研究班番号【35】

映画で使われる音楽の特徴

音楽班：山田　瑞葵、村井　りつ

要約

本研究の目的は、文化祭での映画や劇、部活動の紹介動画を作る際、どのような楽曲を使用すればより良いものを作成できるのかを明らかにすることである。調査によって、テンポと調についてはシーンによって違いはあまりなく、楽器については激しいシーンと落ち着いたシーンで違いがあり、また音楽が使われていないシーンがあるという事がわかった。したがって本研究ではテンポや調よりも使用されている楽器に注目して使用する楽曲を選ぶほうがより良いものを作成できるということが結論付けられた。

1. はじめに

様々な映画やドラマ、アニメなどの作品を見ているうちに、楽しいシーンや悲しいシーンなどシーンによって使われている音楽に違いがあるということに気づいた。また先行研究から、シーンによってテンポや調、演奏形態などに特徴があり、その特徴はシーンの印象を決める大きな要素であることを知った。シーンごとに特徴があるなら、その特徴を文化祭で作る映画や劇で使う曲、部活の紹介動画などに応用できるのではないかと考えた。

2. 調査手法

シーンとそのシーンで流れている音楽（以下BGMという）の相関を調査するために、ディズニー映画である、『美女と野獣（アニメ版）』（1991年公開）、『美女と野獣（実写版）』（2017年）、『アラジン（アニメ版）』（1992年公開）、『アラジン（実写版）』（2019年公開）のBGMを調査した。それぞれで共通しているシーンのテンポ、調、使用されている楽器・演奏形態を調査した。調査したシーンはプリンス・プリンセス・ヴィランの登場シーン、プリンスとプリンセスが出会うシーン、プリンスとプリンセスが恋に落ちるシーン、プリンセスが悲しむシーン、プリンスとヴィランが戦うシーン、プリンスとプリンセスが結ばれるシーン。

≪調査方法1≫

楽譜が公開されていないBGMについては以下のように調査をした。

①テンポについて

実際の映画のシーンを見ながら、メトロノームのテンポ検出機能を使用して調査した。

②調について

実際の映画のシーンを見ながら、自分の耳でいくつかの調の候補を絞り、自分で演奏をして映画のシーンと合う調を調査した。

③使用されている楽器・演奏形態について

実際の映画のシーンを見ながら、自分の耳で演奏形態、主に目立っている楽器を調査した。

≪調査方法2≫

楽譜が公開されている、又は実際のBGMとは違う調、演奏形態で編曲されている楽譜が公開されているBGMについては以下のように調査をした。

①テンポについて

楽譜に記載されているテンポが実際の映画のシーンで使用されているものと同じかをメトロ　ノームを使用して調査した。

②調について

楽譜通りに自分で演奏し、実際の映画のシーンで使用されているものと同じ楽譜のものを調査　した。

③使用されている楽器、演奏形態について

調査方法1と同様に、実際の映画のシーンを見ながら、自分の耳で演奏形態、主に目立っている　楽器を調査した。

3. 結果

4.調査方法 の《調査方法1》《調査方法2》はどちらも調査方法によって結果に変化はないため、まとめて記載する。

①テンポについて

どのシーンも、♩＝100～130で大きな違いは見られなかった。

（♩＝100は1分間に四分音符が100個入る速さ。♩＝60は秒数と同じ速さを表す。）

②調について

ニ長調やハ長調などの細かい違いは見られたが、短調の曲がなく、大きな違いは見られなかった。

③使用されている楽器、演奏形態について

演奏形態はオーケストラ形態のものがほとんどで、激しいシーン（プリンスの登場シーン）では金管楽器や打楽器、落ち着いたシーン（プリンセスの登場シーン、プリンスとプリンセスが恋に落ちるシーン、プリンスとプリンセスが結ばれるシーン）は木管楽器や弦楽器が目立っていた。

④その他のシーンについて

シリアスなシーン（プリンスとヴィランが戦うシーン、ヴィランの登場シーン、プリンセスが悲しむシーンなど）では、BGMがなかった。

4. 考察

テンポ、調について、先行研究にあったような大きな差はあまり見られなかった。つまり、テンポ、調は映画で使われるBGMにおいては、シーンの印象を変える大きな役割はしていないということがわかる。しかし、使用されている楽器、演奏形態については激しいシーンと落ち着いたシーンでの違いがあった。このことから、使用する楽器はシーンの印象を決める役割をしていると考えられる。激しいシーンでは、楽器の特性として、音がはっきりしていて聞き手に届きやすいこと、比較的大きな音を出せ、迫力を表現しやすいために金管楽器や打楽器が目立っていたと考えられる。また落ち着いたシーンでは、金管楽器や打楽器に比べ音が小さいこと、音が柔らかく優しい雰囲気を表現しやすいために木管楽器や弦楽器が使用されていたと考えられる。そして、シリアスなシーンではBGMが使用されていなかったことから、曲調を変えるだけではなく、BGMを使用しないことも、シーンの印象を変える要因になっていると考えられる。

5. 結論

今回の調査で、テンポや調は映画のシーンの印象を変える大きな役割はしておらず、楽器はシーンの印象を変える役割をしていたことがわかった。また、BGMを使用しないこともシーンの印象を変える役割をしていることもわかった。このことから、文化祭などで作る劇や映画では、BGMを決める際、テンポや調よりも使用されている楽器に注目することでより良いシーンを演出することができると考えられる。しかし、全てのシーンで音楽を使う必要はなく、使わないことも劇や映画をより良いものにするための手段であると考えられる。

6. 参考文献ならびに参考Webページ

岩宮眞一郎（九州大学 美術工学研究員）（2021年5月26日）『「音」がないと映像はつまらん！』
https://www.jstage.jst.go.jp/article/jergo/45spl_0_110/_pdf