

松任谷正隆さんインタビュー

アルバムを作りながら、すぐそのアルバムに飽きていた時代

Aug24001.wav

Ei Arakawa (E): 90年代を中心としたステージ演出¹の話をお聞きしたいのですが。

Masataka Matsutoya (M): はい、覚えてることがあれば、、、。

E: 覚えてる範囲でいいんですが、一番最初にピンク・フロイドのステージを見たのは、箱根アフロディーテ (Hakone Aphrodite, 1971) だったと思うんですけど、ピンク・フロイドの*In the Flesh tour*や*The Wall tour*²はリアルタイムでご覧になったんですか？

M: いや見てないですね。アフロディーテからもうしばらく時間が経って、次に見たのは日本公演だから、、、

E: 88年の3度目の来日ですかね？

M: 多分そうだと思いますね。

E: その時にブリックマンさん (Marc Brickman)³に会ったんですか？

M: その時はひょっとして会えなかったかも知れないけど、その次に彼がポール・マッカートニーの日本公演で日本に来た時に会ったんですね。ただね、そこで会うには実はいくつかきっかけがあって、昨晚お会いしましょう (1981) っていうアルバムの時に、ヒプノシス (Hypnosis)⁴と仕事して、そこにストームっていうメインのアーティスト (Storm Thorgerson) がいて、彼とコンバートメント (1984) っていうフィルムと一緒に作ったんですね。そのあたりにヒプノシスがグリーンバック・フィルムズというフィルム製作会社に変わって、それから彼がずっとピンク・フロイドのムービー担当になるんです。そういう理由もあって、ストームと、もう一人ポー (Aubrey Powell aka Po) っていう社長みたいな奴なのかな、プロデューサーなんだけど、彼らあたりと割と密にコンタクトを取るようになっていて、で、そのポーがマーク (ブリックマン) に会わせてくれたんですね。

E: それが80年代の終わりだったんですね。

M: そうですね。それがきっかけですね。

E: でもその前のピンク・フロイドの*The Wall*などの大規模なショーの噂は聞いてましたか？

M: 若干は聞いていたけど、僕はピンク・フロイドの音楽はあまり好きじゃなかったから、あまり興味はなかったんですね。ピンク・フロイドのジャケット⁵は面白いと思ったけど、音楽的には僕にはちょっと重すぎたんですね。

E: でも構成力とかストーリー性の強さとかは、ステージ演出で影響を受けてるのかと。まあ、単にブリックマンとかマーク・フィッシャー (Mark Fisher)⁶が、そのステージに関わってたっていうので、深読みなんですけどね。

M: フィッシャーと会うのは大分後なんですよ。彼とはLAで会ったのは覚えてるんですけど、いつだったんだろうなあ。ドーン・パーブル (1991) の、、、

E: プロジェクション・イメージで参加って記録にありますね。

M: そうですね、その後ですね。「これがプロジェクションを書いたやつだ」っていう紹介をされた。

E: ブリックマンさんとのコラボレーションが90年代の半ばまで続いて、ザ・ダンシング・サン (1994) のころは、今まで知らなかったんですけど日本人のデザイナーが関わってますね。

M: それはまた説明するのが難しいんですけど、基本的にデザイナーは日本人になっていますが、基本アイディアをずっとやっているのは、マイク・オーウェン (Mike "Oz" Owen)⁷ っていうイギリス人。で、そのイギリス人が、ずっーとずっーと最初から今までやっています。

E: ライティングからステージが構成されるっていうのは多いんですか？

M: 僕にはものすごく重要な要素ですね。特にマイク・オーウェンはずっーと一緒にやって来たから。なんだろうなあ、一緒に成長して来た感じはすごくしますね。最初の2年、3年くらい一緒にやったことで僕としては彼がマーク・ブリックマンよりも重要な存在になっちゃったんですね。基本のアイディアを作ってくのは彼ですから。

E: そうなんですか！

M: 僕がキーワードを言うでしょ。例えばこれは日が昇るようなとか、例えばこれは遠くに消えて行くようなとか、そういうキーワードをライティングで形にしていくのは彼なので、、、。

E: 例えば曲順を正隆さんが先に決めて、それにそって形にしてくって感じですか？曲があって、情緒というか、光の感じが出来上がって来て、その後にそれをサポートするストラクチャーみたいなのが、ステージデザインになるわけですね？

M: いや、それはまた違って、コンサートを考える一番最初の要素っていうのは、たぶんコンサートをやる前にはアルバムを必ず作っていたので、そのアルバムの曲っていうのがその次のショーの一番キーになるというか土台になるんです。それを並べていくうちに例えば一つのキーワードが見つかって、キーワードと一緒にライティングも含めたステージプランがなんとなくぼんやりと出来上がり、まあ、出来上がらない場合もあるんだけど、出来上がらない場合はデザイナーと相談して、例えばデザイナーに第一球目を投げてもらうか、僕が思い浮かべばキーワードを言うし、、、

¹ 松任谷正隆氏は日本の代表的ポップ歌手、松任谷由実のプロデューサーである。

² 80年代初期の大々的のセットを持ちいたステージ・ショー。後のユーミンのコンサート・スタッフが関わっていた。

³ マーク・ブリックマン、照明演出家、1990年のユーミンのステージから参加。

⁴ 1970年代のイギリスのデザイン集団。

⁵ ヒプノシスが担当。

⁶ マーク・フィッシャー、ステージ・デザイナー。1997年よりユーミンのステージ・セットを頻繁に手がけている。

⁷ マイク・オズ・オーウェン、照明システム・プログラミングとして、マーク・ブリックマンの片腕としてユーミンの天国のドアツアー (1990) に参加。

E: それはその由実さんの曲の作詞の作業もそういうキャッチボールの仕合いみたいところがありますよね。

M: ありますね。

E: ユーミンが一人じゃなくて複数系みたいな。

M: でも、アーティストとプロデューサーってそんな感じじゃないんですかね。自分の作品を絶対触ってはいやだっていうアーティストもいると思うけど、由実さんの場合はそうでもないですね。

E: そうですね。話は変わるんですが、90年代のショーと最近のショーを比べると、今のショーは物語性が大きく統合されている感じがするんですけど、90年代のショーは分裂症というか、いろんなシーンがこれでもかって感じでプレゼンされてましたよね？

M: (笑) そうね。それは、、、その理由を私が答えるんですか？

E: レジェンド・オブ・スヌア(1998)からシャングリラ(1999-2007)にかけて、ストーリー性を重視するような演出が出て来た気がするんですけど、そうですね、90年代前半とか中盤との違いとかって、、、すみません質問になってませんね。

M: いやだいたいイメージしてるものは分かりますよ。いくつかの要素があると思うんです。まず、大きな要素として僕らが若かった。それイコールいろんな知識が少なかったと言えます。それからもう一つは時代です。時代がそういう時代だった。今は違う空気が流れていた。

