【講義】

「物語映像において音楽には何ができるのか」

宮城県宮城野高等学校 訪問学習

担当：石井拓洋 (女子美術大学非常勤講師)
ishii05042@venus.joshibi.jp

2015 – 7 -31
@女子美杉並

どんな話をするのか？

下の「古典的ハリウッド映画」に関する基礎的な映画研究の成果に基づいて
そこで指摘されている「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

〔古典的ハリウッド映画とは〕

「連続性（コンティニュイティー）を最大限に目指す映画」

北野圭介（2001）p.61.

※ 配布拙論「アーロン～」p.21参照

「古典的ハリウッド映画」
The Classical Hollywood Cinema

この講義が主に対象とするのは「古典的ハリウッド映画」で聞かれる音楽や、そこで確立した音楽の使用方法。

【 古典的ハリウッド映画 とは？】

・映画研究者 デイヴィッド・ボードウェルらが指摘した20世紀前半に見られるハリウッド映画の様式。
彼らは「スタジオ・システム」に基づいて製作される 当時のハリウッド映画には、
ある特有な「物語映画における語り方」があることを指摘 。 1985年の同名の著作にまとめられた。

・「時空間の連続性」をもった語り方
時空間的に断片的な素材同士を、編集によって、観客がひとつの物語世界として認識しやすくする語り方 (「コンティニュイティ編集」, 「180度システム」) 。

・「物語進行の連続性」をもった語り方
登場人物の心理が原因となり、その結果としてアクションが連鎖していく語り方

(c.f. 配布拙論「アーロン～」 pp.21-23.)



現在の「パラマウント・スタジオ」　@ ロサンゼルス、撮影：T.I.


Paramount Pictures


STOP

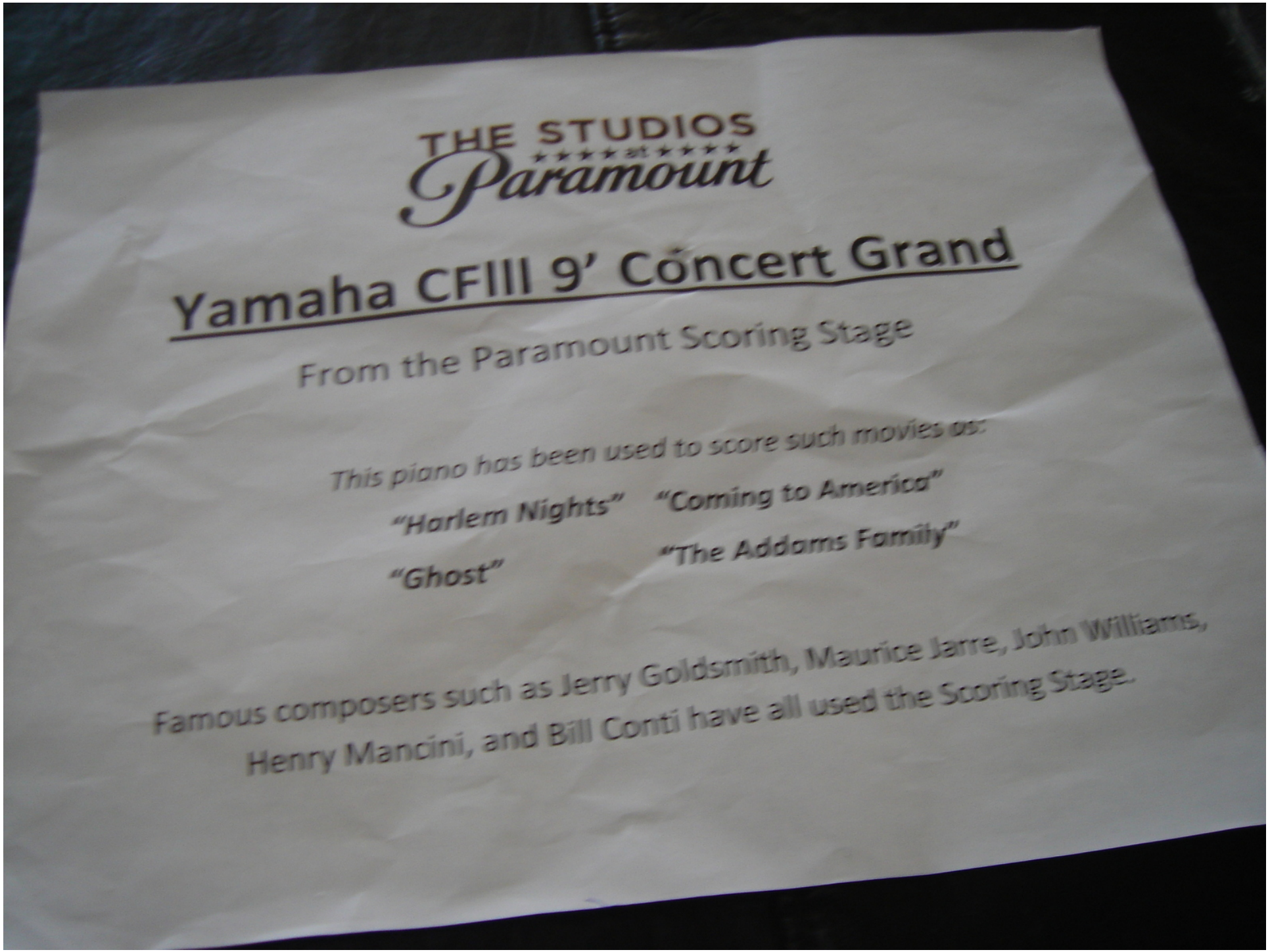

STAGE
27


American Airlines
BUICK
GMC
CÎROC
PERONI
Eventbrite
HORNITOS
LG
UNITED






Paramount


THE STUDIOS
at
Paramount
Yamaha CFIII 9' Concert Grand
From the Paramount Scoring Stage
This piano has been used to score such movies as:
"Harlem Nights"
"Coming to America"
"Ghost"
"The Addams Family"
Famous composers such as Jerry Goldsmith, Maurice Jarre, John Williams,
Henry Mancini, and Bill Conti have all used the Scoring Stage.


