

ツイてるね ノッてるね

1980年代に入ってコンピュータ・ミュージックは飛躍的な進歩を遂げた。

コンピュータ・ミュージックの定義は大きくは「コンピュータによる電子デー



タでプログラミングされた自動演奏の音楽」ということになるが、自動演奏自体はオルゴールや自動ピアノが起源であり古くから存在した。80年代以降にデジタル楽器の演奏データを「記録」して「再生」できるようになったことが最初の進歩で、1982年にMIDIが規格化されて、これによりミュージックシーケンサーを使用したコンピュータ・ミュージック

はさらに広まることになる。

デジタル・シンセサイザー、ドラムマシン（リズムマシン）、リズムボックスといった電子楽器が大きく関与するが、電子楽器を使用した音楽＝「コンピュータ・ミュージック」ではない。また電気楽器と電子楽器は根本的に異なる。

例えばエレキ・ギターやフェンダー・ローズ等のエレキ・ピアノは電気楽器だが、カーツウェルのデジタル・ピアノは電子楽器であり、構造も機能もまったく違う。同時にレコーディングの方式や装置ではない。アナログ・レコーディングは磁気テープに電気的信号を記録するが、デジタル・レコーディングは電子データの記録である。同時にデジタル・レコーディング＝コンピュータ・ミュージックではない。最も大きなポイントは編曲と演奏を「電子データ」を使用して制作する行為であり、かつそのデータが修正および保存可能であるということである。

現在のDTM(デスク・トップ・ミュージック)やDAW(デジタル・オーディオ・ワークステーション)の源流の一部にあたるのが、80年代初頭に登場した「フェアライト」と「シンクラヴィア」という楽器の機能を持つ電子機器である。

1983～84年にかけてフェアライトCMIは機能を拡張しながら更新されて、当時の価格は1000万円超とかなり高額ながら、一部の音楽制作の先端を担うようになる。時代の動きを敏感にキャッチした船山基紀はフェアライトCMI



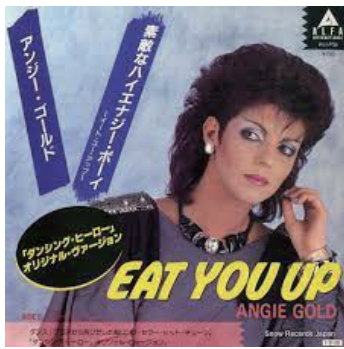
等の新たな機器類による本格的なコンピュータ・ミュージックの技術習得のために82年秋から約1年間渡米していた。帰国してフェアライトCMIを使用して筒美京平と最初に取り組んだのが柏原芳恵「ト・レ・モ・ロ」（作詞・松本隆）で発売は84年2月。これは筒美京平・船山基紀にとって初めてのフェアライトCMIを用いた作品だが、実際には編曲・演奏・レコーディングの現場においては試行錯誤の要素も大きく、フェアライトCMIで全面的に制作した、というよりは部分的に使用されたトライアルともいえる取り組みだった。

83～84年の洋楽シーンはデュラン・デュラン「ハングリー・ライク・ザ・ウルフ」、カルチャー・クラブ「君は完璧さ」、カジャ・グーグー「君はトゥー・シャイ」といった英国発のニューロマンティック勢が世界的に躍進して、第2次ブリティッシュ・インヴェイジョンと称されるほど多くのヒットを放っていた。また同時期には英国発の新たなダンス・ミュージックである「ハイエナジー」(High Energy、Hi-NRG)というジャンルが登場する。

ハイエナジーはディスコ音楽に電子楽器とシーケンサーやリズム・ボックスを組み合わせた電子音楽＝テクノ・ポップを大胆に導入した音楽である。テクノ・ポップはクラフトワーク、ディーヴォをはじめYMO、ジョルジオ・モロダーによるシンセサイザーをメインとする主としてインストルメンタルの音楽で70年代後半にはすでに確立されつつあった。ハイエナジーは70年代後半に隆盛を極めたディスコ・ミュージックの観点から制作されている要素が強く大半が「歌」をともなう。