E: 後付けな印象になるかも知れないですけど、正隆さんはその90年代をどんな風に察知してたんでしょうね。

M: 混沌じゃないですかね。バブルが終わって、何かが急速に動いている、バブルだったらバブルって口で言えるけれど、そういう何か一言で言える時代ではなく、もっと空気がどンドン動いているような時代ってのが90年代だと僕は思ってるんですけど。だからその中であって、なんだろなあ、とにかく急速にいろんなものが変化していった時代。

E: その時の感覚的なスピードって今と比べるとものすごく速いんですか？

M: 当時の感覚では速かった気がしますね。僕らも一年に1枚アルバムを作っていたし、アルバムを作りながら、すぐそのアルバムに飽きていた時代。

E: (笑)

M: 今でもそうだけでも、アルバムを作り終わる頃はそのアルバムはもう僕は好きじゃないんですよ。コンサートも始まった時(初演)は楽しいけど、ツアーが終わるころには面白くないんです。

E: そうですね。コンサートでの曲ごとの構成でも、次のシーンが前のシーンを否定するようなのが結構ありますよね。

M: そうね、だから一つのショーを作りながら、次のショーのアイデアっていうのが出来た。

E: それって前のショーのアイデアが次のショーのアイデアを同時に刺激してたんですか？

M: 飽きるってことですよ。飽きるってことは何かもっと別のことをやりたくなるってことだから。

E: でもファンから見ると、分裂はしてるんだけど、継続性もあって、そこが面白いですね。

M: 継続はまあアーティストが同じだから、その中から出てくるものは連続性みたいなものがありますね。

E: あと基本的に35年以上活動⁹を続けてるってのもありますね。

M: ま、そうかも知れないですよ。

E: 90年代のショーがエスプレント的というふうにも考えてたんですけど、いろんな方向に行くというか、無国籍というか、それが逆に日本的なんですね。例えば、今年のオリンピックのオープニングだと、中国の歴史とか国民性とかを意識してたり、アメリカではカニエ・ウェストがステージでバンドとか何も置かず彼一人で2時間やっているんですね。でっかいジャンボトロンっていうか、モニターがあって、その前で彼がいろいろ歌うんですけど、この2つのショーを見ても、文化の違いというか政治の違いというか、違いの濃い部分⁸がステージに現れている気がするんですけど、ユーミンもそういう意味で、日本的な部分っていうのが、実は単に和っていう意味じゃなくて、選択肢が同時に出されるっていうのが濃い部分なのかなと。シャングリラ⁹でも、日本でサーカスっていうとまだ異国的というか、外来的なものとして捉えられると思うんですけど、シャングリラでは、それが咀嚼されて、フィルターされて、ユーミンっていう日本の内側から出てくる感じ。ロシア人を見ても、無国籍かつアジア的な情緒が感じられる時がありますね。

M: 別にそういうアジアを意識したことはないけれど、でも結果としてそういうことになったんでしょうね。コラボレーションで。

E: 近年のステージ・デザイナーであるマーク・フィッシャーさんのクライアンテールを見るといろんな欧米諸国のミュージシャンと仕事してますけど、たまにステージを作って、世界の演出家の共同意思みたいなものを感じたりしますか？世界で同時に、大規模な仕掛けのステージが起こっているわけじゃないですか、正隆さんは日本にいますけど、日本の外にステージ演出を通して開かれていく感じ？

M: ああ、、、それはでも機材的なものとか、そういうものでショーの傾向っていうのが必然的に似てくるってことはありますね。例えばLEDビジョン。あいうものがLEDでもものすごく軽く出来るようになって、ビジョン、映像そのものを動かせることが可能になって、例えばネットLEDそのものを照明として使うようなアイデアとかね。コールドプレイがこの間もやってたけれど。そんなような、機材からくる世界的な傾向はありますね。

E: さっき90年代に速さを感じてたっていうのがあったんですけど、技術的な変化に対して同時代で試行錯誤すると同時に、オーディエンスに対するムードとか、、、

M: 距離？

E: 距離とか、「今はこういう感じなんだ」っていうのがあるのかなあと思って。

M: いつもプレゼンテーションをするっていう意味では距離はありますよね。ただ、なんだろう、オーディエンスってのを僕はあまり意識したことはないんですけどね。

E: オーディエンスというよりもショーを構成するムードというか方向性のようなものが無意識的に世界に繋がるとか感じますか？

M: ああでもやっぱり時代のムードっていうのは必ずあるはずだし、ニュースやいろんなインフォメーションって昔よりずっと速く伝わってくるから、いろんなものが繋がるといふようなところはあるんじゃないですかね。

E: わかりました。ありがとうございます。今日は以上で終わりにさせていただきます。後日またよろしくお願いします。

箸休めの感覚

Aug25001.wav

E: では今日はオーディエンスの話題の続きからお願いします。オーディエンスとの距離の話をしていた時に、オーディエンスのことはあまり考えないというようなことをおっしゃってましたよね？

⁸ 松任谷由実(旧姓、荒井由実)は1971年に作曲家としてデビュー。

⁹ シャングリラ、1999年、2003、2007年に行われたロシアのサーカスとユーミンの大規模なロック・ショー。

M: 自分がいつもオーディエンスだと思ってるんですよ。僕は割といるんなコンサートへ行っ、つまらないとすぐ寝ちゃうんです。(笑)途中で帰っちゃう場合もあるし。だから、自分が眠くならないショーを作ろうと考えているんです。自分が眠くならないか他の人も大丈夫だろうということ、他の人のことはあまり考えないです。

E: 自分がモデル・オーディエンスというわけですね。でも演出家として観に行くショーではモチベーションがちょっと違いますよね。

M: いや、演出家としては観に行かないですよ。やっぱり楽しむために観に行くわけで、興味のないアーティストは観に行かないし。

E: そうなんですか?マドンナを観に行ったとか…

M: そうですね、マドンナとかは知り合いがライティングをやったりするので観に行くこともあるけど、あまり面白いと思っことは無いです。

E: そうですか。(笑)そのモデル・オーディエンスって面白いんですね。では、昨日はテクニカルな話とかコラボレーターの話をしましたけれど、メールでお送りしたキーワードに関連して、ステージの心理学とか人間性の部分について、どのように考えますか?

M: それってステージを作る上での心理ということですか?

