

アニメの劇伴作曲家の知名度獲得プロセスに関する考察 —アニメビジネスの協働と川井憲次の音楽制作の現場を事例に

山崎 晶

1 はじめに

本稿は、アニメ作品を陰で支える存在とみなされていた劇伴 (B.G.M.)^{注1)}の作曲家がファンから知名度を高めていった要因を、アニメ制作の変容という点から検討する。

今日の日本では作曲家の名義で劇伴を収録したCDが売られ、コンサートが開かれることが少なくない。こうした現象は、実写ドラマよりもアニメの方が顕著である。

『ルパン三世』(1977-)の大野雄二をはじめ、『新世紀エヴァンゲリオン』(1995-)の鷺巣詩郎など、テレビアニメの劇伴を手掛ける作曲家の名前が、作品の制作者として大々的に取り上げられることもすっかり定着した。

とはいえ、日本のテレビアニメにおいて、劇伴の作曲家は長らく半ば匿名的な存在であった。変化のきざしをみせるのは1980年代である。このころから青少年のアニメファンが増加し、それにともないスタッフロールなど作品の細部に関心を持つ視聴スタイルが台頭する。同時に視聴者層の拡大に伴った作品が作られるようになり、作品の制作数が増加する。そうした背景のもと、1990年ごろからじょじょに劇伴に関心が集まるようになり、作曲家の名前はしだいにファンに認識されるようにな

る。この時期に劇伴作曲家としてデビューした作曲家の一人である川井憲次(1957-)を、本稿では事例として取り上げる。

なぜ彼は「作曲家 川井憲次」として名を広く知られるようになったのか。以下では、川井のキャリアを日本アニメにおける劇伴制作スタイルの転換点と仮定し、彼がなぜ従来の劇伴とは異なるスタイルを確立できたのかを考察する。以下では、まずは川井作品について概観し、そのうえで、日本のアニメ音楽の制作事情の変化や、監督との協働を検討する。

本論に入る前に、ここで川井憲次について簡単に紹介しておく。

川井憲次の劇伴作曲家としてのキャリアの始点を特定することは、少々困難である。一般的に彼のデビュー作はテレビアニメ『めぞん一刻』(やまざきかずお・安濃高志ほか 1986)と言われる。しかし、川井の本作への参加は27話以降で、38話からは第1話から27話を担当した杉山卓夫とともにクレジットされているため、完全にオリジナルな仕事とみなすことは難しい。むしろ川井が単独で作曲家としてクレジットされているO.V.A.『COSMOSピンクショック』(1986)を、デビュー作とみなすことが妥当だろう。じっさい川井も本作について、「僕にとって最初の長編作品でした」と語っている(永瀬 2009,13)。以後の彼は、『機動警察パトレイバー』シ

リーズ(1988-)や『らんま 1/2』(1989)『Fate/stay night』(2006)、『刀剣乱舞一花丸一』(2016、2018)など多数のアニメ作品に参加していく。

現在、川井の作曲家としての活動は、テレビアニメに加えて『ウルトラマンジード』(2017)『仮面ライダービルド』(2017)などの特撮、『貞子 3D』(2012)などの実写映画や『まんぷく』(2018)『科捜研の女』(2001-)をはじめとするテレビドラマ、『未解決事件』(2011-2020)などのドキュメンタリー、ビデオゲームなど、サウンドトラックを必要とするあらゆるジャンルにわたっている。また、日本国内に加え、香港や中国、フランスなど海外からのオファーもある。これは日本国内に活動場所を絞りがちな日本アニメの作曲家において、珍しいケースといえる。

2. 川井の楽曲の特徴

川井の作風を説明する際に、ジャンルや使用楽器に注目するのは得策とはいえない。というのも、彼が手掛ける作品は、電子楽器を用いたポップス、ロックやジャズ、日本民謡、時には軍隊行進曲風など、ジャンルが多彩である。また、曲調も重厚でドラマティックなものから、ユーモラスなものまである。使用される楽器も、作品によって若干変化があるものの、エレクトリックギターをメインにしたものから管弦楽を用いたもの、電子音楽など多様である。川井は自身の作品について、「何がなんでも自分の個性を出す、という気持ちはあまりないんです。98%映像のためにつくって、残り2%ぐらい自分が気持ちいいと思う要素が入ればいいと思っています」(アニメージュ編集部,1995,165)と語っている。つまり川井は自分の作品を、作風や使用楽器などで特徴づけることを意図していない。

とはいえ川井の作品は、ファンから「川井サウンド」と名付けられるほど一聴して彼の作品であることを判別できるといわれるほどに特徴的である^{注2)}といわれる。川井とほぼ同時期にアニメのサウンドトラックの作曲家としてデビューし、アニメ雑誌への連載を精力的に行う田中公平は、川井の音楽性を「引き出しが1個しかないけど、でも開けてみると20メートルぐらいある」棚にたとえる(田中,2004,103)。同じ記事で田中は自らの音楽性を「引き出しがいっぱいあって、そこからネタを引き出してくるんだけど、その中には彼(引用者補足:川井の意)ほど長い引き出しはないかもしれない」と評している。田中の指摘から、川井作品には言語化することは困難だが、固有の音楽性があることが、同業者によっても認識されていることがうかがえる。では「川井サウンド」とはいかなるものか。以下では、彼の楽曲がどのように映像とマッチングされているのか、録音環境の順で検討を行う。

