【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

2015

どんな話をするのか？

下の基礎的な映画研究のに基づいて「物語映像において音楽に出来ること」を、実例を見ながら確認してみたい。

- [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
   物語を語ることが出来る

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. ラフマーン音楽 [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
音楽で物語を語ることが出来る

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

- 「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ことが出来る

- 「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）

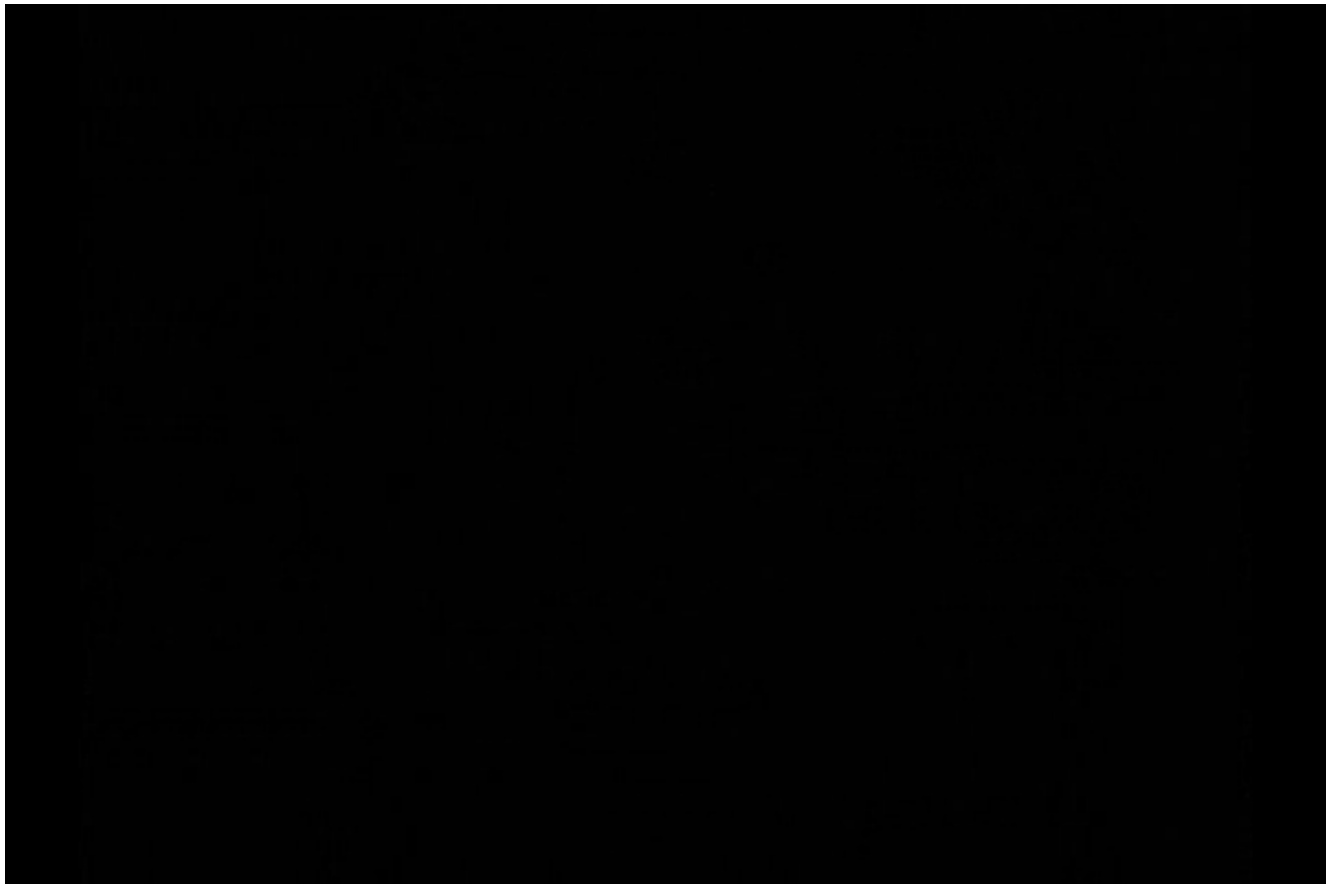
- 「非物語世界の音」（ノンダイジェティック・サウンド　non-diegetic sound）

