

Studio info

音楽スタジオを賢く使って充実のバンドライフを！！

アマチュア・ミュージシャンのネット・プロモーション

インターネットの発達により、音楽配信や動画配信が身近になった。それはミュージシャン側も同様だ。それらを上手に活用することで、ミュージシャンとしての表現の場は拡大し、プロモーションもしやすくなった。

今回は「ぎんじねこ」を例としたネットのプロモーションの一例を紹介しよう。

ネットの発達で曖昧になったプロとアマ

ホームページや音源配信などネットのインフラの発展により、プロとアマチュアという概念が曖昧な時代に突入した。本誌のプチコンテスト「Move On」でしばしば掲載される「ぎんじねこ」は「ネットギタリスト」と呼ばれる音楽活動を行なっている。2006年暮れ以来、YouTubeにある彼の動画再生回数の合計が約300万回(2010年7月現在)を数え、2009年には1stフルアルバム『World』、今年春にはコンセプト・マキシ・シングル『Real+』をリリース。また、現在はHamerのXTシリーズとオペレーションのギター・エンドーサーでもある。

演奏の上手さもさることながらネットや各種媒体への露出、音源の発売、エンドースなどはプロ並みだが、立場はインディーズ=アマチュアである。

この活動の原動力となっているのは、インターネットの各種トラフィックを使ったセルフ・プロモーションにある。

今回の「Studio Info」では趣向を変え、「アマでもできるネット・プロモーション」について「ぎんじねこ」を例に紹介する。

■ホームページ
『kamoneginji studios』
<http://www.kamoneginji.com/studio/>
各コンテンツを統括し、ナビゲーションする機能

■YouTube
『ぎんじねこYouTube Official Channel』
<http://www.youtube.com/ginjineko>

■USTREAM
<http://www.ustream.tv/channel/ginjineko>

■販売関係
●国内向けCD販売 「@nifty」を利用
●海外向けCD販売 「CD baby」を利用
●楽曲ダウンロード 「iTunes Store」を利用
●TAB譜販売 「DL Market」を利用

■プロモーション
●サンプル楽曲(音源倉庫)... 「seesaa Blog」を利用
●ブログ(日本語) 「Ameba Blog」を利用
●ブログ(英語) 「Google Blog」を利用
●Twitter 「Twitter」を利用

■その他
・My Space/Face Book/各社のリンク
※「USTREAM」はホームページのトップではなく、Ameba Blogなどからリンクされている。

※2010年7月15日現在

認知の高いサービスを利用

「ぎんじねこ」の場合『kamoneginji studios』こそホームページの一般的な利用料がかかっているかもしれないが、**動画(YouTube/USTREAM)、ブログ(アメブロ)、ツイッターなどは無料で利用できる。**楽曲のダウンロード販売、CD販売のサイトは(当然、良質な楽曲やCDがあることが原則だが)販売サイトとの契約で、楽曲/CDの販売量に応じロイヤリティをサイトに支払うスタイルのものである。**良質な楽曲とやる気があれば、アマチュアでも着手できるものが多い。**

動画配信は「ぎんじねこ」に限らず、有名なプロもYouTubeに自身のチャンネルを持っている。これは、YouTubeはリスナーが使い方を認知しており、検索などの技術も常に最先端技術を導入しているからだ。定番と呼ばれるサービスが確立しており、無料で活用できるのだから、そのサービスにノッてしまう方がよい。これは無料以上にプロモーションの大きなメリットとなる。

また、楽曲を無料配信するだけならばMy Spaceに登録すれば簡単だ。有料配信を希望する際にはCDの販売サイトや楽曲の販売サイトに登録できるかどうか、部分がハードルとなる。しかし、様々な販売サイトがあるので契約条件や認知度を考慮し、サイト業者と交渉するべきである。



『kamoneginji studios』のトップページ

ネット・プロモーションの本質

「ぎんじねこ」と本誌の接点は本誌『Move On』の第一回以来、約1年になる。7月11日に東京お台場「カルチャーカルチャー」で開催されたginjineko Presents 『祭 sai』というイベントに本誌が協賛しており、すでに第三者的な立場ではないかもしれないが、それまでの約1年の間、客観的に研究したネット・ギタリスト「ぎんじねこ」のプロモーションのエッセンスについてまとめてみた。