ONLY
Melrose Av
5500 W
Paramount Pictures
MELROSE
GATE

「古典的ハリウッド映画」
The Classical Hollywood Cinema

この講義が主に対象とするのは「古典的ハリウッド映画」で聞かれる音楽や、そこで確立した音楽の使用方法。

【 古典的ハリウッド映画 とは？】

・映画研究者 デイヴィッド・ボードウェルらが指摘した20世紀前半に見られるハリウッド映画の様式。
彼らは「スタジオ・システム」に基づいて製作される 当時のハリウッド映画には、
ある特有な「物語映画における語り方」があることを指摘 。 1985年の同名の著作にまとめられた。

・「時空間の連続性」をもった語り方
時空間的に断片的な素材同士を、編集によって、観客がひとつの物語世界として認識しやすくする語り方 (「コンティニュイティ編集」, 「180度システム」) 。

・「物語進行の連続性」をもった語り方
登場人物の心理が原因となり、その結果としてアクションが連鎖していく語り方

(c.f. 配布拙論「アーロン～」 pp.21-23.)

・「時空間の連続性」をもった語り方

・「180度システム」の一例

・ 画面上での登場人物の左右の位置が維持

『嵐の青春』

Fig.15.1



↓

Fig.15.2



↓

Fig.15.3



↓

Fig.15.4
(例外)



↓

Fig.15.5



↓

Fig.15.6



『我等の町』

Fig.16.1



↓

Fig.16.2



↓

Fig.16.3



↓

Fig.16.4



↓

Fig.16.5



↓

Fig.16.6



※「180度システム」の詳細 は以下を参照のこと
ボードウェル&トンプソン (2004=2007) pp.296-298

※ 右図は 拙論「アーロン～」の p.85 より (未配布) 。
ボードウェルの資料とは関係がない。

・「物語進行の連続性」をもった語り方

・「 古典的ハリウッド映画ハリウッド映画の物語を進行させる機能を果たす登場人物の
重要な特徴のひとつは欲望である。〔略〕欲望によって目標が設定されれば、
物語はほとんどその目標を達成する過程を通して展開していく 」

(ボードウェル&トンプソン (2004=2007) p.86.

・ 「古典的物語には対抗勢力、すなわち葛藤を生む敵対者が存在する。
主人公は、自身とは反対の特徴や目標をもつ登場人物と衝突する。
その結果、主人公は目標を達成するために、その状況を変えねばならない」

(同前 p. 87)

・「古典的な物語映画は結末で強い終結性をみせる」

(同前 p.87)

- 「物語進行の連続性」をもった語り方

【欲望因子】　　主人公 A氏 が 何かを望む

↓

【葛藤因子】　　B氏　が　A氏の望みを阻害し、問題が起きる

↓

【解　決】　　必ず問題は解決されてA氏の望みが叶う

※　拙論「アーロン～」の p.82 より (未配布) 。

〔「古典的ハリウッド映画」の音楽では〕

「時空間の連続性」と「 物語進行の連続性」

の効果を高めるために音楽が使用される。

音楽を用いることで 説明、進行度合い、強調、暗示、回想 の効果を高める

※ 配布拙論「アーロン～」p.35 参照;　クラウディア・ゴルブマン pp.82-89;

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。
〈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、制作者はそこに音楽を配置する。

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]



1. 音楽は物語の「連続性」をつくる

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]～ (約2分)

c.f. 配布拙論「アーロン～」pp.21～24; カスリン・カリナク p.81;



1. 音楽は物語の「連続性」をつくる

映画『ニューシネマパラダイス』(1989)　ジュゼッペ・トルナトーレ監督, ヘンリー・マンシーニ音楽 [02:01:10]～ (約2分)

30年もの隔たりのある2つのシーンに対して音楽が「連続性」をつくり出す。

※この例は石井が選択したもの。他の研究者が指摘しているものではない。



1. 音楽は物語の「連続性」をつくる

映画『巴里の屋根の下』(1930)　R.クレール監督　ラウール.モレッティ音楽 [00:03:20]～　(約1分)

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)



1. 音楽は物語の「連続性」をつくる

映画『巴里の屋根の下』(1930)　R.クレール監督　ラウール.モレッティ音楽 [00:12:35]～　(約3分半)

