

R3M Magazine

vol.2

2016 秋 M3 新作レビュー!!

ONNUEHO 4th Edition

/ Symphonic City

SOUSIC-ST 東京ローカル

/ 飛練音響工業

夢幻憐花

/ 劇場セラフ

Tattva - 異世界コンプレーション

/ hi-sense

作品レビュー

HORIZON OfuTonMusic#4

/ HenTaiP(くすのせ)

TOKYO PARADOX

/ iaitokyo

Ariaddiction

/ ほたて三味。

進撃の社畜 Episode2

/ Ark of Phantasm

特別付録 & レビュー

R3magazine BGM 集
『カフェ・ラウンジ BGM』

コラム

同人とオーケストラ

/ あかみ

で、いつまで CD 売ってんの?

/ 蟻坂真己

ぼくのかんがえるさいきょうの

戦略的イノベーション同人広報

プログラム

/ あおいん

4コママンガ

/ くすのせ

短歌

/ 浮島

表紙イラスト / 葛城アトリ

2016 秋 M3 当日サークル案内

レビュー掲載作品制作元様

『TOKYO PARADOX』 iaitokyo 第一展示場 I-03b

『夢幻憐花』 劇場セラフ 第一展示場 D-08b

『Ariaddiction』 ほたて三昧。 第一展示場二階 ク 29y-x

『異世界コンピレーション Tattva』 hi-sence 第一展示場 C-07b

『ONNUEHO IVTH EDITION』 Symphonic City 第一展示場 E-15a

『進撃の社畜 2』 Ark of Phantasm 第一展示場 E-10a

コラムニスト・レビューワー様

非実在性芸音科学 / あおいん 第一展示場 I-05a

飛練音響工業 / 響太 第一展示場 C-22b

BGM 集コンポーザー様

Prictnium / まきゃ 第一展示場 D-12b

ABSORB COLOR / エイジャ 第一展示場 D-09b

Unknown - Dimension / 清水嶺 第一展示場 E-09a

KANKITSU RECORDS / くふ 第一展示場 E-18a

(順不同、敬称略)

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

Symphonic City / ONNUEHO IVTH EDITION

Have you heard "ONNUEHO" by Symphonic City??

文頭の英文はは同人音楽を作る方々ならば 1 度は聴いた事があるだろう、某ベルリン拠点の音声ファイル共有サービスをシェアした時に出るものである。そんなパロディー英文を冒頭から使って何を伝えたいのか、

「まだ ONNUEHO 聴いてないの？」

この一言が 1 番合っていると思ったのは、「とにかく聴けば分かるから！」を強調したいがためであって決して上から目線でもなく、煽っているわけでもないのを気を悪くしないで欲しい。

初めて ONNUEHO を知る方へ、ONNUEHO とは各個人思い思いの壮大な曲を集めたインストコンピレーションアルバムであり今回で 4 作品目となる。第 4 作品である今作品は 3 枚組になっていて 43 曲アーティストと数を見ても凄い。もっと凄いのはクロスフェードだけでゆうに 20 分を超えているところだ。

曲の感想にいく前に、毎回多彩（多才）なイラストで私たち私たちに虜にするモカ氏によるジャケットにも注目して欲しい。お城を背景に 1 人の若者が何処かを見つめているイラストは Kyocmp 氏が頭の中でイメージしていたもので、それをモカ氏が見事に表現していると主宰者自身も大絶賛の仕上がりになっている。

【Disc 1】 Judgment

鐘を鳴らし先陣を切った [Tr.01 Dogma] は今回の ONNUEHO 主催でもある Kyocmp 氏である。

曲の中で現れるソプラノの使い手が下す Judgment にリスナー全員が是非とも巻き込まれて欲しい。始めから終わりまで勿論クライマックス付きの [Tr.04 INDEFINITE] を聴いて「壮大な曲だ」と感じる人も多いと思った。[Tr.15 Soul of valor] で締めくくられた Disc 1 の総合的な印象はタイトルの Judgment にもあるように、これから何が来るんだろう、どんな展開になるんだろうとワクワク感とドキドキ感で溢れていた。

【Disc 2】 Will

「先の事は分からないけど進まない、宙へ向かって先ずは行ってみよう」そんな会話が出てきそうな [Tr. 02 宙へ] を聴きおえたら是非とも続けて [Tr. 03 無限の銀河] にいてほしい。Disc 2 のタイトル Will にもあるように曲を聴いているだけなのに、何処か前進してしまいそうで曲を進めていき [Tr. 13 交響的舞曲] に入り込んだら思わず踊り出してしまった。

【Disc 3】 Pilgrimage

やっと 3 枚目の CD だと思ったのは、やはり今回のコンピアルバムが 40 曲を超える数だから。けれど不思議とまだあと 1 枚聴いていない作品があるという安心感に包まれる。Disc3 Pilgrimage はそんな感想と共に聴き始めた。加えて壮大なコンピの曲はなにもシンバルの音が響いてアップテンポで血が騒ぐものだけでは無い [Tr.07 彩雲のむこうに眠る] で流れる音を聴いていたら、安らぎとか安堵とかそういった言葉が生まれてきた。作品にクライマックスはつきもので、今回の作品 1 曲ずつにクライマックスが有るなか全体を通してのクライマックスに [Tr. 11 暴かれた陽] を上げたい。

主宰者 Kyocmp 氏の思いである「意思があれば全員が参加できる」通り、各個人が思い思いの壮大な曲を披露しそれを色々な角度（例えば曲順、マスタリングは主催自らがやっている事、コンピという 1 つの場を作っている事）から支えている主宰者の今後の活動が楽しみな一方、まずは今回の作品を聴いて欲しい。Disc 1 から聴くもよし、目に付いた曲名から聴いていくもよし。

Have you heard "ONNUEHO" by Symphonic City??

答えは" YES" !!!



同人とオーケストラ

音系同人の世界で、オーケストラの音楽ってやっぱり少ないですよね？

私の観測範囲から考える限りサークル数は2桁下の方ですし、同人・商業限らずクリエイターの皆さんから話を聞くとオーケストラでモノを書くこと自体が技術的にも大変だ、って話をよく聞きます。

なのですが、サークル数が少ないから面白い作品がない、面白い活動がない、ってことはこれっぽっちもないです。むしろ壁が高い分だけ、本気のオーケストラ作品には面白いものがちょくちょくあります。というわけでこの記事では同人音楽×オーケストラの話。

そもそも、オーケストラを聴く楽しみって何でしょうか？私としては、色彩とパワーだと思うんですよね。繊細な音作りで空気を演出するサウンド、歴史と教養を思わせるサウンド、血湧き肉躍る民族音楽的サウンド、壮大なパワーで感動を演出するサウンド、オーケストラは理論上これ全部やれます。

本書でレビューが掲載されている「おんぬえほ」は「壮大さ」に焦点を当てたコンピレーションです。いきおい、壮大なパワーを狙った作品が多いです。一方、本書のWeb版にレビューを頂いた「Magna Solemnitas」は大規模な作品なので、繊細さから豪快さまで色々なサウンドを1つの曲に取り込んでいます。