◎

最近Hamerのデモ演奏イベント『祭 sai』、8月14日東京吉祥寺で開催されるネット・ギタリスト達のイベント『HIGH-STREAM』出演やkhaluahとの別プロジェクト『Full Flap Free』などライブ活動も増えている。

しかし、新曲の発表などはYouTubeが初出となることが多い。**「ぎんじねこ」の活動コアはYouTubeにある**と言って過言ではない。また、YouTubeチャンネルには活動履歴がびっちり書き込まれていることから、その重要性がわかる。

一般の音楽シーンでは、「ギターインストール」というのはマイナーなジャンルである、にも関わらず、YouTubeでアマチュア・ギタリストの動画の総再生回数が約300万回というのは普通ではない。

その原因のひとつは**YouTubeが「世界に繋がるメディア」**だということだ。

彼は自身のUSTREAMの中継の中で**「ギターインストール好きが100人に1人しかいなくても、10000人にアピールしたら100人のファンができる」と**傲を飛ばしている。実際「ぎんじねこ」のYouTubeのコメント欄は英語のコメントが7~8割程度を占めている。これは、言語が関係ないギターインストールだからこそかもしれないが、まさに、ネットは世界に繋がっている、という例に他ならない。

もうひとつは「ぎんじねこ」がYouTubeにアップした初期の動画はアニメの楽曲カバーであり、これが再生回数の多くを占めている。手法として、カバー曲をプロモーションの手段とすれば比較的簡単に再生回数を増やせるといえる。ただし「ぎんじねこ」は「今後、かつてのようなカバー曲のアップの予定はない」と明言している。これはすでにミュージシャンとして成長したことに加え、最近「～を弾いてみた」的なレベルの低いネタ動画が激増しており、カバー作品なのかネタ動画なのか不明確な状況が生まれていることを嘆いた結果だ。

記事を読んだ読者が、今から安易にカバー曲の動画でアクセスを増やそうとしても、単なる叩きの対象となるだけの悲しい事態になりやすい。**カバー/オリジナルに関わらず、質的に高い作品が必要なのは言うまでもない。**



「WEB」と「雑誌」の2つのメディアでバンドメンバー募集ができます!
気軽に応募OKの新感覚コンテスト「MOVE ON」では作品を募集中!

「Player」オフィシャル PC サイト「Player On-Line」へ今すぐアクセス!
<http://www.player.jp/>

ブログとツイッターの使い分け

「ぎんじねこ」が日常で力を入れているのは、ブログとツイッターである。「ぎんじねこ」は最近、ツイッターの利用開始に伴い、ブログとツイッターの利用方法を明確に分けるようになってきた。

「ブログ」= ミュージシャン活動の告知をメインとする内容。イベント告知や YouTube 動画の発表/解説、USTRAEM の放送予告など。

ブログは、多機能かつ詳しく豊富に情報を伝えることができるメディアであり。上手に活用することで、プロモーションの有効なメディアとなる。

「ツイッター」= スタッフやファンとの交流や個人的で、リアルタイムな記述を中心としている。

いわゆる「なう」の情報も多く、個人的な出来事が中心。フォロー / フォロワーの機能の普及次第で、集客面など、発展の余地があるメディアだ。



ブログ画像

ツイッター画像

Studio info Column

ミックス・ダウンしよう!(その3)

今回は全体のサウンドの要として土台となり、またグループの基本となるドラムとベースの音決めやミックスの考え方を紹介した。今回はサウンド・イメージの色付けとして重要な要素となるバックキック・パートのミックスだ。

● 効果的な使い方を

ギター・トリオなどの編成で、ライブ感を前面に出したサウンドを求めるとい限り、ドラムとベースの次にはバックキックのパートのミックスとなる。レコーディングではオーバー・ダビングを使えば、一人のギタリストが二役をしてバックキックを加えることは常道だ。アレンジの幅が広がりサウンドに厚みが出るし、ギター・ソロの時に音がスカスカになってしまうことも防げるはずだ。ただし、あまり沢山のバックキック・パートをミックスするのは避けたい方が良さそう。各トラックのレベルを下げたとしても、緻密なアレンジができていない限り、雑然としたサウンドになる可能性が高い。