アニメの劇伴という点、ディズニー映画に代表される「ミッキーマウジング」、すなわちキャラクターの動きと連動し、動画の表現を補完するものが想起されやすい。一方、川井が手掛ける劇伴は、動画に描かれた動きを補完するというよりも、むしろ各シーンの状況説明的な役割を担っているといえる。川井は作曲するにあたり、作品に関するキャラクターの絵や風景の絵、脚本などの資料を重視すると公言する。演奏家のコーディネーターとして川井と長く仕事をしている大竹茂は、川井の作曲に対するスタンスを「監督のイメージしている世界を大切にすると表現する(永瀬,前掲書,40)。川井の作品には、登場するキャラクターの感情を反映しているかのように思わせるものがしばしばある。実際川井は、『Ghost in the shell 2: イノセンス』(以下「イノセンス」)の劇伴CD発売時のインタビューでは、本作のサウンドトラックを

「キャラクターの内面に入り込んで作りました。つまり、キャラクターが置かれた状況には左右されず、内面だけを描写していくんです（鈴木,2004,92）」と語っている。つまり川井の楽曲は、作中の状況を補完するというよりも、作品全体のイメージを補完することに加えて、そのシーンに登場するキャラクターの心情もあらかず楽曲になっている。

この点で川井と対極的な姿勢、すなわち資料を読み込むというよりも、資料から得た直感で楽曲を作る作曲家もいる。菅野よう子はその一人である。アニメの音に関する作業すべてを取り仕切る音響監督として長いキャリアを持つ若林和弘は、自分のオーダーに対して菅野が予想していなかったような曲を作ってくることを、「僕が『カレーをください』って言ったら、地球上では見たこともないようなカレーが出てくる」と自分が出した指示をカレーに例えてインタビューで語っている（永瀬,前掲書,48）。菅野の楽曲の場合、監督と音響監督が予想していない曲調を持つものが提出されるため、双方の個性がぶつかり合う、競演のような状況が生まれる。

さいごに、川井の作曲の環境について目配りしたい。一般的に作曲という営みは、まず作曲家が曲を作り、そしてミュージシャンを集めて演奏し、録音するというおおまかに三つの段階に分けられる。一方、コンピューターを駆使する作曲家は、作曲と演奏、そして録音がすべて作曲家の手によって行われる。川井の作品も基本的にはコンピューターで作られる。もちろん彼の長いキャリアにおいて、オーケストラや合唱など生の演奏を取り込むことは少なくない。とはいえ、予算の都合上、テレビアニメの作品において生の楽器が使われることは、楽曲のアクセントとして、あるいは象徴的に用いられる程度にとどまっている。

川井は自らの作曲スタイルについて、アニメ専門誌やCD付属のブックレットでし

ばしば語っており、それらの内容に基づくと、彼はキャリアの最初期からコンピューターを駆使して作曲し、自分で録音する環境を整えていた。つまり、川井は当初から大勢のミュージシャンを大型の録音スタジオ集めることなく、低予算で作曲することができた。おりしも彼が作曲家としてのキャリアをスタートさせる1980年代は、テレビで放送せず、販売を前提に制作されたO.V.A.のブームが到来した時代である。青年向けアニメの制作本数が伸びたため、低予算で曲を作る作曲家へのニーズがアニメ業界の周辺で高まっていた。じっさい、川井は押井守とはじめてコンピを組むきっかけについて、自身がスタジオを持っており、低コストで劇伴を作ることができたという理由で、音響監督が川井を押井に紹介したというエピソードを挙げる（キーボードマガジン編集部,2019,29）。O.V.A.の登場は、川井をはじめ、鷺巣詩郎、菅野よう子、長岡成貢など、現在もアニメの劇伴を手掛ける作曲家が本格的にアニメに参入するきっかけになるだけでなく、アニメファンの関心を劇伴にも向けることにもつながった。そこで次節では、アニメ制作における音楽の位置関係を見ていきたい。

3. アニメ作品と音楽の関係

劇伴作曲家がアニメ作品を支えるいわば職人（アルティザン）から、アニメに楽曲を提供する芸術家（アーティスト）へと変化する過程を論じる前に、日本におけるアニメの劇伴の作られ方を概観しておこう。

日本動画協会がアニメ業界の年次報告書『アニメ産業レポート』の編集長をつとめる増田弘道の整理（増田,2018,107）に基づく、日本のアニメの制作工程は大きく3つに分類される（図1）。作品の起案をはじめ、脚本や絵コンテを切る「プリプロダクション」、動画の作成および撮影を行う「メ

インプロダクション」、登場人物の声や効果音、劇伴など音関連の作業を行う「ポストプロダクション」である。30分全12話(1クール)のテレビシリーズには、制作工程だけで200-300人以上の人間がかかわっている(増田,前掲書,106)。3つの工程はそれぞれ異なる場所で行われ、全スタッフが一堂に介する機会はほぼない。とりわけ録音は、作画と異なり作業工程の関係上切り離されて行われる傾向が強い。また、作品の総合的な演出をつかさどる立場を「監督」と呼ぶが、実際の作業は各部門に設置される「作画監督」「音響監督」と称される責任者の采配によって行われる。音響監督の先駆者の一人である斯波重治は、音響監督の仕事を「本来は監督なり演出なりがするべき仕事だが、テレビシリーズのスケジュールにおされて分業化されたもので、立場がいまもあいまいな仕事なんですよ」(片桐,1984,145)と説明する。

ており、劇伴の作曲家の選定や必要な場面や曲調も決めている。なおテレビ番組の場合、劇伴作りにあたって監督が作曲家と何度も打ち合わせが行われることは珍しい。

次に、音響監督と作曲家の間で交わされるコミュニケーションを検討しよう。音響監督は制作決定後、作曲家へのメニュー表を作成する。この表には「1曲目(=M1)つのも恋心切ない気持ち」「M2勝利への予感 暗い雰囲気始まり、転調する。テンポが速くなって終わる」のように、曲のイメージや使用を予定している場面が簡略に記されている。30分12話(1クール)のテレビアニメの場合、CMの前に挟まれるアイキャッチャーや変身シーンなどの数秒のアイコン的に使用されるものも含めて、1分程度の楽曲が50-60曲程度作られる。先述した作曲家田中公平は、「テレビシリーズの場合は、仕事(=作曲)を始める時には、絵コンテもシナリオも、数話

