

誰にも真似できないことをやる  
そういう意志がなければ何も生まれない



## Special Interview

デジタルテクノロジーによるイノベーション創出は、世界中の企業が目指すところだが、ここで言う「デジタル」と「イノベーション」という言葉の意味するものを、果たしてどれだけの人々が理解しているだろうか。デジタルとイノベーションの本質を探るべく、よりクリエイティビティが根付く音楽の世界へと目を向け、モーグ・シンセサイザー演奏家の第一人者であり、「YMO第4のメンバー」とも称された、株式会社ミュージックエアポート代表取締役社長で作曲家、松武秀樹氏に、ONE NATION Digital&Media株式会社 代表取締役CEO、松永エリック・匡史が話を伺った。

### 運命を変えたシンセサイザーの「音」との出会い

**松永** 松武さんは日本に限らず世界のテクノ音楽シーンの開拓者の一人ですが、そもそも音楽の世界に足を踏み入れたきっかけは何でしょうか。

**松武** もともと父親がサクソ奏者で、私もプラスバンドでトランペットを演奏していましたが、決定的な出会いは、1970年に大阪万博のアメリカ館でウォルター・カーロスの「スイッチト・オン・バッハ」のレコードを聴いたことです。楽器の音についてそれなりに分かったつもりでいた私にとって、その奇妙な音は衝撃そのものでした。レコードを聴いてからは魂を持っていかれたようになり、会場を後にしてもあの「音」が耳から離れませんでした。東京に戻ってから楽器屋で聞いたところ、それがシンセサイザーの「モーグ」という楽器の音だったと分かったのです。そこから、当時は未知の世界だったシンセサイザーによる自動演奏というものにどんどん引かれていき、これを使った音楽を仕事にしたいと思うようになりました。その内に富田勲先生に師事することになり、

先生がモーグを購入したことで念願の出会いを果たしたわけです。今思えば、きっかけは偶然でしたね。

**松永** だけどそれらの偶然が全てつながっているのが興味深いですね。本来シンセサイザーにはベースとなる音がなく、全て自分で音づくりをしなければいけないわけですよね。例えばギターであればこうすればこんな音が出ると想像できますが、そういう音のイメージが存在しません。ある意味、音づくりは無限でありゼロでもあるのでしょうか。

**松武** モーグで音をつくれるようになるまで、既存の楽器の音の研究を相当行いました。大抵の楽器は、吹く、たたく、擦ることで音を出すわけですが、モーグの中にはそれらと同様の音を出すための仕組みが全て入っているのです。しかし、どのスイッチやボリュームをどの位置に合わせればいいのかということの説明した資料などは一切なく、富田先生も「自分で見つけなければモノにできない」とご自身の設定を決して見せてはくれません。試行錯誤の連続でしたが、先生の言葉どおり、あの苦労があったからこそモーグの音を自分のものにできたのだと思います。

**松永** クラシック音楽やその楽器の世界には古典のような伝統があり、技術的な基礎も確立されています。しかしシンセサイザーはまったく新しい楽器で、それが奏でる音楽もまた生まれたばかりだったわけですが、松武さんが経験した音づくりこそが、シンセサイザーにおける基礎と言えるのではないのでしょうか。

## 松武 秀樹 氏

Hideki Matsutake

株式会社ミュージックエアポート 代表取締役社長  
作曲家



**松武** 既存の楽器とまったく同じ音はつくれないのは当たり前ですが、自分にしか出せない想像の中の音をつくるのがシンセサイザーの本来の姿なので、その意味ではそうだったのでしょうね。例えば、かつてミュージシャンの大滝詠一さんから「紙テープを投げる音をつくってほしい」と依頼されたことがありました。普通はシュルシュルと空気を切るような音ですけれど、そうではなく芯のない紙テープの音をつくってほしいと言うのです。「その音を知っていますか？」と聞いたら「知らない」と(笑)。そこで頭の中で映像と音をイメージして表現したわけですが、これこそがシンセサイザーならではの音づくりだと言えるでしょう。今やシンセサイザーもサンプリングが全盛で、それはそれで間違いではないのですが、シンセサイザーと名乗る以上は音の「合成機」ですので、もっと人に真似のできない想像の世界の音をつくる人が増えてもいいのではと思っています。

### シンセサイザー音楽の「伝承」を目指す

**松永** 松武さんは今、日本芸能実演家団体協議会の常務理事を務めるなど、非常に古くから受け継がれている伝統芸能の世界と、シンセサイザー音楽という音楽の歴史の中では新しいジャンルとのコラボレーションに取り組んでいますよね。その狙いは何でしょうか。  
**松武** 最近は日本舞踊とのコラボレーションに挑戦しています。これは、シン

セサイザーの音を聴いた演者が、従来にない新しい発想で踊るといふものです。やはり日本人なので、日本の古典の素晴らしさを認めた上で、若い人たちを巻き込みながら新しい試みにチャレンジしていきたいのです。そのため、新しいと言っても、そのサウンドには日本人の血の中に流れているだろう三味線のフレーズなどを取り入れています。「伝統」というと同じことを繰り返すというイメージが強くなるかもしれませんが、ならば「伝承」という言葉で感じ取ってもらえればいいのではないのでしょうか。つまり、先代から伝え受け継ぎながらも、新しい要素を取り入れて発展していくわけです。シンセサイザーはまだまだそのような枠には入っていませんが、モーグは現在のシンセサイザーの基本中の基本であらゆる要素が含まれていますので、これからしっかり伝承していかねばなりません。