E: いえ、出来上がったものがひとつの人格だとして、その人格に対してどう思うかということですよ。

M: そうですね、ひとつひとつのショーは当然違うものですから違う人格のものを作ってるつもりなんだけど、結果的にはどのショーもキャラクターは一緒かもしれないなあと感じますね。それはやっぱりアーティストが一緒だから。それから、僕は人の感覚というものに興味があって大学で心理学を専攻してたんです。例えばレストランのメニューの話だったら、まず目で楽しんで、食感で楽しんで、次に期待をさせて、魚料理という盛り上がりがあって、その次にちょっとしたシャーベットなんかが出てきて舌の感覚を忘れさせて、次にお肉料理が出てきますよね。日本の懐石料理もそうだと思うんだけど、時系列で違うところを刺激していくわけだから、ある「おいしさ」に続けて同じベクトルに行くと飽きちゃうけれど、そこで冷たいものを出したり、目で楽しませたり、炭火を持ってきて焼くという行動で楽しませたりという手段があるじゃないですか。その感覚をショーにも応用してるのは確かですね。

E: いろんなレイヤーごとに刺激する感じですよ?

M: そうです。しかもそれで毎回毎回出てくるものが違う部分を刺激するから飽きないって言うか。それイコール眠くならないってことだと自分では解釈しています。例えばトークだとか、(ショーの構成で)ずーっと聴き入らせる部分っていうのは絶対必要なんだけど

E: ええ、比較してそういうのがすごく効果的な時がありますよね。

M: うん、でも例えば次の瞬間には由実さんが客席にいるとかね、そうすると距離感が一気に変わるじゃないですか。

E: そういう不意打ちはありますね。

M: そうするとね、眠くならないんですよ。面白いシーンとシリアスなシーン。箸休めの感覚がショーの中ではとても大事な気がしますね。例えばシャングリラの中ではクラウン・アクトの部分が箸休めだと僕はずっと思っただけど、普通のショーではトークの部分が箸休めにあたるんですよ。

E: あの、正隆さんの生活の仕方もそんな感じなんですか?

M: 僕は趣味が仕事になってるからねえ。うーん、飽きないようにする。飽きたらすぐにやめて他のことをやり、それに飽きたらまた元のことに戻る、というふうにするね。

E: 由実さんがラジオか何かで、正隆さんがファイナルファンタジーを一日中やってたと言っていたんですけど、

M: ええ、大好きですよ。ドラクエもやったし。

E: あれも次から次へうまくイベントが出てきますよね。

M: そうね、僕はあれをやってる時間は本当に無駄だと思っ、それをわかっててやったんだけどね。

E: 僕もあれで多くの時間が消えましたね。ただ音楽だけはすごく耳に残って、10年後に聞きたくなることはあったんですけどね。ループになっているところが変わった構成だなーと思っ。

M: ちょっと話が変わりますが、記憶は成長すると思っるんです。味覚でも視覚でも何でもその時感じたものを、何日後、何週間後、何ヶ月後、何年後に思い出した時には記憶が変化しちゃってるから、その時と同じ感覚は絶対思い出せない。それが僕のすごく興味があることのひとつですね。例えばどこかへ行っものすごい綺麗な景色を最初に見ちゃって、でも次に見に行ったときには「アレ?もっと綺麗だったのに」ってね。

E: 僕が最初に見たコンサートは天国のドア(1990)なんですけど、武道館の上の席で見切れだったんですけど、そこからではオープニングの時はかけろう(1990)で由実さんが出た時に姿が見えなかったんです。パーンっていう音とひらひらだけ見えて、それでも印象としてはとてもショックでした。由実さんは見えてなかったのに。でも後日ビデオを見て記憶がまた編集されていくんです。だからビデオというものの役割は記憶を修正するところがあって…、それがちょっと難しいですよ。

M: うん、そうね。僕はシャングリラIIIのビデオの編集を一所懸命やっったんですよ。このシーンの次にはこのシーンが来なきゃいけないって自分なりのロジックがあって。でもその出来上がったものの評判としては、好きじゃないって言う人が随分いたんです。「もっとライブっぽいものが見たい」という意見が多かった。僕は、その時それを作っていたマインドで編集しちゃったからね。

E: ビデオは見ましたが、ライブっぽいってどういう編集ですか?

M: 口で言うのは難しいんだけど、音楽とサーカスが同時にある中で、ライブなんだけど、編集がライブっぽくないと言われたんですよ。でもあれは僕には、メンタルにはこうなっ世界だから、そうか、そういう風に思っ人もいたと思っただけね。

E: その意見を持っ人達はだいたいみんな実際のイベントに行ったわけですよ。

M: たぶんね。人間の脳は、うまいことショーを見を終わっあとに、整合性をとると言うか、その時見たり聞いたりしなかつたものを見たり聞いたりしたように記憶にとどめることができるじゃないですか。でもビデオにはひとつの事実として、いろんなアングルからのひとつのパススペクティブしか作れない。それがちょっと欲求不満にさせるのはわかるんだけどね。

E: そうですね、映像記録ってそういう意味で惜しいですね。でも極端にビデオに残せないライブを作っっていうのも面白いかもしれないですね。

M: だから最初はショーのビデオをあんまり作っないんですよ。シャングリラは残したいと思ったから作っただけど、それまでは天国のドア、ダンシング・サン(1995)ぐらいしか作っないと思っます。その間のやつは資料用には撮っただけど商品化はしてないんですよ。

E: そういうのが最近YOUTUBEで出回ってますよね。

M: そうなんだ(笑)知らなかった。

E: アメリカにいるとそういう日本の情報にほとんど触れないので有り難かったりするんですけどね。この間10年振りくらいにカウガールツアー(1997)を見ましたよ。

M: ああ本当に?見てみようかなー、あれは大変だったんだ。でも一番の失敗はドーン・パープルじゃないかなあ。

E: いいですね、ぜひ失敗についても聞きたいです。

M: 失敗?いっぱいありますよ。天国のドアの次のツアーがまず失敗だったと思っ。

E: ドーン・パープ(1991)ルですか?

M: ラブ・ウォーズ(1989)も失敗だったね。

E: 僕はラブ・ウォーズツアーは見えてないんですけどどういう意味で失敗だったんですか?

M: やりたいこととスケール感が違っんじゃないかな。だから最後までどこもじっくりこなかった。当時バーチャル・リアリティっていう言葉が流行っ、もっとバーチャル感を出さなきゃいけないツアーだったと思っ。ただの普通のショーになってしまった。だから嫌いですね。途中で起こるいくつかのことがすごく生っぽいんです。生なのに生じゃないみたいに見えるってテーマで行かなきゃいけないのに、妙に生っぽいんですよ。

E: 今聞くとそれは良さそうですね。

M: ねえ。でもそれがうまくいかなかったから駄目だったんですよ。

E: 正隆さんが一人で演出を始めたのは80年代のダイヤモンドダストツアー(1987)ですよね。

M: いやでもね、僕は本当は最初からやってるんですよ。

E: そうなんですか? 黒田さんという人は?