図1. アニメ制作の3つのステップ(増田,2018,107を元に筆者作成)



ポストプロダクションに相当するのは、録音を要するもの全般と放送用の仕上げ作業である。「録音を要するもの」には、声優のキャスティングとかれらへの演出、選曲、効果音の選定、音量のバランスの決定などが相当する。「音響監督」は音にまつわる監督のイメージを具現化する役割を担っ

分しかない。だからそれをもとに、大まかな雰囲気とか、出てきそうな場面とか、作品のイメージをふくらませて、先に作曲して録音する。これを『ため録り』って呼ぶんだ(田中,2003,123)」と、劇伴の作曲が作品の放映前に、ほぼ全曲完成した状態で納品されると述べる。つまり作曲家は、話

の具体的な進行とキャラクターの「演技」を知らないまま、音響監督が作成したオーダーシートと、企画書や設定資料、作品のイメージを描いた絵などのわずかな情報から、曲を作っていく。構想から録音、マスタリングに至る作曲の工程は、基本的には作曲家の単独作業で行われ、作曲中に音響監督との打ち合わせが行われることは多くない。

演奏者や録音場所の手配など、録音に関連する作業を補助するのは、劇伴とテーマソング（オープニングとエンディング）の制作を担当するレコード会社である。増田（前掲書,57）によると、テレビアニメの場合、劇伴とオープニング、エンディングの音楽制作費は作品制作の予算に含まれていない（映画の場合は予算が割り当てられている）ので、音楽関連の費用の負担はレコード会社の役目である。というのも、レコード会社にとってテレビアニメのオープニングとエンディングは、放送するたびに1コーラス流せる恰好のプロモーションの機会と考えられているからだ。つまり、音楽全般を制作することと引き換えに、自社が抱える歌手やバンドのプロモーションの場を得ているのだ。したがって劇伴の制作は、アニメ制作者の関心の中心になりにくかった。

作品の状況を補足する、いわば「影の存在」であった劇伴が、ファンからの注目を集めるようになったのは『宇宙戦艦ヤマト（劇場版）』（1977）におけるLPの販売以降のことといわれる（高島,2003,77）。劇伴の商品化は、日本産テレビアニメの制作開始から10年以上の時を経て行われた。このようなタイムラグが生じた背景には、アニメ視聴者の成長とかれらの関心の拡大が挙げられる。

『宇宙戦艦ヤマト（劇場版）』のもとになったテレビアニメ『宇宙戦艦ヤマト』（1974-1975）は、日本のテレビ番組に「青年向けアニメ」という新しいジャンルを誕

生させた作品である。従来の子供向けアニメの場合、音楽というとオープニングとエンディングのテーマソングに注目が集まりがちであった^{註3)}。一方で青年視聴者は、物語の展開に加えて、メカニックデザインや音楽をはじめとする作品の細部に注意を向け、また創刊されたばかりのアニメ専門誌に考察や意見を投稿するようになった。劇伴を収録した『交響組曲 宇宙戦艦ヤマト』（1977）の販売も、そうしたファンの声を受けて販売されたものの一つである。当時は家庭用録画技術が普及しておらず、ファンたちは作品を所有する手段として劇伴集を欲したのである。また、この時期の劇伴集は楽曲の断片を編曲して、音楽学的な意味での楽曲としての体裁を整えたうえで録音し、販売されたことから、「交響」や「組曲」などの単語が番組タイトルの前に添えられていた（山崎,2007,44）。

1980年代に入ると、青年向けアニメの本数が増え、劇伴集は作品ごとに販売されるようになる。主題歌と劇伴集を合わせたアニメLPの市場規模は「100億円」といわれ（アニメージュ編集部,1980,142）、音楽業界から注目が集まるようになった。70年代のように劇伴集用に編曲して録音する手間が追いつかなくなったのか、次第に番組内で使用された楽曲そのものが劇伴集に収録されるようになる。また劇伴集のタイトルには、番組名の前に「オリジナルサウンドトラック（O.S.T.と略記されることもある）」と添えられるようになった。

この時期から90年代にかけて劇伴集には、作品名とともに作曲家の名前が明記されるようになる。あわせてアニメ雑誌では、新譜情報に加えて1年に数回劇伴を取り上げる記事が掲載されるようになっていく。それらの記事からうかがえるのは、楽曲として完結していない、フレーズの集積であるオリジナルサウンドトラックについて、番組のファンでさえ「コマギレで短い」ために、作品を思い出す手段とみなしてい

ることである(片桐,1983,135)。かれらにとっては、サウンドトラックが音楽作品としての価値よりも、LPの装丁や付録の内容の方が重要であったようである。それはアニメ雑誌の新譜情報における、「(引用者補足:LPジャケットのイラストに)描きおろしをつけてほしかった」「初回特典には、作監・岡田利靖さんのB2版ポスターがきます」(水品・山本,1985,183)などの、収録曲以外に関する情報が目立つことから見取れる。新たに描かれたイラストはファンから歓迎されるものなので、新譜情報として欠かせない情報であるが、楽曲そのものの紹介よりも言及される頻度が高かった。

