スコット・ブラッドリーの映像音楽における描写的技法

東京藝術大学 大学院音楽研究科

音楽専攻 音楽文化学研究領域 音楽音響創造 博士後期課程

平成 27 年度入学

学籍番号 2315918

上水樽 力

目次

序論 3

第１章　1930 年代：演奏会用音楽からアニメーション音楽へ 8

1.1 演奏会用音楽《The Headless Horseman》 8

1.1.1 ワシントン・アーヴィング著《スリーピー・ホロウの伝説》 10

1.1.2 スコット・ブラッドリー作曲 《The Headless Horseman》 について 12

1.1.2.1 《The Headless Horseman》分析 13

1.1.2.2 原作との比較分析 19

1.1.3 考察 21

1.2　アニメーション音楽への転用 23

1.2.1 《Little Cheeser》 24

1.2.2　1940 年代初頭まで 31

第２章　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 35

2.1 モチーフによる描写法の確立 35

2.1.1 《夜中のつまみ食い The Midnight Snack》、《お化け騒動 Fraidy Cat》分析 36

2.1.2 モチーフによる描写法から自由な音楽形式、擬音的描写へ 42

2.1.3 擬音的描写 44

2.2　モチーフによる描写法への固執 46

2.2.1 《ラッシーの勇気》 47

2.2.2 実写映画《ラッシーの勇気》における創作技法 48

2.2.3 音楽分析 49

2.2.4 比較分析 64

2.2.4.1 主題の扱いについて 65

2.3.4.2 描写方法について 70

2.2.4.3 外的描写 77
2.2.5 まとめと考察 79

第３章　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 82
3.1 擬音的描写法の発展 82
3.1.1 擬音的、擬態的描写法の分類 84
3.1.2 1940 年代 85
3.1.2.1 音型による分類 85
3.1.2.2 構成音による分類 94
3.1.3 1950 年代 95
3.1.3.1 音型の発展 95
3.1.3.2 構成音の発展 101
3.1.4 新たな発想による描写法の登場 103
3.1.5 《失敗は成功のもと Designs on Jerry》分析 105
3.2 モチーフによる作曲法への回帰 118
3.2.1　アニメーション作品《赤ちゃんは知らん顔 Tot Watchers》分析 119
3.2.2 《赤ちゃんは知らん顔 Tot Watchers》 119
3.2.3　楽曲分析 120

結論と考察 129

謝辞 137

参考文献 138

序論

スコット・ブラッドリー Scott Bradley (1891 - 1977) は、1930 年代はじめから 1950 年代後半にかけて、主に米国カートゥーン・アニメーション音楽の領域で活躍をした作曲家である。1927 年、世界初のトーキー映画である《ジャズ・シンガー Jazz Singer》が公開されると、アニメーションの世界でも《ディナータイム Dinner Time》(1928) を皮切りとしてトーキー作品が相次いで生み出されることとなる。特にディズニー・スタジオの《蒸気船ウィリー Steamboat Willie》(1929) において音楽とアニメーションを同期する手法が確立される[1]と、各スタジオが競うようにミュージカル・アニメーション映画を量産し、大流行をもたらすこととなった。この 1930 年代創成期における未熟な、しかし同時に実験性の入り込む余地のあったアニメーション音楽界に独自の音楽論をもって切り込み、一つの音楽スタイルを昇華させた作曲家の一人がスコット・ブラッドリーであった。

ブラッドリーの生い立ちについては、作曲家であり音楽学者のインゴルフ・ダール Ingolf Dahl (1912 - 1970) がインタビューした際の自伝的なメモがわずかに残っている[2]。それによれば、彼は 1891 年 11 月 26 日、アーカンソー州のラッセルビルに生まれた。ピアノを個人教師に、オルガンと和声をイギリスのオルガニスト、ホートン・コルベットに師事している。そして彼自身の言葉によれば、「作曲とオーケストレーションは完全に独学」[3]であった。彼の最初のキャリアは 1930 年代初め、ラジオ局の KHJ と KNX の指揮者としてであった。カートゥーン・アニメーション音楽の制作に携わるようになったのは 1934 年頃[4]、各社が競ってミュージカル・アニメーションを制作していた時期にあたる。これは前述した通りトーキー・アニメーションが生み出されて間もない時期だ。

1928 年、ウォルト・ディズニー・スタジオが《蒸気船ウィリー》においてアニメーシ

---

1) 映像のフレーム数とメトロノームのテンポを対応させることで、厳密な同期を可能とした。

2) Daniel Goldmark, *Tunes for 'toons: music and the Hollywood cartoon* (Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press, 2005), p.45

3) Ibid. 筆者訳。

4) ただし、Clifford McCarty がまとめた "Film composers in America" によれば、スコット・ブラッドリーの作品リストは 1931 年のアニメーション作品《The New Car》から開始されている。
Clifford McCarty, *Film composers in America: a filmography, 1911-1970.* 2nd ed. (New York: Oxford University Press, 2000), p.46.

ョンと音楽の完全な同期を成功させると、同スタジオは音楽に乗せてキャラクターが歌い踊る《シリー・シンフォニー Silly Symphonies》シリーズ（1929 年公開）の制作に取り掛かった。これに対抗するように世に送り出されたのがワーナー・ブラザーズの《ルーニー・チューンズ Looney Tunes》シリーズ（1930 年公開)、《メリー・メロディーズ Merry Melodies》シリーズ（1931 年公開)、そしてメトロ・ゴールドウィン・メイヤー（以下 MGM）の《ハッピー・ハーモニーズ Happy Harmonies》シリーズ（1934 年公開）である。どの作品もアニメーションを進める上で重要な役割が音楽に与えられており、インゴルフ・ダールの言葉を借りるならこれらは「作曲された」カートゥーンであった[5]。つまりあたかも音楽に合わせてキャラクターが歌い踊るように振り付けをされており、音楽上の振る舞いがアニメーションに写し取られたような様相を呈していた。ブラッドリーがアニメーション音楽に関与するようになったのは、ちょうど MGM がこのミュージカル・アニメーションシリーズを制作し始めた時期にあたる。その後彼はこのスタジオにおいて、ウィリアム・ハンナ William Hanna (1910 - 2001)とジョセフ・バーベラ Joseph Barbera (1911 - 2006) 監督による代表作《トムとジェリー Tom and Jerry》シリーズ全 114 作品をはじめ、《ドルーピー Droopy》シリーズや《くまのバーニー Barney Bear》シリーズなど、このスタジオのほとんど全てのアニメーション音楽を一手に担うこととなる。

ブラッドリーは同時代にワーナー・ブラザーズで活躍したカール・ストーリングと並んで、カートゥーン・アニメーションの世界で成功した作曲家として認められている。二人は Berklee Press 社の *Complete Guide to Film Scoring* において「初期カートゥーンにおいて最も成功した作曲家」と称されているのをはじめとして[6]、Mervyn Cooke 著の *A History of Film Music* では「より大胆な音楽とアニメーションの組み合わせが 1940 年代のディズニー以外のスタジオによる短編で試みられ、その特筆して挙げるべきはワーナー・ブラザーズと MGM によるものであった」[7]と評されるなど、その評価は高い。近年では米国のアニメーション音楽研究の第一人者、ダニエル・ゴールドマーク Daniel

---

[5] Ingolf Dahl, “Notes on Cartoon Music,” *Film Music Notes 8.5*, May-June 1949, p. 3.
[6] Richard Davis, *Complete guide to film scoring: the art and business of writing music for movies and TV*, 2nd ed. (Boston: Berklee Press, 2010), p.179.
[7] Marvyn Cooke, ed., *A History of Film Music* (New York: Cambridge University Press, 2008), p.294.

Goldmark が著書 *Tunes for 'toons: music and the Hollywood cartoon* でこの２人に焦点を当てるなど、カートゥーン・アニメーション音楽における代表的な作曲家と言ってよい。本論の目的はブラッドリーのアニメーション音楽の描写的技法を概観し、彼の映像音楽観、理念とその実際に触れながら、そうして評価されるに至った技法的特徴を明らかにすることである。

ブラッドリーはアニメーション音楽の領域で活躍しながら講演録を含むいくつかの音楽論を残しており、その資料の豊富さ故に現在まで比較的研究が成されてきた作曲家である。同時代の作曲家インゴルフ・ダールをはじめとして、現在でもダニエル・ゴールドマークなどの研究者がその芸術的思考、現代音楽的な実験精神を明らかにしているのがその証拠だ。しかしその分析方法は作品の一部分を取り出しその先進性を検証するにとどまっており、彼の作曲技法をキャリアに渡って概観した上で評価するものは未だ少ない。そして彼らのような研究者によって正当な評価をされつつあるが、映像音楽業界においてもその評価には偏見がある。例えば初期のカートゥーン・アニメーション音楽の技法には「ミッキー・マウジング Mickey - Mousing」と呼ばれるものがある。これは映像の一つ一つにまで事細かに音楽を同期させる、初期のディズニー・アニメーションのスタイルを揶揄する意味で名付けられたものである。ブラッドリーの作曲様式は、このミッキー・マウジングの文脈で語られることが多い。前述したようにブラッドリーがアニメーション音楽に携わるようになった頃、アニメーションと音楽は密接な関わりの上に成り立っていた。しかし実際のところ、彼が自らを取り巻く状況に満足していた訳では決してない。ブラッドリーの言葉によればこの時期のアニメーション音楽は、「子供騙しの曲や素早い曲のようなものをかき集め、スライド・ホイッスルやいろいろな効果音と共にいい加減に混ぜ合わせれば誰にでも作れるように思える」ものであった[8)]。またブラッドリーは 1929 年にメルローズのディズニー・スタジオでの音楽録音に立ち会った際の体験について *The Evolution of Music in Cartoons* (1947)に著しており、そこで制作された音楽の陳腐さ、単純な同期スタイルを憂いている。打楽器奏者が即席で効果音を作り出し、ミッキーマウスが映像内で上昇すれば音楽も上昇するといったような安易な方法は、決して彼を満足させるものではなかった。彼はこの安易な映像と音楽の同期法から脱し、より高度な描写的

---

8) R. Vernon. Steele, "Scoring for Cartoons': An Interview with Scott Bradley," *Pacific Coast Musician* 26. 10, May 1937, p.12. 筆者訳。

技法を模索しようと試みたのである。そして彼が非難したこの様式こそが本来の「ミッキー・マウジング」と呼ばれることになる様式であり、彼の目的は本来この様式と別の方法を発展させることにあったのである。この論文の目的の一つは、彼が誤った文脈において語られる誤解を解くことにある。

本論文ではブラッドリーの独自の音楽観を考察する上で、1930 年代、1940 年代、1950 年代と年代を区切って楽曲分析を行う。この年代区分には明確な根拠がある。1930 年代、前述した通りミュージカル・アニメーションが流行し、ブラッドリーはアニメーション音楽に携わり始める。この頃のカートゥーン・アニメーションの様式について、アニメーション研究家の森卓也は「ヒューマニズム、リリシズム、情感に満ちたユーモア」を軸に据えたものであると述べている[9]。1940 年代になるとワーナー・ブラザーズの「バッグス・バニー Bugs Bunny」、MGM の「トム・とジェリー Tom and Jerry」、ユニバーサル・ピクチャーズの「ウッディー・ウッドペッカー Woody Woodpecker」といったようなキャラクターが同時多発的に登場し、いわゆるドタバタ喜劇的なスタイルが確立され映像内のアクションのテンポが飛躍的に上がった。そして 1930 年代とは異なり「誇張とナンセンス」[10]が重視されるようになった。1950 年代になって家庭用テレビが普及すると、映画館での短編シリーズとして発展してきたこれらの作品はシネマスコープ[11]での上映を開始したり、《トムとジェリー》においては劇中に占める台詞の割合を増やしたりと、どうにか観客の興味を惹きつけておけるように工夫を凝らさねばならなかった。つまりこの三つの年代区分によって、映像のスタイルの変化が顕著に見受けられるのである。

本論ではまず彼がアニメーション音楽に携わるまでのキャリアについて、第 1 章で触れたい。例えば同時代のワーナー・ブラザーズのアニメーション部門に所属していた作曲家、カール・ストーリングは無声映画時代に劇場オルガニストを務めていた経歴の持ち主だ。彼のこの経験は後のアニメーション音楽のキャリアにおいてあたかも即興的に奏でるかのような作曲を可能にし、既存の楽曲を即座に引用できるスキル[12]もこの経験が生かされたものであった。これに対しブラッドリーのキャリアは、《The Valley of the White

---

9) 森卓也『定本アニメーションのギャグ世界』（アスペクト、2009 年）、310 頁。
10) 同前。
11) ワイドスクリーン方式。端的に言えばこれによって映写画面が大きくなった。
12) レナード・マルティン『マウス・アンド・マジック――アメリカアニメーション全史』下 権藤俊司監訳。出口丈人、清水知子、須川亜紀子、土居伸彰訳（楽工社、2010 年）、32 頁。

Poppies》（1931）、《The Headless Horseman》（1932)、《Tanatopsis》（1934）といった物語的要素を持つ演奏会用オーケストラ作品の作曲から始まっており、芸術音楽寄りのバックグラウンドを持っている。ブラッドリーはアニメーション音楽を芸術作品へと昇華することを理想として抱いており、第一章では以上のような演奏会用作品とアニメーション音楽の関わりから、双方の結びつき、そして彼が根本に抱いていた理念を探る。

第２章では 1940 年代にこの理念がモチーフによる描写法としていかに完成させられたのか、《トムとジェリー》シリーズの初期作品、及び実写映画作品の《ラッシーの勇気 Courage of Lassie》に焦点を当てて考察する。また、ブラッドリーがこの描写法から次第に離れ、新たな発想の描写法へ移行してゆく過程についても本章で触れる。

第３章では、ブラッドリーが 1940 年代後半から模索した擬音的描写法について触れ、いかにこれが 1950 年代に完成され用いられることとなったのか、そして高度化、複雑化の道を辿ったのか探る。分析にあたってまず詳細な技法の分類を行い、その後いくつかの作品に照らし合わせることで検証を行う。特にここでは、ウィリアム・ハンナ＆ジョセフ・バーベラ監督の《トムとジェリー》シリーズを中心に扱うこととする。ブラッドリーはそのキャリアにおいて他にテックス・アヴェリー監督の作品にも関与しているが、彼とは方針が合わなかったと言われており[13)]、音楽上にもカットなどの編集が入れられた箇所が多く見受けられる。一方でハンナ＆バーベラ監督作品の《トムとジェリー》シリーズではブラッドリーに音楽が託されていた上に、台詞の占める割合が少ないため音楽的な実験の余地も存分にあった。この章の最後ではブラッドリーが携わった最後のアニメーション作品《赤ちゃんは知らん顔 Tot Watcher》の分析によって、彼が次にどこへと向かおうとしていたのか、筆者なりの見解を述べたい。

スコット・ブラッドリーがいかにして演奏会用音楽由来の芸術音楽的理念から出発し、アニメーション音楽特有の技法を生み出すに至ったのか。以上の分析によって、これを解明することが本論文の目的である。そしてこの技法がいかにして後の評価に繋がっているのか明らかにしたい。

---

13) D. Goldmark, *Tunes for 'toons*, p.73

第１章　1930 年代：演奏会用音楽からアニメーション音楽へ

1.1 演奏会用音楽《The Headless Horseman》

1941 年の音楽論「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、ブラッドリーはカートゥーン作品と音楽にまつわる６つの予想を述べている[14)]。

１．音楽は交響詩の作法で書かれるようになる。すなわちアニメーションの制作が始まる前に構成を確定した上で書かれ、録音されるようになるだろう。

２．特に滑稽な楽曲を書くことのできる作曲家、つまり《ピーターと狼》のプロコフィエフや《ハーリ・ヤーノシュ》のコダーイのような作曲家にとって、カートゥーンのための作曲は魅力的なものとなるだろう。またその共同制作者も、それらの音楽に見合うだけの才能を有した作家となるであろう。なによりも、オリジナルの音楽こそが物語と厳密に関連づけられるために有益なものとなるべきなのである。

３．それはもはや“カートゥーン”と呼ばれることはなくなり、“ファンタジー”となるだろう。つまりスラップスティックや、体を張った有り得ないギャグは、美しさと芸術的（それも芸術まがいではない）価値とで置き換えられるのである。

４．クリック・トラックは音楽の叙情性が生み出す自由で柔軟なテンポの嗜好により廃れてしまうだろう。

５．台詞はなくなり、全世界的に理解されうる価値を持つだろう。音楽がそれに邪魔をされることもなくなり、ミキシングブースで聴くのと同様に音楽が享受されるだろう。

６．オーケストラの新たな音色が必要とされるようになり、オーケストレーションの内にサウンドエフェクトはとりこまれて無限の可能性を得るだろう。ここ数年に及んで、私はこの分野の実験を重ねている段階である。

---

14) Scott Bradley, “Cartoon Music of the Future.” *Pacific Coast Musician* 30. 12 (21 June 1941): 28, reprinted in Goldmark, Daniel. *Tunes for ‘toons: music and the Hollywood cartoon,* (Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press, 2005), pp. 167-169. Citations refer to the reprint edition. 筆者訳。

これらの予想はあくまでブラッドリーの個人的な見解に基づくものに過ぎないが、後年《雑草の踊り Dance of the Weed》（1941）のようなオリジナルの音楽先行の作品を実現させたり、本論で後述するような効果音的な技法を開発したりしている点、またこれらの予想に仄めかされているようにブラッドリーが実際に効果音や台詞の存在を嫌っていた点からも、これはブラッドリー自身がアニメーション音楽に抱いていた理想として捉えてよいものである。ブラッドリーは音楽が映像と対等な役割を得て何物にも邪魔されることなく聴かれることを望み、彼自身そのような音楽を作曲するよう志していた。そしてそのためには一つ目の予想として挙げられたように音楽が「交響詩の作法で」書かれるようになるべきであり、音楽が映像に先行して制作されるべきであると考えていた。彼が望んだカートゥーン音楽とは映像に合わせるための音楽ではなく、オリジナル作品としても音楽単体で成り立つものであった。

このとき彼が「交響詩の作法」という言葉を使ったのは、例えば映像的な発想を持った音楽を作曲するという意味合いで便宜上用いたものであったのであろうか。それとも特別深い意味はなく、芸術音楽への憧れから出た言葉であったのだろうか。本論文でブラッドリーの映像音楽における描写的技法を検証するにあたり、本章ではまず彼の演奏会用作品における理念と技法を明らかにすることから始めたい。

ブラッドリーはキャリアの最初期にいくつかの演奏会用音楽を書いており、《Intermezzo - An episode in the life of Victor Herbert》(1924)、《The Valley of the White Poppies》(1931)、《The Headless Horseman》(1932 / 1959 改訂)、《The Thanatopsis》(1934)、《Cartoonia》(1938)といった作品を挙げることができる。これらの作品はオーケストラによるものであり、加えて《Intermezzo》はバリトン独唱を、《The Thanatopsis》は合唱と四声ソリストを、《Cartoonia》は語り部を伴う。この中から本章では《The Headless Horseman》を取り上げ分析したい。この作品は既存の小説を題材に採ったオーケストラ作品であり、副題は「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、オーケストラのためのエピソード Episode for Orchestra, Based on Washington Irving's "Legend of Sleepy Hollow"」となっている。

彼の後の映像作品を分析するに先立ち本作品を選んだ理由として、これが物語を元にした作品であることが挙げられる。彼が「交響詩的」という言葉を第一に掲げた以上、音楽

によっていかにして物語を描写したのか検証する必要がある。彼のキャリアの中心となっていた映像作品のみでは、その構成を始めとしてブラッドリーに対する外的制約が多く、彼が本来抱いていた理念を読み解くために十分な題材であるとは言い難い。しかし純音楽作品ではブラッドリーが自由に構想を練ることができたのであり、ここから彼の本来持っていた物語描写に際しての作曲理念が見出せるはずである。この点において発想の元となった原作を持つ《The Headless Horseman》は音楽との関係性を検証しやすく、彼の描写手法を探るために恰好の題材であると言える。

1.1.1 ワシントン・アーヴィング著《スリーピー・ホロウの伝説》

ワシントン・アーヴィング Washington Irving（1783 - 1859）は 19 世紀に活躍した、マンハッタン生まれのアメリカ人作家である。彼の代表作《スリーピー・ホロウの伝説》は、34 篇からなる作品集《スケッチ・ブック》(1819)の中の一篇であり、ニューヨーク近郊に語り継がれる「首のない騎士の亡霊」の伝説を題材にした伝聞調の小説である。

物語は「スリーピー・ホロー」（微睡の窪）という呼び名で親しまれる、この物語の舞台についての描写から始まる[15]。この土地は物憂げな静寂に包まれており、ここに住む物は誰しも神秘的な事柄を経験するという。そこには不思議な光景に出くわしたり奇妙な音や声を耳にしたりする者が多く、数多くの伝説が残されている。中でもこの小説で取り上げられるのは「首のない騎士の亡霊」であり、それはあたかも風の翼に乗っているかのように闇の中を疾走するという。その亡霊は夜ごとに戦争で失った自らの頭部を探し求め、夜明けが近づくと急いで教会の墓場へと戻ると噂されている。

主人公の教師イカボッド・クレインは、この地で子供達に勉強を教えるため仮住まいをしている。彼は生活費を賄うために 1 週間ごとに農家を転々とし、彼らに気に入られるために愛想を振りまいて暮らしていた。人一倍好奇心が強い彼は、噂話や伝説を婦人や女将と語ることを楽しみとしており、「首のない騎士の亡霊」の話を聞いたのもそのときであった。

イカボッド・クレインは週一度の賛美歌の指導も教会で行っており、その生徒の中にカ

---

15) 以下あらすじは、次のものを参照している。ワシントン・アーヴィング『スケッチ・ブック』下 齊藤昇訳（岩波文庫、2015 年）。

トリナ・ヴァン・タッセルという名の 18 歳の娘がいた。この魅力的な女性にイカボッド・クレインは惹かれ、彼女の実家を訪ねる機会があってからというものさらに想いを強くしていた。しかし彼に恋敵は多く、特に強靭な腕力と巧みな馬術を有するブロム・ボーンズは手強い人物であった。ブロム・ボーンズがカトリナを口説き落とそうとすればどのような男も諦めるしかなかった。それでもイカボッド・クレインは粘り強かった。彼は歌の教師としての立場を利用しヴァン・タッセルの家へと足繁く通い、カトリナを口説いたのである。ブロム・ボーンズは腕力に任せ彼に諦めさせることを考えたが、イカボッド・クレインはその機会を決して与えなかった。するとボーンズはことあるごとに彼への間接的な嫌がらせを試みるようになり、このようにして彼らの抗争は繰り広げられたのである。

ある日イカボッド・クレインは、ヴァン・タッセル邸で開催される「縫い物仕事の会」と称する集いに招待される。盛大なパーティーで彼は豪華な食事を堪能し、得意のダンスを披露した。そしてそのダンスのパートナーは、彼が密かに思いを寄せたカトリナだった。一方同じ会場にはブロム・ボーンズも居合わせており、彼は嫉妬心に駆られた。ダンスが終わるとイカボッド・クレインは老人たちと昔話や噂話、そして数々の伝説について語り合った。ここでも彼は「首のない騎士の亡霊」の話を聞く。この「首のない騎士の亡霊」に出くわしたという者の証言によると、亡霊は人里離れた教会近くの橋に近づくと姿を消すという。つまりこの橋を越えれば亡霊から逃げることができるのである。宴も終わりに近づくと、周囲が帰り始める中イカボッド・クレインは一人カトリナと語らうために邸宅に残るが、すぐにしょんぼりと肩を落として邸宅から出てくるのであった。

イカボッド・クレインが鬱々と馬に乗って家路につく頃には、すでに丑三つ時になっていた。恐怖に怯えながら夜道を行くと、河岸に巨大で奇妙な形をした黒い何かがそそり立っているのを見つける。イカボッド・クレインが怯えながらも彼に誰なのかと問いかけるが、答えはない。恐怖した彼が賛美歌を歌いながら歩き出すと、あろうことかこの化け物は彼の行く手を遮った。それは馬に乗った大柄な騎士に見えた。イカボッド・クレインは馬を急がせるもこの騎士は歩調を合わせて彼を追ってきた。そして丘の上で彼の姿がくっきりと映し出されると、それが「首のない騎士の亡霊」であることがわかる。イカボッド・クレインは半ば錯乱状態になり、無我夢中に馬を走らせた。そして彼は人里離れた教会近くの橋に向かう。宴で聞いた話によれば、ここを渡れば騎士の亡霊は消えるはずなのであ

る。彼がこの橋を渡り振り返ると、この妖怪は鐙の上に立ち上がり自らの頭部を投げつけてきた。それはイカボッド・クレインの頭を直撃し、彼は真っ逆さまに落馬してしまう。

翌日教会近くに彼の帽子と、荒く潰された南瓜がひとつ落ちているのが見つかる。その後カトリナとはブロム・ボーンズが結婚し、人々の間ではイカボッド・クレインの幽霊がスリーピー・ホローに出ると噂されるようになるのであった。

1.1.2 スコット・ブラッドリー作曲 《The Headless Horseman》 について

ブラッドリーの証言によれば、彼のアニメーション音楽におけるキャリアは 1932 年から始まっている[16)17)]。《The Headless Horseman 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、オーケストラのためのエピソード》と題された本作品は 1932 年に作曲されたものであり、ちょうど彼がアニメーション音楽のキャリアに取り掛かろうとしている時期に作られたものである[18)]。

彼の演奏会用音楽は総じて標題的なものであり、これはアニメーション音楽に関わるようになる前からそうであったことが明らかになっている。1924 年には《Intermezzo - An episode in the life of Victor Herbert》と題された歌曲を初演しており、ここでも「エピソード」という言葉を題名に用いている。1924 年に死去した作曲家ビクター・ハーバートに捧げられたこの曲は、演劇的なト書きが楽譜中に記されており、ブラッドリーが時間軸に沿ってミュージカル調にこれを作り上げたことが推測される。他にも 1932 年の《Thanatopsis》は 4 声のソリストとコーラス、オーケストラのためのカンタータであり、1938 年の 《Cartoonia》は架空の物語を想定した、語り手とオーケストラのための 4 楽章から成る作品である。このように彼の演奏会用作品を概観するだけでも、常に何かしらのテキストが伴っていることがわかるだろう。そしてこれらの作品は常に時間軸に沿って物語を持っているものである。小説を題材に採った《The Headless Horseman》も例外ではない。以下この作品の詳細な分析によって、物語との関連性を読み解くことを試みたい。

---

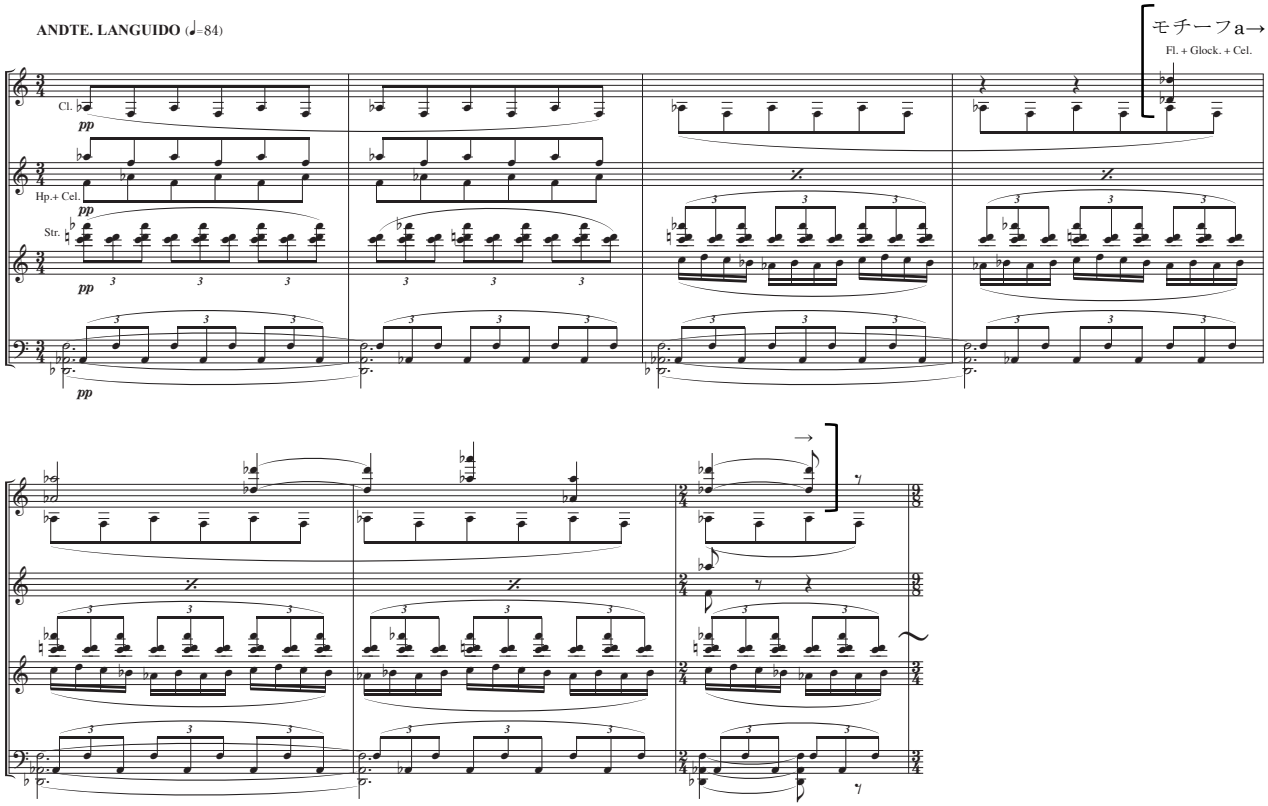
16) D. Goldmark, *Tunes for 'toons*, p.45.
17) 脚注 4 に準ずる。
18) なお 1959 年改訂となっており、本論では現在入手できるこの改訂版をもとに分析を行う。

1.1.2.1 《The Headless Horseman》分析

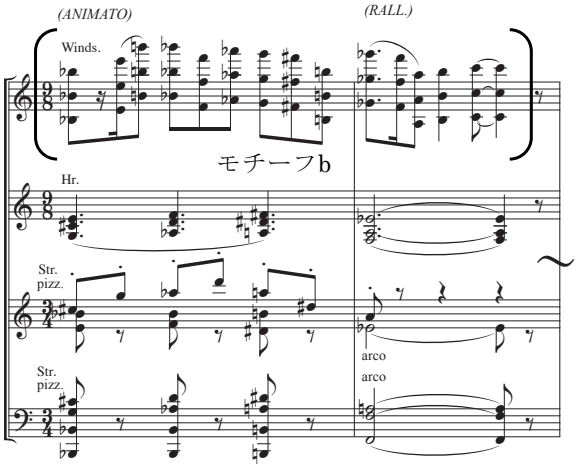
以下分析を進めるにあたり、便宜上それぞれの部分を A、B、C…といったように分け、冒頭に記す形で進めてゆきたい。

(A)音楽は全体で大きく二部に分けられている。第一部は冒頭に「ANDANTE LANGUIDO」、すなわち「嘆き悲しむように」と指示されている。これは長三和音と六全音階の複調による面的なテクスチュアに、チェレスタとフルートが五度音程から成る幽玄な旋律を重ねて始まる。この旋律をモチーフ a としたい。(譜例１）同じものが三度調に転調されながら３回繰り返されると、合間に減音程と半音程を基調とした特徴的なモチーフ b が２小節間奏でられる。(譜例２）これはピチカートと木管楽器によって奏でられ、奇妙で不釣り合いな印象を持った音色となっている。音楽はすぐにモチーフ a による部分をもう一度奏でると、次にモチーフ b を素材にして転調を繰り返す推移部へと移行する。モチーフ b は次第に属七和音の中に落ち着き、この裏でホルンとチェロによって新たなモチーフ c が提示される（譜例３)。ここでモチーフ b はモチーフ c の提示に応じるように展開されているが、この後すぐに元の奇妙な様相へと戻ってしまう。

譜例 1：（A）冒頭部、モチーフ a[19][20]



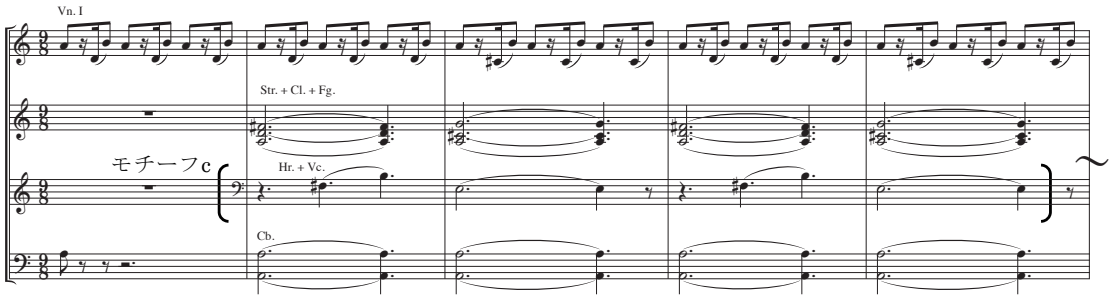
譜例 2：（A）モチーフ b



19) 譜例は American Heritage Center の下記コレクションを元に筆者が浄書したもの。冒頭の速度指示に見受けられるように略記されている部分もあるが、自筆譜を尊重しそのまま写し取っている。
“The Headless Horseman” manuscript, 1959, Box 2, Coll. 2458, Scott Bradley papers, American Heritage Center, University of Wyoming.

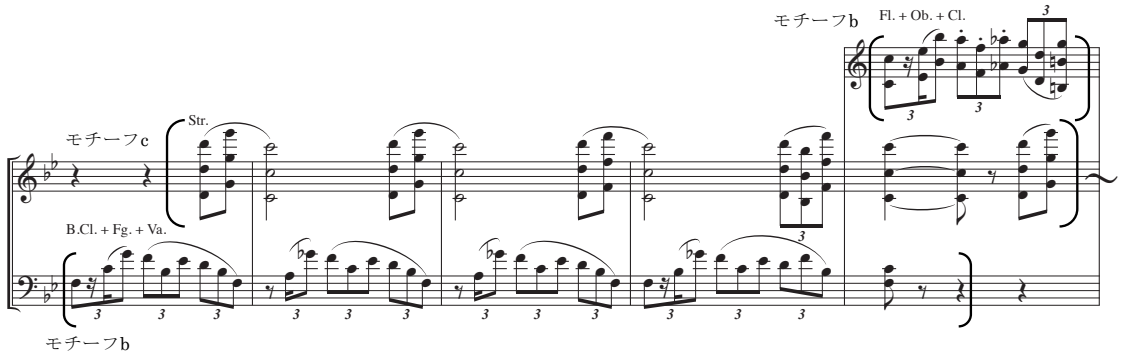
20) 譜例は筆者がコンデンススコアにまとめるか、主な旋律のみに簡略化したものである。

譜例３：(A) モチーフ c



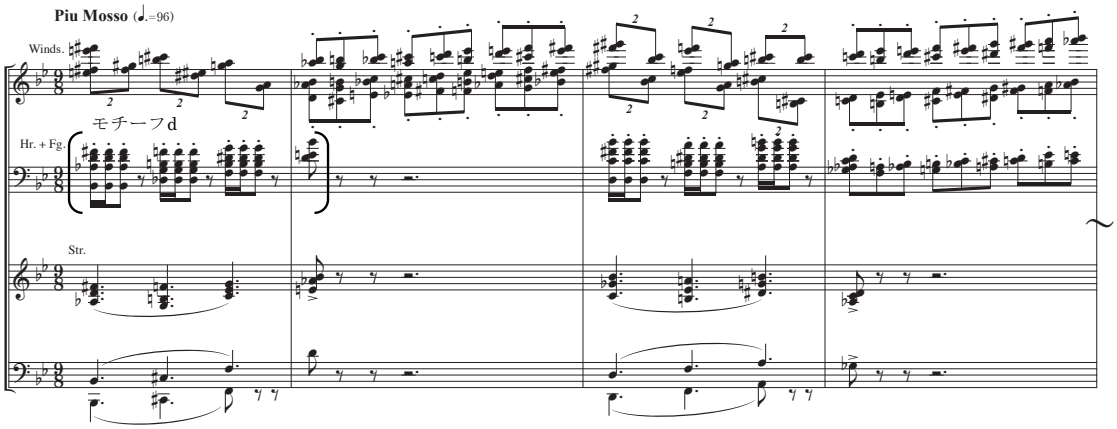
(B)音楽は新たな変ロ長調の部分へと移行し、ここではモチーフ c が主導となり音楽が進む。不穏な雰囲気が漂っていた(A)とは一変し、極めて穏やかな様相を呈している。モチーフ c はテーマに拡大されここで３度演奏されるのであるが、まず弦楽伴奏を伴ったホルンによって演奏される。次にオーボエで演奏される際には、裏でモチーフ b を伴い、そして３度目に演奏される際にはメロディは弦楽器の全合奏に拡張され、モチーフ b も木管による全合奏に拡張される。この時のモチーフ b は、減音程が修正され、モチーフ c との整合性が取れるようになっている。(譜例 4)

譜例４：(B)モチーフ b と c



(C)突如ホルンのゲシュトップフト奏法によって六全音階上の和音が強奏されると、金管の和音連打を中心とした連続する属和音によるモチーフ d とそれに続く半音階が提示される。(譜例５) これはモチーフ b と似て非なるものである。金管による和音連打は次第に上昇しながら緊迫してゆき、このモチーフから逃げるかのようにモチーフ b が低音木管群によって奏される。

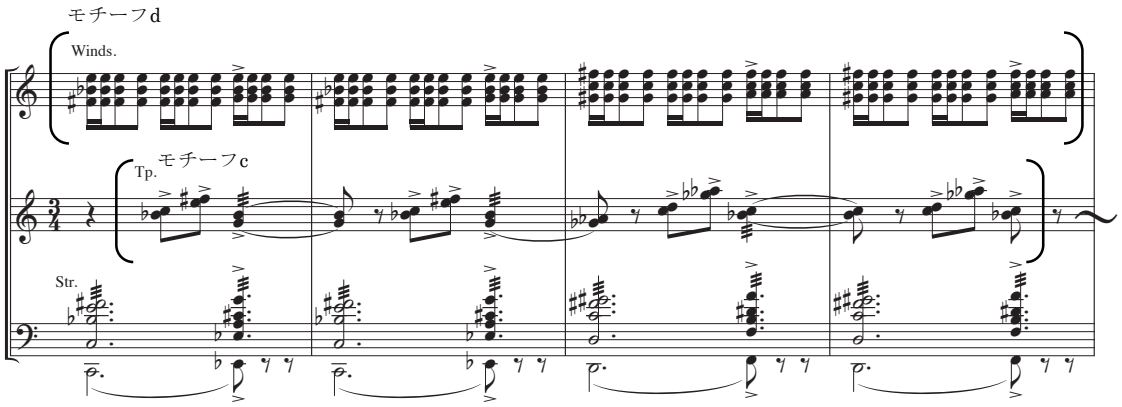
譜例５：(C) モチーフ d



(D)モチーフ b は低音木管群に、モチーフ d は中域の木管群に受け渡され伴奏音型となり、この上で弦の全合奏とフルートによるモチーフ c に基づいたテーマが朗々と歌われる。

(E)しかしこの場面も長くは続かず、すぐにモチーフ b が主導権を握り連続する異なる属和音上を展開してゆく。これを木管の演奏するモチーフ d と、２度音程で重ねられたミュート付きトランペットによるモチーフ c の強奏が引き継ぎ、音楽は第一部のクライマックスを迎える。(譜例６) そして音楽はモチーフ b とモチーフ c を交互に奏しながら徐々に停滞してゆく。

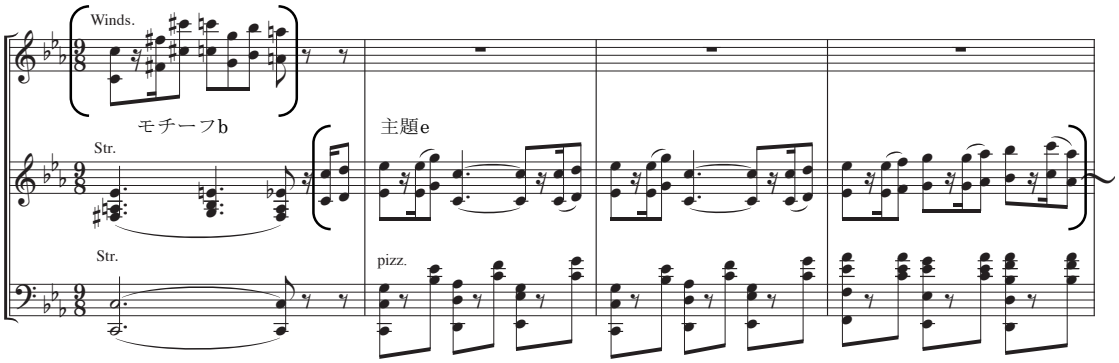
譜例６：(E) クライマックス部



(F)もう一度モチーフ a による部分が提示されると、バスクラリネットソロによって第一部は消えてゆくように締められ、アタッカで第二部へと接続される。

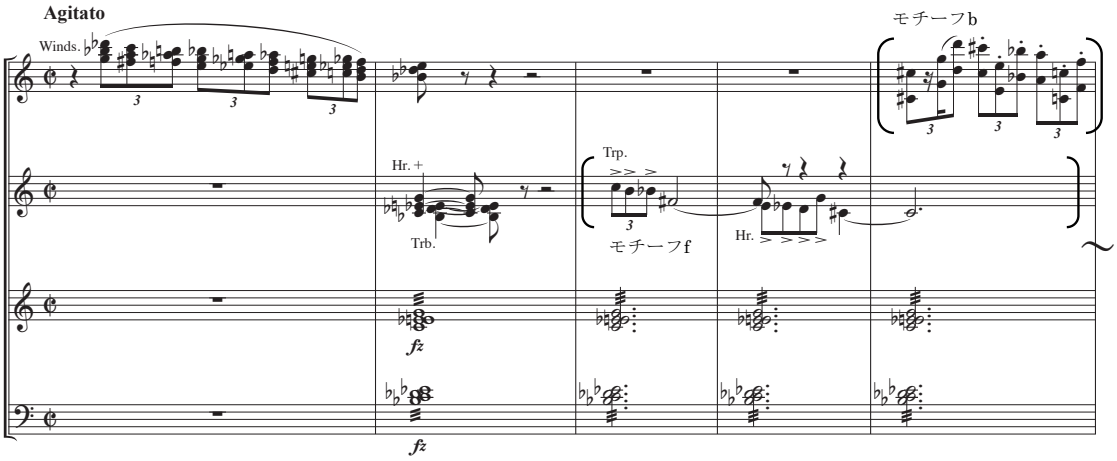
(G)第二部は冒頭に「QUASI BIZZARO」、すなわち「奇妙に」と記された部分から始まる。ここでは連続する５度音程のバスーンの上に、付点リズムが特徴的な主題 e が提示される。これは転調しつつ幾度も繰り返され、最初はクラリネット、次に木管群、弦楽器群というように受け継がれてゆく。そしてこれが次第にカノンのように対位法的に処理されるようになると、モチーフ b が合間に現れる。（譜例７）

