

【講義 1】 物語映像において音楽には何が出来るのか？

女子美術大学 サウンドデザイン演習

(May 18-19, 2017)

担当: 石井拓洋

takuyo.ishii @ gmail.com

2017

どのような方法で考えるのか？

「物語映像において音楽に出来ること」を、
以下の映画研究の成果から探ってみたい。

- [ボードウェルら, 1985: 33] の研究
「古典的ハリウッド映画」
- [ゴルブマン 1987: 73] の研究
「古典的映画音楽: その作曲、ミキシング、編集上の原則」
- [カリナーク 1992: 78] の研究
「古典的ハリウッド映画音楽」

まとめ

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

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」 [ボードウェルら 1985: 33]



古典的ハリウッド映画『海賊ブラッド』(1935) M.カーティス監督、E.W.コルンゴルト音楽 [00:13:38]~

1. 音楽は物語の「連続性」をつくる

(c.f. Kalinak_p 81)

シャンソン《巴里の屋根の下》(1930) (サビのメロディを覚えて下さい)



フランス映画『巴里の屋根の下』(1930) R.クレール監督

1. 音楽は物語の「連続性」をつくる

シャンソン《巴里の屋根の下》のサビ(音楽)で繋げた映像編集例



映画『巴里の屋根の下』(1930) R.クレール監督 R.モレッティ音楽 [00:12:35]~

1. 音楽は物語の「連続性」をつくる

2. 音楽は物語上の「区分」を示す

- シーン(シーケンス)の区分を示す
- 特に全体の「終わり」を示す (エンディングテーマの重要性)
- 「現実のシーン」と「空想のシーン」の区分



古典的ハリウッド映画『我等の町』(1940) S.ウッド監督、A.コーブランド音楽 [01:25:45]~

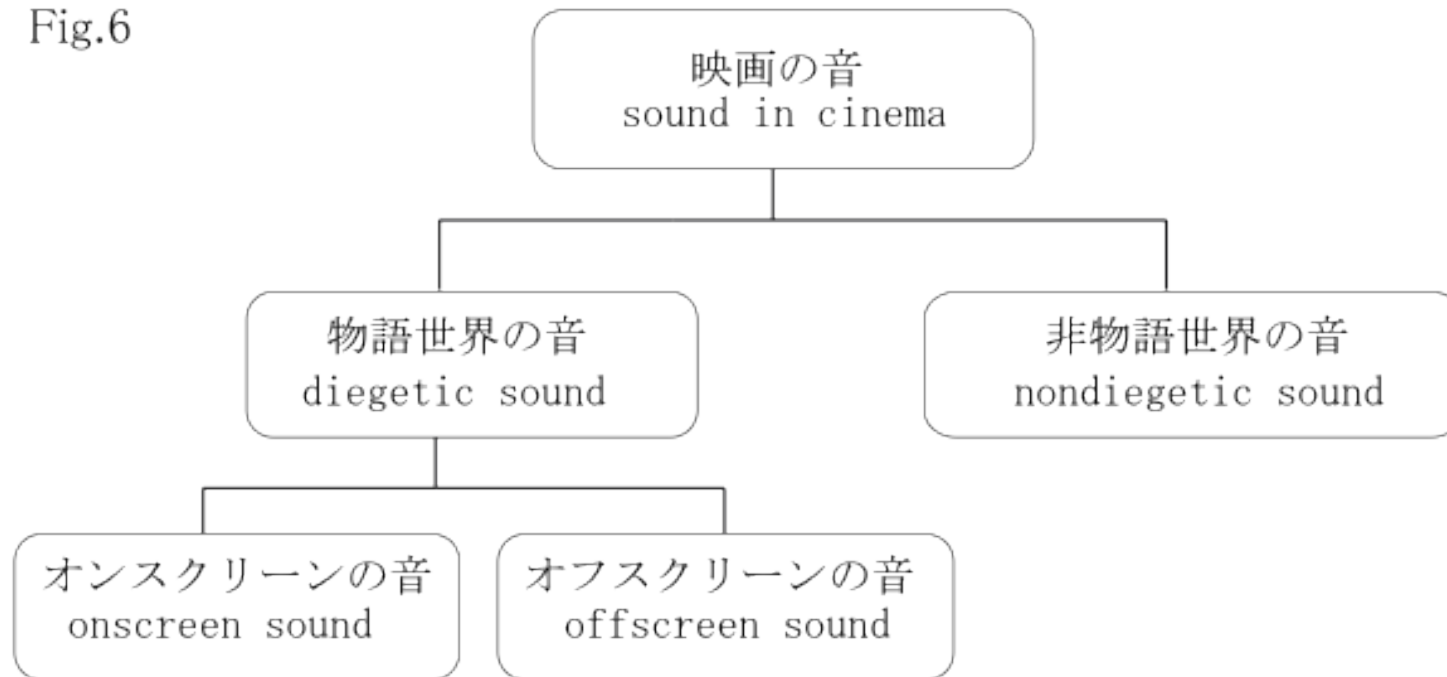
2. 音楽は物語上の「区分」を示す

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

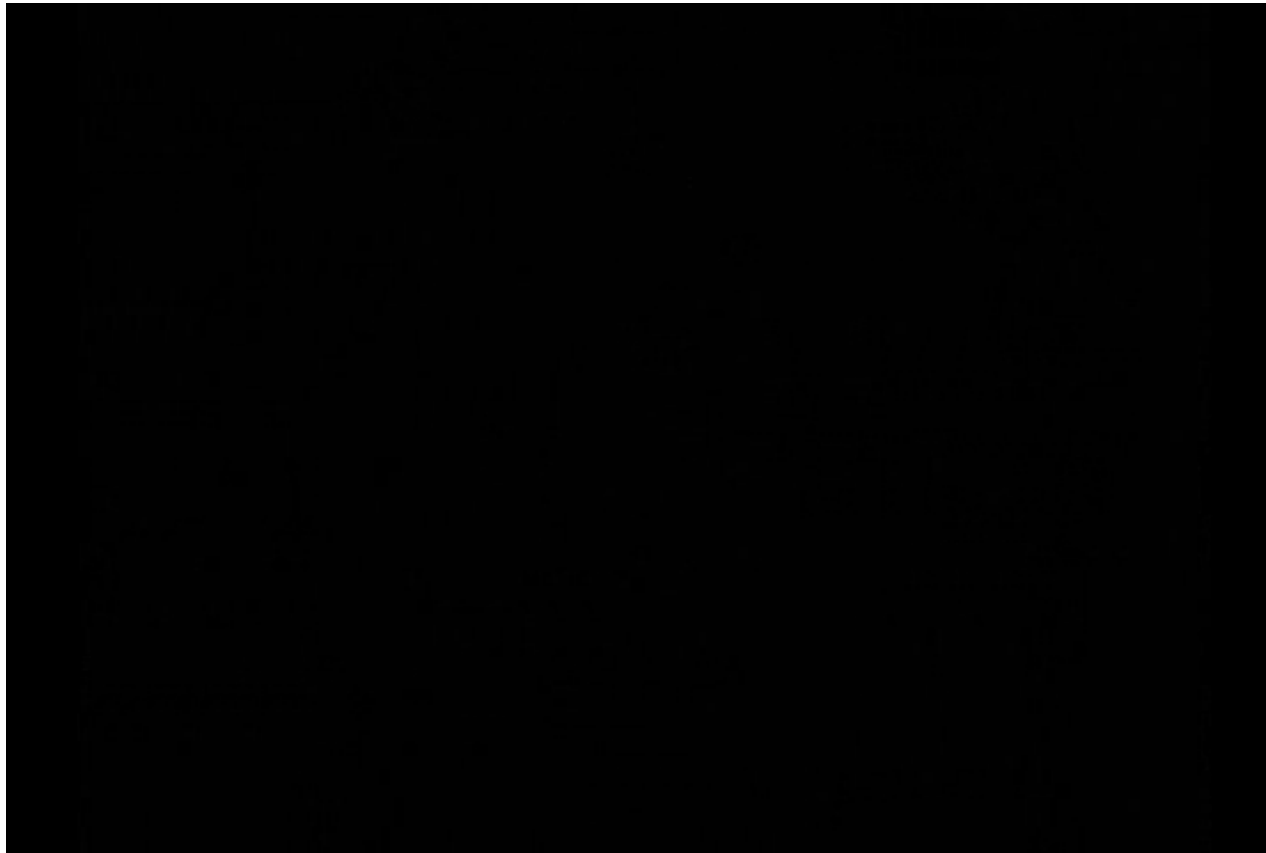
- 「物語世界の音」(ダイジェティック・サウンド diegetic sound)
 - 画面内の「物語上の世界」の中に音源が存在する音のこと
(例: ピアノを演奏する人が物語内に存在して、その演奏が聞こえる)
- 「非物語世界の音」(ノンダイジェティック・サウンド non-diegetic sound)
 - 画面内の「物語上の世界」の中に音源が存在しない音のこと
(例: エンディングテーマ等、ほとんどの、いわゆる映画音楽)

