

氏名	上水 樽 力
ヨミガナ	ウエミズタル チカラ
学位の種類	博士(学術)
学位記番号	博音第323号
学位授与年月日	平成31年3月25日
学位論文等題目	(論文) スコット・ブラッドリーの映像音楽における描写的技法

論文等審査委員

主査	東京藝術大学 教授 (音楽学部)	西岡 龍彦
副査	東京藝術大学 教授 (音楽学部)	亀川 徹
副査	東京藝術大学 准教授 (音楽学部)	丸井 淳史
副査	東京藝術大学 准教授 (音楽学部)	後藤 英
副査	フェリス女学院大学教授・東京藝術大学非常勤講師	谷口 昭弘

(論文内容の要旨)

本論文は米国のメトロ・ゴールドウィン・メイヤー・スタジオ(通称 MGM)において活躍した作曲家スコット・ブラッドリーの、映像音楽における描写的技法について研究したものである。彼は1930年代はじめから1950年代後半にかけて、主に短編カートゥーン・アニメーション音楽の領域で活躍をした。この分野における作曲家としては特に高く評価されており、本論文ではそう評価されるに至った理由を楽譜資料の分析調査によって明らかにしている。その際ブラッドリーが活躍した年代を1930年代、1940年代、1950年代と区切り、それぞれの年代における描写的技法がいかに変遷していったのかに焦点を当てた。特に本論文は、ブラッドリーが自身の音楽論「カートゥーン・ミュージックの未来像 Cartoon Music of the Future」においてアニメーション音楽が「交響詩的な作法で」書かれるべきであると理想を述べたことに着目し、これが「モチーフによる描写法」と「擬音的描写法」というブラッドリー独自の作曲技法として昇華されてゆく過程を探る。

第1章は「1930年代：演奏会用音楽からアニメーション音楽へ」と題し、ブラッドリーのこの二つの音楽ジャンルにおける共通点を探る。スコット・ブラッドリーは1930年代はじめ、いくつかの演奏会用オーケストラ作品を発表している。この章の前半ではその中でも《The Headless Horseman》(1932)に焦点を当てて分析を行い、ブラッドリーの交響詩的作品における描写技法を明らかにする。この作品は副題に「ワシントン・アーヴィングの《スリーピー・ホロウの伝説》によるエピソード」と記されており、その名の通り原作小説を持つ音楽作品である。ここではアーヴィングの《スリーピー・ホロウの伝説》とブラッドリーの《The Headless Horseman》の構成に着目し、比較分析によって人物とモチーフの関連性を明らかにした。後半ではアニメーション作品の《Little Cheeser》を主に取り上げて分析を行った。その結果、登場人物の状態変化に応じてモチーフを取り替えるという執拗なまでのキャラクター描写のこだわりが明らかになり、これが演奏会用音楽とアニメーション音楽で共通していることが判明した。モチーフを登場人物の分身として考え情景を描写しようとする芸術的理念が、両ジャンルでシームレスに繋がっていることを明らかにしている。

第2章は「1940年代：新たな描写法への展開とモチーフによる描写への固執」とし、アニメーションシリーズ《トムとジェリー》において前章で取り上げた描写法が次第に変化してゆく過程と、その一方でこの描写法が確固たる理想として残されてゆく様を取り上げる。ブラッドリーのモチーフによる描写法は1940年代初め、《夜中のつまみ食い The Midnight Snack》(1941)と《お化け騒動 Fraidy Cat》(1942)でその技法の頂点を迎える。この二作品はオープニングをモチーフ提示として用いており、それによって形式性を担保しつつ巧みに完成されている。しかし作品毎に登場人物と関連づけられていたモチーフはこの作品を境に作品をまたいで現れるようになり、次第に制約が緩和されてゆく。それと同時にこの時期から本格的に模索されることになるのが「擬音的描写法」であり、この描写法と自由なエピソードを用いることで楽曲が構成されるようになった。しかし一方で「交響詩的な様式」という理想は捨てられたわけではなく、実写映画の《ラッシーの勇気》(1946)においてより強いモチーフへの固執という形で現れている。ブラッドリーは動物たちによる20分もの無言劇をモチーフ操作によってのみ表現したのである。この作品は彼の理想を完全に満たしたものであり、ここで「交響詩的な様式」は最終的に実現された。

