

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

蔦谷好位置 音楽プロデューサー／作曲家

Koichi Tsutaya / Music Producer / Composer



CREATOR^{No} INTERVIEW 80

蔦谷好位置 Koichi Tsutaya

音楽プロデューサー、作曲家。1976年、北海道札幌市生まれ。2000年にCANNABISとしてワーナーミュージックジャパンよりデビューし、2004年よりagehaspringsに加入。YUKI、Superfly、ゆず、エレファントカシマシ、木村カエラ、Chara、JUJU、絢香、back numberなど、多くのアーティストへ楽曲提供やプロデュース、アレンジを行う。近年では『昆虫物語 みつばちハッチ〜勇気のメロディ〜』『大木家のたのしい旅行 新婚地獄篇』『ピーチガール』などの映画音楽も多数手掛け、大ヒットを記録した映画『SING/シング』では吹き替え版の音楽プロデューサーを務めた。@KoichiTsutaya

No.80 蔦谷好位置 音楽プロデューサー / 作曲家

KOICHI TSUTAYA / Music Producer / Composer

クリエイターインタビュー
『六本木から生まれる
音楽の未来とは?』

進化するテクノロジーが、
音楽を、街を、もっとおもしろくする

photo_mariko tagashira / text_yuto miyamoto

YUKI、Superfly、ゆず、エレファントカシマシ、木村カエラ、Chara、JUJU…。現在の日本の音楽シーンを代表する数々のアーティストたちへの楽曲提供やプロデュース、アレンジを手がけてきた蔦谷好位置さん。たしかな技術と知識、伝統を重んじながら常に新しい領域での活動を続けてきた蔦谷さんが語る、音楽の進化に必要なこと、六本木の可能性、終わらないクリエイションへの挑戦について。インタビューは今回撮影を行なった六本木西公園の話から。

六本木とともに歩んだ 15 年。

いまから約 15 年前の 26 歳のとき、いちばんお金がなかった頃に、チャンスがあればいろんな人にとって自分の音楽を渡していた時期がありました。当時は 1 曲 3 万円で曲のアレンジを行うような仕事もしていたのですが、仲介をしてくれていた人と会うためによく六本木に来ることがあって。夜 10 時に待ち合わせをしたのに、深夜 1~2 時になっても相手が来ないなんてこともしょっちゅうでした。そんなときによく、この六本木西公園あたりで時間を潰していましたね。

当時は、六本木ヒルズはただ見上げるだけのものでしたが、昨年までは自分も J-WAVE「THE HANGOUT」の仕事でその六本木ヒルズにいたりして。六本木西公園に来たのは久しぶりですが、公園の雰囲気も当時とは違って、ぼくも公園も変わるんだなと思いました(笑)。



六本木西公園

六本木通りから 1 区画入ったところに位置する公園。「六本木」の地名にちなんで 6 本の木をイメージしたカラフルなモニュメントがある。

「都市の音」がなくなった時代。

音楽の面では、六本木といえば昔はディスコやクラブがありましたが、いまはそうしたカラーはだいぶ薄くなっている印象があります。ただそれは、六本木に限った話ではありません。このあいだ坂本龍一さんが、「都市の音」が 2000 年以降なくなってきているとインタビューで言っていました。たとえば昔は「デトロイト・テクノ」といったらデトロイトの音がしていたし、プリストルに行けば港街らしくダブやレゲエが入ってきて融合したサウンドがあった。90 年代の東京の音だって、東京ならではの音楽だったでしょう。そうした都市の音が、インターネットの登場とともにどんどん薄れてきているんです。

実際、ぼくは普段ほとんどインターネットで音楽を聴くんですけど、たとえば SoundCloud でフォロワー数がまだ 1,000 人もいないのにめっちゃめっちゃおもしろいやつが、ニュージーランドやベネズエラにいたりする。昔は音楽って街やストリートから生まれてきたと思うんですけど、いまはインターネット自体がストリートになっている。だから、大事なのは街のカラーではなく個人のカラーなんですよ。

街の意味が薄れてきたときに、六本木で何ができるのか。六本木には、世界有数の IT 企業がたくさんありますよね。ミュージシャンは、そういう人たちと一緒に何かやっていくべきだとぼくは思うんです。

