

「ちいさな灯り」音楽解説

この文章は、羽深の卒業制作「ちいさな灯り」の論考より抜粋しています。

1. 音楽制作のコンセプト

「ちいさな灯り」の音楽を制作するにあたり、私は以下二つのことを意識した。

第一に、作品全体の統一性や繋がりを意識し、全ての音に意味を持たせ、計算された曲を作るということ。各曲の繋がりのスコアの関連性を重視して、音楽と楽譜だけでも楽しめるような作品を目指した。

第二に、今回の音源は徹底的に生音にこだわるということ。この作品は、自然に包まれ、キャラクターの息づかいが聴こえてくるような作品であり、シンセサイザーの音は似合わないと考え、奏者を総勢40人程度集めて全曲録音して使用した。

2. 音楽のテーマ

全ての曲のテーマとなっているのが、ポーの住む世界の「民謡」を作る、ということである。ポーの住む世界の音楽は、スコットランドやスウェーデンの音楽をイメージしてはいるものの、どこの地域の音楽か特定されることは避けなければならない。そのため、様々な地域の音楽を融合するなどの工夫をした。(最も参考にしたのはスコットランド民謡である。)

3. 制作の流れ

全話において以下の作業手順を踏んでいる。

- 全体構想を練る(大桃・羽深・宮澤) → 脚本を書く(大桃) → 音楽の全体構想を練る(羽深)
- 具体的に音楽を入れるシーンを決定(大桃・羽深・宮澤) → 絵コンテを書く(大桃)
- 幕ごとに音楽制作(羽深) → 映像制作(大桃)、音楽・台詞・効果音録音(宮澤)
- ミックス(宮澤・羽深)

ここでは、音楽に関係している

- 音楽の全体構想を練る(羽深) → 具体的に音楽を入れるシーンを決定(大桃・羽深・宮澤)
- 絵コンテを書く(大桃) → 幕ごとに音楽制作(羽深)

の部分について、簡単に説明をしたい。

まず音楽の全体構想だが、私は、前述したように全ての曲に明確な繋がりを作りたいと考えていた。そのため、音楽の主題(主旋律)をただ一つに絞り、それを全ての曲の根幹に置いて作曲を進めようと考えた。その主題を決めるため、「ポーの住む世界の民謡を作る」というテーマのもと、民謡について調べた。

- 1) ある特定の地域ないし民俗の共同体の構成員によって、口頭伝承で歌い継がれている歌を指す。
- 2) 楽譜がなく、絶対的な基盤がないため、人によって歌い方が違うことがある。
- 3) 即興的要素（装飾音符など）がよく見られる。
- 4) 民謡は歌であるが、原曲（歌）楽器で演奏するという事は当たり前にある。

（柘植元一『世界音楽への招待』, 1991）

1)2)3) の定義から、民謡は、調やリズムが正確ではなく自由であり、装飾音符などを付けて気持ち良く歌う歌であるということがわかった。また、覚えやすいということも重要な要素である。さらに4)から、今回言葉を喋らないポーの世界の民謡を、歌ではなく楽器で表現しようと思った。これらのことを意識し、私は以下の主題を制作した。この主題から自由にモチーフを取り出し、特に重要なシーンでは前面に出し、伏線となるようなシーンでは伴奏型に忍ばせて、作品中の七曲全てで用いようと考えた。

[主題]



少し専門的な話になるが、この主題はト長調である。しかし、西洋音楽の長音階ではなく民族音階の G 旋法と捉えることもできる。その場合は G 音が基準の G 旋法（教会旋法でいうミクソリディア旋法）となり、Fis 音が F 音になる。この主題は Fis 音も F 音も用いていないため、長音階と捉えることも、G 旋法と捉えることも可能なのだ。そのため私は長音階の曲以外に、G 旋法を用いた曲も作った（M1-1、M4-1）。