第3章は「1950年代：擬音的描写法の追求とモチーフによる描写法への回帰」と題し、ブラッドリーが編み出した擬音的描写法が発展してゆく過程を明かす。この描写法はサウンドエフェクトを音楽に取り込もうと試みるブラッドリー独自の技法である。擬音的描写法は音の動きの型によっていくつかの定型が作られており、そこにあらゆる構成音を当てはめることによって無限大の擬音的描写を実現した。この技法は1950年代に完成されており、《失敗は成功のもと Designs on Jerry》(1955)の分析によって実際の用例を確認する。擬音的描写法を完成させたブラッドリーであったが、《赤ちゃんは楽だね Busy Buddies》(1956)では新たなモチーフを赤ん坊に適用し、ブラッドリーが関わることになる最後の作品《赤ちゃんは知らん顔 Tot Watchers》でも同様にこれを用いる。これらの作品でブラッドリーはモチーフによる描写法へ回帰するのであったが、後者において彼は擬音的描写法の性質を失うことなく、モチーフによる描写法と並行して共存させることに成功する。これはブラッドリーの描写法を総括し、新たな展開を見せる作曲技法であった。

1950年代になるとテレビの台頭や予算の都合もありアニメーションの質は低下し、これに伴ってブラッドリーも過小評価されてきた。本論文では楽曲分析によって彼の作曲語法を体系化することを試みている。それによって映像音楽のキャリアの最後に到るまで自らの理念を貫き通し、その技法を発展させ続けたスコット・ブラッドリーを再評価することを目標としている。

(総合審査結果の要旨)

本論文は、アメリカにおいて1930年代から1950年代、主に短編カートゥーン・アニメーション音楽で活躍した作曲家、スコット・ブラッドリーの描写的技法について研究したものである。

修士論文では、この作曲家のアニメーション音楽についての詳細な分析を行い、当時の現代音楽の最新の技法であった無調音楽などを応用した新しいアニメーションの音楽への取り組みについての研究であったが、博士課程では、ブラッドリー自身の「アニメーション音楽は、交響詩的な作法で作曲されることが理想」との言葉に着目し、それが「モチーフによる描写法」や「擬音的描写法」という彼独特の作曲技法へと発展することが、年代を追って明らかにされている。

ブラッドリーは、演奏会用音楽作品の作曲技法について終生その興味を失うことはなかった。彼自身による演奏会用作品もあるが、いずれも成功した作品とは言い難い。しかし、演奏会用作品のモチーフ操作の技術を映像作品の音楽に見事に展開しており、申請者は1940年代の実写映画《ラッシーの勇氣》では、ある意味で彼の理想であった「交響詩的技法」が実現されたと結論づけた。さらに、すでに1940年代に熟達していたサウンドエフェクトを音楽に取り込む「擬音的描写法」が、1950年代ではいくつかの定型とそこに構成音を付加することで無限のヴァリエーションを生み出す独自の技法としてさらに発展していく経緯が分析・検証されている。

本論文によって、初期アニメーション音楽の作曲家ブラッドリーの作曲技法を体系的に理解することができることになった。その成果は19世紀にヨーロッパで発達したライトモチーフによるハリウッドを中心とした実写映画音楽の作曲技法や、20世紀後半以降のテレビのアニメーション音楽との関連性についての研究に繋がっていくことから高く評価できる。

20世紀に始まった重要な音楽の分野でありながら、日本において、これまで進展の少なかった映像のための音楽の研究に一石を投じる優れた研究である。