オーケストラを聴くことは色々敷居が高い、と思うかもしれません。その敷居の高さは、多分クラシックのそれとだいたい変わりません。だけど、クラシックが敷居高いのはなぜでしょうか？曲の長さ？展開の難しさ？そんなの、同人クラシックの世界にはほとんどありません。短く気持ち良く聴けるような曲が大多数です。

ガチのクラシックリスナーの皆さんが満足できるような大曲はさすがにそれほど多くはありませんが、M3会場で数曲はあります。その宝、見つけてみませんか？

最近の同人音楽×オーケストラの動向。同人音楽でオーケストラというと2004年に立ち上げた「オータムリーフ管弦楽団」がたぶん初期の存在で、先日第10回記念定期演奏会を開催実現にこぎつけました。ゼロ年代後半から2010年代に入って、同人音楽の世界にやってきたライブパフォーマンスの波に乗っかる形で同人サブカルオケも拡大を迎えています。日本BGMフィル→新日本BGMフィルといった同人系と繋がり深い商業サブカルオケの出現、交響楽団「ワルプルギスの夜」→商業企画としてのまどか☆マジカオーケストラといった形で、新たな地平が訪れています。

M3 2016 春のサークル一覧を「オーケストラ」で検索すると、24サークルが見つかります。(その他サークル名に「オーケストラ」を含むサークルが1つありますが、そこは本論と無関係なので除外します) トータル1000サークルを越える世界なのでわずか2%の世界ですし、その中でオリジナルをやっているサークルはもっと少ないわけですが、オーケストラ作品を作って行くのは本当に大変なので、面白いサークルに出会える確率は他ジャンルよりも大きいと思います。

M3でオーケストラ系サウンド、聴いてみませんか？

文責：あかみ



飛練音響工業 / SOUSIC-ST 東京ローカル

全体に浮遊感のあるアンビエント・エレクトロニカのアルバムで、関東の秘境と言われる JR 鶴見線・南武支線をテーマとし、全七曲にそれぞれ趣向を凝らした意欲的な試みの一枚だ。

鉄道をテーマにしたアルバムながら、通して聴くことでも、シャッフル再生に混ざるような分解した聴き方でも楽しめるものになっているのがウマイ。感覚的には始発から終点まで乗っても、途中下車しながらでも楽しめると言ったところだ。ただ、通して聴く場合は（アンビエントやエレクトロニカの宿命ではあるものの）各曲が単調に感じがちで、人によっては途中で休憩や気分転換を挟むことも良いかもしれない。それこそ鉄道よろしく移動しながら聴くと一風変わった面白さがある。

さて、各曲ごとにざっと雑感を書いていきたいと思う。今回はアルバムを通して聴いたものだ。

一曲目は冒頭に流れる車輛接近チャイムとノイズがアルバムの始まりとして効果的な印象で、アルバム構成全体への期待を抱かせるものになっている。低音のリズムも線路の継ぎ目を通る車輪の振動を想起させ、作曲者のこだわりを感じさせる。

変則的なリズムで流れるピアノが浮遊感や期待感に対して少々邪魔になってしまっているのが残念なところか。

二曲目は表現力の豊かなマリimbaを効果音楽に絡めて積極的に使った意欲作だ。効果音楽を多く重ねてマリimbaでまとめようという試みは各要素を扱いきれなかったのか、残念ながら単調だという印象を受けた。とは言え実験的な曲作りと意欲的な姿勢は是非次作を聴いてみたいという気にさせてくれる。

三曲目はほぼリズムを重ねただけの単純な曲でありながら冒頭から最後まで続くハンマーの音が曲全体をまとめ上げていて、作曲者のセンスを感じさせ、時間を忘れさせる稀有な一曲に仕上がっている。

四曲目は海芝浦の曲名通り波音や水滴の落ちる音をふんだんに使い、アルバム内でも浮遊感は随一。数は少ないながら絶妙なタイミングで挿入されるメロディパートも気持ち良さをいっそう引き立てている。

最終盤での変則リズムは余韻を切るものになっているため、聴取者によって好みの分かれるところだろうか。

五曲目は 90 年代風の音色を使い一昔前的な表現に挑戦した印象を受ける。四曲目と同様に聴取者の好みが見られるような一曲だ。

作曲者の意図ではあるが、冒頭部分と後の部分との違いを表現しきれていないので冒頭部分が妙に浮いた感じを受けてしまう。ここまでの曲で作曲者のセンスを感じさせられてきたし、アルバムの終盤でもあるので、もっと冒険しても良かったのではないだろうか。

六曲目はこれまでの五曲で使われた要素を使い、アルバムのまとめに入る曲として効果的だ。しっかりまとまりすぎているために特に三曲目と似た印象を受けたり、退屈を感じる人もいるかもしれない。

まとめ始めるためではあるが、次に最後の一曲が控えていることもあるのでそれまでのリフレイン的な曲でなく冒険しても良かったのでは。

七曲目はこのアルバムの最後の曲であり、アルバムの締めの一曲として大変わかりやすい構成になっている作品だ。しかもアルバムを通して聴いてきた場合でも、唐突にこの曲だけを聴いた場合でも成立する優れた一曲で、これもまた作曲者の才気を感じさせる。

一つだけ惜しいと思わされるのはアルバムをまとめ上げるために要素を詰め込んだ結果、曲としてのまとまりはあと一歩及ばないという印象を受けたことだ。

全七曲のアルバムとして優れた構成になっており、作曲者のセンスを感じさせ、聴くシーンを選ばない本作品。人によっては大変気に入るものになるだろう。

文責：ザク(旧)



iaitokyo / Paradigm Vol.1 TOKYO PARADOX

春 M3 でリリースされた iaitokyo 制作『Paradigm Vol.1 TOKYO PARADOX』。アイデンティティのために被り物をしたり、奇妙な衣装を着たりし自己表現をする人々。様々な国・時代の人々が行き交う街 "トウキョウ" を舞台にした、スチームパンクテイストも香る、ちょっと歪で不思議な音と画で見せるセカイ。

異形頭を思わせるようなキャラクターが印象的なジャケットと歌詞カードも味となって、その独特な " 汚染された世界 " に引き込まれます。

気がつけばジャケットにある少女のように、世界の鎖に縛られてしまふかのような空気。



ギターメロディからファジーなノスタルジーさ・レトロさ・不思議な浮遊感を漂わせて幕を開ける、3拍子のリズムが心地よい Tr.1 は、時折差し込まれるリバーブ音やラジオエフェクト、金物の音が儚さや歪さをも感じさせます。

体感速度とは裏腹に実はゆったりとして聴ける Tr.2 は、似たような音を使っている Tr.1 とは違って変わり未来的なイメージを抱かせてきます。どこかインダストリアルなリズムトラックのせいでしょうか。加えて、全英歌詞でも難しくない歌詞なのが嬉しいですね。