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

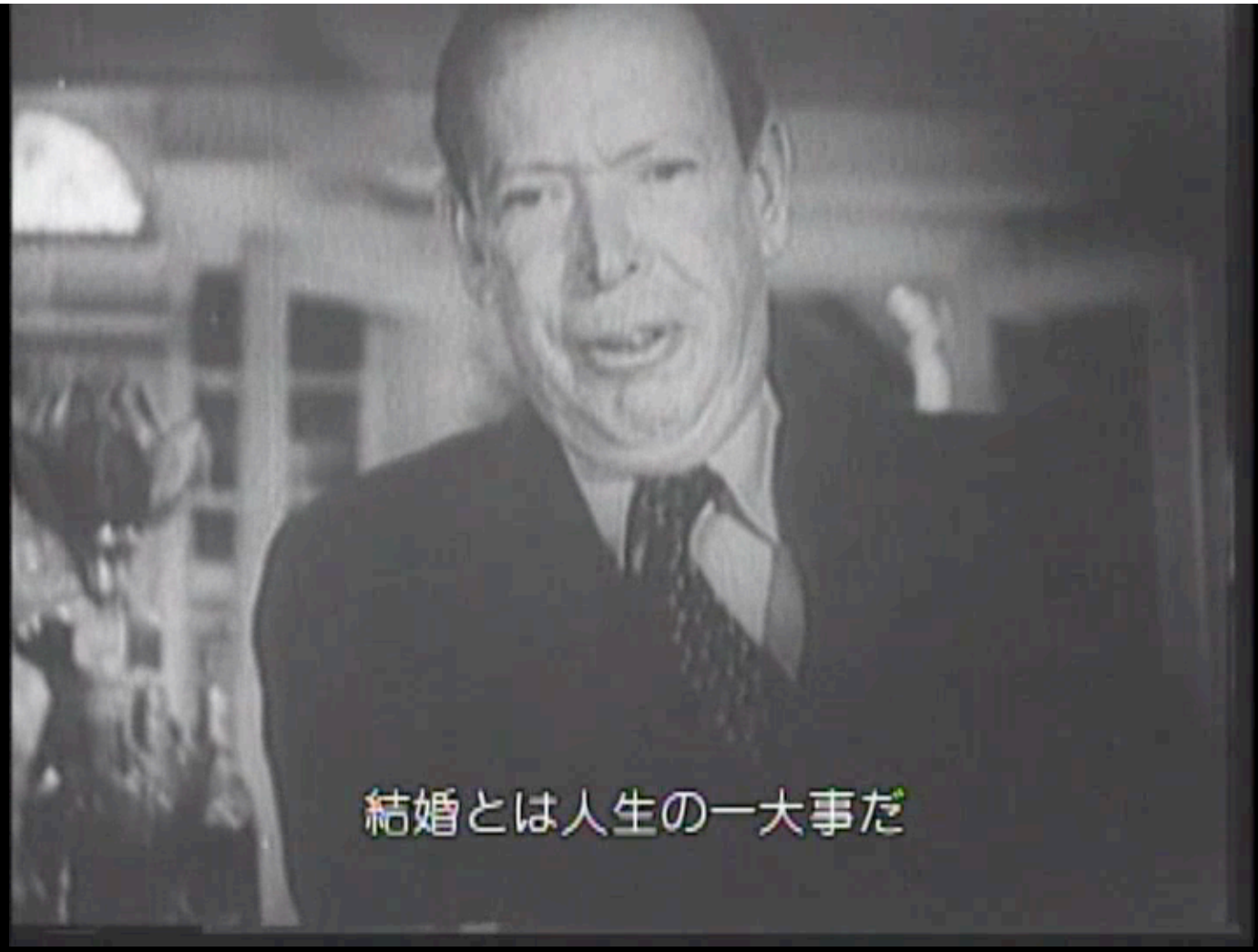
※ この例は石井が選択したもの。他の研究者が指摘しているものではない。

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
- 「はじまり」と「終わり」を示す
  （オープニングテーマ、エンティングテーマ）

c.f. 配布拙論「アーロン～」p. 35;　クラウディア・ゴルブマン pp. 82-89.



2. 音楽は物語上の「区分」を示す

映画『我等の町』(1940)　サム・ウッド監督　アーロン・コープランド音楽 [00:50:30]～　(約2分半)

「回想」シーン と 「ストーリーテラー」 のシーンとの区分

※ この例は石井が選択したもの。他の研究者が指摘しているものではない。

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）

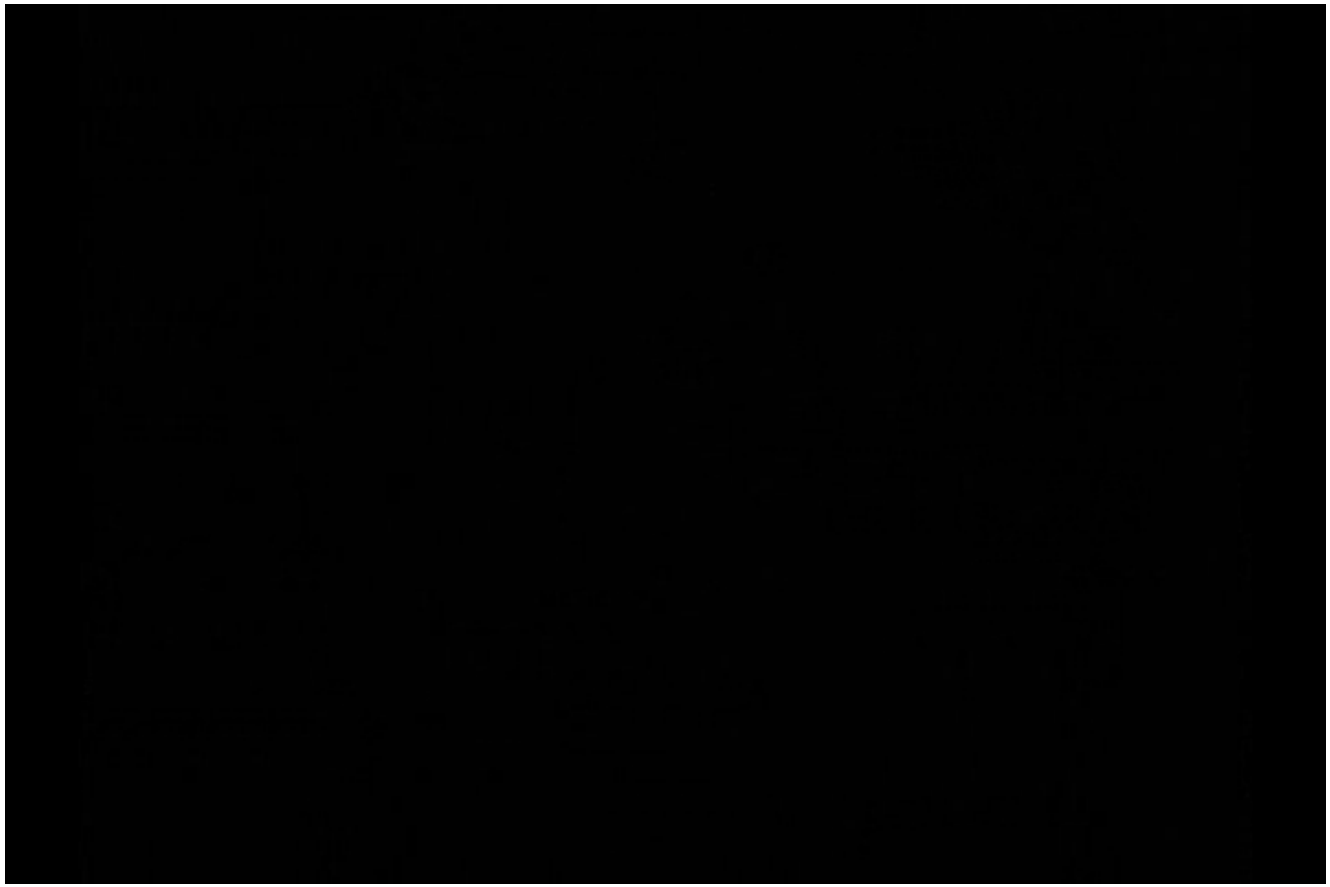
- 「非物語世界の音」（ノンダイジェティック・サウンド　non-diegetic sound）

