

追悼 すぎやまこういち

作曲家のすぎやまこういち氏が、2021年9月30日に逝去されました。

すぎやまこういち氏は、都響が全シリーズを録音している人気ゲーム『ドラゴンクエスト』の音楽を発売以来担当され、数々のコンサートでも都響を指揮するなど、長年にわたって都響を支えていただきました。
すぎやま氏が生前都響に注いでくださった愛情に深く感謝し、その功績を讃えるとともに、ここに謹んで哀悼の意を表します。



すぎやまこういち

1931年4月11日、東京都生まれ。作曲家。高等学校在学中より作品を書き始める。東京大学を卒業後、文化放送を経てフジテレビに入社し、ディレクターとして『おとなの漫画』『ザ・ヒットパレード』『新春かくし芸大会』などの番組を手がけ、同時に作曲家としての活動を始めた。《亜麻色の髪の乙女》《花の首飾り》《恋のフーガ》《学生街の喫茶店》など多くのヒット曲、CM、アニメ、映画音楽、器楽曲、東京・中山競馬場の発走ファンファーレ、マーチなど幅広いジャンルの音楽を手がけている。人気ゲームソフト『ドラゴンクエスト』シリーズの音楽を発売以来担当。青少年のオーケストラ入門になればと、オーケストラによる交響組曲『ドラゴンクエスト』のコンサートを各地で実施。2018年、旭日小綬章を受章。2020年に文化功労者に選出される。2021年、従四位および旭日中綬章が追贈された。



すぎやまこういち：交響組曲
『ドラゴンクエストII』より「レクイエム」

(第937回定期演奏会／2021年10月21日／サントリーホール) ©堀田力丸



10月20・21日の定期演奏会の冒頭で都響音楽監督 大野和士の指揮による追悼演奏を行いました。この追悼演奏の様子は、都響公式YouTubeチャンネルで視聴いただけます。



Message



矢部達哉

(ソロ・コンサートマスター)

2011年の札幌で『ドラゴンクエスト』のコンサートがあった。その翌日にブラームスの交響曲第1番を演奏することになっていたのだけど、すぎやま先生はその宣伝のためにブラームスの第4楽章から16小節だけを振ってくださった。それを弾いた後「都響からこれほどまでに幸福に包まれた響きを引き出した指揮者は、いたのかな？」と考えた。いや、その時だけでなく、先生の指揮で演奏する時はいつもそうだった。

先生にはコンサートの度に感謝の気持ちをお伝えしたのだけど、「都響さんは凄いわ。僕は皆さんに合わせていただけ」と仰った。いつの日か、また先生に会いたい。先生の指揮で弾きたいし、一緒に煙草を吸っていろんなお話をしたい。



山本友重

(コンサートマスター)

すぎやま先生と言えば『ドラクエ』のイメージが強いですが、私が先生の音楽に最初に接したのは、『帰ってきたウルトラマン』の主題歌です。初代ウルトラマンの主題歌冒頭が「ドミーラソ／ドミーラソ」と音が上に2回上がるのに対して、『帰ってきたウルトラマン』では「ドミーラソ／ミミーレド」とドに帰ってくる。なるほど、それで“帰ってきた”なのか、と私は解釈していたので先生に直接聞いてみました。先生曰く「いや、言われるまで気が付かなかったなあ」と。勝手な解釈とはいえ、意図していなくても、結果そうなる。人心の琴線に触れる。心に強く残る。ヒットメーカーはそういうところが違うのかなあ、と思われました。もうお話はできなくなってとても寂しいですが、先生の音楽を通じてこれからも先生と対話したいと思います。素敵な音楽をたくさん、ありがとうございました。



遠藤香奈子

(第2ヴァイオリン首席奏者)