ピアノやストリングスの凍とした音を、バンドサウンドが良い意味で汚していくその様が「美しいものを汚していく快感」を思わせるような Tr.3。タイムパラドックスで汚染されたトウキョウの街を跋扈するトラベラー達を傍観しているような光景を浮かべてしまいます。

クラフト紙調の歌詞カードを見れば、トウキョウを旅する奇妙な被り物をしている少女の姿。そして後ろの方には物々しい『研究目録』が記す歪なトウキョウの姿。どこかかわいらしく、気持ち悪くもあり、そういった二律背反な世界観を体現しています。曲とイラストとこの解説と、その全てがこの " トウキョウ " のためにあると言っていいでしょう。どっぷり浸かれます。

この iaitokyo が次にリリースする作品はこうアナウンスされています。

「ロボット頭が生活する並行して存在する世界 "TOKYO" に住む様々な人たち。
遊星歯車がまわる現実と幻想のセカイで見える世界にも見えない世界にも存在する心とココロ。
一瞬の気づきから始まる物語。
消えそうな夢を集めて、大切に育てる TOKYO に住む 1 人の男の子のお話。」

どんな音と画が、文章が、待ち受けているのでしょうか。

文責：タチヤン

劇場セラフ / 夢幻憐花

柔らかい曲調から、ふと聞いているとなにかを考えさせられるような音楽観で織り成されるアルバムとなっています。

1曲聞き始めると、次の1曲次の1曲とあつという間に5曲聴ききってしまうように、壮大な何かを考えながらふと眠りにつけてしまうような雰囲気があります。

楽器隊の音使いや Vocal の声の震え・伸びに耳が離せなくなる5曲となっています。



01 アルルーナの歌聲

壮大な音楽から始まる伸びのある歌声。

自分が一瞬でその音楽観に入り込み、あたかも広大な世界の中で踊っているような…引き込まれるものがあります

曲が終わりに向かうにつれ広い、明るい世界へ進んで行っているような感覚になります。

02 紫陽譚

曲のはじまりにふと誰かに呼ばれているかのような感覚になります。

そこから聞こえる鈴の音の綺麗さに心を洗われるかのような1曲になっています。

自分に命がある意味とは？

曲の歌詞を聞いていくうちに目を閉じ、じっと考えさせるようなそんな曲です。

03 Wild Lily

聴き始めから自分の体が柔らかい雰囲気にもまれる1曲になっています。

Vocal と楽器隊の織り成す暖かい音に浸りながら、ふと入ってくる強いメッセージ性のある音に思わず自分がその舞台を照らしたくなるような曲です。

04 Landing on the Shore

目を閉じていると水底から空に昇る太陽を、月をそっと見守っているかのような感覚になります。

私たちが今ここにいる意味とは、人間という原点とは？とふと考えたくなる曲になっています。

神秘的なこの世界観は綺麗な音使いから、歌声の伸びやかさやコーラスから生まれているのだと実感することのできる1曲となっています。

一緒に未来を歩むことができる「君」がいればいな、と感慨深くなります。

05 Wonder Wander Panda

ぱんぱんだ(*'ω'*) ☆パンッ

明るい曲調から繰り出される可愛い雰囲気にもれ笑顔が溢れる1曲になっています。

小さな子供パンダが毎日をわくわくと生きている様子がこちらに伝わってくる曲になっています。

私たちが初めてできたことや、嬉しいことを子パンダと一緒に見ているような感覚になります。今までの4曲とは雰囲気ががらっと変わり、Vocal の可愛い歌声が全面に出てくるように…楽器隊も可愛くなっています。

文責：ゆきもち。

ぼくのかんがえるさいきょうの戦略的イノベーション同人広報プログラム

同人音楽活動の楽しみは音楽制作だけでなく、コンテンツの広めかたを自分でコントロールできることにもあります。つまり同人音楽作家の仕事にはプロモーションも含まれます。

しかし、同人音楽にとってプロモーションはデリケートな話題です。そもそも音楽プロモーションには悪いイメージがつきもの。今も昔もレコード会社のプロモーション戦略とミュージシャンのアイデンティティに齟齬が生まれて活動が上手くいかなくなることがよくあり、場合によってはカート・コバーンの自殺のような悲劇につながっています。それに同人活動は趣味的な非商業的活動ですから、なおさら「同人の販促活動」はなんだか存在自体が矛盾しているように見えます。そのうえ同人活動はネット文化と自治主義にも影響を受けているので、これもやはり「嫌儲」の精神が根付く原因になっています。

しかし逆に言えば、①同人文化に対するリスペクトを感じさせ、②かつ我を強く出し、③大人の事情の匂いを感じさせない、そんなプロモーションができれば、受け入れられやすいのかなと思われまます。では具体的にはどうすればいいか。同人ゴロの地雷サークル扱いされないために考えていきましょう。

<同人リスペクトとは>

同人ならではの精神性を体得しないままデカイ顔をするサークルはイナゴ系糞サークルに認定されます。ヒップホップでいうところのワックなセルアウト野郎です。

この精神性とは、ざっくりいうとアマチュアもしくは二次創作者としての謙虚さ、そして「いつでも舞台を降りることができる」軽やかな主体性が特徴になっています（井手口、2012）。そのためヒップホップと違い同人作家が「CDをウン万枚売ってオンナを何十人抱いた」などとアピールするとたちまち出会い厨サークルとして Together に晒し上げられてしまいます。

それならば抱えてしまった在庫量や、疎遠になってしまった異性のネット友などをネタにしたほうがまだマシです。もし数値でアピールするのであっても文脈を維持することが重要と考えられます。動画再生数や音ゲーへの実装など、サブカルチャーとの親和性が高い指標を用いるべきでしょう。コスプレイヤーをジャケ写などに起用することも効果的に思われますが、必要以上に親密な関係を匂わせてるやつはリア充系糞サークルです。

<私の強いプロモーションとは>

マーケティングの世界では訴求力が高い「刺さる表現」が求められますが、同人の世界ではそのような「狙ってる」感じの連中は地雷サークルに認定されます。むしろ刺さらない全力の空振りを狙ったほうが「逆にアツイ」などと言われる可能性がでてきます。

一般企業でもそのような戦略をとる場合があります。参考になるのは（株）バーグハンバーグバーグです。この会社は「日本一ふざけた会社」を自称し、特設サイト構築による Web プロモーションを軸に事業を展開しています。手がけた「インド人完全無視カレー」などは良く知られているかもしれません。私が見る限り、同人イベントがあるたびに特設ページの設置をするかたも多いようです。そう、イベントのたびに空振りするチャンスがあるわけです。

<大人の事情を消臭するには>

音楽活動のモチベーションは様々なものがあるでしょう。しかし同人音楽の場合は自分本位であることが建前になっています。そのため、なんとなく大人のにおいがする打撃的で八方美人なメッセージを発すると糞サークル認定される可能性があります。企業の CSR 活動では「ステークホルダー・エンゲージメント（多様な利害関係者とやり取りして経営に反映させること）」を大事にするらしいですが、そんなカマトトぶった真似をしてはいけません。