録音時には色々なパターンを録っておき、ミックス・ダウンの際に本当に必要な部分を厳選し

USTREAM による中継

「ぎんじねこ」にとってまだ本放送から2か月程度であるが、ネットギタリストとしての「ぎんじねこ」の魅力が一番伝えているのが、彼のUSTREAMの中継だ。

中継は、彼の自室からごく普通のPCを使って放送されている。放送は「毎週土曜日22時~24時」とほぼ固定され、前半30分でぶっ通しの生演奏、残りの時間はフリートークという内容だ。

何回も録画できるYouTubeと違って、生中継なので「生のプレイでここまで弾けるのか!」に驚かされる。残りの約90分は彼のフリートークとなっているが、Skypeを経由し、音声のみでゲストが出演するなどの趣向も凝らしている。また、視聴者はUSTREAMのアカウントを持っていればチャットに参加できるので、ギター・プレイについての質問などの視聴者との対話もある。

また、Tokyo Guitar Showで彼のデモ演奏は彼のiPhoneから中継された。アマチュアでも手軽にライブ中継が出来ることを実証した意味では、非常に有意義なトライだった。

USTREAMではリアルタイムの中継だけでなく、(放送する側で)録画して、自身のチャンネルにアーカイブ化することもできる。

今のところ、アマチュアでも視聴者を増やす成功の秘訣としては、**定期的放送し時間を固定することとブログ/ツイッターなどで放送の事前告知**をすることが有効なようだ。

ぎんじねこ -ginjineko- からのコメント



自分から動かなければ何も始まらないと思います。「動画を投稿する」、「生中継をする」、「コンテストに応募する」、何をするにしても、二の足を踏んだら何も始まらないし、繋がらない。幸いにも今のご時世ネットにはYouTubeをはじめ、無料かつ莫大なトラフィックを持っているサービスが山程あります。無料で何億人と言う方にアピールできる場があるんです。使わない手は無いです。また、YouTubeでの再生回数がミュージシャンとしての名刺代わりになり始めています。これからはアマとかプロといったそういうカテゴリーではなく、一人のミュージシャンとしてどうあるかが大事なんじゃないかと思えます。

Text by 「Player」 AD Division

使った方が、仕上がりがすっきりとして、かえってクオリティの高いサウンドになるようだ。

●● あくまでも「バックキック」

ドラムやベースは、あくまでも基本となる「土台」なので、始めにサウンドやバランスを調整すれば最終のミックスまであまり変えることはない。しかし、バックキック・パートは音質・音量を、ボーカルなどとのバランスに配慮して最終ミックスの際に微調整する機会が多い。「バックキック」なのでメインのパートを邪魔せず、きっちり引き立たせる役割を担うことが基本だ。

そこでボーカルなどメインのパートに対する「バック・バンド」として、ある程度完成されたサウンドを目指してミックスすることになる。音量のバランスは勿論のこと、イコライザーによる音質の調整、パンポット(定位)などをまっしかりと決めて、それだけで聞いても完成度の高いサウンドを求めたい。リバーブなどのエフェクトを加えて、「仮」のミックスを仕上げても良い。そして後でメインのパートとミックスした際に、そこをスタート・ポイントとして調整を加えるようにするのだ。

●●● ステレオの定位を考える

ミックスには特に決まりはなく、自分の持って

いるイメージを自由に具現化すれば良い。最も自分のイメージに近いサウンドのCD音源などをリファレンスとして参考にしながら作業を進めるのも良いだろう。

特にバックキック・パートの場合、センターに寄り過ぎた定位だと個々の音の分離が悪くなり、サウンドが「団子」状態になって広がり感も得られない。異なるフレーズやリフを弾いているギターや、ギターとキーボードによるバックキックであれば、それぞれを適度に左右に振り分けると良いだろう。逆にベースとユニゾンのリフをディステーション・サウンドのギターで弾く場合は、センターに持って来るのも良い。

コーラス・エフェクトもステレオ感を演出するのに効果的だが、使い過ぎは避けたいところ。L/Rに完全に振り分けるのではなく、どちらかのチャンネルをセンター寄りに定位することで、「右寄り」とか「左寄り」にサウンドを持って行くことができるし、それでも広がり感が大きく損なわれることはないはずだ。

最も注意したいポイントは前述の通り全体のサウンドの「土台」である、ドラムとベースの存在感を損なわないように他のバックキック・パートをミックスすることだろう。「クール」な耳を持って全体のバランスを聞きながら、完成度の高いバックキック・パートを仕上げよう。

Text by IKE UENO