

R3M Magazine

Recommend, Review, Reaction. 3つの“R”から広がる世界を。

コラム

音楽ではない「音」との
つきあい方
189BPM

注目すること、されること
蟻坂 真己

同人イベントで見つけた
現代日本に欠けているもの
響太

同人音楽よ、
XVIDEOSと乱交せよ
あおいん

illustration by 葛城アトリ

2016春M3
新作レビュー!

KANKITSU Records
ITC Studio yuu*
ハイデン 清水 嶺

旧譜レビュー

naccl 飛練音響工業
L&Eクリエイターズ

ADM/BDM2 THE WORLD TOUR - KANKITSU Records

ここ数年の世界の音楽シーンはEDM（エレクトロニック・ダンス・ミュージック）が席卷しているわけですが、その風潮を挑発するかのようなこのアルバム。とはいっても、「音楽には感動がなきゃダメなんだよ…！」みたいなありがちな精神論的カウンターではなく、むしろもっと音楽とダンスの関係を追求していく「テクノ禁止のダンスミュージック・コンピレーション」です。この辺り、すごく同人らしいですね。11曲入り、基本的にインストのみで構成されています。



このジャンル縛りのせいなのか、かえってありとあらゆるジャンルの音楽が一枚に集結しています。ファンクのような王道はもちろん、日本舞踊など民族系ダンス音楽やピアノソロもあります。ピアノ曲というとなんか幻想的でド派手なものを思い浮かべがちですが、決してそういうのばかりではありませんものね。

このアルバムを聴いていると、いかに音楽とダンスの結びつきが密接で、本質的で、古今東西問わないものなのかがハッキリ分かります。巷では「音楽は国境を超える」なんてよく言われまして、そして音楽文化学者はそれを否定するんですが（笑）、こうやって体にくる感覚はやはり人類共通じゃないのかなと感じさせられます。そしてこの感覚は「同じアホなら踊らにゃ損々」ってな具合に人々の脳みそを茹らせ、我々はNOMUSIC, NO LIFEそしてLOVE AND PEACE…♡と相成るわけです。

なおこのアルバムはシリーズ二作目なので、旧譜と合わせて聴くと更に広いダンス音楽の世界を体感できることでしょう。まるで世界旅行。グローバル人材を目指す意識の高い同人音楽ファンにもおすすめの作品です。

最後に一曲ずつ簡単にご紹介していきます。Tr.1は酒の香りと団らんが似合うケルト系。Tr.2は情熱的なフラメンコギターが印象的。Tr.3の抒情的なワルツでチルダウンした後は、重厚かつ軽快なピアノソロのTr.4に突入します（タランテラという円舞曲の一種だそうです）。中盤になると現代風にアレンジされた日本舞踊によさこいディスコ（Tr.5と6）、ハワイアン・フラという具合で太平洋アジア地域に突入していきます。この辺りは距離的には身近ですが、サウンドとしては結構斬新なアレンジが加わっています。Tr.7～11はジャジーなブギウギ、ロック色の強いディスコ、ファンク、マンボと正統派のダンスチューンが続いていきます。強め太めのサウンドなので腰をいわさないよう最後までお楽しみください。

KANKITSU Recordの春M3サークルスペースは「い-09ab」です。

文責：あおいん（2016年春M3サークルスペースコ-37a）

奏 -KANADE- E.P. - naccle

静と動・柔と剛を自在に駆け抜けるフリーダムなサウンド。

『奏 -KANADE- E.P.』は naccle 氏の制作した 5 曲入り EP。毎回この方は攻撃的な要素の音と、その真逆に優しくったり泣きメロだったり民族音楽的だったりする音を配置してくるのが巧みです。この EP でもそれらの音の畳み掛け具合に舌を巻きます。

トランスとプロステップを行き交いながらタイトなリズム隊の合間を縫うメロディアスなピアノやリード楽器に酔いしれる M1、穏やかな笛の音がハイスピードなテクノサウンドに乗りかかるのが心地よい M2、リズムトラックの凶暴性を、タイトル通りの虚ろ気なメロディが雰囲気を上書きして不思議な聴感を織りなす M3、どこか和風でもトランシーな雰囲気の M4、いまままで緊張感に溢れていたトラックと打って変わって開放感のあるイントロから始まり、その後は重厚なエレクトロボディ・ミュージックで締める M5。

今回レビューした EP は旧譜となってしまうのですが、この EP を聴いた身としては 4 月から (M3 の 1 ヶ月前!) 制作を開始したという新譜への期待値も高まります。この作品のような作風になるかはこの文章執筆時点では不明ですが、私としては全く別方向にアプローチしてきても氏の制作クオリティなら何でもやってのけられると期待させられますね。