譜例７：（G）主題 e とモチーフ b



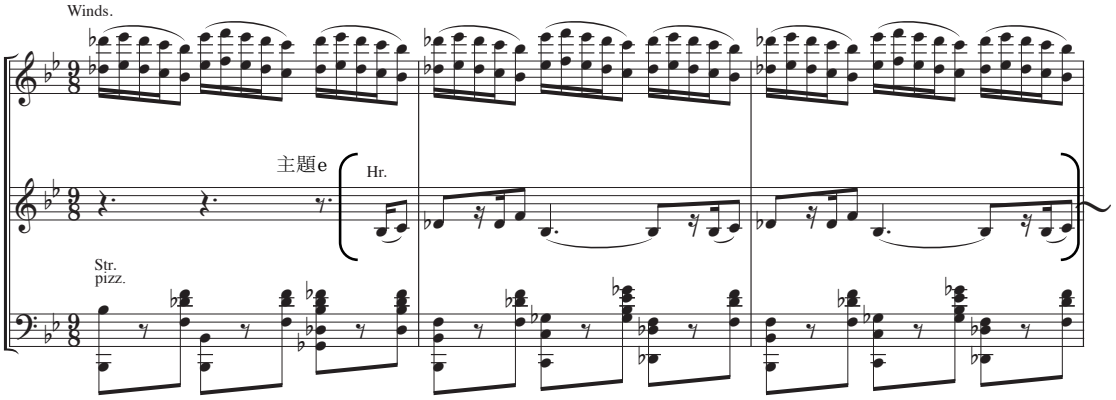
(H)ここで突如音楽は木管の急速な半音下降形に遮られ、Agitato の部分へと移行する。ここでは金管楽器によって半音下降する新たなモチーフ f が提示され、モチーフ b と交互に演奏される。ホルンのゲシュトップフトや激しいトレモロによって、緊迫した禍々しい場面が演出される。（譜例８）

譜例８：（H）モチーフｆとモチーフｂ

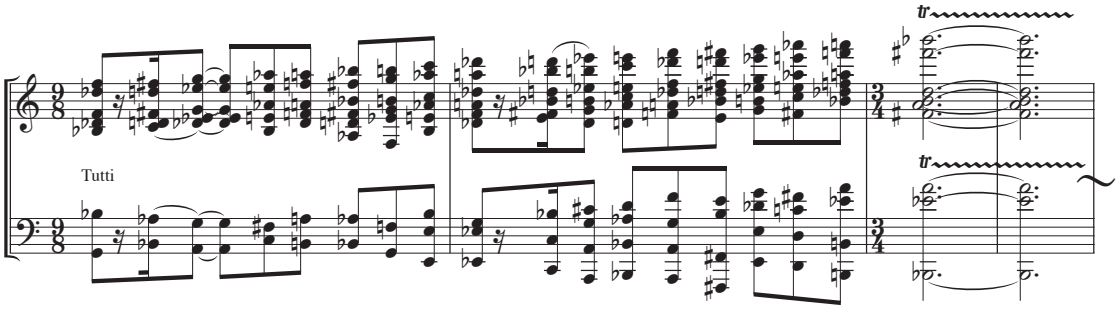


(I)次第に落ち着きフェルマータで中断されると、気を取り直すかのように音楽は主題 e を再び奏で始める。ここでもモチーフ b が現れるのであるが、この次に主題 e は縮小され、モチーフ e となって繰り返しながら上り詰めてゆく。その先でも主題 e を繰り返す部分が続き金管楽器に受け継がれると、この裏で急速な音型を木管群が、次に弦楽器群が担当する。（譜例９）次第に音楽は盛り上がり、モチーフ b が半音下降音形の低音上に提示され、上り詰めた先でフォルティッシモの不協和音へと到達する。（譜例 10）ここをクライマックスに音楽はすぐ力を失い下降してゆき、バスクラリネットソロを経由してピアニッシモのフェルマータへ到達する。

譜例９：（I）主題 e と急速な伴奏音型



譜例 10：(I) クライマックス部分と不協和音



(J)音楽は再び冒頭のモチーフ a に戻り、残像のようにモチーフ b と e を提示。最後は急激に Vivo になり、モチーフ b を繰り返すように盛り上がってその頂点の唐突な主和音で終結する。

1.1.2.2 原作との比較分析

ここでワシントン・アーヴィングの原作と、ブラッドリーの音楽を比較してみたい。ブラッドリーの音楽の詳細な分析を物語と適宜合致するように検証してゆくことで、ブラッドリーが音楽化した部分とその手法が明らかになるはずである。

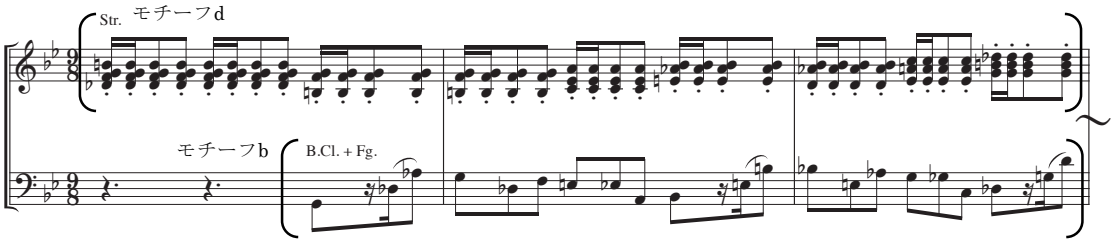
最初に「嘆き悲しむように」と記された (A)は、スリーピー・ホロウそのものを象徴していることに疑いはない。物憂げで静寂な空間に漂う「眠気を誘う夢のような魔力」[21]は、複調によるたゆたうようなテクスチュアと張りつめたような緊迫感のある単音で周到に再現されている。この中から現れてくるモチーフ b は主人公で教師のイカボッド・クレインのものであろう。イカボッド・クレインは小説中で風変わりな風貌をしている旨が描かれており、「この人物は背が高いが、極端な細身の体型で肩幅は狭く、さらに腕も脚もスラリとして長く、袖口からは両腕が一マイルもはみ出していたし、足はシャベルとしても使えそうな面白い形をしていた」[22]と表現されている。そしてこのクレインという名は、鶴に由来するものであるという。その趣味は噂話や伝説を語ることに興じることであり、「ニューイングランド魔術史」のような奇書も持ち歩いている。イカボッド・クレインが物語終

[21] アーヴィング『スケッチ・ブック』下、328 頁。
[22] 同前、332 頁。

盤で失踪し彼の遺留品からこのような風変わりな人格が判明すると、人々は彼を雇っていた学校へ子供をやらないよう決めたほどである。このような風変わりで特徴的な人物を、ブラッドリーは減音程を含む奇妙なモチーフで示した。そしてイカボッド・クレインは 18 歳の女性、カタリナに恋をする。これがモチーフ c に表される穏やかで優美な旋律だ。イカボッド・クレインとは全く対照的に、２つの完全音程によって形作られている。(B)に入る直前、モチーフ b が次第に安定した調性へと移行してゆき、モチーフ c に反応して穏やかな音型に拡大する様は、まさにイカボッド・クレインが恋に落ちてゆく様を描いたものであろう。

(B)では優美なカタリナが表現され、恋するイカボッド・クレインが今度はいくらかカトリナに寄り添うように修正されたモチーフ b で表現される。しかしそこには恋敵がおり、(C)ではブロム・ボーンズが金管の和音連打、すなわちモチーフ d の上に表現される。腕っ節の強く傲慢な彼は、力強い金管の和音と、煽るような半音階に置き換えられている。追い上げるような上昇音型の d から逃げるようにモチーフ b が上昇してゆく様は、あたかも首尾よくイカボッド・クレインがブロム・ボーンズとの抗争を避けているようである。（譜例 11）

譜例 11：モティーフ d から逃れようとするモチーフ b



そして２人がカタリナに恋心を寄せる様子は、まさにこの次の(D)の場面でモチーフ c がモチーフ b、d を従えていることからもわかるのである。

(E)で思い切ってカトリナに想いを伝えるイカボッド・クレインであるが、辛くもその想いは砕け散ってしまう。カトリナのモチーフ c が二度和音で奏される様子（譜例６）に、この心情は重ね合わせられているのであろう。この部分は小説に比べるとかなり悲痛に描かれてはいるが、ブラッドリーはここでイカボッド・クレインの心情を誇張して表現した。

この心情描写はまだカートゥーン・アニメーション音楽のキャリアを始めたばかりのブラッドリーにしては、かなり暴力的な音色で描かれている。失恋したイカボッド・クレインは次第に鬱々とした気分に引き込まれ家路につくのであるが、ここで(F)のスリーピー・ホロウの空気へと入り込んでゆく。

第二部、(G)は馬に乗り家路につくイカボッド・クレインを描写したものである。馬の歩調は付点音符のリズムに乗せて表され、これが主題 e となっている。しばらく歩くと彼は(H)で「首のない騎士」に対峙してしまう。彼が恐怖し、虚勢を張って騎士に問いかける様子がモチーフ f とモチーフ b の交代によって描かれる。（譜例８）首のない騎士のモチーフ f はこの場面においてのみ登場するが、金管群による半音程を中心とした強奏で不気味に表現されている。一瞬の膠着がフェルマータで表現されると、イカボッド・クレインは恐怖しながらも再び歩き出す。しかし首なし騎士はイカボッド・クレインと並走し追いかけてきており、彼は次第に速度を上げ錯乱状態になりながら最終的には風のように疾走する。この様子は(I)における急速な伴奏音型で表されている。ついに騎士が自らの首を投げつけイカボッド・クレインに直撃する様子が強烈な不協和音（譜例 10）によって象徴され、スリーピー・ホローの新たな伝説として、残像のようにイカボッド・クレインのモチーフが残されてゆくのである。そして物語とは関係なく、華々しく盛り上がったコーダで楽曲は締めくくられる。

1.1.3 考察

この分析から明らかなことは、スコット・ブラッドリーが極めて忠実にワシントン・アーヴィングの小説をなぞろうとしていることである。主要な登場人物は全て音楽的なモチーフに置き換えられており、その風貌や性格をモチーフのみによって存分に表すことを志している。例えばイカボッド・クレインの様子は１つのモチーフに限定されており、これが原型を大幅に崩すことはない。せいぜい短縮、拡大、もしくは多少の音程間隔の増減がある程度で、変奏されたり新たなモチーフへと発展させられたりすることはないのである。ここからブラッドリーがモチーフとキャラクター性を一対一に捉え、この関係を維持することに固執していたことが読み取れる。

もうひとつブラッドリーの楽曲から読み取れることがあり、それは彼が静的なものを積極的に描いていない点である。本分析において、ブラッドリーはアーヴィングの小説を忠実に再現したとは述べたが、実のところかなり荒削りに省略している。ブラッドリーが描いた箇所はあくまで物語の要になる部分に過ぎず、小説のあらすじにしか触れていないのである。彼が音楽によって描かない静的な部分とは、例えば物語の時系列から外れた回想やバックグラウンドの説明、周辺の環境、状況などがこれにあたる。「スリーピー・ホロウの伝説」の原作の構成であるが、ほとんどの場面は物語の背景の説明にあてられている。例えばイカボッド・クレインの教師としての性格描写がこれにあたる。彼が教育のために鞭を惜しまなかったことや、放課後に子供達の良き遊び相手となったことはこの音楽では割愛される。そして環境、状況についてであるが、イカボッド・クレインが「縫い物仕事の会」に赴く場面は丸ごとカットされており、そのために身繕いをするような場面もない。さらに言うならば、終盤でイカボッド・クレインが馬に乗っている様子も厳密に言えば忠実に描写されているとは言えない。なぜならここでは新たなモチーフが提示されており、イカボッド・クレインのモチーフとの関わりで作られたものではないからだ。「馬に乗っているイカボッド・クレイン」という総体でのモチーフでしかないのである。実のところ原作ではこの物語の大部分が過去や日常を記したような説明的描写、状況描写などに割かれており、そのほとんどをブラッドリーは割愛している。この点からすれば動的なものを描くブラッドリーにとって伝聞調の体裁をとるこの小説が適したものであったとは言い難い。

彼がこの作品で描いたのは、あくまでも登場人物それぞれのキャラクターそのものと、それらの関連の中で何が起こったか、という事実関係のみであった。彼はそれぞれのモチーフや主題を、登場人物そのものを表現する絶対的な分身として捉え、この互いの関連性によってのみ標題音楽を作り上げることを理想としていたのである。そのために、彼の発想の中に例えばモチーフを展開させ身振りを表現するというようなことはなかった。それは登場人物の分身であるモチーフを他の何かに変えてしまうことに他ならないからである。そしてこの技法によって描ききれない箇所は、事実上無視されることとなった。まずこの分身であるモチーフが動的に関与しない部分、例えば性格を説明するために差し込まれた過去のエピソードや、登場人物の想像上の出来事、もしくは登場人物の一人称視点は描か

れない。また登場人物が能動的に関わることができない周辺環境が描かれることもない。ブラッドリーは具象的に描けない、つまり抽象的な雰囲気でしか表すことができない事柄を避けたのである。例えば「縫い物仕事の会」の場面において、イカボッド・クレインのモチーフをワルツに変容することで、彼の踊る様を表現するなど方法はあっただろう。しかしブラッドリーは彼のモチーフを崩すことも、きらびやかな雰囲気を表現することも避けた。この一見風変わりで異常な固執は、その後のブラッドリーの音楽観に強く根ざし、彼の作曲技法を形作ってゆくものとなる。

そして本章の冒頭に述べた「交響詩の作法」をブラッドリーがいかに捉え実現しようとしたかはこの技法に読み取ることができる。この言葉はあくまでも、時間軸に沿って表現されたモチーフ同士の対話を表面的になぞらえたものに過ぎないのである。それは R.シュトラウスの《ティル・オイレンシュピーゲルの愉快ないたずら》のようにモチーフを用いた音楽物語でこそあるが、文学的な深みのあるものではなかった。これは淡々と映像的表現をなぞるに徹したものであり、その意味では当時まだ生まれたてのメディアであったアニメーション表現と親和性の高いものであったとも指摘できるであろう。

1.2　アニメーション音楽への転用

ブラッドリーがアニメーション音楽に関わるようになった最初期、彼は同時代のアニメーション音楽と同様、既存楽曲の引用にあふれた楽曲や、ミュージカルのメドレー調の楽曲を作っていた。このスタイルをブラッドリー自身は序論で述べたように陳腐で未熟なものとして見做し、だからこそ芸術的価値のある作品を率先して生み出そうと試みた。そして彼が自らの芸術的理念に沿ってアニメーション音楽を作曲するにあたって、《The Headless Horseman》で試みたような理念を取り込んだことは必然的な流れであった。この頃の理念が表れた最初期の作品例が、1936 年に公開されたルドルフ・アイジング監督による《ハッピー・ハーモニーズ》シリーズのアニメーション作品《Little Cheeser》である。これは《蒸気船ウィリー》が公開されてから 8 年後、ブラッドリーがアニメーション音楽に作曲家として携わるようになってから 5 年後の作品である。

1.2.1　《Little Cheeser》

主人公で子ネズミのチーザーが夜中に遊んでいると、母ネズミから早く寝るようにたしなめられる。これを聞いてつまらなそうに反感を抱くチーザーのもとへ、悪魔（チーザーの悪い心得）が現れ外へと連れ出してしまう。悪魔に導かれチーザーは台所の食べ物へとたどり着くのだが、ここで天使（チーザーの良心）が姿を現す。天使はこのような悪い試みをやめてベッドに戻って寝るよう言いつける。ここから天使と悪魔の抗争が始まるのであるが、悪魔はチーザーに酒を飲ませてしまう。酔ったチーザーを見て怒り心頭の天使は悪魔をあの手この手で懲らしめ、最終的には閉じ込めることに成功する。しかしそこへ猫が現れ、チーザーは必死の思いでベッドに逃げ帰り祈りを捧げて眠りにつくのであった。

ブラッドリーはこの作品が公開された翌年にあたる 1937 年、*Pacific Coast Musician* に掲載された「カートゥーンのための作曲法 Scoring for Cartoons」と題されたインタビューの中で、《Little Cheeser》について語っている。彼の証言によればそれまでのカートゥーン・アニメーション音楽では、短い子供騙しの曲を繋ぎ合わせたようなその場しのぎの音楽を求められていた。しかし、スタジオが新たなスター「Little Cheeser」を世に送り出すことを決定すると、ブラッドリーは「Little Cheeser」とその周囲を取り巻く登場人物たちを「フンパーディンクが《ヘンゼルとグレーテル》で成したのと同じような様式のテーマで」[23]囲うことにした。このアニメーションには 3 匹の登場人物、主役の子ネズミ「リトル・チーザー Little Cheeser」（以下チーザー）と悪魔（チーザーの悪い心得）、そして天使（チーザーの良心）が現れる。これらのテーマの用法について、ブラッドリーは以下のように語っている。

> チーザーはやんちゃで活発な 4 小節のテーマで、悪魔は不吉で脅かすような 3 小節のテーマで、天使は 3 小節の礼拝のようなテーマで表されている。
> これらのキャラクターのいくつか、もしくは全てが現れると、音楽上のテーマもスコアに聞くことができる。もちろん、状況に応じて表現は多種多様である。全ての

[23] R. V. Steele, “Scoring for Cartoons’,” p.12.

３匹のキャラクターが現れると、彼らのテーマも対位法的に組み合わせられる。しかし、これらのテーマは、組み合わされてもなおはっきりと聞こえるようになっている[24)]。

ここでブラッドリーが語ったことについて以下のようにインタビュアーは評価している。

カートゥーンのための作曲は、もはやいくつかの素早い曲と滑稽な効果音をかき集め、サウンド・トラックに投げ込んでこれをスコアであると呼ぶようなものではなくなったようだ。～中略～このようなタイプの作品は一般的な「人間」ドラマに典型的なそれとは異なる、ある程度の音楽的才能と創意工夫を必要としていることがわかった[25)]。

インタビューのごく短い前置きとなったこの言葉ではあるが、ここからそれまでのアニメーション音楽が評価に値しないと見なされていたことは明らかであろう。彼らの前時代のアニメーション音楽への批判がいかにありふれたものであったかは、同時代の作曲家であり音楽学者のレオニード･サヴァネーエフ Leonid Sabaneev が著した *Music for the Films* (1935)からも読み取ることができる。そこには、アニメーションの音楽には質が求められておらず、リズミカルで滑稽でさえあればよく、複雑であってはならず単純に作られるべきものであり、滑稽な音を効果音と共に収録すれば良い結果が得られるものである、と述べられており[26)]､これはブラッドリーやインタビュアーの言葉ともちょうど一致している。ブラッドリーがこのアニメーション音楽の状況に一石を投じようと試みたことは、彼の自信に満ちた解説からも読み取ることができる。そしてブラッドリーがアニメーションの芸術性を担保するために用いた手法が、人物とモチーフを対応させる一種のライトモチーフの作法であった。

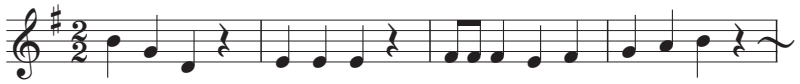
---

24) Ibid. 筆者訳。
25) Ibid. 筆者訳。
26) Leonid Sabaneev, *Music for the Films: A Handbook for Composers and Conductors* (London: Sir Isaac Pitman & Sons, LTD, 1935), pp. 122-125.

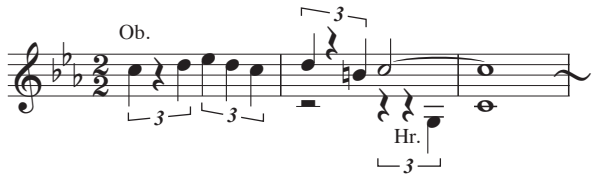
ブラッドリーはこのアニメーションを、従来のものと同様にミュージカル調のもので始めている。（譜例 12）このテーマがおそらく、ブラッドリーの語る「やんちゃで活発な 4 小節のテーマ」にあたるものであろう。ただしこれがこの後の展開で用いられるチーザーのモチーフそのものではないことを、ここで付け加えておきたい。登場人物はここではメロディの断片を口ずさむミュージカル風の振る舞いを見せており、ブラッドリーがそれまでの作品を踏襲していることがわかる。

しかしチーザーに夜遊びをするようそそのかす悪魔が出てくると、音楽はセリフとは独立して旋律を奏でるようになる。ブラッドリーは悪魔に合わせて、譜例 13 のモチーフを提示する。ブラッドリーはごく短いこのモチーフを悪魔に当てはめ、映像上に彼が現れる度にこれを繰り返して用いた。

譜例 12：物語冒頭のテーマ[27)]



譜例 13：悪魔のモチーフ

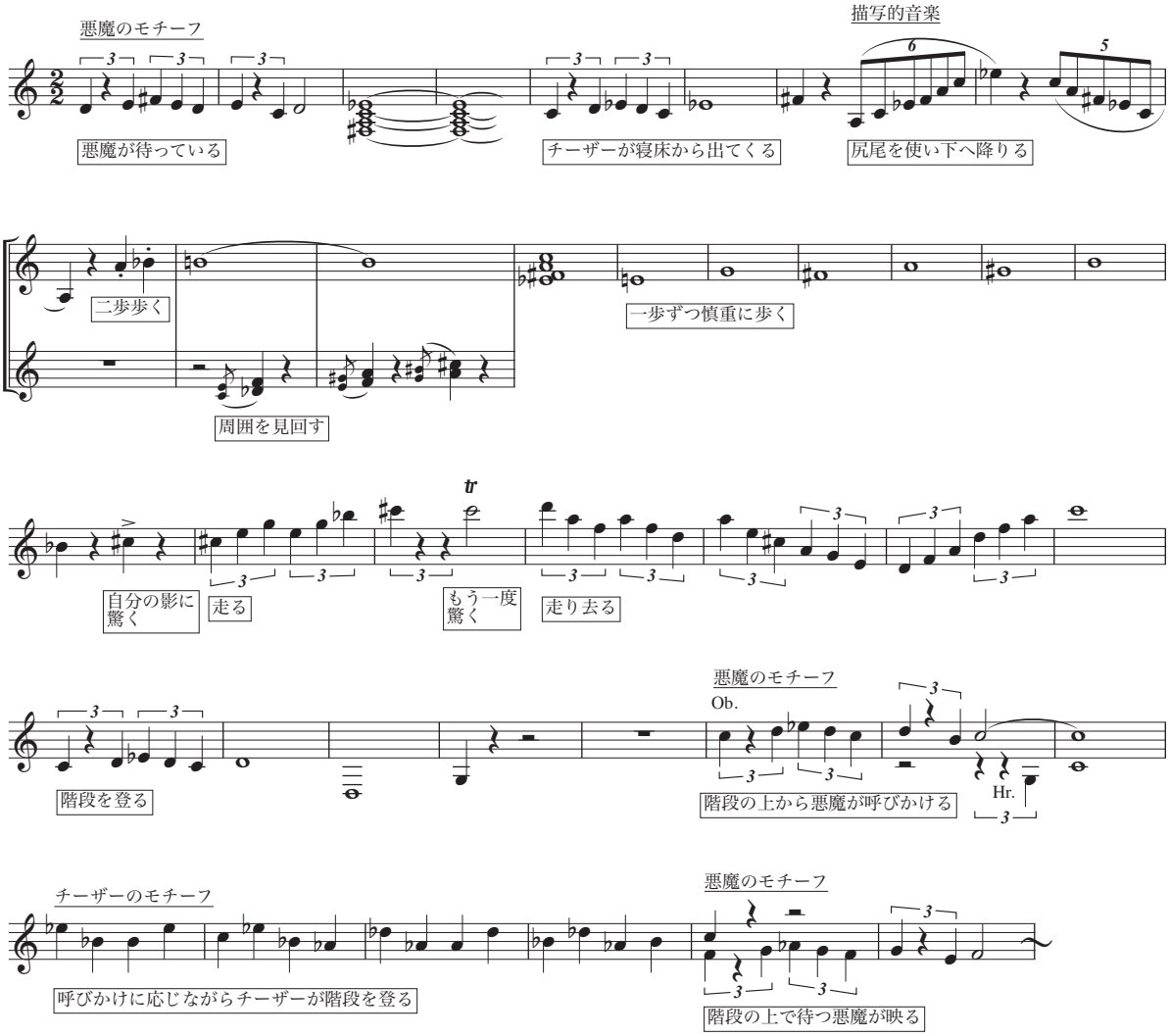


この時ブラッドリーがモチーフを割り当てるため重要視したことは行動や状況ではなく、「誰がそのカットの主体となり、物語を牽引しているか」である。例えばチーザーが寝床を抜け出し、外へと出かけて行ってしまうシーンは譜例 14 のようになっている。最初の悪魔のモチーフは、寝床から抜け出すチーザーを待ち構える姿を表わす。すぐにチーザーが出てくると、尻尾を器用に用いて地面へと降り抜き足差し足で歩く様子が描写的に描かれる。このときの様子はディミニッシュ和音の連続によって描かれ、画面は常にチーザー

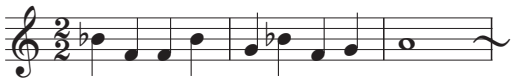
27) 《Little Cheeser》に関わる譜例は、全て筆者が映像を元に採譜したものである。

を捉えている。そして先回りした悪魔にカットが移り変わると、ここでも悪魔のモチーフが表れる。悪魔はチーザーを呼び寄せ、呼びかけに応えチーザーは階段をよじ登ってゆく。ここで映像が切り替わるのに合わせモチーフも交代するのであるが、チーザーの行動に割り当てられているモチーフは冒頭のテーマと似ても似つかない、一見無関係のものである。（譜例 14：5 段目）実のところこちらのモチーフこそ、ブラッドリーが彼の理念を実現するべく用いたチーザーのモチーフなのである。このモチーフは経過句的なものであり、チーザーを表すものとして明確なものではない。ブラッドリーがインタビューにおいて冒頭のテーマをチーザーのものとして取り上げたのは、こちらの方がより明快で相応しいがためであろう。なおこのモチーフはこのカットが初出ではなく、チーザーが母親に寝るようにたしなめられ、怒って部屋を出てゆく際にも奏でられている。（譜例 15）

譜例 14：チーザーが寝床を抜け出す場面の音楽



譜例 15：怒って部屋を出てゆくチーザー

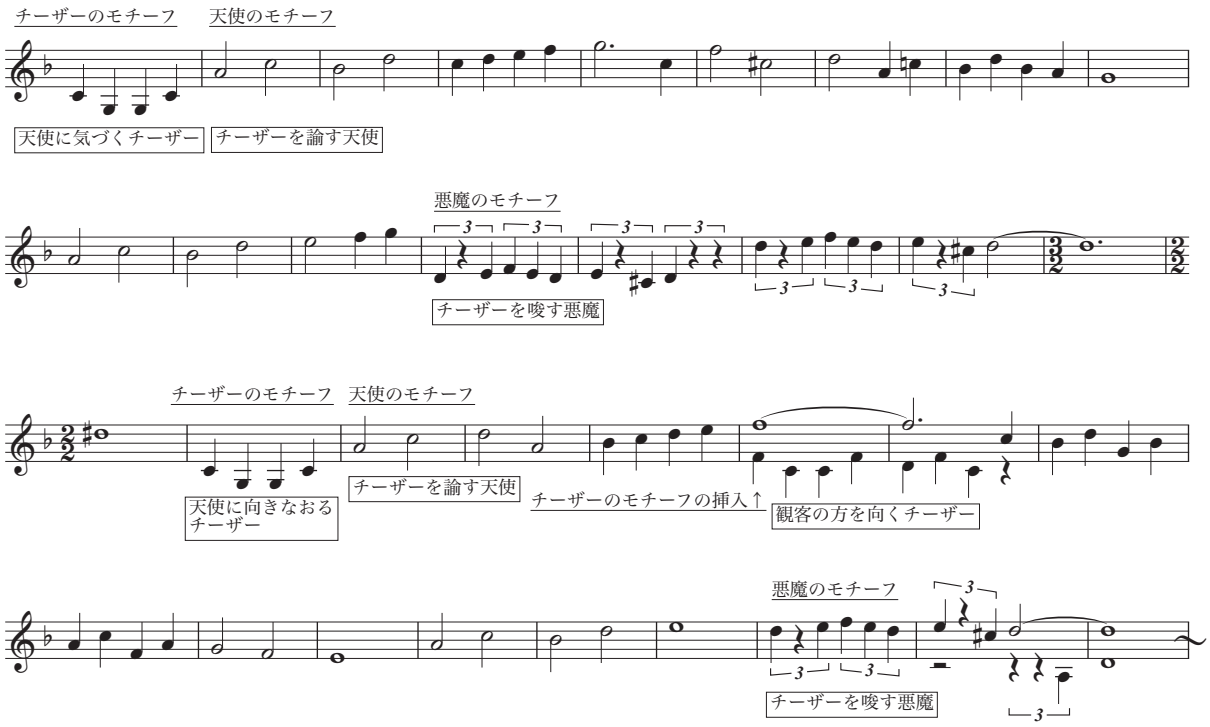


いざ台所の食料にありつくとチーザーを諭す良心である天使が現れる。ブラッドリーは悪魔と同様に天使へとモチーフを割り当てた。（譜例 16）ここで三者が画面上に揃うわけ

であるがこの時の作曲法に関して、前述した通りブラッドリーは「全ての３匹のキャラクターが現れると、彼らのテーマも対位法的に組み合わせられる」と述べている。この証言であるが、実のところ正確にここでの作曲法を表したものではない。この物語においていずれかの登場人物が共同して場面を主導することはない。なぜならこの物語は、夜遊びを教える悪魔と、ベッドに戻り母の言いつけ通り寝るよう諭す天使がチーザーを翻弄するものであるためだ。つまり行動の主体は常に天使から悪魔へ、悪魔から天使へと休むことなく入れ替わるのであり、ブラッドリーもこれに忠実に従い天使から悪魔へ、悪魔から天使へとモチーフを交代させる。その間で言われるがまま、チーザーのモチーフは文字通り翻弄されるのである。これは時間軸に沿って忠実に並べられたものであり、決して対位法のように同時間軸に存在しているものではない。例えば次の場面ではこの様子が克明に描かれている。（譜例 16）

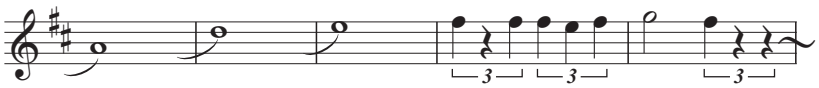
淡い光がチーザーの前に現れると、チーザーはその中に天使を見つける。この気づきは４音のモチーフに表される。その天使は彼自身のテーマに合わせて語り始める。チーザーが彼に誰かと問うと、悪魔は天使に関わらないよう口を挟む。また天使が声をかけるとチーザーは彼の方にモチーフに合わせて向き直り、彼がチーザーの良心であると告げる。その直後、チーザーはこの意味が判然とせず一瞬視聴者の方を振り向くのであるが、この考えを巡らせている瞬間にもブラッドリーは忠実にモチーフを当てている。そして母親の言いつけ通りおとなしくベッドに戻るよう天使が忠告すると、母親の言いなりになるチーザーを悪魔が煽り立てるのである。このアニメーション作品の基本構造はここに集約されており、天使と悪魔が交代する構造の間に行くつかのエピソードが挿入されるようになっている。例えば散らばったマッチ棒が家に組み上がる様子は《My Old Kentucky Home》の引用によって風刺的に表現され、この引用を導くために登場人物のモチーフとは無関係な経過的楽句が挿入される。三者のモチーフが用いられない場面はおよそこのような箇所や、前述したチーザーが家出をする場面のように、描写的な音楽が現れる箇所に限られている。

譜例 16：天使と悪魔に翻弄されるチーザー



ここからも登場人物がどのような感情、状況にあってもブラッドリーがモチーフそのものを操作することはないことが読み取れる。《The Headless Horseman》の分析において、彼が動的なものに対してのみ、つまり状況など静的なもの以外に対してのみモチーフを割り当てたことは述べた通りである。しかしこれと対照的に、あくまでもブラッドリーのモチーフ操作は静的なのである。では登場人物の状況、容態が変わった場合ブラッドリーはどのように対応するのか。この《Little Cheeser》においてその答えは明らかな形で提示されている。物語後半、チーザーは悪魔のいたずらによって酒を頭から被ってしまう。するとチーザーは酔っ払ってしまい、千鳥足で気も大きくなる。この時のチーザーのモチーフが譜例 17 である。

譜例 17：酔ったチーザー

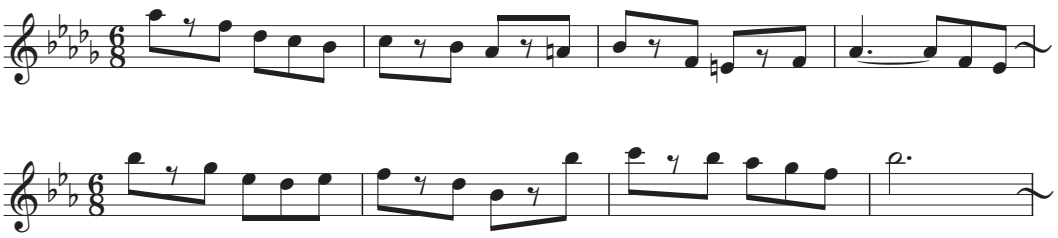


このモチーフは見ての通り、本来のチーザーのモチーフとは似ても似つかない、全く関係のないものである。容態が変わったものに対して、ブラッドリーは新たなモチーフを与える。これはちょうど、《The Headless Horseman》でブラッドリーが行ったモチーフ操作と完全に一致するものである。ブラッドリーは《The Headless Horseman》において、主人公の「イカボッド・クレイン」と「馬に乗ったイカボッド・クレイン」に対して全く別のモチーフを割り当てた。これと同様に「チーザー」と「酔っ払ったチーザー」はブラッドリーにとって全く別の存在として位置しているものなのである。ここでもブラッドリーは、１つの性格、すなわちモチーフを持った人物に状況を付随させるという方法を用いらず、個々の容態を持ったキャラクターは別々の性質を持つものとしてモチーフを与えた。つまり《The Headless Horseman》と《Little Cheeser》は根本的に同じ構造を持つものであり、かくしてブラッドリーが演奏会用音楽の理念をそのままにアニメーション音楽に移植していることが明らかになったのである。

1.2.2　1940 年代初頭まで

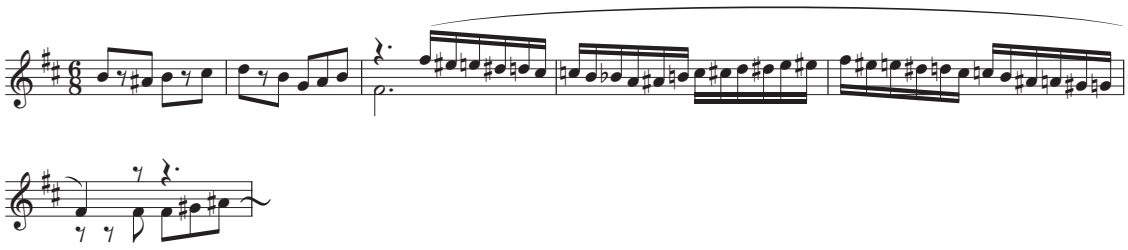
ブラッドリーがこのようなモチーフ操作をアニメーション音楽に持ち込んだのは、《Little Cheeser》が最初ではない。例えば同年《Little Cheeser》より前に公開された《ハッピー・ハーモニーズ》シリーズの一作品《Two Little Pups》では、登場する二匹の子犬にまとめてふたつのテーマを割り当てている。（譜例 18）片方はアーサー・プライアー作曲の《口笛吹きと犬》（上）、もうひとつはドイツの伝承歌《Where, Oh Where, Has My Little Dog Gone? 》（下）である。これはオリジナルのテーマではなく既存のものでこそあったが、二匹の子犬が出るたびに執拗にこのテーマを繰り返したことから彼が意図的にこれをライトモチーフとして用いていたことがわかる。

譜例 18：《Two Little Pups》におけるふたつのテーマ



そもそも彼が登場人物にモチーフ、もしくはテーマを与えるようになったのは、前の年1935 年の《Alias St. Nick》辺りからである。それまでの《ハッピー・ハーモニーズ》シリーズは、大半がいくつものミュージカル風のナンバーを繋ぎ合わせ、順々にキャラクターたちが歌い踊るという趣のものであった。これは同時代のカートゥーン・アニメーションを踏襲したものであり、いわば流行であった。この作品も同様に大部分がミュージカル風に仕立て上げられてこそいるのであるが、ブラッドリーは部分的にテーマを与え、登場人物と対応させている。ネズミたちがクリスマスの夜サンタの来訪を楽しみにしていると、これを聞きつけた猫が吹きすさぶ風の中家に忍び込もうとする。この猫に対して、ブラッドリーは次のようなテーマを与えた。（譜例 19）

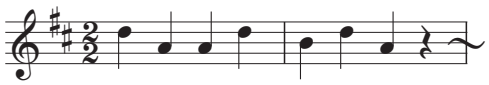
譜例 19：《Alias St. Nick》猫のテーマ



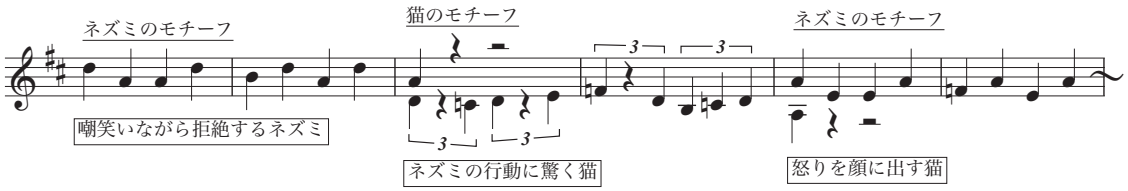
このテーマはオープニングでひとしきり賑わうネズミたちを描写した直後前触れもなく説明的に挿入されるため、一聴するとそれまでのミュージカル風アニメーションを踏襲しているかに聴こえる。実際その曲調もこの頃のカートゥーン・アニメーションに定型的なものであり、特に 3 小節目からの半音階が吹き荒ぶ風を表している様子など初期のミッキー・マウジングそのものである。しかしここでブラッドリーは、敢えて猫が現れるたびに

このテーマを割り当て、いくらか固執した態度をとったのである。この作品を技法上のおおよその転換点としている根拠はこればかりではない。作品後半にはネズミが遊びまわる場面で譜例 20 のモチーフを繰り返し用いた。これはまさしく、後にブラッドリーが《Little Cheeser》において用いるものと同様のフレーズである。このふたつの作品に内容的な関連は全くないが、ブラッドリーがこのモチーフとネズミを関連付け、意図的に流用したことが伺える。このネズミのモチーフは《Little Cheeser》での天使と悪魔とのやりとり同様、猫とのやりとりに沿って扱われる場面がある。譜例 21 はサンタに扮した猫が偽物のプレゼントを渡し、ネズミがこれを拒絶するシーンのものだ。拒絶するネズミに不満な顔をする猫であるが、譜例からも明らかなようにここでは《Little Cheeser》ほどカメラワークに厳密に沿った音楽になっていない。このような試行錯誤の後《Two Little Pups》のような作品中での既存曲によるモチーフ操作を経て、《Little Cheeser》での自作のモチーフによる実践へと至る。

譜例 20：ネズミのモチーフ



譜例 21：猫とネズミのやりとり



MGM による《ハッピー・ハーモニーズ》シリーズは元来、その題名にも明らかなようにウォルト・ディズニー・スタジオによる《シリー・シンフォニー》シリーズの対抗馬として制作されたものであり、ブラッドリーがこの手法を打ち出した後もミュージカル・メドレー形式から離れることはなかった。このためにブラッドリーの試みは限られたものでこそあったが、それでもブラッドリーは機会あるごとに同様の手法を取った。《Two Little

Pups》の連作にあたる《The Wayward Pups》でも彼は執拗なまでに子犬たちのテーマを繰り返した。《ハッピー・ハーモニーズ》シリーズが終わりを迎える頃には、1940 年公開のウィリアム・ハンナとジョセフ・バーベラのコンビによる作品、《上には上がある Puss Gets the Boot》でこの手法を存分に開花させている。そして 1941 年、《Dance of the Weed》においては登場人物と音楽的モチーフを関連づけるのみならず、音楽を映像より先行させて完成させることによって自らの理念を叶えた。ブラッドリーはこのようにして、カートゥーン・アニメーションにおける作曲技法を完成させたかに見えた。

しかし彼の制作史において、ここまでに確立した技法が必ずしも有用なものとは限らなかった。ブラッドリーの映像音楽における描写法は新たな局面へと向かうこととなる。この新たな方向性への兆候について次章で述べる。

第２章　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

2.1 モチーフによる描写法の確立

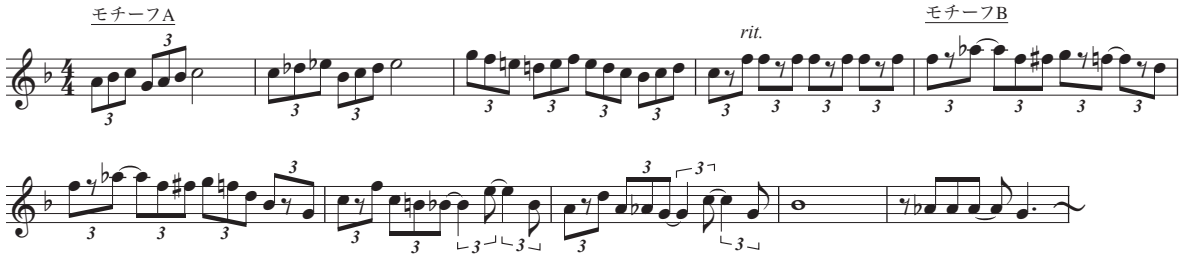
ブラッドリーがカートゥーン・アニメーションにおいてモチーフ操作による作曲技法をある程度確立したのは、1940 年代はじめにあたる。特に 1940 年公開、ウィリアム・ハンナ＆ジョセフ・バーベラ監督作の《上には上がある Puss Gets the Boot》は、猫の「ジャスパー」と無名のネズミそれぞれに異なったモチーフを当てはめてその攻撃と応酬を描写し、ブラッドリーのこの時期の作曲技法を打ち出したものとなった。この作品がアカデミー賞にノミネートされると、猫には「トム」、ネズミには「ジェリー」といったように新たな名前が与えられ、こうしてこの作品はその後 20 年弱に及ぶ長期シリーズ作品《トムとジェリー》の第１作となったのである。ブラッドリーのモチーフ作法が深化するのはこの《トムとジェリー》シリーズの４作目まで、すなわち 1942 年までのことであった。特にブラッドリーの試みは２作目の《夜中のつまみ食い The Midnight Snack》（1941）と４作目の《お化け騒動 Fraidy Cat》（1942）に顕著だ[28]。この２つの作品を比較するとブラッドリーがここで確立しようとした定型が見えてくる。

この２つの作品は明らかに同様の構造を持っている。彼がそれまでに関わったカートゥーン・アニメーションのオープニングは、紛れもなく序曲の役割を持つものであった。ファンファーレに続き作品の軸となる楽曲が提示されると、そのままシームレスにアニメーション冒頭の場面へと繋がる。その作品全体のテイストを予告し、また作品そのものを特徴付ける役割を持ったものであった。この２作品におけるオープニングも同様の役割を持ったものであるが、ブラッドリーはここにさらにもう１つ、自らの作曲技法を担保するための役割を担わせている。それぞれのオープニングは、次に示す２つのモチーフをそれぞれ持つ。（譜例 22、23）

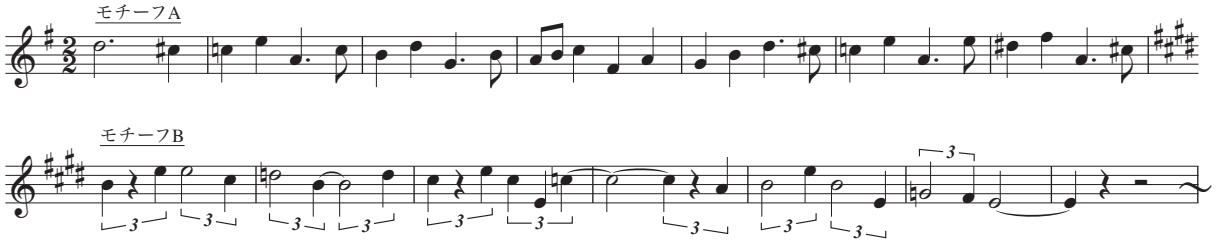
---

[28] ３作目の《メリー・クリスマス The Night Before Christmas》はクリスマスシーズンに合わせた作品であり、数々のクリスマスソングの引用から成っている。

譜例 22 :《夜中のつまみ食い The Midnight Snack》オープニング[29)]