むしろミュージシャンたるもの、身内ネタを恐れてはいけません。むしろ身内ネタであればあるほどよいケースもあります。例えば民族音楽はその典型例ですし、もっと大衆的な音楽であっても地域コミュニティとの関係のうえに成り立つものが少なくありません。特にインディーロックの文化では「ZINE」と呼ばれる小冊子を作る風習があるのですが、それは言ってみれば音系同人メディアです。そう、身内だけに通じるプロモーションやメディアのありかたを大事にすることこそ本流です。

<まとめ>

あれこれと考えてみましたが、結局のところは自分の気持ちを、最大限に、誰にも遠慮することなく表現することが大事なように思われます。

なお独善的な表現をする場合、越えてはいけない一線を見定めることは重要です。自重しろという意味ではなく、むしろ逆です。芸術表現にはタブーや矛盾の空虚さを作品として可視化させる力があり、越えてはいけない一線を越えるべき一線に変貌させることができるからです。かといって、単に攻撃的で建前を全て破壊するような表現は三流です。

レディーガガになるか、それとも t.A.T.u. になるか。一線を越えたセルフプロモーションをしたいのであれば徹底的に自己分析をするべきでしょう。まずは、こんな与太記事を最後まで読んで自分を悔い改めるところから始めてみてはいかがでしょうか。

文責：あおいん

hi-sence / 異世界コンピレーション『Tattva』

『異世界コンピ』

なかなか取っつきにくいテーマではあるが、作り手にとっては挑戦しがいのあるテーマと言えるのかもしれない。かくいう私も音楽を制作する者のひとりとして、心からそう思う。何故なら、『解釈次第で自由にテーマを広げることが出来る』からである。ただ、しっかりと戦略を立て、この“自由な難問”に立ち向かっていく必要がありそう。企画主催者も「言葉での説明がとても難しい」と、特設サイトで表現している。

ではさっそく、聴いていきましょう。

ディスク 1

01- 永劫

検索の結果、『限りなく長い年月。ようごう。「未来永劫変わらぬ誓

い』』とのこと。不気味な雰囲気のリズムシーケンスが鳴り響き、それをベースとして様々な音がねじ込まれており、残響にこだわりを感じる。メロディなのか SE なのか、聴く人によって判断が分かれる音が展開されていく。

02- 公園にて

イーजीリスニング系だろうか。そしてかすかに聞こえる SE の演出がうまい。と思って身をゆだねていると、途中からとんでもないことが・・・それは聴いてのお楽しみ(?) ピアノ音色の応用範囲の広さを実感できる良作だと感じた。

03- Everyday everywork

こちらはエレピで独特なイントロ。一聴すると綺麗な曲なのだが、やはりこういうテーマのコンピレーションに収録されるだけあって、ただの綺麗な曲では無い。一聴程度では判断のつかない様々な工夫一聴程度では判断のつかない様々な音・SE 何度も聴いて、作者の気持ちに迫りたい。

04- Crime and Punishment

この曲はもうイントロから『異世界 100%』で展開されていく。4 曲目にして「自分にとっての異世界とは何か？」が徐々に見えてくるのがこわい。企画主催者様の戦略にまんまとはまったということであろう(笑) 人間の声もピアノと同様、使い方によっては得も言われぬ恐怖を感じるんだなあということを確認。

05- 邂逅

検索の結果、『思いがけなく出あうこと。偶然の出あい。めぐりあい。』とのこと。音の使い方や音程の作り方などから、もう『未知との遭遇』のようにしか捉えられないのは私の想像力が足りないせいか(笑) 何よりも驚かされるのは、その音の立体感。幾重にも重なる音それぞれがきちんとした主張を持っている。音なのか音楽なのか、これまた判断に迷うところではあるが、音楽として楽しめる不思議な曲。いやそもそも、音なのか音楽なのか、といった議論そのものが不要であろう。誰かとの突然の出会いも同様で、相手を型にはめて判断してはいけない。そんなことを考えさせられた。

06- 0丁目0番地第0ビル000号室

この曲も、ピアノとかすかな SE で綺麗にはじまる曲である。ここまで聴くと、この先どんな展開が待っているのか予想できずに、聴くのがただひたすら怖い。何よりも、曲名に対してイントロがあまりにも綺麗だからだ。これまでの例に漏れず、やはり展開は激しい。しかし、これまでの曲とはまた違った方向に展開していく・・・

07- Mysterious Moonlight

まるで 6 曲目の続きかと思わせる展開である。やはり SE が怖い。精神異常者とかそういうものを表現しているのだろうか。

08- cross(x)point(.)

迫り来るリズムトラックに気持ちを揺さぶられる作品。そんなリズムトラックとはうって変わって、背景で鳴っている PAD は緩やかな表現。だがその PAD の音色が、不思議な空間を演出している。また、イントロとアウトロの SE がこれまた不気味である。

09- 記憶、或いは彼女たちに

この曲はファンタジー色が強めだろうか。そんなイメージである。しかし随所に込められた様々な仕掛けに、「異世界感」を感じる。



09- 記憶、或いは彼女たちに

この曲はファンタジー色が強めだろうか。そんなイメージである。

しかし随所に詰められた様々な仕掛けに、「異世界感」を感じる。

10-Views_of_another_world

個人的には「宇宙」を感じた。まさにアナザーワールド感満載の曲であり、ずっと聴いていたい。そして何故だろう、とても懐かしいにおいがする。そして、オマージュのにおいも（

11-cmFuZG9t

ディスク 1 の後半は宇宙色強めなのだろうか、やはりこの曲にも宇宙を感じる。

しかし、10 曲目で感じたような懐かしさをこの曲でも感じるのは、やはり音色によるところだろうか。

12-Tricircle

11 曲目からのこの展開、好きです（笑）企画主催者の意図がしっかり伝わります。

この曲もピアノの穏やかな曲だが、先に収録されているピアノ曲とは違い、ピアノ音色の美しさで異世界を表現した曲と言えるのではないだろうか。

13- とおいところ

もう冒頭からこわい（笑）やはり人の声って言葉が認識できないととてもこわい。

しかし、リズムトラックとピアノが入ると、人の声にも音程を認識出来ることから、安心できる。

ディスク 2

01- 黄色のカーテン

出だしの音だけ聴くと暗い曲なのかな？とも思わせるが、どちらかというところのぼのとした雰囲気曲。しかし、ただ単にほのぼのではなく、ノイズを効果的に使用することで異世界感を作り出している。

02-Life_Stream

PAD の和音の使い方がとても気持ちいい曲。音色の選び方も異世界観というテーマに非常にマッチしているように感じられる。スネアの音はもう少し加工があっても良かったかも。

03- カナタ

イントロから激しく奏でる「カカッカカッ」というリズムは、一体何を表現しているのだろうか。とても知りたい。そんなことを考えながらこのリズムを楽しむ為の曲と言っても過言では無いような気がした。

