

R3Magazine

vol.3



M3春の新作

豊作の17作品レビュー!

フリーダウンロード

コンピのレビューも

冊子付録音源は

“文学少女”がテーマ!

青鞥-bluestocking-

コンピレーション

9つの充実した

ミュージックコラム

R3Magazine

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

ご案内

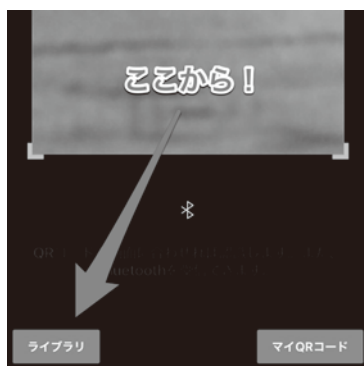
デモ音源等が置いてある Soundcloud というサイトは
作曲者の方がよく使っている海外の楽曲公開サイトです。

本誌に記載されている QR コードは
LINE アプリの『友達を追加→QR コード』または
Twitter 公式アプリの『QR コード→QR スキャナー』で
読み取ることで、作品の Web サイトやデモ音源へ
飛ぶことができます。ぜひご利用ください。

画像の QR コードもライブラリーから QR スキャナーに
読み込ませることができます。下記画像のボタン位置を参照ください。



Twitter の場合



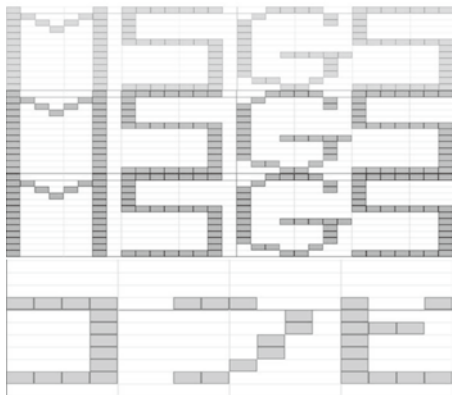
LINE の場合

MSGSGコンピ / 示方堂

こちらのコンピレーション作品は Bandcamp でリリースされている、フリーダウンロードの作品です。タイトル通り、MSGSG……Windows に搭載されている標準の音源だけで制作されている楽曲群です。

【MSGSG コンピってどんなもの?】

この MSGSG という音源、やたらと音がチープで軽く、鳴らした音はまるでジャ○コ……もとい、スーパーで流れている音楽のような雰囲気醸し出すと言われています。ところがこちらのコンピ、その軽妙な音を使ってうまく立ち回っているタイプの方と、「この音源からどうやってその音を作った?!」と作曲者からしたら驚きの連続のような音作りをしているタイプの方として、作曲者としてもとても面白いコンピでした。



【各楽曲レビュー】

ぼわぼわとした不思議な音色のシンセに、本当に

MSGSG かと疑いたくなるような重たいキックでエレクトロニカな感じを繰り広げる Tr.1。

ピアノの音がちょうど M1 ピアノのような硬さなのを活かしたバックギンに、タイトル通りな気分させるようなハッピーハードコア的な Tr.2。

オーケストラ隊が重厚でチープさを感じさせない、ビリビリしたベースの音も神秘的な雰囲気作りに一役買っている Tr.3。

勇ましい雰囲気オーケストラの音と、往年の RPG 戦闘曲(ボス曲)を思わせるシーケンスが特徴的な Tr.4。

MSGSG とこれならハッキリわかるロックドラムの軽妙さと、民族調な曲調が哀愁を漂わせてくる Tr.5。

緊張感バリバリに漂わせるオルガンとベースの動きに MSGSG を特徴付けるようなスクエアリードやパッドの入り方が絶妙な Tr.6。

これまたスーフアミ時代を匂わせる(MSGSG っぽさより強い)ギターにどこかシンフォニックなアレンジや左右の音の広がり方が光る Tr.7。

オルゴールの導入から MSGSG の軽妙な音を活かしたポップで少しメルヘンな Tr.8。

民族とオーケストラ隊とが巧妙に混ざり、どちらともつかないがただならぬ哀愁を煙らせたサウンドに仕上がった Tr.9。

ピアノの軽さ・硬さがメロディーラインの軽やかさにも繋がっているような、明るさと穏やかさを内包した少しトロピカルな Tr.10。

超絶技巧のシーケンスで、シンセ系の音や楽曲の展開の仕方がオマージュ元にティム・フォリンを想起させる Tr.11。

導入部の不穏なストリングスや SE から、図太いベースで驚かされたりスパーシーなシンセの音、ブラスのソロパートで怪しい雰囲気が溢れ出る Tr.12。

【まとめ】

前述の通り、その軽い音をうまく使った方と、そこからワケがわからないほど重たい音を作ってならしている人とは分かれています。

なんとこちらのコンピでは、midi データも同時に配布しているので、音作りの秘密から曲の構成まで丸わかりになってしまいます。これは太っ腹!

