

自分のセンスに確信を持てるものを 確立すれば一生やっていける

デザインとか平面がそ

のまま仕事に結びつくって感覚はなかった。学校はただ楽しみに行くっていう。たまたま府中の自動車教習所に通い始めちゃったので、あっちの方へ行かないと学校の単位も免許ももらえない。まあそれが終わるまでは学校へ行こうかな、と感じだったかな。免許は19歳の時にとれたので、それまでは電車で通ってました。国分寺からバスに乗って、ムサ美の校門のまん前に着く。そういう時代がありました。僕にも。

この仕事をやっていてすごく嬉しいのはやっぱり音楽…ですね。自分の思った通りに曲を作れること。それを聞いてくれる人達と、一応の共有の空間を持っている、という。頭の中には、日本の音楽の現状に対する不満というのが——まあ世界的に不満だらけなんですけど——沢山ありまして。でも、僕が大好きな人達というのも何人かいるわけで、そういう人達と仕事をするのも一つの喜びです

ね、一時外国の人達と一緒にやりましたけど、これからまた始めようかな、と思ってるんです。

僕がやってるT・E・N・Tレーベルでは、毎年新人のオーディションを行っているんですけど、若手の発掘・育成っていうのはこれからも一番やりたいことですね。自分のことの次にやりたい。今までにないような、新しいタイプ

出てましたよ。実技も

割と出たほうなんですけど、課題は全然出してなかったな。だって仕事もあるのに、毎日課題が出るんだもん。[笑] これはとても無理だなと思って。で、どうしてたのかと言うと、友達にアルバイトで頼んでやってもらって出してた。[笑] 皆喜んでやってくれましたよ、苦学生が多かったこともあって。僕もそんなにお金持ちだったわけじゃないけどね、スタジオの仕事をしてたから、多少は。

学校でとりたてて何があったっていう思い出はないんだけど、先輩とか友達と集まって下らない話をしに行くっていうのが楽しかったな。学校の中に食堂がありましたよね、風月とか、ホールとか。そこがたまり場でした。実際自分で服…立体じゃないけど、作って、工場まわりとかしてた時代だったから、学校でやる

兄がグループサウンズとか、慶応大学のアマチュアバンドに入っていた影響で、僕も小学校の頃から音楽をやってました。その兄が途中から作曲家になりまして、僕は17歳でプロのスタジオミュージシャンとして、仕事を始めたわけです。一方、ムサ美に行ってた19歳の頃、デザイナーだった姉がバス・ショップっていうお店を出しまして、僕は洋服のほうにも興味があったので、そこでメンズの服のデザインをやってました。そんなふうに仕事が忙しかったもんですから、大学はろくすっぽ行っていなかったんですよね。第2外国語とか、普通