04-new_age_waves

このコンピレーション作品の中では異色を感じた。

曲前半部に関してはどちらかという現実的な印象が強く、『異世界感』をあまり感じなかったからだ。だが、途中から異世界に引きずり込まれていく。音色や和音で異世界を表現しているように聞こえ、SE 等で異世界を表現しているように感じられる同アルバム中の他曲とは全く異なるアプローチである。

05- 水面に浮かぶ

こちらは先ほどとは違って、SE を導入に使用した楽曲。「日常からの離脱・・・そして異世界へ・・・」といったところだろうか。曲名からも、なんとなく現実逃避と癒やしを感じ、曲もそれを表現しているように感じる。

06- 虚数世界の浜辺

1 小節あたり 9 拍で構成されている。これだけで異世界感を味わうことが出来る。また、ベースパートの音の選び方が個人的には楽しい。リズムパートの音色にももう少し異世界感があった方が良いのでは無いかと感じた。

チェンバロ音色とコーラス音色とのユニゾンの部分に関しては、コーラスパートをもう少しラフな感じの打ち込みにした方がより雰囲気が出たのでは。

07- 境界峠

非常に面白いアレンジで、異世界感を存分に感じ取ることが出来た。異国情緒を味わうことができる。

ただ個人的な感想としては、『峠』らしさをもう少し分かりやすく表現して欲しいと感じた。曲中に、もっと分かりやすいアップダウンがあった方が良かったかもしれない。

08- 誘 ~IZANA~

妙に生々しいフルートが気持ちいい。文字通り理想郷に誘われるかのようなわくわくする曲調だ。

09- 夜を彩色する

ピアノを主役に携えた曲。その他の楽器やSEが雰囲気を彩る空間演出は見事だ。
ベル音色の使い方も面白く、確かに「異世界の夜」が表現できているように感じる。

10-1 / f 次元ヘルニア通信

“ヘルニア”という言葉が象徴するように、日常生活の中のストレスや、疲れといったものが表現されているように感じる。

11-Moonless Night ~Parallel Version~

今作中珍しく、一切SEが無い曲。SEを用いず情景を表現しようという姿勢にポリシーを感じる。楽曲中で、きちんと「Night」が表現されているように感じる。

12-An artist in his daydream

なんというか、イントロから渋い曲。

日常の中に垣間見える異世界・・・というところだろうか。

ふんだんに投入されているSEも、日常的なものばかりだ。

セミの鳴き声から、過ぎ去りし夏の思い出を思い出させる、そんな曲だ。

13- 帰路

タイトルを素直に表現した、という印象。なめらかなピアノ演奏と転調が非常に美しい。

SEの入れ方についてはもう少しストーリー性が欲しいところ。

14- 回帰

おそらく、ディスク1の1曲目「永劫」と対になっている曲と思われる。

企画主催者の制作だろうか。主催者のイメージする「異世界」というキーワードが非常に強烈に、かつ分かりやすく伝わってくる。

『異世界』をテーマにしたこのコンピ、何というか、レビューがとても難しい。

殆どがインストの為、文字や言葉の情報は曲名しかない。

この作品の「売り」は（コンセプトと各曲名以外に）「文字」という手段を用いず、
各制作者の脳内イメージを直接楽曲に変換したものではないかと考えられる。

それを、「文字」という形でレビューをすることは、もしかすると各制作者の意図に反するものとなっているかもしれない。

ただ幸いなことに、この作品の（文字として）の正解は『異世界』しかなく、曲を鑑賞して受け取る印象は、聴き手の自由と考
えても良いのかもしれない。

さて、あなたはどう感じただろうか？

この作品集を聴いた人同士で集い、意見交換を行う。

それがこの作品の、真の楽しみ方かもしれない。

文責：響太

で、いつまでCD売ってるの？

そこの同人音屋のあなた。なにゆえCDを作って売るのでしょ。

音源のほかのデザインにこだわりたいから？所有欲を満たしたいから？本当にそうなんですか？CDではない媒体でも満足できると思うんですが、本当にCDじゃなきゃだめですか？どうしてリスナーがみんなCDドライブを持ってると思ってるんですか？どうしてCDではない方法を全く試そうとしないんですか？「みんなやってる」のがそんなに正しいですか？

さあ、今一度、その凝り固まった固定観念を整理してみましょう。

M3の始まりは1998年までさかのぼります。当時はコンパクト・ディスクが隆盛を誇っていた時代です。即売会で音源を頒布しようとする、自ずとそのような物理媒体に限られてきました。Googleもスマホもブロードバンドもない、昔の話です。

ところが、2016年現在、大きく時代は変わり、CDを使わなくても、ダウンロード配信を始めとした高速で物理的な手段を使わない音源の配布手段が出そろいました。にもかかわらず、今日のM3では「CDによる音源の頒布」が一般的であり、それに疑問を持たれることはあまりありません。音源を手に入れるだけだったら今の時代インターネットの販売サイトを使えばどうにでもなるはず。それでありながら、なぜ約1万人もの来場者が、わざわざ遠方から足を運んでまで、それらの音楽を求めにやってくるのでしょうか？

その答えは「コミュニケーションができるから」だとわたしは考えます。隣のブースとの音源の交換、いつもTwitterで連絡を取り合う仲間と顔合わせしての音楽トーク。そう、M3には「音楽が大好きな人たちがお互いに音楽についてコミュニケーションを取る機会」が凝縮されているのです。そうであれば、遠くから音楽を求めてやってくる理由も説明がつかず。音楽を媒介にした、インターネットでは決してできない生のコミュニケーションが、そこにはあるからです。

では、「音楽が好きな人が音楽のコミュニケーションをする」のが潜在的な目的であると仮定して、やはり「CDでなければいけない理由」としては釈然としません。それこそ、音源へアクセスできるQRコードを名刺に印刷しても、問題なく音源を頒布できます。やはり「一般的だから」と、多くの人々が思考停止にも近い形で「標準」に飲み込まれている……という側面もあるのではないかと思います。

ここでもう一度、さきほど仮定した即売会の本質的な目的を確認してみましょう。「生のコミュニケーションができること」でした。それでは、あなたが頒布したい音楽というものは、この目的をかなえるものであれば形式をひねってみても良いのではないのでしょうか？いやむしろ、CDにこだわらずに斬新な方法でコミュニケーションを支援するものであれば、それは素晴らしいものではないでしょうか？

ここからはいくつか提案をしてみましょう。まず1つ目。「iPhoneアプリで試聴させる」というのはいかがでしょう。iPhoneアプリ「MyStream」(※1)を使うと、Wi-Fiを使って周辺のMyStreamを入れたユーザーに手元の音源を共有できます。あらかじめアナウンスして共有体験の場を設けるのはきっと新たなコミュニケーションのきっかけになるはずです。次に2つ目。あえて音源から離れてみましょう。流行の「Pokémon GO」のように、「COCOAR2」(※2)を使ってAR(拡張現実)によるコンテンツのアプローチを試みる、というのを提案してみます。試聴コーナーや「到底音源とは思えない頒布物(本など)」にAR用の仕掛けを施しておき、そこから自サークルはもちろん、「CDではない媒体でコンピレーション」(しかもスマホから鳴るのですぐ聴ける)というかなり斬新なやり方も取ることができるのではないかと思います。