また、ボーカルの TEA 氏とのユニットである『wishp È r』も M3 当日は (こちらも旧譜ですが) プッシュします。wishp È r としての作品は naccle 氏のサウンドのまま TEA 氏の爽快なボーカルが乗っかるので、歌モノが好きな方にはたまらない作品となっています。

naccle 氏の春 M3 サークルスペースは「い -09ab」です。

文責：タチやん (2016 年春 M3 サークルスペース コ -02a)

音楽ではない「音」との付き合い方

まず初めに、私は言っておきたいことがある。マルイ北千住店の一階入り口が苦手だ。唐突に何か、と思われるかもしれない。しかし、そこには私が今回文章を書くにあたりテーマとしていただいた「音楽ではない『音』との付き合い方」についての一つの例があると思うのだ。

私は10年ほど広告業界でラジオやテレビにおける番組・CM制作に関わって来た。その経緯からか、それとも元々耳がアレなのか。少し音に関して過敏なところがある。先に記したマルイ北千住店の一階入り口に何かがあるか、皆さんはご存じだろうか？ あそこには所謂、ネズミ除け用と思われる高周波音声の発生装置がある。聴こえる人（もしくはネズミなどの害獣）には聴こえる、不快で甲高い、脳を針で掻き回されるような音があそこから発生しているのだ。

人間の耳は面白い。個体差はあるものの、その可聴域は20Hz～15Khzないし20kHzと言われている。あの不快な装置から出ている音の周波数がいかほどかは私が調べた範囲では判明しなかったが、人間の耳には「心地よい周波数」「ハッキリと聴こえる周波数」「不快な周波数」を聴き分け、感じる能力がある。今回は、その「心地よさ」や「ハッキリと聴こえる音」について書いていこうと思う。

近年、同人音楽と呼ばれるジャンル——簡単に言えば、それは趣味で音楽・DTMなどを楽しんでいる人々だ——の作品が爆発的に増えた。使用できるツールが増え、洗練され、そして安価になったことが一番の要因だろう。私の友人にも、よく「DTMを始めました」と教えてくれる人が居る。音楽人口が増えるのは良い事だ。しかしその反面、相対的に（もしくは反比例的に）専門性は徐々に失われつつある。



きめ細やかなEQ処理はMIXの肝。と言う方もいれば「MIXにおけるEQは最終手段、基本的には音色の定位等で住み分けておきたい」という方も。やり方は十人十色である。リスナー層を意識したMIXもある。あなたの曲のMIXにおける正解はどこだろうか。（タチちゃん）



そういえば噂では、国内と国外（欧米圏）では随分と EQ 処理・音圧稼ぎのやり方が随分と違うみたいですね。YouTube に上がっている Tips 動画を漁ってみるのか、著名人の書籍に頼るのか。MIX は奥深い。（タチちゃん）

同人音楽を楽しむ中で、例えば作品の EQ 処理をしている人はどれくらい居るのだろう。逆に言えば、様々なプラグインを用いて作品の特性を見ながら細かくデータを調整していくことで、最終的な仕上がりが劇的に変わることもあり得る。

その処理の有無が顕著なのは、私が聴いた「同人音楽」の中では VOCALOID の声やスネアなどの中域、それにバスドラの低音部だろうか。近年の電子音楽は所謂「抜け感」「ドンシャリ（もはや死語）」が重要視されており、それが「心地よい」とされている。もし自分の作品の人気に火をつけたいならば、流行に乗って丁寧な処理を心掛けるというのもアリだろう。

では、「心地よい音」「ハッキリと聴こえる音」とは何だろうか。端的に言えば、それは EQ 処理がされ、ダイナミクス処理がされ、他の音との調和を持ちながらも自己主張が出来る音だ。音にはそれぞれ「芯」があり、例えば人間の男声は 600Hz ~ 1kHz 周辺、女声であれば 1kHz ~ 3kHz 周辺が「芯」と言える。その「芯」を EQ 処理によって持ち上げることで、より音声は尖った音になり、結果として「ハッキリ聴こえ」て来るだろう。

不快な音を処理することも大切だ。先に記した通り、人間の可聴域はある程度決まっている。それに、最終的に音声が出力されるスピーカーなどの性能によっては、結果的に出ない範囲の周波数もある。それを見越した上で「聴こえない部分」をあらかじめカット・軽減しておけば、プログラムは無駄な音を出さずに済み「心地よい音」としてリスナーの環境へ届くだろう。

同人音楽は始めたばかりでこれからレベルアップをするぞ、という人には是非、自分の耳や他人の耳、出力装置の特性を知り「心地よい」体験を追及して行って欲しい。

文責：189BPM

ITC ORIGINAL 03 CARICATUERS - ITC Studio

「ITC ORIGINAL03 CARICATUERS」は、過去に“手ぬぐい”、“カードゲーム”、“実際の店舗にアマチュア音楽としてBGMを提供”、“料理レシピ本とのコラボ”等の同人音楽ならではの自由な発想でコンピレーション作品を手がけてきたITC StudioのItcha氏がリリースする久しぶりの個人アルバム。今まで参加したコンピ作品からの抜粋に数点の書き下ろし楽曲……といったトラックリストになっています。