音源の midi データを配布するというのはネット黎明期の midi 文化を思い起こさせますね。

レビュー: タチちゃん



Web→

M3ってこんなところ！

『M3ってどんなところ？』

M3とは『音系・メディアミックス同人即売会』

……多数の作曲家たちが自身の作品を発表・頒布しにくる音の祭典です。

東京モノレールで行ける、東京流通センター（通称 TRC）にて、春と秋に開催されるイベントです。

サークル出展数は1200を超え、参加者は毎回およそ1万人程度という音系即売会を代表する存在となっています。

プロ・アマチュアを問わず、様々な同人音楽作品が集うイベントで、作品もCDだけでなくカセットテープ・写真アルバム形式のもの、変わり種だと手ぬぐいやファミコンソフトなど、様々な形態の作品が頒布されています。

音楽好きが高じた人たちが集うこのM3というイベント、このお祭り騒ぎ感を体験してみませんか？

（一般参加の方はカタログの購入（1000円）が必要となります。）

・会場を歩いてみよう！

イベント会場には前述のとおり、1200サークルほどの出展があります。作品を見事に体現したきらびやかなスペースもあれば、CD-Rの手焼きにプリントもされていない無地のものを不織布に入れてストイックに頒布しているところもあり、その在り方も様々です。

作品制作に使った機材を展示したり、ちょっとそれらを見せてもらえたりする場面もあります。

気になったサークルさんの所にはフラッと立ち寄ってみましょう。

せっかくのお祭りなんですから、あまり身構えずに気楽にいきましょう！

・試聴をしてみよう！

M3は、メインの頒布物が音楽ということもあり、ほとんど全てのスペースで試聴ができます。

「スペースでサークル主さんと対面で試聴するのはちょっと……」という方は、CDプレイヤーの貸し出しもしている試聴スペースを利用するといいでしょ。

試聴して気に入った作品があったら、ぜひサークルさんのところで手に入れて、M3後にも楽しんでくださいね。

・ジャケット買いもしてみよう！

「それって音とは関係ないじゃないか！」と否定的な話もあるジャケット買いですが、ぼくは大いにアリだと思っています。

パッケージされた作品は、音以外にもそういったビジュアル面も作品の世界観を構築するピースのひとつだと、たくさん作品を手に入れて感じたことです。

いわゆるCD-Rの白盤不織布がダメというのではなく、ジャケットがあるとそういった惹かれ方もあるよ！というくらいの話ですけどね。

・フリースペースの演奏を楽しもう！

M3では楽器演奏を楽しめるスペースが存在します。主にサークル参加の方がアピールのためにライブ演奏をしているのですが、そういった場所で聴く音はヘッドホン・イヤホンから聴こえる音とはまた違い格別です。

ぜひ、こういった場所にも足を運んで普段できない体験をしてみてください。

・作品を楽しもう！

最終的にはここに行きつきます。いわゆる"戦利品"をプレイヤーに入れて、その音を楽しんでください。大規模なコンピレーションアルバム（多数の作者が集まって制作する作品）でしたら、作者ごとの作風の違いも楽しめるでしょう。

サークル・個人単位の作品でしたら、よりその人の作風に深く入り込めることでしょう。

・感想を流してみよう！

Twitter等のSNSやブログで、良かった作品について一言でも書いてみると、作品の良さをアウトプットすることで自分自身も追体験できるので2度おいしくなります。

他の方に作品の良さを伝えることもできますし、何より作者の方がそういった感想を待ち望んでいるので、気が向いたら一筆どうでしょうか。

『ぜひM3を、同人音楽を楽しんでください！』

一般的に流通しているメジャーな音楽にはない、ニッチさや作曲者のクセがより色濃く出るように思う同人音楽。

クオリティーは確かに一定のものが担保されているわけではありませんが、作者のやりたいことを感じ取ることができれば面白味もグーンと増すでしょう。

近年では、そのクオリティーについてもやたら上がってきているところがありますので、気になったら試聴をしてみると安心できます。

このディープな音楽体験をぜひ、あなたもしてみませんか？

文責：タチヤン

ライナーノーツから読み解く音楽

CDよりも先にジャケットを取り出すという方はどれほどいらっしゃるでしょうか。

ジャケットを取り出す瞬間というのは、私にとって楽しみのひとつです。プラスチック越しにしか見えなかったデザインが直接細部まで目に入り、新しいジャケットならではの独特な印刷物の香りに包まれ、ああCDを買ったんだなあという至福の瞬間を堪能します。まあそんな私の特殊な癖の話はどうでもいいのです。

