



Title	劇場用映画における背景音楽の理論的配置と作曲法
Author(s)	栗山, 和樹
Citation	大阪大学, 2016, 博士論文
Version Type	
URL	https://hdl.handle.net/11094/55696
rights	
Note	やむを得ない事由があると学位審査研究科が承認したため、全文に代えてその内容の要約を公開しています。全文のご利用をご希望の場合は、 〈a href="https://www.library.osaka-u.ac.jp/thesis/#closed"〉 大阪大学の博士論文について 〈/a〉 をご参照ください。

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

論文内容の要旨

氏名 (栗山 和樹)

論文題名 劇場用映画における背景音楽の理論的配置と作曲法

論文内容の要旨

映画はシナリオを時系列に展開し、観客の心理状況を意図通り誘導する時間芸術である。背景音楽は撮影、照明、美術など数多いスタッフの単なる1セクションに過ぎないが、心理誘導には大きな役割を果たす。劇場用映画作品において、各背景音楽をどのように配置、構成するかは観客の心理誘導をする上で重要なファクタとなる。そこで、各背景音楽が果たすべく役割、「なぜ、そこにその音楽が必要なのか」という「目的」に焦点を当て、考察。「目的」を類型化する。その後、類型化された各「目的」を、どのように具現化しているか、どのような作曲技法が使われているかを、実作品一作を冒頭から終了まで通して分析、考察し、「背景音楽の目的」と「作曲技法」の関係性をたぐり、分析から得られた考察を「音楽的技法」「スポッティング技法」の2つの側面から論じた。

第3章、映画「デーヴ」の音楽的分析によって、和声的な技法における多くの特徴を見いだすことができた。「デーヴ」で使用している和声法は近年ハリウッド映画で多用されている数々の20世紀特有である和声技法が見受けられた。三和音主義、三度循環の和声、旋法的和声、遠隔調の使用、四度堆積和音、合成和音(ハイブリッド和音)、ダイアトニック・モーション、モーダルインターチェンジなど、それら語法を使用した和声様式はアメリカの民族、風土、風合いを醸し出している。これらと和声語法は20世紀に活躍した作曲家アラン・コーブランドをはじめ、アメリカで活躍した作曲家達に共通する和声語法で、アメリカの音楽大学を中心に理論的に集約され、現在でもなお、多くのアメリカ人作曲家がその語法を学んでいる。それにはジュリアード音楽院の教授であったヴィンセント・パーシケッティ氏の名著「20世紀の和声法 Twentieth-Century Harmony」の存在がその普及に大きく寄与し、アメリカ全土にのみならず、世界的に広まった。この論文ではこのパーシケッティ教授の理論に添って、20世紀和声法の理論を述べる。数多くある理論の中でもペダルトーン、オスティナート、反復進行は映画音楽作法の代表的な和声技法として使われている。背景音楽作曲で重要な和声的要素として、終止和音、三度近親調、クリシェ和音使用、フォーブルドン、内外声における非和声音による偶成的経過和音、推移部における調の設計などが揚げられる。映画背景音楽にとって、調性、和声的終止感、映像に付随する際に非常に重要な要素となり、和声進行、とりわけ、低音位の移動は極めて重要で、保続低音の使用による和声機能を強調する部分と、ダイアトニカリーにパラレル・モーションする水平移動や、ドミナント・モーションがおこす低音位の落差から来る心理的動揺を適切に上手く配分、配置設計、構成する事の重要性を分析から読みとり、論じている。また時系列で変化していく登場人物の心理状態を表現したり、その登場人物の心理状態の変化を見た観客の心理を間接的に誘導したりするには、調性の推移が非常に重要であることを分析から学んだ。その重要なファクタともいべき調性の推移については、調性の構造を、和声進行設計を拡大したものと解釈し、ある一定調にとどまらず、きわめてあいまい、かつ微妙な調性感を作り出し、不明確な調性を、滑らかに推移して行く妙が、背景音楽にとって重要な技法となりえることを論じた。20世紀の和声技法はアメリカの様式感を表すだけでなく、近年のメリウッド映画の映像の細かいカットの動きにも追従しうる、現代の映画作法に相応しい技法でもある。純粋な三和音を主体にした和声進行は、転調に大きな自由度を与え、遠隔調への転調を可能とし、俊敏な機動力ある制動を可能にし、ミュージック・キューへの対応を可能にする、また様々な和声様式、旋法の使用は付随する作品の世界観を表現する為の有効な技法で、旋法特徴音を使用した和音による偶成和音は和声リズムを作り出し、映像が持つ潜在的なリズムとシンクロ、逆にポリリズム化することにより、巧妙且つ、自然なテンポ感を作り出す。その他、様々な和声的アイデアを利用した作曲技法は映画音楽作曲に重要な要素となりえることが、今回の分析、検証で明らかになった。

