

音楽で世界をつなぐ

～TeddyLoid が語る音楽制作の裏側 with MASAKing～ 開催レポート

開催日：2025年2月8日

@K-MIX 本社多目的ホール space-K

■背景

浜松市は、創造都市としての更なる飛躍のため、クリエイティブシティブースター事業を展開し、新たに創造的な活動を始めると人材の継続的な創出を目指しています。



今回、事業の一環として、様々なクリエイティブ分野のトップアーティストから制作の裏側やトップアーティストに至るまでの経緯を聞ける「Top of the Top series」を開催しました。第1弾の今回は、音楽プロデューサー兼DJアーティストのTeddyLoidさんをお招きし、音楽制作のプロセスや創作の舞台裏について語っていただきました。音楽に興味を持つ学生やクリエイターを中心に、幅広い世代の参加者が集まりました。

司会にはMASAKingさんが登壇し、浜松市のクリエイティブな取り組みと本講演の趣旨を説明。TeddyLoidさんの紹介を交えながら、音楽を通じた創造性の広がりについて語りました。

■TeddyLoidさんが語る「唱」制作秘話

Ado氏のヒット曲「唱」の制作過程について、TeddyLoidさんが詳細に語りました。彼がどのようにしてこの楽曲に関わったのか、また楽曲の方向性やエッセンスがどのように決定されたのかが明かされました。

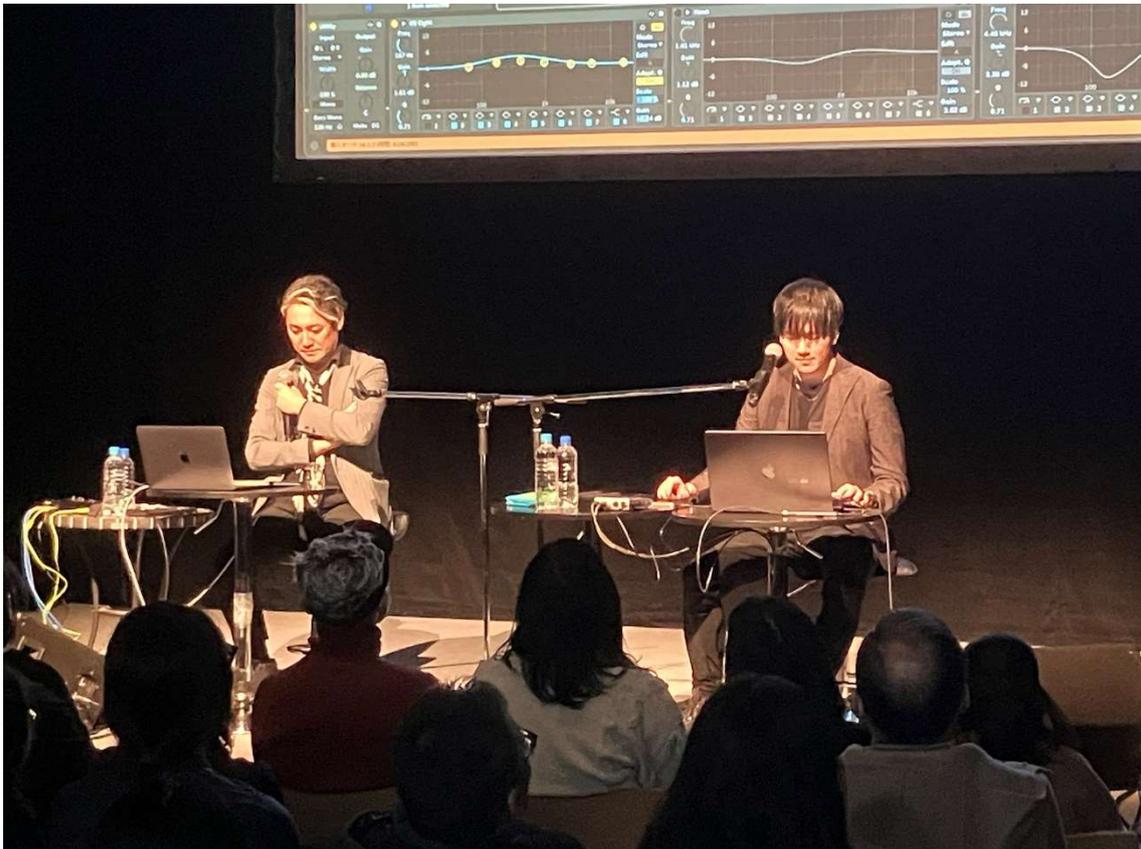
「唱」の制作は、Giga氏との共同作業により進められました。制作の初期段階では、特定の方向性は決まっておらず、「かっこいいトラック」を作ることから始まったと語られました。特にインド音楽の要素を取り入れた背景については、「Adoさんの楽曲に、インド映画のような壮大なダンスのイメージを加えたい」とのアイデアが出発点であったと説明。エスニックギターのサウンドや細かいサンプルの組み合わせによって、独特の世界観が生み出されました。

