

## 2. 学生グループ共同研究報告

# ジャズとヒップホップが有する「即興性」に注目した音楽制作 — EP《What's up》の制作を通じて —

研究代表者：大西佑弥

共同研究者：瀧澤晟司

- 第1章 研究の背景と目的
- 第2章 ジャズとヒップホップの比較
- 第3章 ジャズとヒップホップが有する即興性
- 第4章 《What's up》概要
- 第5章 《What's up》制作に際しての苦労
- 第6章 リリース後のフィードバックと考察
- 第7章 結論

### 第1章 研究の背景と目的

本研究は、ヒップホップのトラックメイカー兼プロデューサーである大西（アーティスト名：KURUMAKU）と、ジャズミュージシャンと音楽制作を行うトラックメイカー兼プロデューサーの瀧澤（アーティスト名：kaniningen）の2名に加え、両者が親交の深いジャンルのミュージシャンを招聘し音源制作を行ったものである。招聘したミュージシャンは、ラッパーの bigsos 1名とドラマーの窪龍樹、ベーシストの梅本慈丹とキーボーディストの Kazuna Mera の3名のジャズミュージシャンの計4名である。

大西は、KURUMAKUとして、主にヒップホップ・ミュージックのビート（歌やラップの入っていないインストゥルメンタル音源）の制作・提供を活動の主軸としている。主にラッパーとの制作が多く、ヒップホップ・ミュージシャンとの交流も深い。特に、ヒップホップの中でも2010年代から主流とされてきた、trap というジャンルのビート制作を行っており、10・20代のラッパーとの交流がほとんどである。瀧澤は、kaniningenとして、ジャズミュージシャン達とレコーディングを行い、録音した音源を編集し、一つの音楽を完成させる手法で独自の音楽制作を行っている。本研究の背景は、両者が異なるジャンルの音楽活動を行なう一方で、西尾研究室と大学の軽音楽部に両者が所属していることから、通常制作されないジャズとヒップホップを混ぜ合わせた音源の制作が可能であるからだ。また、本研究の目的は、ジャズとヒップホップが有する「即興性」に注目し、EP<sup>1</sup>《What's up》の制作をすることで、ジャンルの融合だけに留まらず、両ジャンルの音楽的特徴の融合を果たす作品を創出することである。

### 第2章 ジャズとヒップホップの比較

通常、ヒップホップとジャズのジャンルを共同で制作することはほとんど無く、日本において制作されている音源もほとんど見当たらない。これは、主にジャンル間での垣根が

高いことに所以すると考えられる。この2つのジャンルの垣根の高さに関して、両ジャンルのライブ形態、プレイヤーやリスナーの比較から検討を行う。

ジャズのライブ形態は、楽器を用いての生演奏が主流である。一方、chill、trapの場合は、一般的なヒップホップの演奏と同等にDJをバックにラップを行うという形態をとっていることより、楽器を用いての生演奏のライブを行う事はほとんどない。また、ライブをする場所に関しても、ジャズはセッションバーやコンサートホール、chill、trapはクラブでの演奏が主で、両ジャンルにおいて、ライブ形態、ライブ場所が異なることがわかる。次に、両ジャンルのプレイヤーに関しての特徴について説明する。ヒップホップというジャンルは、初期投資の少なさやラップのみを行う事で音源制作が可能のため、ラッパーとしての活動をすぐに始められる事が特徴となっている。一方でジャズミュージシャンに関しては、一般的に数年単位での楽器演奏の修練が必要とされる。これは、ジャズというジャンルが長年の演奏の蓄積の上で成り立っている事やアンサンブルでの演奏が要求されることに起因すると考えられる。また、両ジャンルのリスナーに関しても、クラブミュージックであるtrap、chillは主に若年層に浸透しているが、ジャズは幅広い年代によって享受されている。

以上の点より、ジャズとtrap、chillに関してはライブ形態、場所、プレイヤーやリスナーという点において差異があることがわかる。また、ジャズはサブスクリプション等を通じての楽曲配信が、現状主流ではないためプレイヤーを知るためには、直接ライブ会場に赴く必要があり、SNSを通じて情報の流入が盛んになってはいるが、両ジャンルを横断した作品制作を行う事は容易ではない。しかし、同ゼミの大西と瀧澤は、同大学で軽音学部にも所属し、音楽制作を行う上で、両ジャンルに分化したため、その限りではなく、《What'z up》の制作に至ることが出来たと考えられる。