人は和音交換点や、和音機能の進行時に感情的位相の落差を感じ、神経を刺激される。もしくは非和声音による音色の変化により、和音機能の変容を感じた際にも神経が刺激され、脳へのパルスを作り出す。このパルスがリズムとなる、このリズムは「和声リズム」と呼ばれる。第4章では「和声論」と「リズム論」をわけて各論的に述べたが、

本来は相互に依存し、独立しえない事象である。背景音楽において、和声リズムは単なるテンポ感を出すだけでなく、映像の潜在的なリズムと相まって、①同じリズム、同じテンポでシンクロする、または②ポリリズムと呼ばれる整数倍上にある異種リズム体系と融合する、または③意図的な「ずれ」を生じさせ、心理的不安定感を生ませ、観客の潜在的な感情を刺激していく。またはこれら3つのパターンを巧みに組み合わせていくことが、背景音楽におけるリズムの妙である。戦闘、カーチェイスなど、複数のこれらパターンによる盛り上げが、時系列に緊張、弛緩を制御し、頂点を築く。これが背景音楽の醍醐味となる。「和声リズム」が観客の心理を振り回す、最大のツールとなる。

和声技法を語るにあたって機能性を切り離して考えることはできない。西洋音楽史における、この約400年、機能的和声が首座を得るようになってからは、音楽自体が和声の機能的組織付けによって、強く支配されてきた。それに対して、それ以前の16世紀の音楽を見ると、リズムは散文的で拍子感が弱く、それは非機能的、非調性的和声構造であるが故と言える。古典派ではすでに、ハイドンの交響曲展開部に機能的和声感覚からの脱却を試みる兆候がみられ、その後、ワーグナーの絶え間ないクロマティックな変位音と転調の連用により、機能性から開放され、真に散文的なリズムを得る事となる。ドビュッシーは非機能的な和声結合により、今までに聞いた事がない自由で美しい、拍節から開放された散文的なリズムの世界を人類に提示してくれた。しかし、それは16世紀の作品群の世界観にどこか通じ、時空を飛び越え、戻ってしまったように思う。つまり、機能的和声という大きなファッションを時代と共に変遷して、大きく一廻りしたかのごとくみえる。このように機能性は長年にわたって多くの巨匠たちの機能支配からの脱却とリズムの自由化の歴史であった。調性崩壊後、和声の束縛から開放された自由主義社会となったが、崩壊した共産主義社会のごとく、自由が故の大きな問題を呈した。「不協和音の解放」が意味するところは、不協和音自体が独立性を持ち、もはや解決の必要がない独立した存在になり得るという事である。つまり、不協和音はもう「目標としての協和音」に依存したり、協和音に基づいて正当化したりする必要から開放されたと言える、が一方、機能性に支配された音楽の弊害であった、「不協和音が解決を目指して進む前進力」は確かに、一貫性を保証する力でもあった。したがって、解放された不協和音の自立性は一種の欠陥となり、それを補う方法論が必要となった。この論文は人類が経た和声の変遷のなかで、たどり着いた20世紀の和声法について、その理論の論じる上で歴史の変遷への考察は非常に意味深い事が認識できた。

「何のために音楽をいれるか？」という音楽の目的が正しければ、理論的に音楽を配置できるという「音楽目的論」を展開し、更に、時系列に変化する事項に関しての配慮が必要となる。背景音楽はミュージック・キューや転調など時系列に変化する事象へ呼応して、調移動、和声的進行、和声リズム、低音位の移動を設計して観客の心理誘導をする。ドミナント構造に代表される音楽威勢移動による音楽エネルギーの変化が、低音位の移動によって生じ、登場人物の心理変化を表現し、観客に俯瞰でその様子を感じとらせ、観客の心理を間接的に誘導する。または直接的に観客の心理を誘導する。音楽のエネルギーの位相操作はペダルポイント（保続音）や、オスティナート（反復法）、反復進行（和声進行）で安定状態にいたり、不安定にしたり、強調したりすることが考えられる。