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

Fig.6



3. 「物語世界の音」 - 「非物語世界の音」の使い分け



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] ~

レストランの演奏者が音楽を演奏
「ダイジェティブ・サウンド」

「回想シーン」に移り、演奏者がいなくなったはずだが、
同じ音楽が鳴っている。

「ノン-ダイジェティブ・サウンド」

00:15:38

00:16:16



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]

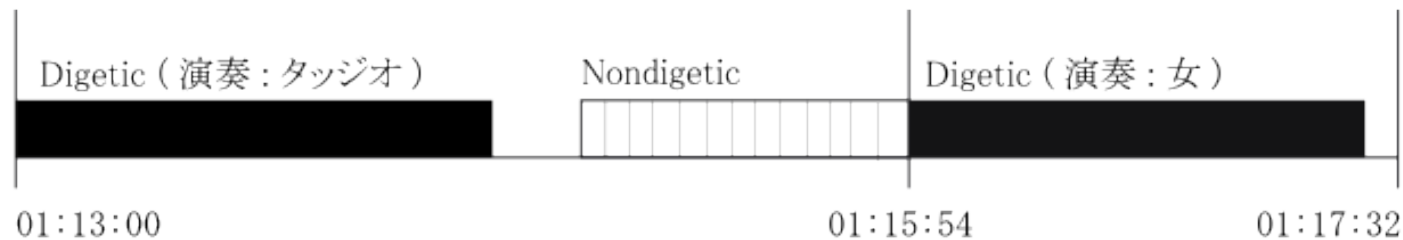
3. 「物語世界の音」 - 「非物語世界の音」の使い分け

映画『ヴェニスに死す』(1971) L.ヴィスコンティ監督



[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 2



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

- 「古代・中世風」、「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

映画『アメリカン・グラフィティ』(1973) G.ルーカス監督 [冒頭部]
使用曲 《ロック・アラウンド・ザ・クロック》ビル・ヘイリー (1954)

※ アメリカ '50年代 の雰囲気

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

- ・ 「登場人物」 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。

強烈な感情表現の例：『サイコ』の「シャワーシーン」 ※以後のサスペンス・ホラーの見本となった音(楽)



ハリウッド映画『サイコ』(1960) A.ヒッチコック監督、B.ハーマン音楽 [00:47:00]～

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

- ・ 「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。



古典的ハリウッド映画『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]～
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。

6. 音楽は人物などの「動作の説明」をする

まとめ

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

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