このように、会場に来た人をや他サークルを現場で巻き込む仕掛けは、スマホを始めとした道具を活用するといくらでも巻き起こすことができます。これは、旧来の「試聴ブースで音源聴いて→興味あったら買って」という受動的な構造を打ち破るものであると確信しています。もちろん即売会はまだまだCD頒布が多数派ですので、試行錯誤はきっと必要ですし、うまくいかないかもしれません。しかし、逆説的に言えば、あなたは道を作っていくパイオニアになれる可能性を秘めています。

M3はクリエイターが活躍する場です。次なる未来の音楽体験を「クリエイト」するのは、この記事を読んだあなたなのかもしれません。

文責：蟻坂 真己

※1 MyStream(<http://mystreamapp.com/>)

※2 COCOAR2(<http://sg-8.com/ar/>)

※QRコードは株式会社デンソーウェーブの登録商標です。

くすのせ (HenTaiP) / HORIZON OfuTonMusic #4

掴みどころを抑えたキャッチーなメロディに淡々としたクールな展開、チップチューンをベースとしたミニマルなサウンド、さらにとても耳馴染みの良い飾りっ気のないボーカロイドの歌声。

これらの要素により、本作は“ボカロの打ち込みポップス”として一分の隙もない構成となっており、流行に流されないストイックさは聴いていて強い安心感を感じさせてくれる。こういったサウンドでこそ、ボーカロイドの声が最大限に活きるんだなあという事も改めて実感した次第である。



Tr.1「Gravity」は、アルバム1曲目に相応しいBPM速めのピコピコトラック。少し電波な歌詞ながら過剰な盛り上がりは抑えており、良質なポップスとしてバランスが取れた1曲だ。

Tr.2「再び咲く花」は、サウンドやメロディの随所で和風を感じさせ、

かつどの曲よりも徹底してミニマルな展開を見せる。個人的に一番“作者がやりたい事”が詰まっている印象を受けた名曲だ。

Tr.3「が→るずび→あんびしゃす！」は、一見Re.2と曲の方向性は類似しつつも、より等身大かつ扇情的な歌詞はCVシリーズなどのボーカロイドが持つ“少女性”を想起させる。

Tr.4「New World」は、ゆったりとした曲調に主張を強める低音、さらに中音域を軸としたIAの歌声によりこれまで流れを一変させる重みのある曲となっている。

Tr.5「レイニーレイニー-HikikomoRemix-」は、Tr.4以上にテクノポップ色を強めた圧のあるトラックが耳を刺激する、この作者としては攻撃的な印象を受けるトラック。

Tr.6「寝ころ Girl」は、ひたすらダジャレの歌詞を連呼する“ネタ曲”枠だが、サウンドはアルバムでも屈指の硬派路線。そして再生時間も6:19と地味に最も長い。

Tr.7「ヤンデレテレフォン」は、これほど曲の中身がタイトル通りなトラックも無いだろう。

Tr.8「君を待つ」は、作中で最もキャッチーで開放感のある強烈なメロディが終始駆け巡る、アルバムのトリ前で盛り上げていくにはもってこいのドープなトラックだ。個人的に特に好みの曲でもある。

Tr.9「HORIZON」は、ミドルテンポかつテクノ路線に最も近いトラック。歌声も優しいめのトーンとなっており、ゆったり安心して聴ける良曲だ。全体を通して硬派なアルバムを締めくくるに相応しい印象を受けた。

そしてTr.10「Tone」はボーナストラック扱い。サウンドも歌声も歌詞も非常に素朴で、初期曲リメイクといった趣のある曲だ。作者の「くすのせ」は2014年時点ではすでに活動していたが一旦全動画を削除して引退、今年2016年に入って音楽活動を再開し、夏に本アルバムをリリースした、という経歴を持つ。この曲に関しても、もしや初期曲では…とアタリを付けて調べてみたが情報がなく、残念ながら判断は出来なかった。ただ、くすのせ氏の復活第1弾アルバムを本当の意味で締める上での“説得力”は強く、今後の活動にも期待を寄せられる素敵なお曲だと思った。

文責 :HazardLamp

非情のレビューワ



〜 サークル主



ジャケ買い衝動



〜 サークル主

Ark of phantasm / 進撃の社畜 2

無慈悲な納期、理不尽な仕様変更、終わらない作業……こんなやっつけられない世の中を戦う現代人を見事に体現したのは「メロスピあります」でお馴染み、Ark of phantasm の Winna 氏が制作した夏コミ新譜、『進撃の社畜 2』です。

おおそノリノリのメタルサウンドにピアノメインの曲が差し込まれている様相ですが、わりと皆がゲームミュージックで聴き馴染んだような傾向にあるサウンドであるのでメタルと言っても相当聴きやすい部類に入ります。

ここまで聴きやすいとポピュラーミュージックと言ってもいいのではないのでしょうか。その馴染みやすさはあれど、攻撃性や大げさな荘厳さはバッチリとキマっているのでとても美味しいです。



まるで戦闘開始を思わせるイントロから繰り出されるハイテンションなメロディに乗せて往年の RPG の戦闘曲を想起させる Tr.1 は、意外と伸びやかなギターを始めとしたリード楽器と対照的にうねるようなベースラインが如何にも”それっぽさ”を醸し出しています。

ギターの激しいバックイングと玲瓏たるストリングスのメロディが折り重なり、攻撃的でありながらも荘厳さをも内包した Tr.2 は、座して動かぬ、しかし触ればこちらの身を灰にするような熱さを持って迫ってきます。こちらは Tr.1 とは対照的にベースの動きが大人しめです。その分ドラムが疾走感を演出しているような感じですね。

最後はどこか悲愴感と美しさを感じさせる、ゴシックなピアノメインの Tr.3 で締めます。時折差し込まれるハーブやストリングスが悲哀さと不思議と神々しさを増し、ファンタジー RPG でいう祠や教会にいる時のような感触を得られます。もうお昼ですよ……というようなタイトルがづらい。

その奏でるサウンドのファンタジー性とは裏腹に、エールを送っているのは現代を生きる社畜という触れ込みなのですが、テンションをあげたり適度にチルさせてくれたりと、収録曲が 3 曲という中でもバランスがうまく取れているのではないかと思います。

全曲通して聴くとだいたい 15 分、この時間は人間が本当に集中できる最長の時間と聞いたことがあります、その間に BGM として流していればノリで捗りそうです。というかこのレビューを書いていて捗りました。

音楽を聴くのが許されるのであれば仕事中にも流して仕事に臨みたいくらいです。

これは捗る。

文責：タチやん

ほたて三昧。 / Ariaddiction

ギャル子Pと奏音氏率いるサークルほたて三昧。がIA Revolution (企)でリリースした新譜『Ariaddiction』。

この作品のウリは「史上初のIAとONEのデュエット曲のみ収録」したというところ。この2人のデュエット曲はそこそこあると聞きますが、この作品はそれのみということでデュエット特有のボーカルの畳み掛けが面白いカンジです。