ジャケットを開けると、作者やその作品に関わった人らによる文章、即ちライナーノーツが書かれている事があります。その作品を作るまでの経緯、楽曲の紹介や解説、作者の熱い思い……。アルバムによって様々な事が書かれています。私もCDでアルバムを作る際にはライナーノーツを残すようにしていますが、他愛もない世間話をする事もあるれば、作り上げた作品への思い入れを語る事もあります。

ライナーノーツにはどういったものを感じ取るでしょうか。どういったものを求めるでしょうか。

私はライナーノーツにその人の人柄を見出す事が多いです。作者自ら執筆されている場合は尚更です。この人は随分堅い文を書くんだな、この人は面白い書き方をするんだな、この人は作品をととても愛しているんだな……。

あれこれ思いを巡らせながら曲を聴いてみると、少し違った顔が見えるのです。この人こんな面白い事書くのにこんな曲を書くのか、この人こんな事を言ってるのに曲はこうなるのか……。曲を聴いただけでは見えてこない、驚きや共感が生まれてくるのです。

人と人との距離感がとても近い同人イベントなどでは、直接作者の人柄に触れる事も出来ます。それで満足かというそんな事はありません。尚の事その人がどういう事を思い、作品を作り上げているのかを知りたくなります。その思いが記されたライナーノーツがあるのなら、読むに越したことはありません。

ダウンロード購入が普及しつつある昨今、CDを手取る機会は少なくなっているかもしれません。一部サービスではライナーノーツなどもダウンロード購入で手に入れる事が出来ますが、曲のみの購入という方も多いでしょう。故に音楽とこうした文章が分離しつつあるように私は思います。利便性が向上している中、これが現代のスタイルなのでしょう。

そしてそれは決して悪い事ではありません。ライナーノーツはなにもジャケットで読む必要はないのです。インターネット上で、作者のホームページやブログ、SNSを見てみましょう。そこにはかつてCDやジャケット、イベントなどでしか知ることの出来なかった作者の言葉が、作品に対する思いが、今や色々な形で発信され、そこら中に転がっています。ブログ内で作品について細かく解説されている事もあるれば、Twitterなどでさりげなく発信されている場合もあります。形は違えど、今も昔も変わらずに作品と言葉の両方を確かめる事が出来るのです。

ただ、転がっているものを拾い集めるのもなかなか大変な事ではあります。新たな形でまとまってきている音楽に対し、ライナーノーツは今のあり方はやや野放しになっているかもしれません。この2つを分離させずにおくことは出来ないでしょうか。今後の課題のように思います。

同人音楽は今なおCDとしての作品が主流です。CDとしての作品の形であること、ジャケットデザインへのこだわり、他にも様々な思い入れがあるのでしょうか。この流れも今後はどうなるかは分かりません。

CDとして作品を出している今はライナーノーツ、書いてみてはいかがでしょう。読んでみてはいかがでしょう。

歌詞を見る角度

さて、私たちは普段どれほど歌詞を意識して歌を聴いているだろうか。どのような歌詞があって、歌手が何を歌っているのか、その意味とは。今回は歌における歌詞の役割やその見方を、ここ数十年の音楽トレンドでもある「シンガーソングライター」という人たちに沿って紐解いてみよう。

シンガーソングライターという言葉と役割が日本で生まれ認知されるようになったのは1970年代で、日本の商業音楽（主に歌謡曲など）における二大職業「作曲家・作詞家による完全分業」という前提へのカウンターのような存在だったそうだ。

作詞家が歌詞を書き、作曲家が曲を書き、そしてそれを歌手が歌うという分業制の音楽は確かに個々のプロフェッショナルの力が融合された質の高いものだったかもしれない。しかし、言い方は悪いが、分業してしまったことで歌手は単なる「歌唱するマネキン」となってしまう、本意や個性に乏しい存在とリスナーの目に（耳に？）映ることもあった。

そこである種アンチ的に登場したのが、自分自身の言葉で、音楽で、歌で表現しようとする（光と闇が両方そなわり最強にみえる……かもしれない）自作自演の人たち「シンガーソングライター」である。