すぎやま先生の指揮棒は魔法の杖に違いありません。

ピンと伸びた背筋で胸の前に構えるその両手からは、先生の鼓動がそのまま伝わってくるようで、指揮棒を持った右手の小指がピンと跳ね上がると、魔法にかかったかのように導かれ、すぎやまワールドへ。その棒先は決して下を向くことなく、いつも高い空の向こうを指していて、「新しい風景を皆で見に行こうよ」と誘ってくださいました。心の内を表現したい時には指揮棒を置き、美しい風呂敷に包まれた宝物を出すかのように、両掌で愛おしみながら丁寧に音を紡いでいくお姿が、とても好きでした。

先生と心を通わせて音楽を生み出す時間は、いつも皆が笑顔でした。その音楽と共に、先生は永遠です。たくさんの愛と笑顔をありがとうございました。



広田智之

(オーボエ首席奏者)

2006年都響に入団するまで、すぎやまこういちという人をあまりよく知らなかった。入団後、ほどなくして『ドラクエ』のコンサートで一緒するのだが、たんまりあるオーボエ・ソロのどれだったかが宜しくなかった。指揮をなさったすぎやま先生に申し訳ないやら、オケマンのプライドやらで、終演後しばらく舞台の上から動けなかったのだ。そのありさまをソデから見てらした先生がこちらを見てニコリ！ 恐る恐るソデへと戻ると、「ソロ良かったよー！ いい音してたー」と例の口調で。その笑顔からは懐が深いとか、気遣いが、とかいう話ではない、何か人生を咀嚼し尽くした余裕の佇まいともいべき、そんなお姿であった。

すぎやまこういち先生のことが大好きになったのはその日からのこと。先生、お願いしていたオーボエ協奏曲、いつかそちらでお会いする日までに仕上げておいてくださいね。

今も小さな御身体でひょこひょここと指揮台へ向かうお姿が目に残る。



高橋 敦

(トランペット首席奏者)

2021年10月に入って間もなく、矢部さんからの着信で嫌な予感が脳裏をよぎり……その予感が現実だと分かった瞬間、言葉を失いたただ悲嘆するしかありませんでした。そして大量の涙が溢れ……。

すぎやま先生は僕の人生においてとても大きな存在でした。「ドラゴンクエストの音楽を都響でやりたい」そう仰ってからは本当に多くの時間を一緒にさせていただきました。心残りは、約束していた寄席にご一緒できなかったこと……もちろんそれ以外にも山ほどあります……やっぱり先生の指揮でもっともっと演奏したかった。今後も先生のことを思い浮かべながら先生の名曲の数々を演奏し続けたいと思います。そして先生の作品が100年後、200年後にも人々の心に希望と幸せをもたらすことを心から望んでいます。

今まで素敵なお時間をありがとうございました。心からたくさんの感謝を申し上げます。



小田桐寛之

(トロンボーン首席奏者)

私がすぎやま先生と初めてお会いしたのは、今から40年ほど前、東京プラス・アンサンブルというグループでレコーディングした『デジタル・マーチ』（デンオン）というLPレコード録音の時でした。先生のオリジナルとアレンジの曲で構成されたアルバムです。当時ご趣味であったカメラのことを満面の笑みでお話しされていた子供のような笑顔が忘れられません。

それ以来、『ドラクエ』コンサートや近年では都響、吹奏楽、金管五重奏やトロンボーン・カルテットなどで一緒にできる機会をいただき、本当に長い間、大変可愛がっていただきました。この経験は私の人生の宝物であり感謝の気持ちでいっぱいです。笑顔でタクトを振られる幸せに満ちたお姿がみんな大好きでした。芸術家を支援し守り続けてくださったお気持ちは決して忘れません。そして先生の心に響く美しいメロディー、その素晴らしい音楽をこれからも演奏し続けていこうと思います。

どうぞ安らかに、僕らを天国で見守ってください。



佐藤 潔

(テューバ奏者)

