

第7回

エレクトロニック・ミュージックの歴史7 1995～2005

Pick Up TECHNO Musician

Underworld

ブレイクビーツ気味の要素が入った4つ打ち中心のリズム構成がとても特徴がある。リズムパートの抜き差しによる構成展開、盛り上げなどが秀逸。ラップとはまた違うビート要素のあるヴォーカルもオリジナリティがある。6分以上の長い楽曲をいかに少ない要素で飽きさせなく聴かせていくかという心理学的展開に学ぶべき部分が多くある。

1995

「Born Slippy Nuxx」

2002

「Two Months Off」

ケン・イシイ

誰にも似ていないテクノ界孤高の革命児。国内では完全にノーマークでいきなり海外からの評価で名声が確立される。KORG M1、Roland SC-88、JD-800等当時の標準機を極限まで弄くり倒して作り上げたサウンドは極めてオリジナリティあふれるものとなっている。逆に言えば、パラメーターを自分でいじればオリジナリティができるんだというとても良いお手本。

1995

「EXTRA」

Squarepusher

ジャズ方向のアプローチをテクノの打ち込みサウンドと融合、しかしアシッドジャズのようなポピュラー要素とは相反するベクトルを持つ。超絶に詳細なDrumの打ち込みは当時のエイフェックス・ツインなどへの相互影響が見られる。この当時から一個人がシーケンサー・PCベースの自宅完結でCDリリースの可能な2Mixクオリティを作れるようになってきておりその代表格の一人。

1997

「Coopers World」

Satoshi Tomiie

1995年前後のクラブハウス・テクノサウンドを陰ながら支えてきていた。特に坂本龍一のワークスはその筋では有名で90年台半ばの教授サウンドは彼によるものと言っていい。1971年のNite Litersの名曲「K-Jee」をリミックスしスマッシュヒット。重厚なリズムアンサンブルは是非真似て欲しい。

1996

「K-JEE」

ジャンルの究極分化からの収束

エレクトロニカの登場

ジャンルの分岐、微細化が進んだ90年代より、ミレニアム頃からエレクトロミュージックは分化と統合の2極化が進みます。魑魅魍魎となってしまったジャンルの超微細化から大枠のキーワードとして出現したのが「エレクトロニカ」でした。2000年を過ぎた頃から数々のジャンルが勃興と衰退を繰り返す中で、統合ワードとしてのエレクトロニカはポストクラブサウンドとして広がりを見せます。しかしその後、やはりサウンド技法からの分化が始まりクリック、グリッチ、カットアップ、マッシュアップといった非クラブ系のIDMを中心軸としたジャンルへと潜り込んで行き、大義こそ残れど、その統合名称の役割はEDMへと引き継がれます。

2000年～2005,6年頃のサウンドキャラクター

機材的に大容量サンプリングの多層レイヤーが可能となったこと、物理モデルシンセサイザーが一般化したことにより、アコースティック楽器のリアルシミュレーション精度が大幅に上がります。特にドラムについては、詳細な打ち込みにより、生のドラマーと区別がつかないほどのクオリティへと到達しました。エレクトロニカにおいては、この「リアルシミュレーション」の対極のような「非現実」のサウンドを追い求める風潮にありました。具体的な手法として以下のものがありました。

- ・サイン波を中心、もしくはそれに近いエレピ音源からのベース、パッド音、パーカッションシーケンス。
- ・クリック/グリッチ・・・デジタルのノイズエラー音、オーバークリップ音を素材とする
- ・カットアップ・・・様々なサンプリングを細切れにし、コラージュにて構築する

名前	アーティスト	アルバム	年	ジャンル
Deck the house	Akufen		2001	カットアップハウス
See that girl	AOKI Takamasa		2005	クリック/グリッチ
Neue Stadt (Skizze 8)	Alva Noto			クリック/グリッチ
Repeatedly [Mille Plateaux]	Ametsub			IDM