### 第3章 ジャズとヒップホップが有する即興性

次に、両ジャンルが有する即興性について説明を行う。ジャズは、即興的にメロディーを生成し演奏を行うアドリブや複数人でコード進行、アドリブ等を用いて演奏を行うセッションと呼ばれる形態を有している。一方で、ヒップホップではフリースタイルと呼ばれる即興性を有したラップでの演奏方法がある。これは、基となる音源をかけ続け、その上で即興的にリリックを考えながら、ラップを行う演奏である。《What'z up》では、この両ジャンルに共通する即興性を組み合わせる事に関して焦点を当て、制作を行っている。

以上より、《What'z up》は、ジャズとtrap、chillという多くの差異を持ち、通常横断しないジャンルを両ジャンルが有する即興性という観点において組み合わせた作品であるといえる。セッション、フリースタイルという両ジャンルの即興性の部分に焦点を当てていることから、音源制作もそのスタイルを採用した。実際には、1つのスタジオの中で、ラッパーはその場でリリックを考えながら行うフリースタイルを、ジャズミュージシャンはセッションスタイルで演奏を行ったものを録音し、音源化している。

### 第4章 《What'z up》作品概要

EPタイトルの語源となった「What's Up?」という言葉は、英語で「元気?」「調子はどう?」という意味で挨拶する際に使用される。ジャズ、ヒップホップの両ジャンルの挨拶の際にも、この言葉が使用されるという共通点を持つことから、本EPのタイトルとして《What'z

up》を採用した。

本EPは、全3曲で構成されていて、1曲目は、ジャズ、2曲目はtrap、3曲目はchillというジャンルに関するテーマを設定し音源制作した。1曲目の《take1/jazz》は、ジャズの曲《Bolivia<sup>2</sup>》を軸に生演奏してもらい、その上でラッパーがフリースタイルを行う形態をとったものである。2曲目の《take2/trap》は、KUROMAKUが制作したtrap軸の音源を基に、ジャズミュージシャンが生演奏し、その上でフリースタイルを行い、制作したものである。trapは、基本的にダークな上物と重いベースライン、細やかなはいハットビートを主軸とした音楽で、KUROMAKUの制作した元のビートを再現、アップデートするような形でセッションを行った。3曲目の《take3/chill》は、chill軸の音源を同様の手法を用いて制作したものである。chillは現在ローファイ・ヒップホップとしてヒップホップの中でも人気の高いジャンルで、日本ではNujabes<sup>3</sup>やGreen Assassin Dollar<sup>4</sup>といったビートメイカー達が主な人気を博している。レコードで再生したようなノイズが入った輪郭の見えにくい上物のサウンドに、ドラムマシンを手打ちしたような少しズレのあるドラムパターンが特徴である。この特徴をセッションで実現し、音源化出来たのは、おそらくこの《take3/chill》が初めてなのではないかと推測できるほど他に例がない。

ジャズを軸にラッパーが招聘された先行作品は、日本のジャズシーンを牽引するジャズドラマーの石若駿が率いるバンド Answer to Remember<sup>5</sup>の《RUN feat. KID FRESINO<sup>6</sup>》、《410 feat. Jua & ATR Band》等が挙げられる。この2曲は、ジャズベースの楽曲に2名のラッパー（KID FRESINO、Jua）をフィーチャリングし、制作したもので、日本のメジャーシーンにおけるジャズとヒップホップを組み合わせた先駆的な作品である。しかし、本作の《What'z up》では、両ジャンルの即興性であるセッションとフリースタイルに注目した手法を取り入れて制作をしたことから、前述した2曲とは異なる立場をとっていることがわかる。また、今回の制作に参加したラッパーである bigsos は、ヒップホップでも比較的新しく過激なジャンルである trap の作品を主に制作しており、前述の KID FRESINO や Jua とは異なるスタイルのラッパーである。そのため、リズムの取り方やビートへのアプローチも異なり、その点でも他に例がないような実践となったのではないかと考える。また、本EPのアートワーク（図1）は、Webデザイナー兼イラストレーターとして活動する kiki 氏に制作を依頼した。図2は、サブスクリプションを通じた配信用のQRコードであり、音源を聞くことが、本研究を理解する何よりの方法であると考えられる。