どんな時も温かい笑顔で僕たちを包み込んでくださったすぎやま先生。先生の笑顔は魔法のように、僕たちの気持ちを和ませたりギュッとまとめたりしてくれました。

先生の好きな言葉を3つ伺いました。

「音楽は心の貯金です！」音楽を聴くと心がどんどん豊かになっていきます。

「音楽は心のタイムマシン！」音楽を聴くと様々な思い出の時間・場所に連れていてくれます。

「音楽は心の応援団です！」心が折れそうになった時、音楽は優しく寄り添い励ましてくれます。

先生の音楽は僕たちを心豊かにし、どこにでも連れていってくれ、励まし続けます。僕たちは先生の音楽を大切に育て、次の世代へ繋いでいきます。これからも天空城から僕たちを笑顔で見守ってください！



国塩哲紀

(芸術主幹)

『帰ってきたウルトラマン』の、『サイボーグ009』の、『伝説巨神イデオン』のすぎやまこういちだ！と思って初めて一緒に都響の現場。そして、氏の指揮で耳にした『ドラゴンクエスト』。そこには、オーケストラを正しく鳴らすことができる本物の作曲家の手によるclassicalな音楽がありました。都響を新しいフィールドに導き、大切なレパートリーを与えてくださったことに感謝してもしきれません。すぎやま作品を演奏し続けることは、都響の使命でもあると思っています。



すぎやまこういち (作曲家)

奥田佳道 (音楽評論家)

2月11日の都響・調布シリーズには、すぎやまこういちさんが登場する。彼は今でこそ「ドラゴンクエスト」のイメージが強いが、日本の音楽番組の草創期を支え、数多くのヒット曲を世に送りつつ、クラシックからCM、アニメ、映画、ミュージカルまで幅広い作品を手掛けた音楽界にとって大きな存在。半世紀以上にわたるそのキャリアを、中学時代からすぎやまファンという奥田佳道さんとの対談で紹介したい。

(本稿は『月刊都響』2007年2月号の記事を復刻したものです)

音楽との出会い

奥田：すぎやま先生と音楽との出会いは？

すぎやま：まず3~4歳のころ、お祖母ちゃんが子守歌代わりに歌ってくれた賛美歌。祖父母がクリスチャンだったから。あと、そのころ流行っていた藤山一郎の「ふたりは若い」が好きで、ラジオに流れていたのを覚えて、おもちゃの代わりにレコードを買ってもらったりしました。

奥田：クラシックの基本にある祈りの音楽と、歌謡曲のさがけがルーツなんですね。

すぎやま：それから戦時中は、家族で藤原義江のファンだった。そのころ蓄音機が家にはないので、ラジオで聴いていました。他には何もないので、僕と両親で、国民歌謡などを3部合唱するのが我が家の遊びの一つでした。

戦後、食うや食わずの時代に親父がやと蓄音機を買ってきた。お金でものが買えなかった時代なので、反物と物々交換。僕が

中学2年のとき、ベートーヴェンの交響曲第6番「田園」、第7番（トスカニーニ指揮NBC響）、「クロイツェル・ソナタ」（シゲティ）のSPと「田園」のスコアを入手して。そのSPはもうすりきれるほど聴きました。中学2年から高校1年までの3年間、レコードはそれしかなかったからほとんど覚えちゃいましたよ。

奥田：それで音楽の道へ行くことに？

すぎやま：もう一つ、落語がありました。小学生のころ、上野の鈴木演芸場で三遊亭圓歌（円歌）師匠の「ボロタク」などを聞いて大感激して。落語の本で「寿限無」とか全部暗記して、学校で自習の時間に「落語やれ」なんて言われると得意になって教壇で「落語を一席」なんてやっていたわけ。将来、落語家になるか音楽家になるか、どっちにしよう、という状態でした。