G 音を基準とした曲が多い（M2、M4-3 以外の全曲が G の音を基準にしている）のは、スコットランド音楽でよく用いられる音階の一つだからである。それは、バグパイプの影響が大きい。バグパイプは半音の高低を自在に操ることが出来ないこともあり、G を基準とした、教会旋法でいうミクソリディア旋法になることが多く、これがスコットランド音楽全体に浸透しているという（高松晃子『スコットランド旅する人々と音楽』, 1999, p.32）。この旋法は、第七音が半音下がっていることもあり、他の旋法より聞き分けやすくインパクトがある。

音階の他にも、リズム（スコッチ・スナップ、ジグなど）や、テンポ（バラッドなど）などの面で、スコットランド民謡を参考にした。

脚本第一稿が上がってから、音楽をどのシーンに入れるか、スコットランド以外にどの地域の音楽を参考にするかということ、私の意見をもとに三人で決定した。音楽を入れるシーンと、参考にする音楽を列挙したものが以下である ([音楽を入れるシーンとその音楽])。

[音楽を入れるシーンとその音楽]

第一幕

M1-1 テムがポーに出会い、ポーの住む不思議な世界へと入るシーン。

→ スコットランド民謡のリズムを参考にした西洋音楽から、アジアの金属系打楽器を用いた音楽へ。

M1-2 テムとポーの心が初めて通じ合うシーン。

→ 西洋クラシック音楽に、トイピアノのソロを付加。

第二幕

M2 料理に合わせてピームリヨ楽団が楽器を奏でるシーン。

→ キッチン用品を打楽器として用いた、ケルトの変拍子リズムのジャズ風音楽。

第三幕

M3 ネラが踊り、花が咲かせるシーン。

→ フランス近代音楽の和音を参考にした、サラウンドの空間を生かした音楽。

第四幕

M4-1 ポーの住む世界のお祭りの曲をピームリヨ楽団たちが奏でるシーン

→ スコットランド民謡のリズムと音階を参考にしたお祭り音楽。全てのキャラクターが出てくるのに合わせて、それぞれのキャラクターが出て来た幕の一部をアレンジしたものを流し、既出の音楽をハイライトのように織り交ぜた曲にする。

M4-2 作品の見せ場。ポーからテムへ、贈り物を提示するシーン。

→ 西洋クラシック音楽に、低音のフルートを乗せ、ポーの世界の民謡を、壮大に歌い上げるような音楽。

M4-3 (スタッフロール) お祭りのラストの一曲。

→ M4-1より一層ノリが良いお祭りの曲を、M4-1と同じ編成で作る。

M4-2が作品の見せ場となっているので、M4-2以前の曲では主題を一度(M1-2で)提示するだけにとどめ、M4-2で初めて上記の主題を壮大に唄い上げるという構成にした。それ以外の曲では主題を前面に出さず、モチーフごとに区切るなどし、伴奏パートで伏線として用いた。

以上のような流れで具体的に音楽を入れるシーンを決定した。

各曲解説

M1-1. Fantasy Journey

編成：ピッコロ・ピアノ・金属系打楽器・弦楽合奏

テムが自分の世界からポーの住む世界へと入っていく過程を表現した曲である。

[1] テムとポーの出会い

テムがポーに出逢う。言葉をしゃべらないポーの声の役割をピッコロが果たしている。

[2] ポーを追いかけるテム

テムがポーを追いかけて、ポーの不思議な世界に入っていくシーンである。弦楽合奏がスコットランド音楽のリズムで疾走感を出し、その上を、ポーを表すピッコロが駆け巡る。弦楽合奏のリズムは、スコットランド人好みの、スコッチ・スナップと呼ばれる付点のリズム型である（高松晃子『スコットランド 旅する人々と音楽』, 1999, P.35）。その後徐々に、ポーの世界の音である金属系打楽器を入れ、最終的には金属系打楽器とフルートのみを残した。