M: 黒田さんや、その前にも伊集院さんという人は確かにいたんだけど、うまく言えないんだけど、彼らを立てることで、逆になんていうか、クッションにしていたんです。

E: 僕の周りのアーティストに多いんですが、一人でソロの作品を作るよりはコラボレーションでやった方がアテンションが減ったりとか、アート界の個人主義に対してうまくクッションができますね。

M: それに近いことだと思います。きっと。

E: ピカソにならなくて済むみたい。

M: あは、そうね。ただやっぱりある意味、そういう人に頼る時に、その人の自我が少ない時はうまく行くんですよ。ところが変な話だけど、僕なんか盛上げていくわけですよ、その人達にも楽しくやってもらいたいし。でも、あるところまで行くとアイデアは邪魔だったりするんです。だから距離感はあるかな微妙なものがありますね。

E: アイディアが邪魔になるって、例えばどんなことですか? 相手の、独自のサブジェクティビティが出てくるんですか?

M: 昨日も言ったけど、まずアルバムが先にあるでしょ、で、アルバムをひっさげてツアーをやるって話になるわけですよ。その時に僕はずっとアルバムと対峙してるからイメージがあるわけじゃないですか、こんな感じ。それを演出家に説明するんだけど、すると次に彼らはプランを持ってくるんです。それは舞台セットだったり、舞台セットの一部だったり、タイトルだったりすることもあります。タイトルがアルバムと違って面白いと思うこともあった。それで僕と違うパースペクティブから世界が広がるならOKなんですよ、僕も一緒にその世界観を考えられるから。でも邪魔になるというのはどんな時かという、こういうショーにしたという内容の抑揚の問題とか。「最初にドーンと始めたい」とか「こういう曲で始めたい」とか、そういうのは僕には一切必要ないインフォメーションなんです。で、長くやっていくとだんだん彼らも欲求不満になっていくわけ。

E: それですごく面白いんですけど、コントロールとかオーソリテティブ…日本語でなんて言うんだろう、正隆さんの義務みたいなものを感じるんでしょうかねえ。でも正隆さんも結構オープンですよ。その可能性を信じてるっていうか、一人以上で働くことで開かれていく感じもあるわけですからね。

M: そうですね、それはとても大事です。自分で自分の世界だけやってても発見はそんなに多くはないですよ。まあだから、一人でいう自由を選ぶか、複数でいるワイド・パースペクティブを選ぶか。どっちもいいですけどね。どっちも大事ですけどね。

E: 正隆さんが一人でやる場合っていうのは何でしょうね?

M: うん、まあでも一人で全部やるってことは大抵はないわけ。どこかで誰かの意見は聞きます。ただ、アイデアが柔らかすぎると人は人に触らせると駄目になっちゃうから触らせませんけどね。

E: 僕が想像するには、由実さんと正隆さんの仕事の仕方も結構柔軟なインターディペンデントな感じなのかと思っていましたがどうですか?

M: 柔軟性はあると思います。かなり奥の方まで触られても大丈夫な関係ではあるとは思いますが。よその人間だとちょっとそれは無理でしょうって、そこまでは入れませんよってところでの話し合いをしますけどね、作品では。

E: わかりました。今日はなんだかすごい面白い話でした。ありがとうございます。

M: それはよかった。(笑)

E: よかったらまたお話をさせてください。

曲がり角があったら曲がりたい方向に行こう

Sep03. wav

E: 今日はまたムードというか、時代の雰囲気についてお聞きしたいと思います。前におっしゃっていたようにユーミンの曲は90年代の混沌とした時代から2000年代に入って、どういう経緯を辿ったのか分かりませんが、聞き手の印象としてはやさしく軽やかに、明るくなりましたよね。

M: それはありますね。80年代のバブルの中頃から僕らの方向性ってのは少年っぽくなってきたと思うんですよ。それは何かと言えばやっぱりパースペクティブなのかなあ。それまでは女の子っぽくというか、年相応のというか、ちょっと背伸びしたようなキャラクターだった気がするんですけど、ある意味、ちょっと奥手なイケイケみたいな感じだった。

E: それはちょっと興味あるので丁寧に聞きたいのですが、その少年っていうのは80年代半ばのことですか?

M: いや80年代後半から90年代にかけて少年っぽい目線でいきかったのが、荒川さんの言ったような暗い感じになってたのかもしれないね。

E: ロンサム・カウボーイ(1994)みたいな? それともマン・イン・ザ・ムーン(1990)?

M: それはもっとバブルっぽい時代のやつだから、うーん、一番近いので言うとならぬとSIGN OF THE TIME(1995)とか。FROZEN ROSES(1999)とか目線的にすごく少年っぽいアルバムだと僕は思ってるんですけど。実際そういう話をしながら作ったし。

E: FROZEN ROSESが少年っぽいというのは思ってもみなかったです。

M: 出てくるものと作ってる時の意識っていうのはやっぱり違うものだから。

E: 少年らしいというのはつまり、シビアにリアリティを捉える感じですか? 例えばWE ARE ALL ALONEとかそんなキーワードのイメージ、、、センチメンタルよりも冷たいような印象を感じますね。

M: それは、同年代でも女の子の方が意味強いじゃないですか。いろんなことにシリアスな危機感を持つのは男の子の方であるような感じが僕にはあるんです。

E: 女の子の方が強いのに、危機感に強く反応するのは男の子なんですか?

M: 男の子の方がボキッと引っ張るといいますか。女の子の方が粘着力があるようなイメージを僕は持ってるんです。

E: 少年にはナイーブな部分があるんですかね?

M: そうですね、それにベシミスティックだ。

E: そういう少年を見つめる目線ということですか?

M: というよりその(彼の)目線で詩を書いていた。つまりそういう眼鏡をかけて世界観を作っていたということだと思いますね。

E: 少年といっても結構レンジがありますけど、どれくらい少年でしょうか?

M: 10代前半から中盤ぐらいじゃないですかね。

E: 正隆さんはその頃何をしていました?

M: 中学とか、そういう時代ですね、僕は何をやってたか覚えていないけど。まわり間違えと登校拒否、寸前なところを飛んでいたような気がします。

E: 世界は割とフォーカスしている感じですか? そんなに広くないという意味で。

M: 見えてない。なんだか恐怖感の方が強くてね。子供って実は恐怖感の固まりじゃないですか。だからそれを見ないようにするかどうかっていう問題。見ても大丈夫なのは女の子の方で。

E: ええ、そうですね。2000年代の話に移る前に、80年代後半に少年らしさが出てくる以前は、そのイケイケというかちょっと大人びた女性のような感じだったんですかね？

M: 女の子が背伸びする感じっていう目線ですね。

E: ぱっとそう言われると2人のストリート(1985)や20 MINUTES(1986)が思い浮かびますね。

M: そうそう、そういう感じですね。で、2000年になると、また少年から少女目線という感じにシフトしていきました。

E: 少女目線というと、軽やかな印象があったんですけどどうですか。

M: ああそうか、僕にとっては柔らかいかかやさしいイメージです。

E: 吹き抜ける風みたいな。

M: うん…まあ結局、僕は男っぽいものも、もちろん優しいものも聞いてたわけで、いろんなこの窓があって、そのどこらへんの窓を開けたいかはその時作ってるものの感じですよ。だから今言ってる話っていうのは結果論であって、作りながら今こういう窓を開けたいんだということは考えていませんが。