図1 《What'z up》アートワーク写真



図2 《What'z up》配信サイトQRコード

## 第5章 《What's up》制作に際しての苦勞

3曲の中でもレコーディング以前のイメージが最も不明確であった《take1/jazz》の制作は、特に時間を要した。ジャズプレイヤー達は、軸となるジャズ曲の選定をラップとの兼ね合いを考慮しながら行い、《Bolivia》に至るまで様々なパターンを実験的にセッションしていたため、完成まで2時間弱の時間を要した。ラッパーのbigososは、ジャズのビートに乗ることも、バンドでのセッションも初めての試みであったため、本番のテイクではラッパーのリリックに合わせて、ジャズミュージシャンが曲を進行するスタイルを取り入れた。そのスタイルのおかげで、難しいジャズのリズムの中でも、フリースタイルとセッションの「即興性」を担保する事が可能となった。

また、録音したテイクを音源化するために、各音のバランスを整えるミックスというプロセスが、通常の音源制作に比べて困難であった。通常の音源制作は、録音時に入ったノイズやルームリバーブ（スタジオ内の反響音）を全て排除して各パートの音を揃えていく。しかし、本EPでは、そのような要素をあえて残し、セッションの空気感を表現として加えた。ノイズやルームリバーブ等は、各音のバランスを整える際に、音像が重なることで音の輪郭をぼやけさせてしまう性質を持っている。よって、イコライザー（音域の調整機能）を用いて各テイクを調整し、それぞれの音がはっきりと聞こえるように処理するが、セッションの空気感を残す必要もあり、そのバランスが非常に難しいものであった。

さらに、ラップをフリースタイルで録音しているため、ラップのリズムやビートへのアプローチの変化が多く、1つの音源として一定の音量や音域を保つ事も困難であった。そのため、ボーカル加工のプロセスには特に気を遣った。イコライザーやコンプレッサー（音を潰して音圧を出す機能）、オートチューン（音域の自動化機能）を用いて出来る限り音源として自然に聞こえるように調整した。特にオートチューンは、trap, chill というジャンルを表す上で、重要な要素であるため、細心の注意を払った。本作は、レコーディング、ミックス、ボーカル処理に柔軟な対応を強いられ、かつ音源としての完成度を担保しなければならないものであった。作り手として、通常のヒップホップの曲を制作する事では得られない経験を行うこともできた。

## 第6章 EPリリース後のフィードバックからの考察

本EPは、2021年1月25日にサブスクリプション形式のストリーミングサービス（Apple Music、Spotify、LINE MUSIC等）、音楽配信サイト（iTunes Store、レコチョク、music.jpなど）にてリリースされた。宣伝は、参加アーティストがTwitterやInstagramの投稿で行い、50秒程度の試聴用音源を順に並べ、ジャケットの画像と共に再生する告知用動画を2日前から投稿した。その時点でも少しリスナーからの反応は得られ、実際に音源を聴き、「ジャンルとしての前例が無いため、曲の展開の予測が困難である。」といったフィードバックを得た。そして、25日のリリース後、ジャズの界隈の人々、ヒップホップ界隈の人々ともに、新たな試みの音源である一定の評価を得た。参加アーティスト周辺のリスナーは、セッションをそのまま音源化した本作品に対し、通常のヒップホップとは異なって、生音源の暖かさやリアル感と、スタジオでのセッションをそのまま音源化した独特の空気感を感じるという感想をもらった。参加アーティストの本EPに対する目標や、反応の期待をそのまま受け取ることができたのではないかと解釈している。



このリリース後の反応から、本作品のようなセッションをそのまま音源化したような作品、ジャズとヒップホップの融合は存在しても、即興性に注目をした作品が極めて少ないということが考察できる。ジャズとヒップホップは元を辿ればブラック・ミュージックのカテゴリに含まれるため共通点は見出しやすい。しかし、本作品の重要な点である「即興性」に注目を置いているアーティストは極めて少ない。ジャンルの垣根を越える方法は多様であり、現代ではヒップホップのビートをジャズミュージシャンがカバーするものや、ヒップホップのバトル形式の大会（ADRENALINE<sup>7</sup>）で生演奏が使用される場面も存在する。しかし、本作品の「即興性」を重要視し、ヒップホップとジャズのジャンルの垣根を越え制作された音源は、前例が見られない新たな試みであったと認識している。以上のことより、本EPが研究目的を達成した実感はあったものの、リリース後の反応の数は、参加アーティスト周辺に限られ、再生回数も先行作品と比べても少ない。まだまだ本作のような作品への理解度が深くない点、また音源としての完成度への伸び代も見られるのではないかと考えられるため、この点は課題点であると感じている。