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ことが出来る

- 「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）

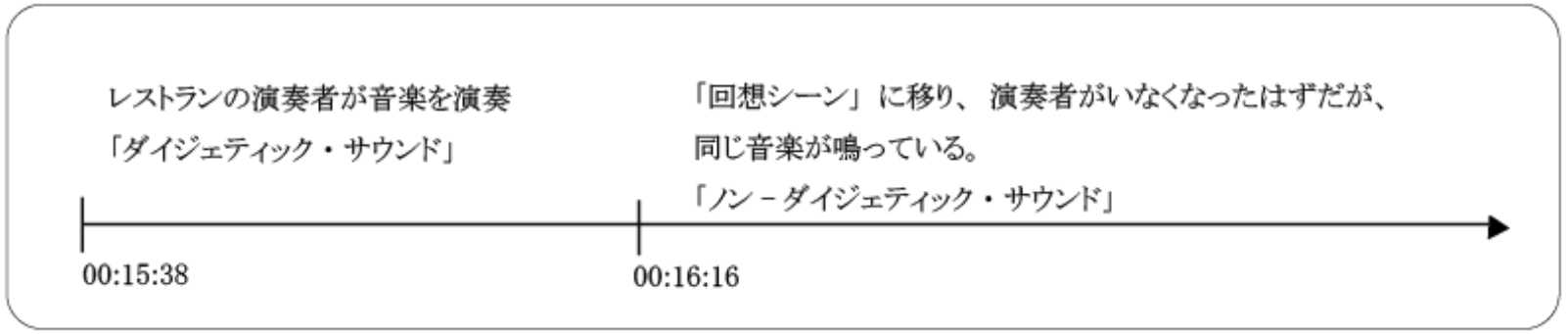
「物語世界の音」-「非物語世界の音」とは？



映画『ローラ殺人事件』(1944)