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）

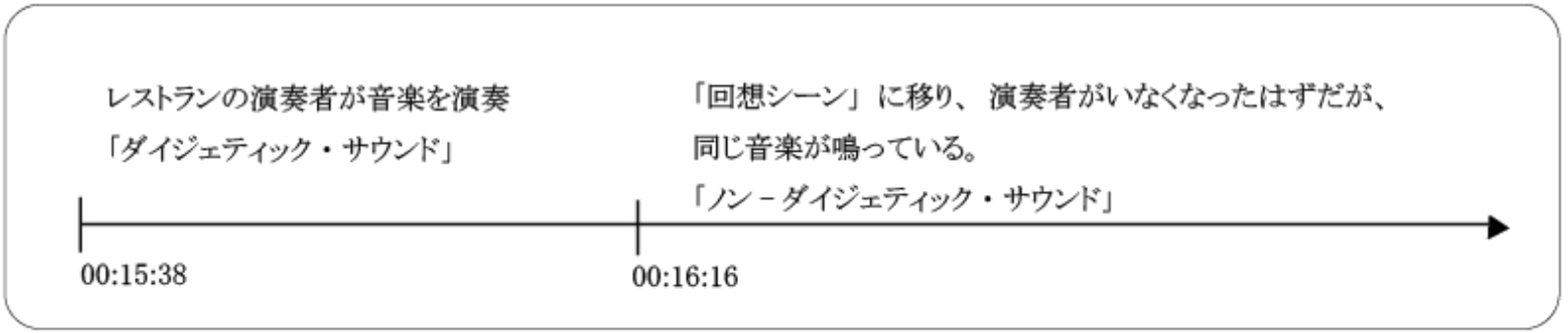
「物語世界の音」-「非物語世界の音」とは？



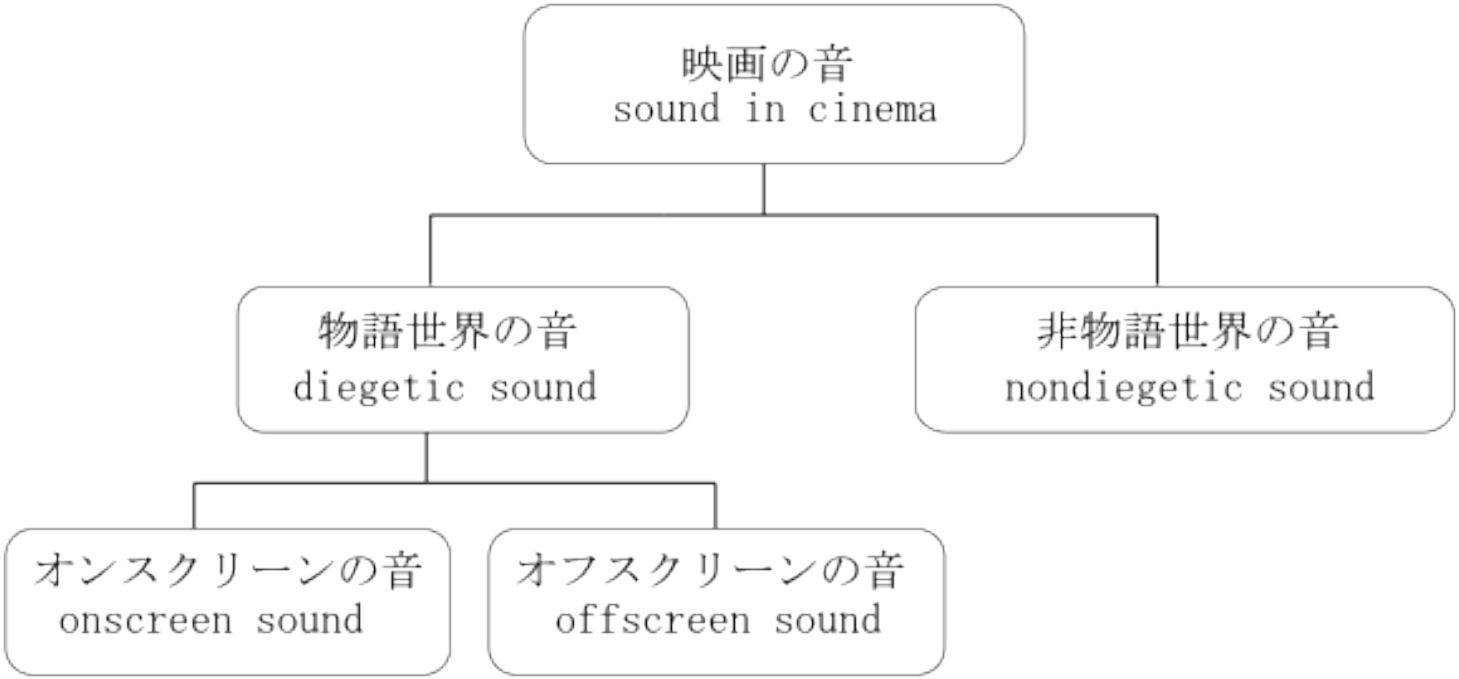
映画『ローラ殺人事件』(1944)