■「唱」のプロジェクトファイル公開

本イベントの特別な内容の一つとして、「唱」のプロジェクトファイルが公開されました。これは世界初の試みであり、TeddyLoid さんが普段使用している Ableton Live の画面がスクリーンに映し出されました。

TeddyLoid さんは、「すべての楽曲をこの一台のコンピューターで制作している」と述べ、シーケンス画面を解説。楽曲は、アカペラ、ビート、シンセサイザー、ベース、エフェクトなどの要素で構成されていることが説明されました。

特に、Ado 氏のボーカルレコーディングについては、自宅録音された音源を受け取り、複数のテイクを重ねながら仕上げたことが明かされました。



■「唱」の制作秘話

「唱」について、MASAKing さんからのインタビュー形式で制作秘話が明らかになりました。

質問1 「唱」はどのような経緯で制作されたのか？

回答 Ado さんのチームから Giga 氏に依頼があり、Giga 氏から誘われたこ

とで共同制作が実現。2人での楽曲制作は初めてで、インターネットを通じたやり取りで進行。自分が骨組みを作り、Giga氏がエディットやメロディーを加える形で自由にアイデアを出し合いました。

質問2 楽曲の方向性とエッセンスの決め方 は？

回答 インド音楽の要素は冒頭のフレーズやエスニックギターなどに反映。制作前から「インド映画のように大勢が踊る曲にしよう！」と決めており、流行を取り入れました。

質問3 Ado氏とのやり取りとボーカルレコーディングの方法を教えてください。

回答 Adoさんとは直接会わず、彼女が録音した音源を受け取り編集。ボーカルは14層ものレイヤーが重ねられ、立体的な音像を作成。自宅録音のためノイズ除去などの細かい修正も行い、全工程をデジタル環境で完結させました。



■参加者からの質疑応答

イベントでは、会場のお客さんから TeddyLoid さんへの質問時間も設けられました。

Q 楽曲「ME!ME!ME!」の制作背景について

A 「ME!ME!ME!」は、吉崎響監督から「映像と音楽が密接に絡んだ作品を作りたい」と依頼を受けて制作。監督と共にロサンゼルスで構想を練り、現地で楽曲を作り上げました。

Q 楽曲制作にかかる時間

A 基本的に「1日1曲」のペースで制作。今年公開予定のアニメのオープニング曲を含め、1か月で40曲以上を手掛けたことも。幼少期にエレクトーンを学んだ経験が作曲の基盤になっています。

Q アーティストごとの楽曲の作り分け

- A アーティストの特性を活かすことを重視。Ado 氏には「日本で最も難しい曲を作ろう」と考え、彼女の歌唱力を最大限引き出すよう工夫しました。
- Q 楽曲のトラック数
- A 楽曲にもよりますが、「唱」は 199 トラックを使用。オーケストラの指揮に近い感覚で制作しています。
- Q 音作りやプリセットの活用方法
- A プリセットを事前に厳選し、独自の「お気に入りライブラリ」を作成。オリジナリティを維持しつつ、制作時間を短縮しています。おすすめのソフトシンセは「Nexus」。
- Q キャラクターソングの制作プロセス
- A キャラクターに詳しい人物へ直接取材し、情報収集。その上で、キャラクターを一人のアーティストとして捉え、楽曲を制作します。
- Q ネットワークの広げ方
- A インターネットだけでなく、リアルな人脈も大切に。若い頃から積極的に出会いを求め、それが現在の活動にもつながっています。