E: プランしたというよりも、その時に感じたものだからね。

M: ええ、毎回そうですね。毎回コンセプトが先には絶対来ないんです。開けながら、今はこっち向きの窓を開けてるんだなって感じ。だから、少年っぽさがなくなったわけでも何でもなくて、そっちの窓もあるし、今は別の窓を開けたいんだって感じ。ですかね。

E: いろんな軸があるわけですね。その少女性とはまた違った意味で、由実さんは「14歳の少女になれる」とよくおっしゃってますが。

M: 僕はそのフレーズを本人からあまり聞いたことないですよ。話し合ったこともないです。だけど個人的には、子供の頃に書いていたものっていうのは、とても大人びた目線を持ってるという話を話し合ったことはありますね。だから初期の方がもうおばあさんみたいな目線だったと言う。子供って達観したいじゃないですか、物事を。

E: そういう子供いますね。

M: 達観してないから達観したいんです。

E: あと、なんか感覚的に分かった感じになる瞬間ってありますよね。

M: ありますよね。それは言葉じゃなくて、なんかありますよね。だから彼女の言う14歳の目線というのはむしろもっと歳をとった目線のことを指してるんじゃないかあと思ったりして、、、。

E: じゃあ今、由実さんはキャリアが長くなって、逆に歳をとった子供みたいな視線にまた近づく感じってあるんですかね？

M: それはないと思います。子供じゃないから。大人が子供をやるのはすごくおかしいから子供にはなれないけど、そうかといって、彼女がやってきたのは等身大の距離とも違うと僕は思ってるんですよ。ちょっとどこか距離のある、自分のジェネレーションとはちょっと距離のある、横か上か下かとはよくわからないけれど、そういう距離のあるものを作ってきたと思うんで、、、。

E: 正隆さんの言う自分のジェネレーションで何ですか？

M: 年相応ということですよ。彼女だったら50いくつの、等身大のものは作るつもりはないという感じですよ。

E: そこは全然自由ですごくいいと思います。

M: 、、、いや、すごい雨になってきた。

E: えっ？

M: 僕が帰ってきて急に雨が降ってきて。

E: 濡れてないんですか？

M: 超ラッキー。晴れてる間に走れた。

E: この時期日本は雨降るんでしたっけ？

M: 今、すごいですよ。ここ2日くらいは天気はいいんだけど、それまで毎日ものすごい嵐みたいな雷で、地球がどうかなっちゃうような感じ。

E: いやあ、そうですね、なってますけど、もう。アメリカも明日になってようやくニューオリンズの退去命令が解除されますね。街はなんとか嵐を免れて、明日からみんな家に帰るみたいですがね。

M: そうなんだ、あっちの方は怖いんですよね。アメリカの建物ってわりと簡単に出来てるからね。(笑)

E: そうなんですよ、すごい。空気とかスースーですけどね。いろいろ改築出来ていいんですけどね。

M: なるほどね、、、えっと話はどこまで行ったんでしたっけ？

E: そうですね、ユーミンのイメージの話ですね。2000年になってまたやさしく軽やかになった、、、なんていうかな、以前はユーミンのイメージに作り手が逆に縛られることもあったと思うんですけど、2000年代というのはそこから自由になっていってるような感じを受けるんですけど。

M: あの、誰でもそうだと思うけど、自分の好きなものってそんなに多くはないと思うんですよ。例えば自分が本当に好きな方向性とか、自分の好きな色とか、自分の好きな匂いとか、温度とか、そういうってそんな一杯あるものじゃないから。やっぱりずっと創作をしていく内に何が一番敵かって言うと、また同じようなものを作ってるっていう、それが一番の敵というか恐怖になるじゃないですか。永遠のワンパターンっていう言葉もあるけど、アーティスティックにいかんとするとやっぱり否定したくなりますよね。ずーっとずーっとずーっと少年っぽくいつてみたり、パースペクティブを変えることで過去の自分と違う道をとにかく走りたいと思っていたと思うんですよ。僕もそう思ってたし。でも走ってみると、実はものすごくずーっと遠くまで走ったつもりだったけど近所の道をぐるぐる回ってただけだった、みたいなね。だから、無理矢理こないだは右に曲がって、こないだはまたそこからまた右に曲がったから、、、みたいなことは、そういうことはあまり考えずに、まあ、曲がり角があったら曲がりた方向に行こう、という感じになったのが2000年ぐらいなんじゃないかなと、なんとなく思うんですよ。

E: それは聞いてて感じました。いい意味でふっと気が抜けるというか、職人のこだわりとは意味が違いますけど、「そんなにこだわらずにやろうよ」みたいな雰囲気がありますね。

M: そうかもしれない。たった今ってタイミングとしてはものを作ってるタイミングなんですよ。今は7曲くらい打ち込んで、それを今は直したり詩を作ったりしている時期なんでね、何かこううまく振り返れないんです。わかります、なんとなく？ものを作ってる時って客観的な目を持ってない時期。特にキャリアについて客観的に考えられないんですよ。

E: ちょっと俯瞰に行きづらいですよね。

M: ええ、今作ってるワールドの中にいるから、そこから離れて今まで歩いてきた道をふっと上から眺めるということではできにくくて、難しいなあと思ってるんだけど。

E: いやでもなんとなくこういう感じがいいと思いますけどね。サマリーを作る意味でインタビューしているわけでもないの。

M: まあね。結果が楽しみです。一体どういふものなのか僕には全く想像がつかないから。(笑)

E: このインタビュー自体が作品の一部になるという感じなんですけどね。

M: 想像がつかない具合が面白いですよ。新鮮だな。(笑)

MASATAKA MATSUTOYA INTERVIEW

I FED UP WITH AN ALBUM EVEN WHILE MAKING OF IT

Aug24001.wav

Ei Arakawa (E): Could you tell me about being a stage director¹⁰ during the 90s?

Masataka Matsutoya (M): Yeah, best of my memory...

E: What you can remember is fine. I believe you first saw Pink Floyd's stage at Hakone Aphrodite in 1971. Have you seen Pink Floyd's *In the Flesh* tour or *The Wall* tour¹¹ in real time?

M: No, I haven't. I saw them long after Aphrodite. It was in Japan in ...

E: It was the third time they visited Japan in 1988, I believe.

M: I think so too.

E: Was that the first time you met Marc Brickman¹²?

M: That was not the first time. I met him when Paul McCartney did live in Japan. But, there was some process to meet with him. We worked with Hipgnosis¹³ when we produced *Sakuban Oaishimashou*(1981). Then, we made the film, *Compartment*(1984) together with Storm Thorgerson, the main member of Hipgnosis. Hipgnosis then changed to the film company called Greenback Film, and he became in charge of Pink Floyd's films. I've been keeping in touch with Storm, and Po (Aubrey Powell), the producer, then Po introduce Marc to me.