## 第7章 結論

本研究において得られた成果は、前例が極めて少ない「即興性」に即して、ジャズとヒップホップの横断をした音源を制作したことである。また、これを単なる音源制作の範囲で止めるのではなく、大学生の研究制作として行い、コンセプトを重視して作品制作に取り組んだことも、成果としてあげられる点であると認識している。本プロジェクトにおいては、時間、労力、資金が通常の音源制作に比べて多くあるように感じたが、それ以上の価値と成果を得られたことを実感している。しかしながら、リスナーの反応をそれほど多く集めることができなかった点においては、課題を見出すことができた。今後の展望として、このような動きや考えに共鳴をしてくれるリスナーを増やし続けるためにも、制作活動を止めることなく動いていきたいと考えている。本作品に関わったアーティストに限らず、同じような試みをした音源が新たに生まれることを願っている。

## 謝辞

本EPの制作に際して、bigsos、窪龍樹、梅本慈丹、Kazuna Mera、kikiに多大なるご協力をいただき、誠にありがとうございます。また、本作品を聞いて頂いたリスナーの方々にも感謝申し上げます

## 注

- <sup>1</sup> シングルカットとアルバムの中間的な立ち位置としてパッケージ化されている音源。曲数は、主に3～6曲程度のものが多い。
- <sup>2</sup> Cedar Walton - Bolivia 下記のyoutubeのURLで音源を参照されたい。  
<https://www.youtube.com/watch?v=FieH5e-dO4o>（最終閲覧日2021年2月9日）
- <sup>3</sup> CD Journal「hydeout productions オーナー、トラックメイカーのnujabesが死去」（2010）より以下抜粋  
1990年代後半～2000年代の日本を代表するトラックメイカーのひとり。nujabesはヒップホップを軸にしながら、ジャズ、ノンビートを横断するオーガニックなサウンドを独

自解釈で確立。FIVE DEEZ(ファイヴ・ディーズ)らCounter Flow周辺とリンクしながら、ヒップホップに留まらないファン層にまで響く新たなビート像を提示していた。FAT JON (ファット・ジョン)と共に参加したアニメ『サムライ・チャンプルー』サウンドトラックや、Shing02との共作による“Luv Sic”シリーズ(写真)など、後世にまで語り継がれるであろう名作を多数遺している。

<https://www.cdjournal.com/main/news/nujabes/29922> (最終閲覧日 2021年2月9日)

- <sup>4</sup> 好書好日「生活すべてが創作につながる GREEN ASSASSIN DOLLARに根付く3冊のクラシックス」(2019)より以下抜粋

1985年生まれ、神奈川県相模原市出身のトラックメイカー、DJ、プロデューサー。2016年に1stアルバム「BEATS, LOOPS & LIFE」を発表。17年に「DIME PIECE」、18年に「POINT OF THE VIEW」という作品集を限定リリースしている。近年は舐達麻に提供した「FLOATIN'」のトラックが大きな話題に。19年にリリースされた舐達麻のアルバム「GODBREATH BUDDHACESS」では10曲中8曲のトラックをプロデュースした。また同年11月20日にはラッパー・rkemishi(えみし)とのユニットowlsのアルバム「Blue Dream」もリリースしている。

<https://book.asahi.com/article/12921180> (最終閲覧日 2021年2月9日)

- <sup>5</sup> Sony Music Answer to Remember ディスコグラフィより以下抜粋

芸大同級生の〈KING GNU〉常田大希氏とも深い親交で結ばれ、〈くるり〉の岸田繁氏の評価も高く、今年の〈くるり〉の全国ツアーのドラマーも務めたりと、ジャズ界にとどまらず、現在の日本のポピュラー音楽界のキーパーソンになりつつあるジャズ・ドラマーの逸材、石若駿をフロントマン及びプロデューサーにおいた、今までに聴いたことのない新しいエクスペリメンタル・ミュージック・プロジェクトの名称。

<https://www.sonymusic.co.jp/artist/AnswerToRemember/discography/SICL-285>  
(最終閲覧日 2021年2月9日)

- <sup>6</sup> Answer to Remember『RUN feat. KID FRESINO』MV

下記のyoutubeのURLで音源を参照されたい。

<https://www.youtube.com/watch?v=zsfllyVLWdgw> (最終閲覧日 2021年2月9日)

- <sup>7</sup> youtube アドレナリン チャンネルの各バトルを参照されたい。

[https://www.youtube.com/channel/UCj6aXG5H\\_fm\\_RAvxH38REXw](https://www.youtube.com/channel/UCj6aXG5H_fm_RAvxH38REXw)  
(最終閲覧日 2021年2月9日)