の学科に出るのがいやですね。でも体育の授業はよく

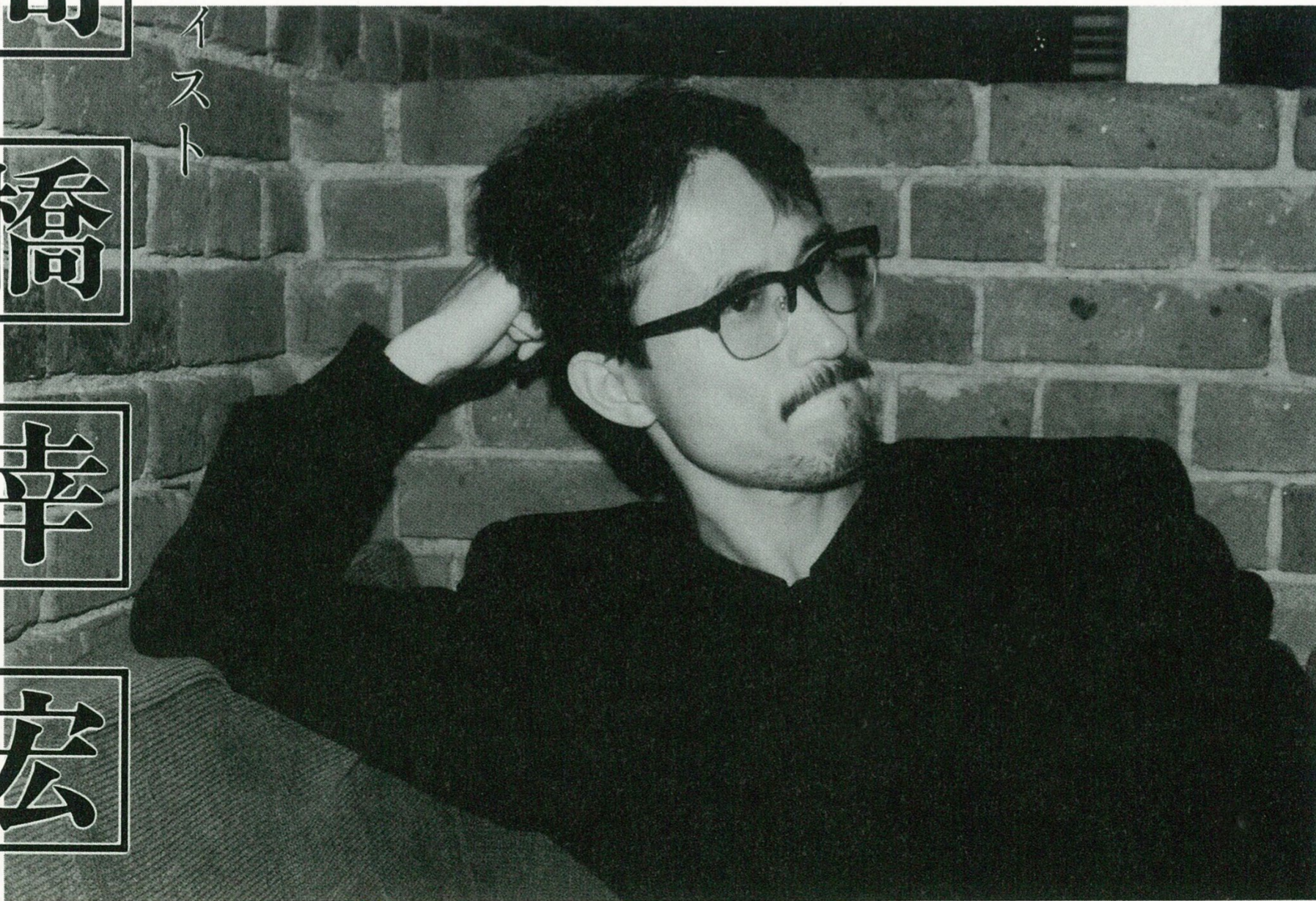
アーティスト

高

橋

幸

宏



のアイドルを作りたいですね。アイドルと言うと型通りでしょう、ルックスも、考え方もみんな似かよってる。もう少し違う屈折した人達が世の中もっともっているのにね。それで、そういう受け手の若者が何をアイドルにしてるかと言うと、違う方向性のものだと思う。もしくは、キッチュな感覚に逃げてアイドルをわざと好きになってみたりね。こういう屈折した若者とか、実験音楽的な分野で活躍してる人がアイドルになってもかまわないと思う。ルックスがいいというだけなら、そのあとについてくる音楽の内容によって、それはそれでいい方向へと向かうのかもしれない。そういうものをプロデュースしていくことに興味があります。「俺達が今求めてたのはこの人だ。」っていうような人が出てきたら、新しいタイプのすごいエネルギーが大衆の中に生まれると思うんですよ。