基本的に生音系の楽器を用いた打ち込み楽曲ですが、氏の育ってきた畑は私にもわからない程、面白い曲調・展開を繰り広げてきます。基軸は民族音楽やゲームミュージックの辺りだと思のですが、時折見せるベースラインの動き方やクラシカルだったりジャジーだったりする音の構成は氏のバックグラウンドの広さを用意に想像させます。作曲者として育った場所が、プレイヤーズ王国であるところから、リスナーとしてもかなり耳の良さがあるんだろうなあと感じさせられるところがありますね。

アルバムはまさにジャンルごった煮の様相ですが、根幹にItcha氏の作るメロディラインの特徴と言いますか、全体的にほんわかとしたノリでとても聴感が優しいので癒やされますね。インストモノとして優れているのが、メロディばかりを主張し過ぎていないのでBGMみたいに聴き流すのもいいですし、それでいて丁寧に作りこまれているのでリスニングにもgoodです。

様々なジャンルを作り、また1曲中に混ぜあわせ馴染ませることが容易にできるのがDTMの魅力のひとつだと思いますが、氏はまさにそれを思いのままに楽曲を作っておられますので、バリエーションに富んでいて楽しいです。その発想の自在駆けは冒頭にも述べたようなコンピ作品にも現れていますね。旧作のコンピには私も参加させていただいたりもしますが、コンピとして・作品としてのメッセージ性もしっかりしているので併せてオススメです。DTMのおいしさ・ジャンルの自在駆け。

Itcha氏の春M3サークルスペースは「う-35b」です。

文責：タチやん（2016年春M3サークルスペースコ-02a）

Tears of GAIA - yuu*

trance の有機と生音の有機。2つの異なる有機的成分のシナジー。

制作者の yuu* 氏曰く「このアルバムのコンセプトは「trance × 自然」で、要所要所にネイティブを感じられる要素を取り入れられています。至る所に入る「生音系サウンド」もその一つ。」とのこと。なるほどそのコンセプトは一見ならぬ一聴にしかず、とにかく聴けばわかるという説得力を持っています。ameno 氏のジャケットイラストも今作のコンセプトに寄っていますね。



怪しげな雰囲気と緊張感を終始漂わせてアルバムの幕を開ける M1、冷たい音色でどこか温かみのあるメロディを奏でながら Lily のボーカルが流れる M2、アシッドなベースやキリキリしたシンセに様々な弦楽器の音が重なり響きあう M3、壮大な雰囲気 of トランスサウンドを初音ミクのボーカルが優雅に歌い上げる M4、不穏で奇妙な響きのサウンドから始まり、その後も凶悪に歪んだシンセが暴れまわる M5、ラストは 8RA-C 氏の作曲の yuu* 氏編曲で、アゲアゲなリズムで王道的な展開をするエネルギッシュなトランスの M6。

VOCALOID の P でもあり、前作では V 系ロックを主軸とした歌モノを作ってポップセンスを遺憾なく発揮した yuu* 氏ですが、今作ではポップさはワリと歌モノ以外では鳴りを潜めている感があります。それは決してネガティブな意味ではなく、むしろトランスのサウンド・その鳴るシーンを想定すれば自然なことで、かえってよりそのジャンルに馴染む楽曲を打ち出してきたと言えます。

トランスを基軸とした作品ですが、クラブミュージックとしてというよりじっくりと腰を据えてリスニングするタイプの作品として仕上がっていると感じます。曲に没入させるためのギミックが丁寧なので、普段あまりテクノ系サウンドを聴かない人にもすんなり入っていけるのは素晴らしいの一言。今作でさらに制作できるジャンルを拡大してきたので、今後の作風も楽しみです。

Yuu* 氏の春 M3 サークルスペースは「J-01b」です。

文責：夕チやん (2016 年春 M3 サークルスペース ケ-02a)

注目すること、されること

SNSの普及はたくさんの人に平等な発信の機会をもたらし、その潮流は同人音楽の世界にも訪れました。今日も多くのクリエイターが、作品の宣伝に明け暮れています。ところが、いざ即売会が始まれば、人気サークルとそうでないサークルの格差が浮き彫りとなり、零細クリエイターのあなたは、見向きもされない現実を目の当たりにするのです。広告手段は全て整っています。あなたはTwitterで宣伝もしています。なぜあなたの音楽は聴かれないのでしょうか。

あなたのTwitterのフォロワーを見渡してみてください。きっと同じ志を持つ創り手の方が多はずです。そして彼らもまた、同じように宣伝を行っているのではないのでしょうか。創り手というのはわがままなもので、自分の作品が注目されるためならあらゆる手段を取りたがりますが、他人の作品には興味がありません。画家や作家が何かにつけて自分の作品の主張をしたがるのと同じです。欲望に忠実な生き物なのです。