[3] ポーの世界の入り口

金属打楽器を中心とした様々な打楽器で表現した。具体的には、アジアの鈴や、ウィンドチャイム、さらに道で拾ったものなど、様々な金属製の打楽器を使用している。

M1-2. Tem and Poe

編成：トイピアノ（Schoenhut）・弦楽合奏

ポーの家に辿り着いたテムが、ポーと隣に座って、初めてコミュニケーションを取るシーンである。ここで [主題] 全体を初めて使用した（[主題] 全体を使用したのは、この曲と M6-2 だけである）。ここで一度 [主題] 全体を流しておけば、今後伏線として出てきた時に気付いてもらいやすくなるのではないかという狙いだ。主旋律には、繊細な音がする Schoenhut（135 年の歴史を持つトイピアノブランド）のトイピアノを使用した。星の輝く夜という設定で、映像がとても神秘的で美しいことが予想されたので、フルートのように聴いてすぐに楽器名がわかる音色ではなく、なじみの少ない美しい音色がいいと考えたからである。

この曲は、弦楽合奏をサラウンド録音し、オーバーダブでトイピアノを録音している。

M2. Kitchen Music

編成：キッチン用品などの効果音・ピッコロ・トロンボーン・アコーディオン・トイピアノ・打楽器（アジアの皮製打楽器数種類・カホン・スネア・バスターム）・ウッドベース

ペスカたちが料理をする時の効果音をリズム素材として用いた、パフォーマンスによる音楽。私は、使用したい効果音の種類（包丁の音、かき混ぜる音など）を事前に提示し、それをもとに大桃さんに絵コンテを作って頂いた。完成した絵コンテをもとに、秒数のずれは前後 2-3 秒までという条件で、私が自由に楽譜を書いた。

デモ音源と共に、秒数と動作（あるいは絵コンテの番号）のリストを添え、宮澤さんに送った。その後データのやり取りを何度か行い完成させた。

[実際に用いたリストの一部]

秒数	動作
0	ナタリ足音→卵を取る(ヒョイツ)
3	ハサミ(チョキッ)
6	ミルクを運ぶ→はかり(ビヨーン)
9	卵割る(トントン バカッ) → 混ぜる(シャカシャカ)
12	包丁(トンツ)
15	ナタリが荷物を重そうに運ぶ
18 → 20	テムが取る「手伝うよ」
21	テーブルクロスをかける(バサッ)
24	ナタリの足音 →皿を置く
27	かまど(パチパチ)
30	かまどを閉じる音
33 → 35	生地を広げる(ジュワツ)

この曲は大きく分けて三つのパートに分けることができる。

[1] 料理を始める

キャラクターの動作音として聴こえるものが徐々に音楽になっていく、という演出をするため、最初は効果音のみで音楽を構成した。ピッコロやトロンボーンの色音が徐々に入ってくるが、それは[2]のピームリヨ楽団たちの演奏の音であり、家の外から聴こえてくるものなので、音を遠くに配置した。

[2] ピームリヨ楽団とフウリの登場

[1]のリズムに、本格的にピームリヨ楽団たちの演奏が重なる。怪しげな雰囲気を出したかったので、Jazz 風の音楽に、変拍子のリズム（3 + 2 + 4 拍子）を用いた。

ここでもトイピアノを使用しているが、こちらは KAWAI のものを使用した。Schoenhut に比べて倍音が少なく、グロッケンのような音色を持っている。



[3] パンケーキが出来上がる

アコーディオンパートに民謡の【主題】の一部を入れた。

M3. In the Moonlight

編成：フルート・ピッコロ・ピアノ・ヴァイオリン・金属系打楽器

二話同様、パフォーマンスによる音楽構築を目指したパートである。三人で話し合い、キャラクター（ネラ）が踊ると泉に花が咲く、という設定にし、その踊りの音楽を作った。

この曲では、以下のように映像の動きに楽器を当てはめている。

花びら舞散る音	フルート、ピッコロの走句
月の光	フルート、ヴァイオリンの二分音符以上の伸ばし
花が咲く音	ピアノのグリッサンド + 鈴
ネラの踊り	ヴァイオリン

