

少年時代の音楽環境

長 嵐 私は、音楽学校ではない関西の私立大学を卒業したので、これまでアカデミックな音楽教育は一切受けずに現在にいたっています。

私の音楽的体験をお話すると、十歳の時に小さなシンセサイザーを手にして、そこから自分なりにシンセサイザーとテープレコーダーを使った音響実験のようなことを始めるようになりました。シュトックハウゼンをはじめとする現代音楽は小さなころから聞いていたのですが、周囲に音楽の趣味が合う人がいなかったで（当然と言えば当然ですが）、一人で黙々とやっていたわけです。やっていたことは、実は今の私がやっていることとほとんど変わりません。素材を録音し、それを加工しながら「作品」に変えていくようなプロセスです。

江 口 私は、藝大の音楽学部附属音楽高等学校（以下、「藝高」）の出身ですが、入学前は関西のいわゆる大都市ではないところで育ちました。しかし、その環境で育ったことで得られたものが大きかった、と実は今はそう思っています。得られる情報が固定化している環境で最高のものを与えられたのではなく、雑草のように、身近のさまざまな情報を自身に取り入れながら育ってきたことが、今の自分の音楽面での基礎を形づくっているのではないかと思うのです。

藝高に入学して初めてわかったことなのですが、同級生はみな、小さな頃から藝高に入る準備をしてきた人ばかり。私は東京の先生はだれも知らないという状態でしたので、そのときにはかなりのショックを受けたことを覚えています。

長 嵐 私の仕事は映画を中心とした映像作品に付加する音楽を作ることがメインなのですが、作品によっては、整音作業という台詞と効果音、

それに音楽をミックスする仕事もしますし、作品によっては効果音だけを作るという場合もあります。ですから、「あなたの職業は何ですか？」と尋ねられると、実は返答がなかなか難しかったりもします（笑）

高校生の時に、映画監督の石井聰互さんにデモテープを送って「おもしろいところがあるから」という返答をいただいて商業作品を担当したのが、今にいたるきっかけです。私自身は「音楽」というよりも「音響」のようなどころからスタートし、それをどう「作品」にするかという姿勢でやってきました。最も影響を受けた音楽にブライアン・イーノが提唱した「アンビエント・ミュージック」があります。しかし、私が仕事を始めた当時は「アンビエント」と言っても、映画業界では誰にも通じませんでした。音楽を作ったっていくと「メロディがはっきりしなくて効果音のようだ」と言われ、効果音を持っていくと「メロディが聞こえて音楽のようだ」と言われ、という感じでした。今では「アンビエント・ミュージック」というジャンルはごくごく一般的なものになったわけですから、この二十数年で「リスナーの耳」（「音」についての意識）がかなり変わったという感じがします。

江 口 私のアメリカ留学当時は、クラシックの拠点はフランスやドイツを中心としたヨーロッパでした。ですから、留学を決めた際は「どうしてアメリカなんかに行くんだ」と言われていました。しかし、実際にアメリカに行くと、ヨーロッパからの留学生がとてたくさんいて、彼らに言わせると、ニューヨークにはヨーロッパの最高の音楽が集まっているから、勉強する意義はたくさんある、とのことでした。当時はまだ共産圏が崩壊する直前でしたから、ソビエトやルーマニア、ユーゴスラビアという国からの留学生がたくさんいて、彼らは「一度アメリカ

第15回

教員は語る

音楽学部器楽科（ピアノ）准教授

江 口 玲



演奏中の江口玲氏



長 寛 幸

大学院映像研究科映画専攻 准教授

藝大への期待・抱負・提言



『サッド ヴァケーション』、『エリ・エリ・レマ・サバクタニ』、『恐怖』のDVD

に來た以上、西側の国で成功する」と必死でした。その意志の強さはほんとうにすごかった。彼らと比較すると、日本人留学生は、ほんわかとしていましたから、そういう世界があることを見るのができたのは、私にとってはとても大きな経験でした。

デジタル化がもたらすこと

長 寛 映画の世界も大きく様変わりして、今年「デジタル元年」といえる年だと思っています。今までの映画は35ミリのフィルムにプリントすることがスタンダードでしたが、最近「DLP上映」というプロジェクトで上映する上映形態のシェアが増えてきています。映像も音声もフィルムに焼き付けられるのではなく、データになるわけです。一説には、「おそらくあと五年でフィルムはほとんど使われなくなり、その後にはフィルムで撮れるのは、よほどお金が潤沢な場合かマニアックな作品だけになる」といわれています。「五年」という数字が正しいかどうかわかりませんが、今後、映画が「アナログからデジタルへ移行する」ことはまちがいはありません。