84年のイブリン・トーマス「ハイエナジー」と翌85年のアンジー・ゴールド「Eat You Up」(邦題「素敵なハイエナジー・ボーイ」)が大きなヒットとなる。





84～85年にかけての筒美京平の主な作品は下記になる。

発売日	歌手／曲名／作詞／編曲
1984/2/29	柏原芳恵／ト・レ・モ・ロ／松本隆／船山基紀
1984/3/1	近藤真彦／一番野郎／売野雅勇／松下誠
1984/3/31	早見優／誘惑光線・クラッ！／松本隆／大村雅朗
1984/6/21	小泉今日子／迷宮のアンドロウラ／松本隆／船山基紀
1984/7/25	鮎川麻弥／風のノ・リプライ／売野雅勇／戸塚修
1984/8/28	河合奈保子／唇のプライベート／売野雅勇／鷺巣詩郎
1984/9/21	小泉今日子／ヤマトナデシコ七変化／康珍化／若草恵
1984/10/3	早見優／哀愁情句／銀色夏生／船山基紀
1984/11/1	松本伊代／ビリーヴ／売野雅勇／萩田光雄
1984/12/5	河合奈保子／北駅のソリチュード／売野雅勇／萩田光雄
1985/1/25	C-C-B／Romanticが止まらない／松本隆／船山基紀
1985/2/21	斉藤由貴／卒業／松本隆／武部聡志
1985/4/20	本田美奈子／殺意のバカンス／売野雅勇／中村哲
1985/4/25	C-C-B／スクール・ガール／松本隆／船山基紀／C-C-B
1985/6/21	中山美穂／C／松本隆／萩田光雄
1985/7/3	薬師丸ひろ子／あなたを・もっと・知りたくて／松本隆／武部聡志
1985/7/25	小泉今日子／魔女／松本隆／中村哲
1985/8/21	C-C-B／Lucky Chanceをもう一度／松本隆／船山基紀／C-C-B
1985/9/28	本田美奈子／Temptation／松本隆／大谷和夫
1985/10/1	中山美穂／生意気／松本隆／船山基紀
1985/11/15	斉藤由貴／情熱／松本隆／武部聡志
1985/11/21	小泉今日子／なんてたってアイドル／秋元康／鷺巣詩郎
1985/11/27	C-C-B／空想 Kiss／松本隆／大谷和夫／C-C-B
1985/12/5	中山美穂／BE-BOP-HIGHSCHOOL／松本隆／萩田光雄
1985/12/12	少年隊／仮面舞踏会／ちあき哲也／船山基紀

「Eat You Up」を日本語でカバーしたのが萩野目洋子の「ダンシング・ヒーロー」である。これが85年11月。

ハイエナジーのシーンから登場したのが、英国のストック・エイトキン・ウォーターマンという3人のプロデューサー・チームで84年にはニューロマンティックのデッド・オア・ライブの「ユー・スピン・ミー・ラウンド」が大ヒットとなり、翌85年のヘイズル・ディーン「They Say It's Gonna Rain」、86年のバナナラマ「ヴィーナス」が続いた。87年には自らのレーベルPWLを興してハイエナジー～ユーロ・ビートの中心的役割を担うことになる。

ジャンル名としてのハイエナジーはそのまま初期のユーロ・ビートに継承される。音楽的には年代により進化変貌して異なる部分もあるが、日本においては86年にアルファ・レコードから発売された『ザッツ・ユーロ・ビート』シリーズが大ヒットとなり、ユーロ・ビートという用語が定着することになる。

ストック・エイトキン・ウォーターマンを頂点とするユーロ・ビートは87年にはカイリー・ミノグ「ラッキー・ラヴ」、リック・アストリー「Never Gonna Give You Up」といった世界的な大ヒットを連発する。彼らの音楽制作の初期段階において重用されていたのはフェアライトCMIやリン・ドラム、ローランドのリズム・コンポーザーといった電子楽器類で装置も機器類もシステムも「コンピュータ・ミュージック」そのものである。

1985年にはエンソニックおよび日本のAKAIからそれぞれ数十万円という安価なサンプラーが発売される。86年には、フェアライトCMIより音質も操作性も遙かに優れたAKAIのMPC60が登場。リン・ドラムの開発者であるロジャー・リンが開発に携わった新機種である。発売時の価格は48万円でフェアライトCMIと比べて二桁安い価格だった。その後88年に発売されたAKAIのサンプラーS1000は世界的なヒット商品となり、データ、編集等の操作性も簡易なことから楽器を弾けないヒップ・ホップ系の音楽でも幅広く使用されることになる。