基本的には元々声質が伸びやかな2人の特徴を生かしたメロディラインがとても心地よい作品となっています。時折ONEの語りも入ったり、掛け合いで畳み掛けてきたりと起用のされ方としても上手い具合ですね。



シンセプラスの軽快なリフとIAとONEの掛け合いで幕を開け、どこか近年のEDMチックなシンセのメロディとボーカルが折り重なるTr.1は、テクノポップといった趣きです。

2人のボーカルを刻んでみたり、シネマティックなイメージのシンセやブラックが鳴り響くTr.2はシンセドラムのリズム感もどっしりと構えた印象です。

哀愁漂うシンセストリングスにオカズ的な鳴り物が折り重なるTr.3は音の隙間にも余裕をもたせて純粹に落ち着いた雰囲気漂わせています。ボーカルもどこかしっとりとした印象になっている気がしますね。

静かなイントロから一気に展開されるドラマチックかつタイトなオケが開かれるTr.4は、ギターとピアノの絡み具合がカッチリとハマっており、緊張感の中にもどこか安堵を感じさせる曲に仕上がっていますね。泣きメロのギターソロも美味しいです。

Tr.5は前曲の雰囲気を少しユーフォリックにした上でシンセがメインになっています。曲全体としても伸びやかな印象ですが、裏で鳴ったりフィルで入るピロピロとしたシンセが輝かしさを演出して、間奏でワブルベースや様々な鳴り物が暴れまわったりと、静と動の対比が面白いですね。

ラストはギターロックを下敷きに2人の歌唱が（この作品では珍しく）跳ね回るのが心地よいTr.6で幕を閉じます。展開的には高速かつメロディアスなシンセが茶々を入れたりボーカルが語りを入れたり、どこか往年のボカロヒット曲を思わせる演出もあって楽しませてくれます。

わりと1作品でバリエーションに飛んだジャンルが展開される本作ですが、いわゆるボカロの界隈的にはスタンダードだと思われるジャンルで構成されていると思うので、ボカロリスナーにはとても取っつきやすい印象です。筆者としてはTr.5の時折見せる暴れっぷりが特にお気に入りですね。サウンドの馴染みやすさは元より、カップリングとしても美味しいと思うのが全曲通してそういう感じなので手に取りやすい作品だと思います。

文責：タチやん



『カフェ・ラウンジで聴く BGM』トラックリスト

ダウンロード URL

- Tr.1 - IAsounds / slow pace
- Tr.2 - Le Bon 80 / Sunday - Catharine - Spin
- Tr.3 - MachiaWorks / 雨が降っている、こんな日は
- Tr.4 - くふ / 噴水あそび
- Tr.5 - 劉恵 / Blue And White House
- Tr.6 - エイジャ / この後減茶苦茶遅刻した
- Tr.7 - 藤宮藍 / 喧騒とライブリーシュタイン
- Tr.8 - タチやん / 珈琲カップの底の月
- Tr.9 - Rutl δ / Adventurous spirit
- Tr.10 - 清水 嶺 / 夏雲を追う後ろ姿

http://r3magazine.info/sounds/R3Magazine_vol2_cafe_BGM.zip



R3Magazine vol.2 『カフェ・ラウンジで聴くBGM』

【01 slow pace】

タイトルの通りスローなテンポに気持ち良いバッキング、そしてその上にちょっとくすぐったいメロディが乗っています。一日の始まりに相応しい爽やかな曲調で、作業用というよりは作業の準備をさあやるぞ！なんて時に是非聴きたいですね。

【02 Sunday - Catharine - Spin】

賑やかなカフェをそのまま表現しつつ、レトロフューチャーな印象です。未来のカフェってこんな感じなんだろうな。スタートレックに登場する「ホロデッキ」に素敵なカフェを設定して、「レプリケーター」で生成した紅茶をいただく。そんなカフェ体験もありだと思ふのです。

【03 雨が降っている、こんな日は】

エレピを起用した、優しくて可愛い曲です。窓辺でのんびり本を読みながら聴きたい一曲。転調が少し忙しいですが、これも移りゆく天気の流れ。のんびり揺られましょう。

【04 噴水あそび】

アップテンポなリズムが心地よい。タイトルとその曲調から、ルロイ・アンダーソンの「そりすべり」のような楽しさが感じられます。ループ再生にもすんなり対応出来るようなカットアウト形式のアウトロなのが良いです。急ぎの用事のお供に是非。

【05 Blue And White House】

カフェ・ラウンジ系というとなんとなく夏のイメージなのですが、この曲は冬のあったかさ。程よく利いた暖房の傍で毛布に包まれながら、ココアが飲みたくなります。後半のふんわりしたピアノのフレーズが良いですね。

【06 この後滅茶苦茶遅刻した】

交互に出番がやってくる、ギターとピアノの掛け合いが楽しい曲です。フェードアウトしていくのがちょっと惜しい、もうちょっと長く聴いていたい……そんな気持ちにさせてくれます。そして遅刻する訳ですね（笑）。

【07 喧騒とライブリーシュタイン】

トリッキーかつ、遊び心のあるメロディラインが特徴的です。そしてそんなメロディの下を支えるウォーキングベースの心地よさ。ウキウキしながら作業するもよし、作業の合間の休憩用 BGM としてもよし。汎用性が高い一曲です。

【08 珈琲カップの底の月】

どこことなく「美しく青きドナウ」を彷彿とさせる曲調。ベーシックな編成と構成で、繰り返すメインテーマは何度も現れますが、それほど主張は強くありません。ほっと一息つきたい時に、ちょうど良いです。

【09 Adventurous spirit】

他の楽曲とは毛色の違う、緊張感を持った一曲。のんびりし過ぎてもダメですよ、と目を（耳を？）覚まさせてくれます。カフェインが利いてますね。キリッとしたブラックを飲んで、さあ気合いを入れましょう。車の CM とかに使ってもいいんじゃないかな。

【10 夏雲を追う後ろ姿】

切なくも希望が持てる、そんなピアノの流れが素敵です。過ぎ行く夏の空を吹く、爽やかな風を感じます。ああ、そろそろ夏が終わって秋が来るんだな。なんとなく終わりを感ぜさせる曲ですが、最初に聴いても良いかもしれません。

【総評】

全体がインスト曲で構成されたこのアルバムは、こうして文章を練る作業などの邪魔にならず、すんなり作業態勢に入ることが出来て助かりますね。

曲調は「いかにもカフェ・ラウンジ系」といったものと、いわゆる「外し」と呼ばれるものが一緒に入っているので通して聴いている内にちょっとした気分転換も出来ます。

気分にあった楽曲、好きな楽曲をチョイスしてプレイリストに加えるのも良いでしょう。それぞれ特色ある楽曲たちなので、オリジナルのプレイリストを作るといふ楽しみ方も出来ると思います。