O.プレミンジャー監督
D.ラクシン音楽

[00:15:38] 〜 1分間



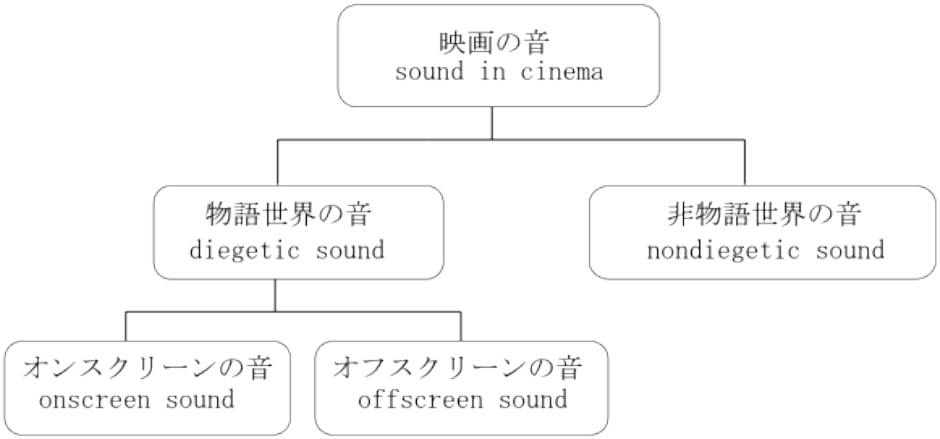
「物語世界の音」-「非物語世界の音」とは？

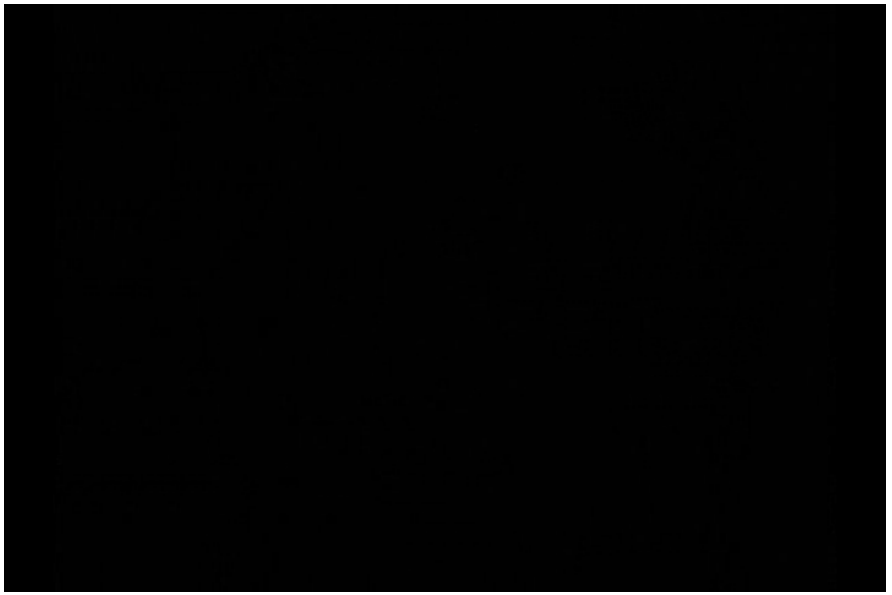


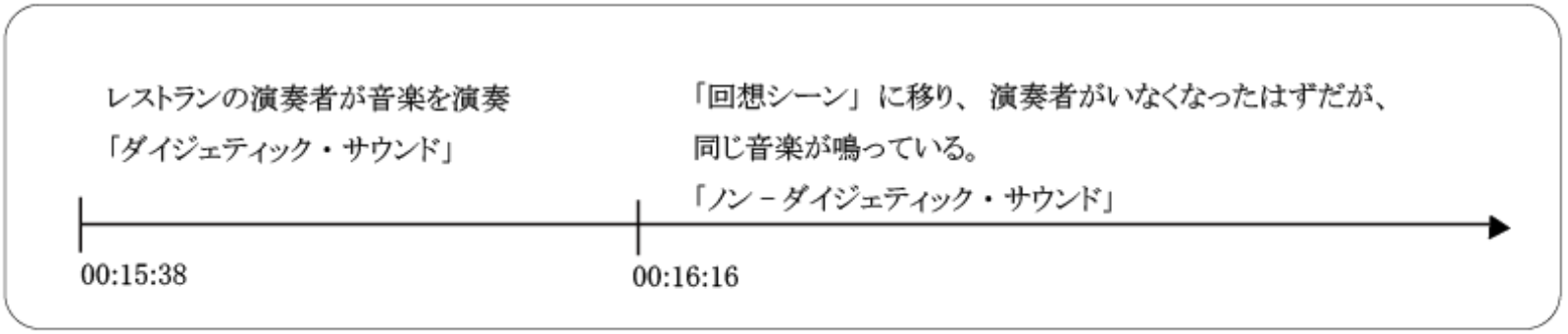
[ボードウェル&トンプソン 2004=2007 : 348-350] を元にまとめた図

c.f. 配布拙論 pp.24-27.

