

## 【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.joshiu.ac.jp

2016

# 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)

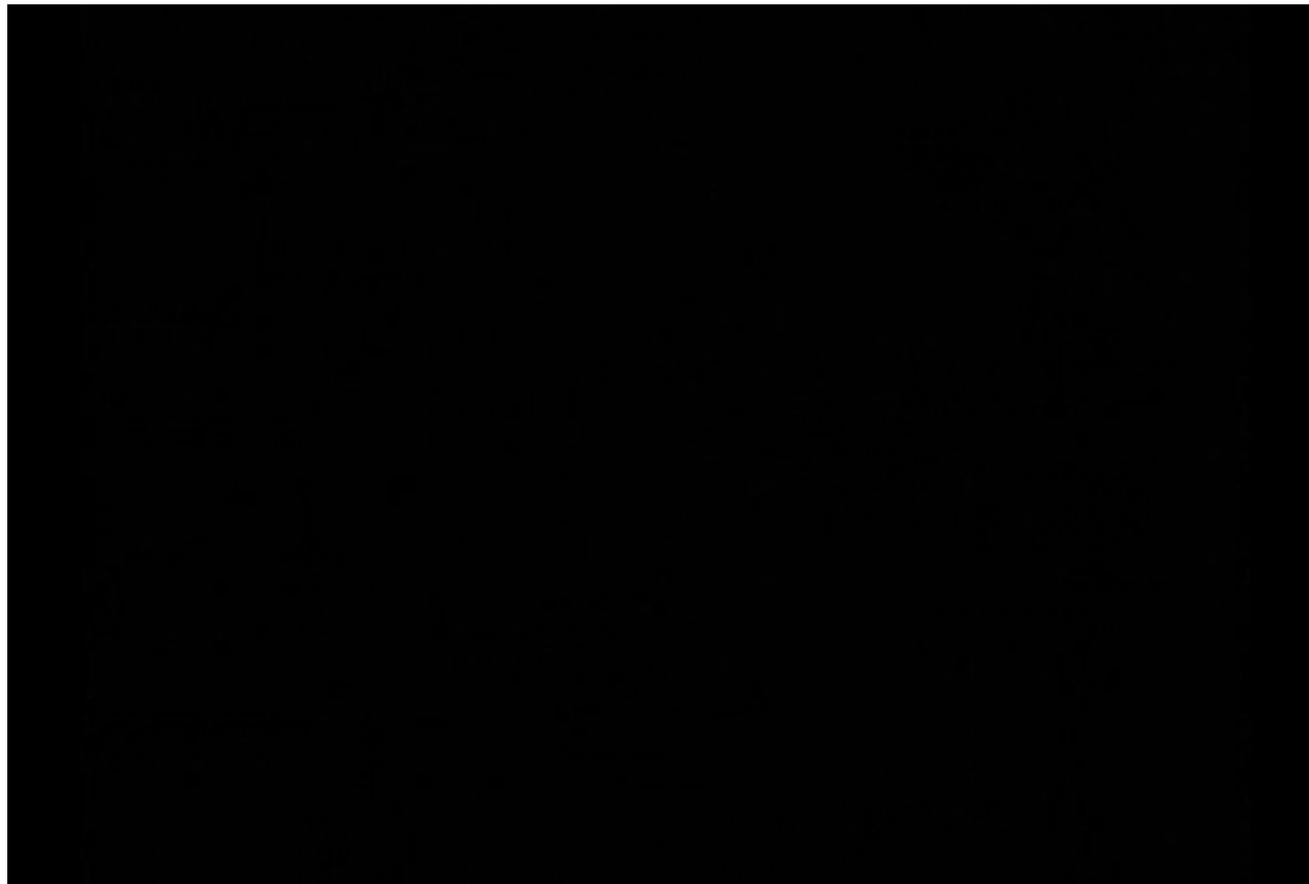
### 3. 「物語世界の音」-「非物語世界の音」の使い分けで音楽で物語を語る事が出来る