パーソナル・コンピュータにシークエンス・ソフトを搭載してデータを入力する「打ち込み」という方法と用語は80年代後半に生まれ、「コンピュータ・ミュージック」の制作環境は激変して一般化が加速されることになる。これらの機材や方式が定着する90年代以降には、フェアライトは徐々に存在価値が薄れることになるが、84年に登場したフェアライトCMIシリーズIIIは性能が改良され、86～87年当時は作り手が操作や環境に慣れたことも含めてコンピュータ・ミュージック制作の主力機種はフェアライトCMIだった。

歌謡曲の聴き手にとって制作環境や方法は実は興味の対象ではない。それがコンピュータ・ミュージックか否かといった話題は意味を成さない。そもそも制作過程やレコーディングの方式に関心を持つリスナーは皆無に近い。

リスナーの興味の対象は歌手本人の歌唱や個性や容姿・外観であって音楽はその表現である。歌謡曲の作り手にとって重要なのは音楽という娯楽をいかに楽しんでもらうかであり、つまり買いたくなる音楽であるかどうかということである。これは商業音楽である歌謡曲の基礎的な成立要因であると同時に宿命である。

筒美京平がヒットにこだわるのはその一点である。リスナーが耳を傾けたいと思うような新たな「サウンド」やトレンドを常に追求し続けることが筒美京平という職業作家にとって最重要課題であることは必然なのである。

この時の筒美京平の目的は「コンピュータ・ミュージック的なサウンド」であって、その手段や方法はコンピュータによるプログラミングでも人による演奏であってどちらでもよいのである。大事なのは聴き手にどう響くかということである。

この時期のコンピュータ・ミュージックの特徴のひとつが、リズム・マシーンによる新たな音質と音色である。リズム・パターンやビート感も人が演奏した音楽とは大きな差異がある。それはスネアやバスドラムといったビートの中核部分が一定のタイミングをキープできることから強調されやすい側面がある。



デジタル・シンセサイザーやシンセ・ドラム、サンプラーも同様で人の演奏とは異なる音質や特徴がある。好みは分かれるが、これは新しい「サウンド」ということである。

筒美京平がフェアライト〜サンプラーに移行して発達するコンピュータ・ミュージックに敏感に反応した最大の理由は上記による。それに伴うレコーディング現場におけるプロセスや環境の変化も大きかったと思われる。

「ト・レ・モ・ロ」をフィーチャーした柏原芳恵のアルバム『Luster ラスター』は、より進化して全曲作曲・筒美京平、編曲・船山基紀によるフェアライトCMIを本格的に使用した作品だが、演奏のクレジットにはエレキ・ベースの高水健司やキーボードに山田英俊の名前があるので部分的にミュージシャンの演奏が含まれている。

『ラスター』の発売時の帯コピーは「キラリ! ポップ・フィーリング!! つややかなニューアルバム」である。サブ・コピーは「Luster は輝き…… 少女から大人へ変化する予感の中で 芳恵のつややかな世界が見える」とある。前述したように「誰がどのような方法で制作したか」はマーケティングにとっての重要度はきわめて低いのである。

時代は進み「ト・レ・モ・ロ」でトライしたコンピュータ・ミュージック的なサウンドは新たなダンス・ミュージックとして進化を始める。84年は早見優「誘惑光線・クラッ!」(編曲・大村雅朗)、小泉今日子「迷宮のアンドロラ」

(編曲・船山基紀)、河合奈保子「唇のプライベート」(編曲・鷺巣詩郎)、松本伊代「ビリーヴ」(編曲・萩田光雄)と続く。船山基紀以外の編曲家も多く起用されているが、どれもクオリティーは高い。特に「唇のプライベート」のビート・プログラミングは優れた「歌謡ハイエナジー」であり、初期ユーロ・ビートの基礎的な要素が多く注入されている。

コンピュータ・ミュージックの音楽的な特性としてあげられるのが、人間にとって物理的に不可能な演奏が可能である点である。例えば BPM の値があまりに高い = テンポが速いと人間の肉体的な能力を超えるので演奏は難しいが、コンピュータであれば可能である。またデータの再現と反復が可能なので一定のテンポを維持し続けることも容易である。ダンス・ミュージック = ディスコの根幹は「踊れるビート」である。この親和性がダンス・ミュージック・ブームの根幹の一部であるということは容易に想像できる。