観客は、つねに映画に確実性を求めている。時系列に展開するストーリーを理解するには、記憶の構造が重要で、常に、脳の一部に物語の要素を記憶、物語を構造的にとらえ、感情の刺激をもって映画に追従していく。その作業に、音楽は記憶の連鎖をライトモチーフや和声様式などで支援、構造的な理解を音楽による区分法で明確にし、感情を和声的位相落差で刺激する。また、映画鑑賞に集中するために、他の現実空間のストレスを持ち込まないように、映画館を快適な空間とするために、音響的なベースをもちあげ、観客をストーリーの中へ引き込ませるのである。

本論文は、映画音楽を作ってきた作曲家が、映画背景音楽を理論面から追求した成果であって、映画音楽を作曲するためのマニュアルを書いたわけではない。映画音楽の有り得べき姿とは理論的に、導き出すことができるであろうか？有り得べき姿は作曲家によってそれぞれであろう。それ故に、こうした問いを追求した論文は全くない。

はたして、そうか？そうではないと、論者は思い、そのことを理論だけで解明しようと試みた。

解明が成功したかどうかは、読み手の判断を俟ちたい。成功であれば、それは論者にとって幸いである。成功でなければ、そして、その失敗の理由が論理によって明らかになったとき、有り得べき姿は作曲家それぞれがはじめて証明することになる。だが論者は、その時でも、映画音楽の有り得べき姿は、どんな条件下で明らかになり、どんな条件下で、作曲家それぞれであるといえるか、そのことを本論文は映画音楽の研究史上はじめて明確に指し示すであろうと信じている。

論文審査の結果の要旨及び担当者

氏 名 (栗 山 和 樹)				
	(職)			氏 名
論文審査担当者	主 査	大阪大学	准教授	三宅 祥雄
	副 査	大阪大学	教授	永田 靖
	副 査	大阪大学	教授	伊東 信宏
	副 査	大阪大学	名誉教授	上倉 庸敬
論文審査の結果の要旨				
以下、本文別紙				

論文内容の要旨及び論文審査の結果の要旨

論文題目： 劇場用映画における背景音楽の理論的配置と作曲法

学位申請者 栗山 和樹

論文審査担当者

主査 大阪大学准教授 三宅 祥雄

副査 大阪大学教授 永田 靖

副査 大阪大学教授 伊東 信宏

副査 大阪大学名誉教授 上倉 庸敬

【論文内容の要旨】

映画の背景音楽（BGM）は、場面の雰囲気や強調したり作中人物の心理を表現する等、物語の展開にとって重要な役割を担う。各々の映画作品にふさわしい背景音楽は、それが占める特定時間区分と冒頭から終了までの持続時間全体とをたえず相互に参照しつつ製作されねばならない。これは膨大な時間と労力を要する作業である。しかし経験を重ねると、作業時間はある程度まで短縮される。部分／全体を往還するプロセスを簡略化できる法則性が、背景音楽の作曲作業に内在するからではないか。そして製作法則が成立する条件を確定できるなら、劇場用映画という特定の聴取形式にしたがう音楽作品の受容についても基本的な枠組みが決定されることになるのではないか。背景音楽の配置と作曲法の理論的解明を通じて、映画音楽を論じるための客観的かつ普遍的なグラウンドを確立すること。これが本論文の狙いであり、その射程内に期待しうる成果である。論文の体裁はA4判、全183頁、うち本文は175頁。およそ140,000字で、400字詰め原稿用紙に換算すれば約350枚。参考文献と楽譜一覧が2頁、タイミングシートなど図表が10図。以下、章立てにしたがって要約する。

緒論は、まず研究の動機を明らかにして映画の背景音楽を論じると述べ、ついで映画作品が一個の全体であり、映画音楽の中心は旋律と和声であるという前提を語る。この前提に基づき具体的に作品を分析し、その結論を和声論およびスポットティング技法（背景音楽配置法）に即して理論化するという、本論文の道筋を告げる。

第1章（映画音楽の基礎用語に関する本論文の定義）は、三種類の映画音楽を分類した後、本論文の主題である背景音楽がどのように作られていくかを製作現場の実情にそって説明するとともに、重要な技術用語を同じく現場の使用法に基づいて定義する。次いで背景音楽の基本6要素（5W1H）のうち「目的」に相当するものがクローズアップされたうえで、その機能が「時間変化にしたがう演出」「映画の意図を明確にする説明」「心理的なものの表現」に分類され、さらに下位の15項目に分かたれて一覧表にまとめられる。

