

# HARLEM

## SPIT'EM OUT! "it's absolutely raw"

07  
Monthly News Paper  
July, 2004  
Volume 58 Issue 83

### feature interview

# HEAD BANGERZ

(DJ KANGO + DJ NOZOM)

DJ KANGO, DJ NOZOMによる新プロデュースチーム“HEAD BANGERZ”。HARLEM ver.3.0ではBOY-KEN, Tarantulaという異色のコンビを起用し、それぞれの持ち味を十二分に引き出した、この夏オススメのパーティーチューンを提供してくれた二人の巻頭インタビュー！

■まずはHEAD BANGERZとして、二人でやるようになったきっかけを教えてください。

KANGO(以下、K)：ハーレムコンピの始まる前から「一緒に何かやろうか」という話はして、NOZOMの家に通って作っていくうちに、トラック制作部分もそうだけど、DJ部分でも話したりするうちに、感覚的に良いバイブがあったから「じゃあやろうか」って。だよな？

NOZOM(以下、N)：はい(笑)。

■NOZOMさんは一人でも制作をやられてますが、一人と二人のメリット、デメリットは？

N：一人でやるとそれこそ際限がなくて、こっちの方が良いかもってなり始めるともう止まらなくなって、終わりがどこかわからない感じがして、そうじゃなくて「考えすぎだ」と良く言われるので(笑)。だけど例えばver.2.0もver.3.0もそんなんだけど、KANGO君とやりまわって事になると、KANGO君の意見が道標みたいになって、オレこっちに行けば良いんだ、こっちで良かったんだっていう方向に行けるから、人とやる時はそういうメリットがありますね。あとは自分がトライした事がなかった事が出来たり、機材的な部分でも、アレンジ的な部分でもまた違う発見があったり。一人でやっているとそこをいよりの自己満足に陥る部分もあるんで、二人での制作は結構メリット多いです。逆にデメリットはあまり感じないです。

■HARLEM ver.3.0でBOY-KENさんとTarantula(Hi-Timez)さんを起用する事になった経緯は？

K：TarantulaはRED ZONEでのHi-Timezのライブを見て「こいつホントにヤバイ」って思ったのと、ver.1.0でDJ MASTERKEYとやったのを聞いて、ラップのスタイルは格好良いなと思って。BOY-KENは、元々HARLEMサイドからの意見で繋がったんだけど、言われた時にこっちの中でもアイデアが広がったので、これは一緒にやれたら面白いなって。Tarantula一人の時は、まだどういう風にしたい良いイメージがガッツリなかったから、BOY-KENの名前があがった時に「それならREGGAEを織り交ぜてHIP HOPにしたいいな、夏前だし、出来上がったらきっと格好良いんじゃないかな」っていうのがあって、二人へのリスペクトも含めて是非やりたいなって。やる前にトラックも実際があがってなくてどうしようかっていうのもあったんだけど、やりながらちょっとずつイメージしていけばとNOZOMと話をして、やったらやったら「パーフェクト」って感じだったし、単純に格好良い。やっている事も良い感じだし、人の感じも良かったね。

■今後のHEAD BANGERZとしての活動予定は？

K：まだ今のところ何かをやるっていう訳ではないけど、とりあえずNOZOMとお互い時間を作って、ガンガントラックを作って、もうちょっと色も付けたいし、やりたい事もいくつかあるので、徐々に色々トライしたいっていうのはありますね。こだわりのありつつ、マイペースに。何でもやるっていう訳ではなくて、下地を作りつつ、時間をかけてお互い話ながら良いものが作れば良いですね。NOZOMはダンスの部分の理解もあるというか、良くオレの事を解っているし、オレもNOZOMの事は解ってて、そこら辺はやりやすい部分もあるし、焦らず徐々に踊れる音を沢山作りたいなって。自分でも踊れるような感じの物を作りたいです。

N：HEAD BANGERZっていうのはKANGO君がいなくて成立しないので、そういう意味では他の物とはやっている事は全然違うんですけど、結局HEAD BANGERZっていう話になった時には、主だった方向性っていうのは完全にKANGO君の意見を頼りにしているんで。頼りにしているっていうのも、オレの趣味とかDJプレイとかオレのやる事も解ってくれているし、オレもKANGO君の好きな物とか、全てではないにしても理解していると思ってる。で、名前の通り首も振れて、体も動いてっていうのがまず軸にあって。時代感とかに縛られながら作る訳じゃなくて、聴いて「良いね」って、そういうところでHEAD BANGERZっていう物が出来ていくのだと思うんですよ。それがKANGO君も言った通り、パンパンやるんじゃないって、じっくりやってくれば良いかな。お互いのスケジュー