中学2年で疎開先から帰ってきて、東京府立第21中（現在の都立武蔵丘高校）に編入したら、同じクラスに青島幸男がいた。

それで友達になって、落語の話で盛り上がっていたら、彼の方が断然上手いわね。もうまるで才能が違う。それで落語家への道はすっぱり諦めた。で、音楽一本でいこうと。

奥田：落語家を諦めても、舞台人とか指揮者、というのは芽生えてたんですね。

すぎやま：そう、なりたかったですねえ。当時、上田仁さんが、抑留されていたシベリアから引き揚げ船で帰ってこられた。それで東宝交響楽団（現在の東京交響楽団）で、ショスタコーヴィチの交響曲第9番、ストラヴィンスキーの3楽章の交響曲、詩篇交響曲、プルチネッラ、などの本邦初演をほとんど手掛けられた。

奥田：当時は日比谷公会堂ですね。

すぎやま：そう。東宝交響楽団と日本交響楽団（現在のNHK交響楽団）の定期会員になって、全部聴きました。いまだに覚えてるのは上田さんが振られたショスタコフの9番ですよ。それを聴いた数日間はほとんど夢遊病状態でした。

そのころ住んでいた荻窪の家のお隣が、上田仁さんのいとこだった。上田さんが遊びに来る、という日を教えてもらって、「先生のコンサートで初演をいっぱい聴いています」と挨拶して。「指揮者になりたいんです。どうすればいいでしょう」「君はピアノを何歳くらいから、どの程度やっていますか?」「いえ、カケラもやっていません」「諦めな

さい」(笑)。それが中学3年のときだったのかなあ。

「無理です」「でも音楽をやりたいんです」「今から勉強したら、作曲家なら間に合うかもしれない」。それで、指揮者は諦めて、作曲家になるしかない、と思いました。

奥田：作品1は高校生になってから?

すぎやま：そうですね。正確に言うと、文化祭でやったピアノ・ソナタもありますが、これは何も残ってなくて。わりと無骨な曲でした。あとはアレンジ。高校3年のとき、戦争で一度なくなった成蹊学園オーケストラを再興したんです。「タンホイザー」序曲などをやったのですが、40人くらいしかいないから、その編成にもとのスコアからダウンサイズしたりして、それは勉強になりました。

僕は音楽部長だったのですが、楽器は何もできない。「しょうがないから指揮者をやれ」と言われて(笑)。

そのあと、バレエの曲を書き始めました。僕の近所にバレエ関係の方がいらして、「すぎやま君、作曲やるそうじゃない」なんて頼まれ、台本を渡されました。高校3年の後半から大学1年の前半くらいまで、半年くらいかかったかな。それが「迷子の青虫さん」。とても受験勉強してるヒマはなかったですよ。

奥田：それで東大に? 勉強と「迷子の青虫さん」の作曲って、どうやって両立してたんですか?

すぎやま：いや、受験勉強はしなかったですね。父親が薬学出身だったのでそれを継がせたくて、僕も親の顔を立てて、理科二類に。うちはお金なかったから、私立はダメ。それで東大だけ受けて。何だか運良く入っちゃった。



成蹊学園オーケストラを指揮するすぎやまさん
(高校3年生)

ディレクター時代

すぎやま：就職するときに、どうしよう、とにかく音楽をやりたい。現場で勉強できるところはどこだろう、それは放送局だ、と。で、文化放送に入りました。会社の方針で、最初の1年間は報道部で報道記者をやって、その後、芸能部で音楽番組のディレクターに。レコードを回すのではなくて、演奏家を集めて、録音して放送する。まだそんなことをやっていた時代でした。

編曲を発注、録音、放送する。アレンジャーが書いてきたスコアを見せてもらって、「ここはどうなってるの?」なんて質問したり。現場で勉強しつつ仕事をしていました。

奥田：先生の曲は放送しなかったんですか?

すぎやま：放送したのもあります。名前が出ない形（内緒）で。それがCM音楽。CM音楽を書き始めたのはそのころです。

奥田：そしてフジテレビへ。

すぎやま：これから先、ラジオ局はレコードを使う仕事になる。ナマ音楽は使わなくなるだろう、でもテレビはやる、という見通しで。フジテレビは開局1年前の昭和33年（1958年）に入りました。

奥田：最初は音楽番組やバラエティ番組のディレクターを?