時折役に立つ技術やツールの使い方を共有する、そのような場合において、創り手のつながりは非常に強力です。一方で、宣伝という枠組みで考えた場合、創り手というのは全くと言っていいほど役に立ちません。SNSを使って注目を集めるならば、巻き込む対象を考えなければなりません。

「有名P」のような存在は、再生数を稼ぎ、その結果として多くの「聴き手」がフォロワーにつきます。聴き手はいい音楽を聴きたがっていますから、その拡散力や購買力は創り手より信頼できます。ミもフタもないことを書くと、自分の作品の注目を集めるには、聴き手を増やすのが一番手取り早いのです。聴き手を増やすなら、ニコニコ動画などで広告したり、聴き手層をフォローしたりなど、いろいろな手段が使えます。さあ、広告力のない創り手となんてつながらないで、聴き手たちと仲良くしていきましょう。それがあなたの作品が注目される方法です。……果たして、それで良いのでしょうか。

今や、創作は簡単に始めることができます。M3の参加人数からもわかるように、同人音楽シーンの人口は増え続けています。では、こうして生まれた新たな作品たちが、聴き手のひとたちの耳に入るまでに、一体どれほどの時間がかかるのでしょうか。現実問題として、初心者の同人作家たちの作品は、聴かれるステージに行くことすらかなわず埋もれ、そして挫折へと向かうことが少なくないはずで

わたしは、この「初心者殺し」の結果としてシーン全体の衰退を予測しています。というのは、初心者層の底上げに失敗することで、一部の有名サークルや鳴り物入りのサークルが伸びて先鋭化・格差の極大化が加速していき、ちょうど今のJ-POPシーンのような、同人音楽シーンの創り手たちが嫌がる構図そのものになりうるためです。

DTMを始めようとしている初心者をTwitterなどで見かけたことがあると思います。彼らはまさに、放っておくと枯れていく可能性が高い新たな芽です。聴き手たちは、まだクオリティの低い彼らの作品には見向きもしませんし、そもそも再生数やその他のお墨付きがないので興味の対象になりません。このままではモチベーションがなくなり、枯れてしまいます。どうすれば良いでしょうか。

ちょうど今「見かけたことがあると思います」と書きました。そう、枯れそうな若い芽たちを認知できるのは、わたしたち創り手層なのです。彼らは創り手たちとつながることで、それに影響されて創作を始めます。つまり、創り手にしか見えない位置に存在するものなのです。聴き手層が創り手層に変化することも多々あります。そして、創作を始めた時の苦労や聴いてもらえない現実を、創り手のあなたはよく知っています。若い芽を、いつもつながっている創り手層の試行錯誤の結果を、しっかり拾い上げてつなぎ止めることが、わたしたちには可能なのです。

初心者や零細クリエイターを無視することでシーン全体を「殺せる」可能性があることは、先に述べた通りです。そして、わたしたち創り手層は彼らを認知し、水を与え、枯れないようにすることも述べました。わたしたち創り手は、初心者を、いつものフォロワーさんを、しっかり評価し、注目し、つなぎ止めることができます。そしてその結果として、創作をやめてしまう人を少しでも減らし、同人音楽シーンの衰退を止めるのに貢献していくべきなのではないでしょうか。



ちょうど黄金期のJ-POPがそうであったように、シーンを盛り上げることで、聴き手層も自然と厚くなっていきます。聴き手層が十分に担保できれば、ようやく広告も意味を持つようになってきて、巡り巡ってあなたの音楽が聴かれる機会もまた増えてくることでしょう。

そう、わたしの問いかけはボランティアをしろという話ではないのです。「情けは人のためならず」は、紛れもなく真実なのですから。

文責：蟻坂 真己
(2016年春M3サークルスペースサ-07y)

世界は広い、世間は狭い。僕らの音楽はどこまで届くのだろうか。可能性を少しでも広げるには……(タチヤン)

旅と音楽は感じて楽しむ『SOUSIC-NS 中央特急 383』によせて

『自分の生活圏から遠く離れて時間を過ごす』
と言う経験は、おおよその方々は経験があると
思います。心に残るそれは、どんな印象だったで
しょうか？憧れの街への第一歩？怒りや悲しみに任
せた当てもないもの？大勢の仲間と賑やかに？
それは、身体の何処かから湧き出した感覚を感じ
ていませんでしたか？皆さんは興味の有る無しに
関わらず、音楽に触れているかと思えます。興味
はあれど好き嫌いもあるでしょう。興味がなくても
身体がリズムを取っている事はありませんか？
私は、この2つに関して『無意識で感じる』事で
その時々を楽しんでいる。そんな気がします。