創作活動をもっと楽しく、
もっと気軽に。

サークル参加側・一般参加側双方が楽しめる、
アマチュア創作活動を中心としたWEBマガジン

TEAM EX NOTES

検索

TEAM EX NOTES

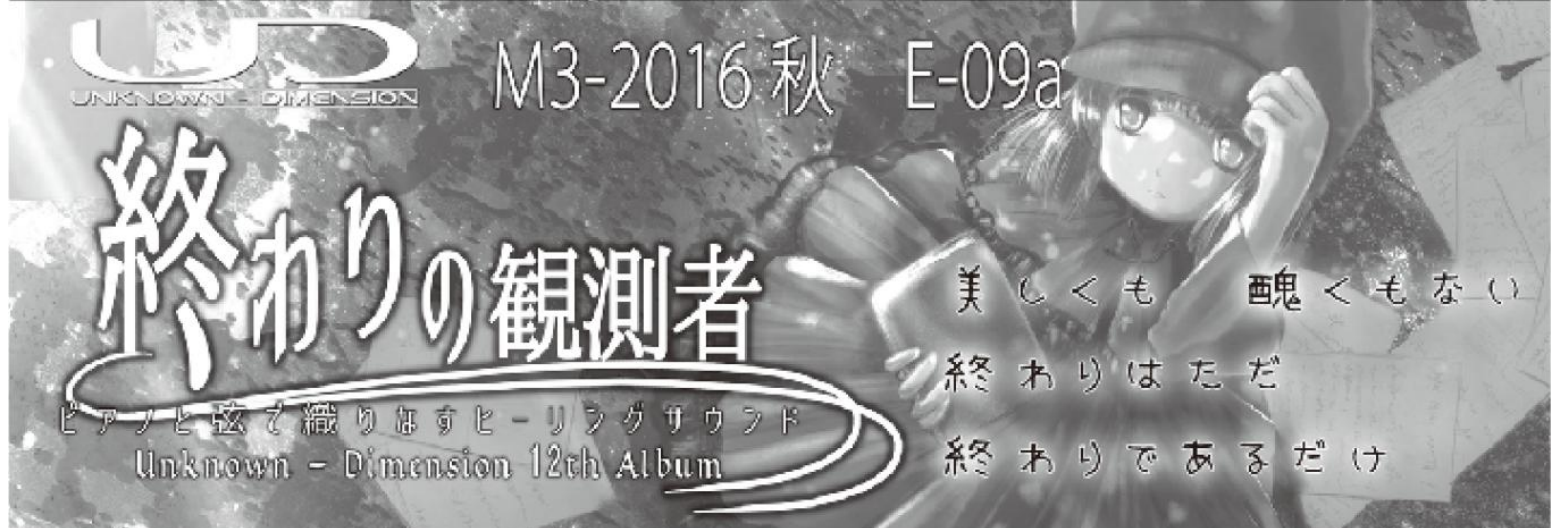


Orchestral Mini Album

うみのおくりもの

M3-2016秋

E-15a[Symphonic City]



UNKNOWN - DIMENSION

M3-2016 秋 E-09a

終わりの観測者

ピアノと弦で織り出すヒーリングサウンド
Unknown - Dimension 12th Album

美しくも 醜くもない
終わりはただ
終わりであるだけ



空色の街

姉妹物語

世界で一番空に近い街で、
少年は天使と出会った____。

「その街は世界で一番、空に近いところにありました。でも厚い雲に覆われているせいで、人々は空の色を一度もみた事はありませんでした……」
このお話は、そんな街で暮らす少年・シャルルと、天使・アンジェリカの物語。
子供から大人まで楽しめる、素敵な作品に仕上がりました。

楽曲&物語：ゆうき
朗読：折笠富美子
主題歌ボーカル：アマギセーラ

ジャンル：オリジナル童話
約13分・イベント価格500円
2016M3秋 D-08bにて委託頒布

サークルHP <http://sorella-storia.wixsite.com/nyanpoko> (@sorella_storia)

人材募集について

同人音楽レビュー『R3magazine』では随時こちらでレビューする同人音楽作品およびレビュー者を募集しております。

この随時募集している形式で取り扱う作品は、Web上でのレビューの公開となります。レビューの書き方についてはある程度のレクチャーや、書式の用意等もできますのでまずはお気軽にご相談ください。

M3等のイベントで発行する紙媒体のR3magazineに掲載する作品は、基本的に"そのイベント合わせの新作"であることが条件となり、枠も限られているため期間を設けて枠数を限定しての募集をしています。ご了承ください。

また、このイベントで発行するものについては、『コンポーザー・レビューワー・リスナー・インタビュワー・漫画家・イラストレーター・コラムニスト』etc... 募集しております。

R3Magazine vol.2 は感想.ioにて冊子の感想を受け付けております。

詳しくは下記URLもしくはQRコードを読み取ってください。

<http://kansou.io/mofday/x8e>



秋はひとりまぶたをとじて耳を澄ます

雨のなかに隠した音楽

ひとりの夜 ひとつの音をさがしつつけ

雨にとけてしまおう作曲家

浮島

編集後記

この度はアマチュア・同人音楽レビュー誌『R3Magazine vol.2』を手にとって頂き、誠にありがとうございます。この本が発行されるイベントで頒布される新作のレビュー誌ということで、誌面に取り上げている作品を目当てにイベント会場を巡っていただいたり、そういった作品とレビューを併せて楽しんでいただいたり、またいくつかのコラムや、本の付録であるBGM集に耳を傾けたりと、皆様が色々とお楽しみできるように私共も尽力しました。そうやってあなたの音楽の世界がこれからも広がっていくことを切に願っております。

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の皆様、結構ムチャなテーマでコラムを執筆していただいた寄稿者の皆様にも感謝致します。

今回で2(+α)回目の発行となる当企画ですが、まだまだ本としての仕掛けも、企画を軸とした悪巧み(言い方)も色々と考えておりますので、今後も応援よろしくお願ひします。それではまたどこかで。

サークル『遙か彼方。』 タチやん

奥付

【編集長】 タチやん

【本文デザイン・構成】

【表紙イラスト】 葛城アトリ

【記事執筆者】

あおいん、A' (Aki)、蟻坂真己、響太、ザク(旧)
HazardLamp、タカスケ、ゆきもち、タチやん
あかみ

【短歌】 浮島

【4コママンガ】 くすのせ

【レビュー作品発行元】

Symphonic City、iaitokyo、Ark of Phantasm
劇場セラフ、hi-sence、飛練音響工業
HenTaiP(くすのせ)、ほたて三昧。

【スペシャルサンクス】 金太ωまひえもん

【発行人】 タチやん

Twitter : @mofday

web : <http://mofday.info>

【R3Magazine Web】

Twitter : @R3Magazine_

web : <http://r3magazine.info>

【印刷・製本】 ラクスル

【発行日】 2016/10/30(M3-2016 秋)

*無断転載・無断複製を禁じます