すぎやま：そう。『おとなの漫画』と『ザ・ヒットパレード』。それから、今でも続いている『新春かくし芸大会』（第1～5回に演出を担当）。

奥田：最初に世に知られるようになった先生の曲って何でしょう。

すぎやま：『ザ・ヒットパレード』のテーマ・ソングかもしれませんね。あれは、いろんなことが決まったのが放送1週間前くらいで。オープニングにはテーマ・ソングがあった方がいいだろう、でも誰かに頼む時間がない。番組のコンセプトを説明して人に頼んでも、

その通りできてくるかどうか分からない。もう自分で書いてちゃえ、と。あの曲が世に知られた最初でしょうね。

奥田：フジテレビのディレクターは長くなさったんですか?

すぎやま：『ザ・ヒットパレード』を10年。『おとなの漫画』は1000回までやりました。並行してCM音楽も書いていて、そのうち歌も頼まれる。で、ヒットしちゃったりするわけです。するとフジテレビでも放送されて、JASRACから著作権使用料の請求が来る。フジテレビとしては、社員が作った曲の著作権料をなぜ払わないといけないのか、ともめまして。解決するには、僕が社員の身分を辞めるのが一番だ、と。でも会社としては番組を続けてもらわないと困る。それで、フリーのディレクターという制度が初めてできました。

奥田：今は、テレビの番組ではフリーのディレクターさんがたくさん関わっていますけれど、そのさきがけだったんですね。

すぎやま：そう。それが『ザ・ヒットパレード』を始めて7年目かな。昭和40年（1965年）にフリーの契約ディレクターになりました。そのあと3年くらいやって、ディレクターはやっぱり辞めました。

奥田：そのころ、世の中はグループサウンズの時代ですよ。今度のコンサートでは、ザ・ピーナッツやグループサウンズのものも演奏されますね。

すぎやま：フリー・ディレクターになってから作った曲です。渡辺プロに頼まれて。ザ・タイガース、ザ・ピーナッツも渡辺プロのタレントでしたし。

フォークソングのブームのときも楽曲を提供して、ガロの「学生街の喫茶店」が大ヒットしたり。映画音楽もだいぶやりましたね。

ドラゴンクエスト

奥田：「ドラゴンクエスト」（第1作は86年）のきっかけは何だったんですか？

すぎやま：エニックスから直接電話がありました。僕はPC98が出るやいなや買ったんですよ。それで、『森田の将棋』という将棋ソフトを買ってきて、「終盤は強いけど、序盤のコマ組をもうちょっと工夫してほしい」なんて、アンケート葉書を送ってた。それがきっかけです。

奥田：先生はゲーマー（笑）としても有名ですが？

すぎやま：自分で言うのも何ですが、マニアです。もう子供のときから。インベーダー・ゲームはもちろん、ゲームセンターのものはだいたい何でもマスターしたし、ファミコンはすぐに買ったし、トミーの「ピュータくん」からカシオのゲーム機から全部買って、やりました。

奥田：作曲でお忙しいなか、自宅でもゲームセンターでも？

すぎやま：もうのべつ行っていました。当時、CMの急な仕事で、夜中に電話が入ったりするわけ。で、僕がいない。すると、かみさんが「30分後に連絡しますから、お待ちください」と言って、車をとばして六本木へ行く。六本木にゲームセンターが当時2軒あって、どちらかに行くと必ず僕がいるわけ。それで、「電話よ」って。

奥田：「ドラクエ」の作曲は、映画やCMの音楽を作るのと同じやり方なんですか？

すぎやま：似てますね。絵と同時進行です。映画音楽は、できてる部分を見て、あとはラッシュ試写を見て書きますよね。ゲームも同じで、でき上がってる場面を断片的に見て、ないところはイメージ画やイラストを見たり。で、全体のストーリーとコンセプトを聞いて、



「ドラゴンクエストⅢ」録音風景
(2004年10月 昭島市民会館)