音階・和声はフランス近代音楽を参考にしたが、和声進行は単純な繰り返しを用い、旋律と映像の兼ね合いやサラウンドの幻想的な空間作りの方を重視した。

金属系打楽器は、M1-1 で使用したものを素材として用いている。

M4-1 Starry Night Dance

編成： フルード・ピッコロ・ホルン・アコーディオン・ピアノ・打楽器（アジアの皮製打楽器数種類・カホン・ウッドブロック）・弦楽合奏

ポーの住む世界の、夏祭りの音楽。この曲で意識したのは、スコットランド音楽を参考にしつつ、スコットランド音楽そのものにならないように、ということだ。そのために以下のことを実践した。

- 1) ジグの使用 …リール（1拍に4つの音を入れるテンポの速いリズム）が最もスコットランドらしさを醸し出すので、敢えてそれを避け、ジグ（一拍に3つの音を入れるリズム）を使用した。作曲する前に、この曲の主旋律を担当するアコーディオンに実際に触れ、技術や音色を調べ、その楽器に合った旋律を考えた。
- 2) 弦楽合奏の使用 …普通はスコットランド民謡では使用されない弦楽合奏を、全編に渡って使用した。弦楽合奏の使い方は《スウェーデン狂詩曲》(Alfven, 1901) を主に参考にし、他にもノルウェーの作曲家グリーグや、北欧音楽の現代のバンドである **Gjallarhorn** (ヤラルホルン) の音楽も参考にした。
- 3) 民謡らしい旋律作り …第三に、民謡らしさを失わないよう、フルード・ピッコロ・アコーディオンの主旋律は即興的で装飾音符を使用したものとし、音階も他の曲と同様に **G** 旋法を使用した。

以下、曲の流れに沿って簡単に解説する。

[1] 前奏

夏祭りの会場。人が増えていく様子を、楽器を徐々に増やすことで表現した。

[2] Allegroから

夏祭りの曲の始まり。

[3] リハーサルマークD~F

ここで、各話のキャラクターが出て来て芸を披露するのに合わせ、各話の音楽のモチーフを、ハイライトのように入れている。（例えば、Dの5小節目のフルードは1話からの抜粋である。）

[4] リハーサルマークG以降… クライマックス

全体で盛り上がり終了。

アコーディオン、打楽器、ホルンは別録。後から重ねている。

M4-2. ちいさな灯り

編成：フルート、ホルン、ピアノ、弦楽合奏

第四話では、この日ポーの世界の年に一度のお祭りで、既出の全てのキャラクターが集まり、ピームリヨ楽団が愉快地奏でる楽器に合わせて踊っている。作品一番の見せ場である。そんな中、テムとポー、フウリは、祭りの外へ出る。ポーからテムに贈り物があるという。その贈り物が何かはここに明記しないが、とても美しくて壮大なシーンである。

このシーンの音楽を最も印象的な音楽にするために、以下の工夫をした。

- 1) 主題全体の使用 …前述したように、主題全体の使用はここまで一度 (M1-2)にとどめ、ここで初めて壮大に使用した。
- 2) 民謡のような旋律 …「ポーの住む世界の民謡」を意識し、前述した民謡の特徴を参考に、歌うような旋律を作った。
- 3) 旋律楽器としての、フルートの使用 …フルートを使えば西洋クラシック音楽、アコーディオンを使えばケルト音楽など、それぞれの楽器には国や地域のイメージが付きまとう。それを無くすために私が選んだのは、フルートの低音域の音色である。演奏を、プロの演奏家として活躍中の上野由恵氏 (東京芸術大学大学院修士課程修了) にお渡しし、尺八のような音色、パンフルートのような音色、あるいはフルートそのものの音色など、様々な音色で吹いてもらい、その中から最も民謡らしく、温かくて、息吹の感じられる音色を選択した。
- 4) オーバーダブ (重ね録り) をせず、全ての楽器を同時録音 …オーバーダブをすると、どうしても音程やリズムに微妙なずれが出てしまうと考えたため、今回は音質の良さを求めて、約30人に演奏して頂いた。他の曲は、ホルンの音量などを考慮しオーバーダブ (重ね録り) をしているが、この曲だけは、弦楽合奏、フルート、ピアノ、ホルンを、同時にサラウンド録音した。

録音の様子→