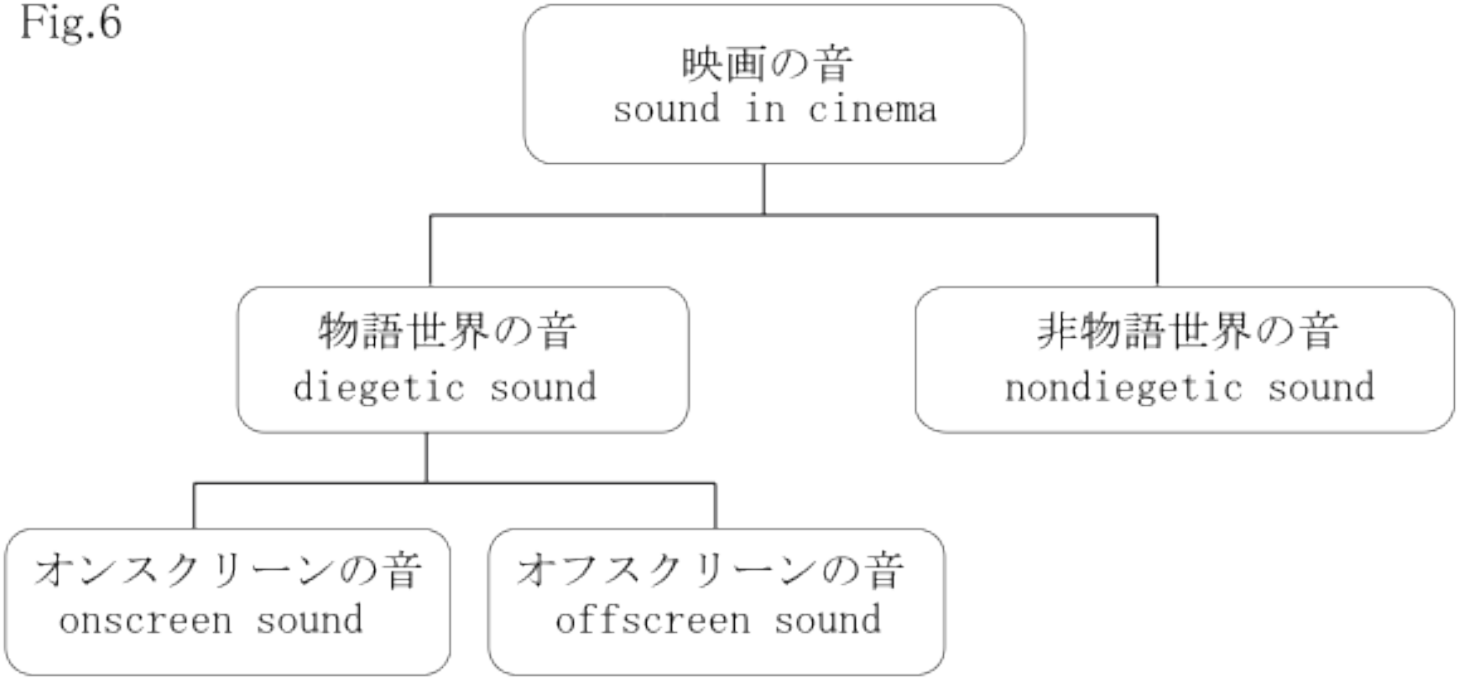
O.プレミンジャー監督
D.ラクシン音楽

[00:15:38] 〜 1分間



「物語世界の音」-「非物語世界の音」とは？

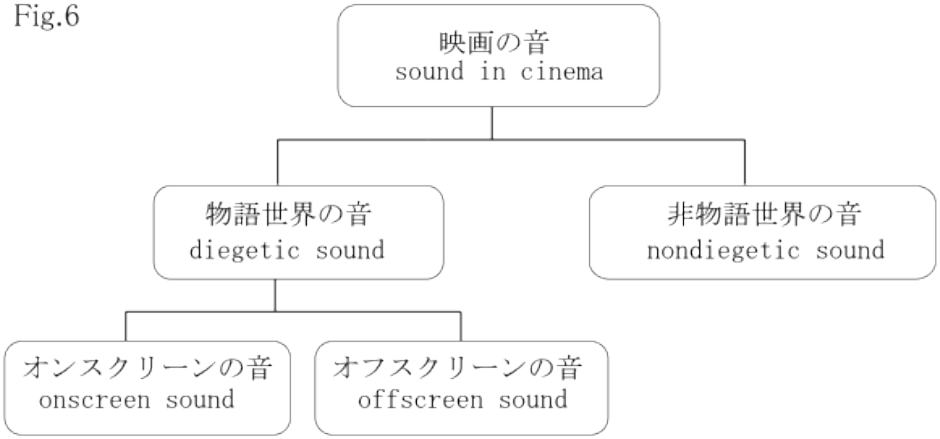
Fig.6

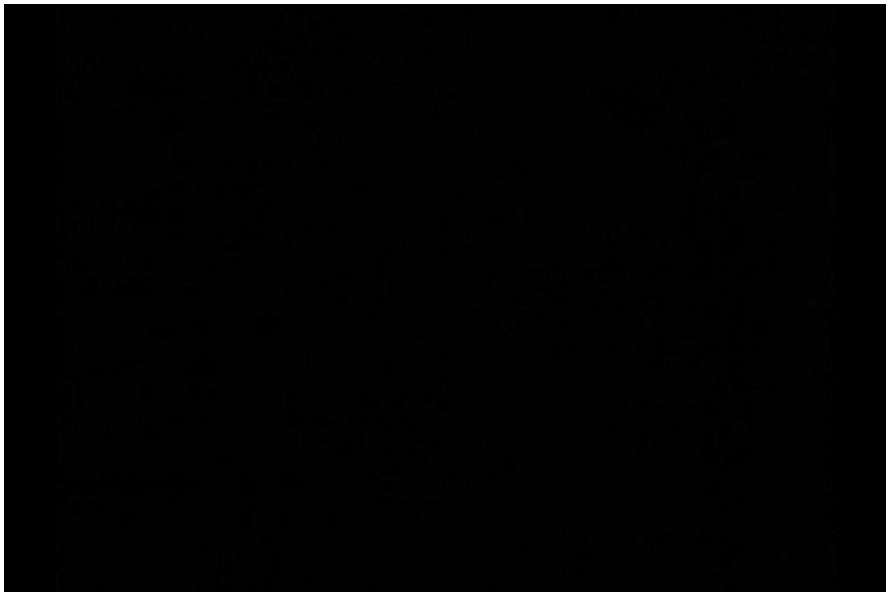


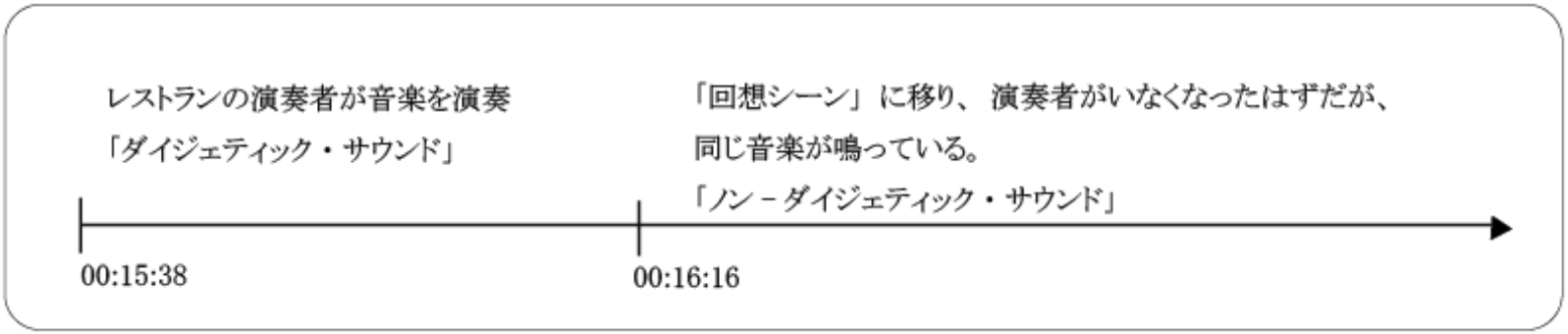
[ボードウェル&トンプソン 2004=2007 : 348-350] を元に 筆者がまとめた図

