- Gorbman,C. (1987), *Unheard melodies. Narrative film music*, London, Indiana University Press.
- Kalinak,K. (1992), *Settling the score. Music and the classical hollywood film*, Madison, University of Wisconsin Press.
- ボードウェル&トンプソン (2004=2007) 『フィルム・アート:映画芸術入門』.
藤木秀朗 (監訳). 名古屋大学出版会