いまや、サークル『飛練音響工業』の代名詞とも言ってしまう『SOUSICシリーズ』。その中でも長い旅路を凝縮した『SOUSIC-NSシリーズ』は本作で4作目。そして、その4作目はサークルそのものである響太氏が愛して止まない長野県へ、木曾路を抜けて旅路を繋ぐ、響太氏が愛して止まないJR在来線有料特急『しなの号』がテーマの『SOUSIC-NS 中央特急 383』です。白いヘッドにシルバーのボディ、オレンジのラインをデコレーションした『しなの号』は、名古屋から長野までを走る流線型のイカした列車です。このしなの号が辿る木曾路は、都会からベッドタウン、木曾の山々を抜けて広大な長野盆地に至ります。そんな旅路を彩るのが、響太氏が表現の手段として披露してきた『フュージョンサウンド』。

名古屋駅から始まるフュージョンの旅路はアーバンな街並みを加速して行き、浦島太郎伝説の残る『寝覚ノ床』を愛でる様に走り、田毎の月で知られる善光寺平を横目に走りぬけていくしなの号の勇姿、そのものです。

心深く刻まれる思い出は、体験の衝撃から。そこに音楽が入ってくると、曲を聴く度に一気に当時へと世界は巻戻り、いつでも追体験が出来る。

この一枚はタイトルの様に『旅と音楽を感じて楽しむ』事の出来る作品です。その場に居なくとも車窓を流れる木曾路を体験ができます。実際に乗車の経験があれば、なお楽しんでいたでしょう。珠玉のサクソフュージョンでリアルを楽しみたい方は是非、お手にして下さい。

そして、そのしなの号の車内で繰り広げられる出来事をこの作品にリンクさせた『しなのでいこう!』と言う作品を当サークル作成しております。お気になった方はこちらもぜひ・・・。

飛練音響工業の春 M3 サークルスペースは「ケ-02a に委託」です。

文責：L&E クリエイターズ - 宇治ひょうご (2016年春M3 サークルスペース ケ-02a 委託)

しなののでいこう！ - L&E クリエイターズ

関西地区で長年に渡り安定したドラマ制作活動を行っている、L&E クリエイターズ。これまで様々なジャンルの作品を制作してきた彼らだが、特筆すべきは「トラウマン」シリーズに代表される“関西ならではの”の感覚を売りにした作品群。劇中で、関西弁を用いた演技をしているわけではないが、演出の細かなこだわりに関西色をおわせる作品群である。今回ご紹介する「しなののでいこう！」は、そんな「トラウマン」シリーズのコンセプトを、さらに進化させた作品となっている。何故なら、主人公は関西人であることを公言し、役者は関西弁での演技を行っているのである。これは、同人ドラマカテゴリーの中では異色中の異色と言えるのではないだろうか。

関西弁とは、とても不思議な言語である。関西人にとって何気ない会話であったとしても、関西人以外には、何となく漫才を聞いているような気分になれたりもする。落ち込んでいる時には、自然と笑顔をプレゼントしてくれる。この作品にも、そんな漫才のような、スピーディーでユーモア溢れるやりとりが、随所に散りばめられている。シーンによっては、突然の大喜利大会が展開されたりもする。その他のシーンも、基本の会話がボケとツッコミで成り立っている。見事としか言いようが無い。従って、38分30秒のこの作品を一度に全部聞こうとせず、例えば毎日1トラックずつ聞いても、クスッと笑って楽しむことができ、つまらぬ日常に潤いをもたらしてくれるだろう。

さて、この作品には他にも様々な特徴がある。それは、いくつかのキャラクターグループが、それぞれ独自で話を進めていくということである。つまり、一つの同じ列車内でありながら、パラレルワールドを構成しているかのように感じられるのである。とはいえ、そのキャラクターグループ相互にもすこしずつ関わりを持たせてあり、作品の奥深さをより一層広げている。このキャラクターグループについては、L&E クリエイターズの既存作品からの出演となっており、各キャラクターが勢揃いして「しなの号」に乗るという風景が展開されている。思わず既存作品の方も気になってしまう。

この作品にはもう一つ、大きな特徴がある。なんと、BGMが一切入っていないのである。本来、ドラマCDにおいてBGMとは、風景や情景、そしてキャラクターの感情などを表現するのに必要不可欠なものである。ほぼ全編通して列車内でのやりとりを描いている作品であるがゆえ、ある意味では列車の走行音がBGM代わりという解釈も出来るのであろう。しかしこの作品には、専用BGMが別売りされている。手前味噌ではあるが、私が制作したソーズックNSシリーズ第四弾、『SOUSIC-NS 中央特急 383』がそれである。『しなのでいこう！』と『SOUSIC-NS 中央特急 383』を同時再生すれば、従来のドラマ作品や音楽作品の表現力を超越した、全く新しい次元での音響作品が生まれるというコンセプトである。ぜひ、同時再生で楽しんでいただきたい。