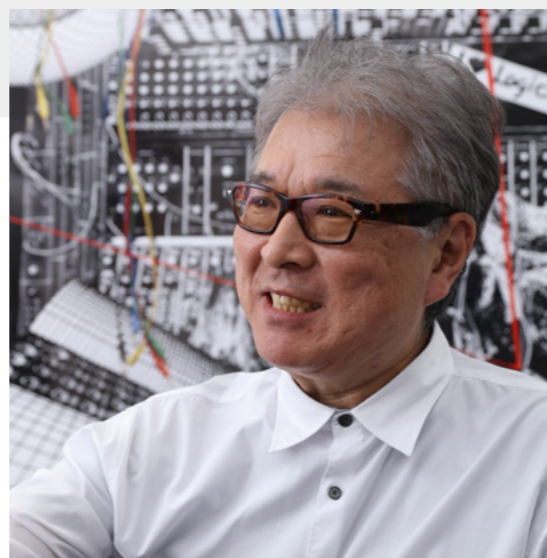
**松永** 発展するためには伝統を知らなければいけないですよね。シンセサイザー音楽を伝承するというのは、その世界の本質を見直す良い機会なのではないでしょうか。

**松武** ええ。伝承というのは単なる真似ではないのですから。私自身、富田先生と同じ音をつくりたいと思ったことなど一度もありません。自分には絶対に近づけないしつくれないからです。YMOで活動していた頃、先生から「君もやっと自分の音がつくれたね」と言われました。伝承とは、師の教えを理解するだけでなく、違う形へと自分の中で創造できるように伝える方法なのでしょう。

**松永** まさにそのとおりですね。これからも日本の伝統芸能と積極的にコラ

## これからのイノベーションは、異業種とのコラボレーションによって触発され、創出される

ボレーションしていく予定でしょうか。  
**松武** 日本人である以上、これからもずっと続けてきたいですね。それと、古典に限らず日本というフィールドにこ



だわっていきたくて考えています。日本の技術はいま低迷していると言われるますが、それでもオリジナリティというのは日本人が得意とするところでしょう。それはシンセサイザーの世界も同じで、日本には個性ある素晴らしいプレイヤーが大勢います。しかし、これだけ音楽のコンテンツが飽和していると、何が良いか見極めるのが難しいのも事実です。昨今、勢いのある若いプレイヤーが出てこなくなっているのも、そうしたことに起因しているのかもしれませんが。やはり演奏して見せてこそ本当の魅力を伝えられるのが音楽の世界ですので、私自身もさまざまな形で演奏し、表現しながら、これまで自分が学んできたことをこれからの人たちに伝えていけたらと思っています。

### アナログ×アナログのコラボから生まれるデジタルイノベーション

**松永** 私がプロデュースしたデザインセンターのオープニングアクトとして松武さんに演奏をお願いしたのも、予想不可能なイノベーションを起こしたかった

からです。何が起きるか分からないけれど、どきどきわくわくしてやがて爆発する——デザインセンターのコンセプトは“ジャムセッション”なので、まさに書道家の神郡さんの書と松武さんの音楽によるセッションならではの瞬間を体験してみたかったのです。  
**松武** 私にとっても、自分が紡いだ音にインスパイアされた神郡さんが書を描いていくというのは、どうなるのか分からないけれど期待に興奮する体験でした。ある意味、字という形で音が残るのですから、この試み自体がイノベーションと言えるかもしれませんね。  
**松永** そうですね。松武さんの音から何かを感じ取った神郡さんが描いた書ですから、それは松武さんの書でもあるでしょう。これは今までにない表現活動だったと自負しています。

従来のビジネスではどうしても、答えが見えていないと取り組むべきでないとなりがちでした。デザインセンターではそうした風潮も壊したかったので、うってつけのコラボレーションだったわけです。また、書道とシンセサイザーというアナログ×デジタルの

コラボレーションのように思えますが、実はアナログ×アナログであるという点が面白いですね。かつてシンセサイザーの代名詞だったモーグの仕組みは、デジタルではなくアナログなわけですから。デジタルテクノロジーによるイノベーション創出がデザインセンターの狙いだったのですが「デジタル」と言っても技術面での狭義のものではなく、一つの概念として大きくとらえています。“デジタルの顔をしたアナログ”であるモーグというのは、デジタルの概念を体現するのにぴったりの存在でした。  
**松武** 文化の発展は、想像もできないような人と人との出会いにより生まれるものかもしれませんね。そしてこれからのイノベーションも、今回のオープニングアクトのような異業種とのコラボレーションによって触発され、創出されるものではないでしょうか。  
**松永** その発想はまさしくデザインセンターの設立意義そのものでした。音楽という共通のテーマをお話する中で、イノベーションの根幹のようなものが見えた気がします。ありがとうございました。