当時のレコード会社も劇伴を音楽作品として鑑賞することは難しいと考えていたようで、劇伴集を番組のファンにとってのコレクターズアイテムになるように多様な試みを行った。おもな例としては、番組に出演した声優を集めて音だけで作ったミニドラマ(番組の本筋には直接かかわりのない物語)や人気キャラクターを担当する声優に、キャラクターの声で歌わせる「キャラクター・ソング」を企画して劇伴に収録することや、先ほど取り上げた初回特典の企画が挙げられる。キャラクター・ソングは、声優の歌手活動の活発化、すなわち「歌う声優」の誕生にもつながり、レコード会社に新しいビジネスをもたらした(Yamasaki, 2014)。また初回特典は数量限定で作成されるため、キャラクターデザイナーが新しく書いたイラスト集や蛍光インクで光る仕様にした設定資料集など、趣向を凝らしたものが作られ、作品のファン以外からも注目された。とりわけキャラクター・ソング(以下キャラソン)はファンから歓迎されたため、レコード会社は劇伴よりもキャラソンの制作を重視するようになった。キャラソンブームは1990年代に入って一層加速し、声優が役柄の名義で歌うことが定着する。おりしもコンピュー

タを用いた楽曲作成(D.T.M.= Desk Top Music)はミュージシャンをそろえて生演奏で録音するよりも安価であるという社会的認識が広まっていたこともあり、劇伴はできるだけ低コストに抑えて、キャラソンに予算を回そうとする動きが強まった。劇伴と一緒に収録されていたキャラソンは独立して販売され、好調な売れ行きを記録するようになった。一方かつては番組が作られるたびに売られていたサウンドトラックは、販売されないケースも出てきた(田中,2005,118)。

一方、1990年代半ばごろからキャラソン偏重の傾向に対抗するような動きも出てきた。それは、ビクターエンタテインメントの劇伴制作である。当時同社のアニメ部門を担当していた佐々木史朗は、劇伴が売れないといわれる時代だからこそ「お金を掛けてB.G.M.を作り、掛けた分を回収できる位は売」れる劇伴づくりを目指していると述べた(小黑, 2002,106)。O.V.A.『MACROSS PLUS』(河森正治・渡辺信一郎 1994-1995)は、同社の新しい劇伴制作の方針で作られた初期作品の一つである。作曲家として起用されたのは、菅野よう子である。『MACROSS PLUS』は、戦闘機のテストパイロットである二人の男性の友情が物語の中軸をなす作品である。菅野はこのプロットからオーケストラの生演奏でサウンドトラックを作ること、さらに当時最高峰といわれていたイスラエル・フィルハーモニー管弦楽団に演奏を依頼することを提案した。ビクターはアニメ音楽としては前例のない海外オーケストラによる録音を実現させたことに加えて、劇伴のジャケットにキャラクターの絵を一切使わず、作中のシンボルのみを掲載することなどを通して、劇伴を音楽作品として売り出すことに成功した。このような、監督や作曲家の希望を最大限実現しようとするビクターの劇伴制作によって、多くの話題作が生み出された。次節で言及することになる

川井憲次が『イノセンス』に向けて作った楽曲も、ビクターが携わった作品の一つである。あわせてビクターは「音楽プロデューサー」という立場から作品作りにも関与し、THE HEAT WAVEの山口洋、シャカゾンビやNujabesなど、日本のポピュラー音楽界でもとりわけ通好みのミュージシャンを劇伴制作に起用することに貢献してきた。またミュージシャンだけでなく、音楽が引き立つ企画を監督に提案してもいる。そうした取り組みは、老舗の音楽専門誌『ミュージック・マガジン』をはじめ、これまでアニメ音楽に関わりを持たなかった媒体において、劇伴が注目されるきっかけを作った。

ビクターが劇伴制作に力を入れるようになった背景の一つには、アニメビジネス自体が大きく変化したことも挙げられる。つまり、キャラクターの商品化を偏重していたアニメビジネスが、商品以外、特に権利から得られる収益を重要視するようになったのだ（日経BP社技術研究部，2000）。

アニメ番組は著作権の宝庫といわれる。著作権とは著作物から発生する権利のことで、アニメにおいては作品やキャラクターを他社や他業種に貸し出す際に発生する賃貸料を意味する。具体的にはキャラクターをグッズに使用する際に発生する商品化権や、宣伝にキャラクターをもちいた場合に発生する「販売促進に関する権利」「テレビ放送権」などがある。なかでもキャラクターの商品化権は利益に直結するため、他の権利に先駆けて行われてきた。日本では長らく、アニメビジネスは「キャラクタービジネス」と呼ばれてきた。これは、作中の登場人物が搭乗するロボットを模したプラモデルや、キャラクターを印刷したグッズなどのキャラクターの商品化が著しかったからである。キャラクタービジネスが対象として想定していたのは、子どもと青年層のアニメファンであった。編集しない劇伴をそのまま収録したオリジナルサウンド

トラックの販売も、キャラクタービジネスの一環として行われていた。

ところが1990年代半ばあたりから、子どもとファンに依存して過剰にキャラクターの商品化を行っていたアニメ業界は、消費者の選択や買い控えによって未曾有の不況を迎えた。このような危機的状況に対応するために、番組制作会社はキャラクターを用いた事業を話題になっている時に集中させるのではなく、時期をずらして行うようになる。少しずつ話題やイベントが供給されるため、ファンの興味関心を長期間持続させる、すなわち作品の「生命」を維持することに繋がった。劇伴集の販売も、実施時期の調整対象の一つになった。キャラクターを用いた事業の実施時期の調整は、事業を行う企業からも好意的に受け取られ、作品の企画の場に参加する企業もでてきた。劇伴集を作成するレコード会社は、その典型といえる。これまでほとんど注目されてこなかった劇伴集を、音楽作品として聴取できるものにしようというビクターの試みは、こうしたアニメビジネスの流れのなかで始まったものである^{注4)}。

2010年代以降、日本でも音楽のデジタルデータによる聴取がCD販売を凌駕するようになり、劇伴の販売数は低迷し続けている。しかし、劇伴集はいまだにコレクション・アイテムとしてファンから認識されているし、他方でサブスクリプションサービスでの聴取も多い。また、2000年代以降のアニメビジネスのライブ志向の高まりによって、作品や作曲家の名義でコンサートが頻繁に開催されている^{注5)}。また、新作アニメの制作発表時に参加する作曲家の名が監督やキャラクターデザイナーの名とともに発表されることも増えた。こうして劇伴は映像の「添え物」だった時から、一つの作品としてファンに認識されるようになっていったのである。