- 「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

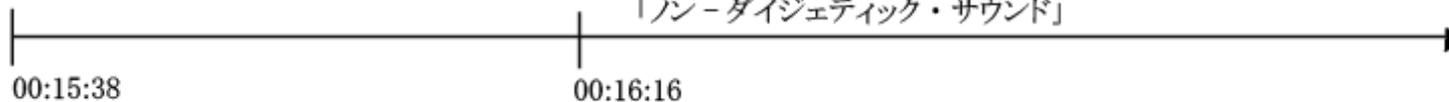
D.ラクシン音楽

[00:15:38] ~ 1分間

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」

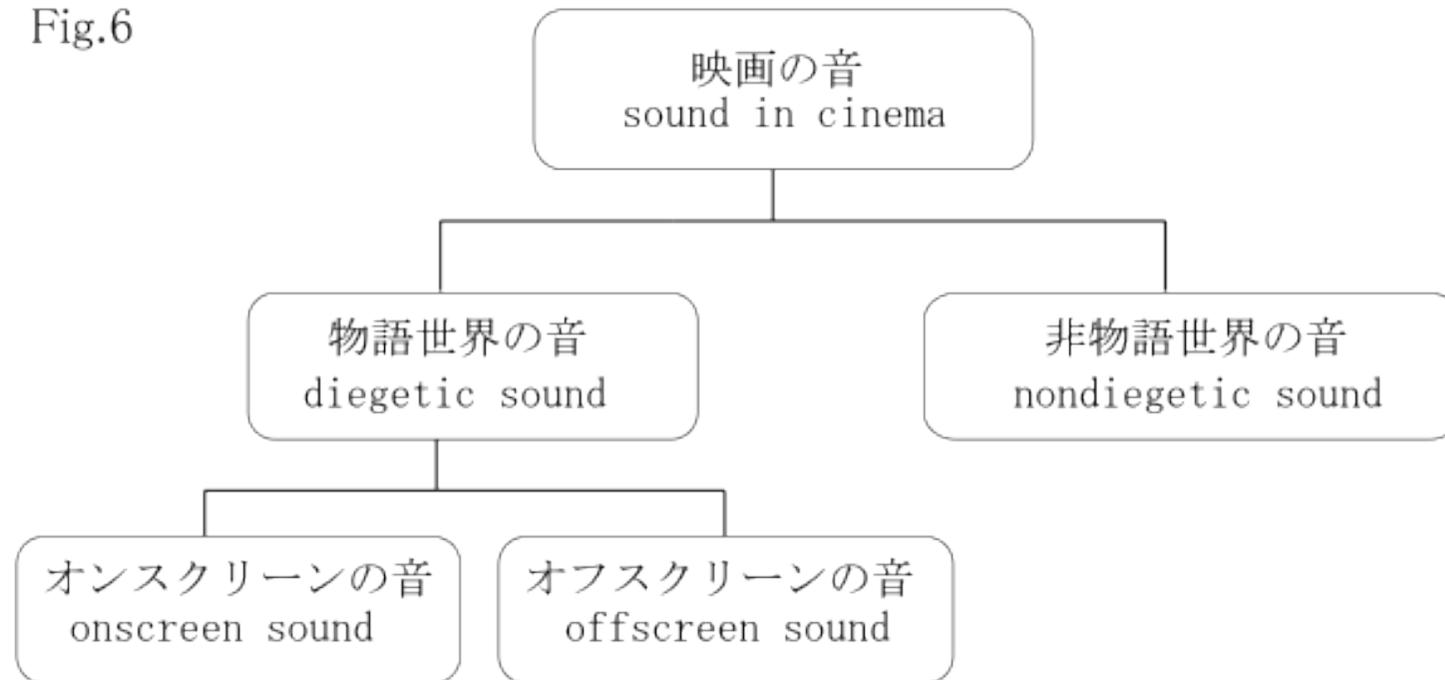
「回想シーン」に移り、演奏者がいなくなったはずだが、  
同じ音楽が鳴っている。