譜例 23 :《お化け騒動 Fraidy Cat》オープニング



ここで作品毎の２つのモチーフを見てみると、両作品とも一方に軽快で明朗なモチーフ A を、もう一方にブルーノートを含んだスウィングによるモチーフ B を持っていることがわかる。そしてモチーフ A は木管や弦楽器を中心に軽快な音色で、モチーフ B はトランペットによる物憂げな音色で奏でられる。このそれぞれ２つのモチーフであるが、オープニングのみならずこれらの作品中に頻出する。そしてその使用箇所を検証するとこの意図は非常に明確なものであることがわかる。

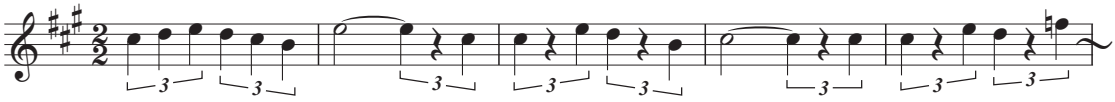
2.1.1 《夜中のつまみ食い The Midnight Snack》、《お化け騒動 Fraidy Cat》分析

まず《夜中のつまみ食い The Midnight Snack》について分析してみたい。この物語はジェリーが冷蔵庫から穴開きチーズを盗み出す描写から始まる。冷蔵庫から盗み出した大きなチーズを背中に抱えてジェリーはどこかへと持って行こうとするのであるが、その時

29) 《夜中のつまみ食い The Midnight Snack》と《お化け騒動 Fraidy Cat》に関わる譜例は、全て映像資料を元に筆者が採譜したものである。

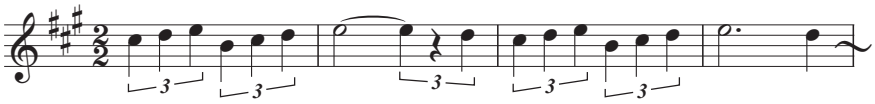
の様子は譜例 24 のテーマで表される。

譜例 24：穴あきチーズを運ぶジェリー



このテーマはブラッドリーのオリジナルのものではなく、マザー・グースの童謡《Hickory Dickory Dock》から取られたものである。原曲と比べれば多少の改変こそあるが、明らかにこの曲を真似たものだ。動物たちが時計を上る様子に合わせた 1 から 12 までの数え歌となっているこの曲は、1 番の歌詞にネズミを取り上げている。ネズミという共通点からジェリーにこのテーマを当てはめている点、一見すると古典的なカートゥーン・アニメーションに沿った方法を採用していると言えるだろう。しかしブラッドリーはこのメロディーに終始しない。これを見つけたトムがジェリーの背中の上のチーズに密かに食器類を乗せ悪戯に興じていると、このテーマの持つ 3 連符のリズムを共通項に譜例 25 のモチーフに音楽をすり替える。

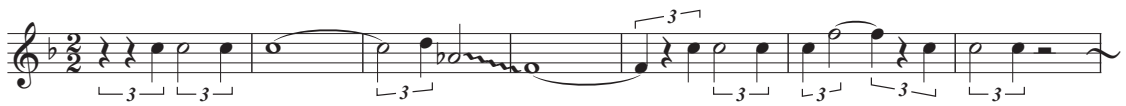
譜例 25：すり替えられたジェリーのモチーフ



これは先ほど挙げたオープニングテーマに用いられているモチーフ A（譜例 22）と同じものである。そしてこれ以降、穴開きチーズの中に隠れるジェリー、冷蔵庫の中にチーズを戻しに走るジェリー、それぞれの描写にこのモチーフが用いられ、ジェリーのモチーフとして定着したことがわかる。そしてこの後、《Hickory Dickory Dock》とジェリーのモチーフは同等の扱われ方をし、シームレスに双方のモチーフを行き来する。つまりジェリーはこの 2 つのモチーフを無差別に持ち、この 3 連符の音型によって象徴されるのである。

一方でトムが悪戯を仕掛ける際、彼が画面内に単体で現れると次のモチーフが用いられる。（譜例 26）

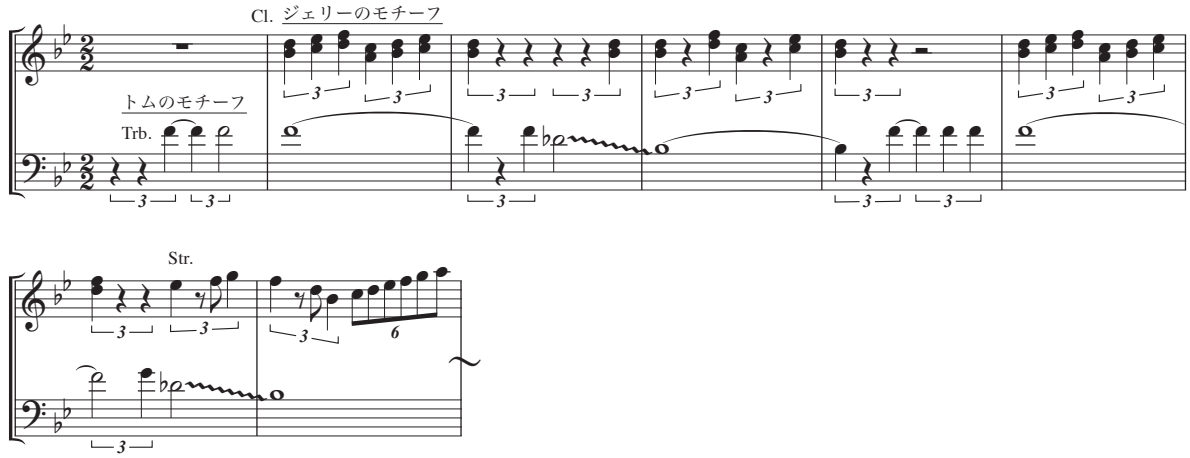
譜例 26：トムのモチーフ



このテーマはこの作品が初出ではなく、《上には上がある Puss Gets the Boot》においてブラッドリーが猫のジャスパーに割り当てたテーマであり、モチーフ B 同様トランペットによって奏でられる。ジェリーのモチーフが直接的にオープニングテーマと関連を持っているのに対して、こちらは全く同様のものではない。しかしスウィングのリズムによる同じスタイルの下に書かれたものであり、劇中のものを前楽節、オープニングのものを後楽節としても違和感のないものである。ブラッドリーはオープニングによって、トムとジェリーそれぞれのモチーフを予告したのである。

そしてこの２つのモチーフは《Little Cheeser》で実現されなかった方法において、つまり対位法的な関係を持つことで映像を補強している。冷蔵庫にチーズを返すジェリーと、冷蔵庫の横でその様子を監視するトムは１つの画面に共存し、音楽は次のように扱われるのである。（譜例 27）

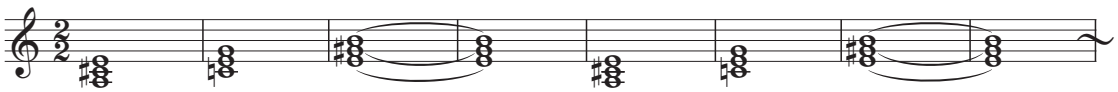
譜例 27：チーズを冷蔵庫に返すジェリーと監視するトム



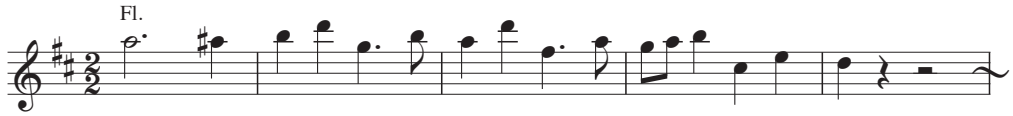
ここでジェリーのモチーフは先ほど提示した２つのどちらでもなく、この間をさまようようなものになっていることに着目したい。ここでブラッドリーはモチーフに対する制限をいくらか緩めることによって、《Little Cheeser》ではなし得なかった対位法的表現を実現している。

次に《お化け騒動 Fraidy Cat》を分析したい。オープニングクレジットが終わると、舞台は夜中の大きな屋敷、トムがラジオで怪談を聴いている場面から始まる。この場面の音楽は並行する長三度和音から成っており、この一連の情景を表すモチーフとなっている。怪談のモチーフと呼んで良いものであろう。（譜例 28）この様子がしばらく描かれると、扉からこっそりとのぞくジェリーへとカメラは切り替わる。この時ラジオは常に同じ音量であり、あくまで物語を牽引しているものはラジオの方である。そのために最初の怪談のモチーフは、ジェリーがトムを覗き見るこの一瞬にも延々と繰り返される。次第にこのモチーフは切迫するように音価が縮小され、ラジオから聞こえる悲鳴とともにトムは逃げ出してしまう。これをみて笑うジェリーに割り当てられる、嘲笑うようなテーマが譜例 29 のものである。

譜例 28：怪談のモチーフ



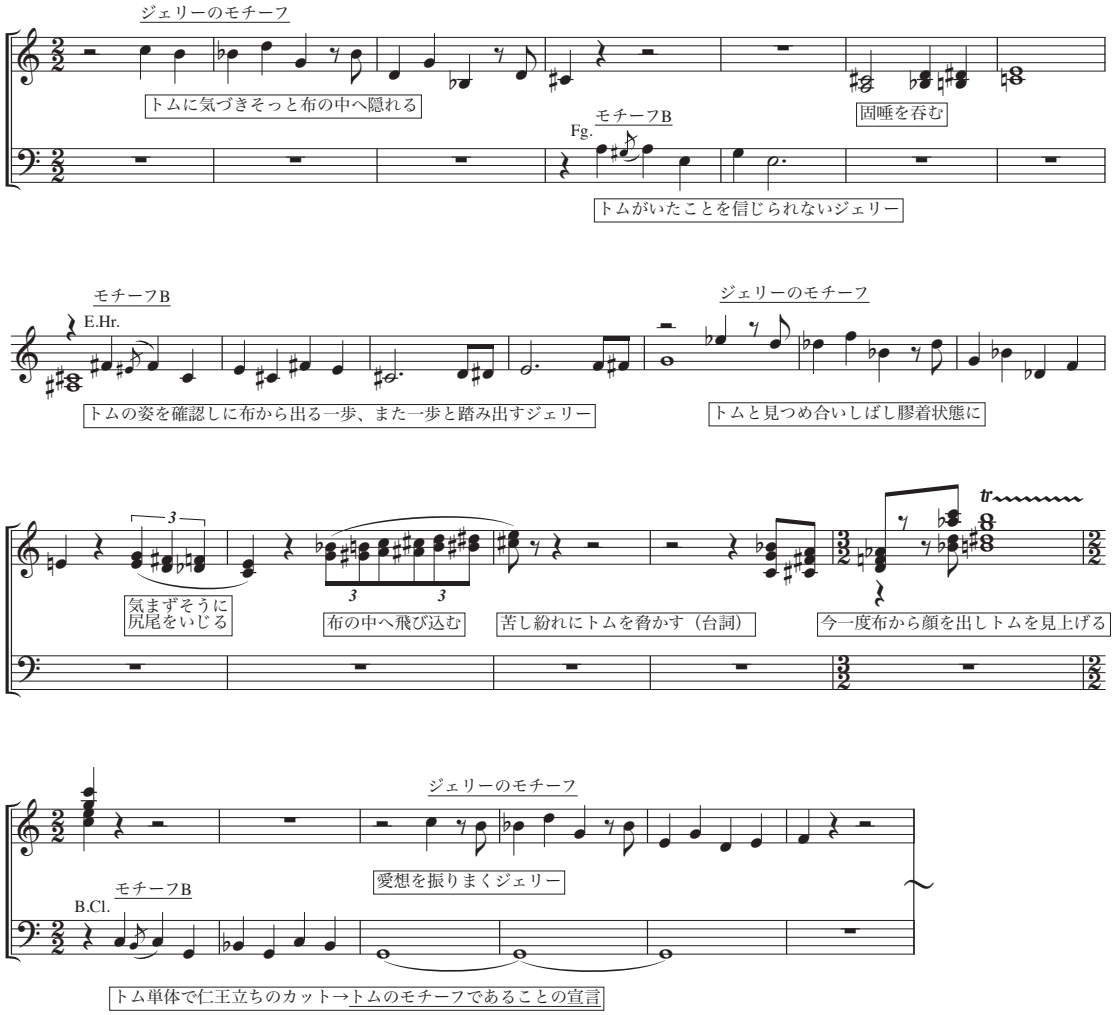
譜例 29：ジェリーのテーマ



こちらも《夜中のつまみ食い》同様、本編のオープニングから取られており、モチーフ A（譜例 23）と同じものである。ここからジェリーが掃除機を使って幽霊に扮し、一方的にトムを攻め立てる長い場面になる。ここでは逃げ回るトムがディミニッシュコードや半

音階による鬼気迫る描写的な音楽、そして自由なテーマによるエピソードに象徴され、合間で幽霊を装うジェリーが映されるたびに前述したジェリーのテーマが聴かれる。長くジェリーの優勢が続くが、掃除機の電源を操っている彼をついにトムが見つけると、ここで攻守交代となる。掃除機の電源の操作に夢中になっているジェリーが振り返ると、怒ったトムがいる。彼はこれを気のせいだと考える。ここからのやり取りは譜例 30 のように表される。我が目を疑ったジェリーは一度身を隠し固唾を飲む。このときのファゴットによるモチーフは、二音目と三音目の音程関係が三度から四度に修正こそされているが、オープニングでトランペットによって奏でられるモチーフ b と同じものである。そして引き続きこのモチーフに乗せてもう一度後ろを振り返り、足を踏み出すとやはりそこにトムはいる。しばしジェリーのモチーフに乗せて彼はトムと見つめ合う。もう一度ジェリーは布の中に隠れ彼を脅かしてみるのだが、幽霊の正体がわかったトムはもう動じない。ここでトム単体のカットに合わせてバスクラリネットがもう一度オープニング後半のモチーフ b を奏でる。ここでようやくこれがトムのモチーフであることが判明する。そしてこのことから、ここまでのモチーフ操作がジェリーの心理を描写していたこともわかる。「今トムを見たのが気のせいであって欲しい」という内面描写を、トムのモチーフを合間に挟むことで滑稽に描き出していたのである。

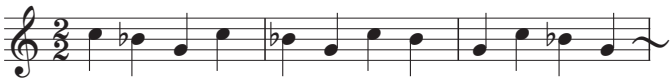
譜例 30：トムとジェリーの心理戦と、モチーフ B がトムのモチーフであることの宣言。



この２つのアニメーションの共通構造から明らかなことは、ブラッドリーがオープニングを主題提示のように扱ったことである。この２つの作品は 1930 年代の作品と違い、いくらか自由な方法でモチーフが扱われている。1930 年代のいくつかの作品や《上には上がある Puss Gets the Boot》のような作品ではモチーフを限定し、この操作を画面中の登場人物に対してのみ行うよう制限したために冗長な構造を持つこととなった。しかしこの２作品において、ブラッドリーは自由なテーマによるエピソードと描写的表現をモチーフ操作の間に高い割合で挟み込むことによって、音楽が冗長になることを避けている。これによって音楽は純粋なモチーフ操作によるもの、つまりブラッドリーの理想とするもの

からはいくらか離れることにこそなる。そこで彼は、自身の芸術観を担保するために両作品に共通の構造を与え、オープニングに主題提示としての役割を持たせたのではないだろうか。この作品の共通点はこれだけではなく、作品終盤では家政婦が現れる。彼女はいつでも最終的にトムを追い出す役割を担っており、彼女にも短いモチーフが割り当てられている。（譜例 31）

譜例 31：家政婦のモチーフ



彼女のモチーフは各作品で一度きりしか現れないが、作品をまたいで同様の場面で現れていることからこれを家政婦のモチーフとして決定づける根拠とすることができる。このようにブラッドリーが作品間をまたいでモチーフを担保しようとする流れは、シリーズ作品という性質上必然的なものであった。次項でこの流れについて述べたい。

2.1.2 モチーフによる描写法から自由な音楽形式、擬音的描写へ

ここまでの分析により、1940 年代初頭までにブラッドリーのモチーフの振る舞いは完成されていったことがわかる。モチーフそのものが登場人物そのものを体現しているのであり、これに滅多なことでは変奏を加えないというブラッドリーの姿勢は一貫していた。ブラッドリーは変奏こそ加えなかったが、様々な主題によるエピソードをここに差し込むことによって音楽的な制限を緩めたのである。これは長年に渡るシリーズ作品の登場が必然的にもたらした結果であった。

ブラッドリーが 1930 年代に音楽を手がけてきた《ハッピー・ハーモニーズ》はシリーズものでこそあれ、一部の例外を除いてそれぞれのエピソードは互いに関係性を持たない作品であった。登場人物も基本的にはそれぞれの作品限りの登場であり、ブラッドリーはこの中でそれぞれの作品一話ずつに対してモチーフ操作を行おうとしてきた。毎回異なった性格のキャラクターが登場し作品の構造も異なるため、ブラッドリーがモチーフに固執

したところで大きな問題は起きなかったのである。しかし、《トムとジェリー》シリーズとなると事情は変わってくる。ここでの登場人物は毎回猫の「トム」とネズミの「ジェリー」を中心とした２匹であり、彼らは必ず作品毎に登場する。そして毎回作品の構造は変わることなく、トムとジェリーが互いに攻撃と応酬を繰り広げるスラップスティック・アニメーションである。この場合においてブラッドリーのモチーフ作法は決して有効に働くものではない。ただでさえモチーフと登場人物を一対一に捉えるという制限が冗長さを招く上に、この手法を毎回同じ構造の作品で採用していてはあまりにも執拗でテンポ感の悪い作品になりかねない。そこでブラッドリーは先の分析でも明らかにしたように、モチーフの扱いの制限を緩めたのである。こうしてある程度冗長性を解消したものの、モチーフが形式を担保しているような作品は《トムとジェリー》シリーズにおいてこの２作品が頂点を築くものとなり、その後は形を変えてゆくこととなる。これ以降の作品ではオープニングは本編のモチーフと関係性なくテーマ曲の役割を持つものになり、モチーフ操作の方法も次第に形を変え始める。

次作品の《共同作戦 Dog Trouble》ではまだモチーフ操作が行われているが、ここでブラッドリーは前の作品からモチーフ（譜例 23：モチーフ B）を引用し、これをトムとジェリーの２匹を表すものとして扱っている。新たなモチーフは、新キャラクターのブルドックに割り当てられ、「トムとジェリー」対「ブルドッグ」の構図を描き出す。ここでもお手伝いさんが現れるが、モチーフは以前の作品で用いられたもの（譜例 31）と同様である。その次の作品《バラ色の人生 Puss n’toot》でも新キャラクターの雌猫が登場し、彼女にモチーフこそ割り当てられているが、このキャラクターに物語を牽引するだけの役割は与えられていないためそのモチーフの登場回数はわずか二回である。ここでも前作と同様のトムのモチーフが引用されているが、すでにその用法は曖昧なものになり彼にはいくつかのテーマが与えられている。ジェリーには《上には上がある Puss Gets the Boot》と同じモチーフが与えられてこそいるが、彼に至ってはそのモチーフの使用はわずか一度のみである。この辺りからモチーフは作品同士を横断する形で意味を持ち、引用される形で用いられるようになる。作品の中で自由なエピソードと描写的シーケンスの割合が高まり、より自由な形式で音楽は作られるようになるのである。こうして《トムとジ

ェリー》シリーズにおいてブラッドリーは厳格な制限を持ったモチーフ操作から次第に離れてゆくこととなった。この辺りからブラッドリーは「カートゥーン・ミュージックの未来像」において最後に挙げた理想を追求してゆくこととなる。オーケストレーションにサウンドエフェクトを取り込むこと、つまり擬音的描写法の追求である。

2.1.3 擬音的描写

ブラッドリーは 1941 年に発表した「カートゥーン・ミュージックの未来像」において、５つの理想を提示した。その最後の理想は以下のように記されている。

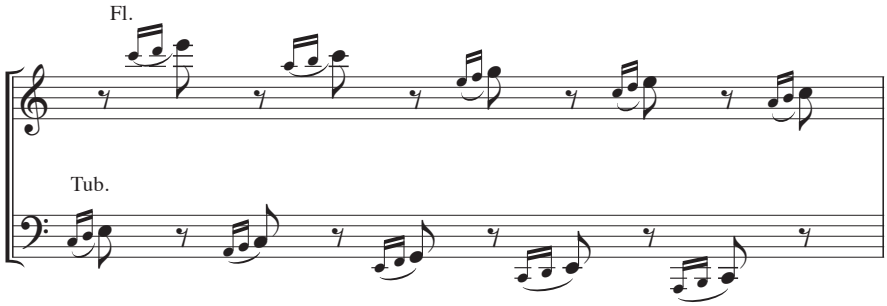
> オーケストラの新たな音色が必要とされるようになり、オーケストレーションの内にサウンドエフェクトはとりこまれ、その可能性は無限大となるだろう。ここ数年私はこの分野において実験を重ねているところではあるが、まだまだ未熟なものである[30]。

サウンドエフェクトが音楽の中に取り込まれるような作曲語法は、決して新しいものではない。キャラクターの動きに合わせて音を完全に同調させる技法は、序論でも述べたように初期のディズニー・スタジオ作品で既に試みられていたものである。例えば 1929 年公開のディズニースタジオの作品《猫の居ぬ間のタップダンス When the Cat's Away》では飲み物を飲む「ゴクゴク」と擬音化されるような様子は、譜例 32 のようにチューバとフルートに置き換えて表され、その後の舌なめずりは歯をなぞるのに合わせて木琴のグリッサンドで演奏される。

---

[30] S. Bradley, "Cartoon Music of the Future," p.168. 筆者訳。

譜例 32：水を飲む音の擬音的描写[31)]



そもそも映像のリズムが音楽によって設定されることで発達した当時のアニメーションでは序論で述べた通り登場人物が音楽に合わせて踊るように振り付けられており、音楽がそのまま所作を表現していることは少なくなかった。それではブラッドリーがこの技法を模倣した上で発展させたのかといえば、そうではない。《猫の居ぬ間のタップダンス When the Cat's Away》が公開されたのと同じ 1929 年、ディズニー・スタジオの音楽収録現場を訪問したことについて、未出版の「カートゥーン・ミュージックの進歩 Evolution of Cartoon Music」の中で次のようにブラッドリーは語っている。

> あんな単純な曲に可愛らしいちょっとした踊りが完全にシンクロしていたというだけで、ちょっとしたブームを巻き起こしたのが 20 年も振り返る必要がないなんてどうもおかしな話に思えてならない[32)]。ミッキーマウスが手を上げるといつもその動作をドラマーがスライドホイッスルで追い、他のドラマーは彼の足取りをウッドブロックで辿るためしばし待機をする。もちろん、彼が階段を下ろうものならいつもオーケストラは半音階を下り、逆にオーケストラがスケールを上行するなら彼は階段を駆け上がらざるをえないわけだし、そんなこんなが建物の崩壊後に瓦礫の上からミッキーマウスが手を振るまで続くわけである[33)]。

後に映像音楽界隈で「ミッキー・マウジング」といくらかの揶揄を込めて呼ばれること

---

31) 映像資料を元に筆者が採譜。
32) この文章はブラッドリーが 1929 年当時を回想する形で書かれたものである。
33) S. Bradley, *The Evolution of Music in Cartoons*, p.1. 筆者訳。

になるこの作曲技法を、ブラッドリーは隠すことのない皮肉を込めて語っている。逆に彼が賞賛するような作品は、後の《三匹の子豚 Three Little Pigs》や《風車小屋のシンフォニー The Old Mill》のような、オリジナルの楽曲による構成力の優れた作品であった[34]。それではブラッドリーはなぜ､使い古されたこの効果音的描写法を探求しようとしたのか。それはブラッドリーがこれまで試みてきたモチーフによる描写法を、思想として拡張した結果として見なせば合点のゆくものであろう。一見すればミッキー・マウジングへの回帰とも取れるこの試みは、彼の芸術的理念に反するものである。しかしこれまで分析してきたように、彼にとってモチーフと登場人物は常に一対一の関係性を持つものであった。これを人物ではなく出来事に適用すれば、彼が物事を一つ一つの作用まで分解し、これをオーケストレーションしようと試みたことは自然な成り行きである。また映像からの音楽的自律を求めた彼は、音楽そのものが細部に渡って映像を表現していることを求めた。音楽的素材の全てを映像に当てはめようとした彼は、効果音をより具体的にオーケストレーションしようとした。つまり、最初期のディズニー・スタジオによって試みられたミッキー・マウジングは行為を音楽素材に落とし込み抽象化する試みであったのに対し、ブラッドリーの効果音的な音楽描写はより詳細に行為を観察し、音楽素材を集めて効果音化する具体化の試みであったのである。ここから両者の性質は全く違う方向にあることがわかる。むしろこれは情景描写などの抽象的な雰囲気を嫌ったブラッドリーらしい発想とも言える。こうして生み出された技法が以降分析をしてゆく擬音的描写技法にあたるものである。ブラッドリーは擬音的な描写技法を現代音楽的な語法を援用することで芸術的に担保しつつ、独自の作曲技法として探求してゆくことになる。この試行錯誤については第３章で述べたい。

2.2　モチーフによる描写法への固執

1940 年代前半までのアニメーション音楽においてスコット・ブラッドリーは、ここまで検証してきたようにモチーフ操作による作曲技法を試みてきた。しかし 1940 年代も後半になると音楽はより自由な構成を持ち、擬音的な描写法へと展開してゆくことは前項で

[34] S. Bradley, *The Evolution of Music in Cartoons*, p.2.

述べた通りである。ではブラッドリーが交響詩的作法とさえ呼び実践してきた理念を完全に捨てたかというと、答えは否である。それまで彼が関わってきたようなシリーズ作品ではない、特に本項で扱う《ラッシーの勇気 Courage of Lassie》のような作品の一場面において、ブラッドリーは遺憾なくこの理念を発揮している。この作品はこれまで扱ってきたようなアニメーション作品ではなく実写映画作品である。また彼が音楽を担当したのは映画全編ではなく、冒頭の 20 分間程度だ。アニメーション音楽の領域で活躍してきたブラッドリーの理念を実写映画作品の分析によって検証することは、いささか論文の趣旨から外れたものであると捉えられかねないであろう。しかし彼は、彼自身がハリウッド映画作品に抱いていた不満を晴らすかのような形で、アニメーション作品で理想としてきた作曲法をむしろ徹底的にここに援用するのである。この作品は彼の創作理念を裏付けるものとして分析する価値のあるものだ。擬音的描写技法に移行した彼の理想が果たして変化をしていたのか、ここで再確認したい。

2.2.1 《ラッシーの勇気》

スコット・ブラッドリーは、カートゥーン・アニメーション音楽の他にいくつかの実写映画音楽を手がけた。そのうちの一つである《ラッシーの勇気》は、1946 年に米国において公開された《名犬ラッシー》シリーズの一作であり、フレッド・M・ウィルコックス監督による長編映画作品である。ちなみに他にブラッドリーは《濡れたらダメよ Dangerous When Wet》や、《暴力教室 Blackboard Jungle》のような実写長編作品も手がけているが、いずれもアニメーションを用いたごく一部においてである。その点《ラッシーの勇気》は、ブラッドリーが実写パートを手がけた数少ない作品の一つだ。

とある湖畔で母犬とはぐれた迷い犬は、大自然の中で多くの動物たちとの交流を重ね成長するが、ある日狩猟中の青年たちに撃たれたところをキャシーという少女に助けられる。子犬を保護することに決めたキャシーは彼をビルと名付け、良き牧羊犬であり友として育てた。しかし、交通事故に遭遇し重傷を負ったビルは、獣医の元へと連れ去られてしまう。その後、陸軍で軍用犬として育てられた彼は、戦地で功績を残すこととなる。これは単なる英雄譚にとどまらず、戦地でのトラウマから PTSD を患った兵士を犬に託して

描いた作品でもある。

この映画における音楽は、ブラッドリーと並んでブロニスラウ・ケイパーがクレジットされている他、マリオ・カステルヌーヴォ＝テデスコ、ナサニエル・シルクレット、デヴィッド・スネル他が関わっており、多くの作曲家による共作となっている。前述した通りこの作品の冒頭シーン、湖畔に子犬が置き去りにされてからキャシーに拾われるまでの場面が、ブラッドリーによって作曲された部分だ。元々この場面の録音は、1945 年にカステルヌーヴォ＝テデスコとシルクレットの楽曲を用い行われたが、翌年の 1946 年、ブラッドリーの手によるもので録り直され差し替えられたという[35]。*Film Score Monthly* のこの映画に関するプログラムノートによれば最終的な映像と差し替え前の音楽のタイミングが異なっており、映像の編集があまりに重なったために再作曲する必要があったのではないかと推定されている[36]。カステルヌーヴォ＝テデスコに時間的制約等により再作曲の機会がなかったとすれば、ちょうど《トムとジェリー》のような作品に対し作曲を行なっていたブラッドリーに白羽の矢が立ったことは十分考えられうる。何故ならこの場面は《トムとジェリー》同様無言劇として成り立っているのである。

2.2.2 実写映画《ラッシーの勇気》における創作技法

ブラッドリーはこの作品冒頭の 20 分間、森の動物たちによって繰り広げられる場面のための作曲の機会を得た。この機会についてブラッドリーは音楽論「サウンドトラックにおけるパーソナリティ Personality on the Soundtrack」の中で「音楽の処理は特別な問題を呈するものであった」と述べており、それは「それぞれの動物たちに、自己同一性と個性を与えなければならないという重荷を、音楽が背負うことになった」ためであった[37]。なぜならこの場面のほとんどは前述した通り動物たちの演技によって進行する無言劇となっており、状況を説明するために音楽が大きな役割を担うためである。

---

[35] “Courage of Lassie.” FSM Online Liner Notes, accessed August 23, http://www.filmscoremonthly.com/notes/courage_of_lassie.html
[36] Ibid.
[37] Scott Bradley, “Personality on the Soundtrack: A Glimpse Behind the Scenes and Sequences in Filmland,” *Music Educators Journal*, Volume XXXIII no. 3 (January 1947): 28-29, reprinted in Goldmark, Daniel and Yuval Taylor, eds. *The cartoon music book,* (Chicago, Illinois: A Cappella Books, 2002), pp. 121-122. Citations refer to the reprint edition.

またブラッドリーは、ここでの作曲において二つの可能性があったことを示唆している。まず一つ目のより簡単な方法として、場面を全体的でマクロな視点から捉え、自然における野性生活の雰囲気を包括的に作り出す方法。そして二つ目の方法としてミクロな視点から情景を捉え、短い旋律を組み合わせることによって一連の音楽を作り上げる方法である[38]。ここでブラッドリーは後者の方法をより良い方法として判断し用いた[39]のであるが、実際の映画音楽においてブラッドリーがいかにこれを組み上げていったのか次項で検証したい。

2.2.3 音楽分析

前述した通り、ブラッドリーは細かいモチーフを組み合わせて用いることによって《ラッシーの勇気》における音楽を構成した。登場人物の一人一人に及ぶまでモチーフを事細かに割り当てたため、冒頭の 20 分間でブラッドリーが用いたモチーフ数は大小合わせて 30 を超える。この 20 分間の場面は展開によって大きく 5 つに分けることができ、ブラッドリーのモチーフの扱いもこの展開に忠実に沿っている。以下場面別に分析を試みたい。

<u>冒頭～イントロダクション部分</u>

森の中の動物たちに順番にスポットが当てられ、ブラッドリーの音楽も次々と新しいモチーフへと移り変わる。この場面が、ブラッドリー自身「サウンドトラックにおけるパーソナリティ」の中で事細かに語った場面にあたり、「カットが木の枝の３匹の小鳥に移り変わると、その一匹一匹にアイデンティティを与えられるよう、まずフルート、次にオーボエ、そしてバスーンといった形でシンコペーションを用いて」、「顔を拭っているビーバーを短２度で重なる二本のクラリネットで」、もしくは「小さなウズラがたどたどしく歩く歩調に同期するよう短く弾むようなテーマのフルートによって」といったようにそれぞ

[38] S. Bradley, “Personality on the Soundtrack,” p. 122.
[39] Ibid.

れ異なった音色でキャラクター付けをするよう試みている[40]。この場面では登場する動物の種類と同数の８つのモチーフが提示される。以下楽譜資料と照らし合わせて、ブラッドリーの証言を裏付ける形で検証したい。

場面は湖畔の風景の描写から始まる（譜例 33）。ここに具体的な描写要素はなく、ブラッドリーの分類に従うならこのような音楽は包括的に自然の雰囲気を表しているに他ならないであろう。しかし彼は、カットが川の中を泳ぐビーバーに切り替わると音楽を全く新しいものに転換させる。16 分音符を基調にした８分の６拍子の音楽は、まさに映像の通り流れるビーバーを彷彿とさせるものだ（譜例 34）。８小節間ビーバーのテーマが提示されると、カットはすぐに３匹の青い鳥に移り変わる。するとこれに反応するようにブラッドリーの音楽も即座に鳥のテーマに移り替わるのである（譜例 35）。ここが前述したようにブラッドリーが証言している箇所にあたり、まさに「まずフルート、次にオーボエ、そしてバスーンといった形でシンコペーションを用いて」鳥たちが表される。音楽にしてわずか２小節間のこのカットに、鳥たちの明確な物語は存在せず、ただ互いに鳴き交わしているのみである。３匹の姿形も似通った小鳥がただ木に留まっている以上の情報はこのカット内に存在しない。しかしブラッドリーは鳥たちが一匹一匹個性を持ったキャラクターであると捉え、半ば恣意的に異なった楽器を割り当てている。

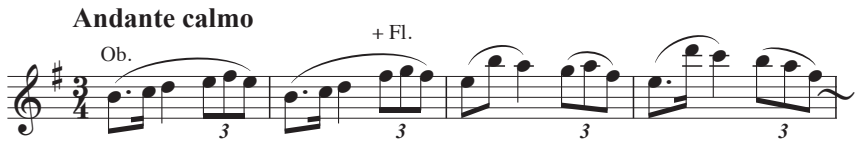
カットはまたビーバーに移り変わるが、ブラッドリーは彼が顔を拭っていることに着目し、直前のビーバーとは違うモチーフをここで用いている（譜例 36）。川を下るビーバーと顔を拭うビーバーは状態が異なっており、彼がこのような場合にモチーフを変えたことは第１章にも述べた通りである。顔を拭う姿に合わせるように、下から上へと拭うような音型が特徴的だ。そして以下同様に、用心深くも滑稽な姿のウサギはオーボエで、軽快に跳ね回るウズラは軽やかなフルートといったように矢継ぎ早に受け継がれてゆく。次に現れるわずか２小節間の弾むような狐のモチーフは、後の場面で改めて用いられるものであるためここで一度提示しておきたい。（譜例 37）丸太の上のリスはフルートとオーボエで愛らしく、続けて現れるヤマアラシは対照的にバスーン、クラリネット、バスクラリネット、ディヴィジされたチェロといったような暗くのっそりとした音型で奏でられる。ヤマアラシからリス単体のカットへはすぐ戻ってしまうのであるが、ブラッドリーがヤマアラ

---

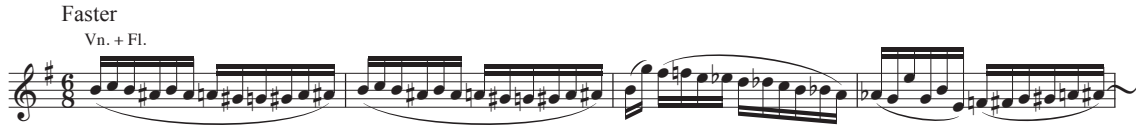
40) Ibid.

シのモチーフを残したまま、リスのモチーフを共存させたことに着目したい（譜例 38）。映像内には明示されていないが、リスがヤマアラシの様子を観察しているらしいことを、音楽によって説明的に表現しているのである。そして再度カットと音楽はウサギ、鳥へと戻って終わる。

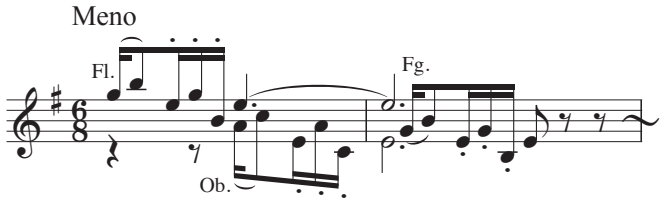
譜例 33：湖畔の風景[41)]



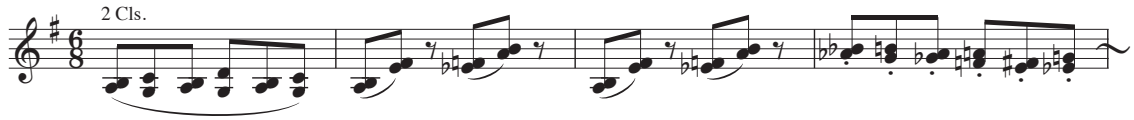
譜例 34：ビーバーのモチーフ（１）



譜例 35：３匹の鳥のモチーフ

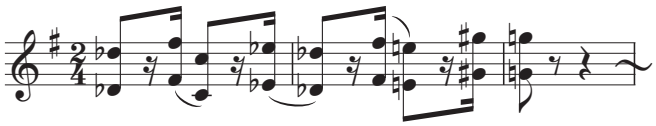


譜例 36：ビーバーのモチーフ（２）

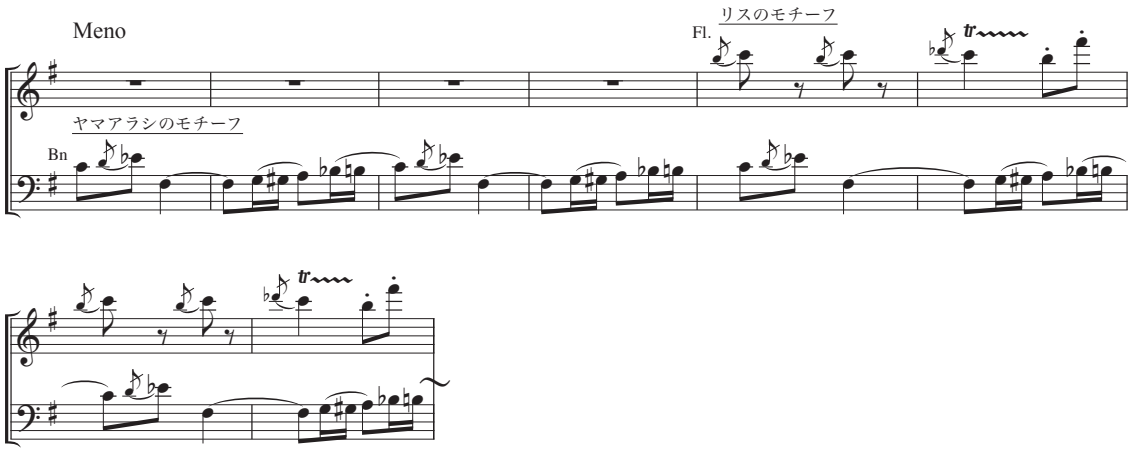


41) 《ラッシーの勇気》におけるブラッドリーの担当した音楽の譜例は、American Heritage Center の楽譜資料を元に筆者が書き起こし、抜粋したものである。
“Courage of Lassie” manuscript, 1946, Box 1, Coll. 2458, Scott Bradley papers, American Heritage Center, University of Wyoming.