L&E クリエイターズの春 M3 サークルスペースは「ケ-02a 委託」です。

文責：飛練音響工業 響太 (2016年春M3 サークルスペース ケ-02a 委託)



自作ロックマン的 BGM5- ハイデン

ハイデン氏が制作をしている『自作ロックマン的 BGM5』もう5作目になるこのシリーズ。ファミコン実機のサウンドで“いかにもロックマンっぽい”BGM をやっておられます。

電源を入れて表示されるタイトルシーンをつい思い起こさせる M2、いかにもボスとの対決シーンを髯髯とさせる M4、ランアンドガンタイプのゲームステージ BGM として完全に馴染み、プレイングの際のカタルシスまで感じ取れてしまう M5 等、どれも本家のツボを抑えた、それでもあくまでオリジナルのチップチューンが展開されています。



チップチューンといえば「昔懐かしいサウンド」というのが大体の方の認識だと思っておりますが、最近の流れではその印象も少しずつなくなっているのかな？と思います。特に若い世代の子はそもそも「ファミコン実機の音を生で聴いたことがない」ということも起こりえるので、懐かしさを感じる要素がなかったりするんですね。その点、この作品集では軸に当てられているのが「ロックマン」という作品なので、あのゲームをやっている人間は思わずニヤリとしそうなサウンドであふれていますし、やっていない方からしてみれば巷に溢れる「レトロゲー」の雰囲気バリバリ楽しめるものに仕上がっていると思います。

このシリーズ、過去には NSF というファミコンで再生できる形式も Web 上からダウンロードして、対応するプレイヤーでも楽しめるという試みをしています。流石にファミコン実機で気軽に演奏させる……というのは敷居が高いと思いますが、例えば推奨されているプレイヤーとして iOS 端末用のアプリ (*1) 『GaMBi』が挙げられます。有料のアプリですがプリセット曲が 60 曲以上入っているので、これもチップチューン曲集として楽しめたりします。

チップチューンに興味を持たれた方には、このハイデン氏が主催されている (*2) 『MML mini Hack-a-thon』というイベントがあります。チップチューン初心者の方や、チップチューン楽曲を制作している方などを対象に、自由に制作・情報交換をする場所を提供しているものです。こちらは参加費は基本的に無料で、ほぼ毎月開催しています。また、UST 配信も行っているので「いきなり飛び込むのはどうにも……」と躊躇されている方、まずは雰囲気をご覧になってみるのもいいと思います。聴いて感じるランアンドガンゲームのカタルシス。

ハイデン氏の春 M3 サークルスペースは『I-03ab』です。

(*1) 『GaMBi』公式サイト <http://ichigoichie.org/gambi/>

(*2) 『MML mini Hack-a-thon』<http://mmlhack.connpass.com>

同人イベントで見つけた現代日本に欠けているもの

現代日本は、今や孤独全盛の時代と言っても良いのでは無いだろうか。人々は、直接的なコミュニケーションを避け、電子的な手段を用いてのコミュニケーションを好んでいる。かくいう私もそうだ。こちらの方が便利で気を遣わずに済むのでやりやすい。そして世の中は核家族化が進み、少子高齢化も急速に進んだ。街の風景も大きく変わった。以前、長屋に人々が集っていた。のどかな時代は鍵もかけず、ご近所づきあいが鍵の代わりとなっていたそうだ。それは、古き良き時代の姿なのかもしれない。

しかし2000年代、このような温かい人間関係を目にすることができる。それが、同人即売会だ。一つの目的のもとに集まった多くの参加者たち。彼らは、役割はそれぞれ違えど、みな横並びの存在。仲間である。全てを『参加者』と呼び、上下関係は存在しない世界である。日常生活における社会的地位も、ここでは無関係だ。

さて、それでは出展スペースを見ていこう。出展スペースでは、運営スタッフが悩みに悩んだ結果構成された配置も芸術的だ。それぞれ、発表する作品のテーマがそれぞれ似通っているサークルが、隣接で配置されている。何も構えずに話が弾む。だが、場合によっては隣のサークルが全く異なるものをつくっている場合もある。しかし、それはそれで良い発見が出来る。

同人即売会に根付いているサークル同士のしきたりがある。それは、出展スペースで隣のサークルへのご挨拶である。これは、運営スタッフがサークル参加者へ強いること無く、自然と構成されたしきたりのように思う。同人即売会の雰囲気によって「自然と出てくる言葉」と言っても差し支えはないかもしれない。そこからは、名刺交換から作品交換、といった流れになる場合もある。

同人即売会における隣のサークルさんというものは、サークル参加者からしても、非常に重要な存在である。私事で恐縮だが、とある一般参加者の方が私の作品を購入してくださった際、1万円札を出された。ところが私はお札の両替準備が出来ておらず、困ってしまった。そこで隣のサークルさんに声をかけ、両替出来ないか（ダメ元で）頼んでみた。結果は・・・快く対応していただいた。