これからの音楽に新しい概念を生み出す可能性のあるものとして、純粹音楽というものがあげられますね。仮にそういう呼び方をつけたとして、ですけど。自己満足じゃあ、ないわけ。純粹な、芸術と自分との対話。自分が納得するかどうか、一生それをやり続けていく。音階にしても、ドレミの代わりにノイズの音かなにかで作ることを自分で決めて、家で一人で素晴らしいって思いこんでる。ただし人には聞かせない。でもそれはあり得ないことなんですよね。音楽というのは基本的にエンターテイメントですから。長い歴史を見ても、音楽がそういう状態を保っていた時期っていうのは一度もない。いつも、必ず第三者がいる、ということですね。それが大衆とは限らないけれど。例えばアーティストという一つの存在があったら、絵を描こうが文を書こうが音楽をやろうが、ある部分をいつも認識してるわけです。それは第三者にみせる、きかせるということ。他人に評価されることの価値を包括していくと

ころから始めてるわけだからさ、僕達は。音楽に至っては、まわりからの評価と自分が下す評価とが、もうまったく違うからね。自分がいいと思ってるのを良くないと言われる場合もあるし、もちろんその逆もある。物を作る仕事っていうのはすべてがそうだね。マスと、と言うか第三者とのジレンマっていうのは必ずあるわけ。それはやっぱり運命として背負うべきものだ、と僕は思っている。

テクニックに凝った時代っていうのは僕にもありました。結局、楽器を演奏するとか、何かを作るっていう最低限のテクニックは必要になる時がくるんですよ。そうすると、曲の組み立て方とか、こうすればうけるだろう的なテクニックに走る場合というのが必ずあって、誰でも一度はそこへ行っちゃうと思うんです。もし行ってしまったのなら、それを無駄にしないことだね。せっかくチャンスを与えられたんだから。わかってて、違う所に行くっていうのは、前やってたことは俺はいつでもできるんだっていうことだから、そういう気持ちの余裕が必要だと思う。別に自分は今やりたくないからっていうのと、できないのとでは違いがあるし、でも僕は、今の10代からの連中がそれを通り過ぎなくてもすむような時代が来たと思ってる。テクニックっていうのはあとからついて来るものだし、今はうまいことが大切な時代じゃないでしょう。逆にうまさか邪魔になる時もあるだろうし。うまさって、テクニックとか作り方、構成、アプローチの仕方全部含めてね。音楽なんて、ドレミしかなくて、その組み合わせなんて決まってるような気がするけど、実は無限なんだよね。本当は有限かもしれないけど、コンピューターで分析してもそう簡単にはできないと思う。じゃあどこが違って来るのかって言ったら、存在感とか、個人的なセンスしかないでしょう。う〜ん、うまいな、という音楽を作りたいとは思わない。



プロフィール：たかはし・ゆきひろ 1952年6月6日生まれ。1971年武蔵野美術大学生活デザイン学科入学。サディスティック・ミカ・バンド、YMO等を経た後、現在ではソロアーティストとして多方面にわたり活躍中。

基本的にはこれからの音楽、やっぱり趣味だと思うのね、センス。センスがいいっていうのは主観でしょう、ところが大衆が必ずしもセンスがいいとは限らないわけだね。大切なのは、その中でも、自分のセンスはこれで“いい”っていう確信を持てるものを確立することじゃないか。そうすれば一生やっていけると思う。通常そういう部分ってアートの世界では、趣味がいいだけで中味のない、俗悪なものとしてきたけれどね。僕は違うと思う。

だからやっぱり曲を作る時にはイメージが一番大切だね。スタジオに入って何時間か曲ができるかどうかっていう場合は特に、そのイメージをどれだけ持っているかにかかってくる。日頃のいろんなイメージの積み重ねとか、感動したりすることとか、そういう引き出しを沢山持っていることだと思うね。人生の中には、ライフワークみたいに何か一つのものを持ってやるってことがあるかもしれない。でもきっとそれは一生に一度のもので、あとの場合は日頃の小さな積み重ねだけだと思います。