譜例 37：キツネのモチーフ



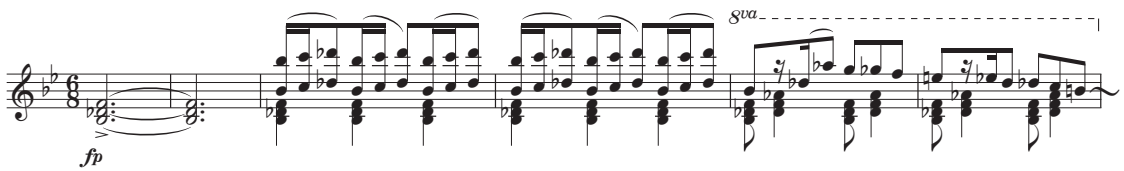
譜例 38：ヤマアラシとリスのモチーフ



母犬とその子犬たちの登場〜子犬ビルが迷い犬へ

一通り森の情景が描かれると、突如として不穏な短三和音和音が奏でられ茂みがざわめく。動物たちは騒ぎ立て、危機の到来を告げる。（譜例 39）これまでに登場した動物たちが一斉に逃げてゆくと、茂みの中から現れたのは音楽とはうって変わって可愛らしい雌犬と子犬たちの行列であった。

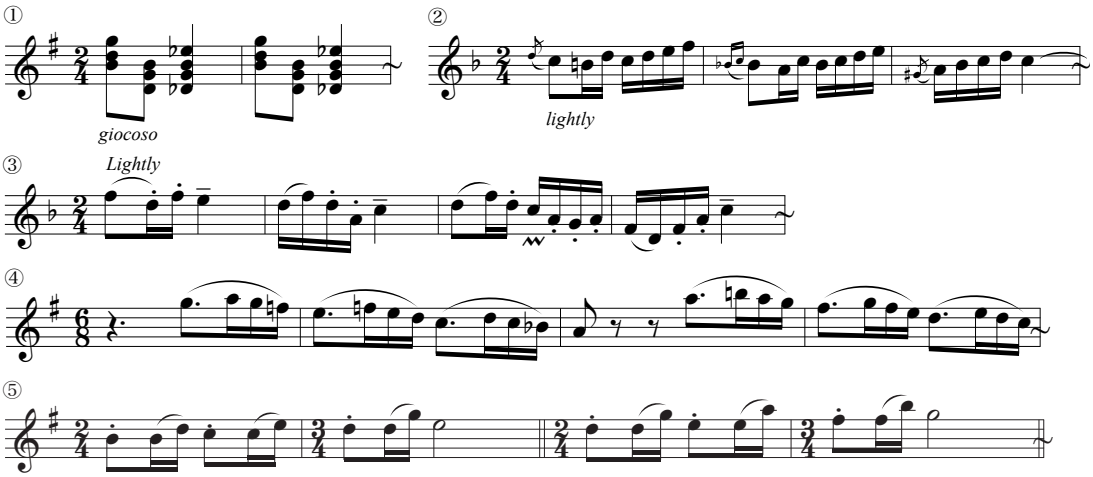
譜例 39：犬たちの登場



これはブラッドリーが音楽によって、観客にミスリードをさせようと試みた一場面である。ここから犬の家族と主人公となるビルが登場し、彼に関連づけられたモチーフがその他の動物と触れ合う様が描かれてゆく。ビルをはじめとする犬たちには全部で５つのモチーフが与えられており、それぞれに役割が異なる。（譜例 40）

①はブラッドリーが担当した場面全体を通じて用いられる主要なモチーフとなっている。*Film Score Monthly* のオンラインノートによればこれを「家族のテーマ」として扱っているが、ビルが迷い犬となった後も頻出するためむしろ犬という動物そのものを表すモチーフに近い。以下②はビル以外の子犬たちを表すモチーフ、③はビル自身を表す主要モチーフ、④は良き友となるべく動物を探し求めるときのビルのモチーフ、そして⑤は後の場面で用いられるものであるが、逃走するビルのモチーフである。なお本項における分析において、譜例中の数字①～⑤はこのモチーフの数字と対応している。

譜例 40：犬たちを表すモチーフ群



それぞれ便宜上このように定義づけてはいるが、主にそのような場面で用いられるというものであって必ずしもこのような心情表現と結びついて用いられているわけではない。それぞれが経過句となって自由に場面の展開に使用されることも多い。カットの主体が犬になった時に必ずいずれかのモチーフが割り振られるため、視覚的には厳密に登場人物に

関連づけられたモチーフでありながら、内容としてはより自由な性格を持ったものであると考えられる。ただしこれまでの分析から、それぞれのモチーフが付された箇所を明らかに異なった状況として捉えている可能性は否めない。しかしアニメーションと違い犬の表情はあまりにも乏しく、映像上からこれを読み取ることは非常に困難であるのが実情である。

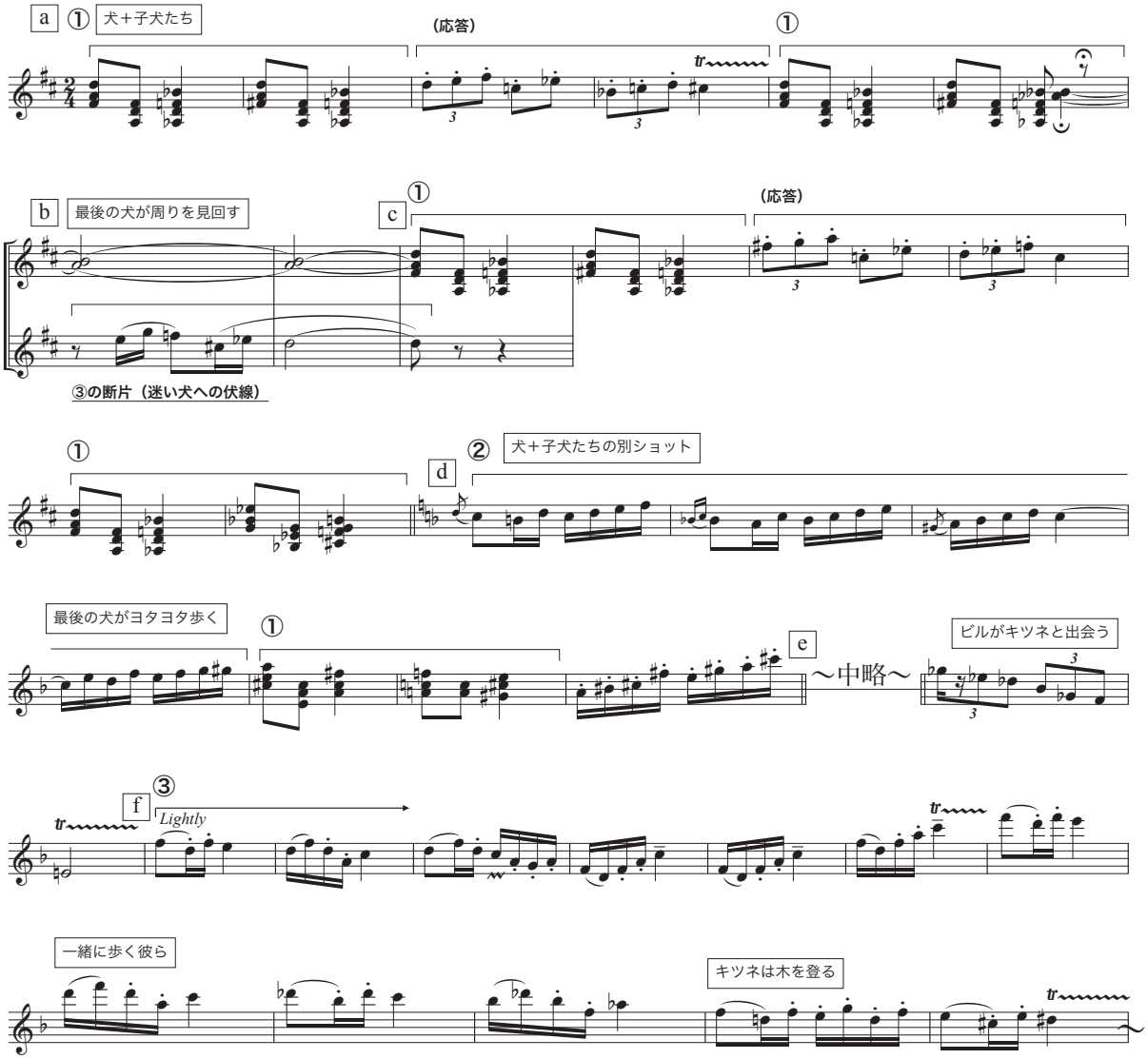
前述した通りこれらのモチーフは映像内で起こる物事に忠実に従っており、例えば母犬から次第に子犬ビルが離れ迷い犬となってゆく様子は、譜例 41 のように表される。なお本項において四角の中に記された日本語の注釈は、ブラッドリー本人の自筆譜から起こし筆者が翻訳したものであり、映像内の出来事を示す。これ以外のものは筆者による注釈である。アルファベット a ～ f は以下の分析と対応しており、丸で囲われた数字は譜例１のモチーフの番号と対応する。

母犬と子犬たちが飼い主の待つボートへ集団で歩いて行くと（ a ）、一匹だけ集団から別行動を取る子犬＝ビルが現れる（ b ）。この別行動を取る子犬を表す断片は、譜例 40-③のビルのモチーフから取られている。別行動を取るビルに気づかず子犬たちの行進は続き（ c ）、行儀正しくボートの方へと向かう（ d ）。中略部分（ e ）でビルがカラスと戯れキツネと出会うと、ついにビルのモチーフは独立し（ f ）迷い犬となってしまう。この間、モチーフは原型を保ちながら忠実に映像の視覚的な内容を描き出していることがわかるだろう。

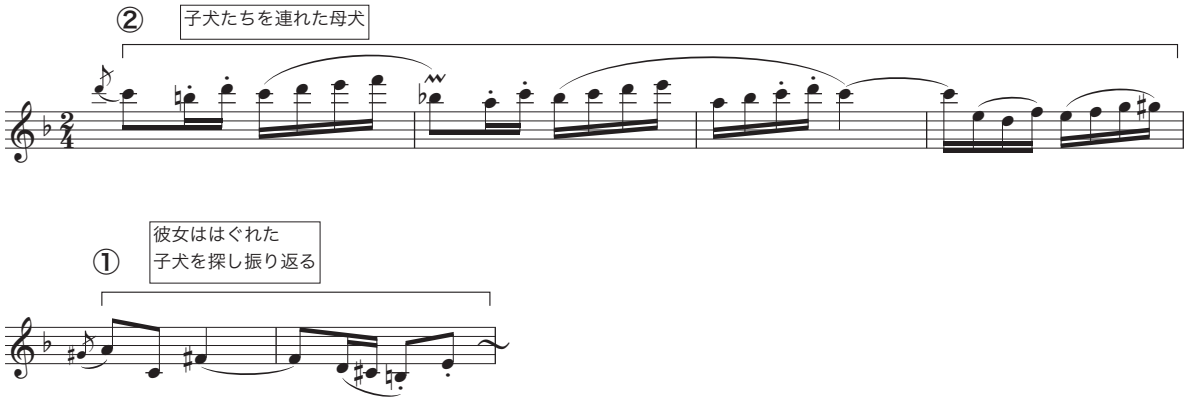
さらに音楽が進行すると、ビルが１匹取り残されてしまったことはより明確になる。行儀正しく列をなす子犬たちは、譜例 41 の d に表されるように譜例 40-①のモチーフから②のモチーフへと移り変わってゆくのだが、ビルだけに①のモチーフが割り当てられ続けるのである。そして我が子ビルが１匹だけいないことに気づいた母親が、ふと振り返る場面が譜例 42 である。行列を成した子犬たちがモチーフ②に合わせて連なってゆく中、母犬が振り返り、一時取り残されたモチーフ①＝ビルの姿を探す様子が見て取れる。ブラッドリーはこのような心情の動きも、すべてモチーフの操作のみによって描写しようと試みている。前述した通り譜例中の「彼女は子犬を探し振り返る」という四角内の表記は実際に原譜に示されている注釈であり、ブラッドリーが意図的にモチーフを配置したことは明らかだ。そうして飼い主によって子犬のビルから引き離されてしまった母犬であるが、ボ

ートから我が子を想う様子は、譜例 40-③から取られている。（譜例 43）この例も先ほどのものと同様心情的なものである。ただしこの表現は決して描写的に心情に寄り添ったものではなく、あくまでモチーフを当てはめたに過ぎない。どのような感情を抱いているかという内面的なものではなく、あくまで「ビルを対象に思いを巡らせている」という事実を指し示すことに終始しているのである。

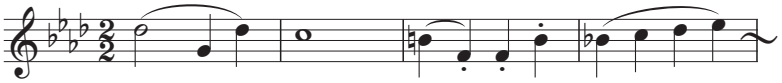
譜例 41：母犬と離れ離れになるビル



譜例 42：子犬の姿を探す母犬



譜例 43：船上から我が子を思う母犬

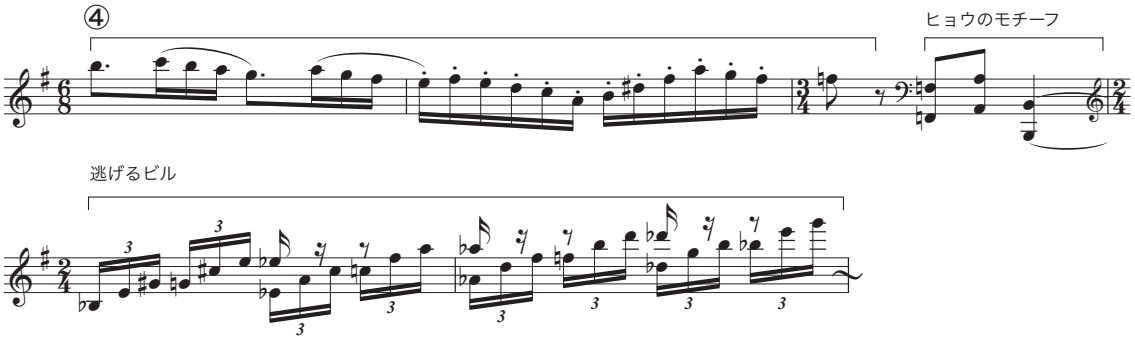


<u>ビルとその他の動物のふれあい</u>

次の場面は、さらにいくつかに細かく分けられている。湖畔に 1 匹取り残され成長したビルは様々な動物と触れ合い、親しく触れ合うことのできる仲間を探し求める。森の情景のテーマが提示されると、すぐにカットは森の中を歩く鹿に移り変わる。鹿にはテーマが与えられ、穏やかな三拍子系のメロディで表される。鹿はあくまで情景の一部に過ぎず、すぐに成長したビルが画面上に単独で現れる。この時提示されるのが、譜例 40-④に挙げた成長したビルのモチーフである。この犬がビルと同一であることを示すため、水を飲んでいるビルは①をもとにしたゼクエンツで表される。岩の上にヒョウが現れると、減五短七の和音をベースにしたモチーフが提示され、ビルのテーマと対峙する。彼らがコミュニケーションの機会を持つことはなく、再びヒョウが吠えると交代する三連符の和音に合わせてビルは走り去ってしまう。（譜例 44）懲りずにビルは譜例 40-④のモチーフに合わせ新たな友人を探し回る。次に現れるのはスカンクのテーマだ。スカンクは先ほどのヒョウとは異なりおどけた不思議なテーマが付され、長二度の和音を基調としたメロディは飄々としつつやや親しみやすそうな雰囲気を演出している。今回はビルも小柄なスカンクとの

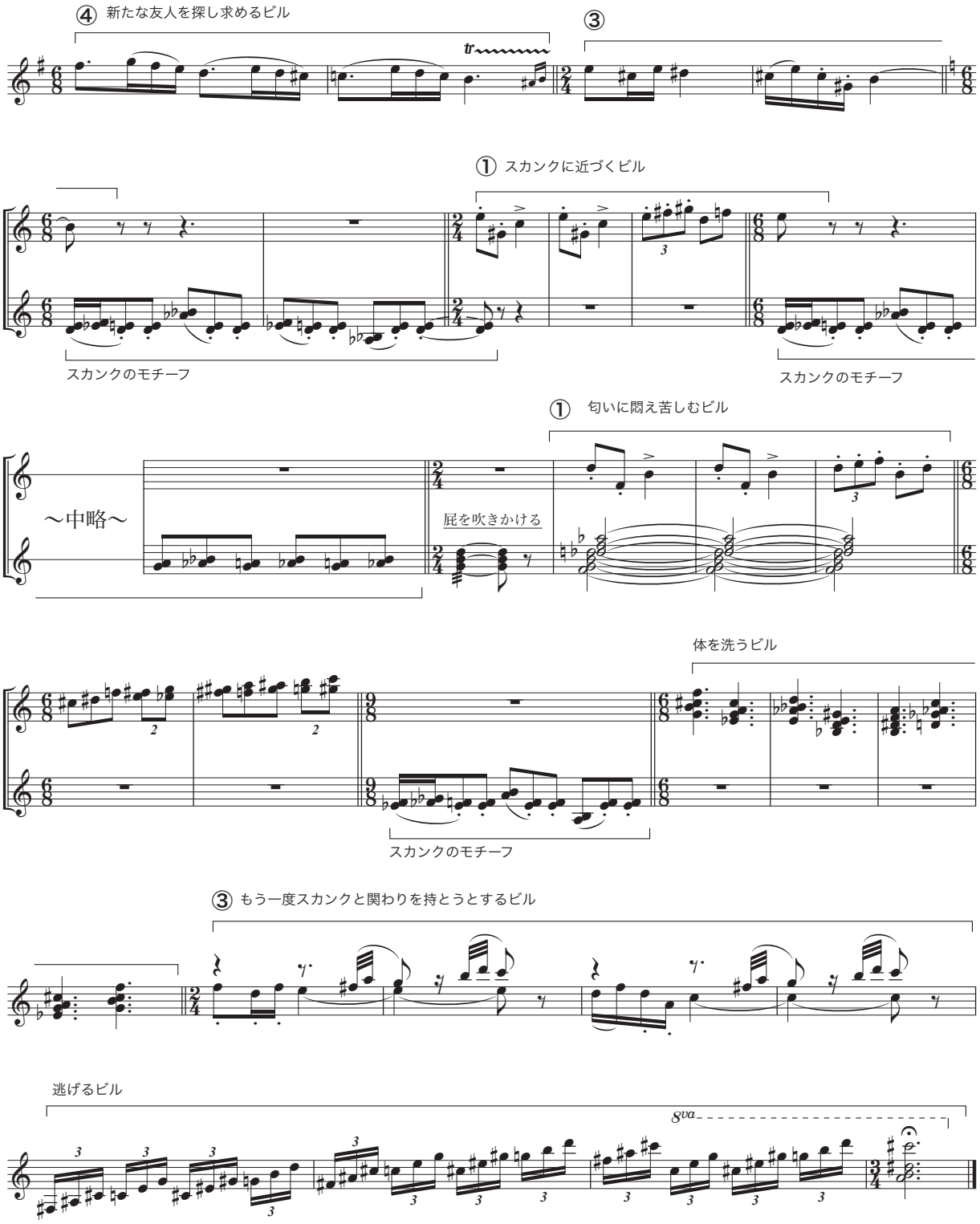
関わりを持とうと、怖々ではあるが興味を示し、譜例 40-①のモチーフを伴い近づいてみる。（譜例 45）ひとしきりスカンクを嗅ぎ回っていると、スカンクはビルを警戒し、強烈な臭いを浴びせかける。これをまともに浴びたビルはもがき苦しみ、ペトルーシュカ和音[42]に乗せた譜例 40-①のモチーフで表される。ビルはすぐに強烈な臭いを取るために川に飛び込み、全身を洗い流す。このときの様子は、六全音階に乗せたトリル、アルペジオ等水の流れを描写する音楽によって表されている。ビルは譜例 40-③の彼自身を象徴するテーマに合わせて今一度スカンクと接触しようと様子を見に行くのであるが、諦めて再び逃げていってしまう。この時の音楽はヒョウから逃げるときとは異なり、ペトルーシュカ和音が付されている。

譜例 44：ヒョウとの接触を試み、逃げるビル



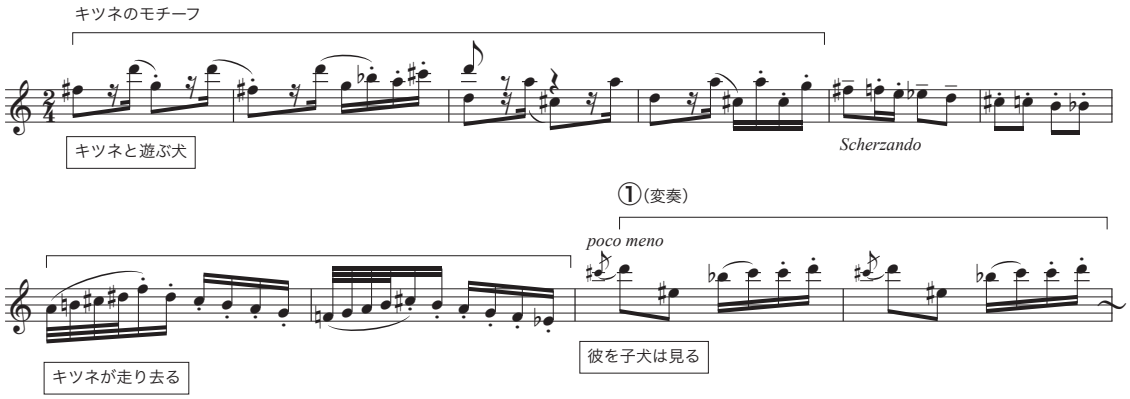
[42] 元来は増四度関係にある２つの長三和音を重ね合わせたもの。I.ストラヴィンスキーがバレエ音楽《ペトルーシュカ》にて主人公のペトルーシュカを象徴する和音として用いたことに由来する。

譜例 45：スカンクとの接触を試み、逃げるビル



次の場面ではビルのテーマが面影だけ覗かせると、すぐにビルがキツネに飛びつきじゃれ合いを始める。ここでひとときだけ提示されるのが、冒頭のイントロダクション部分でも提示されたキツネのモチーフである。先ほどたった２小節だけ提示されたものが、ここでようやく一つのまとまりを持ったものとして提示されるのである。しかし六全音階のスケールに乗せて、キツネはすぐに姿を消してしまう（譜例 46）。マニュスクリプトを見ると、即座に現れる譜例 40-①のモチーフの上に「彼（キツネ）を子犬は見る」と記されており、やや寂しげな彼の心情がブラッドリーの解釈上あるようである。

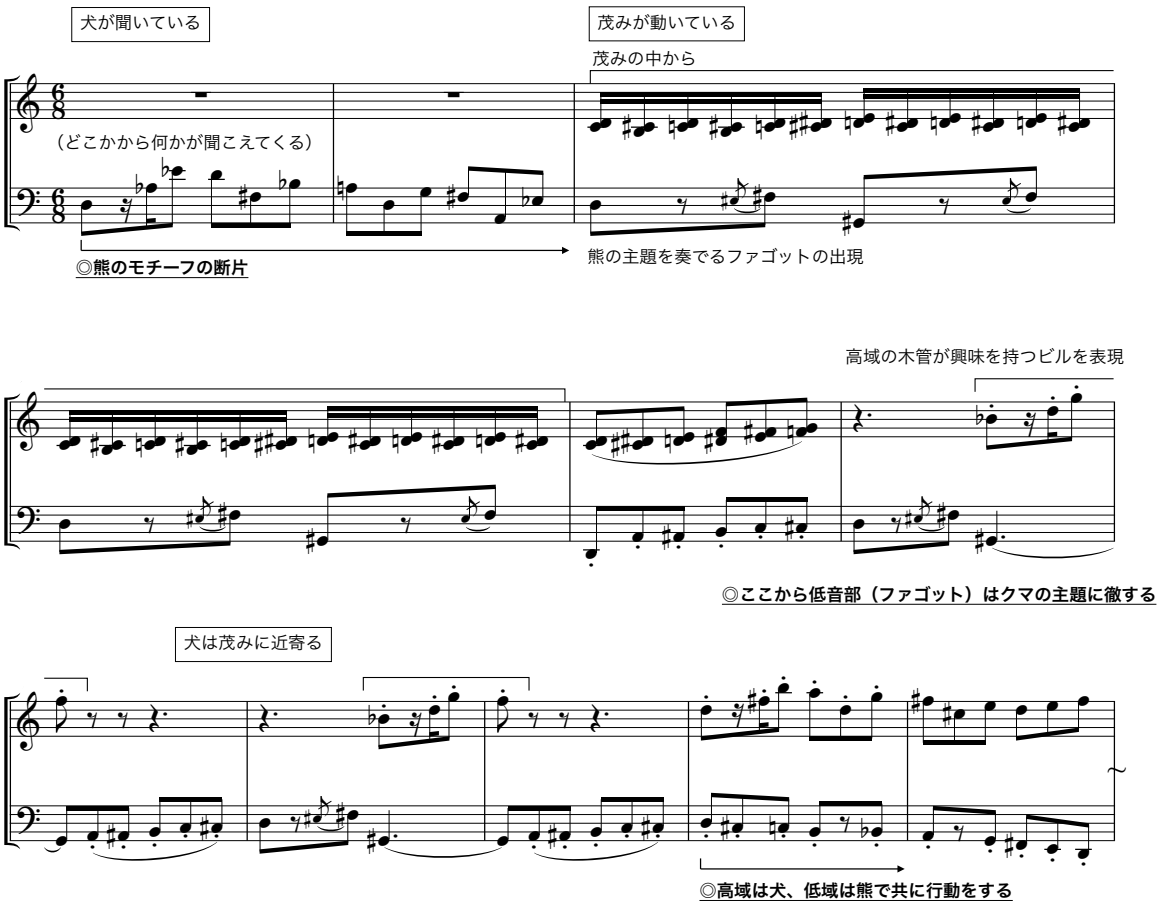
譜例 46：キツネと触れ合うビル



この場面の音楽は連続するふたつの部分から成っており、すぐにビルが熊と遭遇する場面に移行する。ブラッドリーの作曲技法における描写性は、以上に扱ってきたようなモチーフ同士の関わり合いのみにとどまらない。カートゥーン・アニメーションで培った、音楽による情景描写も援用し、映像の構成と完全に同化しようと試みる。のちに特に親しい関係を築くこととなる熊に初めてビルが遭遇したこの場面の音楽は、ブラッドリーの描写的な技法を表した恰好の例である。（譜例 47）ビルが唸り声を聞き、耳をそばだててみると茂みの中で得体の知れない何かが蠢いている。駆け寄ってみたところそれは熊であることが明らかになり、その後ビルと彼は良き友となる。犬が耳をそばだてると熊のモチーフの断片が聞こえてくる。するとその先にある弦楽器の平行する長二度の茂みの中から、ファゴット扮する熊が現れる。彼に興味を持ったビルは、ファゴットと対比的な高域の木管楽器に託されて彼と接近する。この場面の情景描写と音楽が完全に合致していることがわ

かるだろう。しばしこのふたつのモチーフは転調しながらやりとりを続けると、突如鷲が降り立つ。ここで金管による新たなモチーフが登場するが、これは第１章にて取り上げたブラッドリーの演奏会用作品《The Headless Horseman》に表れるテーマ、譜例８と全く同一のものである。このテーマは分析で明らかにしたように、主人公のイカボッド氏が「首のない騎士の亡霊」に遭遇する場面のものである。ブラッドリーは自身の作品をそのままに引用し、鷲の脅威を首のない騎士と重ね合わせて捉えた。このようにして鷲はビルを捕まえようと試みるが、間一髪で熊によって助けられる。ビルと熊はしばらく行動を共にし、モチーフのやりとりも以下同様に続くが、最後は熊が木を登りどこかへと行ってしまう。犬は木登りが苦手なので、見送るほかないのである。

譜例 47：熊と遭遇するビル

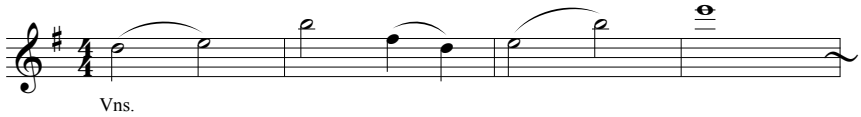


少女キャシーとの出会い

ある日少女キャシーが湖畔で読書をしていると、通りかかったビルは彼女の衣服に興味を持ち、咥えて何処かへと逃げて行ってしまう。これに気づいたキャシーは彼を追う。すると鹿やカラスと親しげに戯れるビルを目撃し、異種間で交流をすることのできる彼に強い興味を抱くのであった。

ブラッドリーはここまでに、ビルに関わる４つのモチーフ、鹿やカラスなどの種々の動物にまつわるモチーフを提示しており、そして新たにキャシーのモチーフ（譜例 48）と逃走するビルのモチーフ（譜例 40-⑤）をここで付け加える。

譜例 48：キャシーのモチーフ



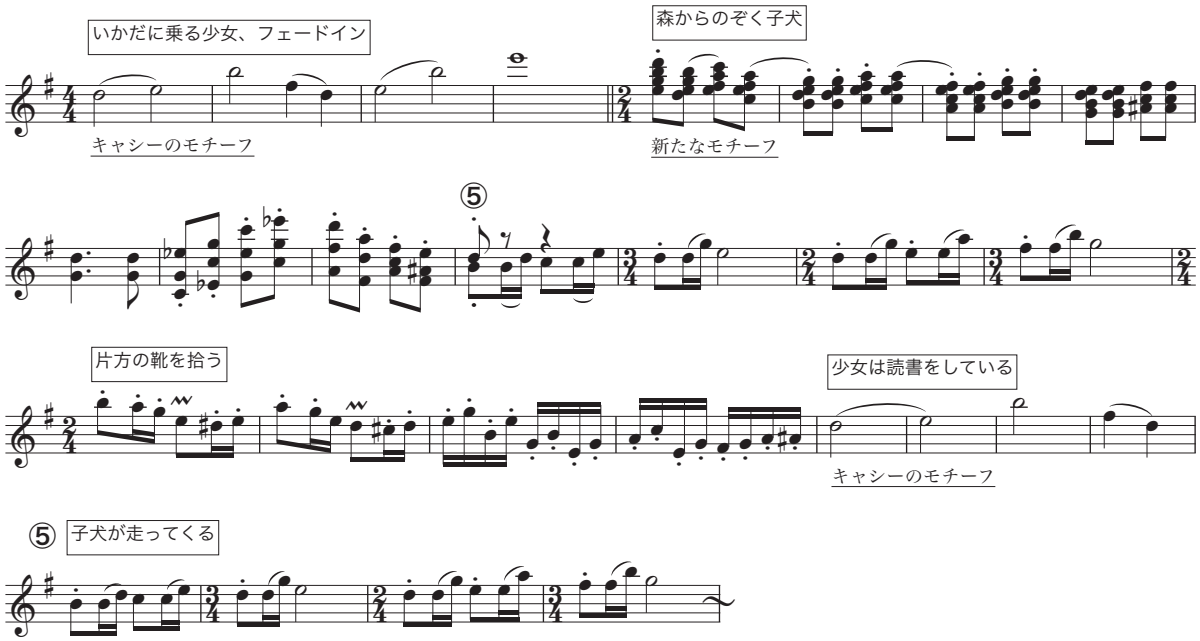
ブラッドリーの作曲技法の特徴的な形として、登場人物の紹介＝モチーフの提示を経てこれを一巡した後に最終局面でモチーフ操作に持ち込むというものがある。これはカートゥーン風の音楽を演奏会用作品として編んだ《Cartoonia》（1938）にも見受けられるものだ。この作品は、当時彼がカートゥーン・アニメーションに用いた旋律、発想を流用しつつも、あくまでオリジナルの楽曲として作曲したものである。1 楽章でおとぎ話を読む少女を、2 楽章で恐ろしいドラゴンを描き出し、間奏曲を挟んだ 4 楽章ではモチーフ操作により騎士とドラゴンを対峙させ、少女が心配そうに見守るという構図を作り出した。ブラッドリーはこの形式を《ラッシーの勇気》においても採用し、キャシーがビルを追う該当部分は、それまでの主題がめくるめくコーダのような様相を呈することとなった。ここではキャシーとビルのみならず、これまでに登場した鹿やカラスも登場する。またブラッドリーは、前述した通り５つのモチーフをビルに与えており、これらのモチーフを全て駆使しこの場面を構築してゆく。ブラッドリーの音楽的な描写手法ではここまで分析してきたように、常に登場人物に対応したモチーフが原型のままに表れる。キャラクターの交代がない場面においてはいくらか単調になりがちなブラッドリーの技法でこそあるが、この場

面のように頻繁に交代する局面においては効果的に作用するのである。

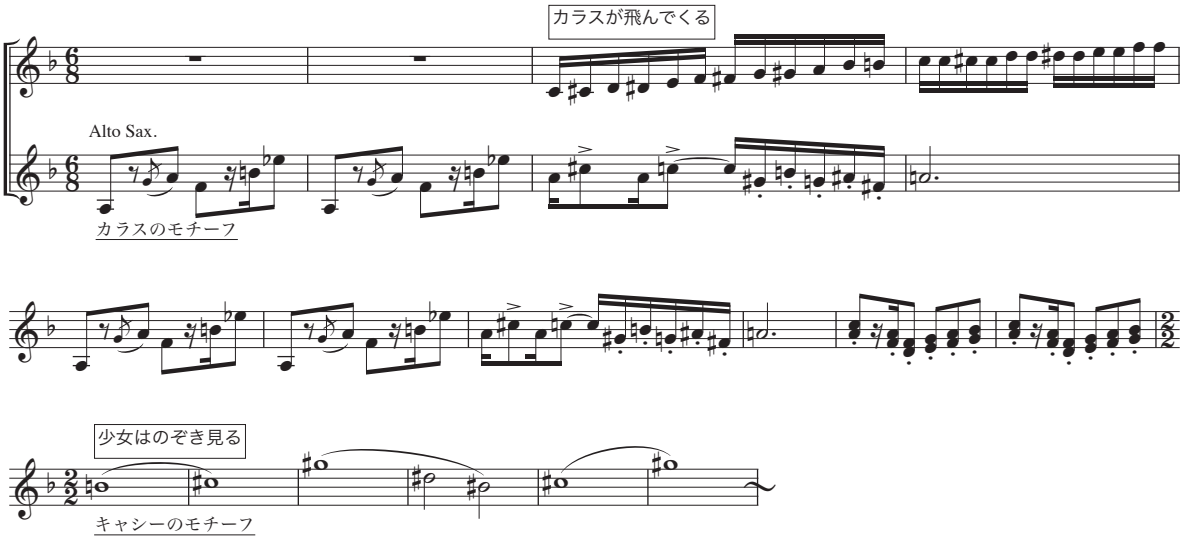
場面は湖畔で読書をするキャシーの描写から始まる（譜例 49）。ビルは新たな楽想に乗せて現れるが、これは前奏の役割をしてすぐに譜例 40-⑤の主題へと移行する。まずキャシーの靴に興味を示し、片方持って行ってしまう。キャシーがそれに気づかず本を読みふける様子は、再び現れるキャシーのモチーフに象徴されている。すると再度ビルが戻ってきて彼女のジーンズを持ち去ってしまう。ここで譜例 40-⑤の主題が再度現れる。その後ビルを巡る５つの主題は譜例 40-⑤を中心として次々と転調するよう終わりなく紡がれ、どこまでも逃亡してゆく様が描かれる。

場面が移り変わると鹿とビルとの対話が、モチーフのやりとりによって再現される。すぐにまたビルは譜例 40-⑤の主題に乗せて逃亡を重ね、今度はアルトサックスの特徴的な音型を纏ったカラスと遭遇する。ここでもカラスが飛び立つ様子が擬音的に描写されている点に着目したい。（譜例 50）ビルとカラスが仲睦まじく水を飲む様子にキャシーは見とれ、次第に興味を惹かれてゆく様子が描かれる。ビルはさらに逃亡し、茂みの中へと隠れて行ってしまう。

譜例 49：キャシーとビルの出会い



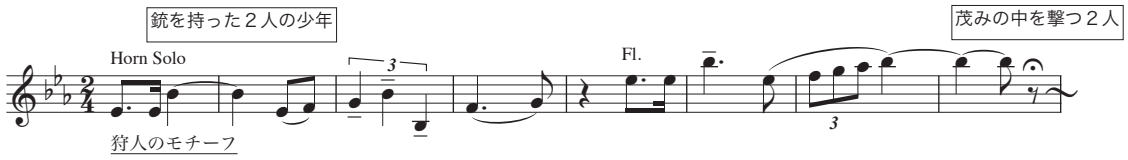
譜例 50：カラスと触れ合うビルをのぞき見るキャシー



銃撃

場面は切り替わり、二人の青年が狩りを楽しんでいる様子が映し出される。彼らのテーマは五度跳躍を基調にしたもので、ホルンによって演奏される。ブラッドリーはここで伝統的な方法を用いて狩人を象徴したことがわかる。（譜例 51）彼らは茂みが動いているのを見つけ、それが子犬のビルだとは思わず撃ってしまう。ここでブラッドリーがこの悲劇を予測させるような、例えば緊迫感を演出するような手段をとっていないことに着目したい。銃撃の瞬間（譜例８小節目、「茂みの中を撃つ２人」の箇所）の前後は特徴的な転換を持たず、フェルマータで間が設けられているだけである。ブラッドリーの音楽が映像や物語を盛り立てるためにあるわけではなく、状況描写を避けていることがよくわかる場面である。

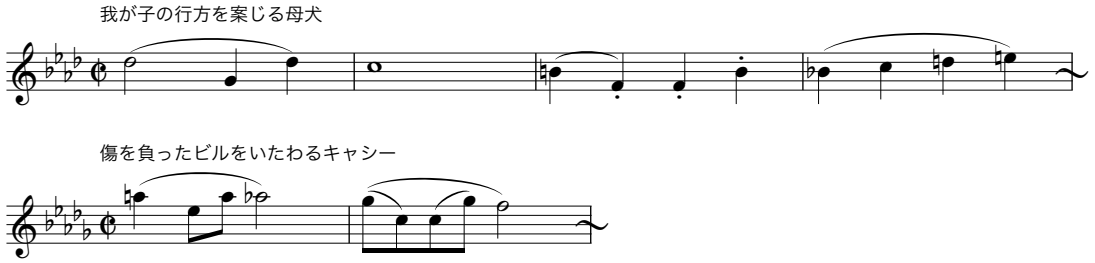
譜例 51：狩人のモチーフと銃撃



仕留めたものを確認しようとする青年たちが経過句的に表現されるとすぐに、銃声を聞き走るキャシーにカットは切り替わる。ここでキャシーは連続する属七和音による弦楽器の走句によって緊迫感のある Agitato で、そして子犬を心配する青年たちは穏やかな三和音を基調としたテーマで表現される。彼らは子犬が苦しまないようにと頭部を撃ち抜こうとするが、寸前でキャシーは飛び込み彼らの試みを制止する。犬を殺さないように懇願するキャシーは、ここまで彼女が画面上に現れたとき同様、彼女自身のテーマによって象徴される。

ここまでの分析を通じてブラッドリーの音楽書法の欠点を挙げるなら、人物描写、情景描写、及びこれらのキャラクタライズに重きがおかれているために、心理的側面を描きにくいという点があった。しかし、この場面では例外的にブラッドリーが心情の側面からダブルミーニングを狙った珍しい例が見受けられる。銃撃され朦朧とするビルをいたわるキャシーであるが、組み合わされて表れるモチーフがビルのテーマ（譜例 40-③）を変容させたものから取られているのである。これは前述したように、母犬が我が子を想うときに用いられた方法と全く同様である。彼女らの心情が重ね合わされており、同時に母親としての役割が母犬からキャシーに受け継がれたことが暗喩されているのである。（譜例 52）

譜例 52：ビルを想う母犬とキャシー



2.2.4 比較分析

ここまでブラッドリーの担当箇所について分析をしてきたが、前述した通りこの箇所はもともとマリオ・カステルヌォーヴォ＝テデスコとナサニエル・シルクレットによって作曲され、ブラッドリーによるスコアの前年に収録された部分である。そして大部分は元来テデスコによって作曲されたものだ。本編では用いられなかったものではあるが、Film

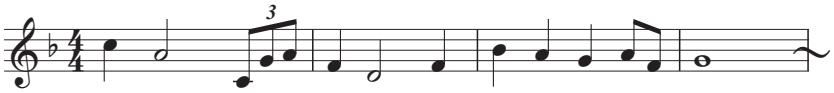
Score Monthly から出版されている CD 、*Lassie Come Home: The Canine Cinema Collection (1933-1955)* にはこの二人によるオリジナルスコアが収録されている。筆者はこのオリジナルスコアを既存の映像と結合し、彼らの音楽の意図を映像上で読み取ることができないか検証した。結果として、オリジナルスコアの全体の尺はおおよそブラッドリーが最終的に完成させたものと同じであること、映像と意図的に同期されたことが明らかである箇所が多く見受けられること、そして細かいカットの切り替わりでのみ数秒単位のズレが見受けられることが判明した。つまりカット毎の伸縮こそあれ、映像に対する音楽的意図を高い精度で裏付けることが可能であることがわかったのである。これを根拠として、以下ブラッドリーのスコアと比較検証したい。また楽曲分析に伴って明らかになってきたこの場面の本来の音楽的意図についても、考察し扱うこととする。

2.2.4.1 主題の扱いについて

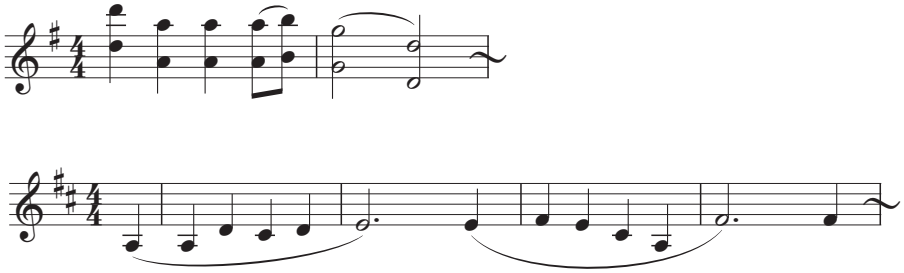
分析で取り上げた「冒頭～イントロダクション部分」において、ブラッドリーが自然の情景を描写するために「ミクロな視点から情景を捉え短い旋律を組み合わせることによって一連の音楽を作り上げる方法」を採用したことは前述した通りである。自身の作曲技法を特徴付けるために音楽論「サウンドトラックにおけるパーソナリティ」で取り上げたこの場面であるが、実のところテデスコもこれとほとんど同じ方法を採用している。

物語冒頭、森の情景が描写される部分は譜例 53 のテーマから始まる。これはブラッドリーが指摘する「森の雰囲気を全体的にそれとなく表すもの」に一聴して聴こえる。しかし実際はこの映画全編を通してテデスコが幾度か用いる主要モチーフとなっており、作品全体を統一するモチーフとして扱われていることがわかる。これを主要モチーフ A としたい。このような主要モチーフに関して補足して述べるなら、森の動物たち以外の場面において映画全体でのモチーフ統一が徹底的に成されていることについても触れておきたい。この映画を象徴するものとして用意されたモチーフは、このモチーフの他に譜例 54 に提示した 2 つがある。

譜例 53：テデスコが用いた主要モチーフ A[43)]



譜例 54：映画全編を統一する２つのテーマ



これらの主題は劇中の音楽において最重要なものに位置付けられており、ほとんどの場面で登場するものとなっている。これは音楽が共作によって作られている本作において、担当者が変わろうとも様々な形で共有、アレンジをされている。各々の作曲家が独自の意味合いを持たせつつもテーマ統一を図っていたことから、ブラッドリーの本作への関与の仕方を垣間見ることが可能だ。なぜならブラッドリーは自ら担当した場面において、この２つのモチーフを一度たりとも用いていない。ブラッドリーの関与が本作を通してごく一部に限られたものであったことは十分うかがえるであろう。彼は映画音楽全体の設計にまで関わる余地がなく、また自身のスコアに他の主要主題を取り込む考えもなかったのである。彼が自分の担当する場面を、純粋に自らの主義主張によるものとして書こうとしたことが、この点から読み取れる。

冒頭森の情景描写からキャラクターごとの描写に移ると、テデスコもこれに追従し忠実に音楽を当てている。キャラクターと音型が一対一に対応しており、彼は音楽的な構成を巧みに映像に当て込むことによって、この場面を作り上げているのである。ただし、その方法はブラッドリーと似て非なるものだ。この場面における登場人物は順番に【ビーバー

43) 譜例 53、54 は議会図書館の楽譜資料を元に筆者が抜粋したものである。David Snell, *Hold High the Torch*, Library of Congress, Washington, D.C..