ルもあるし、例えば今回みたいにフィーチャリングに誰かを入れるとなると、更にスケジュールの絡みが出てくるでしょう？ だからそんなに無理をして何かをやっても仕方ないので、だからそこはそういう感じでやれば良いし。個人の仕事の場合は、要望を単に具現化するだけの仕事にはならないように、でもそのパッケージにあった仕事が出来れば良いと思うし、自分自身の為の物は最後に自分が満足する物が出来ればそれで良いし。曲作るのが好きというか楽しいだけなので。

■クラブDJは制作をやるのが当たり前のようになっているって聞きますが、それについてはどう思いますか？

K：どうしてもやらなきゃというよりも、単純にDJをやっている、自分達で制作した音源があって、それをかけられるっていうのはまたちょっと楽しみ方も違うじゃないですか。USの物と日本の物と境界線を無くす為にも、そこら辺をどんどん挑戦して、自分でかけられる物を作りたいと思う。プロデューサーになりたいというよりは、DJの中での一貫として捉えているかな。そっちが僕は強いですね。

■クラブプレイについて。今の状況について何か感じている事はありますか？

K：KOYAとかみんなのインタビューを読んで思うんですけど、基本的に感じている部分はみんな一緒なんですよ。オレもそこは同じで、いわゆる解り易い音だったり、情報で回っている音でないとノってこないっていう状況があると思うんですけど、火曜日に関して違うのはお客さんが結構良く音を知ってるし、逆にオレ達のサイクルに付いてくるんですよ。例えば、ちょっと前に流行ったような曲を盛り上がるからひたすらあるっていうスタイルをやっているって、火曜日のお客さんはホントにシビアで「まだそれ行くんですか？」みたいな感じがあるから、逆にそれは凄いい意味でやる気も出るし、勉強してるんだなって思いますね。勿論ちゃんと楽しんでると思うし、そういう人ばかりじゃないと思うけど。

あと最近はある不満を感じないようにしているんですけど、この前もSTRETCH ARMSTRONGとか色々自分たちが尊敬しているDJを聴いた時に、彼等はホントに自分のスタイルでやっているじゃないですか、媚びるとか云々そういうのは抜きにして、自分が良いなって思っているものをひたすら並べてかけるという、そこがDJの格好いい所だと思って改めて思いました。オレもそういう所にこだわり始めて、やっぱり影響を受ける事も大事なんだけど、その影響を受けた物を自分なりに消化して、また新しい物にしたり、その影響を受けた人にも刺激を与える事が出来るプレイが出来るとして、アイデアを考えたとかして。やっぱり苦労はありますよね。DJってそれなりにサービシなきやいけない部分もあるし、自分の色も出したいかなきゃいけないし、色々葛藤があるっていうか、オレは何か冒険したいっていうのが凄いいあるの、ジャンルでいうHIP HOPっていう枠に捕らわれ過ぎず、幅広くHIP HOP的な解釈でっていうか、オレがやったらHIP HOPなんだぐらいの気持ちで上手く誘導して一日の流れが出来た時は自分が「やったな」みたいな。色んな古い音でも新しい音でも今いっぱいあるし、若い子の中には偏ってしまっている人がいるじゃないですか？ OLD SCHOOLに行っちゃって帰って来なくなっちゃうとか。オレはそこを出るだけショートなスパンで混ぜて楽しませるように出来たらなってというのが理想ですね。ただあんまり考えちゃうと自分が楽しめなくなっちゃうから、基本は楽しんで、その楽しんでいるバイブをそのままみんなにも伝えられて一緒にあがれば良いかな。

■NOZOMさんはDJだけではなくてレコード屋さんという立場も様々な角度から見た現状をどう感じますか？

N：例えば一応レコード屋さんに務めているという視点からいくと、確かに一時期のピークから見ればレコードを買い求めるお客さんの数は減ったし、それはもう事実ですけど、何だっってピークを越えたら下がる。下がってからまたどこかである形のピークに向かうサイクルってやっぱりあるじゃないですか？ そのサイクルの中



で各々がどうやって過ごしていくかっていうのが、今の状況を生み出すと思うんですよ。今の場合は文化が大きくなったからクラブも増えて行きやすくなって、テレビラジオでもHIP HOPの露出が激しくなって、それはシーンが大きくなった証拠なので良いと思うんですけど、気が付かない内に、例えば食べるの忘れて無理して働かざるやたら痩せちゃう、ってのと同じように自身を痛め付けている部分もちょっとあったりして。でもそれは、ピークを下ってもう一度上へ上がるためのプロセスになるんだろうし、そうであるべきだと思うんです。とにかく、現し方はどうであれ現場サイドの人が思っている事の意味はほとんど一緒だと思うんですよ。ただ今は現状がこうだからって不満を溜めるとマイナスに考えたり。問題点ばかり突くのは簡単なんですけど、それを捨てて喋っているだけじゃ解決しないから、各々が出来る事をコツコツとやるしかないですよ。