たとえば今年の SXSW (サウス・バイ・サウスウエスト。毎年 3 月に米テキサス州オースティンで行なわれる、「音楽・映画・インタラクティブ」をテーマとしたカンファレンス & フェスティバル) では、starRo という日本人 DJ が「Cyber Teleportation Tokyo」と題された、世界初の「グローバル・インタラクティブ遠隔ライブ」を行っていました。これはオースティンにいる starRo が、東京にいる向井太一などのシンガーやダンサーたちと一緒に行った試みで、日本のアーティストたちの映像が AR (拡張現実) となってオースティンで 3D で投影されたんです。このように、最先端の技術を使った面白い取り組みを、SXSW のようなグローバルな舞台と連動して、ここ、東京・六本木から発信していければ、六本木らしいおもしろいことってまだまだできるんじゃないですかね。

SXSW. ↙ 2017

「SXSW」(サウス・バイ・サウスウエスト)

毎年3月に米テキサス州オースティンで行なわれる、「音楽・映画・インタラクティブ」をテーマとしたカンファレンス & フェスティバル。イベント名は、オースティンがメジャー音楽の中心地・ニューヨークから見て南南西に当たることから、映画『北北西に進路を取れ』(原題『North by Northwest』)をもじったもの。音楽フェスとしてスタートしたが、近年では新しいテックスタートアップが注目される場所にもなっている。



「CYBER TELEPORTATION TOKYO at SXSW」

SXSW2017にて行われた東京とオースティンをリアルタイムでつなぐパフォーマンス。イマーシブテレプレゼンス技術「Kirari!」によって、オースティンにいるstarRoと東京いるダンサーデュオのAyaBambiやシンガー向井太一らが、あたかも同じ会場にいるかのようなパフォーマンスを披露した。

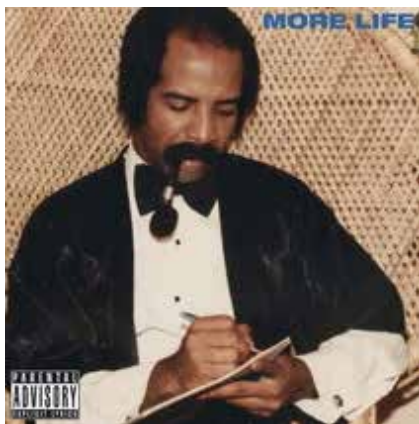


蔦谷好位置 音楽プロデューサー / 作曲家
KOICHI TSUTAYA / Music Producer / Composer

音楽とテクノロジーの共生。

音楽の進化は、やはりテクノロジーの発展とともにあったと思います。シンセサイザーなどの新しい楽器ができたことで、新たな音楽のジャンルが生まれる。レコードやラジオ、インターネットといった新しいメディアによって音楽のあり方も変わっていく。ぼくら音楽のつくり手は、そうした技術の進化には対応していかなきゃいけないと思っています。

プリンスは 2015 年のグラミー賞で「Albums still matter」と言いましたが、アルバムの概念は、CD やレコードに収められる曲のパッケージですよね。であれば、CD やレコードが姿を消しつつあるいま、実はアルバムにする意味はないんですよね。ドレイクは今年、アルバムではなく「プレイリスト」として作品を出しているんです。それはもう 2 歩も 3 歩も先を行っているような感じがします。決して海外のアーティストを安易に真似する必要はありませんが、こうしたおもしろい流れはどんどん取り入れていったほうがいい。



More Life

ドレイクが 2017 年 3 月にリリースした「プレイリスト」。カニエ・ウェスト、2 チェインズ、トラヴィス・スコット、ブラック・コーヒーなどのアーティストが参加。自身のインターネットラジオで流す曲がすべて新作だったら、という設定で選曲されている。