「物語世界の音」-「非物語世界の音」とは？







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

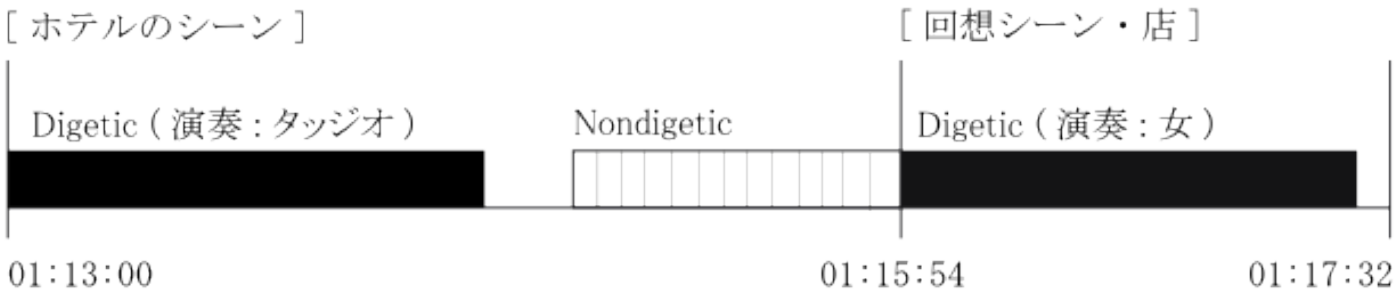
「映画の語りは、物語と非物語の空間上のカテゴリーの境界をあえて曖昧にすることが多い。そうした慣例の操作が、観客を惑わせたり驚かせたりするためや、ユーモアや曖昧さを生み出したりするために行われることがある」

[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





※この例は石井が選択したもの。他の研究者が指摘しているものではない。

「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

※ この例は石井が選択したもの。他の研究者が指摘しているものではない。

「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

※ この例は石井が選択したもの。他の研究者が指摘しているものではない。

「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

※ この例は石井が選択したもの。他の研究者が指摘しているものではない。

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

c.f. 配布拙論「アーロン～」p. 35;　クラウディア・ゴルブマン pp. 82-89.

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

※ この例は石井が選択したもの。他の研究者が指摘しているものではない。

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

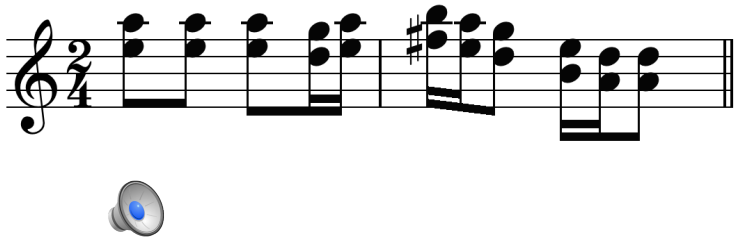
特定の人物・理念・状況などに割当てられて、劇中で繰り返し現れる
比較的短いメロディー。主にオペラで使用される。

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。

c.f. 配布拙論「アーロン～」pp.43-47;　カスリーン・カリナク pp. 103-110.

インディアンのテーマ （コープランドが指摘。命名は石井）



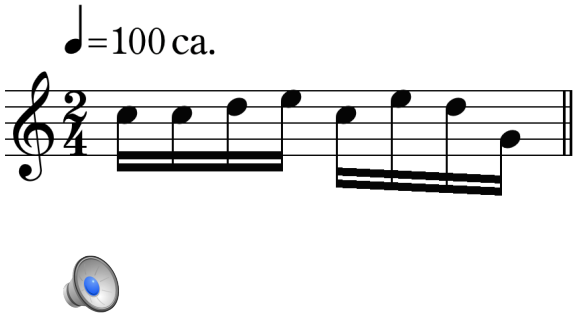


画像：ジョン・フォード(監督） (1939)『モホークの太鼓』 FXBQC-1382. 20世紀フォックスホームエンターテイントジャパン（発売）[DVD]

※ 配布拙論「変転するライトモティーフ」pp.42-43. 参照

主人公のテーマ （コープランドが指摘。命名は石井）





画像：ジョン・フォード(監督） (1939)『モホークの太鼓』 FXBQC-1382. 20世紀フォックスホームエンターテイントジャパン（発売）[DVD]

※ アメリカ独立戦争時を暗示する《Yankee Doodle》の旋律
日本では《アルプス一万尺》で知られる曲

※ 配布拙論「変転するライトモティーフ」pp.42-43. 参照

コープランドにおけるライトモチーフ批判の該当部



映像：ジョン・フォード(監督） (1939)『モホークの太鼓』 FXBQC-1382. 20世紀
フォックスホームエンターテイントジャパン（発売）[DVD]

「機械的に割り当て
られたライトモチーフ」が

「画面の切り替えとともに
ライトモチーフが奏される
ので、あまりに切り替えが
早過ぎて、息をする
ひまもなかった」

[コープランド 1940:144]