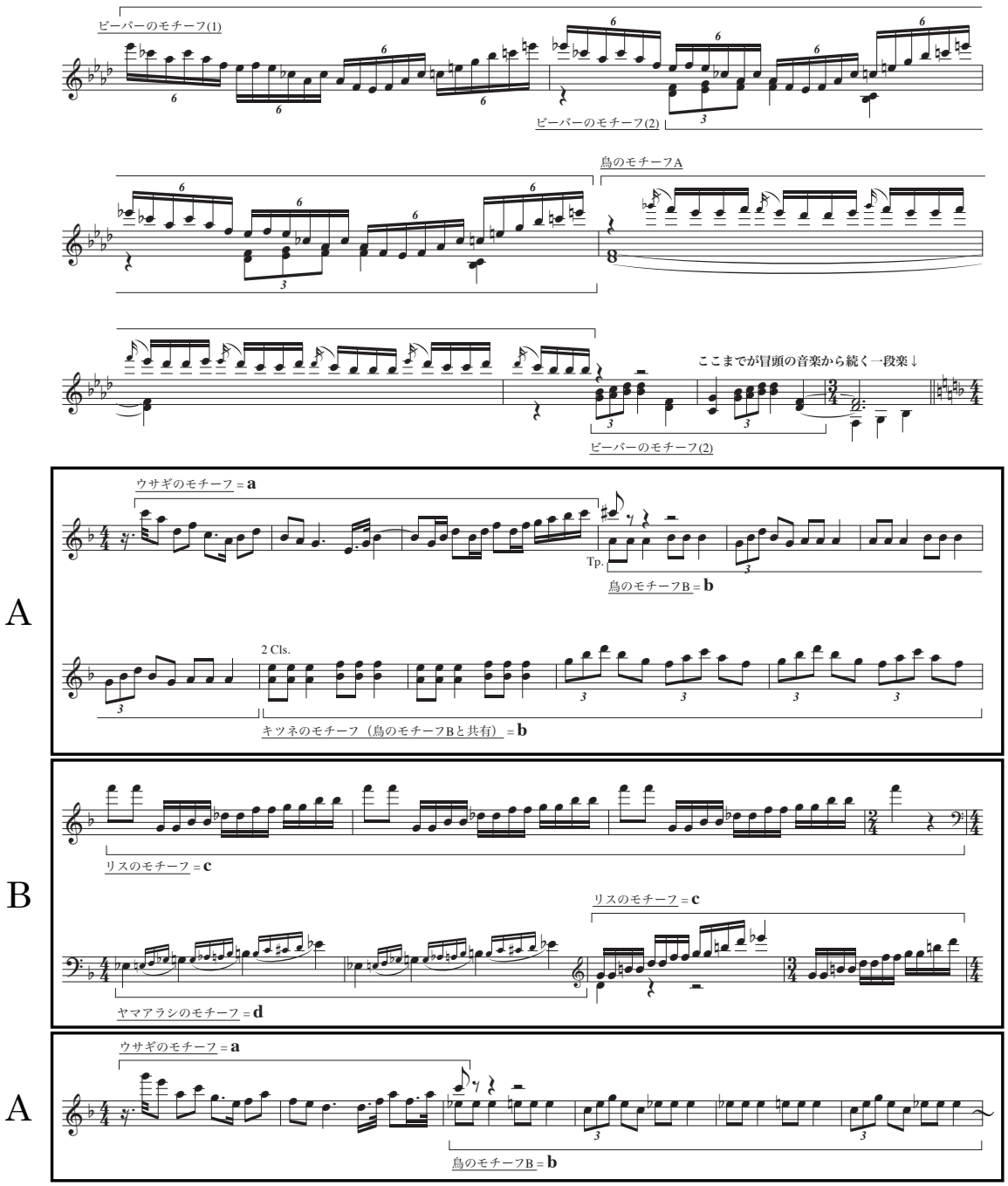
／鳥／ビーバー／ウサギ／鳥／キツネ／リス／ヤマアラシ／リス／ウサギ／鳥】となっている。ブラッドリーはここでそれぞれのキャラクターの個性を最重要視し、互いに繋がりのないモチーフを数珠繋ぎ的に構成した一方、テデスコはここに一定の形式を見出し１つのまとまりの中で実現できるよう音楽的要素を構成している。つまり、この順番は【ビーバー／鳥／ビーバー】【ウサギ／鳥／キツネ】【リス／ヤマアラシ／リス】【ウサギ／鳥】というまとまりに解釈することができる。さらに大きなまとまりに分けると１つめのグループを【ビーバー／鳥／ビーバー】、２つめのまとまりを【ウサギ／鳥／キツネ】【リス／ヤマアラシ／リス】【ウサギ／鳥】と分けることができる。ここでテデスコは１つめのまとまりを前から続く楽曲の節目に置くことで、明確に次からのウサギの部分を新たな楽想として分けている。これによってふたつめのまとまり【ウサギ／鳥／キツネ】【リス／ヤマアラシ／リス】【ウサギ／鳥】を abb / cdc / ab という３つの部分から成る ABA 形式として解釈することが可能となる。（譜例 55）なおここでは音楽の統一を図る都合、abb 部分では鳥とキツネが同じ楽想を当てられている。楽器の違いのみによって鳥とキツネを差異づけたことからも、描写性以上にテデスコが形式性を重視したことが伺える。ブラッドリーがこの場面において同期とキャラクタライズを重視していたことに比べると、より形式に厳密なテデスコのスコアからはアカデミックな側面が垣間見える。小さな構成を数珠つなぎに積み重ねたブラッドリーに対して、テデスコは大きな構成を予め小さく分割し、そこに割り当てる形で音楽を構成したのである。

またこの直後の「母犬とその子犬たちの登場」のシーンもブラッドリーの方法とは明らかな違いが見受けられる。ここでブラッドリーはうごめく茂みとそこから逃げる動物たちという外面から得られる情報に沿って、短三和音を基調とした危険をほのめかす音楽に仕立て上げた。（譜例 39）まだ映像上に現れないものは未知のものとして扱い、一見不穏に見える情景をそのままに表現したのである。一方でテデスコはうごめく茂みと逃げる動物たちそれぞれに別々のモチーフを割り当て、茂みと動物たちのカットが入れ替わるのに合わせてモチーフを交代している。そしてこのうごめく茂みのモチーフは、実はその後茂みから出てくる犬たちの家族のテーマの断片である。（譜例 56）テデスコは時系列順にただ情景を追うのではなく、音楽によって本来起こるべきことを予告しているのである。この

点はブラッドリーと大きく異なっている。

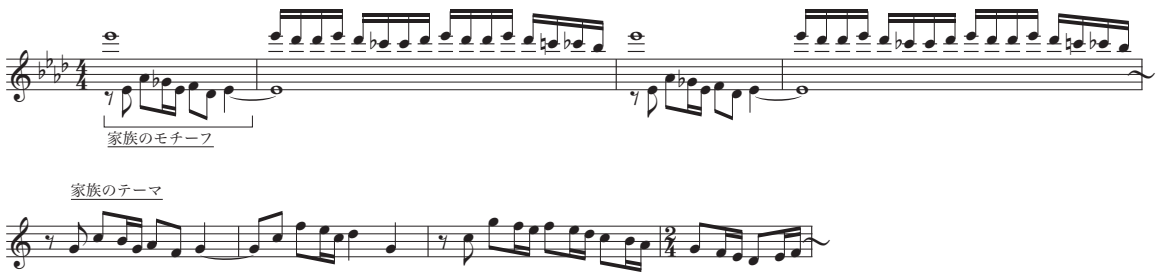
テーマの扱いに関してもう１点述べるなら、用いているテーマ、モチーフの数も大きく異なる。ブラッドリーがビルを母犬や兄弟とも共有される、５つのモチーフで構成したのに対し、テデスコが用いたテーマは前述した家族のテーマが１つ、特徴的な五度跳躍を持つ子犬ビルのテーマが１つである。（譜例 57）あくまでも一対一に関連付けられたテーマを様々な方法で変容させ用いているのだ。この点については次の項でも詳しく述べたい。

譜例 55：テデスコのモチーフ描写と形式性[44)]

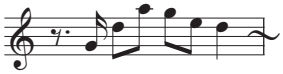


44) 以降テデスコによる楽曲の譜例は、映像資料を元に筆者が採譜したものである。

譜例 56：犬たちの登場と家族のテーマ



譜例 57：子犬ビルのモチーフ

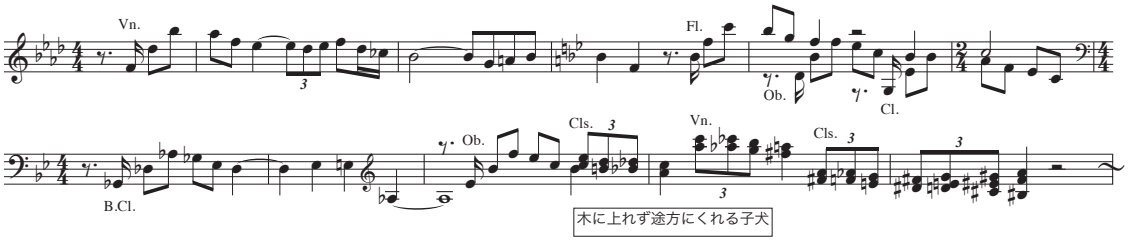


2.3.4.2 描写方法について

ブラッドリーが、映像をそのまま表現するように忠実に音楽でトレースしたのに対し、テデスコはどのようなアプローチをとったのか。茂みの中の犬の登場を音楽によって予告したのと同様、この点にも描写方法の明らかな違いが見受けられる。ブラッドリーには見受けられない重要な描写表現として、内面の表現がテデスコには認められるのである。

母犬からはぐれたビルがさまよい、キツネの子供と戯れる場面では子犬のテーマが主に使われる。（譜例 58）子犬と子ギツネは外見上酷似している。よってテデスコはこの親近感を表現するために楽器の音色の違いのみによって両者の違いを表現し、ここでは幾度も楽器が交代され子犬のテーマが奏でられる。しかし子ギツネと子犬には克服できない能力差がある。キツネは木登りができる一方、犬にはできないのだ。よってビルは子ギツネに取り残されてしまう。この時用いられる半音下降の音型（譜例 58：９小節４拍目）はブラッドリーが描写に用いるものと明らかに性質の違うものであり、子犬の心情を表現したものである。ここでは木に登れずうなだれる子犬を音楽によって内面から補強し、映像上では木に触れているだけの彼に心情の動きを与えている。

譜例 58：戯れる子ギツネと子犬



また心情の表現について述べるなら、飼い主によって母犬が無理やり舟に乗せられてしまいビルと引き離されてゆく場面も検証したい。この箇所では母犬が船に乗せられるカットと、一方で子犬が様々な動物と戯れるカットが交互に提示される。A～E の順にこの場面を図 1 に示す。なお下記の画像はメディアディスク株式会社『ラッシーの勇気』から引用したものである。

図 1 ：ビルが湖畔に取り残されるまでの一連の場面

A．船に乗せられる犬

B．リスと戯れるビル

C．離岸しようとする船

D．カエルと戯れるビル

E．離岸した船

ブラッドリーはこの場面を、例によってそれまでに提示したモチーフを時系列に並べることで次のように提示した。A～E は図 1 の記号と対応している（譜例 59）

A…犬たちが舟に乗せられるカット：犬たちのモチーフ

B…子犬ビルがリスと戯れるカット：ビルのモチーフ－擬音的音楽描写－ビルのモチーフ

C…舟が離岸しようとするカット：湖畔のテーマ

D…ビルがカエルと戯れるカット：ビルのモチーフ－カエルのテーマ－ビルのモチーフ

E…離岸した舟と老人のカット：船上の老人のテーマ

この忠実に映像に沿ったブラッドリーのスコアと比べると、テデスコのものは次のように分析できる。A～E の記号は同じ場面を示す。（譜例 60）

A…犬たちが舟に乗せられるカット：家族のテーマとテーマ A － ビルのテーマ（Ob.）

B…子犬ビルがリスと戯れるカット：ビルのテーマ（Fl.） － リスの音型

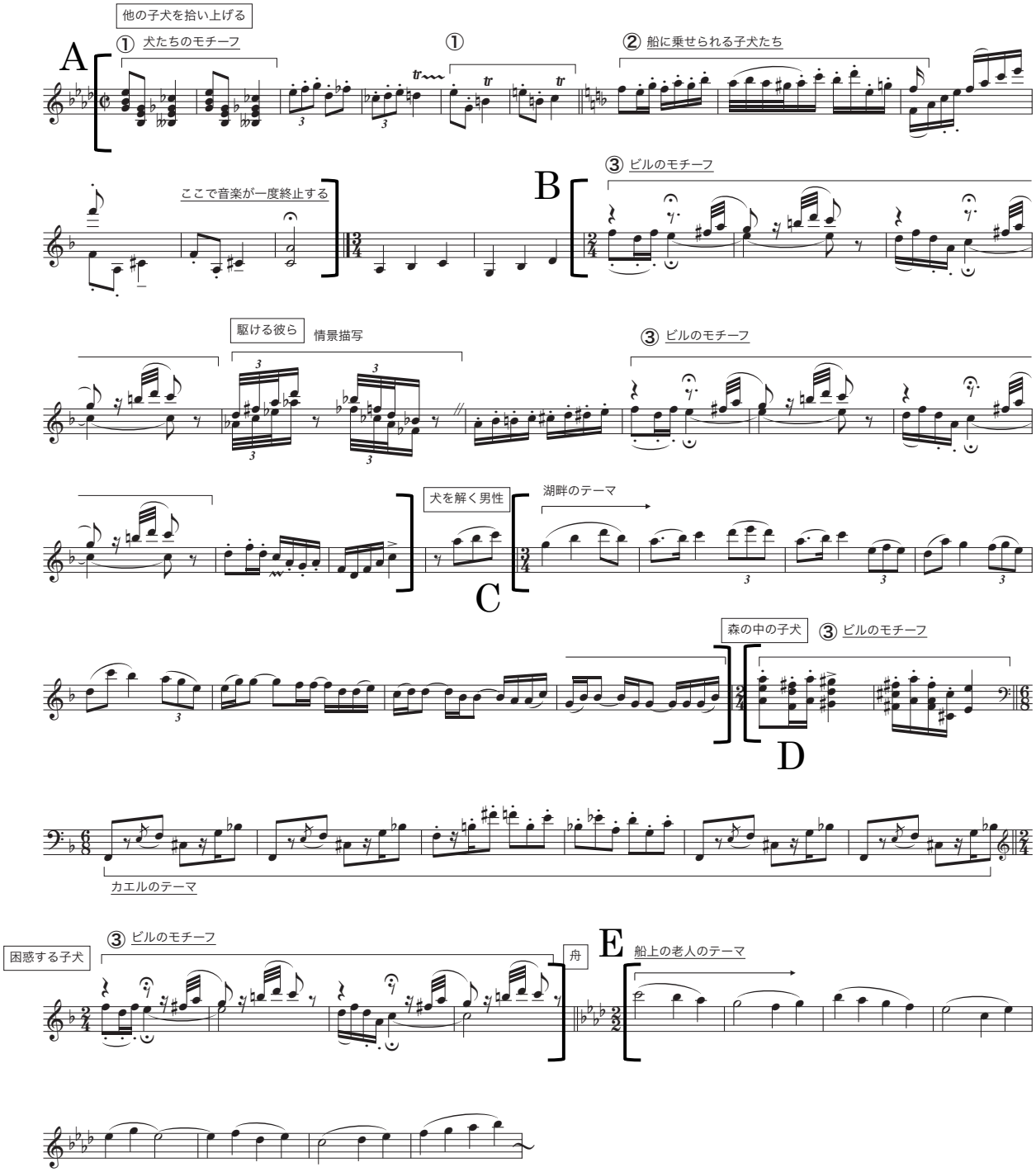
C…舟が離岸しようとするカット：心情的音楽描写 － 家族のテーマ（Vn. Solo）

D…ビルがカエルと戯れるカット：ビルのテーマ（Fl. Cl.） － カエルのモチーフ

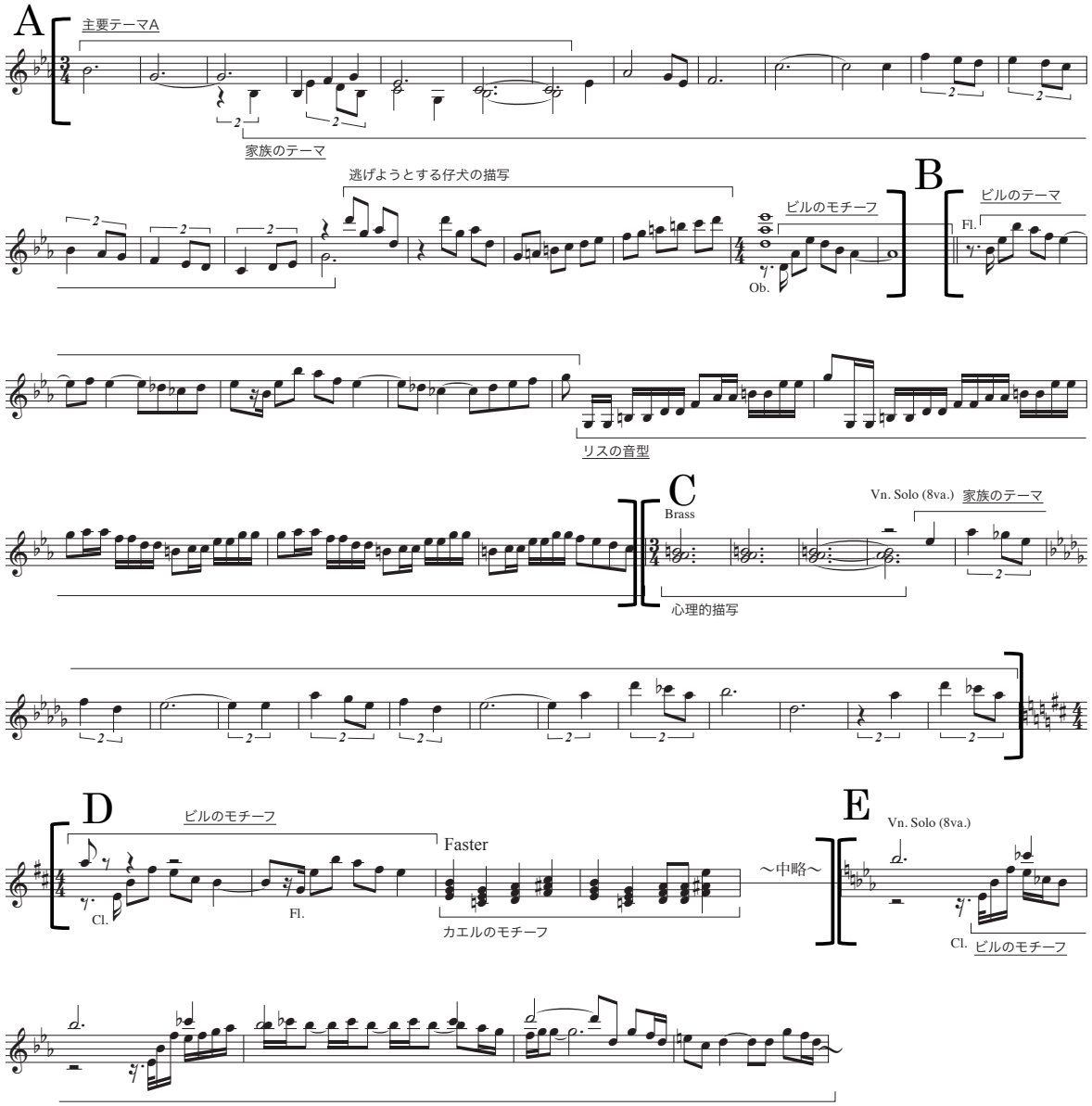
E…離岸した舟と老人のカット：Vn. Solo によるロングトーンと挿入されるビルのテーマ

ここでテデスコの場合、有機的にそれぞれの場面が繋げられていることに着眼したい。ビルが残されていることも知らない飼い主に舟へと乗せられる家族であるが、母犬は振り返り森の方を眺める。不穏な和音に乗せられたオーボエによるビルのテーマはこの姿に重ね合わされ、我が子を心配する母犬の姿へと輪郭を形作る（A)。しかしそんなこともつゆ知らず、ビルはリスと戯れている（B)。母犬は身につけたリードを引っ張られ舟に乗せられてしまい、ここに半音で重ね合わせられた金管楽器群が悲痛な和音を奏でる。ここで船に乗せられようとしている母犬の抵抗が表現されていることは明らかである。そして船の中から不安げに森を眺める彼女は、ヴァイオリンソロによる家族のテーマで表現されているのである（C)。次に挟まれるカットは相変わらず能天気にカエルと戯れるビル（D)。最後のカットでは、ヴァイオリンソロが悲しげな高音を奏でるが、これは C のカットの母親の心情を引きずったものであり、カット間を繋いでいるものである。そしてここにさらにビルのテーマが断片的に乗せられ、母犬がビルを想っていることが明示されている（E)。

譜例 59：ブラッドリーによる「ビルが母犬から引き離されるシーン」



譜例 60：テデスコによる「ビルが母犬から引き離されるシーン」



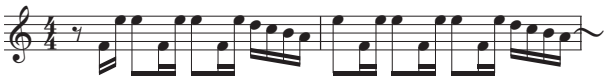
この分析によって、テデスコが場面間のつながりと意味性を重要視していたことがわかる。ブラッドリーのスコアではカットごとに改めてモチーフが始まり、意味もそこで分断されてしまう。そして最後のカットでは新たに老人のテーマが始められるため、物語もここから次の場面へと移り変わっていた。そのためにカットがただ並列されているように見えたこの場面も、テデスコの手にかかると我が子を想う母犬と、その気持ちを知らず遊び

まわる子犬を表現した場面であったことが明らかになるのである。このような心情の動きはモチーフの交代ではなく楽器の交代によって行われ、この点もブラッドリーのスコアと明らかに異なる点である。このようにテデスコは内面の心情を音楽によって描写し、場面間の繋がりを強固に担保することに成功しているのである。前述したようにブラッドリーのモチーフ操作にも母犬が子犬を想うような一節がある。しかしテデスコの音楽は一層明確であり、解釈にも富んだものである。

もう一つ、以上のような場面内の扱いにとどまらずブラッドリーと大きく構想が異なっている点がある。それはこの森の場面全体における「カラス」の扱いだ。カラスは森の場面を通じて４度登場している。これらが同一のカラスであるかは不明であるが、湖畔で鳴いているカラスを犬たちの飼い主がボートから見つける場面（A)、家族から離れたばかりのビルが初めて会う動物であるカラスと遭遇する場面（B)、湖畔から離れる飼い主をカラスが眺める場面（C)、ワシがビルに襲いかかろうとしている場にカラスが居合わせる場面で見られる（D)。

ブラッドリーはこのカラスにモチーフを与えておらず、代わりに鳴き声を模倣するようにイングリッシュ・ホルンやファゴットを当てているのみである。一方テデスコは、このカラスに明確にモチーフを与えている。（譜例 61）

譜例 61：カラスのモチーフ

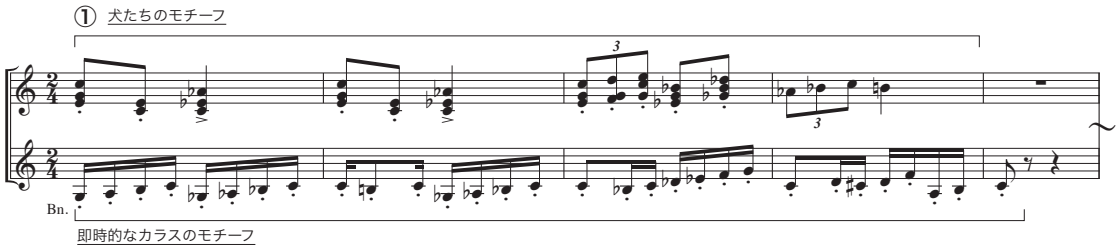


この明確なモチーフを与えることによってテデスコはカラスにアイデンティティを与え、それと同時に重要な役回りを与えることに成功している。それはビルの保護者としての、このシークエンスの要になる役割である。カラスはこの森のシークエンスにおいて、物語の転換点となるシーンで必ず登場する。言い換えると（B）は「幼少期のビルとの初めての出会い」、（C）は「母犬とビルとの不意の別れ」、（D）は「ビルの命を脅かすワシの登場」となるためだ。この３つの箇所にカラスのテーマを与えているが、その一方で（A）の場面

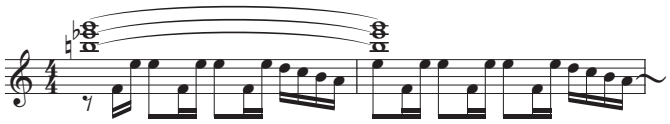
では鳴き声の模倣にとどまっている。最初の登場では特別な役割を与えられないただの情景としてのカラスであったが、２度目以降の登場から音楽的にモチーフを与えられることによって役割を付与されたと考えられる。そしてこのモチーフは登場の度に異なった和声づけを施され、その内面が描写されているのである。

ビルとカラスが初めて出会った場面にのせて、カラスのモチーフは提示される。次にカラスが登場するのは、母犬の乗った船をビルが湖畔から見つめる場面（C）であり、カラスはビルの様子を眺めている。ブラッドリーはここで犬たちのテーマに合わせ、おどけたバスーンの対旋律によってカラスを表現している。（譜例 62）ブラッドリーはあたかも嘲笑っているかのようにカラスを捉え、傍観者として扱った。一方テデスコの場合、このときの「カラスのテーマ」は増三和音上に奏でられ、不穏な空気をビルと共に共有している。（譜例 63）

譜例 62：ブラッドリーによるカラスの描写



譜例 63：テデスコによるカラスの描写

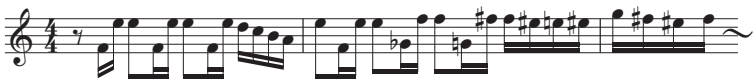


また次にカラスが現れる場面ではビルがクマと行動を共にしている最中、ワシがビルを狙い登場する。そこへどこからともなく舞い降りてくるのがカラスである。ブラッドリーの場合、ワシに主なモチーフを与えこの場面を構成し、カラスは相変わらずイングリッシュ・ホルンによる即時的なモチーフを与えられているに過ぎない。特別な役割を与えられておらず、ここでもカラスは傍観している。テデスコはここで、カラスのテーマを展開し

て用いる。長七度の特徴的な跳躍は切迫するように繰り返され、音域も上り詰めてゆく。（譜例 64）映像上では見て取れないカラスの焦燥は、音楽に乗せて巧みに演出される。ブラッドリーと大きく異なり、カラスはビルに警告し、彼の命を救う役割を担わされる。

このようにブラッドリーが特別視していないカラスを、一方でテデスコは保護者として捉え、音楽的にも強固に裏付けている。以上の点から、テデスコがこの無言劇の文脈を的確に捉え、明確に描き出していたことがわかる。

譜例 64：ワシの襲来を警告するカラス



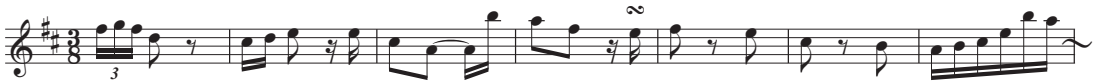
2.2.4.3 外的描写

ブラッドリーとの比較としてのみならず、この森の場面の本来の音楽的コンセプトを探る意味でも外的描写の方法についても扱っておきたい。前項においてテデスコがブラッドリーと同様に音楽的モチーフを用いたことが明らかになったが、テデスコはモチーフの使用に固執することなく必要に応じてあらゆる方法を用いている。実際のところテデスコがビルにテーマを与えたのは物語冒頭の幼犬ビルに対してのみであり、成長後の場面ではこれを用いていない。成長したビルは五度跳躍のテーマではなくクラリネットの音色に関連づけられ、より自由な展開をもって描写される。成長後のビルの物語を描く上で重要視されるのは他の動物であり、テデスコは彼らにテーマを与えることでビルの生活を描き出した。

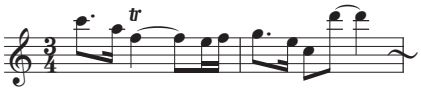
この項で着目したいのは、引用表現や擬音表現についてである。成長したビルが他の動物と戯れる様子を表現する際、テデスコは次のような旋律を用いた。キツネと戯れる場面と、熊と共に木の実を食べる場面が該当する。（譜例 65）巧みに隠されてこそいるが、これは《Where, Oh Where, Has My Little Dog Gone? 》の旋律でありブラッドリーも頻繁に用いたことのある楽曲である。第 1 章で扱った《Two Little Pups》にもこれは見受けられ、譜例 18 の二つ目の旋律がそうである。

譜例 65：成長したビルの２つの旋律

キツネと戯れる場面

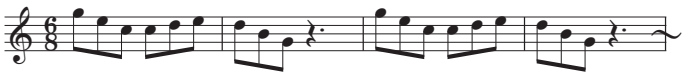


熊と共に過ごす場面



引用が好まれてきたカートゥーン・アニメーション音楽において、この定型表現はブラッドリーも例外ではなく幾度も使用しているものだ。その際理知的でキッチュな表現を好んだ彼は、できる限りハーモニーを変更するなど直接的な表現を避けてきた。しかし、ブラッドリーはこの実写映画作品では引用表現を全く用いていない。これはこの映画をカートゥーン作品とは異なった、自身の芸術表現のための場として捉えたためだ。一方でテデスコは原型を留めないほどに巧みにリズムを変容してこそいるが、これが直接引用であることに変わりはない。さらにテデスコと共作したシルクレットが担当した場面になると、より一層引用は明確になる。譜例 66 は熊が獲った魚をビルが横取りしようとするシーンの旋律である。ブラッドリーが引用表現を避けたのに対し、二人は積極的に引用表現を用いたのである。

譜例 66：シルクレットによる引用旋律[45)]

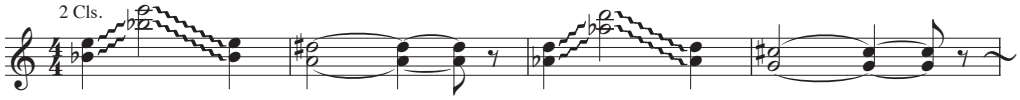


また、テデスコが担当した次の場面の描写表現もカートゥーン・アニメーションを強く彷彿とさせるものである。場面は夜の川岸、ビルはコヨーテに命を狙われる。この時の音

45) 議会図書館の楽譜資料を元に抜粋。David Snell, *Hold High the Torch*, Library of Congress, Washington, D.C..

楽は、ありのままにコヨーテの鳴き声をクラリネットによって模倣したものだ。(譜例 67)これもブラッドリーがアニメーション作品において、あくまで滑稽さを演出するために用いた声帯模写的な表現にあたり、本作中においては用いていないものである。

譜例 67：コヨーテの声帯模写



この２つの点から推測できることは、本作品の冒頭森の場面は本来カートゥーン・アニメーションを意識して制作されたものであるということだ。この点からすると、音楽を再作曲する必要に迫られた際ブラッドリーに白羽の矢が立ったことは至極自然であり、本来の場面のコンセプトを乱さないようオファーしたものであることが伺える。しかし実際にブラッドリーが実現したスコアは、この要求とは別の視点から考えられたものであった。次項においてこの点を考察したい。

2.2.5 まとめと考察

以上の検証によってブラッドリーのこの映画における本来の起用目的と、元々作られていた楽曲との違いが浮き彫りになった。この森の動物たちによる無言劇は、カートゥーン・アニメーションのように軽快で、ときに滑稽な場面になる予定だったのだ。しかしブラッドリーが実践したのは、彼が本来カートゥーン・アニメーションで採用している滑稽なアプローチではなかった。以上に検証してきたように、ブラッドリーは実写映画でも自身の元々持っていた理念を貫いた。そして周囲がカートゥーン・アニメーション的であると見なしていた音楽語法は、ここでは敢えて用いなかった。芸術的価値を持ったものとしてカートゥーン・アニメーションを捉えた彼は、むしろこの芸術性と自らの理念を存分に発揮する場として実写映画を捉えたのである。映画本来の意図からすればブラッドリーの作曲方針はいささか齟齬のあるものだったかもしれないが、ブラッドリーからすればこれは必然的な結果であった。なぜならここにはスラップスティック的な暴力性も、無駄な台詞も、

カートゥーン・アニメーションのように大胆に誇張された効果音も、一切存在しない。彼が自らの音楽論､｢カートゥーン･ミュージックの未来像｣で望んでいた理想の制作環境は、まさにここで実現されていたのである[46]。つまりこの環境下において彼は彼自身が考える「交響詩的な」スタイルを一貫して実践し、実現したに他ならない。彼が彼自身の芸術性を実現できる場所であると見做したからこそ、自らの演奏会用作品《The Headless Horseman》を引用してまで作品に残そうとしたのであろう。そして彼は、これを彼の批判の対象であった同時代の映画音楽に対抗する形で提示した。本章でも触れたように、彼が場面を全体として捉えるのではなくミクロな視点から音楽を構成する方法を選んだ点。そして壮大なオーケストレーションではなく、小編成で繊細な木管楽器の対比によってこの場面を描き出した点。彼は誇りを持って自身が選んだこの手法を語っている。同時代の映画音楽を､｢チャイコフスキーのような時代遅れなもの[47]｣と一蹴していたことからも、彼がアンチ・ハリウッド映画音楽としてこれを掲げたことが見て取れる。

では彼の作曲法は独自性にあふれたものであったのかというと、必ずしもそうではないことはテデスコとの比較からも明らかである。むしろテデスコの方が内面描写にも積極的であり、モチーフの展開法にも長けている。映像の捉え方もより構築的であり、解釈も明確にゆきとどいている。｢交響詩的作法｣という点において言うなら、テデスコの方がむしろ優れているとさえ言えるだろう。登場人物のモチーフを音程や音色といったような要素にまで分解し変奏を施したテデスコに対し、メロディーのキャラクタライズに重きを置いたブラッドリーのモチーフは、完成され過ぎており明らかに変奏に向いていない。ましてや彼は変奏しやすいものにする気もなかったと言った方が正しいであろう。彼はモチーフと登場人物の人格を一対一に見なしており、原型を固執して用いた。彼が同じ登場人物に対していくつものモチーフを与えたのは、この固執ゆえであろう。ビルの形容１つ１つを変奏によってではなく、彼はそれまでの作品同様モチーフに対応させた。結果的にモチーフは心情などの内面にまで入るこむことはなく、彼の音楽は極めて外面的な様相を呈することとなった。

---

46) S. Bradley, “Cartoon Music of the Future,” pp.167-168.
47) S. Bradley, *The Evolution of Music in Cartoons.*

ブラッドリーは「カートゥーン・ミュージックの未来像」の中で、音楽が自律性を持つべきであることを語った。クリック・トラックに縛られることもなく、美しい音楽を映像が表現するようなアニメーションが彼の理想であった。これは音楽が映像に頼ることなく、自立的、そして自律的に存在することである。音楽が物語を余すことなく表現していること、音楽作品として奏でられたときに映像がなくともそれが成立することを、彼は「交響詩的な作法」とやや誇大妄想的な表現を用いて語ったのであろう。しかし彼が自立性を担保するために採用した方法は、皮肉にもむしろ強力な映像への依存性を持つこととなった。このことは分析から判明した徹底して外面的な表現からも明らかであろう。

しかし、このことからブラッドリーの作曲技法を稚拙なものであるとみなすのは性急であろう。ブラッドリーはこの作品辺りを境にモチーフ操作による作曲から離れ、効果音や、擬態音を模したオーケストレーションの試行へと方向を転換し没頭してゆくこととなる。これはちょうどダニエル・ゴールドマークが指摘する、ブラッドリーのモチーフ性が消失してゆく動向と一致している[48][49]。この徹底された外面性は登場人物の様相そのものとより強く結びつき、ブラッドリーのカートゥーン・アニメーション独自である作曲語法へと昇華されてゆくのである。

---

[48] D. Goldmark, *Tunes for 'toons*, pp. 68-69.

[49] ゴールドマークによれば、彼の作曲技法からモチーフ性が消えるのは 1949 年のことである。

第３章　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

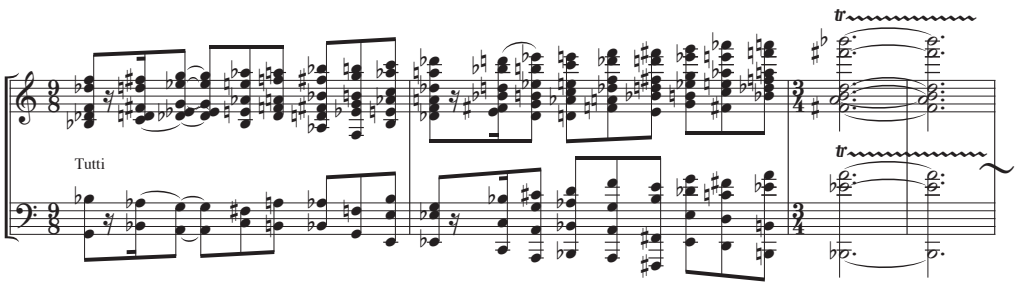
3.1 擬音的描写法の発展

ブラッドリーの擬音的描写法は、第２章で述べたとおり 1940 年代から本格的に追求を始めた手法である。ここでの擬音的描写法とは、効果音を音楽中に取り込むことでサウンドデザインを完結させようとするブラッドリー独自の技法である。

ブラッドリーはこの技法のことを、時に「ショックコード」と呼んだ[50]。そしてこれは端的に言えば、不協和音の拡大を模索する過程であった。その最初期の例は属和音を拡張したものや、構成の単純な不協和音であった。例えば第１章で扱った《The Headless Horseman》における、譜例 10 のような描写である。ここに譜例 68 として再掲する。分析で明らかにしたように、イカボッド・クレインが首のない騎士からの襲撃を受け、落馬する瞬間の和音である。特にこの３小節目からのロングトーンに着目したい。基音は B♭であるが、上の構成音は B7#9 からできている。また同じ《The Headless Horseman》の前半には、譜例６で示したように２度音程で重ねられたトランペットが奏でられる場面がある。こちらはイカボッド・クレインの失恋の場面であり、同じく譜例 68 に再掲する。これらは心理的な衝撃を表しており、一種の擬態語的な効果と定義づけることができる。

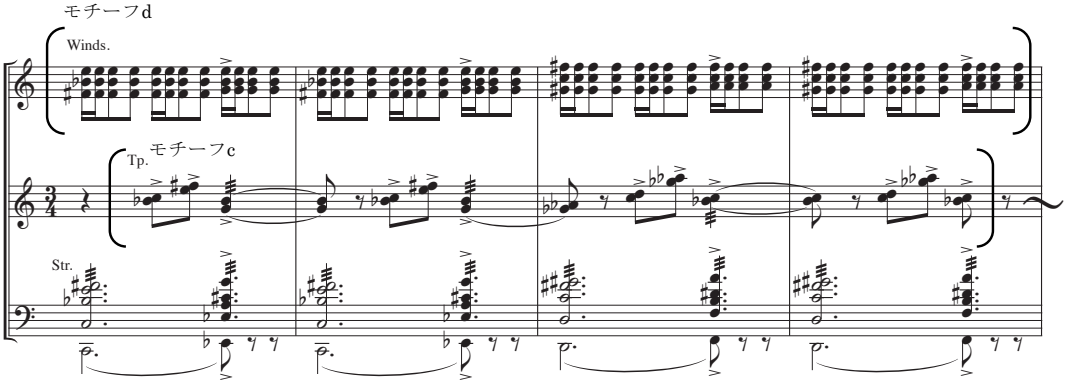
譜例 68：《The Headless Horseman》に見られる擬音的描写

イカボッド・クレインの落馬



[50] S. Bradley, “Personality on the Soundtrack,” p.123.

２度音程で重ねられたトランペット（中段）



彼が属和音を拡張したのは、テンションを付け加えることによって不協和度を高めることができると同時に、調性的なセクションに柔軟に戻ることが可能であったためである。ブラッドリーの擬音的描写の拡張はこのような不協和音の拡大から実験が始められ、これを芸術音楽的な視点から担保するためにペトルーシュカ和音や十二音技法、そしてジャズの語法からはテンションを付加したコードを参照し探求を進めることとなった。例えば1944 年の作品《猫はやっぱり猫でした Putting'on the Dog》では、十二音技法を用いて犬の頭が歩く滑稽な様子を描き出している[51)]。ここでは犬の頭が歩く様子に合わせて音を同期しているため、広義の擬音的技法にあたる。これを滑稽な足音として捉えることが可能なためである。ブラッドリーのこの頃の音楽形式は、調性音楽と不協和度の高い擬音的手法の間を交互に揺れ動き、間を属和音やディミニッシュの和音によって埋めたようなものであった。画面内の登場人物が移り変わり、場面が展開する度に音楽もめまぐるしく移り変わっていったが、この形式を採用することで違和感なく調性音楽から無調的な音楽の間にグラデーションを作り上げることができたのである。しかしこの同時代的な語法の使用に飽き足らず、ブラッドリーはさらなる効果音的技法の実験の場としてカートゥーン・アニメーションを見なし、試行を重ねてゆくこととなる。ここではアメリカの議会図書館で得られた楽譜資料を元に、ブラッドリーの擬音的、擬態的な作曲技法を分析してゆきたい。この時彼の試行錯誤の過程が分かるよう、40 年代、50 年代に分けて進めたい。

---

51) D. Goldmark, *Tunes for 'toons*, pp. 70-71.

3.1.1 擬音的、擬態的描写法の分類

ブラッドリーの楽曲を楽譜資料、そして完成した映像に基づいて分析してゆくと、彼の擬音的、擬態的描写法はいくつかの分類に分けて体系化できることがわかった。彼がこの作曲技法を編み出した大元の原点は、アニメーションの全てを音楽化する欲求からである。台詞の混入さえ彼は嫌い、効果音が全てオーケストレーションされることによって音楽のうちに含むことを望んだ[52]。これは逆をたどれば、ブラッドリーが音楽化しようと試みた擬音的効果には、大元の効果音が想定されているはずである。そしてその大元の効果音が適用されるべき部分には、特定の動きが伴っているはずである。つまり映像上の身振りと音楽上の身振りを比較することによって、これをいくつかの定型に当てはめることが可能であることがわかった。この際擬音的描写法の要素を「音型」と「構成音」に分割したい。本章において「音型」とは音と音が前後関係においてどのような特性を持っているか、単刀直入に言えば「どのように動いているか」を示し、あくまで外形的なものである。例えば4度上行し3度下降するというような見方ではなく、跳躍進行によって上行し、次に跳躍進行で下降するというようなより一般化した見方をするということである。このような分析法では体系化が不可能なように思えるが、ブラッドリーの描写法の場合映像と音楽が一対一に存在していることはこれまでに述べている通りである。これは擬音的な描写法についても同様で、一つの所作に対して一つの音楽的事象しか起こらないということであり、映像は音楽的事象を発生させるためのトリガーとして作用していると捉えることが可能だ。そのためにブラッドリーの擬音的描写法はその前後関係の繋がりを断ち切った上で取り出すことが可能なものなのである。そしてこの一つ一つの擬音的描写が特定の動きを持っている。この時構成音や度数関係を考慮に入れるとその動きのパターンは無限大に及び、分析が不可能なものとなる。しかし分析を進めていくと、ブラッドリーは音の動きのパッケージを何種類か作り、その中に多種多様な構成音を当てはめることで無限大の擬音的描写法を生み出していることがわかったのである。さらに「音型」と「構成音」を分けて検証することで、それぞれの要素の発展を個別に検証することが可能である。これはブラッドリーの音楽の複雑化の過程をより正確に見通すことに繋がる。これらの理由から、本章で

---

[52] S. Bradley, “Cartoon Music of the Future,” p. 168.