一方で85年には斉藤由貴「卒業」や薬師丸ひろ子「あなたを・もっと・知りたくて」では武部聡志を起用してシティ・ポップスの要素を取り入れつつ、洗練された聴き心地のよいサウンドが構築されている。どちらも若手の人気女優のヒット曲である。当然だが、歌手の個性やオーダーに応じた楽曲制作である。

筒美京平にとって85年の最大の話題はC-C-B「Romantic が止まらない」と少年隊「仮面舞踏会」だが、この2曲については別の機会に詳しく述べる。





明けて 86 年の歌謡曲シーンには前年 11 月発売の荻野目洋子「ダンシング・ヒーロー」をはじめとするダンス・ミュージックの大ブームが到来。「Dance Beat は夜明けまで」や石井明美の「Cha Cha Cha」の大ヒットで歌謡曲における新たなダンス・ミュージックの方向性が示されつつあった。麻布十番のディスコ「マハラジャ」のお立ち台に象徴されるバブル期のイケイケのダンス・ブームや「ユーロビート」というジャンルと用語が一般化するのほぼ同時期である。

中山美穂は TBS 系列のテレビ・ドラマ『毎度おさがわせます』（主題歌は C-C-B の「Romantic が止まらない」）に出演してデビュー前からすでに人気もあり、85 年デビューの筆頭ともいうべき期待値の高い新人アイドルだった。デビュー作「C」から「生意気」「BE-BOP-HIGH SCHOOL」と 3 曲連続で松本隆・筒美京平コンビの作品をリリース。アイドル・シンガーとしては 12 位、8 位、4 位と悪くないセールスだが、大ヒットには至らない状況が続いた。翌 86 年 2 月の 4 作目「色・ホワイトブレンド」は資生堂 86 春のキャンペーンソングとして広く認知され中山美穂にとって初の大ヒットとなった。作詞作曲は竹内まりやである。

86 年 8 月の「ツイてるね ノッてるね」は中山美穂の 7 枚目のシングルである。同じく資生堂秋のキャンペーンソングで CM には中山美穂本人も出演している。作詞・松本隆／作曲・筒美京平で編曲は大村雅朗と船山基紀の連名。ベーシックのリズム・トラックを大村雅朗が担当して船山基紀が後を引き継いで仕上げたものである。アレンジの途中での交替の内実はともかく、本作にかける意気込みの大きさを窺い知ることができる。

「ツイてるね ノッてるね」の最大の特徴はそのテンポである。BPM は 160 とかなり速い。この年の 5 月にリリースされて英米をはじめ日本でも大ヒットを記録したバナナラムの「ヴィーナス」は日本でも長山洋子と黒沢ひろみがかヴァーして話題を呼んだ。バナナラムの「ヴィーナス」はストック・エイトキン・ウォーターマンにとってはサウンド・プロダクションにおいてもビジネス面においても大きな契機となった作品で、この作品の登場は「ツイてるね ノッてるね」に少なからず影響を与えたと考えられるが、バナナラムの「ヴィーナス」の BPM は 130。84 年のイブリン・トーマス「ハイエナジー」が 123、アンジー・ゴールド「素敵なハイエナジー・ボーイ」が 131 なので、BPM=160 は他に類をみない。まさに超高速ディスコである。超高速でありながら違和感なく聴

こえるのは BPM とビートの組み方と旋律の音符数の関連である。これは以前に詳述したが日本語とビートの関係性とその調和を追求してきた成果の一つでもある。サビの中盤の「♪ あぶない 恋はいつもいつも ルーレット ♪ ツイてるね ノッてるね」に顕著である。



初期のデッド・オア・アライブはハイエナジーを取り入れたニューロマンティック系のバンドという印象が強く、ダンス・ミュージックに特化していたというよりは、偶発的な要素が強い。ハイエナジー・クイーンと呼ばれたヘイゼル・ディーンの登場でダンス・ポップとしての型は固まるが、ユーロビートの最大の特徴ともいうべきバスドラムとベースに該当する「硬質な低音域」の「四つ打ちビート」とスネアに該当する部分の「高音質な倍音の響き」が確立されるのはバナナラムの「ヴィーナス」に顕著であり、サウンド・プロダクションとしてはこの作品がターニング・ポイントといえる。