E: That was the end of 80s.

M: Yes. That's how I met.

E: Have you heard the reputation about *The Wall* tour, the large scale concert by Pink Floyd before then?

M: I've heard little, but I didn't like their music that much. I wasn't interested. I thought their album covers¹⁴ are interesting. Their music was too heavy to me.

E: I thought you are influenced by them because of the way their concert structured, and also their narrative. Or maybe I just guessed because Brickman and Mark Fisher¹⁵ works for them.

M: I met with Mark Fisher much later. I remember I met with him in LA. I forgot when ... I think he participated *Dawn Purple Tour*(1991).

E: I read he participated as [Projection Image](#).

M: Yes. Just after that I met. I was introduced "Hey this guy did the projection."

E: You worked with Brickman until the mid 90s. I didn't know a Japanese designer was involved in *The Dancing Sun* (1994).

M: It's hard to explain. Basically the designer is Japanese, but Mike "OZ" Owen¹⁶ is the one who makes basic idea. This British man does the lighting since the beginning.

E: Do you often decide the stage structure based on lighting?

M: To me it is very important. Especially, now that I worked with Mike Owen for long time. We were almost grew together. Because I did with Mike for 2 or 3 years in the beginning, he became more important presence than Marc Brickman. Mike has always been the one who makes the basic idea.

E: I didn't know that!

M: I say some keywords. For example, I want a sun rise, or, I want it to dissolve in distance. He transforms those keywords into actual lighting.

E: Does he decide lighting design according to the set list you decide in advance? Songs, mood/atmosphere, lighting, then structure that support them. Is that how the stage is designed?

M: Not really. There are always an album before the show begins. Songs from new album become the basic theme for the show. I find one keyword going through those songs. Then, I have brief image of stage plan including lighting. Well, sometimes the image doesn't come up, so I talk with the designer and we brainstorm, or I say keywords if I come up something.

E: I assume writing lyrics with Yuming is much like that too.

M: Yes it is.

E: It's like Yuming is not a singular, but a plural.

M: The relationship of artist and producer is somewhat like that. There's an artist who doesn't let you touch his/her work, but Yuming is different.

E: I thought so. By the way, when I compare your show in the 00s and 90s, show in the 90s was more fragmented or schizophrenic. Recent show is more totalized by narrative. I like the shows in the 90s that have so many scenes one after another.

M: (Laughter) well ... Should I answer the reason why?

E: There are more story around *Legend of Zuvvya* (1998) and *Shanglira* (1999-2007). Story is more important. What is the difference between early 90s and late 90s ... sorry I can't formulate a question very well.

M: Yes, I understand mostly what you mean. There are important elements. One big element is that we were young.

Meaning, we have very little knowledge about everything. Also, it is because of the time. I think that decade has different atmosphere than now.

E: How did you understand the 90s, although it might be the impression you had later?

M: Chaotic, wasn't it? Something was moving fast when the bubble economy ended. You can say the bubble economy as it is, but the 90s was difficult to categorize. The air kept moving. We were in the middle of it. A lot of things changed quickly.

E: The subjective speed at that time was faster than now?

M: I think it was fast at that time. We were making an album per year. I was getting bored of the album even while I was making it.

E: (Laughter)

¹⁰ Masataka Matsutoya is the producer of Yumi Matsutoya aka Yuming, the major Japanese pop singer.

¹¹ Some designers who later work with Yuming involved with this spectacle show in the early 80s by Pink Floyd.

¹² Marc Brickman, Lighting Designer. He started to participate Yuming's stage in 1990.

¹³ British design collective in 1970s.

¹⁴ Hipgnosis was in charge of them.

¹⁵ Mark Fisher often designs Yuming's stage set since 1997.

¹⁶ Mike "OZ" Owen started to work with Yuming since *Tengoku no Door* (1990). He worked for Marc Brickman's lighting system programmer.

M: I am still like this, I don't like the album by the time we finish making it. I like the premier of the concert tour, but I don't like it when the tour ends.

E: I see. There are many example that one scene negates next scene in the structure of the concert.

M: Yes. When I make one show, the idea for next show came up.

E: Did the idea of current show stimulate the idea for next show simultaneously?

M: I mean, I get tired of one show. Once I do, I want to do something else.

E: From the perspective of a fan, it's interesting that there were continuity even though the show is fragmented.

M: It's because the artist is always same. There is continuity coming from her.

E: Also basically, she works for more than 35 years¹⁷.

M: Maybe that too.

E: I was thinking the shows in the 90s were similar to "Esperanto". It goes different directions. Almost stateless, nationless condition, and somehow that is Japanese for me. For instance, we can tell national traits and their idea of history from this year's Olympic opening ceremony in Beijing. In USA, Kanye West performed by himself for two hours without any band on the stage. He presented various songs in front of huge jumbotron. It's interesting cultural, or political difference between these two shows. Maybe what is interesting about Yuming's concert is how it presents different mood or atmosphere rather than being one single Japaneseness. Usually the circus is introduced as something exotic or imported in Japan, however, Yuming internalize them, and filter them into something Japanese. Even though we see Russian circus there are something about Asian or nationless feeling from them.

M: I wasn't conscious about being Asian or nationless, It's because of our collaboration with them.

E: Many Western pop stars are working with Mark Fisher these days. Do you feel like you are part of "global decision making" or "global spirit"? These big stage shows are happening everywhere in the world. Even though you are in Japan, somehow it opens toward outside through your directing of the spectacle.

M: I see ... There trend of the show depends on the technology advance. For example, LED vision. Now we can make LED vision really light weight, so you can move the image or screen up easy. Coldplay was doing that before. You use the net LED as lighting source for the stage. We have global tendency like that.

E: While you are struggling with new technology, what about the mood toward the audience. You told me about the subjective speed in the 90s. Is there some idea you might share with other producers around the world?

M: Distance with the audience?

E: Maybe so. Something like "Now is this!" feeling.

M: I am not sure. I always have some distance from the audience, but I don't think about them that much.

E: I meant some tendency or mood that influences the show. Unconsciously you connect with the rest of the world ...

M: Of course there are some mood of the time. You get information and news really faster. Everything is connected.

E: I see. Thank you very much. That is all for today. Please let me continue this next time.

HASHI YASUME (CHOPSTICK BREAK)

Aug25001.wav

E: I'd like to continue today's interview from where we left off last time: about the audience. You said you try not to think too much about the audience.

M: I see myself as an audience. I go to many concerts and fall asleep if it's boring. (laughter) Sometime I even leave before the end and go home. That's why I want to make a show that doesn't make me sleepy. If it doesn't make me fall asleep, other people must be awake too. That's why I meant by not thinking about the other people.