「ノン-ダイジェティブ・サウンド」



# 「物語世界の音」-「非物語世界の音」とは？

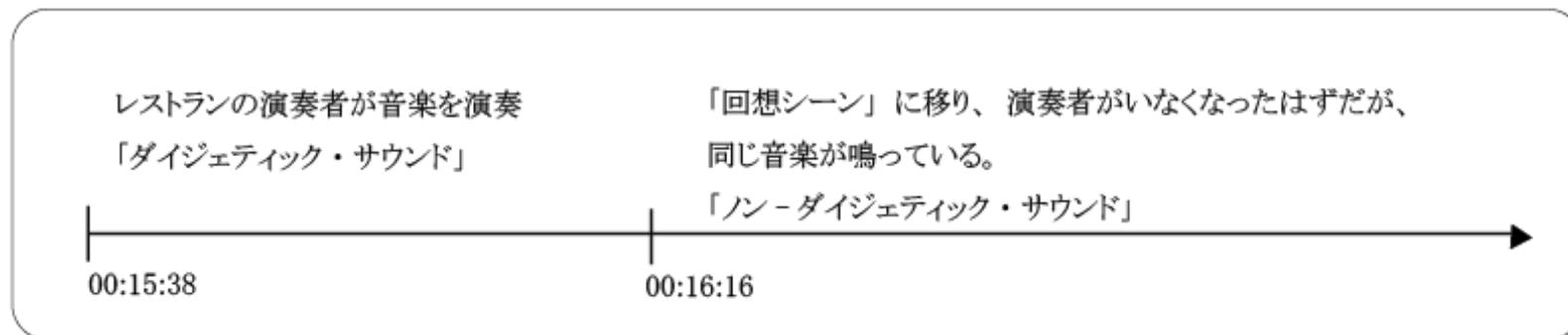
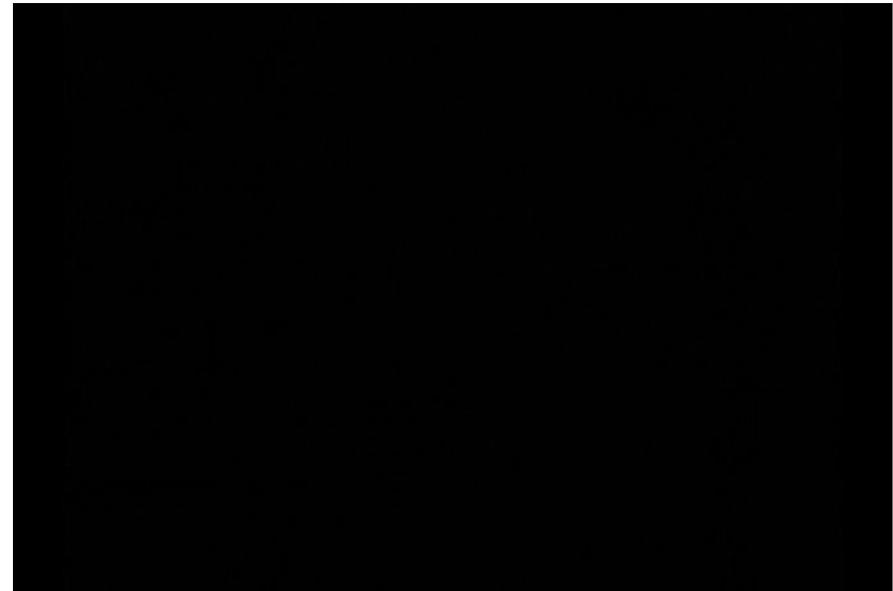
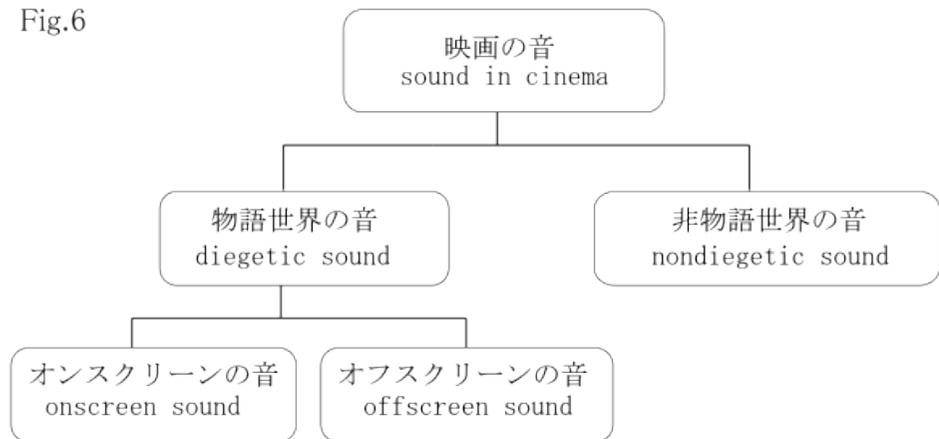
Fig.6