たとえば音楽のつくり方にしても、以前まではコンピューターのスペックが必要だったから、どうしても PC に SSD（フラッシュメモリ等を用いた記録装置。高速だが高価）をいくつも入れて使わなければいけなかったのですが、いまでは MacBook Pro 1 台でどこでも作曲できる環境が整いつつあります。すると、これまではコンピューターのある自宅やスタジオで行わなければいけなかった音楽づくりが、世界中の人と移動しながら曲をつくるようなこともできるようになってくる。将来的には音楽づくりのツールは MacBook Pro から iPad になり、もしかしたら何もないところに手をかざすと画面が出てきて音楽がつくれるようになるかもしれません。そんな未来がきたら最高だと思いますね。

もうひとつ、『攻殻機動隊』のように頭に USB みたいなものを差すことで自分が頭のなかでイメージした音楽を再現できたり、人が音楽を聞いたときに感じる、心の奥底の感情を知ることができたりしたら面白いと思っています。人がどう思うかを意識して曲をつくるのは良くないかもしれないと思いつつも、人の感情をどう動かせるかという経験の集大成を活かして音楽をつくっているところもあります。たとえば、この和音を弾いてから次はこの音を鳴らしたらあの人を泣かせることができる、●●すればあの人を楽しい気持ちにさせることができる、といった膨大なインプットがぼくの頭のなかであって、音楽をつくるときはいつもそれを引き出しているんです。だからもっといろんな人の感情を知ることができたら、自分のつくる曲の広がりが更に出るのかもしれない。テクノロジーによってそんな未来が実現するのなら、利用しない手はないと思うんです。答えはまだ出ていませんが、「音楽 × テクノロジー」の新しい取り組みが六

本木から生まれたら最高ですよ。



蔦谷好位置 音楽プロデューサー / 作曲家
KOICHI TSUTAYA / Music Producer / Composer

フラット&リアルタイム。

人は歳を取って知識と経験が増えると、だんだん新しいものを取り入れるのが難しくなっています。その流れで、昔のものしか評価しないという"頑固親父化"している人もいますよね。

そんな状況を変えるためには、テクノロジーを扱う人たちともっと密接になって「どんな面白いことができるか」を考えたほうがいい。NAMM ショー（毎年 1 月に米国で行われる世界最大規模の楽器ショー）を見ると、常に革新的な発想でつくられたシンセサイザーやギターがある。新しい技術と音楽と一緒にできることはなんだろう？と、ぼくはよく考えています。



コーチェラ・フェスティバル

1999 年より始まった米国の野外音楽フェス。毎年 4 月にカリフォルニア州インディオの砂漠地帯コーチェラ・ヴァレーで開催され、米国でも最大規模を誇る。18 回目の開催となる 2017 年は、レディオヘッド、ピヨンセ、ケンドリック・ラマーがヘッドライナーを務めた。

最近 Instagram に、自分のつくった曲を動画で撮って載せたんです。冗談で「誰か歌ってくれないかな?」と書いたのですが、その 1 週間後くらいに歌と PV をつくってくれた人がいたんです。しかも、それがけっこうよかった。それでぼくから「フルサイズで作りましょう」と連絡をして、何度かやりとりしたのちに実際に会うことになったんです。SNS のスピード感のすばしさはもちろん、メジャーとかインディーとか、大御所とか無名とか、そんなのに関係なく、みんながフラットになれることを実感しました。

海外とのやり取りももっとリアルタイムになってきて、いずれは作曲や映像制作まで一緒にできるようになるでしょう。そのとき、制作・演奏のプラットフォームとなるようなスタジオ、あるいはライブハウスのような音楽の複合施設が六本木にあったら面白くないですか。

今年のコーチェラ・フェスティバルはすべて YouTube ライブで配信されましたが、同じように東京でやっているライブをリアルタイムで世界に発信することもできるはず。六本木のどこかのビルでやっているライブが、世界に生配信されて、そこに参加したい人はインターネットを介して参加できる。そんな未来はそれほど遠くないと思うんです。スペインのギタリストと、リオのパーカッションист、東京の三味線奏者が、バーチャル空間で一緒にライブができる——そういう場所ができれば面白いし、六本木にはそれを実現するテクノロジーをもっている人がたくさんいますよね。



ライク・ミー

薦谷好位置が自身の Instagram にアップした曲に、Ami ide (@amiidemusic) が歌と MV をつくって薦谷に返信したことから生まれた作品。その後 2 人は顔を合わせ、フルバージョンの制作を進めているという。