また別の機会では、イベント中私が、とあるサークルスペースに伺いたいと思っていた時のこと。私は基本的には一人参加なので、店番の代わりがない。そこで再び、お隣のサークルさんに声をかけた。当然ながら、CDの売上などお金も預けることになる。だがそこは、イベントでの信頼関係。鍵をかけない長屋の感覚で、気持よくお願いをする。お隣さんも、快く引き受けてくれる。

日本に古くから根付いている、信頼と思いやりの文化。こんなところにも、きちんと受け継がれているのですよ。

文責：響太（2016年春M3サークルスペースケ-02a委託）

AGARTHA - 清水 嶺

清水嶺という作曲家は純粋に音楽を楽しんでいるみたいだ。彼の過去の作品を聴きながらふとそんなことが頭に浮かんだ。全曲フルオーケストラでまとめられた Agarthar のテーマは「伝説」。清水氏がどうそれを表現してくれるか、そしてどんな「音遊び」で楽しませてくれるのかワクワクしながら作品を聴かせてもらった。



最終章でもある今回のアルバムの終わりの始まりの合図は穏やかに Eyes of an explorer(Tr.01) から始まる。終わりの合図が穏やかだったので“清水氏らしい音楽”だと思った。嵐の前の静けさとか、世界がまだ眠りから目覚めていないとか、ベタな表現かもしれないが思わずそう使わずにはいられない。陽の光が出てくるかのように Dawn caller(Tr.02) が一気に世界を照らしながら、The scenery he has never seen (Tr.03) に突入、清水氏の音楽遊びの中に混じり力強さを感じた。彼の音楽は強いからこそ穏やかなのかもしれない。

4曲目には A take of alpha dragon (Tr.04)、次のフレーズでどんな音が出るのか予想が当たっても嬉しく、また予想が外れた時に彼の作品の新たな一面を知る事が出来てやはりこちらも嬉しくなってしまう。物語も後半戦、Agarthar - chapter 1(Tr.05) を聴き終えて感じたことは、彼の音楽遊びの秘訣にはどんな楽器を使うか以上に“楽器をどう使うか”が当てはまるのかもしれない。それを証明してくれたのが Agarthar - chapter 2(Tr.06) であり、同時に彼にしか作れない音楽の世界にいつの間にか自分自身がのめり込んでいる事に気がついた。聴き手をも清水氏の音楽の遊び、そして世界に招き入れてしまうのは彼の音楽的センスと一種の魔法のようなものなのかもしれない。

最後を飾る曲を何故 Agarthar - chapter 3(Tr.07) にしたのか様々な予想を立てる中、最終章の幕開けは寂しいだとか悲しいだとかそんな感情とは裏腹に明るく楽しい。そして前を向いている。清水氏の生み出す音楽をこれまで聴いたことが有る人も、そうでない人も彼が作り出す音楽を純粋に楽しんで欲しい。そして、リスナーが彼の楽曲を聴く事で初めて Agarthar が完成するような気がした。2016年春 M3 清水嶺という1人の作曲家が伝説になる。

清水 嶺氏の春 M3 サークルスペースは「い-24b」です。

文責：A(@msfrzM_M)

同人音楽よ、XVIDEOS と乱交せよ

「XVIDEOS を中心に活動するギタリスト」や「XVIDEOS コンピアルバム」の存在をご存知でしょうか？両方一応実在します。バカかと思うでしょうが、ここには同人音楽文化の未来図があるかもしれないと僕は思います。そのあたりについて、音楽文化史を踏まえてご説明しましょう。

音楽文化の歴史は、音楽メディアの歴史でもありました。音楽メディアは手書きの楽譜から始まり、やがて音そのものの録音再生が可能となり、レコード盤の流通は産業としての音楽に革命をもたらし、21世紀以降のデジタルオーディオは音楽文化から時空間の概念を取り払ってしまいました。

また、元来は音楽を楽しむツールではなかった蓄音機とレコードのように非音楽メディアが音楽化したり、ターンテーブルやギターアンプのように楽器とメディアの両義性を持つものも存在します。

このように音楽メディアは単に音楽を再生するに留まらず、音楽文化を上書きしてきました。そしてそれはメディアをハックもしくはファックすることで成立してきたとも表現できます。

前置きが長くなりましたが、ここで質問。「世界最高のコンテンツ配信メディアといえは何でしょう？」ハイ、当然 XVIDEOS ですね。そして先述の歴史を踏まえると、この XVIDEOS をファックすれば何か革新が起きる可能性が極めて高いといえます。そしてそれができるのは同人音楽だけのはずです。