この作品以降、ストック・エイトキン・ウォーターマンのユーロビート・サウンドが徐々に定式化されることになるが、これは「ヴィーナス」がかヴァー曲だったことも大きな要因だろう。カヴァー曲なので作曲の必要はなく、編曲とサウンド・プロダクションに特化して制作に臨むことになる。同時期の船山基紀がそうであったようにフェアライト CMI を中心とするコンピュータ・ミュージック制作の修練度とその音楽的なクオリティーはかなり向上していたと考えられる。

『MUSIC technology』誌に掲載された初期の活動についての彼ら自身のインタビュー記事によれば、マイク・ストックとマット・エイトキンは元々バンド出身者で主にアレンジやサウンド・プロダクションといった音楽面に携わり、ピート・ウォーターマンがビジネス面および A&R という役割分担で制作に臨んでいたという。使用機材はフェアライト CMI タイプ III、カーツェル、ローランド JX8P、Emulator II、ヤマハ DX7II といった陣容で、当時の日本のトップ・アレンジャーとほぼ同様のラインアップだったようである。その記事には興味深い記述がある。「Some Japanese geezer has taken months programming」＝「日本ではプログラミングに数ヶ月かける奇人な人もいたようだ」、といったニュアンスである。おそらく YMO 周辺の人脈についてのエピソードだと思われるが、彼らに当時の日本の音楽の制作事情は伝わっていたということでもある。また同インタビューでは彼らが量産するために、機材関連のシステムにいかにも多くのコストを費やしたかということが雄弁に語られている。

「ツイてるね ノッてるね」は、ハイエナジー～ユーロビートのエッセンスを取り入れたダンス・ミュージックだが、BPM の捉え方からもわかるようにオリジ





ナルの要素が強い。筒美京平がストック・エイトキン・ウォーターマンを参考にしたというよりは、双方が同時期に同様の方法で新たなダンス・ミュージックを開拓していたということである。

楽曲はイントロ 2+16+2 小節→A18 小節→B17 小節が 1 コーラスで基本は 2 コーラスというシンプルな構成。キーは Bm でレンジは下がラで上がシでほぼ 1 オクターブと狭いがそれを感じさせない筒美京平のメロディー・ワークが光る。トップは「♪ 見知らぬ 私」の「♪ わ」。コード進行はかなりシンプルである。イントロの最初の 2 小節はこれぞ「コンピュータ・ミュージック」という音色である。ガラスが割れるような SE 音だが、SE=効果音というよりは音楽的な旋律の要素も感じさせる。

コンピュータ・ミュージックのもう一つの特徴に MIDI データを使用した「音源の生成」という機能がある。初期のフェアライト CMI の代表的なサウンドセットが「オーケストラ・ヒット」と呼ばれる音色である。「オーケストラ・ヒット」と呼ばれる場合もあるが、日本では「オケ・ヒット」という略称が定着していて「ジャンツ!!!」という管楽器を含むオーケストラの全パートが主音程をヒットさせるアンサンブルの再現のことである。現在もロジックや CUBASE(キューベース)といった DTM で音楽制作する際にも MIDI のプリセットには搭載されていて、「オケ・ヒット」というサンプリング音源も存在するが、当時はこの「音色」自体が画期的な新しいサウンドとして注目されたのである。つまり 1 台の電子機器でフル・オーケストラ全員分の音を再現できて、かつ自由自在に使えるという小さな音楽革命ともいえる機能とサウンドだった。

アフリカ・バンバータが 82 年の「プラネット・ロック」でリズム・マシーン



のローランド TR-808(通称ヤオヤと呼ばれるリズム・マシーン)だけで制作した音数の少ないトラックに「ジャンツ!!!」と使用したのが嚆矢とされるが、有名なのは 84 年に復活したイエスの世界的な大ヒット「ロンリー・ハート (Owner of a Lonely Heart)」の「ギャンツ!!!」という音で、アート・オブ・ノイズのトレヴァー・ホーンのプロデュース作品である。これ以降世界中のポップスの楽曲で「オケ・ヒット」という新たな「サウンド」が大流行することになる。「ツイてるね ノッてるね」のイントロは「オケ・ヒット」の大流行を通過した、より複雑で高度な組み合わせの音色である。初期においてフェアライト CMI が日本で実際の商業音楽として本格的に使用されたのは 1983 年の映画『うる星やつら オンリー・ユー』(音楽・安西史孝 監督・押井守)の映画音楽で、翌 84 年の映画『風の谷のナウシカ』(音楽・久石譲 監督・宮崎駿)では久石譲が矢島賢・矢島マキ夫妻の協力のもとに一部でフェアライトを使用している。どちらも日本が世界に誇るアニメーション映画で、予算も潤沢だったことは想像できる。