伝統あるパンク。

インターネットで面白い人を見つけるのも好きですが、実際に人に会って感情を揺り動かされることも音楽づくりのインスピレーションになっています。たとえば、ある日、鶴瓶師匠の落語を見に行ったときのこと。その集中力と、笑いの盛り上がりの瞬間の照明効果なども含めて、とても素晴らしかった。ぼくは人と話したり、高揚したり興奮したり、あるいは安らいだり怒ったりすると頭のなかで音楽が鳴って曲になることもありますが、鶴瓶さんがあの歳で新しい創作をしている姿を見ているとだんだんと自分のなかで音が鳴り始めて。曲ができてしまったので、急いでチケットの裏に楽譜を書きおきました。

それから、金沢の「太平寿し」という有名なお寿司屋に行ったときに会った職人さんの話がインスピレーションに繋がったこともあります。もう 70 代くらいの方だったのですが、話を聞いていると常に寿司の研究を重ねて、とにかくクリエイションをするのが大好き。「いまどんな寿司をつくりたいんですか?」と聞いたら、「でっかい寿司をつくりたいんですよ」って(笑)。「でっかい寿司なんてまずいとは思うんですけど、でももしかしたら面白いかもしれないと思ひまして」と。そう言いながら、出てくる寿司がめちゃくちゃうまい。発想の自由さを捨てていない姿がカッコいいと思いましたね。

鶴瓶師匠も太平寿しの職人さんも、技術と知識がある人が、伝統を知ったうえで新しいことにチャレンジし続けている姿がすごくパンクでかっこよくて。ぼくがこれまでに培ってきた、でも忘れていた引き出しを開けてくれたような気がしました。

輝いているものを追い続けて。

ぼく自身も音楽プロデューサーとして、たしかなスキルと知識があったうえで、ひらめきや爆発力を持ち続けたいと思っています。オールジャンルの音楽をやるので、膨大なスキルと知識がないといけません。フルオーケストラも、ジャズのビッグバンドの譜面も書けなきゃいけない。パンクロックのスリーピースバンドのアレンジもやれば、EDM もヒップホップもつくれなくちゃいけない。得意な領域だけを扱うのかたくさんジャンルのジャンルで活動するのは人それぞれですが、ぼくの場合はやったことがないことばかりをやりたいから、常に勉強し続けることが必要です。いつかは演歌もつくってみたいし、海外のミュージシャンとも一緒に活動したいと思いますね。

音楽のプロとして、音楽をつかって街をどんなふうにおもしろくできるのか？たとえば、「六本木の音」をひとつつくって、駅で電車が来たとき、信号が青になったとき、六本木の建物の扉が開いたときに、鳴らすというのはおもしろいと思いますね。レストランでお皿を置いたときにその音が鳴ったり、あるいはトイレの水を流す音に使ったりしてもいいかもしれません。その音を使っているんなアーティストが派生した曲をつくって、街中でライブをやって、それを中継して世界中の人に届けて…。そういうことができるのであれば、ぜひぼくがその六本木の音制作に携わりたいです（笑）。

とにかくつまらないことが苦手で、常に楽しいことをしていきたい。映画でも音楽でもスポーツでも、輝いているものが好きで、憧れがあるんだと思います。いま話した「六本木の音」のアイデアもただの妄想ですけど、思いついたことはどんどん言っていったほうがいい。そうすると、周りが助けてくれるんです。

取材を終えて……

常に新しいものを追い続けていたい——。蔦谷さんのこの姿勢は、AR といった新しいテクノロジーや、SXSW、コーチェラなどの世界の最前線の人やものが集まるイベントに関するトピックが次々出てくる話のなかでも感じることができました。「音楽に知名度は関係ない」という考えも、まさに蔦谷さん自身が証明してきたことである。ビジョンと行動が一貫し、人や作品をフラットにとらえる気持ちのよい人だった。インタビューでは真剣に言葉を選びながら答えてくれたのと同時に、ところどころユーモアのある話もあり、取材は笑いの絶えない時間となった。(editor_yuto miyamoto)