「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
音楽で物語を語ることが出来る

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

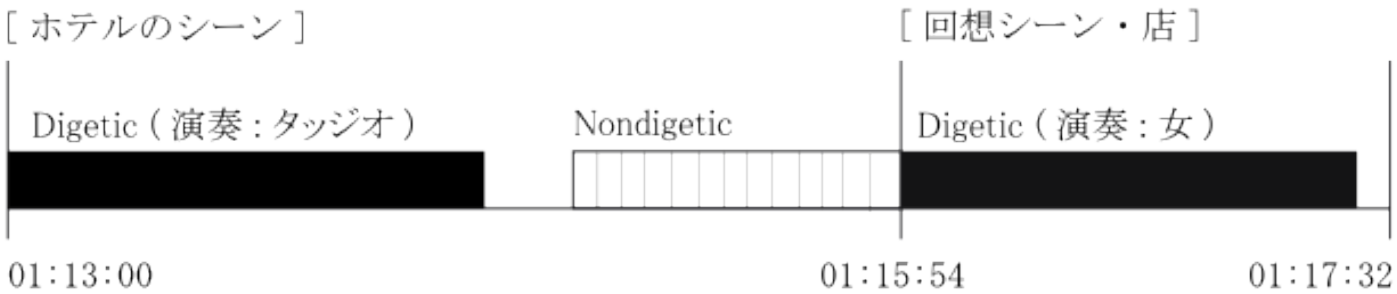
「映画の語りは、物語と非物語の空間上のカテゴリーの境界をあえて曖昧にすることが多い。そうした慣例の操作が、観客を惑わせたり驚かせたりするためや、ユーモアや曖昧さを生み出したりするために行われることがある」

[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

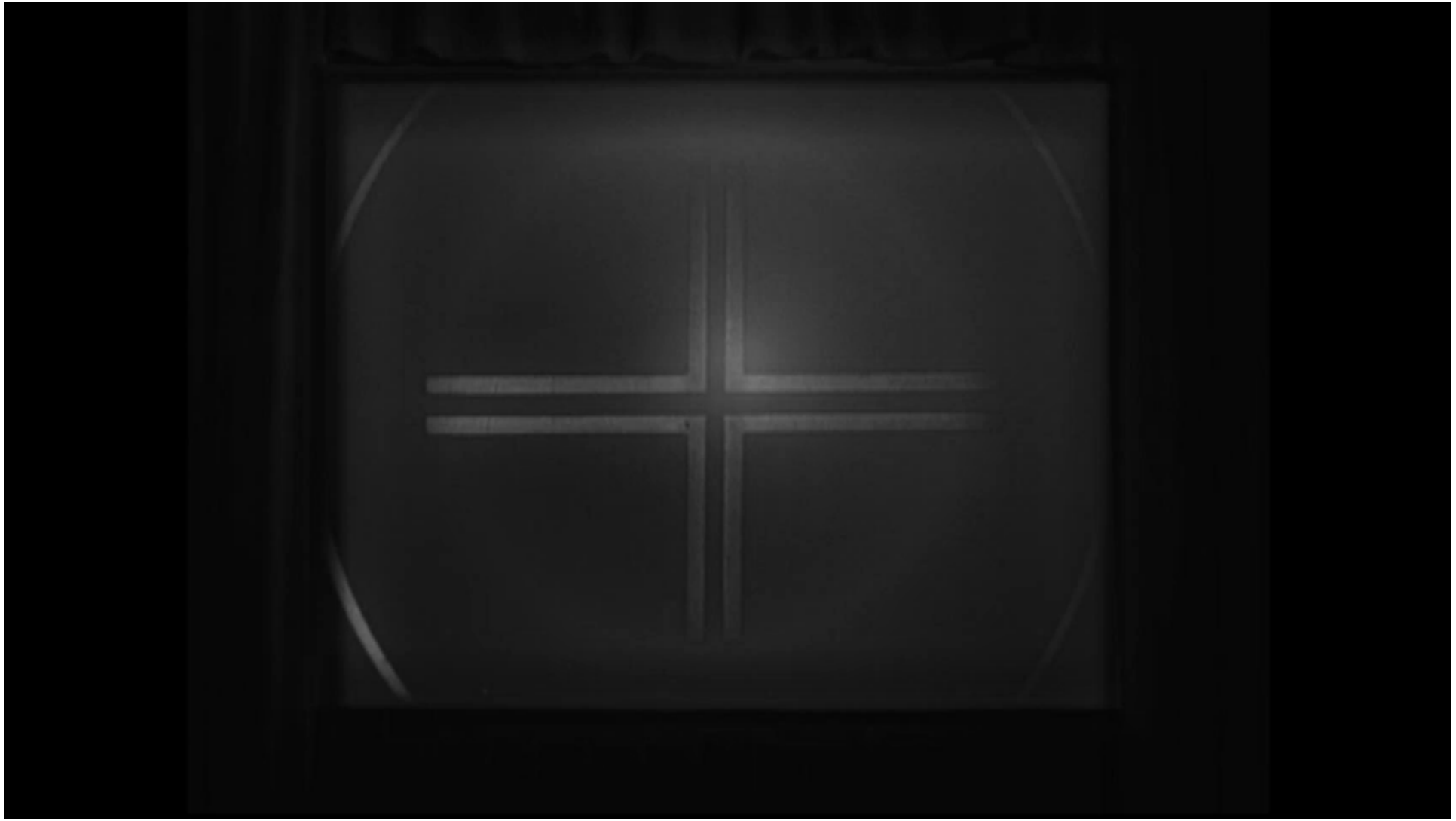
エリーゼのためには 誰が弾いているのか： 不安定な心理　　映画『ヴェニスに死す』(1971) L.ヴィスコンティ監督　　4分30秒





「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・ブールス 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 2