4. 作曲家 川井憲次の誕生

前節で振り返ったアニメ劇伴の歴史に、川井憲次のキャリアを重ねて検討しよう。彼が初めて単独で作曲を担当した1986年は、アニメの制作本数が増加するとともに、劇伴に商品的価値があることがレコード会社に認識されつつあった時期である。楽曲制作にかかわったレコード会社は、劇伴をコレクターズアイテムとして売り出そうと様々な試みを行っており、ファンの関心もまた作曲家へ向けられることが増えてきた。いうなれば、川井憲次のキャリアにおける有名性の獲得プロセスは、アニメ劇伴の作曲家が目目されるに至る一つのケースといえるのだ。

以下では、川井憲次が作曲家としてその名を知られるようになったプロセスを3つの観点から考察したい。

① 劇伴集のリリース

前節でも触れたが、1980年代以降、作品が出るごとに劇伴集がリリースされるようになった。劇伴集は基本的には1作品に対して1枚出されるが、川井憲次の代表作である初期O.V.A.シリーズの『機動警察パトレイバー』の場合、全7作に対して3枚の劇伴集が出されている^{注6)}。また、1曲が2-3分と比較的長く、終止感を持たせた終わり方をしており、フレーズの断片ではなく、楽曲として聴くことが可能な作りになっている。これらのアルバムを繰り返し聴取することによって、リスナーの視聴意識は作品の特定のシーンを思い出すのではなく、楽曲そのものを鑑賞するものへと変化していったと考えられる。同時期に『アニメージュ』などのアニメ専門雑誌が劇伴集の新譜情報や作曲家へのインタビューを毎号のように連載するようになった。このように劇伴集の入手および音楽作品として

の鑑賞的聴取やレビューなどを通して、人々は劇伴を作品の描写を補助する手段ではなく、音楽作品として単独の価値を味わうようになったとみてよいだろう。

また、劇伴集を販売する際の売り方も、購買者が作曲家の存在を認識する一助になったと考えられる。日本で音楽を販売する際の媒体がLPからCDへと本格的に移行する1980年代半ば以降、CDの「背」にあたる部分に「帯」と呼ばれるタイトルとアーティスト名を明記した紙をつけて陳列されるようになった。これは日本の音楽業界では慣例的なもので、陳列棚でCDケースのジャケットが見えるようにではなく、狭い面を表に向けておかれることから始まったとも言われる。この陳列方法は限られたスペースに大量のCDを置くことができるが、一方でCDジャケットのアピール力が失われる。「帯」は、失われたアピール力を少しでも維持するためのレコード会社の創意工夫と考えられる。

アニメの劇伴集の帯は、長らく「VPCG-8-300 オリジナルサウンドトラック PATLABOR PHASE III VAP.INC」のように、品番、番組名とレコード会社名が明記されていたが、1990年代の半ばあたりからじょじょに作曲者名が記されるようになる(図2)。これは、作曲家の名前がインデックスとしての機能を果たしていることと見て取れる。したがって、90年代の半ばあたりから、劇伴は作曲家の作品であるという認識が、ファンのみならず社会に定着していったといえる。

図2. 劇伴CDにおける「帯」



② 川井によるライナーノーツ

劇伴が作品として聴衆から認識され、作曲家川井憲次の名前がアニメファンの間で知られるようになる1990年ごろから、川井の劇伴集付属の冊子には、彼の手によるライナーノーツやショートエッセイが掲載されるようになる(図3)。たとえば『劇場版パトレイバー』(1989)では、本作における音のシンボルといっても過言ではないスティールドラムが採用された経緯と川井の奮闘を綴った小文が掲載されている。またライナーノーツでも、作曲や録音時の「裏話」がユーモアを交えて紹介されており、川井の人柄がファンに知られるきっかけになったと考えられる。そのことをここでは『劇場版パトレイバー』の劇伴集である『INQUEST』(1989)に収録された川井のエッセイおよびライナーノーツで確認してみたい。

図3 川井のエッセイが収録されたCD付属の冊子「オリジナルサウンドトラックアルバム劇場版 機動警察パトレイバー “INQUEST”」(1989)



例1 エッセイより

連日押井さんと話し合い、「不思議な、自然音に近いもの」という言葉をたよりにさんざん考えた挙句、やっとたどりついた所が、「シンセサイザーではない」という情けない結論。(中略)そこで突然気がついたものがあった。スティールドラムである。(中略)なあんだ、と思う人も多いだ

ろうが、少々頭の弱い川井はその答を見つけたのになんと8日と5時間もかかってしまったのだ(川井,1989,6,傍点は筆者による)。

例2 ライナーノーツより

Music 7 これぞ帆場のテーマです。何回もサンプルを作り、そのつど電話で押井さんに聴いてもらってやっとできた曲です。何回もNGをだされ、だんだん帆場という男がわからなくなってきたのは松井刑事だけではなかったんですね(川井,前掲書,10,傍点は筆者による)。

傍点部分は、特に川井の個性が明確に出ていると筆者が判断した部分である。例1では、監督が示す音のイメージを表現できる楽器を探そうと川井が頭を悩ませる様子が、ユーモアを交えてつづられている。

約2000文字超のこのエッセイでは、押井がリクエストした音のイメージを体現する楽器としてスティールドラムがひらめいたものの、楽器の入手経路や奏者の探索に頭を悩ませていた(当時の日本において、スティールドラムはまだめずらしい楽器であった)川井が、偶然本体を見つけ出し、さらに自身が演奏技術を身に着け、作曲・