[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

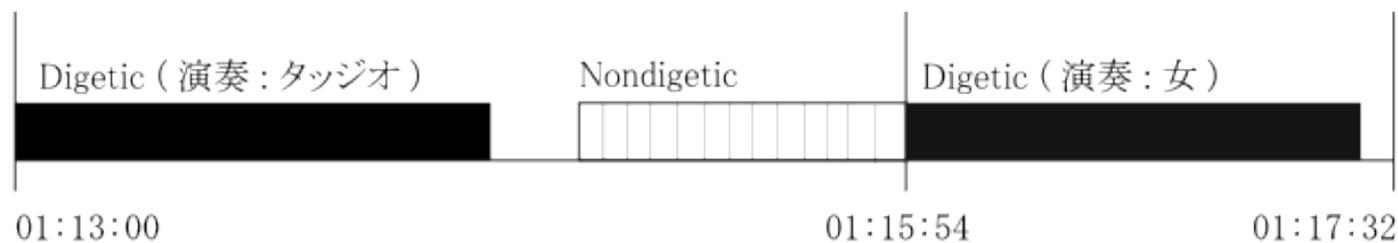
エリーゼのためには 誰が弾いているのか：不安定な心理

映画『ヴェニスに死す』(1971) L.ヴィスコンティ監督 4分30秒



[ 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

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。

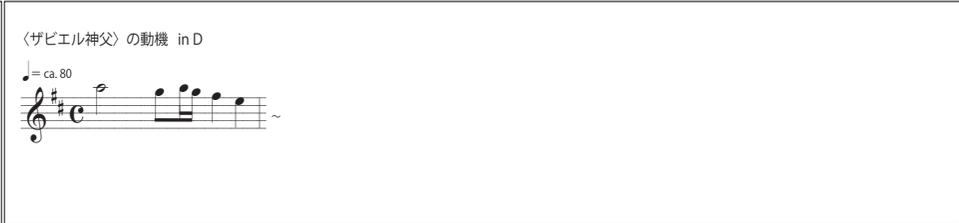
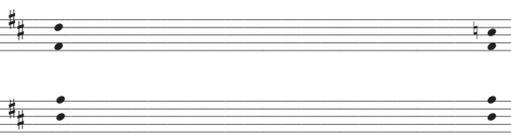
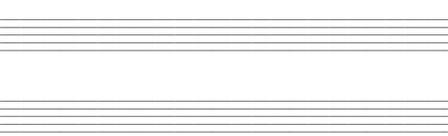
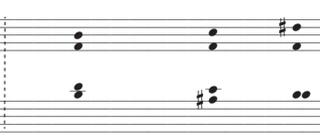
ドイツロマン派の作曲家R.ヴァーグナーが自身の楽劇において使用したことで広く知られる。