場面ごとに音楽を作っていく。その辺の作業手順は、映画と似ています。内容的には、映画音楽と根本的に違うところがいっぱいありますけれど。

書くときに、一番大事にしたことは「そのゲームにとってベストなものを書く」ということ。ゲームをきっかけにヒットさせようとか、そういう^{よこしま}邪な考えをもって作っても、絶対いいものはできないんですよ。自分の作曲家としての能力を、そのゲームに捧げるという気持ちじゃないと。「音楽の捧げもの」です（笑）。どんなゲームの曲を作るときもそうです。

奥田：ゲームが好きな人が作っている、というのが、決定的に大きいですよ。

すぎやま：もう、のめりこんでいます。「ドラクエ」のゲームも当然やっていますし。もともとゲーム大好き人間ですから。

都響との出会い

奥田：都響とのご縁は？

すぎやま：都響で、録音を全部やり直したいと思ったんですよ。われわれ夫婦で、オーケストラをいろいろ聴いて、やはり、都響は

いいなあ、と。あと、「今、都響はいいですよ」なんて話を、別のオケのメンバーから聞いたりしました（笑）。プロの演奏家仲間の評価って、信用できるじゃないですか。それで、2004年に「ドラゴンクエストV」で初めて都響と録音をして、やはり素晴らしいオケだなと思いました。

いまだに強烈に覚えているのは、「ドラゴンクエストV」（PS2用リメイク版）の記者発表を東京オペラシティでやったとき（2004年3月9日）。その数日前に「ひょっとしてオーケストラで記者発表できないだろうか」という話が出て。都響に聞いたら、運よく、ぶつつけ本番なら時間がとれ、ゲネプロ1回やっただけで演奏しちゃった。オープニングと「結婚ワルツ」と戦闘の曲を。それでピシッと演奏できて。「凄いわ、このオケ」って改めてびっくりしました。

みんなシャープだから、飲み込みが早いです。作曲家ってリズムや音の組み方にそれぞれクセがあって、当然、僕にもクセがある。「ドラクエ」つばい音の作り方やハーモニーの重ね方、リズムとかにあっていう間に慣れて、だから初見で理解して、アーティキュレーションも思った通りにやってくれた。

それと、もの凄く感度がいい。僕は、いろいろなオケを、同じ曲で、同じ棒でやって、比べられる立場にあるじゃないですか。ヨーロッパのオケともやりましたが、都響は本当に素晴らしい。テクニックはもちろん達者。それだけじゃなくて音楽家としてとても優れていると思う。オーケストラ自体がすごく音楽性をもっていて、全員が一緒になって音楽の流れを作る力があります。リズムもテンポも絶対狂わないしね。このリズム感とテンポ感は、ヨーロッパのオケには絶対あり得ないような凄さがありますよ。

今や、音楽の流れはオーケストラが作っ

てくれるから、横目でコンマスの矢部達哉さんや山本友重さんを見ながら、僕はそれに合わせて踊っていればいい。それで音楽ができちゃう。

僕が都響に学んだこともいっぱいあります。例えばリタルダンド。リタルダンドって、指揮者が振って作るものだと思っていた。でもそうすると、コテコテになったり、不自然になったりする。都響とやると、棒でやらなくても、ここでリットしたいなあ、と思うだけで、非常に音楽的で自然な流れのリタルダンドができちゃう。だから、都響のような素晴らしいオケとやるときは、リタルダンドやアツチェランドは、棒で作るんじゃないくて、思うだけでいい。

奥田：それは、先生のちょっとした動きとか、アイ・コンタクトを受け止めてるんでしょうね。

すぎやま：それだけ敏感なオーケストラなのでしょうね。それから、テンポの変わり目とか、音のもっていきかた、各楽器の使い方とか。都響で勉強し、教えられたことは随分あります。僕の先生にもなってくれるオーケストラ。これは素敵ですよ。

（構成／友部衆樹）