今までの同人音楽のメディアはどうだったかといえばフィジカルメディア（具体的には CD とそのパッケージ）にこだわる作家が多いように見受けられ、少なくとも一般的なミュージシャンと比べるとmyspaceやsoundcloudなど新興音楽メディアを軸とした活動は遅れ気味でした。しかし、ニコニコ動画では活発に同人音楽活動がなされています。ここで興味深いのは、ニコニコ動画は音楽専用サービスではない仕様を持つがゆえに音楽の創造性を高めてしまったことです（タグやコメントやレコメンデーションの問題です）。非音楽メディアの音楽化がもたらした産物の好例と言えるでしょう。

同人音楽は音楽メディアに乗り遅れている、だからこそ、非音楽メディアと交わり革新的音楽を生み出す可能性が高いのかもしれませんが。ならば我々が考えるべきことはsoundcloudのディグり方ではなく、XVIDEOSでのオナリ方でしょう。さあ、連中を出しなこうじゃないか。

文責：あおいん

(2016年春M3サークルスペースコ-37a)



とはいえこの絵面の世界に飛び込むのは勇気がいる気がしますね。それといくら出しぬこうって言ってもアンダー18はダメですよ(タチやん)

頽廃・ゴス系 ボーカル 募集。

ありんこ書房



<http://arynco.com/recruit-vocals/>

तत्त्व Tattva

言葉にできない不安感、けれどどこか、心地いい

2016秋M3、発表予定

異世界コンピレーションCD:Tattva

<http://hi-sence.net/tattva/> 参加者募集中!

SUSIC-ns

中央特急

383

列車の走行音×沿線をイメージした音楽

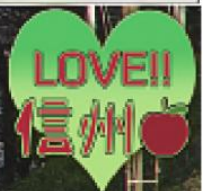


SUSIC-ns

中央特急

E351

列車の走行音×沿線をイメージした音楽



新譜
4つのファンタジー世界の断片

FOUR FANTASY FRAGMENTS

CINEMATIC SCENES ORCHESTRAL SOUNDTRACK

M3-2016春 第二展示場 い-06a
Symphonic City

新譜
絶景・フルオーケストラサウンドトラック

PANORAMIC

Superb view Orchestral Soundtrack

M3-2016春 第二展示場 い-06a
Symphonic City

ボイスコーポレーター 小音-konon-

ボイスドラマやボーカル等、声を扱うもの全般を
有償・無償問わずお受けいたします。

▽詳しくはHPをご覧ください。

<http://konon.webcrow.jp/index.html>



illustration: 669

非実在性 芸音科学 研究

うるさい音楽どどーん。
同人音楽論ずばーん。

コラム付きEPアルバム
シリーズ連続刊行中。

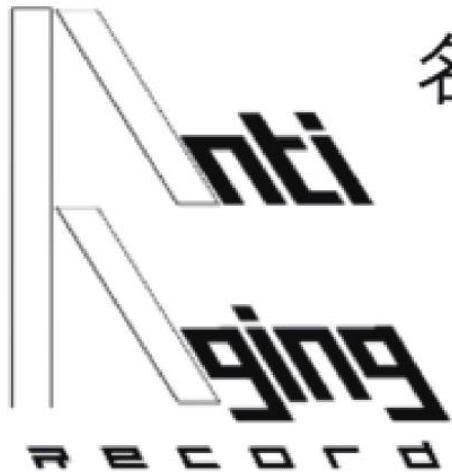
present by あおいん



Studio-Stardustglass

Yutaka Kouzaki

@ytkkzk



名古屋大学作曲サークル
Anti-Aging Record



<http://aar.lolipop.jp>

音楽番組 ITC 地下スタジオ

ITC STUDIO が送る、クリエイターへの
インタビューが中心の
お手製 Podcast 音楽番組です。
<http://itcstudio.jimdo.com/podcast/>



R3M Magazine

編集後記

この度は『R3Magazine』を手にとりいただき、ありがとうございます。同じイベントで頒布される新譜のレビュー誌ということで、この本を手にとり誌面に取り上げている作品を目標にイベント会場を巡っていただいたり、手に入れた作品と当レビューを併せて楽しんでもらったり、そうやってあなたの（作り手としても受け手としても）同人音楽の世界が広がっていくことを切に願います。

また、新譜のレビューということで快くデモを渡していただいた制作者様、並びにコラムをいただいた寄稿者の皆様にも感謝致します。

レビュー誌としてはまだ始まったばかりの企画ですが、今後も内容を充実させながら継続していければと思っております。それではまたどこかで。

サークル『遙か彼方。』 タチヤン

奥付

【編集長】 タチヤン

【表紙イラスト】 葛城アトリ

【本文デザイン】 タチヤン

【校正】 タチヤン

【記事執筆者】

あおいん、A'(Aki)、蟻坂 真己、189BPM、宇治ひょうご、響太、タチヤン

【発行人】 タチヤン

Twitter : @mofday

Web : <http://mofday.info>

【発行日】 2016/4/24(M3-2016 春)

* 無断転載・無断複製を禁じます