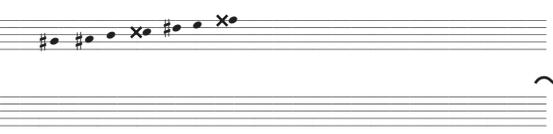
## 5. 音楽は「人物の雰囲気・感情」を示す

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          | <p>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。</p>                             |  | <p>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</p>   |  |   |
| ショットとセリフ      | <p>ネリッタ (使用人)</p>   | <p>アンソニー (主人公)</p>  <p>アンソニー<br/>「x※○▲,,,, (寝言)」</p>  <p>アンソニー<br/>「x※○▲,,,, (寝言)」</p> | <p>アンソニー</p>  <p>アンソニー<br/>「ザビエル神父、...」</p>         | <p>アンソニー</p>  <p>アンソニー<br/>「外を歩きたい」</p> | <p>修道士フランソワ</p>  |
| オフスクリーンからのセリフ |  |  |  |  |   |
| 示導動機          | <p>&lt;ネリッタ&gt;の動機 (D音からの非西欧的な音階)</p>  <p>♩ = ca. 52</p> | <p>&lt;ザビエル神父&gt;の動機 in D</p>  <p>♩ = ca. 80</p>  | <p>&lt;修道士フランソワ&gt;の動機 in h</p>  <p>♩ = ca. 60</p> |  |   |
| おおまかな調性の推移    | <p>非西欧的な音階 (開始音 D 音)</p>                                | <p>D dur (二長調)</p>   | <p>IV V<sub>7</sub></p>                           | <p>h moll (口短調)</p>                   | <p>V + </p>    |

|            |   |   |   |  |  |
|------------|---|---|---|--|--|
|            | 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  |  |  |
|            |   |   | 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   | <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<br/>「アンジェラ...」</p>  <p>アンソニー<br/>「アンジェラ...」</p> | <p>ネリッタとフランソワ</p>  <p>ネリッタ<br/>「あなたを 悩んでいるわ」</p> <p>ネリッタ<br/>「来るな」と言っている</p> | <p>修道士フランソワ</p>  <p>修道士フランソワ<br/>「彼を救いたい」</p>           | <p>ネリッタ</p>  <p>ネリッタ<br/>「(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> |
| オフのセリフ     | 門番<br>「何の用だ」  | 門番<br>「ダメだ来るな」  |   |  |  |
|            | 修道士フランソワ<br>「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       | <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)   H Dur (口長調)   (-VII)   As Dur (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する。  |   | 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。   |   | 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あとにする。  |  |
| ショットとセリフ   | ネリッタ<br><br>ネリッタ<br>「子供たちまで奴隷になるわ」   | フランソワ<br><br>フランソワ<br>「君の主人がゆるさない」      | ネリッタ<br><br>ネリッタ<br>「どうかしらね、彼は熱病に、、、」               | ネリッタ<br><br>ネリッタ<br>「今は私が主人よ」           | ネリッタとフランソワ<br><br>フランソワ<br>「アンソニー！」                | 門番とフランソワ<br><br>フランソワ<br>「頼む (会わせてくれ)」 | ネリッタとフランソワ<br><br>ネリッタ<br>「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<br>(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<br>♩ = ca. 60<br> | 〈ネリッタ〉の動機<br>(Cis 音からの非西欧的な音階)<br>♩ = ca. 52<br> | 〈修道士フランソワ〉の動機 in b<br>♩ = ca. 60<br> | 〈ネリッタ〉の動機<br>(Cis 音からの非西欧的な音階)<br>♩ = ca. 52<br> |   |  |  |
| おおまかな調性の推移 |  <p>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 (変ロ短調)   V   +I   非西欧的な音階 (開始音 Cis 音)</p> |  |  |   |   |   |  |  |

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