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 3

「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

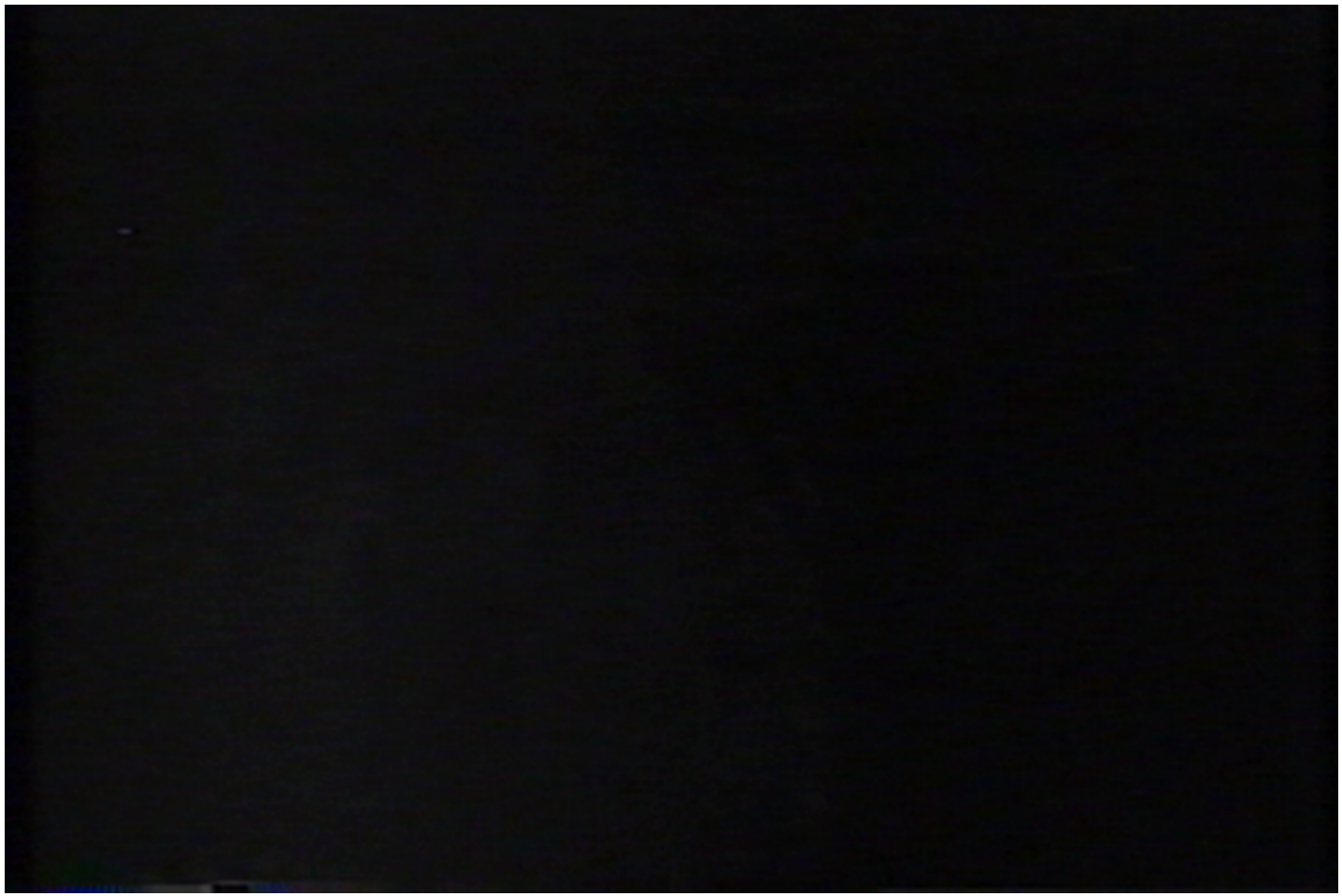
※ ライトモチーフ 【Leitmotiv】独

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 ライトモティーフ の例

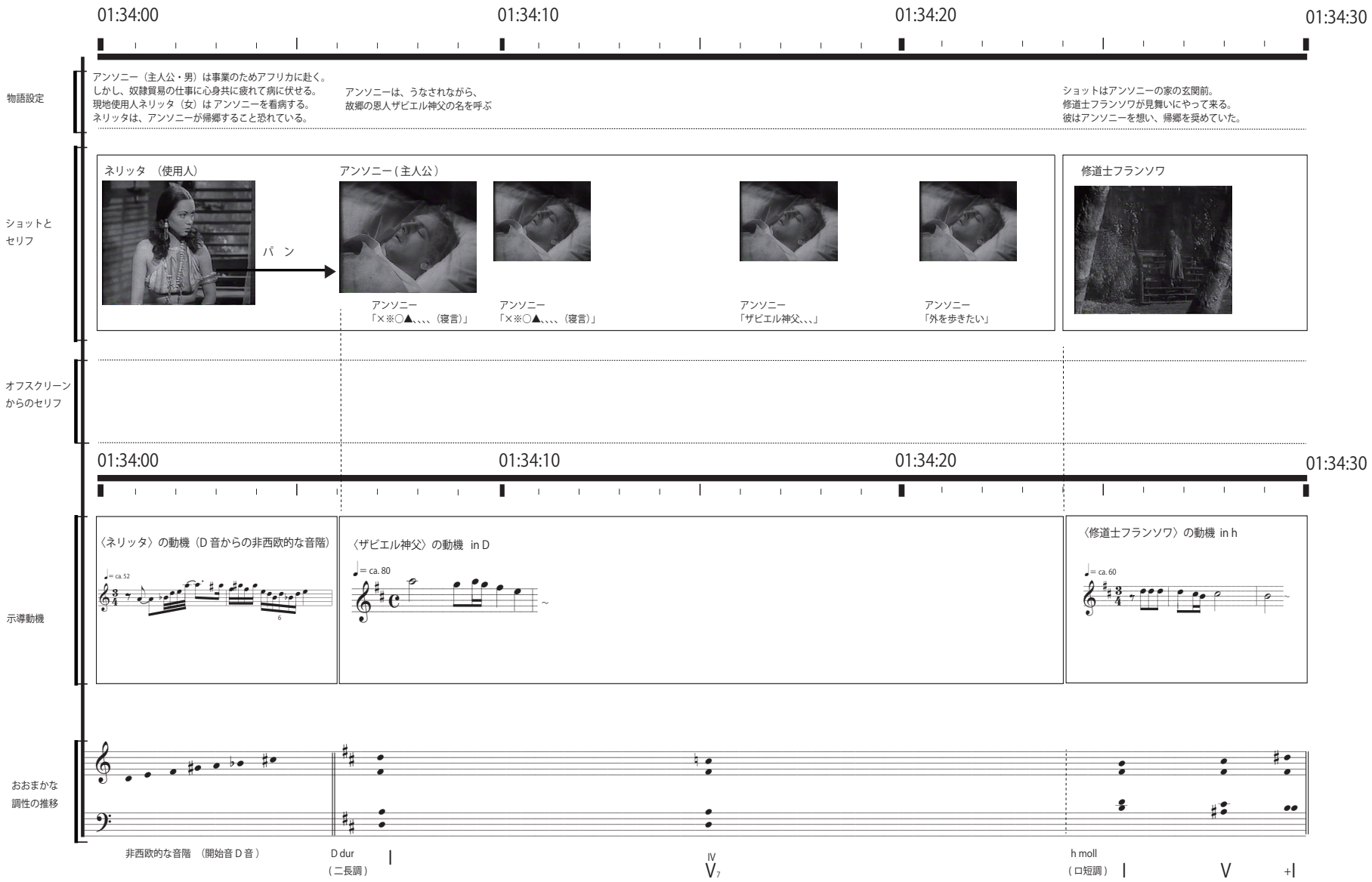


映画『 **風雲児アドヴァース** 』(1937) マーヴィン・ルロイ監督　E.W.コルンゴルト音楽［ 01:34:00 ～ ］ 約2分

■分析対象

マーヴィン・ルロイ (監督) , エーリッヒ .W. コルンゴルト (音楽) (1936 年製作)『風雲児アドヴァース』JV-2245 株式会社ジュネス企画 (2001 年発売) [VHS]

音楽 : エーリッヒ .W. コルンゴルト　（分析者：石井拓洋 , 2012-4）



音楽 : エーリッヒ .W. コルンゴルト

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、うなされながら、
故郷の恋人アンジェラの名を呼ぶ