は音型と構成音を分けてその発展を明らかにし、ブラッドリーの音楽的技法を体系化したい。なお以下の分析においては、宝島社の『トムとジェリー――DVD ボックス　新シリーズ』１～４より画像を引用している。

3.1.2 1940 年代

1940 年代のブラッドリーの擬音的描写法を分類し体系化するにあたり使用した楽譜は、《恋ははかなく Solid Serenade》（1946）、《春はいたずらもの Springtime for Thomas》（1946）、《捨てネズミ The Milky Waif》（1946）、《仲間割れ Trap Happy》（1946）、《変な魚釣り Cat Fishin'》(1947)、《トラになったトム Part Time Pal》（1947）の 6 作品である。公開年に偏りがあるが、これは筆者がアメリカ議会図書館を訪問した際の所蔵状況に由来する。1944 年に作品中に十二音技法を借用するようになったことを考えれば 1946 年、47 年あたりはおよそ擬音的描写法が確立された時期にあたり、分析時期としても適していると判断した。以下これらの作品から得られた擬音的描写法を分類して挙げたい。この際、前提としてこの作曲語法が不協和音の実験の場として扱われていることを今一度述べておきたい。調性音楽的に以下の音型が扱われた場合は、例外を除いて擬音的な描写法とは扱わないということだ。そしてもう一点付け加えるなら、以下に挙げる描写法が必ずしも全てのものを網羅しているわけではないことを述べておきたい。そして同時に、これらの技法は必ずしも分類されたその状態を表しているわけではなく、例外も多く見られる。ただしこれらの技法はブラッドリーのおおよその描写法を概観する上で共通項として捉えられるものであり、以下の音型を捉えることで楽曲の要素を分解して検証すること、それによるブラッドリーの楽曲の体系化が可能になる。

3.1.2.1 音型による分類

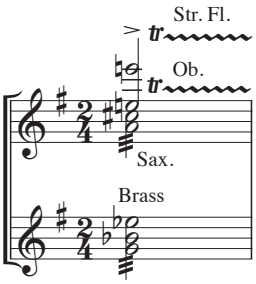
１．エネルギーの蓄積に関する音型

単純なロングトーンであり、長さはそのエネルギーの蓄積の度合いに応じて変わる。例えば何かを打撃する際の構えによってエネルギーが蓄積される際や、「ハラハラ」といった

ような心理的な蓄積も表現が可能である。強度が強くなるに従って音色の不協和度、すなわち倍音成分が増強する傾向にある。例えば最も弱いものでは弦楽器と木管による通常のロングトーン、次に弱いもので弦楽器のトレモロと木管などの通常のロングトーン、そして弦楽器のトレモロと木管楽器のトリル、最も強くなると弦楽器のトレモロと木管楽器のトリル、加えて金管楽器のフラッターといった具合に、オーケストレーションによって強度を調整することができる。最も強度の強いものでは蓄積を一息に発散した状況をも表現する。つまり心理的にこれを適用した場合は「ハラハラ」といった感情の先の発散した表現、驚愕や絶叫となる[53]。譜例 69 は《変な魚釣り Cat Fishin'》から、魚に尻尾を噛まれて絶叫するトムの描写である。ここでは木管群のトリルとフラッター、金管群のフラッターといったように最も強度の高いものが選ばれていることがわかるであろう。

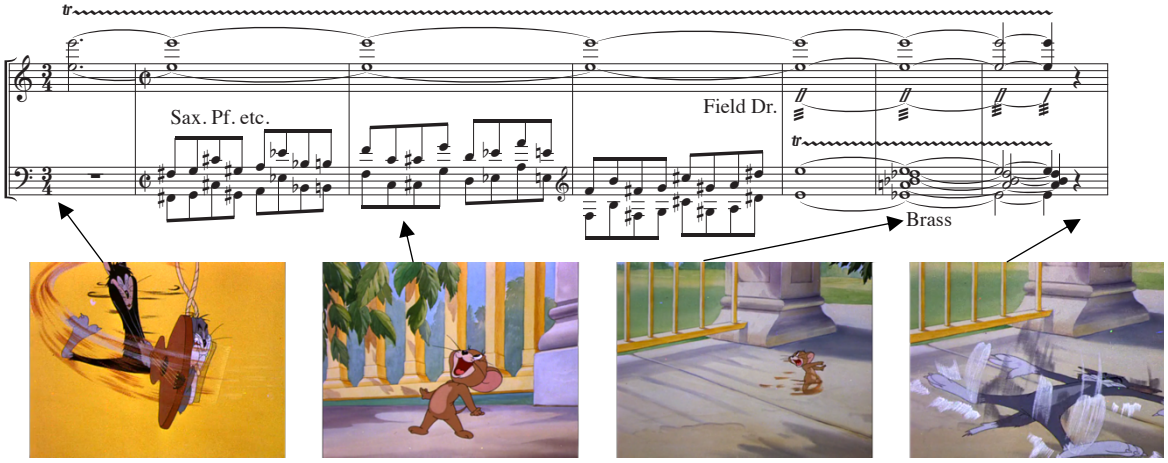
またこの蓄積の過程を特に長く強調する場合は、徐々に積み重なってゆく形をとることがある。次の場面は《春はいたずらもの Springtime for Thomas》において、トムが叩き飛ばされ落下に至るまでの描写である。これも落下に向けた長い飛行において、エネルギーが蓄積されてゆく過程を表現しているものと解釈することができる。サクソフォン、ピアノ他の楽器が上昇音型によってエネルギーの蓄積を補強し、フィールド・ドラム、金管楽器群の順にロングトーンを重ねている。（譜例 70）

譜例 69：魚に尻尾を噛まれ絶叫するトム[54]



[53] ただしこのような場合は多くが台詞に叫び声を伴い、埋もれてしまい聴こえない場合が多い。
[54] 本章の譜例は議会図書館のコレクションを元に、筆者が浄書したものである。参考文献表参照。

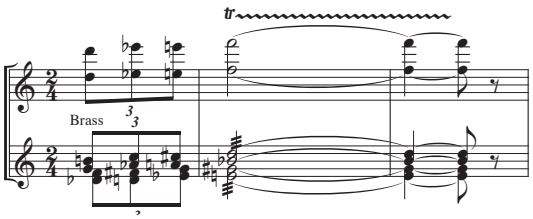
譜例 70：叩き飛ばされたトムが落下するまで

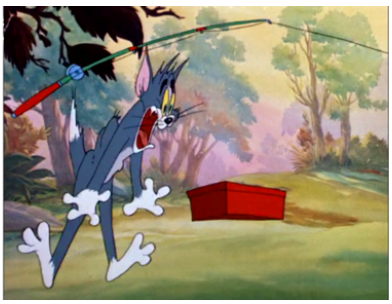


２．　興味の引き付けに関する音型

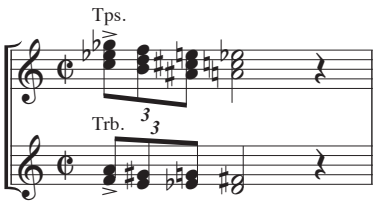
この音型は主に半音階の順次進行で上昇する３連符とその先のロングトーンで象徴され、対象に向かって興味が引きつけられていることを強調している。この音型では不協和音が並行して進行する。オーケストレーションの強度を変えることによって、強い興味の引き付け、つまり驚愕のような感情を表すこともできる。シリーズ全体を通して暴力性が物語を進める原動力となるため、そのきっかけに驚愕があることが非常に多い。例えば譜例 71 は《変な魚釣り　Cat Fishin'》において、トムがブルドッグのスパイクを起こしてしまいそうになる場面である。驚愕を表す場合は、ロングトーンがトリルやフラッターで表現されることが多い。この驚愕の表現は、「エネルギーの蓄積に関する音型」によって表した驚愕に、これをさらに予告して強調するために三連符をつけたものとして解釈することもできる。同様の意味合いを持つものに、三連符の代わりに十六分音符２つのものや、下からではなく上からの三連符によってアプローチをしているものもある。譜例 72 は上からのアプローチによる例であり、《仲間割れ　Trap Happy》において瓦礫の中にジェリーを見つけたと思いこむトムである。こちらは驚愕ではないため、フラッターを伴わず強度が下げられている。

譜例 71：スパイクを起こしそうになり驚くトム





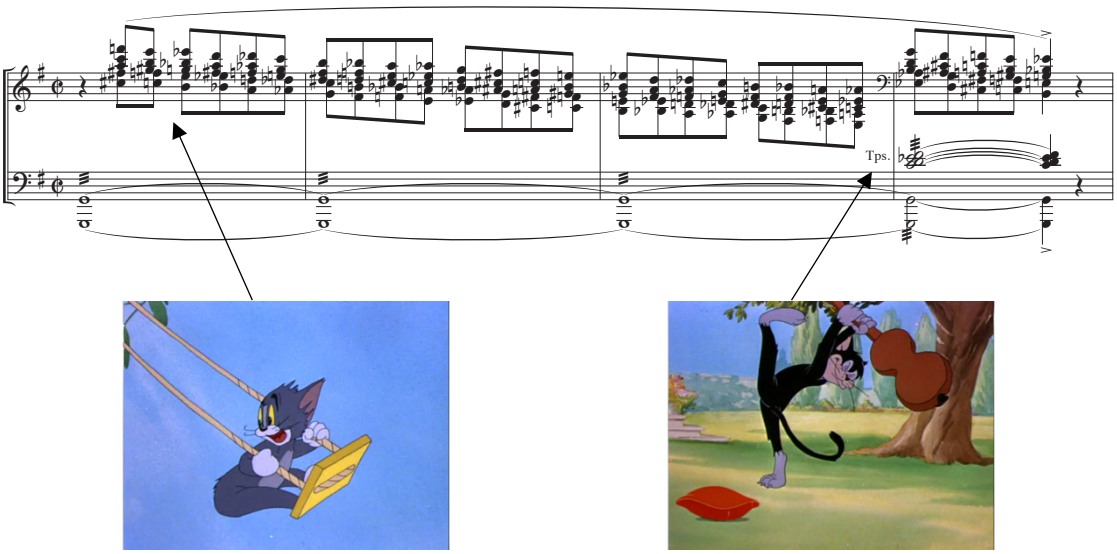
譜例 72：瓦礫からジェリーを見つけ出すトム



３．風切り音の音型（長）

16 分音符などの素早い連続した音型で、並行して半音階上を動く不協和音、もしくは単音からなる。ある程度の長さを持っていることが特徴である。風切り音と呼んでいるが、これは例えばスライドホイッスルで置き換えられるような擬音全般を広く表す。擬態語で表すなら「ビューン」などに相当するが、これは速度が速いことや、物が落ちる動作を表すことができる。譜例 73 は《春はいたずらもの Springtime for Thomas》より、トムがブランコに乗って降りてくるシーンのものであり、この直後が譜例 70 の場面となる。4 小節目のトランペットが「エネルギーの蓄積に関する音型」になっている点にも着目したい。野良猫のブッチがトムを叩き飛ばそうと楽器を構え、打ち返すためのエネルギーを蓄積しているのである。

譜例 73：ブランコで降りてくるトム



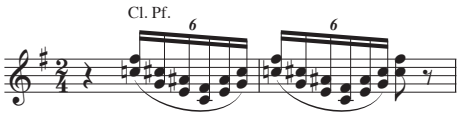
４．風切り音の音型（短）A

木琴やピアノの短いグリッサンドによって表現される単純なものである。擬態語では「ピュン」などで置き換えることができる。初期のカートゥーン・アニメーションの頃から見受けられた、最初期から続くものの一例である。

５．風切り音の音型（短）B

並行する２つの和音による分散和音でできているか、単旋律のピアノで表現されることも多い。三連符以上の速度の速い音価が用いられる。このときペトルーシュカ和音や、まとまりごとに自由な音程幅で交代するような三和音が用いられる。もしくは駆け回るような場合にも用いられており、この音型を繰り返すことで長い風切り音の音型のように扱われることがある。用法においては風切り音の音型（短）A と類似関係にあるものであるが、こちらは回転を伴う風切り音に用いられることがある。譜例 74 は《捨てネズミ The Milky Waif》より、子ネズミが牛乳を入れた皿の淵に立ちバランスを崩す場面である。バランスを取り戻そうとするために子ネズミは両手を回転させ重心を保っている。

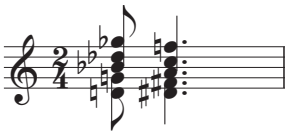
譜例 74：バランスを崩す子ネズミ

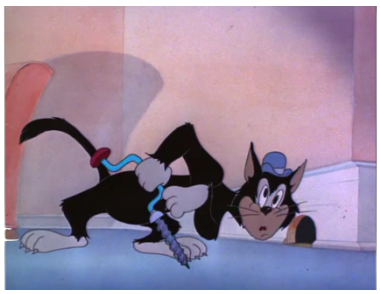


６．気づき、確認の音型

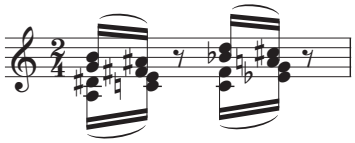
これは擬態語化することが難しいものであるが、ブラッドリーの作曲技法上非常に多く見受けられるものである。驚愕ほどの心理的な動きは生じていないが、例えば何かに気づき振り向いたり、もしくは確かめたりという時に用いられる。八分音符＋付点四分音符や、半分の音価の十六分音符＋付点八分音符といったように、多くは特徴的なシンコペーションを持ち、音程関係はそのときによって自由である。後ろの付点は短く省略されることや、長く延長されること、もしくは十六分音符＋休符のように休符で置き換えられることがある。前半の音符は二分割され、十六分音符×２＋付点四分音符となる場合もある。なおこの音型が２声部以上で成り立っている場合、外声が反進行する場合が多い。最大で５つの声部から成る。譜例 75 は《仲間割れ Trap Happy》においてブッチがジェリーの居場所を音によって確認するカットでのものである。また譜例 76 に示すものはヒゲを引っ張られたトムがその犯人を探して見回す場面である。ここでトムは 2 度首を回しており、これに合わせて音型が短縮されていることがわかる。

譜例 75：ジェリーの居場所を確認するブッチ





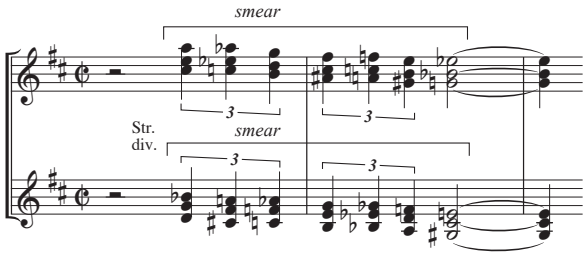
譜例 76：ヒゲを引っ張った犯人を探し回るトム



７．グリッサンドやポルタメント

弦楽器やトロンボーンのように、音程を境目なく演奏できる楽器で表現される。様々な状況を表すので一概には言えないが、物体が次第に上っていったり、逆に下っていったりという場合に同じ方向へグリッサンドするように用いられる。頂点が下ってゆくという意味では物がゆっくり倒れたり、もしくは物が溶けたりという場合も含まれる。譜例は《トラになったトム Part Time Pal》において、パイに頭から突っ込んだ後にゆっくり倒れてゆくトムを表す。（譜例 77）譜例中に「smear」という表記があるが、おそらくこれは「塗りつける」の意味で使われており、実際は絃楽器群による緩やかなポルタメントになっている。

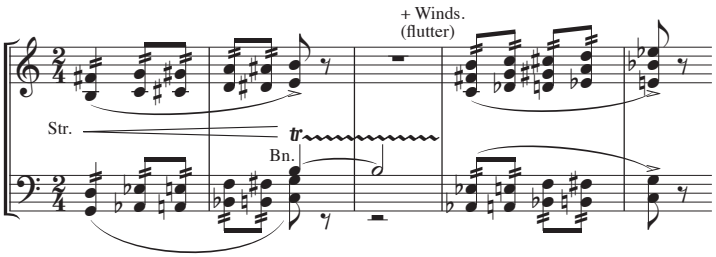
譜例 77：ゆっくり倒れるトム



８．緊張度の上昇に関わる音型

音型としては「長いグリッサンドやポルタメント」の上昇時のものと同様のものであるが、性質が異なるため別の音型として分けた。こちらは音程変化が明らかで段階的なものである。緊張度の上昇に関わるため音質も緊迫感の高いものが選ばれる傾向にあり、弦楽器ではトレモロ、管楽器ではトリルなどを伴う。用法としては「エネルギーの蓄積に関する音型」に類似しているが、こちらは緊張度の上昇に限定して用いられる。物体の上昇に用いられる場合でも、心理的な緊張が伴う。譜例 78 は《変な魚釣り Cat Fishin'》より、トムが寝ているブルドッグのスパイクに足を捕まれ、引き抜こうとする場面である。2 度に分けて足を引き抜くのであるが、それぞれにこの音型が当てはめられている。ここで 1 度目よりも 2 度目の方が緊張の強度が高まっていることに着目したい。フラッターの木管が加わることで噪音成分が増し、構成音の不協和度もより高まっている。

譜例 78：掴まれた足を引き抜くトム

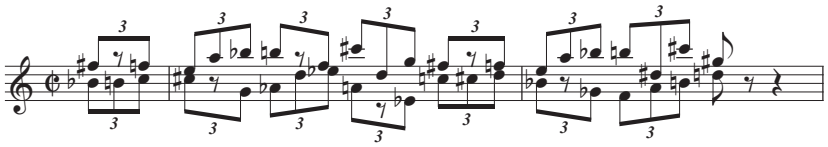


９．足音に関わる音型

足音を楽器によってオーケストレーションすることは、カートゥーン・アニメーションに音楽が当てはめられるようになった最初期から試みられていたものである。ブラッドリーはこれをより高度に楽曲に入れ込む方法を模索した。敢えて単純に、弦楽器のピチカートや木管楽器のスタッカートなどが用いられる場合も多く見受けられるが、これを特に奇妙なものとして表現する場合は十二音技法が用いられた。前述した《猫はやっぱり猫でした Putting'on the Dog》における歩き回る犬の頭のマネキンや、《捨てネズミ The Milky Waif》における走り回る籠などがこれにあたる。譜例 79 は後者のものである。ただしこれはあくまで十二音音列風の音列であり、ブラッドリーが優先して求めたのは音の持つニ

ュアンスである。厳密性を求めたのではないブラッドリーは、音に修正を加えつつ十二音技法を用いた。

譜例 79：走り回る籠

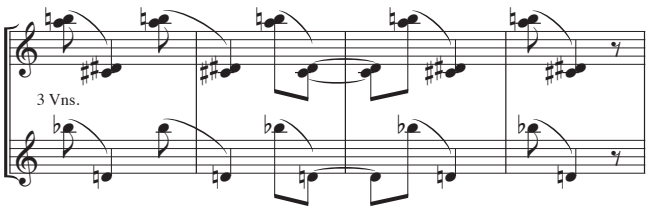


10. その他容態や鳴き声、効果音などをそのまま楽器に置き換えたもの

例えば寒さに震えているときの「ブルブル」、回転するときの「グルグル」、泡の吹き出す「ポコポコ」などはクラリネットや弦楽器などのトリルに置き換えられる。「グイーン」や「ビヨーン」といったように表現されうる伸びる描写には、トロンボーンのポルタメントがごく頻繁に用いられている。何かを指先でつつく動作は、木琴やピアノのスタッカートによって２度の和音で奏でられることが多い。他には「首振りの音型」と呼べるものがあり、これは登場人物が首を振るのに合わせ三度音程を交互に繰り返すものである。

頻出はしないが、ブラッドリーは楽器以外の声や効果音をそのままオーケストレーションに転写するような技法も好んだ。例えば譜例 80 は《恋ははかなく Solid Serenade》よりロバの鳴き声をそのままに置き換えた例である。この場面の直前でトムはブルドッグのスパイクに捕まりそうになるが、そのとき持っていた木の板を遠くへ投げる。するとスパイクは本能に駆られてまんまとその木を追いかけてしまう。その様子に Jackass と書かれたロバが重ね合わされるギャグになっている。Jackass は他にマヌケという意味を持つ。

譜例 80：スパイクにロバが重ね合わされるギャグ



3.1.2.2 構成音による分類

ブラッドリーは前項で挙げたような擬音的描写法を用いる際、下に挙げるような和音を当てはめて用いた。この選択はあくまで自由なものであり、これが映像の性質や強度に必ずしも準拠しているわけではない。この点から、ブラッドリーはこの描写法を和音の組み合わせの実験の場として用いたのであると推測される。以下にその和音を列挙する。最後に譜例番号が記されているものは、これまで挙げてきた音型の例の中で該当する譜例があるものである。

１．属和音やこれにテンションを付加したもの。その展開系や根音省略形（譜例 72）
２．半音関係にある２つの和音をぶつけ合わせ展開させたもの（譜例 73）
３．六全音階上の任意の和音を選んだもの（譜例 76）
４．増４度関係にある和音を組み合わせたもの（ペトルーシュカ和音）（譜例 74）
５．半減七の和音
６．長三和音や増三和音のような基本三和音
７．長七和音（譜例 78 前半）
８．短長それぞれ二度関係にある二音（足音などに用いられることが多い）
９．その他自由な関係にある和音を組み合わせたもの（譜例 77）

この時期の作品中では１の「属和音にテンションを付加したもの」が最も頻繁に用いられ、逆に９の「その他自由な三和音を組み合わせたもの」は希少である。ブラッドリーは

より高度な不協和音を好む傾向にあったが、ペトルーシュカ和音の使用はある程度制限している。現代音楽的な技法を好みこそしたが、作品を通して聴いたときに響きの偏りが出ることを避けたのであろう。これはブラッドリーの絶妙なバランス感覚によるところである。

3.1.3 1950 年代

1940 年代に情緒的なスタイルから暴力的なスタイルに転換したアニメーションは、1950 年代に入ってさらにテンポを上げ、ブラッドリーの作風もこれに追従してゆくこととなる。擬音的描写法に関して言えば、これは音型の点においても構成音の点においても複雑さを増し、実験的な趣をさらに強めてゆくこととなる。そしてこの擬音的手法による音楽が大部分を占めるような作品も表れ、この作曲語法は完成されてゆく。これに伴いモチーフ的描写の占める割合は必然的に減っていった。ここでも擬音的描写を音型と構成音に分解して検証してゆきたい。なお、ここで分析に使用する作品は 1950 年代の作品全般に及び、《パパは強いな Slicked-up Pup》（1951）から MGM 最後のトムとジェリーシリーズ作品《赤ちゃんは知らん顔 Tot Watchers》（1958）までである。

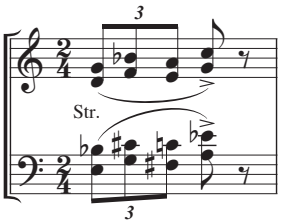
3.1.3.1 音型の発展

この時期のブラッドリーの作品にあたってみると映像のテンポの加速に伴って密度が高まり複雑化しているが、1940 年代の作品の定型的な音型をベースにしてこれを踏襲している部分が多いこともわかる。次項でも述べるがこの音型を構成する不協和音の作り方を多様化することで、より高度な音楽を構築しているのである。さらには定型に収まらないような、映像の動きに完全に追従した即時的なものも多く現れる。ここではその中においても 40 年代の技法の延長線上に定型化できるものであり、なおかつ明らかに発想が拡大しているもの、そして音楽の加速に応じて新たに定型として表れたものの合計３つを取り上げたい。

１．気づき、確認の音型の拡大

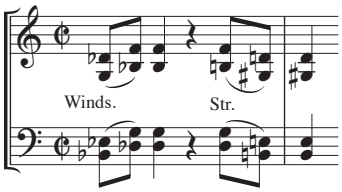
1950 年代に入るとこの音型はより極端に誇張されるようになる。例えば以前用いられていた単純な前後二音の組み合わせのものの前に一音加えて強調したものや、二度に分けて上行、下降するようなものが表れる。結果的にもとの音型を二度繰り返したような様相となり、より強いニュアンスを持ったものに用いられるようになった。このときこの音型は上行する三連符＋ロングトーンの形を取る。「興味の引き付けに関する音型」と音価は同じであるが、そちらは必ず順次進行を伴う。それに対し、この拡大された音型は跳躍進行を同じ方向に繰り返すことでできている。譜例 81 はこのような例の 1 つであり、《パパは強いな Slicked-up Pup》で用いられているものである。音型がより複雑になると、これに伴って外声の反進行はなくなり全声部が並行して動いている点にも着目したい。

譜例 81：何か液体が流れてくることに気づくトム

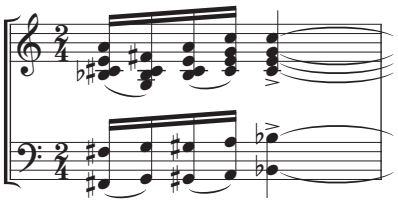


誇張はこのような方法にとどまらず、原型の八分音符＋付点四分音符を分解し、八分音符＋八分音符＋四分音符といったように変えてあえて後続する音を 2 度奏するようなものや、さらには使用頻度が少ないものではあるが、三連符＋ロングトーンの形がさらに誇張され十六分音符×4 ＋ロングトーンの形になった例も見受けられる。前者は譜例 82 の《白ネズミは人気者 Mouse for Sale》(1955)の外から帰ってきたトムが家の中をのぞく場面が、後者は譜例 83 の《腹ペコブッチ Baby Butch》（1954）が窓の中をのぞく場面がこの例に当たる。

譜例 82：家の中を周到にのぞいて確認するトム

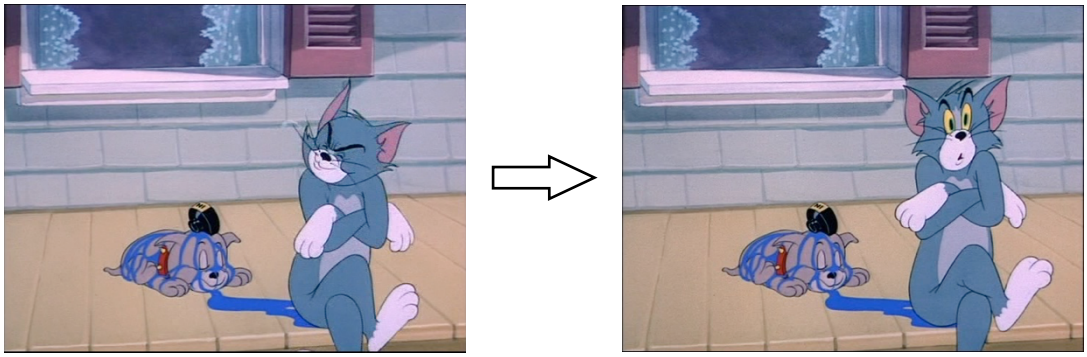


譜例 83：怒りを込めて窓の中をのぞくブッチ

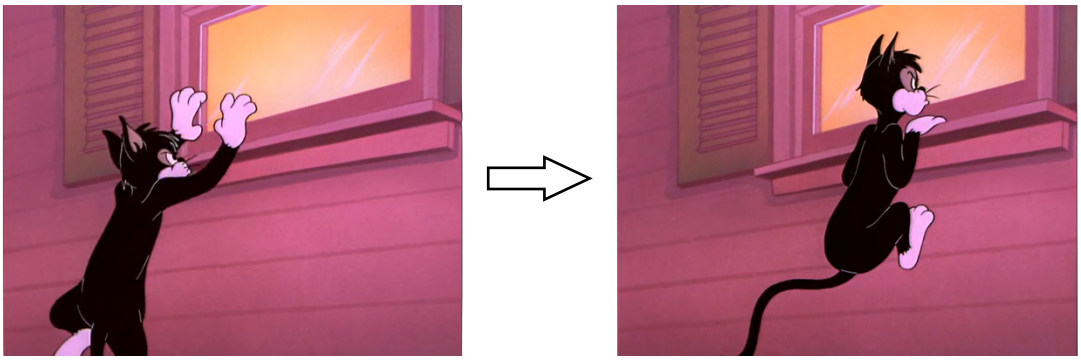


ここまでバリエーションが増えるとこれを定型としてひとまとまりに考えることが厳しいように思われるが、実のところこれはカートゥーン・アニメーション的な「気づく」という誇張された動作を、音楽的に写し取ったものに他ならない。単純に目線をその方向に向けているだけでは何かに気づくという動作を映像的に表すことは難しい。しかし見る前に幾度か首を振らせてから対象に視線を向ければ、これはいかにも何かに気づいているという動作を表現することができるのである。（図２）音楽的にこれを置き換えれば、最終的に視線を向ける到着点をロングトーンに据え、首振りをそれまでの上下する音に象徴しているとも解釈できる。つまり 50 年代においては、音楽的にこの首振りの回数を増やして誇張していると捉えることが可能なのである。このような捉え方をすれば、数多くあるように見える音型を同一のものに捉えることが可能である。

図２：首を振ってから視線を向けると、何かに気づいた素ぶりになる。



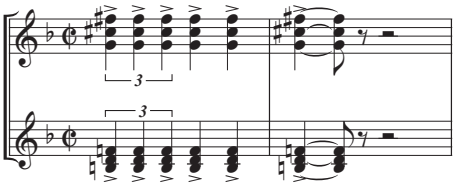
《腹ペコブッチ Baby Butch》では例外的に、窓に飛びつくという動作で誇張される。

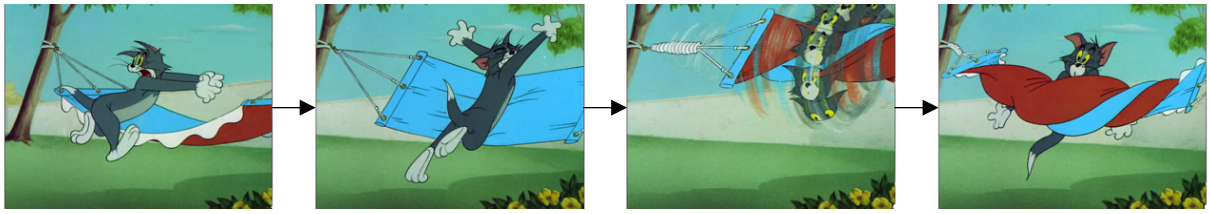


２．急激な停止の音型

逃走劇が多いこのシリーズではあるが、50 年代になるとブラッドリーの音楽に急停止が反映されるようになる。擬音語で表現するなら「キキー」など、運動している物体と地面が激しく擦れ合う様子を表す。これは連打される和音の音価を、徐々に引き伸ばしてゆくことによって表される。必ずしも摩擦を伴っている必要はなく、譜例 84 は《ふんだりけったり Cat Napping》（1951）より、トムがハンモックに巻き込まれて急停止する場面の音型である。この急停止の音型が 50 年代になって現れたことは、逆に言うなれば映像中に速度の速い動作が増加したことを暗に示している。それだけ停止の動作を強く強調する必要があったのである。

譜例 84：ハンモックに巻き込まれて急停止するトム





３．その他容態や鳴き声、効果音などをそのまま楽器に置き換えたもの

この技法は効果音に上塗りするようなものであるためブラッドリーに頻繁に機会があったわけではないが、その中には非常に緻密に効果音を置き換えたものがある。技法としては即時的な発想に基づいて作品ごとに実践しているものであるため体系化できるものではないが、彼の高度に完成された技法としてここで取り上げたい。この技法の最たるものが現れるのは《トム君空を飛ぶ The Flying Cat》の一場面である。場面はトムが家の中を突き抜け、タンスの中に収納された状態で窓から飛び出してくる様子で始まる。以下順番に起こる動作を並べると、

a：タンスの引き出しから、コルセットに巻きついた状態のトムが出てくる。
b：コルセットが解けながら、トムが外に落ちてくる。
c：コルセットが足とタンスの引き出しに絡まった状態になり、バネのように幾度か弾む。
d：タンスの引き出しの強度が限界となり、引き出しとコルセット共々トムが落下する。

これを楽譜と照らし合わせたものが譜例 85 であり、図３にそれぞれのカットを示す。楽譜中のアルファベットと図のアルファベットは､前述したアルファベットと対応している。

譜例 85：家を突き抜けてきたトム

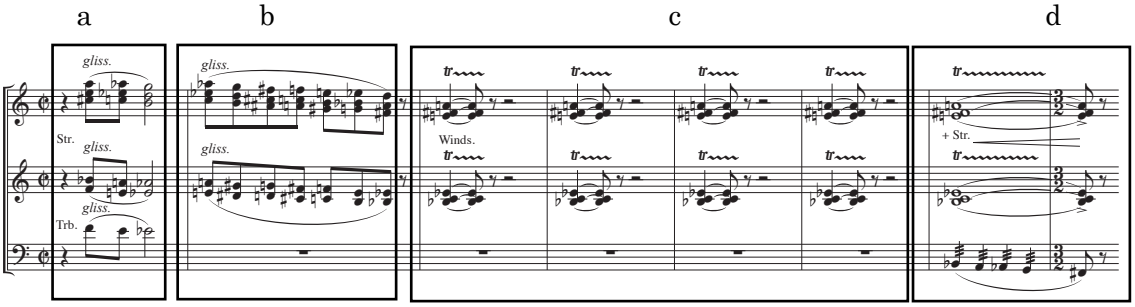
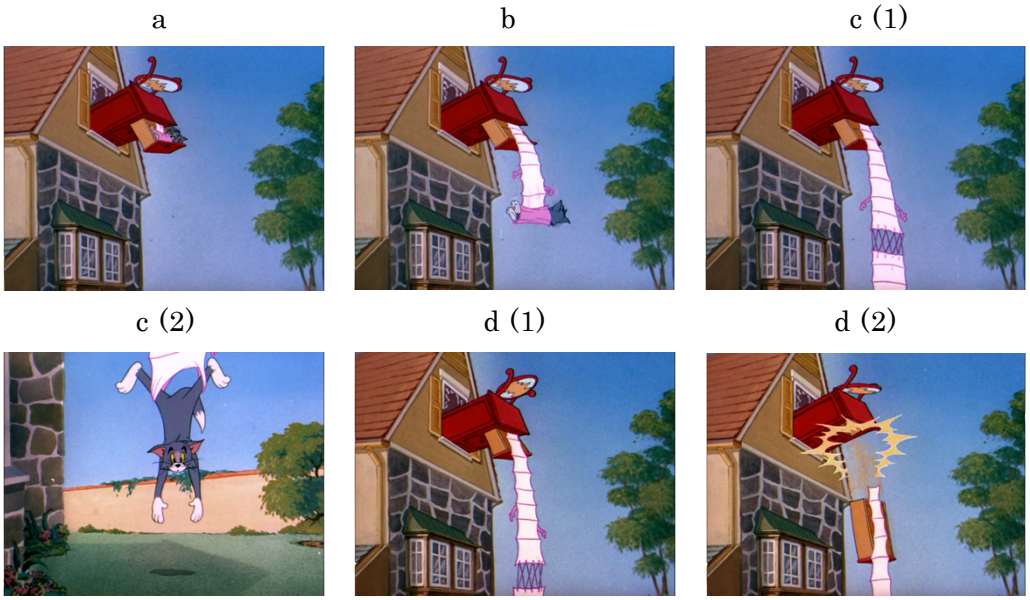


図３：家を突き抜けてきたトム



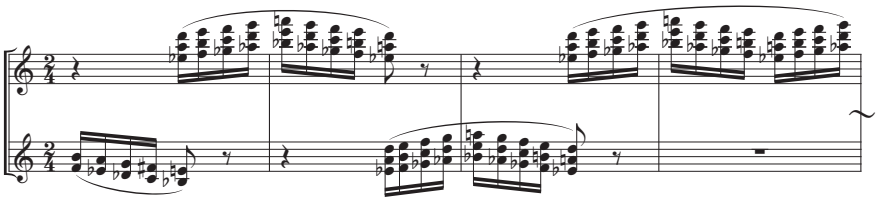
a をブラッドリーは弦楽器とトロンボーンのグリッサンドで表現している。このときトロンボーンは映像内で鳴っているタンスの軋みを置き換えており、これは完全に効果音の役割を代替するものである。b は弦楽器によってスライドホイッスルのような効果を代替している。c も現実的な効果音を楽器に置き換えたものであり、バネの音の性質を損なわず巧みにオーケストレーションしている。d でこのバネの強度は限界をむかえるのであるが、ここでブラッドリーは木管楽器のトリルに弦楽器を加えることによって音の強度、すなわち緊張度を増している。さらに音価を伸ばしクレッシェンドすることで、弾性が失われてゆく過程も明らかになっている。ここでもタンスの軋みがトロンボーンによって置き換えられ、a よりも低い音域を選択することによってタンスの構造的な負担さえも描写さ

れている。このようにこの年代における効果音の代替的な技法は、より具体的で本来の効果音に肉薄しているものになっている。

3.1.3.2 構成音の発展

構成音の点でもブラッドリーは実験性を高め、多くの和音を試みている。1940 年代から引き続き用いている和音もあるが、特に着目すべきは「自由な和音を組み合わせたもの」である。1940 年代にはほとんどブラッドリーが用いなかったこの構成法であるが、この年代に入るとブラッドリーは多種多様な和音の組み合わせによって様々な不協和音を作り出すことを試みている。特に四度和音の登場はブラッドリーの和音の選択肢を広げた。完全四度や増四度を組み合わせたこの和音には、テンションを含んだ属和音から根音と第五音を除いたものとみなすこともできるものも含まれ、むしろ単純化したものと捉えることもできる。（譜例 84 上段）しかしブラッドリーが積極的にこの和音形態を用いていること、そしてこのとき完全に属和音の文脈から切り離されていることから、全く新たに表れた素材として扱う方が適切であろう。四度和音の登場は 1950 年代が初めてではなく、1940 年代のテックス・アヴェリー作品《Lonesome Lenny》などにも見受けられたものではある。ただしこのときの用法は滑稽な効果を狙ったものに過ぎず、場面全体を通じて四度和音の並行だけで出来ているものである。（譜例 86）これは 50 年代に現れた四度和音とは全く性質の異なるものである。四度和音は単体でも使用されたが、別の種類の和音と組み合わされ構成音をさらに複雑化してゆくこととなる。

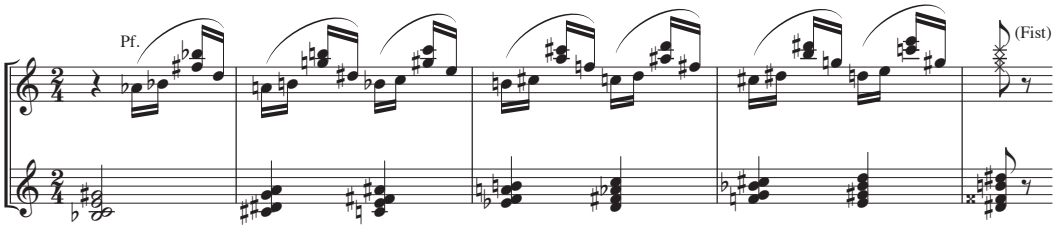
譜例 86：《Lonesome Lenny》での四度和音の乱用



そしてそのほかにも音素材の拡大も行われる。珍しい例では《白ネズミは人気者 Mouse

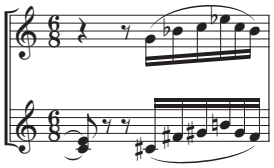
for Sale》にクラスターの使用が見られ、交代する六全音階上の分散和音の先に「拳 Fist」の指示がある。（譜例 87）

譜例 87：クラスターの使用



パレットにこれらの和音を加えたことにより素材の選択はさらに自由になり、この組み合わせをいくつかのパターンに集約することは限りなく不可能に近いものになる。例えば譜例 88 は《ふんだりけったり Cat Napping》に見られる「風切り音の音型（短）B」であるが、ここでは短七の和音と四度和音が組み合わされている。他の例として譜例 84 は四度和音と減三和音の組み合わせになっている。それまで和音を組み合わせるための選択に際しては、「２つの長三和音」といったように同じ構成を持つ異なったコードを組み合わせることが多かったブラッドリーであるが（この傾向はペトルーシュカ和音に代表される）、ついにこの和音選択の制約は全くなくなってしまう。1950 年代においてブラッドリーは前年代から引き続き用いた構成音に加え、限りない和音の組み合わせを実験し使用したのである。

譜例 88：異なる構成の和音の組み合わせ



これらのことは構成音の不協和度の高まりを示しているが、もう一点明らかに不協和度が高まっていることの根拠としてはスネアドラムやシンバルのような噪音楽器の多用が挙

げられる。1950 年代からブラッドリーの音楽には明らかにこれらの打楽器の使用が増えている。これを映像上のアタックに合わせて用いるのではミッキー・マウジングに他ならない用法であり、ブラッドリー自身避けてきたものだ。しかし、この年代のブラッドリーの用法にはこれと異なる点があった。ブラッドリーはこれまで挙げてきた擬音的描写法の輪郭をなぞるように同じリズムを重ねたのである。これによって打楽器は映像内のアタックそのものを表すものではなく、擬音的描写に噪音成分を付加し強調するものになった。ブラッドリーの擬音的表現は、より楽音から離れて効果音そのものに近づいていったのである。

3.1.4 新たな発想による描写法の登場

これまでにモチーフによる描写と擬音的描写の２つの観点からブラッドリーの技法を検証してきた。これは単純化すると調性と非調性の二項に分けてブラッドリーの作曲語法に焦点を当ててきた訳であるが、1950 年代に入ると両方の性質を持った局面が表れるようになる。つまり擬音的モチーフによる描写であり、単純な調性でも非調性でもない双方のニュアンスを兼ね備えたもの、多調性による技法である。この技法は対象のものを内部から描きキャラクタライズするモチーフによる描写と、外部の動きをそのまま転写する擬音的描写を同時に含むため、描写する対象がごく限られたものになってしまう。つまりこれまでに検証してきた手法と比べると汎用性がなく、使用された回数もごく少ないものである。それでもブラッドリーの作曲技法の拡大という点から見れば重要で特徴的な手法であるため、ここで取り上げておきたい。目立った表現では《悲しい悲しい物語 Blue Cat Blues》（1956）における車の表現が挙げられる。ここでは車のホーンを模したような音型がモチーフに奏でられる。この表現自体は珍しいものではなく、調性的表現の枠内ではテックス・アヴェリー監督の《Car of Tomorrow》（1951）でも扱われたものであり、むしろ伝統的にクラシック音楽でも行われてきたことである。ベートーヴェンの田園交響曲におけるナイチンゲールなどがそれだ。ブラッドリーは幾度か作品を横断してこの擬音的な旋律を用いており、彼にとっては車を表すモチーフとなっているのであろう。ここで焦点を当てたいのは、ブラッドリーが多調的表現を用いた点である。ブラッドリーがここで表現

した車はトムが有り金を叩いて買ったのにも関わらず、どことなく頼りない小さなものである。あちこちにガタがきており今にも分解しそうな車（図４）を、ブラッドリーはいくつかの調性を重ね合わせることで表現した。(譜例 89) 重心が安定しない車は、A♭メジャーとAメジャー という短二度の調性関係で１小節ごと上り下りする長七度和音を伴奏に、ホーンを模したモチーフであるEメジャー、Fメジャーの分散和音がそれぞれアルト・サクソフォン、テナー・サクソフォンによって交互に重ねられる。その上では機構の軋みを表現するようにA♭メジャーとE♭メジャーの間を漂う不安定な旋律のフルートが奏で、３小節目からのミュート付き金管群は長二度で重ねられることによってこちらもホーンを表現している。多調性を用いることによってブラッドリーはモチーフによる描写法と擬音的描写法の境界を曖昧にしているのである。これまでの分析で明らかにしてきた描写法を彼が共存させている点をここで強調しておきたい。後のブラッドリーの描写法を明らかにする上で重要な布石となる手法であり、この点については後の分析で改めて触れたい。

譜例 89：ブラッドリーの用いた多調性

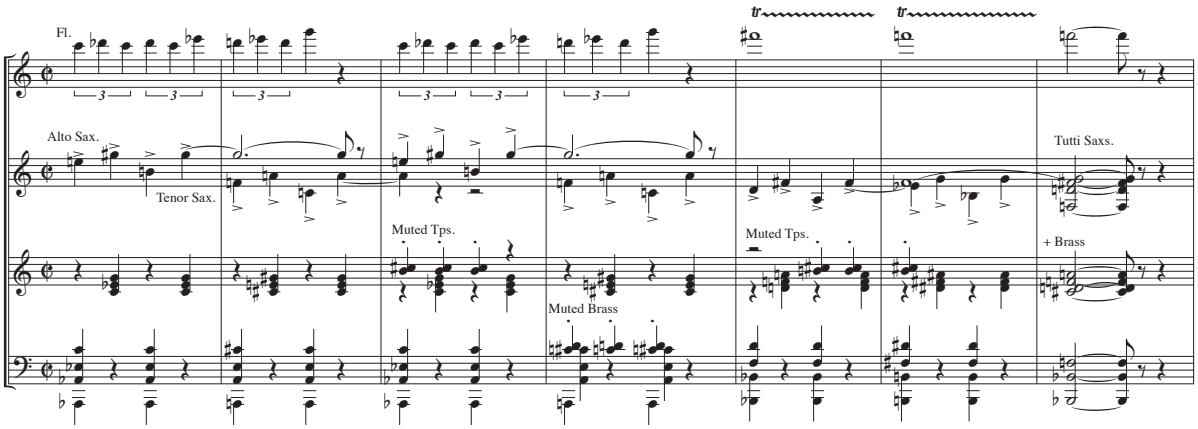
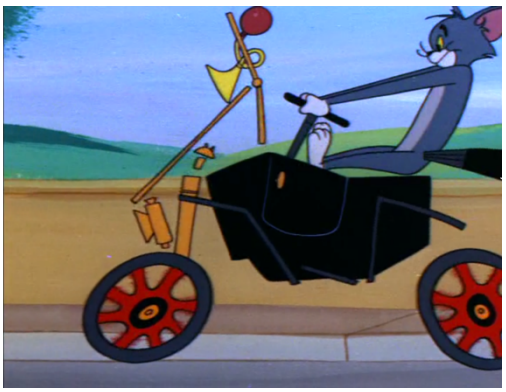