映画音楽はメイン・テーマのように映画の主題となる旋律を伴う音楽や、背景音楽と呼ばれるシーンや登場人物ごとの旋律を伴う「劇伴」(げきばん)と呼ばれる音楽、心理描写(不安・恐怖・希望・喜び・怒り・焦り)を表現する音楽、場面の効果音ともいべき音響効果=効果音(SE)に類する音楽=走るシーン、飛び降りるシーン、食べるシーン、ラブ・シーン、争うシーン等を補完する音、ドアの閉まる音、自動車の急停止する音、警官のホイッスル、ジェット機の飛びたつ音、擬音に類する音、等々多種多用多彩な「音」が要求される。

コンピュータ・ミュージックが映画音楽に適していることは上記から理解できる。既存の楽器だけでは生成できない「音」がコンピュータでは生成することが可能である。有名な「ゴジラの鳴き声」はコントラバスを軋ませて録音した音源のテープを逆回転させた、というのが通説である。真偽はともかく従来は何らかの人的作業、主に楽器演奏に頼っていた映画音楽はコンピュータ・ミュージックの登場によって様変わりしたということである。

歌謡曲の制作におけるアレンジの役割とその重要性は繰り返し述べた。アレンジは常に「サウンド」を伴う。上記に述べた映画音楽で要求される「音」

は本来的には歌謡曲でも同様である。

言語と感情に纏わる表現は音楽という分野に深く関わる。それは大衆音楽であり、商業音楽である歌謡曲にとっても密接かつ重要な部分である。楽しい曲はメジャー・スケールで明るい音を伴い、悲しい曲はマイナー・スケールで寂しげな音を伴う、という基本的なセオリーがあるが、実際の歌謡曲制作はそれほど単純ではない。それでは、しっとりとしたラヴ・ソングは？、ダンス・ミュージックは？、男女間の三角関係は？。様々なシチュエーションが混在する歌謡曲のサウンド・デザインは映像のように視覚を伴わないので、歌詞と旋律と音が主役となる。

意味が先か音が先かという言語学的なテーマを伴いつつ擬音や擬声音を含めてフェアライトの登場によりアレンジとサウンドはより密な関係になり、従来の4リズム(ドラムス、エレキ・ベース、エレキ・ギター、ピアノ)+a(プラスやストリングス)という構成を遙かに超えた、より自由度の高い複層的なサウンド・プロダクションが可能になったということである。つまり筒美京平の頭の中に思い描くサウンド・デザインを具現化する過程における演奏家の一人に「コンピュータ」という超人が新たに加わったということである。

「ツイてるね ノッてるね」のイントロの2小節が示したのは上記のすべてを内包した新たな「サウンド」である。イントロからAメロに入るVAMPに相当する箇所も同様である。以前の楽曲のように「ドラム・フィル」や「ピアノのオブリガード」といった解説は意味を成さない。ある音源やある音色やその聴こえ方について「シンセ」とか「キーボード」とか「打ち込み」といった用語を羅列するだけではそもそも説明として成立していない。

これらは作詞・作曲、アレンジ(サウンド・プロダクション)、レコーディング、ミックス～マスタリングという従来の制作過程についての本質的かつ根本的な変革を意味する。本稿で「コンピュータ・ミュージック」の方式や装置や歴史やその背景についての概説を重ねてきたのはその捉え方の根本的な変革の説明でもある。