玄関でのショット。　修道士フランソワと使用人ネリッタのやり取り。
フランソワは家に入ってアンソニーを見舞い、そして帰郷を促したい。
一方、ネリッタはアンソニーに帰郷を促すフランソワが疎ましいので帰ってもらいたい。

ショットとセリフ

ネリッタ （使用人）



パン



アンソニー (主人公)



アンソニー
「アンジェラ、、、」



アンソニー
「アンジェラ、、、」

ネリッタとフランソワ



ネリッタ
「あなたを
憎んでいるわ」

ネリッタ
「" 来るな"
と言っている」

修道士フランソワ　ネリッタ



修道士フランソワ
「彼を救いたい」



ネリッタ
「(フランソワが) この村からでないなら
(あなたの) 信者たちをハバナに (奴隷として送るわよ)」

オフのセリフ

門　番
「何の用だ」
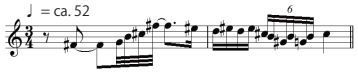
門　番
「ダメだ来るな」

修道士フランソワ
「アンソニーに（会いにきた）」
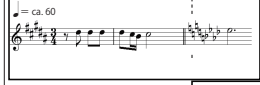
01:34:30　01:34:40　01:34:50　01:35:00

示導動機
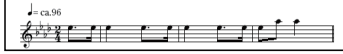
〈ネリッタ〉の動機（H 音からの非西欧的な音階）
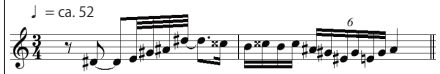