映像研究科でも今年からDLP上映機を導入し、上映用のデータも学内で作成できるようにになりました。

江 口 それは、映画館でのクオリティと同じものを、大学の施設のなかで全部作ってしまうということですか？

長 寛 そうです。「デジタル化」ということについてもう少しお話ししますと、映画の上映形態がアナログからデジタルへ移行することで、まづ何よりも上映の費用が変わってきます。今まで全国で一斉公開をしようとすると、その本数分のプリントを作る必要があったのですが、デ

ジタルになれば公開館分のデータをコピーするだけですみます。単純な話のようですが、これが映画業界に与える影響は計り知れない、と私は考えています。作り手からみると、納品の最終形態がデータですので、フィルムと比べ、劇場で「作ったままの状態」を再現できる可能性が飛躍的に高まるのではないかと思っています。

江 口 クラシック音楽の分野では、そのような技術はともアナログなものです。たとえば、人が作った音楽をそのままの状態で保存することを目的としてデジタルメディアを使う場合でもあっても、演奏しているのはもちろん人間ですから、その時点ですでにデジタル的な完璧さはないわけです。現在の録音編集技術であれば、CDを作るときに、一音だけ音を直すことも可能です。ただ、果たしてそれが、私たちの芸術にとってどのような意味をもつかという葛藤はあります。

見つけ出すプロセスが大事

江 口 長 寛先生は、この三十年近くの技術の進歩を、ずっと間近に見てこられた。ところが学生の場合、数年の間に歴史を全部飛び越えて、新しい技術を手に入れるわけです。その辺のギャップを、感じられることはありませんか。

長 寛 逆に私は学生に「やらなくてもいい苦労はしなくていいよ」と言っています。「(ハード、ソフト問わず)新しい機材を使って時間の短縮ができるのなら、それにこしたことはない。問題は(以前から比べると)あまった時間で何を考え、何をやるかが大事だ」と毎日のように言っています。「技術を知り、習得することはもちろん必要だけでも、その技術を使いこなすための『思想』がないと簡単に技術に人間が使われてしまうよ」とも。

江口 自身が試行錯誤して積み重ねてきた知識を学生に与えることは簡単なことですが、実はそれらを見つげ出すまでのプロセスが大事で、できることなら彼らにもそういうプロセスを踏んでほしい、と私は考えています。もちろんヒントは出しますが、そこから先は自身で試行錯誤してほしいのです。いろいろと試した結果失敗しながら身につけたことと、何も試さずに教わって覚えたことには、明確な質の違いがありますから。

できることならば、藝大の学生たちが音楽の世界で生きていくことができるようにしたいのですが、ビジネスという点でみると、供給に需要が追いついていませんから、非常に厳しい状況です。

長島 ビジネスという点から見ても、映画の世界においてアメリカで成功することも正直、大変ですね。「呪怨」という映画を全米で公開した一瀬隆重プロデューサーとも「恐怖」という作品と一緒に仕事をしましたが、話を聞いていると、あらゆる面で日本と違います。端的にいえば予算ですが、それに付帯してスタッフの人数が桁違いです。たとえば、ハリウッドでは大作の効果音スタッフは完全分業制で、映画一本当たり一〇〇人を下らないと聞きました。日本では、同じクオリティーを出すための予算も人材も圧倒的に不足していますし、日本映画が世界配給を前提にした大規模な予算の作品制作を恒常的に行っていくかという限り、この溝を埋めるのは非常に困難だと思います。欧米と勝負をするのであれば、アメリカではなくヨーロッパに向けた（エンターテインメント作品ではなく）アート作品で立ち向かうべきだと私は考えています。

変化した身体感覚

江口 長島先生が音楽をおつくりになった「へんげ」を観たのですが、あの音源はすべてコンピュータですか。

長島 そうです。

江口 コンピュータとは全くわからないですね。ほんとうにびつくりしました。

長島 いえいえ、そんなことはないです（笑）ここ数年で音源自体がよくなってきていますから。ハリウッドでは「モックアップ」というコンピュータ用の音源を使ったデモ曲（完成形は、もちろん生のオーケストラになりますが）をプロデューサーに聞かせて承諾をとるという作業がものすごく重要で、曲自体のクオリティーもさることながら、音質や「いかに生のオーケストラに近いか」ということも評価の基準になっているようです。パーソナル・コンピュータの処理能力がこの数年で飛躍的に上がったことも呼応していると思います。