本作において注目すべきは制作のプロセスとビート・プログラミングである。歌詞を伴う楽曲制作において、歌詞と旋律のどちらが先か、すなわち詞先か曲先か、ということか楽曲の成立に大きく影響する。曲先行の場合は、作曲者は小節数と音符数を自身が決定するので、楽理に沿った8小節(または4小節)単位で作曲することが多い。歌詞が先行してある場合は、言葉の数が決まっているので、必ずしも小節にピタッとハマるとは限らないので変則的な構造になる場合もある。本作は規模の大きなCMソングであることから「ツイてるね ノッてるね」というワードは制作の前提として必須であり、コンセプト先行ともいべきより変則的な制作だったと考えられる。

一般的には作詞作曲が確定した楽曲のバック・トラックすなわちカラオケに該当する部分を受け持つのが「編曲」である。60年代における筒美京平のアレンジ革命はそれ以前の編曲＝伴奏という概念を根底から払拭するものだったことはこれまでに説明してきた通りである。

それから約20年後の1986年に本作で試みたのは、第2次アレンジ革命ともいべき、より進化した「ビート・プログラミング」を前提とした作曲である。筒美京平の作品は自身がアレンジにクレジットされていない楽曲であっても、編曲者に「おまかせ」はほぼ皆無である。自身の既存曲が後にカバーされたように、そもそも関与していないケースは例外だが、特に萩田光雄、船山基紀を起用した場合は、綿密に細部にまで方向性が示されている。

今回は編曲が大村雅朗から途中で船山基紀に変更されたことから得られた

効果大きい。次作「WAKU WAKU させて」～「派手!!!」におけるアレンジ・ワークに顕著だが、派手なプラス・セクションやシンセ・ドラムの鳴り方、ギターのディストーション、カラフルなオブリガードといった「装飾音」の使い方が船山基紀の持ち味であり個性でもある。これはいかにヴォーカルを尊重して「曲を盛り上げるか」という編曲家の重要な部分であり、そこから多くのヒットが誕生している。

「ツイてるね ノッてるね」は高速BPMによるビート＝骨格がほぼすべてともいべき楽曲の「核」である。装飾を減らしてビートを体感させるというコンセプトからみれば最適ともいえるアレンジが図らずも分業によって成立したともいえるだろう。

本作はメロディー・ラインの創作時には骨格となるビートを含むバック・トラックのイメージは固まっていたと考えられる。BPM160という超高速を人が演奏することは不可能ではないが、フェアライトでのビート・プログラミングが前提で、特にドラム・パート(主にスネアとバス・ドラムの同期)とベースのコンビネーションがメロディー(音符数)と同時並行して想定されていたのだろう。耳を引くのはイントロ(ブリッジ)部分のベース・リフである。かなりテンポは速いがモータウンの2小節リフの応用で本作のオリジナルである。

中山美穂の前作「JINGI・愛してもらいます」は作詞・松本隆/作曲・小室哲哉/編曲・大村雅朗という布陣による作品だが、見事なまでに「歌と伴奏」の歌謡曲である。筒美京平三部作の後を受けて「50/50」で小室哲哉が再度起用される。船山基紀が編曲にクレジットされているが、こちらは「初期の打ち込み歌謡曲」であってユーロ・ビートにはほど遠い中庸なサウンドである。つまり作曲(メロディー)とバック・トラックが一体化されていない限り「ツイてるね ノッてるね」のような革命的なサウンドは生まれ得ないのである。筒美京平の革新的なサウンドを受けた松本隆のリリック・ワークと中山美穂のヴォーカルが素晴らしい。

ほぼすべてが連符で1小節に8音符ずつ詰め込まれた高速BPMの複雑なメロディーに対して松本隆は英語詞を一切使わずに物語を構築。連符の多い難しい楽曲をナチュラルに歌いこなす中山美穂の16ビートを自然に体感したヴォーカルも見事である。80～82年のアイドル量産期のシンガーでいえば中森明菜の図抜けたビート感を例外として、比べると83～85年デビューの新人は荻野目洋子を筆頭にビート感がより進化している。

「ツイてるね ノッてるね」はチャートの3位にランキングされる大きなセールスとなり中山美穂にとって自身の記録を更新する初のTOP3ヒットを獲得。この年の日本レコード大賞の金賞を受賞した。

カイリー・ミノグの「ラッキー・ラヴ」は翌87年12月リリースで、実際にヒットしたのは88年なので中山美穂の「ツイてるね ノッてるね」はそれより1年半以上早い。中山美穂が日本のカイリー・ミノグなのではない。カイリー・ミノグが「PWLの中山美穂」なのである。