〈修道士フランソワ〉の動機　in H



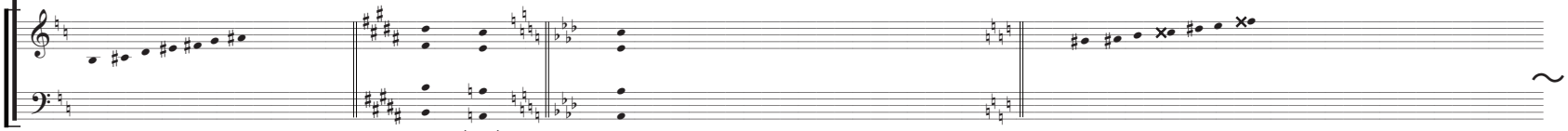
〈アンジェラ〉の動機　in As



〈ネリッタ〉の動機（Gis 音からの非西欧的な音階）



おおまかな調性の推移



非西欧的な音階　（開始音 H 音）

H Dur
（ロ長調）

(-VII)

As Dur
（変イ長調）

非西欧的な音階　（開始音 Gis 音）

音楽 : エーリッヒ .W. コルンゴルト

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い。

フランソワは、たまらず、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。

しかしながら、ネリッタは決してフランソワがアンソニーに
会うことを許さない。フランソワは諦めて家をあとにする。

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
「今は私が主人よ」

ネリッタとフランソワ





フランソワ
「アンソニー！」

門番とフランソワ





フランソワ
「頼む（会わせてくれ）」

ネリッタとフランソワ





ネリッタ
「村から出てと言ったはずよ
明日までに」

オフの
セリフ
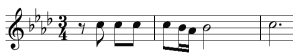
01:35:00 01:35:10 01:35:20 01:35:30

示導動機

〈ネリッタ〉の動機
(Gis 音からの非西欧的な音階)
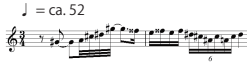
〈修道士フランソワ〉の動機 in As

♩ = ca. 60
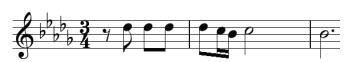


〈ネリッタ〉の動機
(Cis 音からの非西欧的な音階)

♩ = ca. 52
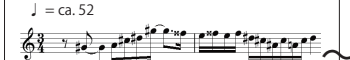


〈修道士フランソワ〉の動機 in b

♩ = ca. 60
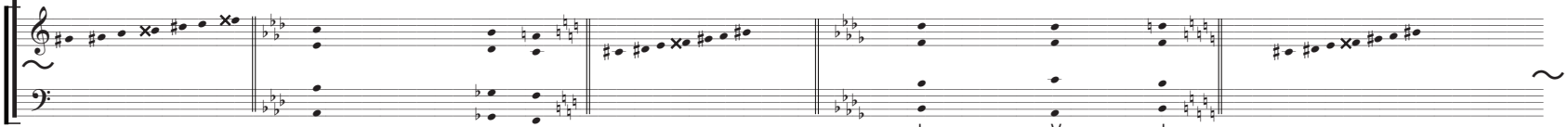


〈ネリッタ〉の動機
(Cis 音からの非西欧的な音階)