画面に映し出される人物毎に奏し分けられる 4つのライトモティーフ の例



5. 音楽は「人物の雰囲気・感情」を示す

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

c.f. 配布拙論「変転するライトモティーフ」。「変転するライトモティーフ」の使用 は石井が明らかにしたこと

〈ネリッタ〉のライトモティーフ



〈アンジェラ〉のライトモティーフ



〈ザビエル神父〉のライトモティーフ



〈修道士フランソワ〉のライトモティーフ



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；　c.f. 配布拙論「変転するライトモティーフ」。

画面に映し出される人物毎に奏し分けられる 4つのライトモティーフ の例



5. 音楽は「人物の雰囲気・感情」を示す

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

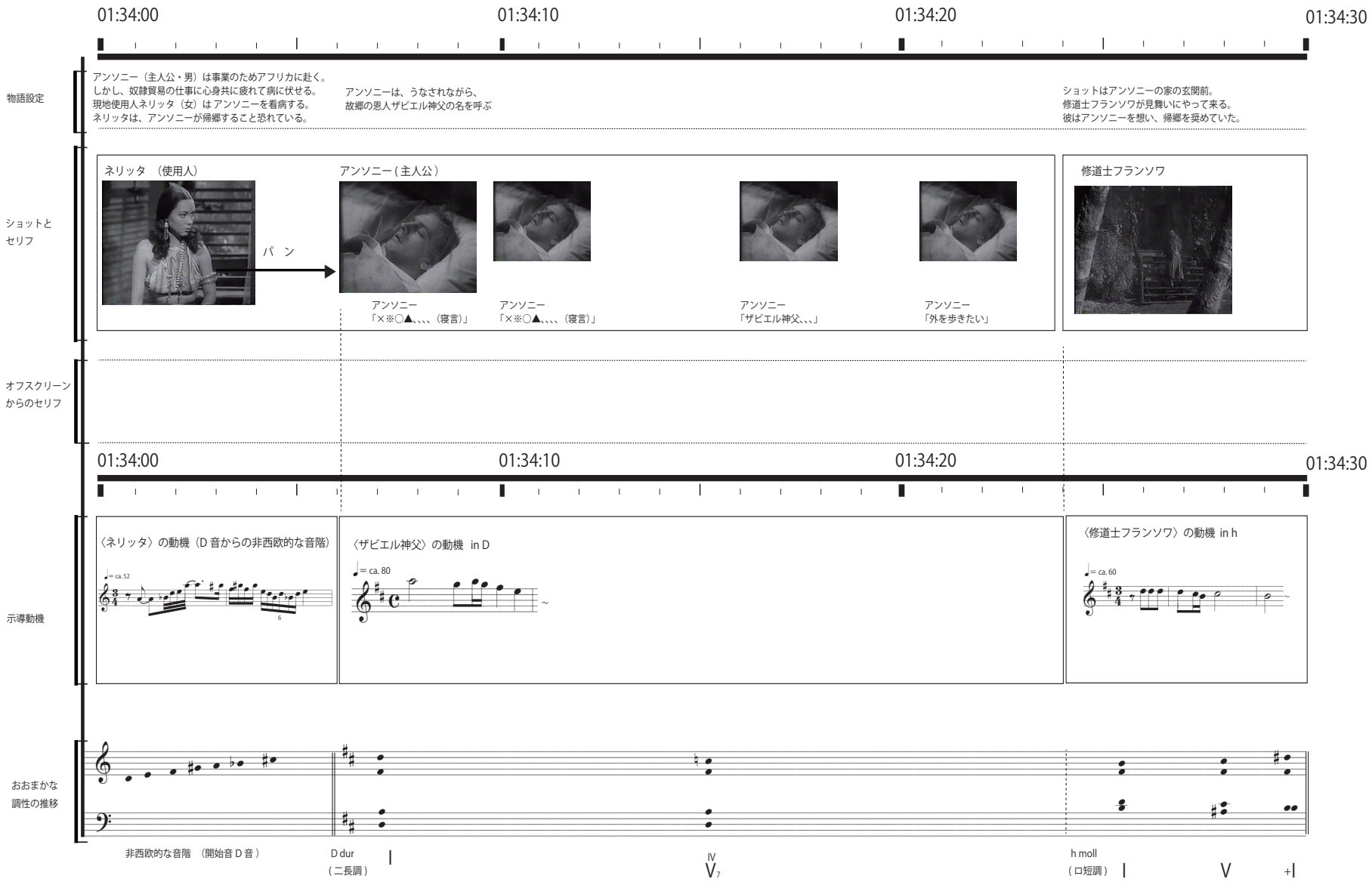
c.f. 配布拙論「変転するライトモティーフ」。「変転するライトモティーフ」の使用 は石井が明らかにしたこと