ただし、あくまでも「生」ではないので、そこを履き違えないようにしないとイケないと思っています。生演奏には圧倒的な素晴らしさがあるし、何よりも人間がその場で演奏しているというダイナミズムは動かしようのない事実で、それが感動の源の一つでもあるのですから。

江口 クラシック音楽という生の音を出す立場の私としては、その時代によってある程度の音の流れがあるような気がしています。というのも、もちろん録音技術の進歩もあるのですが、八十年代からの録音は音が完璧なのです。学生たちはそれを聞いて、「こう弾かなければいけない」とその完璧さを目指してしまうくらいがありますが、「そもそもなんのために楽器を演奏しているのか」に発想を戻さないとイケないのです。私自身の理想の音楽がかなり古めかしいものなのですが、学生たちにその音源を聴かせてみると、彼らの感想は「僕はああいうざら

ざらした音は苦手です」です（笑）内容を聴かず、音だけを聴いている。聴き方自体がそうなってしまうているのです。

ですから、体の動きと出てくる音が意外と結びついていない学生がたくさんいます。たとえば、ものすごく深い悲しみをもって弾かなければいけないところなのに、そうならない。私に「音を消して映像だけを見ていたら、楽しい曲を弾いているように見えるよ」と言われるまで気がつかない。それはもしかしたら今の若者特有のものかもしれません。

長島 すごく象徴的な話だと思います。先ほどの「ざらざらした音」というのも、リスナーの感覚です。今のお話を聞いていると、若者の身体感覚が変わってきている感じがします。

ところできょうはぜひお伺いしたかったのですが、ウラジミール・ホロヴィッツのピアノを弾かれたそうですが、その際どのような印象でしたか。

江口 私は現実的に物事を見るタイプなのですが、あのピアノを実際に触ってみたところ、もしかして霊はいるのかなと思ってしまうような感覚がありました。さまざまな物理的な条件が偶然重なって完成したのでしようが、あれほど個性のある楽器は、今の時代、なかなか見つかりません。

長島 やはり。ものすこかったですか。

江口 最初に触ったときの印象が、これは今まで私が知っているピアノという楽器ではない。これは今まで私が弾いていた感覚で弾くと全く寄せつけてもらえない、というものでした。「おまえなんかにおれは弾かせないよ」というピアノの意思のようなものを感じました。私がかんとかしようと思っても全く聞くことを聞かず、何時間か格闘した後、この楽器を弾くのは無理だと思い始めました。

そこで一考し、ピアノストとしては正しいアプローチの仕方ではないのですが、ホロヴィッツが得意とした曲を、ホロヴィッツを真似て弾いてみたのです。ホロヴィッツはこういう音で弾いていたはず、という感じで。すると、その瞬間に別のピアノに生まれ変わりました。こちらへ近づいてきたというか、やっと許してくれたというか。なるほど、この楽器はこういう音を出すために、こういう弾き方で弾いてもらうためにあるとわかりました。それに逆らっても絶対にだめなのです（笑）

ホロヴィッツが若いころは、ロシアの音楽家がアメリカで演奏するためには、何週間もかけて船で海を渡らなければなりません。そういうプロセスがあった時代には、やはり演奏のクオリティーや演奏に対する意識が現代とは異なり、精神的になにかとても大事なものをもっていた気がします。

江口 玲（めぐち・あきこ）

音楽学部楽科（ピアノ）准教授

一九六三年東京都生まれ。東京藝術大学音楽学部附属音楽高等学校を経て東京藝術大学音楽学部作曲科を卒業。その後同校にて講師を務めた後、ジュリアード音楽院のピアノ科大学院修士課程、及びプロフェッショナルスタディーを修了。二〇一一年五月までニューヨーク市立大学ブルックリン校にて教鞭を執る。〇六年より洗足学園音楽大学大学院の客員教授を務める。二〇一二年より現職。

長島寛幸（ながしま・ひろゆき）

大学院映像研究科映画専攻 准教授

一九六六年京都府生まれ。八九年関西学院大学社会学部卒業。大学在学中に石井聰互監督の映画音響ライブ・リミックスを行ったことがきっかけで、メディアを問わず多数の作品の音楽、音響を手掛けるようになる。主な映画作品には「エンジェル・ダスト」「メモリーズ エピソード3 大砲の街」「レイクサイドマーダーケース」「エリ・エリ・レマ・サバクタニ」「サッドヴァケイション」「ありがとう」接吻「大と歩けば、チロリとタムラ」「恐怖」などがある。また、電子音楽グループ「Downson」としての活動もおこなっている。二〇一二年より現職。