■まずは何からやれば良いと思いますか？

K：音に対して「あれが良い」「これが悪い」とかをあまり言わず、聴いている側もこれはミーハーだから良くないとか勝手な解釈もあるから、あんまりそういうのは言わない方が良いかなってたまに思いつつ、単純に来ているお客さん達もDJブースを見ながら「うーん、ヤバイな」っていうだけじゃなくて、「ブースなんてどうでもいから遊んでた方が楽しいよ」って。DJブースに注目する必要もないと思うし、やっぱりクラブだし、どんな遊び方しているのも良いから、それぞれが楽しんでいるっていうのが一番良いと思うので「火曜日に来たらこういう音がよく流れているよ」とか、「火曜日ってこういうスタイルなんだ」という発見があれば良いかなって。あとはホントに純粋にみんなが音を楽しんで、もうちょっと早い時間から来なさいって(笑)。

N：それはホントそう思う(笑)。「メインタイムじゃなくても楽しめるよ」って。早い時間だって、HARLEMには格好いいDJもいっぱいいるし、早い時間のDJだからってないがしろにされるのは悔しい。来れる時はちょっと早く仕事を切り上げて早めに遊びに来るってのも良いんじゃないかな。

■やっている側も楽しくやって、それがお客さんに伝わるのがベストだね。

K：そうだね、パーティーだし、それが第一だね。あとはオレはみんなが知らない音もどんどん紹介してって、トライしながらやっていきたいなって。わかってる曲だけをずっと並べるのではなくて、それが誘導でもあるし、教える事も必要なのかなって思いつつ、自分が生きてきた時代の古い音で良かった物も間に置いて「ヤバイから」というのが伝わればなって。それも徐々に。ダンスやっていると出会った音もあるし、クラブで出会った音もあるし、徐々に教えるっていうか、楽しさをみんなに伝えられればなって。そういうのは今もやりますけどね。でもバランスですよ。古い曲もTOO MUCHになっちゃうと懐メロで終わっちゃう

うから、毎回なるべく同じようにやらないようにしているし、それは新譜以上に考えなきゃなって。なるべくフレッシュな感じで古い音も聴かせられるように意識しながら、それはもうDJとしての作業で、それを楽しんでやるっていうか。

N：HARLEMのレギュラーDJって、その時のフロアのノリでその選曲を絶妙に変えられるDJばかりじゃないですか？ それが出来るとみんな第一線にいる訳であって、例えばKANGO君KOYA君しかり、同じDJをやっている立場からでも聴いていると、「ヤレた！」ってなる訳ですよ。あーやっぱり凄いなって。それと、自分でもそういう風になるよう務めてやっているつもりですけど、DJは音楽の楽しみ方まで提示してあげる訳じゃないですか？ 聴き方とか。そういう面白さを忘れないでやっていけば、きっと毎回飽きる事なくやっていけるのではないのでしょうか、という気がします。

■最後に一言。

K：HEAD BANGERZに関しては焦らずみんなが楽しめるような曲を頑張って作っていききたいなっていう感じで。DJプレイに関しては、今でも全然満足してないんで、こっちも向上しつつ、みんなを楽しませるアイデアを考えて、常に進化していきたい。だからもうちょっと早めに遊びに来て下さい(笑)。早めからやっているので、ホント楽しもうって感じ。

N：世の中を見渡せば、想像付かないほど曲を作っている人が沢山いて、数え切れない程DJもいて。同時に皆リスナーでもあって「間口は広く」じゃないですけど、そこからもっと奥に入っていける「きっかけ」があると、もっと面白いはず。どこに転がっているか分からないけど、音楽が好きなら、こーいう現場のそのきっかけがあるかも知れない。だから…やっぱり早い時間から来て下さい(笑)。小難しい事は置いておいて、楽しくいきましょう。音楽がある生活は絶対楽しいです!!!

HARLEM ver.3.0楽曲 (LUV CONNECTION) フィーチャリングの二人より…

[BOY-KEN]

「夏の夜のハーレムのダンスフロアをイメージして作ったんだけど、参加した皆、ハーレムには思い出が多い分、アイデアが膨らんで、盛り上がり、すげー笑って楽しかったね。ハーレムに感謝!!!」

[Tarantula]

HARLEMサイドからオファーが来る前に、KANGOさんと「今度なにかやりましょう」という話になり、スムーズに行きました。今までのHARLEMコンピは、どちらかというとゴリゴリな男臭い、ハードな曲が多かったけど、今まではなく、他の人達もやっていない曲が出来たと思う。ネイティブ・タンというフロア受けを狙って作りました。何こともスムーズに出来、素晴らしい曲が出来ました。