♩ = 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 ）

I

（-VII ）+VI

非西欧的な音階 （開始音 Cis 音 ）

b moll
（変ロ短調 ）

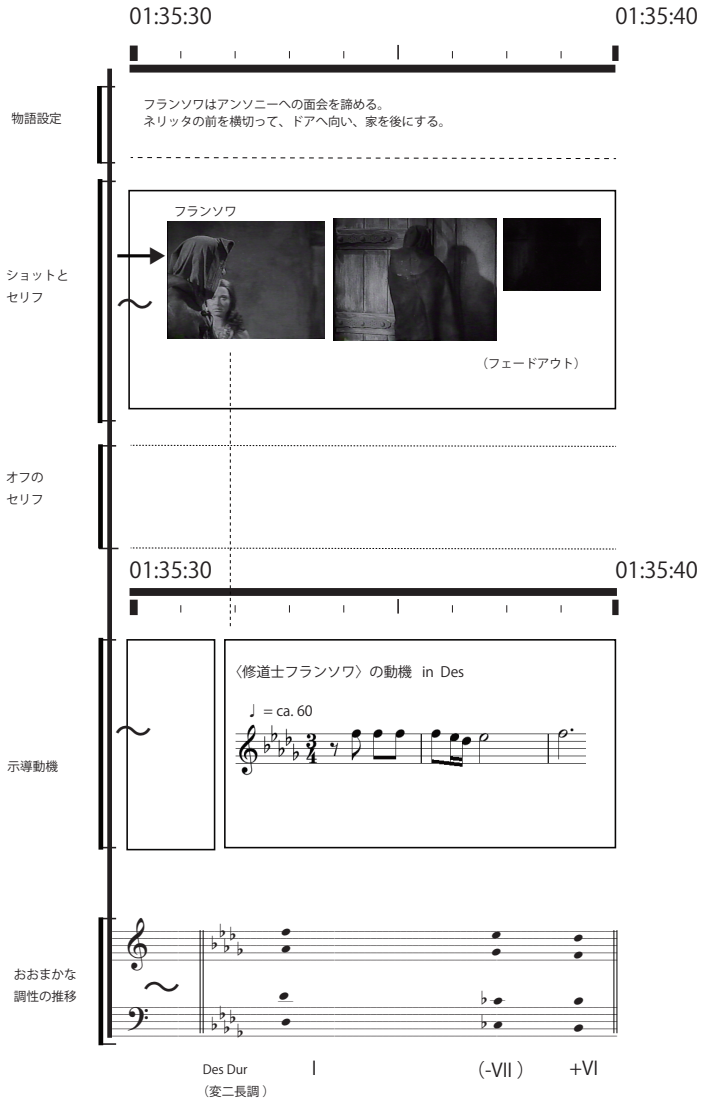
I

V

+I

非西欧的な音階 （開始音 Cis 音 ）

音楽 : エーリッヒ .W. コルンゴルト



「変転するライトモティーフ」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

● 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

● 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

※シーンやテーマの名称は筆者による

● 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

● 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

● 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

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
   物語を語ることが出来る

4. 音楽は物語上の「時代・場所」を示す

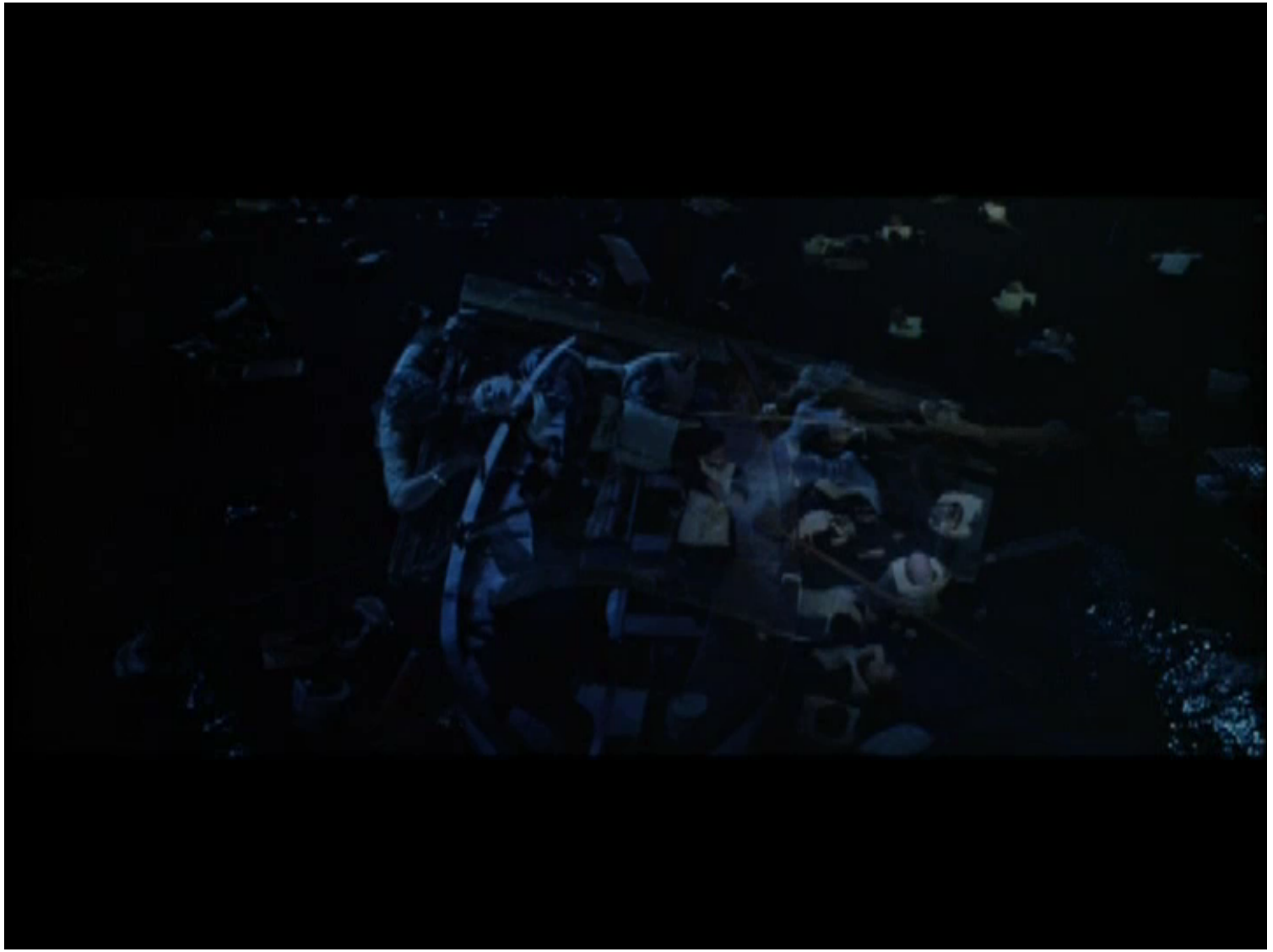
5. 音楽は「人物の雰囲気・感情」を示す

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,* Madiosn, 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