E: You are saying that you are the model-audience to your own concert. But isn't motivation different when going as a director?

M: I don't go to concert as a director. I go there to have fun. I don't go if I'm not interested.

E: Really? I've heard that you went shows like Madonna, for example?

M: I go to her concert because someone I know does lighting, but I don't think her show is fun.

E: Really (laughter)? I think it's interesting that you see yourself as a model-audience. OK. So we talked yesterday about technical element and collaboration topics. How do you think about those keywords in my e-mail, such as "stage psychology" and "human nature"?

M: Do you mean the mental stage when I'm working the stage?

E: No, think of the stage as a character. What do you think about the each character?

M: I see. Each show is different therefore I'm trying to make different characters, but as a result, they become the same characters, I think. That is because the artist is the same. I studied psychology at college. I was interested in human senses. Let's say you are making a course menu. First of all, you enjoy the food with your eyes, then the texture, and let the anticipation build up, then bring the fish plate, and have sorbet to refresh your tongue, then serve meat. Japanese Kaiseki cuisine is like that, too. It stimulates different parts of human senses chronologically. The same "gourmet flavor" will bore you if it's always presented on the same vector. But there are many steps to endure the enjoyment. You play it around on the cold plate, satisfy how it looks, and entertain with live action on Hibachi grilling. I interpret the same sense to my show.

E: You are stimulating audience's different sensory system.

M: Right. You don't get bored if something is stimulated different senses constantly. To me, that means you can't fall asleep. Of course you definitely need to give the audience chance to listen to you sing (as a form of the show) during the concert.

E: Yes, it is very effective sometime.

M: Yeah, then the next thing you know, Yuming is in the audience seat. The distance is shortened dramatically.

E: You have done that before.

M: You don't get sleepy that way. Balancing the entertaining scene and the serious scene. You need hashi yasume (chopstick break). That is small plates between the main dishes in the course menu. I think it's important. During *Shanglira*, the crown act is hashi yasume (chopstick break), at least I believe it was, but usually the talk is the break.

E: Your daily life is like that too?

M: My work is my life. I try not to get bore myself. When I get bored, I take my mind off from it and do different thing, then when I get bored with that, I go back to what I was working on.

E: Yuming said on the radio you were playing the video game, *Final Fantasy* all day long...

M: Yes. I love it. I did *Dragon Quest*, too.

¹⁷ Yumi Matsutoya (maiden name, Yumi Arai) debuted as composer in 1971.

E: Something different always happens in those games.
M: Yeah. I knew I was wasting my time, but I was still playing.
E: I spent a good chunk of time on it too. I still remember the music. I wanted to listen to it 10 years later. The way it was looping was an interesting formation.
M: Can I jump to different topic? I think our memory is always being revised. You see or taste something, but in a few days, weeks, months, or even years later, your memory change and you can never remember the same senses. That's one thing I am really curious about. You go to a place and see a beautiful scenery for the first time, but the sensation is not as strong the second time you visit. You think "I remembered this scenenary was more beautiful".
E: The first concert I went was *Tengoku no Door*(1990). My seat was all the way up on the upper floor in Budo-kan hall, and couldn't see the whole stage. I couldn't see when Yuming came on stage during the song *Toki ha Kagerou* (1990). I heard the large sound and saw fabric blowing in the wind. The image was very strong and it shocked me. I didn't even see her. Then I saw it on video later and my memory was changed. The role of video is revising the memory.... That's why it's difficult.
M: Right. I spent long time making *Shangrira III* video. I already had a set logic on how each scene should be connected. But people didn't like it. They said "We wanted to get more live feeling". I was still on building-the-show mode when I was editing the video.
E: I saw the video. What do you mean by live editing?
M: Hard to explain... There're music and circus on the stage at the same time, and they are all live actions, but people said that the edited vision doesn't have a live feeling. But what I edit was what I saw. However, my mind stage and their mind stage is different. I think it's interesting.
E: People who commented, did they all attend the show?
M: Probably. Our brains generalize information such as what we see and hear, even though you didn't hear and see. But on video, there's only one truth. One perspective through different angles. I understand that can be frustrating.
E: Yeah, video archiving is difficult in that sense. It might be interesting to make a live concert which is impossible to record.
M: I haven't been really making the video. I made *Shanglira* because I wanted to archive it, but before that *Tengoku no Door*(1991) and *The Dancing Sun* (1995) were the only video. We did recorded other ones but didn't commercialize it.
E: They are on Youtube.
M: Really (laughter). I didn't know.
E: Those information are scarce in the US so I was glad to find it. I saw *Strollin' Cowgirl Tour* (1997) recently, almost after 10 years.
M: Really? I should look for it too. It was lots of work. But I must say the biggest failure was *Dawn Purple*.
E: OK, I'd like to hear about the failures.
M: Oh there's so many. I think the tour after *Tengoku no Door* was a failure.
E: You mean *Dawn Purple*(1991)?
M: *Love Wars*(1989) was also a failure.
E: I didn't see *Love Wars* but how was it a failure?
M: What we wanted to do and the scale didn't match. It didn't satisfy me. "Virtual reality" was a trend back then, and we had to put more virtual feeling to the show but it became just a plain show. That's why I didn't like it. Few events during the show were really raw. You had to hide the rawness even if it's raw. That's the theme we had to stick with. But it wasn't.
E: It sounds good now I hear it.
M: Right? But it didn't work well, so it was a failure.
E: When did you start directing by yourself? Was it *Diamond Dust Tour*(1987) in the 80s?
M: Well it's not widely known but I was doing it since the very beginning.
E: Really? How about Kuroda?
M: Kuroda san and Ijuin san were certainly there, but they were sort of the cushions.
E: Many artists around me are in favor of doing collaborative works instead of doing solo show. Because you can dodge the attention, and it gives you a cushion in the individualism of art world.
M: It's similar to that, I think.
E: You don't have to be Picasso.
M: Haha, yeah. But it only works when the person you asked have less opinions. I take part deeply to make the project interesting, and want them to have fun. But at the certain point, my participation become annoying. It's important to know the right distance but it's hard.
E: How can idea be in the way? Their own subjectivity comes in?
M: I said this yesterday, but the album always comes first. Then we build the tour. I'd been creating the album so I have this set image. I explain it to the stage producer and they bring me plans. It can be stage set, part of the stage. Sometime I find it interesting that the tour title is different from the album title. As long as our perspective can broaden by integration, that's fine. I can think about their world. What I meant by idea being annoying, is that practical idea about how the show should be. "I want to start the show with a big action" or "I want to start it with this song". I don't need that. Therefore it becomes frustrating on their side too.
E: That's very interesting. It's about control and authoritative... what's the word in Japanese...? You feel your obligation? I think you are very open. You believe in the possibility. Working with other people can open up many things.
M: Yeah. I think it's important. You don't explore new thing if you are in your own world. So it's the question of choosing freedom by working alone, or wider perspective by working with many people. Either way is fine. And they are important.
E: What is it that you do alone?
M: There aren't things I do it all alone. I always ask for other people's opinion. However, when the idea is just born, you should keep it to yourself since it's still very soft.
E: I imagine the way you and Yuming work is very flexible and interdependent. Is that so?
M: We are flexible, yes. I think we can dig further into each other's inner self, where other people can't touch. We can talk deeply about things other people won't be able to enter. About the songs.
E: I see. It was a very interesting conversation we had today. Thank you.
M: I'm glad (laughter).
E: I hope there'd be next time we can talk if you odn't mind.