図４：トムが購入したボロ車



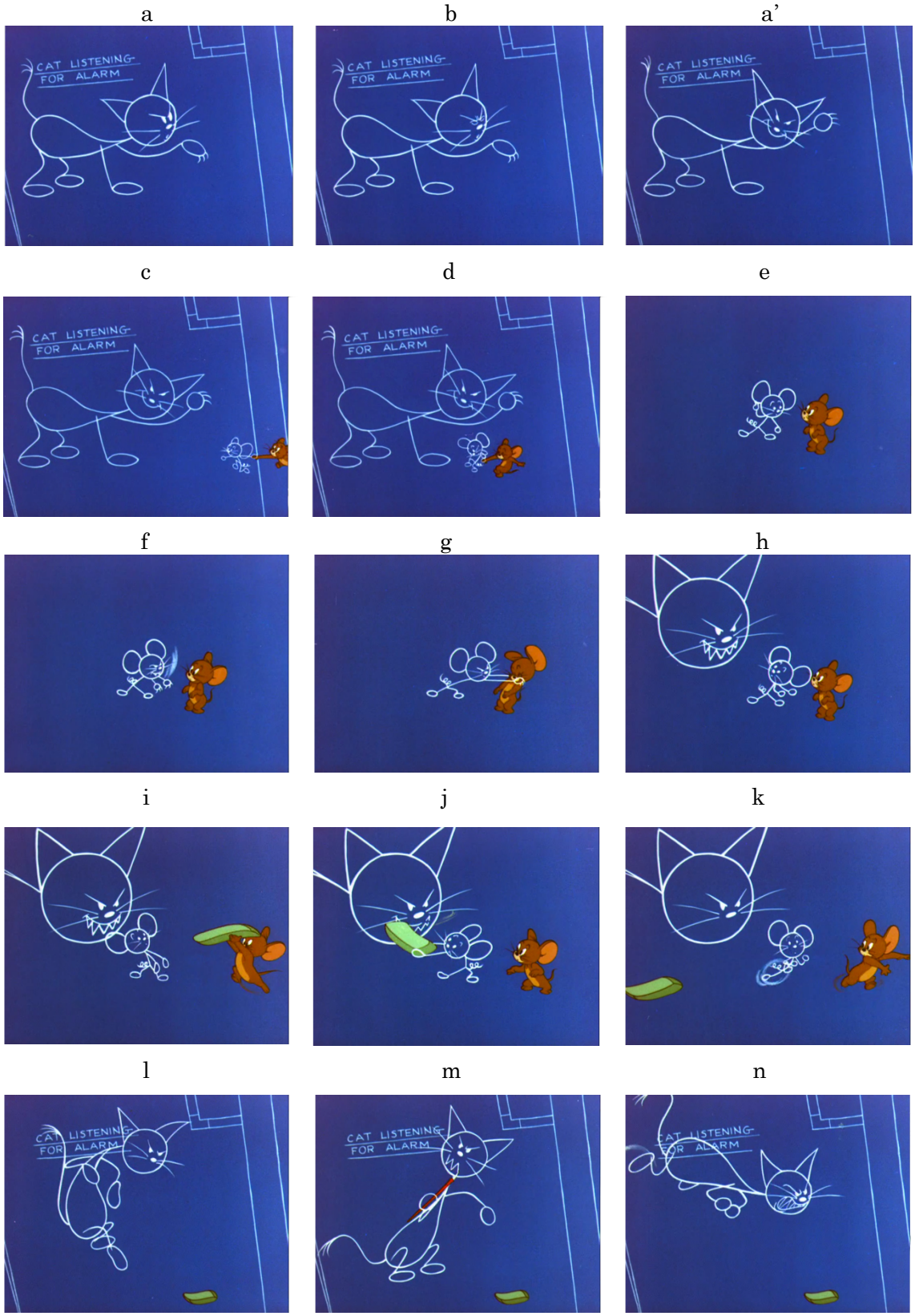
3.1.5 《失敗は成功のもと Designs on Jerry》分析

ブラッドリーの描写法についてここまで体系化を試みてきたが、ここでこれらの描写法を用いた例として《失敗は成功のもと Designs on Jerry》（1955）を取り上げたい。本作品ではトムがジェリーを始めとするネズミを捕まえるために大掛かりな装置を設計するのだが、夜中の間に設計図から飛び出してきた絵のネズミがジェリーを起こし、彼に危機が迫っていることを警告する。絵のネズミと同じく設計図から現れた絵の猫に襲われながらも、トムの陰謀を阻止するべく２匹で設計図の改変を試みる物語である。

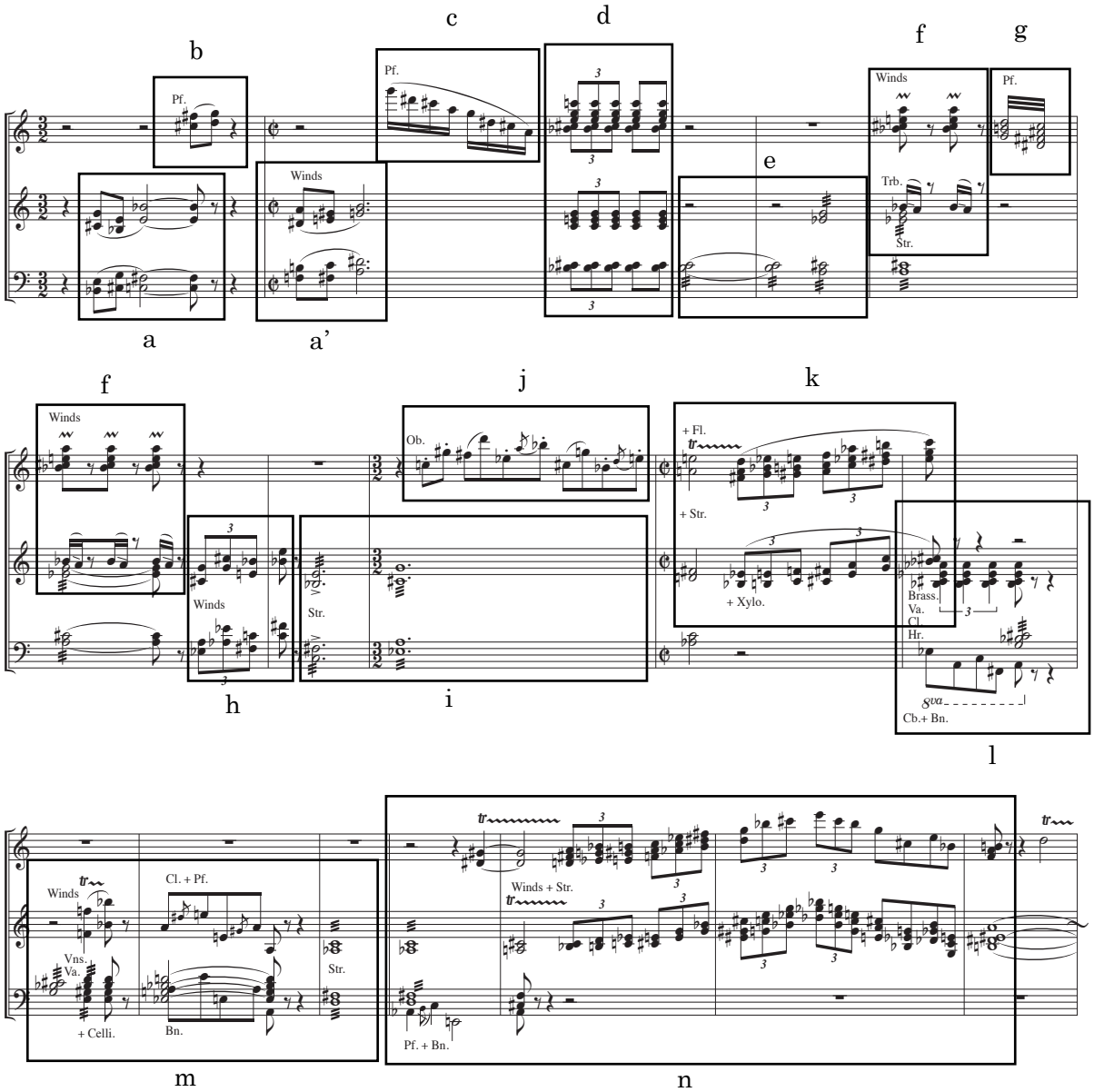
本項の分析では設計図の中の世界を取り上げる。トムが一攫千金を夢に見ながら眠りにつくと、設計図に描かれたネズミが飛び出しジェリーを設計図の中へと誘う。この設計図の中の世界がほぼ全て擬音的な描写法で描かれているのである。この間およそ２分 40 秒にもおよび、これだけの時間擬音的描写法が用いられ続ける作品はブラッドリーの関わった作品の中でも希少である。そのためこの作品は最も彼の創意に満ちたもののひとつであると言える。その中には即興的なものもあり全てをパターン化することは不可能であるが、これまで体系化してきた技法がどのように用いられているか抜粋して検証したい。

まずジェリーを設計図の中に連れ込んだ絵のネズミが、設計図の概要をひとつずつ説明しその危険性を教え込むシーンを取り上げる。この装置の機構の中には猫が含まれており、設計図の中に彼らが入り込んできたことに気づくと動き出す。この絵の猫は二匹のネズミを追いかけ始めるのであるが、以下の場面はそうして猫が走り始めるまでの一連の場面である。分析のアルファベットは図４、および譜例 90 のアルファベットと対応している。

図４：《失敗は成功のもと Designs on Jerry》分析（１）



譜例 90 :《失敗は成功のもと Designs on Jerry》分析（１）



a・a’：描かれた猫は設計図に入り込んできた二匹に気づく。これは a の「気づき、確認の音型」の基本的な形で表現される。猫は二匹に悟られないようすぐ気づいてないふりをするのであるが、元の姿勢に居直る際同様に「気づき、確認の音型」で表されている（a’)。これによって２つの動作は呼応の関係によって結びつけられている。

b :「その他容態や鳴き声、効果音などをそのまま楽器に置き換えたもの」に分類され、猫の瞬きを表す。

c :「風切り音の音型（短）B」に類似したものであり、ピアノで奏でられている。二匹のネズミが走ってくる音を表す。

d : 二匹のネズミは絵のように止まっている猫に走って近づき急停止する。これは「急激な停止の音型」に表現される。二匹のネズミの質量は軽いためここでは中音域から上が用いられ、音の強度が控えめになっている。

e : 目の前にいる絵の猫に、つまり実世界でのトムに襲われてしまいうる危険を絵のネズミは説明する。ここの「エネルギーの蓄積に関する音型」は絵のネズミが話している内容に応じて、緊張度の高まりを表現する。

f :「その他容態や鳴き声、効果音などをそのまま楽器に置き換えたもの」にあたる。この時絵のネズミはジェリーが猫に襲われてしまう可能性を警告し、引っ掻く猫を真似している。擬音的描写法はこの引っ掻く動作を効果音的に表す。対象を引っ掻く爪の摩擦音をトロンボーンのグリッサンドと木管のモルデントで置き換えているのである。

g : ジェリーの身に降りかかろうとしている危険について強く訴えている絵のネズミ。これも「その他容態や鳴き声、効果音などをそのまま楽器に置き換えたもの」である。ピアノのトレモロによって、絵のネズミがジェリーを激しく揺さぶる様子が描写されている。

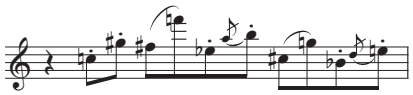
h : フレームの中に絵の猫の頭が現れると、二匹はその存在に気づく。これはやはり「気づき、確認の音型」で表される。

i :「エネルギーの蓄積に関する音型」。e の音型がここまで保続されていたが、絵の猫が実際に動き出し状況が変化するとここで和音も変わる。しかし二匹のネズミは冷静に消しゴ

ムを取り出し、絵の猫に向ける。

j：十二音音列風の技法による「足音に関わる音型」であるが、ここでは例外的な用いられ方をしており、絵のネズミが絵の猫の口を消し去る状況を描写している。十二音音列「風」と表現したのは、これが厳密には十二音音列にあたらず、いくつかの音が欠けているからである。この音列は F と H の音が欠けており、その代わりに D と B♭の音が重複している。本来ならこの箇所は譜例 91 のようになるであろう。しかしブラッドリーはここで十二音音列の持つ奇妙なニュアンスを借りるに留め、自らの欲する通りの音に修正を加えている。

譜例 91：本来の十二音音列（一例）



k：二匹のネズミは絵の猫の口を消し、その隙に「風切り音の音型（長）」と「風切り音の音型（短）B」の混合系に合わせて逃げ去る。一拍で音型が前者から後者に交代しており、これは「風切り音の音型（短）B」に半音の順次進行を付け加えることでこれを強調した形と捉えることも可能である。さらに直前のロングトーンは「エネルギーの蓄積に関する音型」であり、まさにここで映像中の二匹のネズミは助走をしている。走るエネルギーを溜めて走り出し、一気に速度を上げるという一連の段階がこの一小節に集約されている。

l：絵の猫は口が消されたことに戸惑い、ネズミたちに顔を向けていた姿勢から元の位置に慌てて戻る。この時の動きは脚と地面の強い摩擦を伴うものであり、実質的に急ブレーキをかける動作に類似している。そのためにここでは「急激な停止の音型」が、縮小された形で用いられている。このカットではブレーキを予備するための間がなく音型が省略されており、その代わりに通常の八分音符による分散和音をベースに付け加えることによって摩擦感をより強めている。

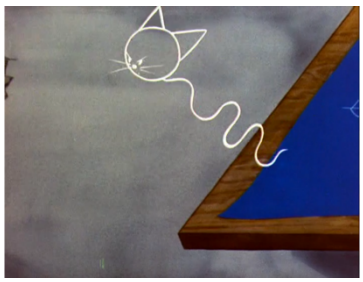
m：絵の猫は自ら筆を取り、消された口を描きなおす。緊迫感を状況的に表す「エネルギーの蓄積に関する音型」の保続に続き、ここでは猫の動きに合わせた即興的な動機が奏でられる。オクターブによる主音と属音の跳躍は、絵の猫がジグザグの口を描くのに合わせられた動きをしており、「その他容態や鳴き声、効果音などをそのまま楽器に置き換えたもの」と捉えることもできる。そして絵の猫は試しに口を開閉し動きを確認するのであるが、これは音楽的に同期されず、「エネルギーの蓄積に関する音型」で伴奏される。次に大きな動きがあるため、ここの音楽はその準備のために抑制したのであろう。

n：絵の猫は二匹のネズミの方に目線を向けると走り出す。ピアノとバスーンによる低音の旋律はどの分類にも当てはまらないものであるが、これは第２章で扱った「ラッシーの勇気」にも表れる、ヒョウのモチーフ（譜例 44）に類似したものである。増三和音でできたこの旋律は、ブラッドリーが脅威を表現するモチーフとして扱ったものと捉えられる。そして猫は「エネルギーの蓄積に関する音型」に合わせて助走し、ネズミたちと同様に風切り音の音型（長）」と「風切り音の音型（短）B」の混合系に合わせて追いかける。

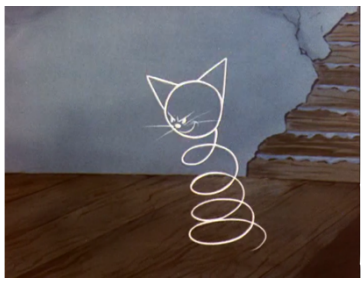
次に扱う場面は設計図を飛び出し襲いかかってきた絵の猫であったが、逃走劇の末二匹のネズミによって返り討ちにあいインク壺に閉じ込められるシーンである。先の分析と同じく図５、譜例 92 のアルファベットは分析のアルファベットと対応している。

図５《失敗は成功のもと Designs on Jerry》分析（２）

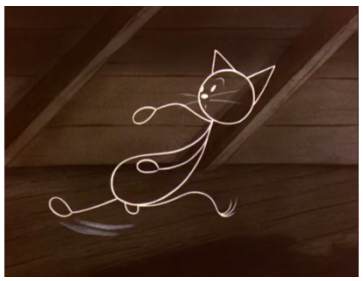
a



b

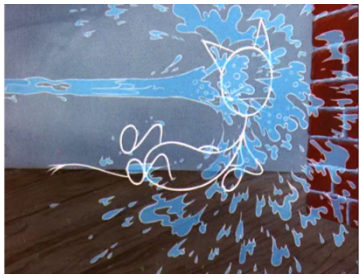


c

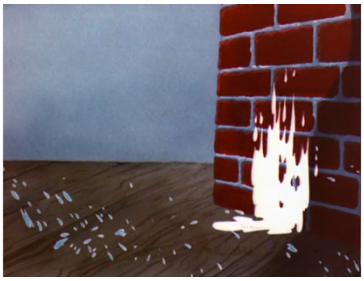


d

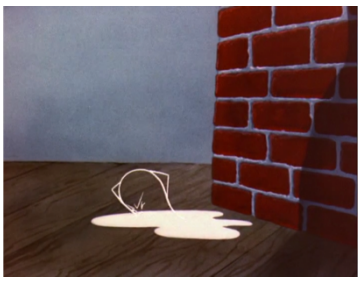
e



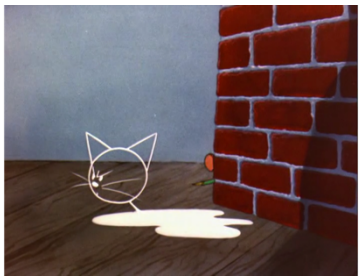
f



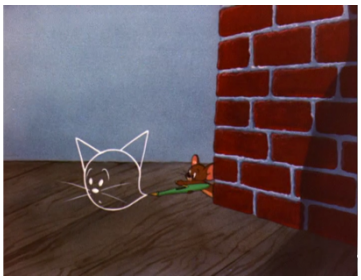
g



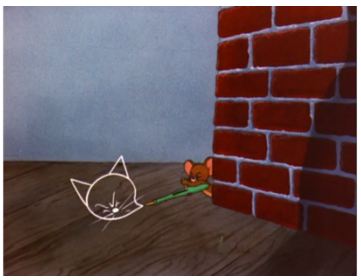
h



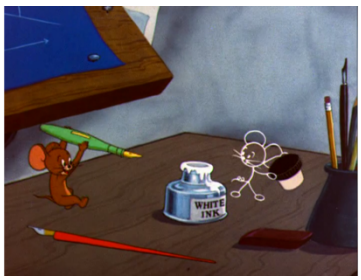
i



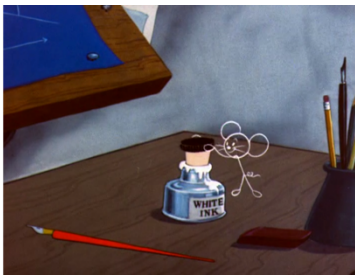
j



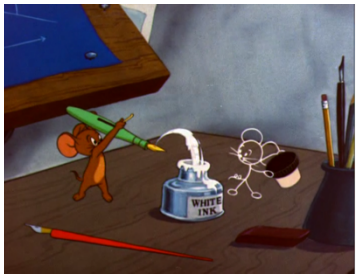
k



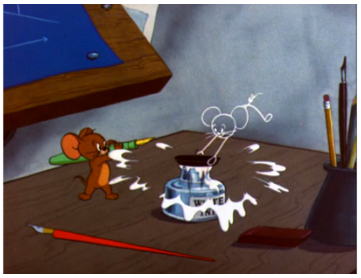
l



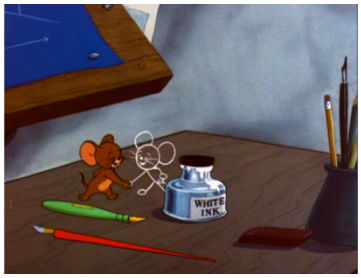
m



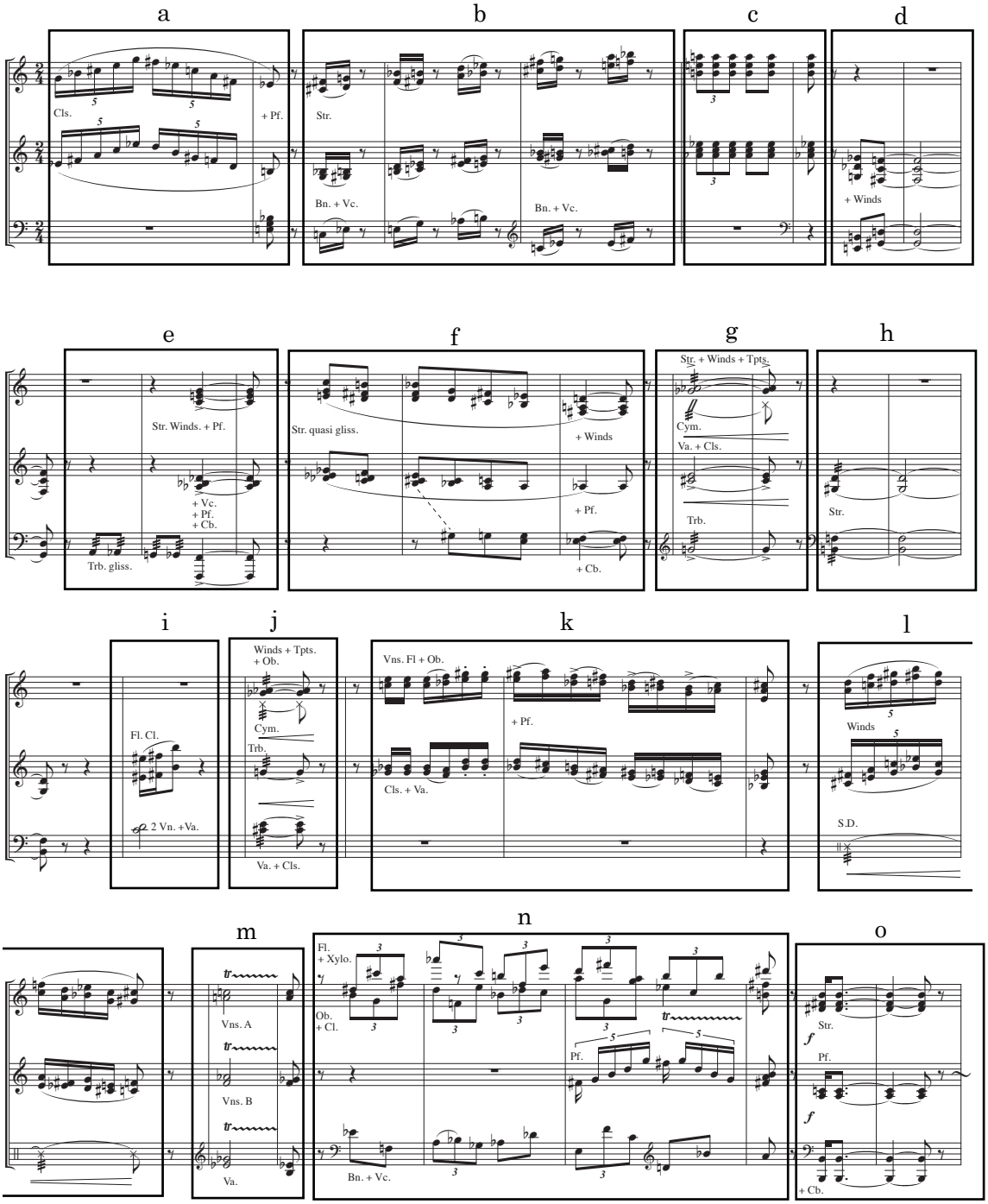
n



o



譜例 92 :《失敗は成功のもと Designs on Jerry》分析（２）



a : バネの形状になった絵の猫が設計図を飛び出して地面に降りてくる。この飛び跳ねる瞬間の音が「風切り音の音型（短）B」になっている。

b : この作品のオリジナルのアイデアに基づくものでありいくらか即興的であるが、バネの猫が飛び跳ねる様子に同期している。「その他容態や鳴き声、効果音などをそのまま楽器に置き換えたもの」にあたる。

c : 絵の猫は何かに気づき「急激な停止の音型」に合わせて急ブレーキをかける。

d : 絵の猫の目線の先にはウォーターサーバーに手をかけた絵のネズミが待機しており、彼を消そうとしている。これを認識した猫は「気づき、確認の音型」の最もシンプルな音型で表されている。ただし構成音は複雑な形をとっており、異種の和音をぶつけ合わせたものである。追い詰められたことを悟った猫を重苦しい和音で縁取っているのである。

e : 絵のネズミは猫に水を吹きかける。その勢いで飛ばされた絵の猫はトロンボーンによるグリッサンドで表され、アクセント付きのロングトーンに合わせて壁に叩きつけられる。ここは総合的に「その他容態や鳴き声、効果音などをそのまま楽器に置き換えたもの」として捉える方が適切であろう。最後のロングトーンはエネルギーの蓄積に関するものではないためだ。

f :「グリッサンドやポルタメント」にあたるものである。壁に当たって溶けた猫は白インクに戻ってしまう。この溶けて壁を流れ落ちる様子がグリッサンドによる弦楽群で表現されている。最後のロングトーンは木管楽器が加わることで強調されており、これは絵の猫が壁に叩きつけられた際のロングトーンと対応関係になっている。

g : 絵の猫はインクの中から頭を出す。この際インクの引力に逆らうように頭を出しており、そのエネルギーが徐々に高まっている。そのために絵の猫は「エネルギーの蓄積に関する音型」に合わせて頭を出すのである。クレッシェンドによって徐々に強度が高まる段階が

示されている。そしてこの猫の強い執念は、トゥッティのトレモロとフラッター、さらにはシンバルも加えられ最も強い強度を持った音型で表されている。

h : こちらも「エネルギーの蓄積に関する音型」であるが g の物理的なものとは異なり、こちらは状況、雰囲気を表すものである。絵の猫が再びネズミたちに襲いかかろうとする緊迫感を描写している。

i : 絵の猫の背後の壁の裏から、万年筆を持ったジェリーが表れる。ジェリーは絵の猫が頭を出しているインク溜まりを吸い取り、これは i 直前の 1 小節の休符の間に効果音によって表される。一度では最後まで吸い取りきれず、絵の猫の頭が引っかかってしまう。この引っかかった際の音型が i にあたり、即時的なアイデアによるものである。

j : この引っかかった頭を吸い取るためにジェリーはより強くレバーを引く。この所作を表現するために、やはり「エネルギーの蓄積に関する音型」が用いられる。吸い取りきるためのエネルギーの蓄積は、g 同様ここでもクレッシェンドによる強度の高まりで置き換えられている。

k : ジェリーは絵の猫が入った万年筆を持ち走り去る。この様子は k の前半 1 小節間の即興的な音型で表現される。後半 1 小節間も一見即興的なものであるが、こちらでは絵のネズミがインク壺の蓋を捻っている様子が描写されている。蓋はおそらくコルク、もしくはゴムでできており、小さい体のネズミは幾度か左右に捻りながらこれを開ける。この左右に捻る様子がアクセント付きで四段階に分けて下りてくる音型に置き換えられているのであり、これは「その他容態や鳴き声、効果音などをそのまま楽器に置き換えたもの」の要素を含むものである。

l : ジェリーはインク壺を開けたネズミの元へ走ってくる。「風切り音の音型（短）B」が用いられているが、十六分音符のフレーズにより延長されている。やや例外的な用いられ方である。

m：トリルによるロングトーンであるが、ここでジェリーは万年筆からインク壺に向けて中のインクを流し込んでいる。この「ピュー」と擬態語化できる様子を器楽に置き換えているのであり、これは「その他容態や鳴き声、効果音などをそのまま楽器に置き換えたもの」である。

n：別の場面の分析でも示したものと同様、十二音音列風の技法による「足音に関わる音型」である。この作品においては絵のネズミの所作全般に用いられることが多く、ここでも足音を表すものではない。３つの声部はそれぞれ別々の音列からできているものであり、上声部は十二音列から B♭、G、H を欠くように修正がされている。３小節目からは中段のピアノが「風切り音の音型（短）B」を加えており、ジェリーの方へ向かって走る絵のネズミを表す。

o：二匹のネズミは成功を称え握手を交わす。金管こそ欠いているが、これはファンファーレの役割を果たす。

ここまで分析してきたように様々な動きが含まれるこれらのシーンは、特定の動きを表す音型が当てはめられた上で、合間を即興的な旋律や新たな発想の動機で埋めるように構成されていることが明らかである。そしてブラッドリーが映像中の動きを音楽に翻訳する上で最重要視したものは所作を表す音型であり、その構成音に様々な和音の組み合わせを実験することでバリエーションを持たせていることも譜面から読み取れる。構成音はあくまで不協和度によってその音型の強度を表しているにすぎず、映像の意味まで厳密に規定するわけではない。

ブラッドリーがこのような制作手法を採用した背景には、その制作過程が挙げられると筆者は推測している。カートゥーン・アニメーションを制作する上で、監督から作曲家、サウンドデザイナーに至るまでディテイル・シートもしくはバー・シートと呼ばれる設計図がスタジオ内で共有されていたことが明らかとなっている。これはフレーム毎に動きの概要や効果音、台詞が割り振られており、その下にはブラッドリーが音符を書き込むための五線が割り付けられたものである（図６）。ブラッドリーはこの設計図と、大体のカット

割が示されたペンシルリールと呼ばれる映像をもとに作曲をしていた[55]。ディテイル・シートは映像が本格的な制作に入る前から共有されていたものであり、これによってブラッドリーは緻密に音楽を構築してゆくことが可能だったのである。彼自身「カートゥーン・アニメーションの音楽 Music in Cartoons」（1944）の中で、ディテイル・シートについて以下のように語っている。

> これがすべての部門にとってのエンサイクロペディアであり、ブリタニカとなるのです。何か変更があれば、逐次そこに記さなければならず、さもなければ音楽と映像が同期できません。ついでに言うと、私たちはレコーディングにおいてまったく映像を観ることはなく､すべてイヤフォンからのクリックトラックに頼っています。このクリックトラックはそれぞれの小節を拍に割ったそのビートを打つものです。すべての部門はこのビートに対し同期を行っており、それによってすべてのクロスワードのパーツが集められるように、ぴったりと合わせることができるのです[56]。

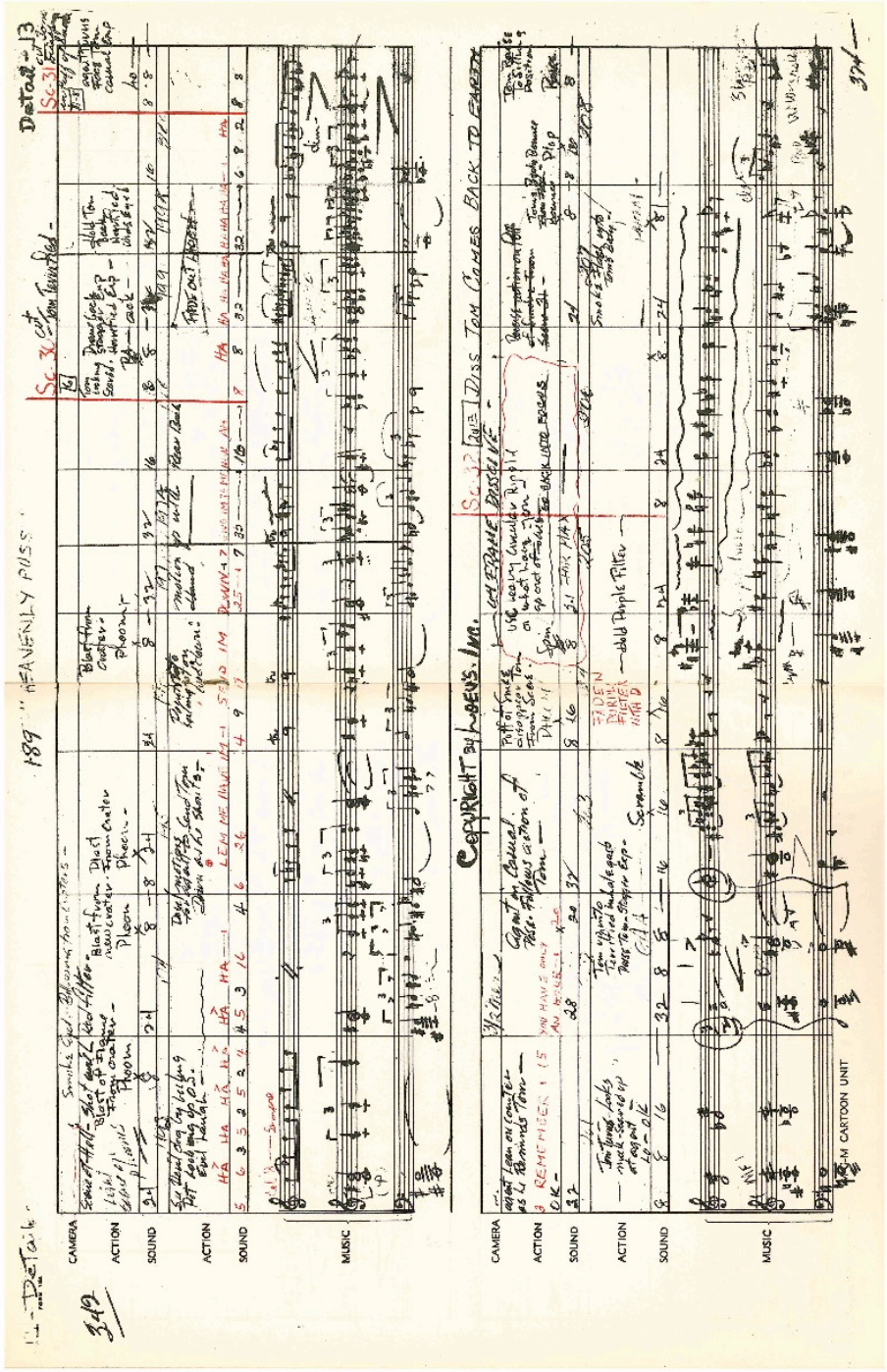
ディテイル・シートを見てみると、時間軸に沿ってかなり詳細に動きのレイアウトが書き込まれていることがわかる。実際に作曲する段階を考えてみると、ブラッドリーの作曲法はかなり合理的であったことがわかるであろう。ブラッドリーはここで映像の動きがわかるとはいえ、渡される映像はまだかなり大まかなものであった。この時点では想像に任せなければならない不明確な点も多くあったであろう。しかしブラッドリーは動きをパターン化し、ディテイル・シートの一種のト書きに合わせてパズルのように配置することで大まかな設計をすることができたのである。一度これをパターン化してしまえば、まず音楽が的外れになることはない。そしてこの枠組みを作った上で構成音を自由な和音の組み合わせから作り上げることで、これを自らの音楽語法の実験の場として利用した。大まかな設計ができてしまえば、彼はその合間の場面の創意に満ちた音楽に没頭することで全体を完成させることができたのである。こうしてブラッドリーは長大な擬音的な描写にも、

---

[55] Roy Prendergast, *Film Music: A Neglected Art,* (1st ed., New York, 1977) 2nd ed. (New York: W.W. Norton & Company, 1992), p. 189.
[56] Scott Bradley, “Music in Cartoons,” *Music Educators Journal*, Volume XXXIII no. 3 (January 1947): 28-29, reprinted in Goldmark, Daniel and Yuval Taylor, eds. *The cartoon music book,* (Chicago, Illinois: A Cappella Books, 2002), pp. 116-117. Citations refer to the reprint edition. 筆者訳。

膨大なバリエーションを与えて構成することができたのである。

図６：《天国と地獄　Heavenly Puss》（1949）ディテイル・シートの一部[57]



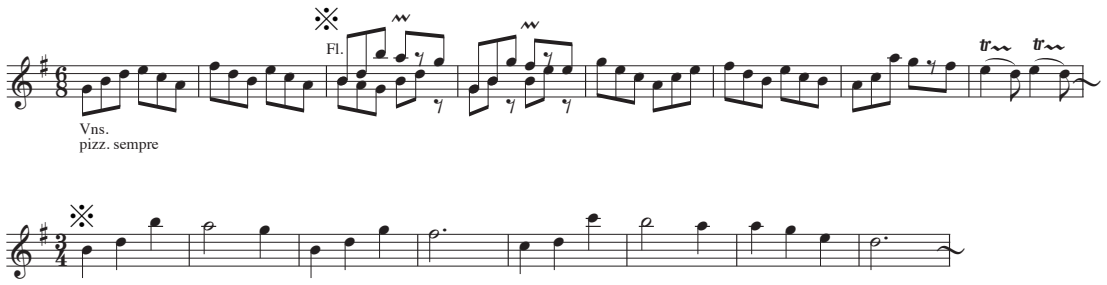
57) ケース・ウェスタン・リザーブ大学、ダニエル・ゴールドマーク研究室所蔵のコピー。

3.2 モチーフによる作曲法への回帰

ここまでブラッドリーが次第にモチーフによる作曲法から離れ、擬音的な描写技法を追求、形式化する流れを検証してきた。1955 年も後半に入りシリーズが常にシネマスコープによって上映されるようになると、この中で違った流れを持つ作品が表れるようになる。これは MGM のカートゥーン部門閉鎖に伴い、ブラッドリーがアニメーション音楽のキャリアを引退する 3 年前のことであった。

発端となった作品は 1956 年の作品《赤ちゃんは楽だね Busy Buddies》である。この作品にはトムの飼い主である夫妻に加え、新たな登場人物であるジニーと赤ん坊が登場する。物語はベビーシッターを両親に言いつけられたにも関わらず長電話に夢中になる少女ジニーと、ベビーベッドからすぐに抜け出してしまう赤ん坊を戻そうと奔走するトムとジェリーを中心に描かれる。この作品において着目すべき点はブラッドリーがテーマを新たに与え、これを繰り返し用いたことである。ここでブラッドリーが用いたのはモチーフではなく、明らかに楽節を持ったテーマであった。（譜例 93）この旋律はおそらくブラッドリーのオリジナルであるが、断片的にマザーグースの《Rock-A-Bye Baby》と関連性を持っている。（譜例※の箇所）ただしこの作品ではテーマが用いられこそしたものの、むしろ 1940 年代のようにモチーフによる描写法と擬音的な描写法が交互に用いられ、特に新規性は見られなかった。

譜例 93：赤ん坊のテーマ（上）と《Rock-A-Bye Baby》（下）



しかしこの赤ん坊が再び登場した作品で、ブラッドリーの技法は新たな兆候を見せるこ

ととなった。赤ん坊とジニーが登場する２つめの作品であり、ブラッドリーの携わったカートゥーン・アニメーション最後の作品《赤ちゃんは知らん顔 Tot Watchers》である。

3.2.1　アニメーション作品《赤ちゃんは知らん顔 Tot Watchers》分析

本作は前述した通りハンナ＆バーベラ監督による MGM スタジオ最後の劇場用カートゥーン・アニメーション作品にあたる。この作品では、イントロダクション部分のほとんどを台詞による劇が占めており、音楽が中心となってくる場面は主に後半部分である。しかし、この中でブラッドリーは台詞の背景音楽に終始することなく、これまで扱ってきた作曲語法を総合的に用いた音楽を作り上げた。1940 年代半ばまで断続的に用いてきたモチーフによる描写法と、1940 年代後半から 1950 年代にかけて複雑化してきた擬音的描写法を、新たな方法で混ぜ合わせたのである。

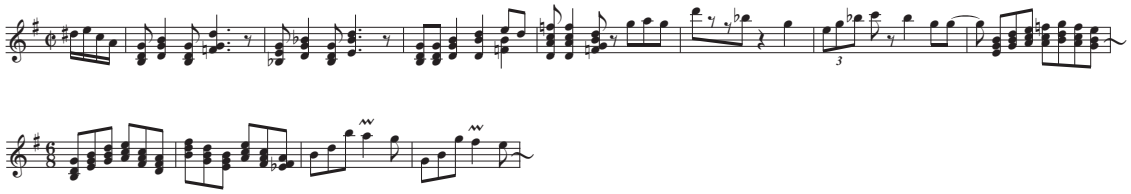
3.2.2 《赤ちゃんは知らん顔 Tot Watchers》

1958 年公開。赤ん坊の世話をするように留守番を頼まれたジニー。母親が外出をすると、ジニーは言いつけを守らずに友人と長電話に没頭してしまう。すると赤ん坊は勝手にハイハイをして家中を歩き回ってしまい、乳母車から逃走を図る度にトムとジェリーは捕獲を図る。しかしジニーはトムが赤ん坊にいたずらをしているものだと思い込み、その度に彼を箒で痛めつけるのであった。ついに彼らがジニーに愛想を尽かして赤ん坊を放置しようとすると、赤ん坊はハイハイで柵の外に飛び出し、ショベルカーですくい上げた土とともにダンプカーで連れ去られてしまう。赤ん坊は工事現場に着くと建設中のビルを歩き回り、トム、ジェリーとの追跡劇が始まる。ついに赤ん坊を捕まえ憔悴しながら家に連れ帰った彼らであったが、赤ん坊の行方不明の知らせを受け事情聴取を行なっていた警察官に誘拐犯と間違えられ捕まってしまう。パトカーの中で聴取を受けている最中、赤ん坊はその横を素知らぬ顔でハイハイをし、またどこかへ歩き去ってしまうのであった。

3.2.3　楽曲分析

この作品において、ブラッドリーはキャラクターにテーマを与える方法を再び採用し、次の二つのものを用いている。ジニーが長電話をしているときのテーマと、赤ん坊がハイハイで歩き回るときのテーマである。前者はビッグバンドを用いたロック風の音楽であり、曲調は 1954 年に発表され流行した《Rock Around the Clock》に類似したものである。一方赤ん坊がハイハイで逃走する時のテーマは、ピチカートを主に使ったメロディで表され、これは前述した《赤ちゃんは楽だね Busy Buddies》のものと同じものである。（譜例 94）

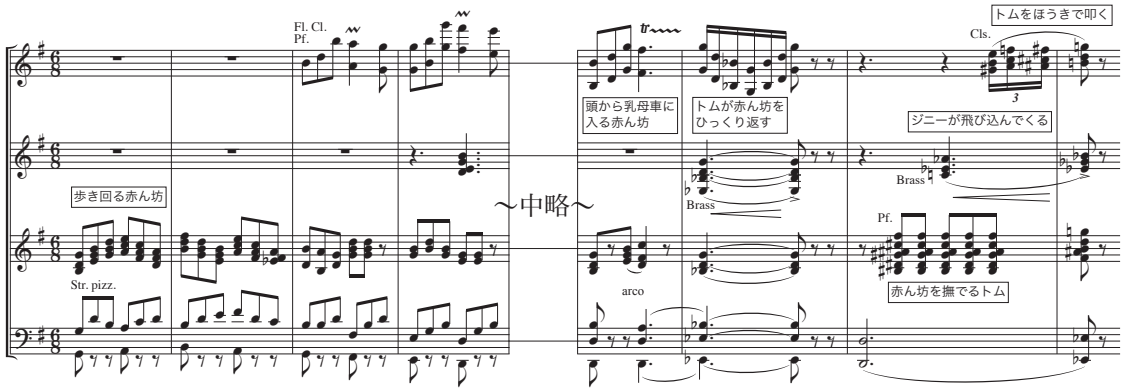
譜例 94：ジニーのテーマ（上）と赤ん坊のテーマ（下）



物語は緩やかなワルツに乗せて始まる。母親の言いつけを淑やかに聞くジニーを表すエピソードにあたる部分である。母親が外出をすると少しの間優等生を演じる彼女であったが、すぐに電話へと手を伸ばし友人との世間話に没頭してしまう。このとき電話に没頭する彼女に焦点が当てられる度に用いられるのが先ほど挙げたジニーのテーマである。すると擬音的描写法に乗せてトムとジェリーが現れ、次にこの物語の中心人物となる赤ん坊が、譜例 94 のテーマに乗せて現れる。ここからしばらくの間、音楽は 40 年代から本作に到るまでブラッドリーが用いていた方法で作られている。つまり音楽的なエピソードと、擬音的な描写法を組み合わせたエピソードが交互に登場するような形式になっている。この音楽的エピソードがジニーのテーマ、赤ん坊に置き換えられ、擬音的描写法によるエピソードでトムとジェリーのドタバタ劇が繰り広げられる。例えば次の譜例に示す場面は、赤ん坊が脱走を図っているのに気づいたトムとジェリーが彼を追いかけて捕まえ、乳母車へと戻す場面である。（譜例 95）頭から入り込んだ赤ん坊を元どおりに戻すため、偽終始を用いて擬音的な描写につないでいることがわかる。擬音的描写法によるエピソードに移行し、

ポリコードに合わせてトムが赤ん坊を撫でると、それを虐めているのだと勘違いしたジニーが飛んできて彼らを追い払ってしまう。

譜例 95：赤ん坊を連れ戻すトムとジェリー、追い払うジニー[58)]



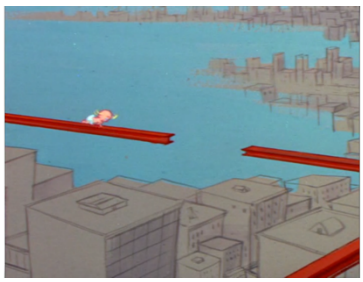
しかし赤ん坊が屋外に脱走し、トムとジェリーが追跡劇を繰り広げる場面の音楽には、これまでのブラッドリーの技法をより深化させるための兆候が伺えるのである。それまでのカートゥーン・アニメーションにおいてブラッドリーが、音楽的なエピソードと擬音的描写法によるエピソードを交代して用いてきたことはこれまで述べてきた通りである。この２つは調性と非調性であり相入れないものであった。しかしこの赤ん坊の逃走シーンにおいて特徴的な点は、ブラッドリーが音楽的なテーマと擬音的描写を、全く同じ時系列に並列して存在させている点である。つまり赤ん坊のテーマをこのシーンに通底して流れているものとして固定してしまい、その中により不協和音的な、擬音的パターンを適宜挿入しているのである。この二つの描写性を共存させる技法は、これまでのブラッドリー作品では見受けられなかったものである。赤ん坊が工事現場へと紛れ込むと当該のシーンとなる。トラブルの起こる速度はより一層速くなり、エピソードとエピソードの交代では音楽のスピードが追いつかなくなってしまう。するとついに擬音的描写は赤ん坊のテーマの内部に侵食し、並行して進み始めるのである。次の分析ではこの様子を詳細に伺うことができる。図７、譜例 96 のアルファベットは、下の分析と対応しており、図中の括弧内の番号