録音に至るまでの経緯が書かれている。例2では、あえて作中に出てくる謎めいたキャラクターである帆場の名前を挙げて、さらに彼の足跡をたどろうと苦悩する松井刑事に自らの姿を重ね合わせることで、作曲の苦難をユーモラスに説明している。この例に限らず、川井の文章にはキャラクターや本編を彷彿とさせる言葉が随所に使われており、読者は彼の作品への思い入れの深さに触れることになる。

劇伴集付属の冊子に掲載される解説には、専門のライターがかかわることが一般的である。作曲家へのインタビューや作曲家が執筆したライナーノーツは、声優や監督、キャラクターデザインに注目しがちなアニメファンの意識を、作曲家にも関心を向けるきっかけの一つになったと考えられる。川井が多忙を極めるとともに、エッセイが劇伴集に掲載される機会や文章のボリュームは減りつつあるものの、いまだに掲載されている。

③ 監督との綿密なコミュニケーション

劇伴作曲家としての川井憲次のキャリアを鑑みると、監督押井守とのコンビネーションへの言及は避けて通れない。というのも、押井がフリーの監督として作風を模索していた時期から名声を高めていく時期、そして現在に至るまで彼の監督作品のほとんどすべてに川井が参加しているからだ。押井自身も川井のことを、作品を作る際の「パートナー」とインタビューで語っている(渡辺,2004,67)。

押井作品において劇伴は、単なる情報の補足ではなく、役者の演技並みに重要な役割を担っている。押井の劇伴へのこだわりは、『GHOST IN THE SHELL』(1995)の劇伴集に添付されたブックレットに掲載されたインタビューにおいて、「アニメの場合、半分、もしくはそれ以上は音楽なんです。アニメの無理を支えるのは音楽で、魂を入れる作業に近いので、予算の3-4割

をかけてもいい、と思ってるんです」(押井,1995,10)と語っていることから明らかである。アニメで表現される動きは、実写と比べると不自然さをぬぐえない。また実写は俳優の表情や目の動き、手の組み方などの身体表現で多くの情報を伝えることができる。また、撮影時に監督の直感で俳優を撮影するカメラの向きや、演技に変更を加えることができる。一方、アニメは極力実写に近づけて表現しようとするものの、実写ほどの情報量を持った表現が難しい。くわえて、事前に監督が演技や状況を指定して映像を作っていくので、絵ができた段階でシチュエーションに変更を加えることは不可能である。このため、音楽によって不自然さを補完することが必要不可欠だと押井は考えているのだ。彼のこのような考えを基にして作られた劇場アニメはすべて劇伴集が販売されており、付属のブックレットには制作の過程に関するレポートが掲載されている。そこでは、押井が使用する楽器や曲調などに対して、イメージを伝えたり、録音に立ちあつたりしていることが言及されている。とりわけ川井と押井がコンビを組んだ1980年代には、アニメの監督が作曲家と綿密に打ち合わせたり、録音に立ち会ったりすることは珍しかった。

押井の劇場映画には、作品全体を貫く明確な音楽的テーマが存在する。『劇場版パトレイバー』の場合は、スティールドラムがガムラン音楽のように同じフレーズを何度も繰り返し、そこに木管風のシンセサイザーの細かい音色のメロディが絡まっていた。『劇場版パトレイバー2』(1993)では、伊福部昭の『『ゴジラ』のテーマ』(1954)を彷彿とさせるダブルベースが拍を刻んでいる。『GHOST IN THE SHELL』はタブラなどのエスニックな太鼓と民謡コーラス、続編である『イノセンス』では前作に引き続き太鼓と民謡コーラスに加え、オルゴールサウンドが作品のシンボルとなっている。川井のエッセイやインタビューによ

ると、彼は押井から出されるオーダーに対してその都度楽器を探したり、演奏の仕方を調べたり、楽器の構造に合わせた譜面づくりを学ぶなど、多様な試行錯誤を行っている。本稿では『イノセンス』のサウンドトラックに掲載された川井のエッセイ（川井,2004）から、川井の作品作りの様子を見ていきたい。

このエッセイでは、映画のイントロをはじめ随所で使用される民謡歌手によるコーラスと、中盤で使われる巨大オルゴールの楽曲製作のプロセスがつつられている。民謡歌手によるコーラスは前作『Ghost in the Shell』でアイコンックに使用されたものと基本的なスタイルは同じである。しかし『イノセンス』のサウンドトラック制作にあたっての打ち合わせを通して女性民謡歌手100人によるコーラスというアイデアが出たため、歌手や録音場所の確保など、通常の作曲・録音とは異なる多様な作業が必要になった。集まった約80人の歌手全員を収容できる録音スタジオがないため、録音はコンサートホールを借り切りで行われた。日本民謡の多くは複数のパートから成るポリフォニーで歌われることが少ないため、大人数によるコーラスが技術的には可能であっても、果たして成功するか、また映像と調和できるのか想像がつかず、また、押井監督からの承諾を得ることができるのかも検討がつかないまま、録音せざるを得なかったとエッセイには書かれている。

一方、オルゴールが奏でる曲作りも難局続きであった。これも押井から制作前のミーティングでオーダーされたものである。一般に劇伴でオルゴールが鳴るシーンの多くは、シンセサイザーで作られることが多い。しかし、押井が求めたのは巨大なオルゴールであったため、川井はオリジナルのディスクオルゴールの作成を決意した。とはいえ身近にディスクオルゴールに精通した人物がないため、制作の方法