第2章（作品分析 映画『デーヴ』の考察）では、I・ライトマンの監督作品『デーヴ』（Ivan Reitman, *Dave*, 1993）におけるすべての背景音楽が全編を通して精密に分析される。音楽担当はJ・N・ハワード（James Newton Howard, 1951-）である。譜例に即し小節ごとに順を追って旋法・和音・和声進行が考察される一方、映像やストーリーとの関連において各背景音楽の目的（台詞の劇化、状況設定、心理表現等）が細部に至るまで明らかにされる。

第3章（背景音楽作曲技法）は、前章の作品分析を承け、背景音楽の目的を実現するためにどのような音楽技法が有効であるかを考察する。それは20世紀米国の作曲家たちが好んで用いた和声法と旋法であり、調性への配慮、なかんづくその滑らかな推移の活用である。加えて、特定の和声にもとづく終止感とリズムは作中人物の心理表現および観客の心理誘導にきわめて有用である。和声のリズムは映像のリズムと通底する。同期し、倍音に拠るかのように融合し、意図してズレをもたらし、その配置のなかで背景音楽の目的を成就する。作曲技法の必要十分条件は、こうした和声リズムの組み合わせと配置から導き出されるであろう。

結論では、背景音楽作曲法の必要十分条件がもつ論理性・合理性を確認したあと、この技法が実はここ400年来、首座を占めてきた機能的和声にあらたな扉をひらくものであることを指摘する。ありうべき背景音楽を求めてその作曲方法を理論的・科学的に追求すれば、新たな音楽の道を拓くことになろうというのが結語である。

【論文審査の結果の要旨】

映画音楽に関する評論・エッセイは数多く見られるが、これを自律した対象として学問的に研究した事例は皆無に等しい。映画音楽を論じる客観普遍の場が見当たらないからである。本論文はその場を確立した、少なくとも確定するための必要条件を提示した画期の論攷である。考察は実作者らしい具体的かつ実践的な問題設定から始まる。たとえば総持続時間100分の劇映画において、67分経過したところから98秒間の背景音楽を作曲するためには、100分内に散在する他の楽曲を絶えず参照しなければならないが、そうした全体／部分の往還を省略する簡明で誤りのない方法（あるいはその必要十分条件）の基礎づけはいかにして可能か、と。そのためには第一に、この98秒の音楽を67分過ぎの特定個所に付加する目的と機能が明示されねばならない。第二に、その目的の実現にとって最適の音楽技法が選択されねばならない。第三に、演出効果・説明効果・心理効果のいずれが問題であるにせよ、100分にわたる潜在的な映像リズムの当該部分を考慮し、それと齟齬しないリズム配置が選択されねばならない。こうして本論文は映画音楽の作曲方法が具えるべき必要十分条件を明らかにするのだが、これがそのまま、ひとつの映画作品にとってひとつの音楽断片が妥当かどうかを判定する根拠となっていることは明白であろう。作曲方法論と映画音楽論のいずれにとっても、画期の論攷と云う所以である。

最適の音楽技法とリズム配置を考察するため、第2章全体が単一作品の具体的分析に当てられる。本篇尺数110分、うち全30曲の背景音楽が47分を占める『デーヴ』は、音楽活用の点でもジャンルの点でも現代ハリウッド映画の典型に属し、論者の選択は周到にして妥当である。加えて本論文で引用された参考譜は121例を数えるが、そもそも背景音楽の楽譜が保存され公開されるケースはまれであるため、それらのすべては論者自身が採譜したものである。渉猟・蒐集された基礎資料の貴重さと言うまでもなく、その分析は視野が広く、映像のみに眼を向けがちな既存の映画理論にとっては、思いがけない指摘を含む新鮮で鋭利な分析であったと評価できる。

第3章では分析結果の理論化が試みられる。論者の作曲家としての経験が生かされており、おおむね堅実な論理的帰結に至っている。ただし本章で展開された和声理論は、映画研究者には難解だが音楽理論家にはやや常識的にすぎる憾みがある。また引用が過剰で論文の本旨を逸脱していたり、先行研究の要約において論者固有の主張との区別が曖昧になっている等、総じて文献処理の手續きに問題を残している点も看過できない。映画音楽論を映画論一般へと開いていくための具体的方途を提示せよとまで言いつるのは、論者にとって過大な要求かもしれないが、公刊にあたっては、人文学研究の論文にふさわしい体裁を慎重に整えることが望ましい。

第3章に集中して見られるこれらの瑕瑾はけっして小さなものではないが、映画音楽製作の観点からしても、映画音楽理論の観点からしても、本論文が今後の研究にとって紛れもない基盤的成果をあげていることは論をまたない。よって本論文を博士（文学）の学位にふさわしいものと認定する。