58) 譜例中の動作の説明は筆者によるものである。

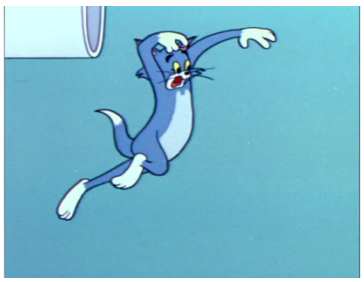
はカットの順序を示す。

図 7 ：《赤ちゃんは知らん顔 Tot Watchers》分析

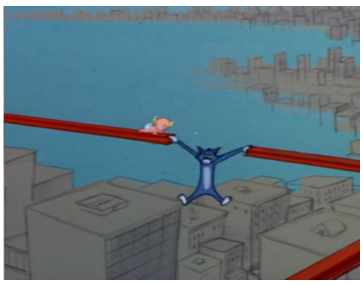
(1) a



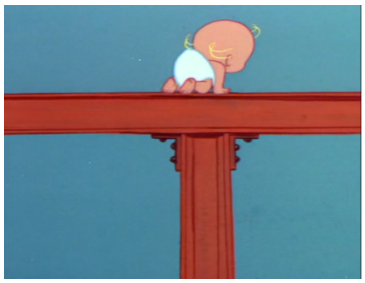
(2) b-1



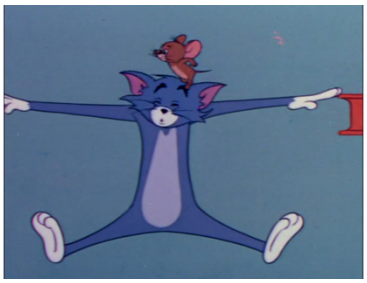
(3) b-2



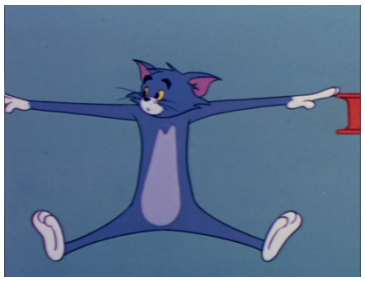
(4) c



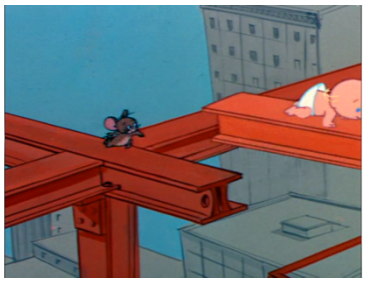
(5) d-1



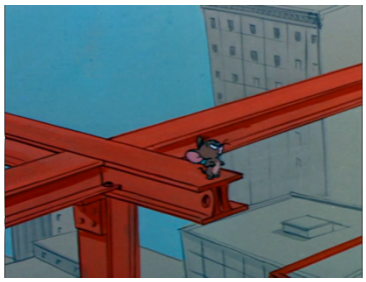
(6) d-2



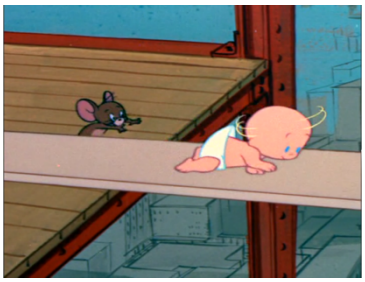
(7)



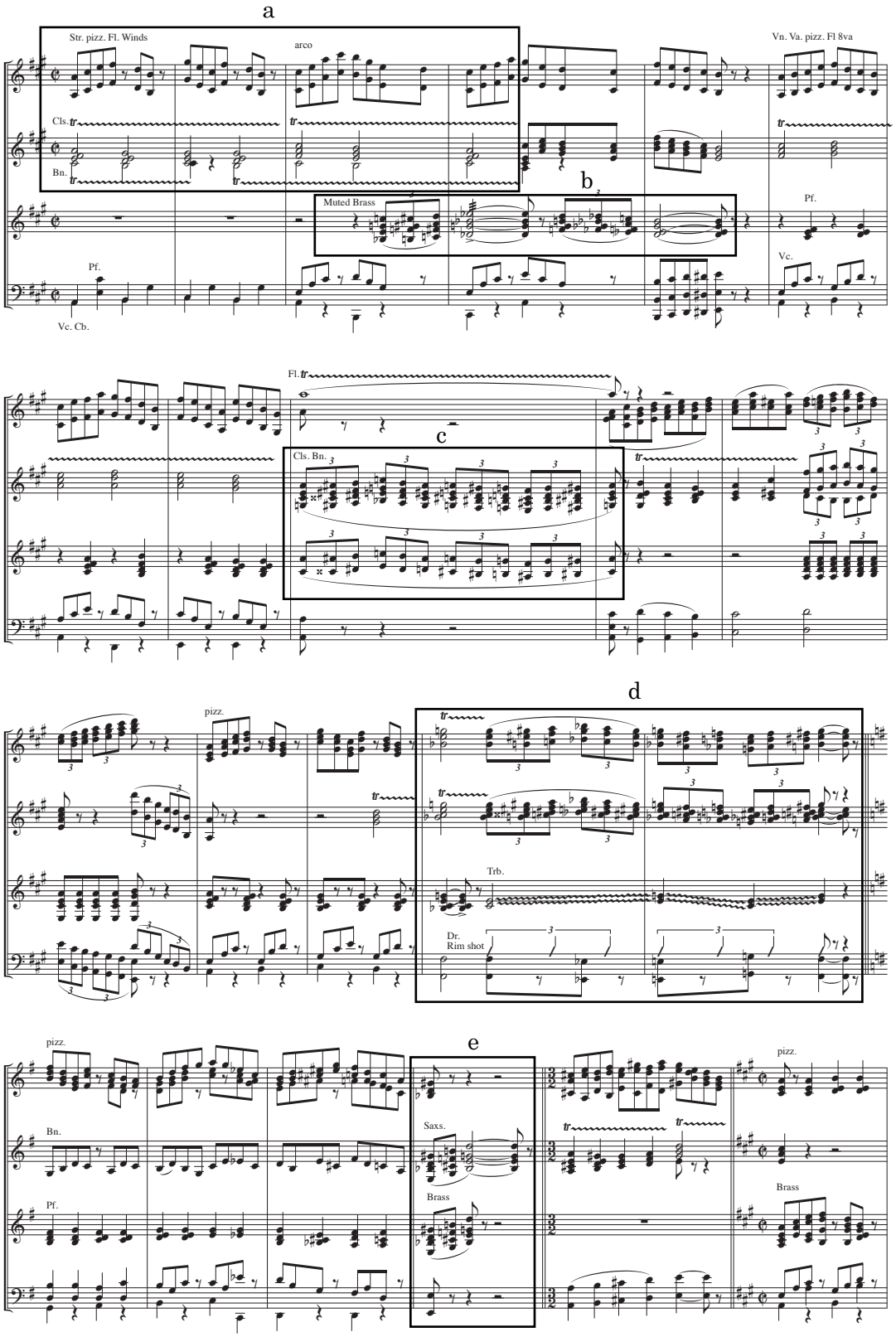
(8) e



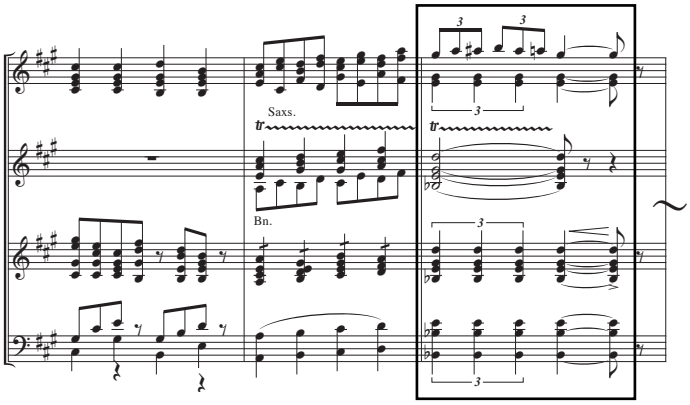
(9) f



譜例 96 :《赤ちゃんは知らん顔 Tot Watchers》分析



f



a : ピチカートを基調とする四拍子に変奏された赤ん坊のテーマの裏で、高所に居る恐怖心を煽るようなクラリネットとバスーンのトリルが奏される。心理的な擬音を表すこのトリルは「エネルギーの蓄積に関する音型」にあたるものであり、イ長調のスケール内に収まっている。

b : 切れ目のある鉄骨の上を渡る赤ん坊にトムが気づくと、この驚愕の音は弱音器付きの金管群が、主和音と増四度関係にある属七和音に向かい並行して上昇する。その結果たどり着いた和音は、ペトルーシュカ和音を形成する。「興味の引き付けに関する音型」であり、もっとも強度の強い音色になっているためこれが驚愕を表していることがわかる。金管群の不協和音にメロディが侵食されないよう、弦楽器が一時的により聞き取りやすいアルコに持ち替えられている点にも着目したい。トムが無事に鉄骨の切れ目に橋渡しを成し遂げたことを今度は下降する金管群で象徴し、最後の和音はイ長調の構成音内に収まる。これも「興味の引き付けに関する音型」であるが、前の驚愕と対応関係になっている。

c : トムの上を無事渡り終えた赤ん坊は引き続き鉄骨の上を歩き続け、緊迫感を表すトリルが常に伴う。そして赤ん坊は平行移動する属七和音に合わせて鉄骨の上を一回転するが、これは「その他容態や鳴き声、効果音などをそのまま楽器に置き換えたもの」に近い。この出発・到着点の属七和音は下属調の属和音となっているがその機能を果たしておらず、前後関係からは独立した役割を持っている。

d：まだ橋渡しをしているトムの上をジェリーが走ってゆくが、ここで 2 小節間だけ擬音的描写法に切り替わる。1 小節前の木管のトリル（中段）が属七和音に収まっているが、根音を欠いている上に主和音と交代するトリルとなっているため聴覚上不安定に聴こえる。このために調性的なセクションは違和感なく擬音的セクションに移行している。この 2 小節間の擬音的描写法を細かく分析すると、木管のトリルによる「エネルギーの蓄積に関する音型」が緊迫感を、後続する「風切り音の音型（長）」がトムを踏みつけ走り回るジェリーを表現している（図７：d-1）。そしてトロンボーンのグリッサンドはこの場合「その他容態や鳴き声、効果音などをそのまま楽器に置き換えたもの」に近く、ジェリーが走り去った方向へ首を向けるトムを表している。そしてこの全体の騒々しい動きを、ドラムのリム・ショットによって補強している（図７：d-2）。和音は減七和音上を上下するが元の属九和音に戻り、次の小節でさらに偽終始して調性的なテーマに戻るようになっている。

e：テーマの偽終始を巧みに用いて、「気づき、確認の音型」に接続している。クレーンで巻き上げられてゆく鉄骨に移り、上って行ってしまう赤ん坊の行く末をジェリーは見つめる。

f：赤ん坊が床からはみ出した板の上を歩き今にも落ちそうになっている。ジェリーは彼を引き寄せるべく床の切れ目まで走ってゆき急ブレーキをかける。上声部の「風切り音の音型（長）」を短縮したものに走ってくる様子が表されているが、ほとんど同時にブレーキをかけているため下声部には「急激な停止の音型」が並行して奏されている。ただしここでは制動距離が短いため、「急激な停止の音型」は本来あるべき四分音符２つ分の連打を省略され三連符のみになっている。

この後音楽は、再び擬音的なエピソードに移行してゆく。この短い場面の音楽は、このように赤ん坊のテーマと心理描写を表す擬態語的な音楽、そして具体音を表す不協和的な音楽が揺らぎながら同時に存在しているのである。

この試みはブラッドリーの作曲技法を総括するものであり、ブラッドリーの理想の頂点に到達したものと言っても過言ではない。ここでブラッドリーはそれまでの技法の欠点を

克服したのである。ブラッドリーはここで短いモチーフではなく、楽節を持ったテーマを用いることに成功している。それは擬音的な描写法がこの進行を邪魔することなく共存できているためだ。

この擬音的な描写法を調性と共存させることは、ブラッドリーにとって１つの重要な課題であったと推測できる。第２章で述べた通り、安易なミッキーマウジングは彼が拒絶したものであった。そこで彼は様々なパターンを編み出し不協和音を当てはめることで、数多くの擬音的な描写を生み出し、高度な技法を確立した。しかしこれを調性的なセクションに適用するには困難が伴う。映像に合わせて単純なアタックを同期させるだけでは、それはまたブラッドリーの嫌ったミッキーマウジングに逆戻りしてしまうためだ。このために彼は音楽的な場面と、不協和音による擬音的な場面を素早く交代させ、これらを相入れないものとして音楽を作り上げることでこの技法を成立させてきた。

しかしブラッドリーはこれに飽き足らず、最終的にはこの作品において２つの技法を並列させ統合するに至った。この成果は突如として成されたものではなく、いくつかの兆候があった。例えばこの章で取り上げてきた擬音的技法における和音の拡大の過程や、3.1.4 で取り上げた多調の技法である。《赤ちゃんは知らん顔 Tot Watchers》に至るまでにブラッドリーは調性や和音を拡大するための技法を種々試みていた。この可能性について「カートゥーン・アニメーションの音楽 Music in Cartoons」（1944）で意識的に取り組んでいることを述べていた[59]のであるが、これを高度に完成させたのが 1950 年だったのである。この多調的な思考は、調性によるモチーフでの描写法と非調性による擬音的描写法を同時に存在させるための伏線となった。

もう一つの兆候は 1955 年の作品《白ネズミは人気者 Mouse for Sale》に表れた。ブラッドリーはここでも一度擬音的な描写法を取り込むことを試みている。このときはこれを不協和音のままではなく調性の構成音の範囲内に収めることで実践した。これによって擬音的描写法とは音響的な性質が変わってしまうが、音型が維持されることでブラッドリーの理想は一応担保された。その場面が次のものだ。トムが新聞を読み、そこに「白ネズミ高額買取」の文字を見つけ飛びつく。わずか２小節間ではあるがこの上声部には明確にふたつの音型を見つけることができる。（譜例 97）新聞を読みながら首を回すトムの様子は、

59) S. Bradley, “Music in Cartoons,” pp. 117-118.

１小節目の弦楽器のポルタメントによる「その他容態や鳴き声、効果音などをそのまま楽器に置き換えたもの」によって(a)、この記事に気づき刮目するトムの様子は２小節目の「気づき、確認の音型」のもっとも誇張された形によって(b)表されている。ここでもトムは執拗に首を振ってから記事に着目しており、音楽もこの誇張をなぞっていることがわかる。（図８）一見してわかるように、このふたつの音型は属九の和音に完全に収まっているものである。このようにしてブラッドリーは、いくつかの定型にパターン化した音型を調性音楽内に戻す方法を模索したのである。

譜例 97：《白ネズミは人気者 Mouse for Sale》における描写的技法

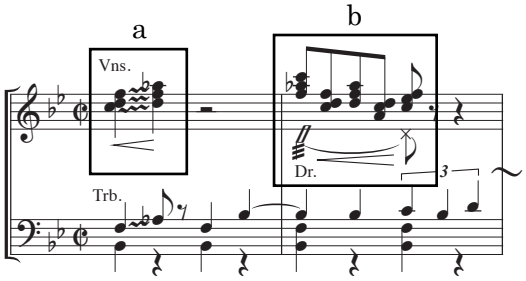


図８：記事に目を向けるトム。b で大きく顔を振っている。

そしてこの多調の試みと擬音的描写法のパターンを調性音楽内に取り込む試みは、《赤ちゃんは知らん顔 Tot Watchers》で統合されることとなった。試行錯誤によって調性の制約から解き放たれて自由になり、これによって擬音的描写法を、それも不協和音による音響的性質を一切失うことなく取り込むことに成功したのである。これはブラッドリーの語法を概観する上で、新たな境地と語法の可能性を切り開いたものであった。しかし皮肉なことにこの短編が公開される前年の 1957 年に MGM スタジオは閉鎖。彼が関わる最後の作

品となった。ブラッドリーの技法はさらなる発展の可能性を残したまま、アニメーション作品における作曲の機会を永久に奪われることとなったのである。

結論と考察

ここまでスコット・ブラッドリーの映像音楽における描写的手法を分析してきたが、これによって見えてきたことは当初筆者が想定していたこととは異なるものである。本論に取り掛かった動機はブラッドリーが自らの音楽論において、理想とする作曲法を「交響詩的な様式」と述べた[60]ことに発しており、この真意を明らかにすることであった。そして実際に彼の作曲語法を分析するに従って、彼のモチーフへの固執が理念として見えてきた。実際に 1940 年代半ばまでブラッドリーはモチーフによる構成を理想としており、これを「ラッシーの勇気」において実現したことは本論で明らかにした通りである。そしてこれは《The Headless Horseman》のような交響詩的作品からアニメーション作品《Little Cheeser》に移植された発想であり、機会あるごとに彼はこの発想を用いた。しかしこの発想で分析可能な作品は 1940 年代半ばまでのものに限られ、1950 年代にこの傾向は見受けられなかった。「交響詩的な様式」をモチーフ操作によるものとしてブラッドリーが定義し、これを 1950 年代まで展開させていったという認識では分析に限界があったのである。そこで筆者は彼の作曲法が変容したものか、もしくはすでに理想を捨て去り商業音楽としての妥協の上でブラッドリーが作曲をしていたものかとさえ仮定した。

彼の 1950 年代以降の作曲法を明らかにする上で別の視点が必要なことに気づいたのは、本論 2 章において 1940 年代初頭の作品であり《トムとジェリー》シリーズ初期の作品、《夜中のつまみ食い The Midnight Snack》と《お化け騒動 Fraidy Cat》の分析を終えた頃である。このふたつの作品にはまだ明確にモチーフによる作曲法の名残が残っており、ひとつひとつの作品の構成をこの観点から明らかにすることが可能であった。そしてこの次の作品からは自己引用をする形で、部分的にモチーフを使用していることがわかったのである。この時点でブラッドリーのモチーフは作品ごとの構成のためではなく、シリーズの同作品群の関係性の中で存在するようになっていた。そしてこの考え方は 1940 年代から 1950 年代にかけての擬音的な描写法にも適用のできるものであった。彼は様々な映像上の動きを定型化し、これを作品間で維持する形で用いたのである。

彼はこれによって、効率的に音楽を構築することを可能とした。音の動きを外形的な型

60) S. Bradley, “Cartoon Music of the Future,” p.167.

として作ることで構成音から分けて考え、様々な所作と対応づけた。そしてこの型に様々な和音を実験的に当てはめることで、無限大の擬音的描写の実現を可能とした。ここまで擬音的描写法をパターン分けすることで分析してきたが、ここで改めてこの技法を俯瞰してみると、前述した通りこの技法も作品群の関係性の中で存在していたことがわかる。モチーフが同様の存在の仕方をしていたことから考えると、結局のところブラッドリーは擬音的な描写法もモチーフ化していたと考えることができる。音の動きのモチーフとしてブラッドリーは擬音的描写法を考え、この自己引用が単調にならないように様々な和声でカモフラージュして用いた。つまり彼は映像を全てモチーフ化し、音楽的にリアライズすることに成功していたのである。そしてこれが筆者の想定と異なっていた結果だ。ブラッドリーのモチーフによる作曲法は影を潜め、もしくは変容したのではなく、全く変わらずそのまま理念として残っていたのである。彼は方法を変えただけであり、むしろこの方法を深く追求していたのだ。

ブラッドリーがカール・ストーリングと並び、数少ないカートゥーン音楽の成功者と位置付けられる所以はここにある。ブラッドリーはカートゥーン・アニメーションの創成期から終焉まで継続して携わり、ただ一人で一切の理念の揺らぎもなく作曲体系を確立した。アニメーションのスタイルが情緒的なものからスラップスティック的なコメディに変わろうと、作品のシリーズ化によって登場人物が固定化されようと、短編が長編になろうと、彼は一貫してモチーフに固執し続け、「交響詩的な様式」にこだわった。そして「モチーフ」の意味を拡大することで、全ての所作を彼なりに理論づけて定型化することに成功した。これはひとつの効率化でこそあるが、ブラッドリーの芸術的理念にもかなっており、作品毎のクオリティも一定に保つことのできる手段であった。そしてこのモチーフによるパターン化、形式化はカートゥーン・アニメーション本来のスピード感を一切損なうことなく音楽的に実現することを可能とし、作品そのものにも大きな恩恵をもたらすものであった。カートゥーン・アニメーションの歴史はギャグの高速化の歴史でもある。テックス・アヴェリーのような監督が畳み掛けるギャグを追求すると、同じスタジオのハンナ＆バーベラもこれに続けとさらにギャグを高速化した[61]。速いほどリズムが損なわれず、面白くなった。ブラッドリーの最小化されたモチーフは、これに追従するために適した方法であった

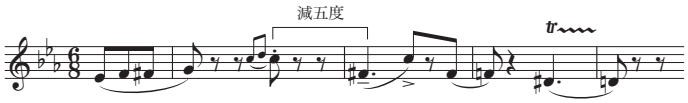
[61] マルティン『マウス・アンド・マジック』下、149 頁。

のだ。

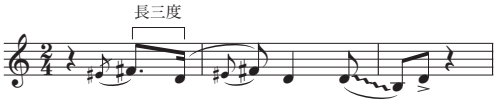
本論で分析したように、モチーフをより優れた方法で用いた作曲家は他にいた。例えばカステルヌォーヴォ＝テデスコがそうである。他にも《トムとジェリー》シリーズにおいて１作品だけ、《恐怖の白ネズミ The Missing Mouse》(1953)をディズニー・スタジオで活躍した作曲家エドワード・プラム Edward Plumb が担当している。彼はトムとジェリーにそれぞれ、長三度[62]と減五度という性格の異なった音程を含む単純なモチーフを与え、これを高度に構築することに成功している。（譜例 98）彼もブラッドリー同様キャラクターの動きに厳密に合わせてモチーフを用いたが、彼が長三度と減五度というミニマムな音程要素をキャラクターに当てはめた点や、モチーフに巧みに変奏を施した点で全く異なっている。（譜例 99）ブラッドリーはモチーフそのもののキャラクタライズにこだわり、これを変奏することも稀であったのはこれまでに述べた通りである。ブラッドリーからしてみれば度数関係ほどに単純化されたものが、キャラクターを表現しうるものではなかっただろう。その固執がなかっただけにプラムは自由にモチーフ変奏を施し、むしろ《恐怖の白ネズミ The Missing Mouse》の一作品においてブラッドリーよりも交響詩的な様式を成功させているとも言える。一作品ごとの出来に関して述べるなら、彼らの方がブラッドリーよりも優れてさえいるのである。

譜例 98 :《恐怖の白ネズミ The Missing Mouse》における２つのモチーフ提示

ジェリーのモチーフ

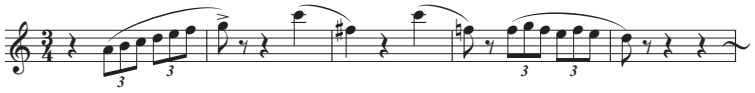


トムのモチーフ



62) エドワード・プラムはこの長三度関係を短三度関係にさえ変更して用いた。

譜例 99：ワルツに変奏されたジェリーのモチーフ



しかし、「カートゥーン・アニメーション」の「シリーズ作品」を通して「高水準を保つ技法を開発した」点においてはブラッドリーに並ぶものはいない。そう断言できるのも、ブラッドリーがおかれた環境が非常に恵まれていたことが大きい。例えばワーナー・ブラザーズやディズニーが台詞を中心に物語が進行するアニメーションを制作していたのに対し、ブラッドリーが関わることができたのは《トムとジェリー》というほとんど無言劇の作品である。無言劇では台詞に邪魔されることなく音楽を展開させることができ、ブラッドリーもそれを望んでいた。そして彼はこのシリーズのプロデューサー、フレッド・クインビーが音楽についてはブラッドリーに自由に任せたという旨を語ってもいる[63]。もちろんブラッドリーは、テックス・アヴェリー監督のような台詞ありきのアニメーションに関わっているが、彼とは馬が合わなかったこともよく語られる事実だ[64]。実際にアヴェリー監督作品の楽譜も入手したが、映像と見比べると編集が入れられカットされている場面も多く、ブラッドリーの思い通りにはいかなかったことがわかる。

そして彼自身が編み出した技法はブラッドリー自身にとっても大きな恩恵をもたらすものとなる。映像の完全な音楽化によって、同時に音楽は映像から完全に自律的に存在することが可能となり、隅から隅まで理論的に担保される芸術作品となった。擬音的描写法の定型さえ捉えれば、楽譜を見るだけで大まかな動きの推測をすることさえ可能である。これは結局逆説的に映像に追従することに他ならなかった訳だが、この映像のタイミングや構成の巧みさをブラッドリーが十分に享受した上で作品に反映できたことも事実である。筆者は資料収集において、いくつかのブラッドリーの芸術音楽作品にあたる機会に恵まれた。その中には《ラッシーの勇気》のモチーフを素材にした《ピアノ協奏曲 1 番》(1946) [65] などがある。ブラッドリーが映像音楽を芸術音楽に相当するものとして捉え、これにコンサート作品という価値を付け加えて残そうとする強い意思を感じる。しかしその内容はあ

---

63) R. Prendergast, *Film Music*, p. 183.
64) D. Goldmark, *Tunes for 'toons*, pp. 73-74.
65) ２番以降は存在しないか、現時点で見つかっていない。

まり優れたものとは言えない。可愛らしい子犬のテーマだったものは壮大なオーケストラに置き換えられ、この中をピアノのパッセージが駆け巡る。映画《ラッシーの勇気》の内容には全く関係がなく、モチーフを流用しこれを豪勢に繰り返すだけの曲である。元が映画のモチーフ群を取り出したものであるためにそれぞれの対比もなく、起伏に乏しい。これは《The Headless Horseman》にも当てはまることであるが、ブラッドリーの楽曲はモチーフに固執しバリエーションさえ加えないために、展開に乏しいのである。この欠点を補ったのがカートゥーン・アニメーション音楽であった。アニメーションは常に丁々発止のギャグを展開しているものであり、これに従属してさえいれば必然的に音楽の展開も予測のつかない面白さを持ったものになる。この独特のリズム感が、ブラッドリーのアニメーション音楽の高度な構成に繋がったのである。スコット・ブラッドリーとカートゥーン・アニメーション音楽は切っても切れない関係のものであり、またブラッドリー自身もカートゥーン・アニメーションがあったからこそ昨今まで名を残す作曲家となることができた。数少ない成功者として挙げられるようになった所以はここにあり、実際に彼は唯一無二の存在であった。

ここまでブラッドリーの理想としたアニメーション音楽は、それ自体で成り立つだけの芸術性を持ったものであることを明らかにしてきた。それでは何故彼はそこまでしてカートゥーン・アニメーションに芸術性を与えることにこだわったのか。筆者自身一人の作曲家としてこのことに考察を加えるなら、彼自身の負い目がそうさせたのだと考えている。彼は自らが好んでいた作曲家として、ストラヴィンスキー、ヒンデミット、バルトークなど同時代を生きた作曲家を多く挙げている[66]。しかしここまで挙げてきたようなブラッドリーの演奏会用作品に関して言えば、その作風は彼らのものとは大きくかけ離れている。かけ離れているばかりではない、語弊を恐れずに言えばそれは明らかに時代遅れな響きを持ったものだ。前衛的な手法を扱った彼自身によるアニメーション音楽とも異なり、凡庸な和声に溢れている。事実この時代の様式に適ったものでは到底ないのだ。その一方で「チャイコフスキーのような時代遅れなもの」[67]として同時代のハリウッドの作曲家を一蹴している。それなのに彼はその発言に逆行するように《ピアノ協奏曲１番》のような、内容に不釣り合いなほどの壮大なオーケストレーションに溢れた作品を残している。この乖離、

---

[66] D. Goldmark, *Tunes for 'toons,* p.45
[67] S. Bradley, *The Evolution of Music in Cartoons.*

不整合性は一体どこからくるのであろうか。

ブラッドリーのこれらの発言から読み取れるように、彼は同時代の作曲家、それも特にアカデミックな作曲家を強く意識していた。彼が名前を挙げているストラヴィンスキーや十二音技法の引用元であるシェーンベルクを始めとした作曲家はもちろんのこと、ハリウッドで活躍した実写映画の作曲家もエーリヒ・ヴォルフガング・コルンゴルトを始めとして芸術音楽をバックグラウンドに持つ作曲家であった。皆戦争を契機にアメリカに渡ってきた作曲家である。ブラッドリーの周辺にはアカデミズムを意識するには十分過ぎるほどの土壌があった。一方で本論の冒頭に述べた通り、ブラッドリー自身は独学の作曲家であった。彼が学んだのは初歩的な和声法と対位法のみだ。彼が芸術音楽を書くために使えるパレットはあまりにも限られており、それは演奏会用音楽の拙さに表出していた。前項で彼の演奏会用作品の構成力の弱さに触れたが、きっとブラッドリー自身もこのことには自覚的であったはずだ。彼がテキストや物語ありきの演奏会用作品にこだわったのも、逆説的に言えば彼がその構造に依存しようとしたからに他ならない。そして同時代の作品と比肩するだけの発想に恵まれていないことも誰の耳にも明らかであった。

その中で彼が新天地として見出したのが、まだ生まれて間もないアニメーションの領域だ。幸運なことにこの分野の音楽を創生したのはアカデミックな作曲家ではなかった[68]。ブラッドリーが「カートゥーン・ミュージックの進歩 Evolution of Cartoon Music」で回顧したように[69]、初期のアニメーション音楽は稚拙で短絡的なものであった。ラジオ局の指揮者も経験していたブラッドリーの技術は、この土壌で独自の立場を築き上げるには存分に恵まれたものであった。彼はこの業界で誰にも負い目を感じることなく自由に作曲することが出来たのである。ブラッドリーが前衛的な技法をアニメーション音楽に適用できたのも、そうした理由からであろう。彼にこのような技法を演奏会用音楽で扱う技術こそなかったが、その文脈から完全に切り離してしまうことでブラッドリーは確信を持ってこれを扱う権利を得たのである。しかも前述した通り、アニメーションの持つ構造や発想はブラッドリーの短所を埋め合わせるものであった。映像上の動きと完全にシンクロされることで、見様見真似の前衛的手法も構造的な絶対性を持つことが出来たのである。つまり

---

68) メトロノームとフレーム数の関係に着目したのは、ディズニー・スタジオのウィルフレッド・ジャクソン *Wilfred Jackson* というアニメーターであり、母親が音楽教師であったに過ぎない。
69) S. Bradley, *The Evolution of Music in Cartoons*, p.1.

ブラッドリーは芸術音楽への憧憬を、アニメーション音楽という形式を借りることで実現したのだ。ブラッドリーがアニメーション音楽に芸術性を求めたのは、彼自身芸術音楽家でありたかったからに他ならないのである。

分析の最後で明らかにした通り、彼はさらに新たな技法の可能性を残してカートゥーン・アニメーション業界を去った。MGM スタジオの短編部門は、テレビの台頭と予算の都合により閉鎖されたのである[70]。これにより《トムとジェリー》シリーズの監督、ハンナ＆バーベラもスタジオを去った。これ以降ブラッドリーがアニメーションシリーズの作曲に従事することはなかった。ブラッドリー以降にハンナ＆バーベラ監督と同様の劇場版《トムとジェリー》シリーズは２シリーズ作られた。1961 年から 62 年に作られたジーン・ダイッチ監督によるものと、1963 年から 67 年にかけてのチャック・ジョーンズ監督によるものである。しかし前者は予算不足から監督自身が「できるだけ金をかけずに、彼ら[71]の人気を利用して金儲けがしたかっただけだ」[72]と述べる程度の出来の悪いものであり、後者は実質的にワーナー・ブラザーズの布陣によるものであった。ワーナー・ブラザーズのアニメーション部門閉鎖に伴い、そこで《ルーニー・テューンズ Loony Tunes》シリーズなどを手がけていたチャック・ジョーンズ監督は新たなアニメーション会社を設立していた。MGM は彼らに新しい《トムとジェリー》シリーズを委託することにしたのである。音楽はユージーン・ポダニー Eugene Poddany などが務めたが、当然これはワーナー・ブラザーズのやり方に基づくものであった。MGM のほぼ全ての作品を担当した唯一の作曲家であり方法論を確立したブラッドリーであったが、彼の技法が直接的に継承されることはなかったのである。

ブラッドリーは一定の評価を得ているが、1950 年代の技法の深化はこれまで正当に評価されてこなかった。それはアニメーションの質の低下によるところが大きい。実際に 1950 年代の《トムとジェリー》シリーズは 1940 年代ほど冴えたものではなかった。例えば新鮮味を失わないように主人公以外のサブキャラクターが多く生み出され、年々その登場も増えていった。またテレビの台頭に伴って聴取の仕方が変わると、台詞の占める割合

---

70) 有馬哲夫『ディズニーとライバルたち―アメリカのカートゥーン・メディア史』（フィルムアート社、2004 年）、324～327 頁。
71) トムとジェリーのこと。
72) マルティン『マウス・アンド・マジック』下、168 頁。

も大きくなり持ち前のスピード感も薄れていった。シネマスコープが導入されるようになると、その大画面に対応するためにキャラクターの輪郭線は太くディテイルに乏しいものになった[73]。悪いことにはそれまでの作品を集めて総集編にするような、間に合わせの作品までもが定期的に生み出されるようになった。ストーリー面でも映画評論家のレナード・マルティンは、本論でも扱った《赤ちゃんは楽だね Busy Buddies》のような作品でトムとジェリーが協力関係にあることを強く非難している[74]。おそらく《赤ちゃんは知らん顔 Tot Watcher》に関しても同様の感想を抱くであろう。

これらのアニメーションの質の低下は確かな事実である。この低下に伴ってスコット・ブラッドリーの音楽が見向きもされるはずはなかった。アニメーション研究家のマイケル・バリアー Michael Barrier は、1950 年初期の作品に関して「とてもうるさい」と単刀直入な評価を与えている[75]。他に有馬哲夫は著書「ディズニーのライバルたち」の中で、ブラッドリーの音楽の定式化が映像の定式化とあいまって「これ以上改善の余地がない」状況をもたらしたことを述べている[76]。ブラッドリーの音楽の定式化は筆者が本論の分析で明かしたことに他ならず、的を射た指摘である。ただし筆者はこれが音楽の停滞をもたらしたとは考えていない。ブラッドリーがこの定式化によって、これを作曲の効率化のみに用いたのであればこれは肯定せざるを得ない事実である。しかし実際のところブラッドリーはこれを指標として定めたに過ぎず、むしろこの定式に当てはまらない部分に時間を割くために用いた。そしてこの定式さえも、構成音の様々な組み合わせの実験の場として用いることで、その発展の方法を探った。そして最終的にはこの定式化したものを新たな方法によって用いる道を探り、自身の関わる最後の作品で実現した。彼の音楽の定式化は制作過程の効率化という消極的な目的のためではなく、むしろ新たな技法の開発という積極的な目的のための足がかりとして成されたことであったのだ。これは停滞ではなく、僅かずつではあったがむしろ着実な前進であった。

ブラッドリーの理念は 1930 年代から 1950 年代の最後の作品まで少しの揺らぎもなく貫徹していた。その一方で技法は常に更新され、方法を変えていった。新しく現れたよう

---

73) マルティン『マウス・アンド・マジック』下、164 頁。
74) 同前、166 頁。
75) Michael Barrier, *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age* (New York: Oxford University Press, 1999), p.423. Kindle.
76) 有馬哲夫『ディズニーのライバルたち』、287 頁。

に見える技法も実のところ同じ理念の上に立脚し、別の角度から切り込んだものであった。ブラッドリーは最後まで自らの理念を実現するためにアニメーション音楽を作曲し続けた。それは一方で同様の成果を積み重ねてゆく職人芸のようでもあったが、もう一方には同時に芸術音楽へ憧れるブラッドリーの人間性も強く体現していた。最後まで技法を更新し続ける彼の強い牽引力は、この憧れに他ならなかった。彼が 1940 年初頭に述べたアニメーション音楽の、そしてアニメーションそのものの芸術化。これは必ずしも彼が望んだ形では実現しなかったかもしれない。しかし彼はアニメーション音楽を高度に体系化し、確かに芸術的な価値を与えることに成功したのである。本論をもって、彼のさらなる正当な評価への足がかりとなることを筆者は望んでいる。

謝辞

本論文の執筆にあたり長きに渡りご指導いただいた西岡龍彦教授、そして副査としてご指摘いただいた亀川徹教授、丸井淳史准教授、後藤英准教授に心より感謝を申し上げます。また米国での現地調査では、突然の訪問にも関わらずケース・ウェスタン・リザーブ大学 Case Western Reserve University 音楽学部のダニエル・ゴールドマーク教授に快く情報交換の機会をいただきました。ここで貴重な機会をいただけましたこと感謝いたします。「ディズニー映画音楽徹底分析」の著者でありフェリス大学音楽学部音楽芸術学科の谷口昭弘教授には、文献等に関して有益なご助言をいただきました。感謝いたします。

そして先の現地調査は武藤舞奨学金の助成により実現したものです。研究へのご理解をいただいた基金関係者の皆様に感謝の意を表します。

参考文献

Barrier, Michael. *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age.* New York: Oxford University Press, 1999. Kindle.

Bradley, Scott. Box one of the Scott Bradley papers, #2458. American Heritage Center, University of Wyoming.

Bradley, Scott. "Cartoon Music of the Future." *Pacific Coast Musician* 30. 12 (21 June 1941): 28, reprinted in Goldmark, Daniel. *Tunes for 'toons: music and the Hollywood cartoon.* Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press, 2005. Citations refer to the reprint edition.

Bradley, Scott. *The Evolution of Music in Cartoons.* Unpublished typescript, 1947.

Bradley, Scott. "Music in Cartoons." *Film Music Notes* IV: III (December 1944), reprinted in Goldmark, Daniel and Yuval Taylor, eds. *The cartoon music book,* Chicago, Illinois: A Cappella Books, 2002. Citations refer to the reprint edition.

Bradley, Scott. "Personality on the Soundtrack: A Glimpse Behind the Scenes and Sequences in Filmland." *Music Educators Journal* Volume XXXIII no. 3 (January 1947): 28-29, reprinted in Goldmark, Daniel and Yuval Taylor, eds. *The cartoon music book,* Chicago, Illinois: A Cappella Books, 2002. Citations refer to the reprint edition.

Bradley, Scott. *Baby Butch* (Washington, D.C., Library of Congress, Music Division, M1527.B7 B3 1953).

Bradley, Scott. *Blue cat blues* (Washington, D.C., Library of Congress, Music Division, M1527.B7 B6 1957).

Bradley, Scott. *Busy buddies* (Washington, D.C., Library of Congress, Music Division, M1527.B7 B83 1956).

Bradley, Scott. *Car of tomorrow* (Washington, D.C., Library of Congress, Music Division, M1527.B7 C27 1951).

Bradley, Scott. *Cat Fishin'* (Washington, D.C., Library of Congress, Music Division, M1527.B7 C3).

Bradley, Scott. *Cat Napping* (Washington, D.C., Library of Congress, Music Division, M1527.B7 C33 1951).

Bradley, Scott. *Concerto no. 1, piano & orch* (Washington, D.C., Library of Congress, Music Division, M1011 B795 no. 1).

Bradley, Scott. *Designs on Jerry* (Washington, D.C., Library of Congress, Music Division, M1527.B7 D4 1954).

Bradley, Scott. *The Flying cat* (Washington, D.C., Library of Congress, Music Division, M1527.B7 F59 1951).

Bradley, Scott. *Trap Happy* (Washington, D.C., Library of Congress, Music Division, M1527.B7 T7).

Bradley, Scott. *Lonesome Lenny* (Washington, D.C., Library of Congress, Music Division, M1527.B7 L6).

Bradley, Scott. *The Milky Waif* (Washington, D.C., Library of Congress, Music Division, M1527.B7 L5).

Bradley, Scott. *Mouse for sale* (Washington, D.C., Library of Congress, Music Division, M1527.B7 M7 1954).

Bradley, Scott. *Slicked-up pup* (Washington, D.C., Library of Congress, Music Division, M1527.B7 S55 1951).

Bradley, Scott. *Solid Serenade* (Washington, D.C., Library of Congress, Music Division,

M1527.B7 S6).

Bradley, Scott. *Springtime for Thomas* (Washington, D.C., Library of Congress, Music Division, M1527.B7 S65).

Bradley, Scott. *Tot watchers* (Washington, D.C., Library of Congress, Music Division, M1527.B7 T58 1957).

Cooke, Mervyn, ed. *The Hollywood Film Music.* New York: Oxford University Press, 2010.

Dahl, Ingolf. "Notes on Cartoon Music." *Film Music Notes 8.5* (May-June 1949): 3-13

Davis, Richard. *Complete guide to film scoring: the art and business of writing music for movies and TV.* (1st ed., Boston, 1999) 2nd ed. Boston: Berklee Press, 2010.

Goldmark, Daniel. *Tunes for 'toons: music and the Hollywood cartoon.* Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press, 2005.

McCarty, Clifford. *Film composers in America: a filmography, 1911-1970.* 2nd ed. New York: Oxford University Press, 2000.

Plumb, Edward. *Missing Mouse* (Washington, D.C., Library of Congress, Music Division, M1527.P7 M5 1952).

Prendergast, Roy. *Film Music: A Neglected Art.* (1st ed., New York, 1977) 2nd ed. New York: W.W. Norton & Company, 1992.

Sabaneev, Leonid. *Music for the Films: A Handbook for Composers and Conductors.* London: Sir Isaac Pitman & Sons, LTD, 1935.

Snell, David. *Hold High the Torch* (Washington, D.C., Library of Congress, Music Division, M1527.566H6).

有馬哲夫『ディズニーとライバルたち―アメリカのカートゥーン・メディア史』　東京：フィルムアート社、2004 年。

トーマス、フランク、ジョンストン・オーリー『生命を吹き込む魔法』（Frank Thomas, Ollie Johnston. *Disney Animation: The Illusion of Life*. New York, 1981）スタジオジブリ訳、高畑勲、大塚康生、邦子・大久保・トーマス監修、小金井：徳間書店スタジオジブリ事業本部、2002 年。

マルティン、レナード『マウス・アンド・マジック―アメリカアニメーション全史』上・下（Leonard Maltin. *of Mice and Magic: a history of American animated cartoons*. New York, 1987）権藤俊司監訳。出口丈人、清水知子、須川亜紀子、土居伸彰訳、東京：楽工社、2010 年。

森卓也『定本アニメーションのギャグ世界』　東京：アスペクト、2009 年。

視聴覚資料

Lassie Come Home: The Canine Cinema Collection (1943-1955). Film Score Monthly Vol. 13, No. 20, released 2011, CD.

『トムとジェリー――DVD ボックス』　宝島社、2009 年発売、DVD。

『トムとジェリー――DVD ボックス vol.2』　宝島社、2009 年発売、DVD。

『トムとジェリー――プレミアム DVD ボックス』　宝島社、2010 年発売、DVD。

『トムとジェリー――DVD ボックス　新シリーズ』1・2　宝島社：DLBK-Y30321-30322、2010 年発売、DVD。

『トムとジェリー――DVD ボックス　新シリーズ』3・4　宝島社：DLBK-Y30323-30324、2011 年発売、DVD。

『トムとジェリー――アカデミー・コレクション』　ワーナー・ホーム・ビデオ：DL-65465、2010 年発売、DVD。

『ミッキーマウス――DVD Vol.3』　株式会社トーン：TAD-003、DVD。

『ラッシーの勇気』　メディアディスク株式会社：JP-0032、DVD。

オンライン情報

Internet Movie Database, s.v. “Scott Bradley,” accessed October 25, 2018.

http://www.imdb.com/name/nm0005973/