や、依頼先を探すことから作業はスタートしている。幸運にも世界最大のディスクオルゴールを作成している会社が国内にあることが判明したものの、提出した譜面はオルゴールの構造上演奏不可能と数回にわたって判断されている。ついに彼は一日を費やしてメーカーのディスク開発部に出向き、譜面の修正作業をするためのアドバイスを仰いでいる。加えて、できあがったディスクを押井のイメージにそって録音することも難航した。作中でオルゴールが鳴るのはとてつもなく広い空間なので、川井は可能な限り広い空間でオルゴールを鳴らして録音したいと考えた。録音場所として選定されたのは、栃木県の山奥にある地下採石場跡である。山奥であるため電源の確保が必要で、発電機の音を録音用マイクが拾わないようにするための工夫をはじめ、多くの問題を解決してようやく実現された。

サウンドトラックづくりでもっとも費用がかかるのは、スタジオの使用料と演奏家のギャラ（田中,2004,103）といわれる。『イノセンス』での多様な試みは、アニメの劇伴としては破格の予算を得ていたからこそ実現したものと考えられる。この劇伴の制作には、3節で言及したビクターエンタテインメントがかかわっている。繰り返しになるが、ビクターが金銭面・手間の面の両方において低コストで劇伴を作るのではなく、作曲家と監督の希望を極力実現させる姿勢をもっていたことも、川井が作曲家・川井憲次として世界のアニメファンから認識される作品を生み出すことにつながったといえる。

作曲家の中には、使用する楽器の編成を自分の持ち味として活かす者もいる。それはある意味当然のことといえる。一方、川井の場合、自分の経験の多寡は問わず、監督が提示するイメージに合う音色やメロディをつねに模索している。とりわけ押井作品への参加はその傾向が強く、「押井さんの作品の音楽をやるときには、

僕が今まで蓄積してきたものを吐き出すのではなくて、自分の中から新たなものを生み出す作業なんです」(Yuge・Yamashita, 1995,6)と語っている。そうした試みの積み重ねが、別の作品に活かされて川井憲次の作風ができあがっている。川井憲次は自らの思いを表現するというよりも、映像や映像制作者のオーダーによって作品を生み出す作曲家であり、アーティストといえる。

5 おわりに

以上、アニメの劇伴の作曲家が作品を匿名的に支える職人的立場から、アーティストとして社会的に認識されるようになったプロセスを、川井憲次のキャリアから明らかにした。

アニメ制作者とファンの関心は長らく動画とストーリーに集まりがちで、音楽は「影の存在」であった。言い換えるなら、劇伴は作曲家によって作られたものであるという認識がもたれにくかった。劇伴の作曲家の存在が社会的に認識される転機は、2回あった。1回目は、1980年代半ばに起こったアニメファン層の成熟とそれに伴うかれらの関心領域の拡大が生じた時期。これによって劇伴が作曲家によって作られていること、そして作曲家がどのような人物なのかファンによって意識されるようになった。2回目は、1990年代半ばに起こったアニメ業界の収益の上げ方の変化にともなう、音楽制作の変化である。劇伴に可能な限り潤沢な予算をあてることで、作曲家の創造性が発揮しやすくなった。

劇伴が作品として楽しまれるようになるにつれ、かつては匿名的な存在であった作曲家はメディアに登場したり、単独コンサートを開催する機会が増えた。近年ではTVアニメ『キャロル&チューズデイ』

(2019)で監督渡辺信一郎が北米を拠点に活動するミュージシャン Mocky に番組の企画段階で劇伴を依頼したように、音響監督ではなく、監督自ら劇伴担当者の選定に

関わるケースも出てきた。また、CGを用いた作画技術の向上や動画作成方法の変化により、『響け！ユーフォニアム』(2015-)や『ぼっち・ざ・ろっく』(2022-)のように、音楽、とりわけ楽器を演奏するシーンが話の中核を担う作品も少なくない。それほど音楽は作品を形成する重要な要素と、制作者とファンの双方からみなされているといっても過言ではない。

川井憲次の劇伴作曲家としてのキャリアは、アニメ制作において劇伴が注目されるようになる潮流とともにほぐまれていった。川井の場合は自分が関わった作品のライナーノーツを執筆し、インタビューに応じることなどを通して、その存在がファンや社会に知られるようになった。こうした傾向は川井に限定されたものではなく、アニメファン向けの媒体に積極的に情報発信したり、定期的にコンサートで実演したりする作曲家もいる。川井と同時代に活動している作曲家が、変容するアニメビジネスを背景に、どのように作品を作り、送り出してきたのかについては、今後検討していきたい。

アニメにおいて、劇伴はもはや状況を補完するための情報ではなく、話を支える「作品」といえる。それは、劇伴が単体(作品から切り離された状態)でも楽しめるようになったということでもある。このような状況は、新しい人材をアニメの劇伴に参入しやすくさせているのだろう。近年は、クラムボンのミトなど、すでにミュージシャンとしての地位を確立している人物がアニメの劇伴を手掛けることも少なくない。

日本でアニメ音楽というと、主題歌やエンディングなどの「アニソン」の方を連想されがちである。アニソンと比べると、劇伴の作曲家とその作品へ関心が寄せられることは決して多くはない。とはいえ、劇伴とアニメ作品との関係や、作曲家と監督の関係を読み解くことは、日本アニメの特徴を描き出す重要な手がかりの一つといえるだろう。