WHEN AT THE CORNER, TAKE THE TURN YOU LIKE

E: I'd like to start today's conversation with "the mood of the time". As you mentioned in our previous conversation, going through the chaotic 90s and entering the new millennium, the songs shifted somehow to softer, lighter and brighter mood, at least to the listeners' ears.

M: That's correct. In the midst of the Bubble Economy in the 1980s, and the direction we were going for was boyish. It was just perspectives. I think we were girlish (girl in their 20s – 30s) back then, looking our age, or I shall say with a hint of a go-go or overstretched character. Although she is little conservative.

E: That's an interesting subject and I would like to talk more about it. Are you referring to the 1980s as the boyish era?

M: In the late 80s to the early 90s, I wanted the boyish perspective. That's probably the reason why it was so dark, like you said.

E: You mean as in *Lonesome Cowboy* (1995), or *Man in the Moon* (1990)?

M: *Man in the Moon* is the song from the Bubble economy, I should say the song, *Sign of the time* (1995) and the album, *Frozen Roses* (1999) were the most boy perspectives. We were actually working with the image in our mind.

E: I would never thought *Frozen Roses* as a song with the boy perspective.

M: The finished product and production aim often do not match.

E: How do you exactly mean by "boyish"? Do you mean with more seriousness and reality? For example, the lyric "we are all alone" or something similar keywords like that.... The feeling I get is cold than sentimental.

M: Because girls are tougher than boys. I think boys are keen and more sensitive to crisis.

E: Girls are tougher but it's boys who react strongly to crisis?

M: Boys tend to break easily. Girls hang on.

E: Boys are naïve?

M: Right. And pessimistic.

E: Is the perspective a gaze towards those boys?

M: No, Yuming was writing through his eyes. And it was through his eyes we built the world of perspectives.

E: The word "Boy" has many aging range. How old are you talking about here?

M: Early teens to mid teens.

E: What were you doing back then?

M: I was in middle school, don't really remember what I was doing. I think I was this close to resisting going to school, flying the area close to that edge.

E: Were you close to the real world? Meaning the world of boys isn't that big.

M: I couldn't really see it. The fear was bigger. A child is filled with fear. It's up to you not to face the fear. Girls are better handling the reality.

E: I agree. Before we move on to the 00s, I want to quickly ask you about the woman's image. Was she a go-go, bit stretched character in the late 80s when the "boyish" perspective comes in?

M: A girl is trying to look older than her age, that type of perspective.

E: The two songs, *Hutari no Street* (1985) and *20 MINUTES* (1986) come to my mind.

M: Right, right. In the 00s, the perspective shifted from boyish to girly.

E: When it shifted to the girl's perspective, I thought the impression got lighter.

M: I see, to me it's soft and sweet.

E: Like a soft breeze.

M: Right... well, I was also listening to the softer songs, not just masculine ones, and it's like you have many windows and it's up to you which one you want to open when you are in creation.

E: You are not deliberately planning these things. It's about what you feel.

M: It's like that every time. The concept is not the first thing on the table. You are opening one window, knowing this is what you picked for the time being. The boyish-ness didn't fade. It's just the different window I want to open this time.

E: There're many shafts. With a different implication from the girlishness we just talked about, Yuming has often said she can "be a 14 year old girl".

M: I haven't personally heard her say that often. We didn't talk about it. We've talked about how the childhood writings have adult's perspectives. In the beginning it's always like an old woman's. A child wants to reach out and achieve, in general.

E: Yeah there are some who are like that.

M: Only because he/she hasn't achieved, he/she want to.

E: There's moment in your life you understand something, not knowing exactly what, but you just know you understood.

M: Right. It's hard to be described by words. So I think what she meant by the 14-year-old perspective is the actual adult perspective....

E: You mean now that she has the long career and she is allowing herself to go back to the child's perspective?

M: I don't think so. She is no longer a child. An adult can never be a child, but she wasn't acting her age either. There's subtle distance, from her own generation, horizontal or parallel. I believe we were making something with that distance...

E: What do you mean by the own generation?

M: My own age. Just like She doesn't have to think about 50s for her (when making music), we are not interested in making music age appropriate to our age.

E: I like that level of freedom.

M: ... Oh it's raining hard.

E: What?

M: Just when I came in it started to rain.

E: You didn't get wet?

M: I was lucky. I jogged just before he rain.

E: Is it the rainy season in Japan?

M: It's really bad. It's been nice past two days, but was storm with thunder lightning everyday before that. Almost like something is going to happen to the earth.

E: It's like that already everywhere. New Orleans evacuation order will be lifted tomorrow in the States. Luckily the storm missed the town and everyone is going home tomorrow.

M: I see. It must be scary over there. American buildings are put together easy. (laughter)

E: It is. The construction is airy. Easier to renovate though, I think.

M: I see.... Where were we now?

E: We were talking about Yuming song's mood. It got softer and lighter in the 00s.... I don't know how to put it, but I get the impression the production team was bonded by her image, but it broke away free from it in the 00s.

M: I think this goes out to everyone but there aren't too many things you really like. The direction, color, smell, humidity. There aren't many. I believe the biggest fear through production is that you are making the same thing again. There's the definite one pattern, but if you want to go artistically you have to deny that part. Boyish perspective for a long long time, then change your perspective and run different path. We were the same. You ran so far but you realize you were running

the same area in circle. So you don't have to focus too much on avoiding turning right at the same corner. If you run into a corner, take the direction you like. That's how we became in the 00s.

E: I even felt that just listening to her songs. The easiness in the good sense. Bit different from the craftsmanship or artisanal persistency, but " don't get too serious now" kind of feeling.

M: That's right. We are at production time now. We got seven songs in the system and fixing and writing lyrics. It's hard for me to look back upon and reflect. Do you know what I mean? I can't really have an objective perspective on our past career when we're in creation.

E: It's hard to view long run.

M: I'm in my own world now. It's hard for me to leave where I am now and look from above. It's difficult.

E: I think we are good here. The aim of this interview is not making the historical summary.

M: Good. I'm looking forward to how this'll turn out. I don't even have a slight clue what's it going to be. (laughter)

E: This interview is going to be part of the artwork.

M: See, I can't imagine that. It's new and refreshing to me. (laughter)