■ 楽曲制作の公開プロセス



本パートでは、TeddyLoid さんが実際の楽曲制作工程を公開しました。浜松まつりのラップ隊の音源をもとに様々なアレンジを加え、浜松まつりでなじみの音楽が、ダンスミュージックに生まれ変わりました。

■ 楽曲制作に関する質問

続いて、楽曲制作についてのインタビューが行われました。

質問 1 最先端で活動し続けるためのマインドとは？

回答 幼少期に学んだエレクトーンの実験を活かし、自由な発想で音楽制作に取り組んでいます。日本の音楽を世界に広めることを目指し、新しいジャンルや技術を常に研究。年間 100 曲以上制作することもあり、映画鑑賞や人との会話を通じてインスピレーションを得ています。

質問 2 最近の音楽シーンで注目されるジャンルは？

回答 かつては海外のエレクトロやヒップホップが主流でしたが、現在は J-POP が世界的に注目を集めています。YOASOBI のようなアーティスト

トが国際的に評価され、Spotify のデータからも日本の楽曲が広く聴かれていることが分かります。

質問 3 新しい才能を発掘する際のポイントは？

回答 SNS を通じて多くのアーティストの楽曲に触れ、「オリジナリティ」を重視。独自の音楽スタイルを持つアーティストには自然と惹かれ、一緒に制作したいと感じます。

質問 4 トップアーティストを目指すために必要なことは？

回答 「人との縁」が重要。楽曲を発表するだけでなく、好きなアーティストに直接コンタクトを取るなど、積極的な行動が成功の鍵になります。SNS を活用し、国境を越えて音楽を広めることが大切です。

質問 5 「音楽で世界をつなぐ」今後の展望とは？

回答 自身の楽曲「唱」が世界中でヒットしたことを踏まえ、さらに世界へ音楽を広めていきたいです。「競争」ではなく仲間との「共創」を重視し、新しい才能の発掘や次世代アーティストの育成にも力を入れていきたいです。



■ 楽曲制作に関する質疑応答

Q 楽曲制作はエレクトーンを使いますか？

A 最初からパソコンのソフトで打ち込みます。エレクトーンで学んだ音楽の基礎がそのスタイルに生きていると思います。制作では悩まず、100 点満点の 50 点以上なら、リリースする意識で進めることが大切です。

Q 学生時代の音楽との向き合い方は？

A 小学 3 年生でデスクトップミュージック (DTM) を始めました。中学生になってからはインターネットで音楽仲間を見つけ、夢中で音楽制作に没頭。ほぼ全ての時間を音楽に費やし、自由な環境でスキルを磨きました。

Q 「すとぷり」の楽曲制作で意識することは？

A メンバーの個性を最大限に引き出し、ダンス映えする楽曲を意識。制作時には彼らと相談しながら進め、共に音楽を作る感覚を大切にしています。

Q DJ プレイで一番盛り上がる楽曲は？

- A 代表曲「踊」は外せません。イベントの雰囲気に合わせて選曲を心がけ、アニメイベントならアニメ系、クラブならクラブ向けの曲を選びます。
- Q ターニングポイントは？
- A 『パンティ&ストッキング with ガーターベルト』のサントラ制作が海外リスナーに知られる契機に。Adoの「唱」も、日本のダンスミュージックが世界に広がるきっかけになりました。
- Q 浜松の魅力は？
- A 「浜松まつり」はやっぱり外せないですね。一致団結して盛り上げる人の熱意はすごいなと思います。あとは、音楽にゆかりのある街であるところも、魅力的だと思っています。浜松餃子も美味しいですし(笑)。
- Q 楽曲制作で感情が入りすぎることは？
- A 最高のループができた時は爆音で流して踊ることもあります。音楽は数分でも人を感動させて、人生を変える力がありますよね。そこが音楽のすごいところだなと思っています。
- Q 楽曲制作を始める前にやるべきことは？
- A エレクトーンです！DTMをいきなり始めると、どこから始めたらいいか分からなくなることもあります。なので、まずは音楽の基礎を学ぶのが良いかなと思います。また、DTMを始める際はプロ仕様の環境を整え、高品質な音で制作するのがオススメです。

■メッセージ

最後に、TeddyLoidさんは「今後もさらに面白いことを発信していきたい」と語り、本講演は盛況のうちに終了しました。本イベントを通じて、音楽制作のリアルなプロセスを学ぶ貴重な機会が提供され、参加者にとって大きな刺激となりました。