参考文献

- Condry, Ian., 2013, "THE SOUL OF ANIME :Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story", Durham :Duke University Press (=2014, 島内哲朗 訳, 『アニメの魂』, NTT 出版).
- アニメージュ編集部, 1980, 「レコード戦線に異状あり!!」, 『アニメージュ』, 1980年4月号:142-146.
- アニメージュ編集部, 1984, 「アイラブミュージック」, 『アニメージュ』, 1984年5月号:145.
- アニメージュ編集部, 1994, 「劇伴音楽のヒミツ」, 『アニメージュ』, 1994年12月号:75-78.
- アニメージュ編集部, 1995, 「音の達人たち」, 『アニメージュ』 1995年10月号:165.
- キーボードマガジン編集部, 2019, 「アニメと音楽の関係」, 『Keyboard Magazine』, 406:18-95.
- 片桐卓也, 1983, 「I Love Music」, 『アニメージュ』, 1983年9月号:135.
- 片桐卓也, 1984, 「I Love Music」, 『アニメージュ』 1984年5月号:145.
- 川井憲次, 1989, 「LINERNOTES」, 『オリジナルサウンドトラックアルバムパトレイバー VOL.5 "INQUEST"』, ワーナーパイオニア .6-11.
- 川井憲次, 2004, 「“あずさ”に乗って・・・」『イノセンスオリジナルサウンドトラック』ビクター.
- 増田弘道, 2007, 『アニメビジネスがわかる』, NTT 出版.
- 増田弘道, 2018, 『アニメビジネス完全ガイド:製作委員会は悪なのか?』, 星海社.
- 水品隆史・山元元樹, 1985, 「レコード」, 『アニメージュ』, 1985年7月号:183.
- 水落隆行, 2017, 『日本懐かしソノシート大全』, 辰巳出版株式会社.
- 永瀬由佳, 2009, 「川井憲次 白旗正彦 大竹茂 若林和弘」, 『DIRECTOR'S MAGAZINE』, 126:6-59.
- 日経BP社技術研究部, 2000, 『進化するアニメ・ビジネス』, 日経BP社.
- Steinberg, Marc., 2012, "ANIME'S MEDIA MIX: Franchising Toys and Characters in Japan", the University of Minnesota Press (= 2015, 中川譲 訳, 大塚英治 監修, 『なぜ日本は〈メディアミックスする国〉なのか』, 角川書店).
- 鈴木隆詩, 2004, 「フロントインタビュー キャラクターの内面に沿った曲作りをしました」, 『アニメージュ』, 2004年4月号:92.
- 高島幹雄, 2003, 「アニメ音楽 25年の歩みを体験できる『ANIMEX1200』シリーズがついに発売」, 『アニメージュ』, 2003年10月号:77.
- 田中公平, 2003, 「田中公平のアニソン王道と真ん中!!」, 『アニメージュ』, 2003年10月号:123.
- 田中公平, 2004, 「田中公平のアニソン王道と真ん中!!」, 『アニメージュ』, 2004年4月号:103.
- 田中公平, 2005, 「田中公平のアニソン王道と真ん中!!」, 『アニメージュ』, 2005年3月号:118.
- とまとあき, 1988, 「EXPLANATION」『機動警察パトレイバー イメージ・サウンドトラックアルバム vol.1 INTERFACE』, ワーナーパイオニア .9.
- 小黒祐一, 2002, 「この人に話を聞きたい」, 『アニメージュ』, 2002年12月号:104-107.
- 押井守, 1995, 「タイトルなし」, 『オリジナルサウンドトラック GHOST IN THE SHELL』, BMG Victor Inc.9-10.
- 山崎晶, 2007, 「劇伴音楽の作品化 異業種間連携に伴う制作の変化について」『年報人間科学』第28号, pp.39-54. 大阪大学
- Yamasaki, Aki., 2010, 'Cowboy Bebop: Corporate Strategies for Animation Music Products in Japan', Rebecca Coyle (ed.), *Drawn to Sound: Animation Film Music and Sonicity*, London: Equinox. 209-222.
- Yamasaki, Aki., 2014 'The Emergence of Singing Voice Actors/Actresses: The Crossover Point of the Music Industry and the Animation Industry', Toru Mitsui (ed.), *Made in Japan: Studies in Popular Music*, London: Routledge.191-207.
- Yuge Yasunori・Yamashita Yasushi, 1995, 『攻殻機動隊 オリジナル・サウンドトラック』BMG ビクター.
- 渡辺麻紀, 2004, 「汝、押井守の十戒に耳を傾けろ」, 『Premiere』, 2004年4月号:62-67.

註

- 1) 劇伴はサウンドトラックやB.G.M.と言われることもある。本稿では表記の煩雑化を避けるため、劇伴と表記する。
- 2) 筆者が調べる限りにおいてコード sus4 の使用法は、彼のサウンドの特色の一つである。この点については稿を改めて論じる予定である。
- 3) 主題歌を収録したソノシートが盛んに販売（付録としてのものも含めて）されていた（水落,2017）ことはその証左といえるだろう。
- 4) 音楽を含む事業ごとの時期の調整についての具体的な事例は、Yamasaki (2010) に詳しい。
- 5) 作曲家林ゆうきのよびかけによって行われたアニメ劇伴音楽のフェスティバル「京伴祭」（2022、2023）は、アニメ劇伴音楽作曲家によるアーティスト活動の興味深い事例の一つといえるだろう。
- 6) 本シリーズの構成にかかわったとまとあき（1988,9）によると、これは各話ごとに描かれる世界やタッチ（警察の日常の悲哀、怪奇もの、怪獣ものなど）が異なることから、あらかじめ楽曲を録りためておき、編集時に選曲するのではなく、各話に合わせて作曲したという経緯による。

ABSTRACT

A Study of the Process by Which Anime B.G.M. Composers Gain Recognition — Collaboration in the Anime Business and Kenji Kawai's Music Production

Aki YAMASAKI

The aim of this paper is to identify the reasons why composers of B.G.M. for anime make their names known to fans of their work. In order to do this, this paper takes the career of Kenji Kawai as a case study and examines it from the perspective of the transformation of anime production.

For a long time, B.G.M. composers remained anonymous in Japanese TV animation, but in the late 1970s, when fans demanded B.G.M. collections, their names gradually became more visible.

As a result of our research, there were two opportunities for background music composers to become famous. The first was the inclusion of interviews and essays by composers in the booklets that accompanied B.G.M. collections. Secondly, in the production of animated films, B.G.M. was expected to have a commercial value, which gave composers room to experiment with various challenges.

keywords B.G.M. anime Kenji Kawai