c.f. 配布拙論「変転するライトモティーフ」より

■ 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）



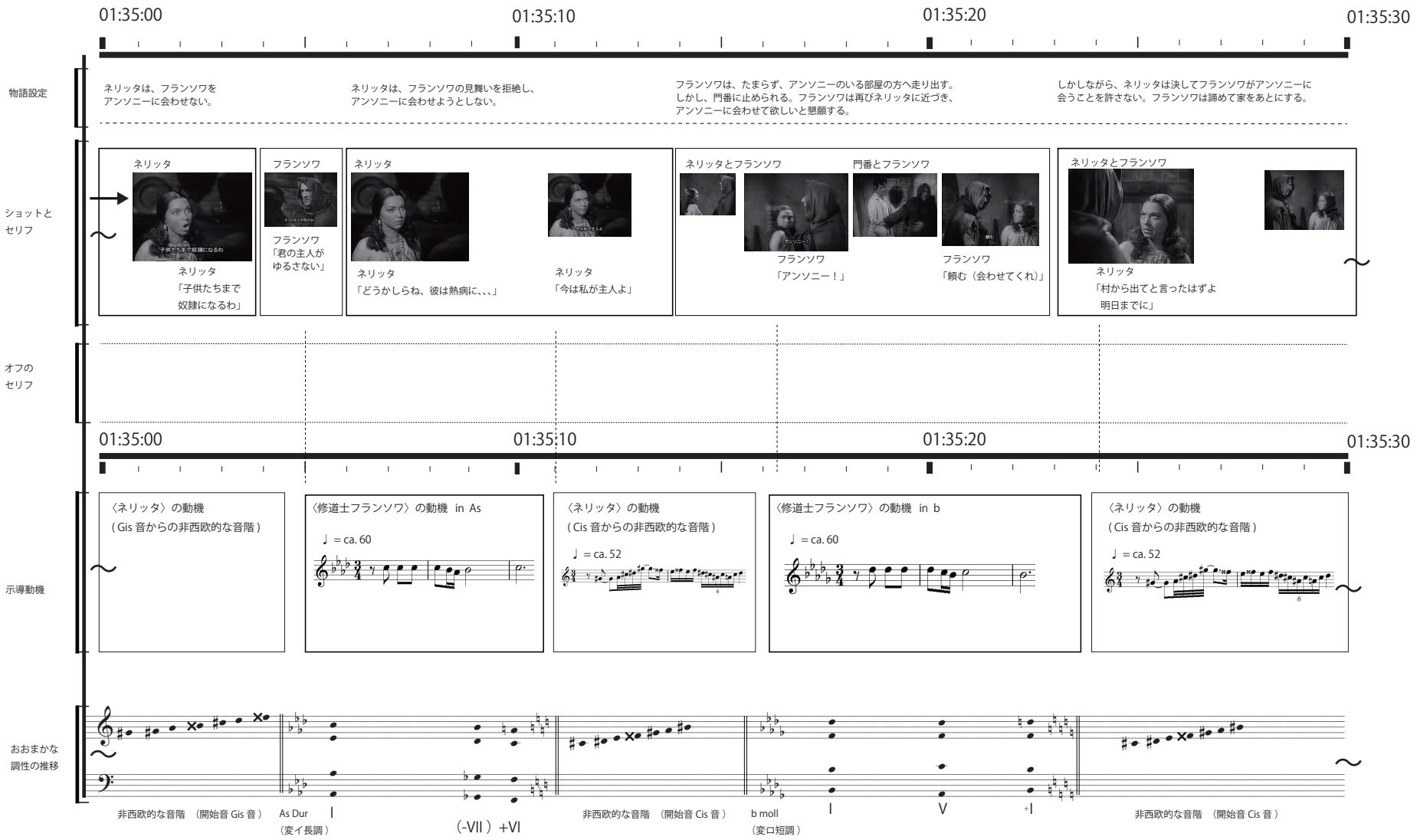
c.f. 配布拙論「変転するライトモティーフ」より

音楽 : エーリッヒ .W. コルンゴルト



c.f. 配布拙論「変転するライトモティーフ」より

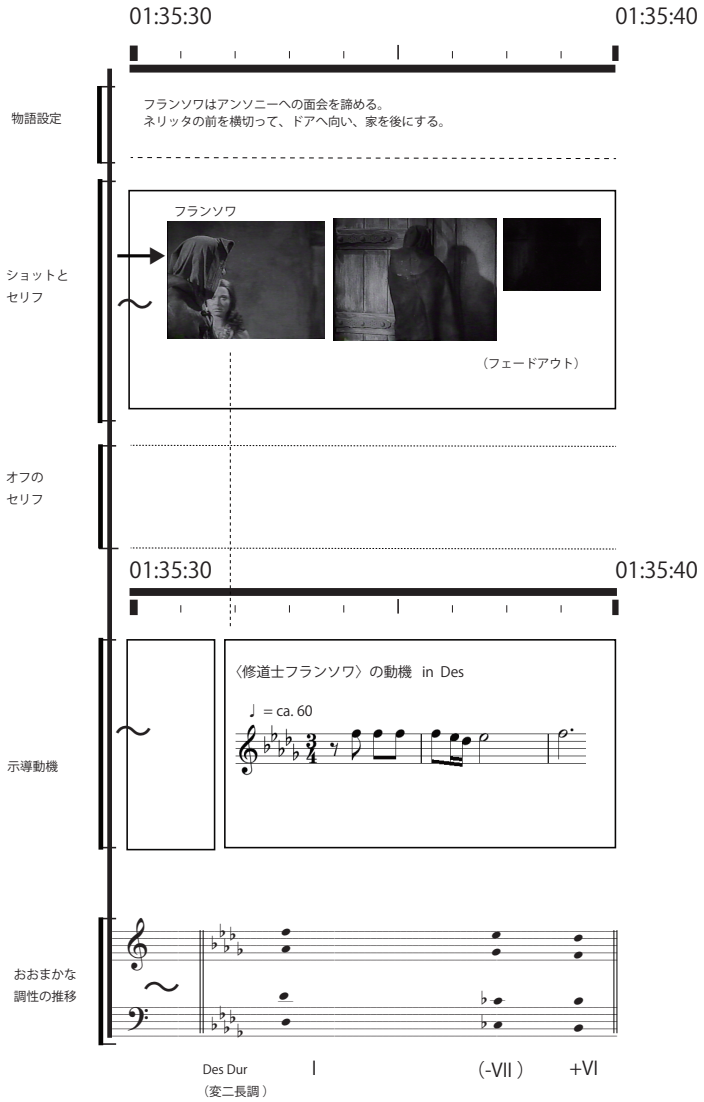
音楽 : エーリッヒ .W. コルンゴルト



c.f. 配布拙論「変転するライトモティーフ」より

『風雲児アドヴァース』 page 4 / 4

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

● 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

※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。

c.f. カスリーン・カリナク pp.85-86.

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。
〈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、制作者はそこに音楽を配置する。



音楽の機能が複合的に使用されている近年の一例

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

※この例は石井が選択したもの。他の研究者が指摘しているものではない。

以 上

参考文献など

- 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。

- 北野圭介 (2001)『ハリウッド100年史講義：夢の工場から夢の王国へ』平凡社新書。

- 石井拓洋 (2012)「アーロン・コープランドの映画音楽『我等の町』の音楽語法における古典的ハリウッド映画期の典型との〈差異〉の両と質の存在検証」(修士論文、東京学芸大学)。

- 石井拓洋 (2012)「変転するライトモティーフ」『音楽文化学論集』第3号 (東京藝術大学大学院音楽研究科音楽文化学領域)。