シンガーソングライターの登場によって、歌の素となる歌詞はより個人的な、内面告白的なものになっていった。今では逆に個人的ではない、内面告白的ではない歌詞の歌を探す方がちょっと難しい印象さえある。

歌詞とはメッセージであり、伝えたいことがあるから書かれるものだ。歌詞を書く人が伝えたいこととは何だろう。日々の事柄、思想、恋愛観、人生の山谷、感動的なドラマ……中には、聴衆からの共感を得たいがためだけに書かれた歌詞もあるかもしれない。

そこで、限定的な範囲ではあるが「歌における歌詞について」や「歌詞から見える歌の聴き方について」などを、友人知人を相手に簡単な聞き取りをしてみた。

そこから見えて来たのは、先にも述べた「より個人化した、内面告白化された歌詞形態」とそれによる「作品と作者（人格）の統合・発見・共感」、そして過去に発表した歌に対するアンサーソングなどに代表される「世界観の連続体」を楽しむ、といった歌の聴き方であった。

またリスナーが創作者である場合、現在手掛けている創作物に沿ったテーマソング、イメージソングなどを決めることにより「歌を聴きながら創作することで自分の表現をブーストして行く」という歌の聴き方・歌詞の捉え方・楽しみ方もあるようだ。

一方で「今まで歌詞をそれほど重要視していなかった」「メロディとセットで機能するのが歌詞の歌詞たる所以だが、それ故に音が先に印象として残ってしまい、歌詞をじっくりと『読む』機会が無い」「歌詞に感動し、夢見る、希望を持つ感性が少なくなった自分を反省している」という声も。

近年では商業音楽の第一線でラブソングを多く手掛けてきた著名なシンガーソングライターが自分の性指向を公にカミングアウトし、それまで世間一般で「男女のラブソング」として定着していた歌の印象が変わってくるというケースもある。誰かに「そうしろ」と言われた訳でもないのに、リスナーが独自に作者の人生を追体験し、歌詞を、歌を再解釈するのである。

このように、リスナーはそれぞれ個人的な観点から歌と歌詞を半ば無意識的に解釈して楽しんだり、感動したり、考えたり、勇気をもらったりしている。「芸術作品の鑑賞と解釈にセオリーはあれど正解はない」というのが筆者の信条だが、さて、これを読んでいるあなたはどうか。

もしお気に入りの歌があるのなら、これを機に今一度歌詞をじっくり噛み砕きながら反芻し、意識的に歌と向き合ってみるのも良いかもしれない。

おんがくしつ2 / EBI Zanmai

おんがくしつ2とは、トイピアノのようなおもちゃの楽器や、リコーダーやピアノ、木琴といったような小学校の音楽室にあるような学童用の楽器をメインに用いて制作された作品群です。

そのユルくて和やかな音色を活かした、癒しの音楽が繰り広げられていきます。中にはメロスピみたいな楽器もあつたりしますけどね！
メイン楽器がそういったものなので、メルヘンチックやらドリーミーやらノスタルジーを楽曲から感じられます。

【楽曲ピックアップレビュー】

Disc1、ドリーミー

トイピアノの硬くて軽い、不思議なメロディーから幕を開け、そこからメインに据えられたリコーダーの動き方があやしくもメルヘンさを演出する Tr.1。

笛とアコーディオンと、裏の木琴の鳴りが太鼓隊のリズムに乗っかり、わかりやすく行進していく様がかわいらしい Tr.4。

笛たちのポピッポーとした音がちょうど歩くのと同じリズムで重なり、まさに『さんぼのマーチ』を体現している Tr.5。

ピアノの伴奏にリコーダーのたどたどしい演奏がなされる、ちょうど合唱曲を楽器演奏しているような小学校の演奏会を思わせる Tr.10。

Disc2、ノスタルジー

楽器編成こそ学童用楽器であれど、曲調はもうメロスピからの引用みたいなメロディアスな Tr.2。

ピアノの美麗な演奏に、和やかな音色からびっくりするほど哀愁漂うリコーダーのメロディーが切なくも癒される Tr.5。

ちょっと勇ましさも感じられるような、歯切れの良いリズム感と活発なメロディーを奏でるリコーダーが心地よい Tr.6。

しっとりゆったりとしたピアノ演奏に、中音域では癒しの、ハイトーンではビリビリと凄まじいパワーを感じるボーカルのメリハリある歌唱が嬉しい Tr.11。

【まとめ】

ディスクによってドリーミーとノスタルジーにテーマが振り分けられておりますが、極端にどちらのテーマに寄っているような様相ではなく、より近いイメージで割り振られてる感じでした。

そもそもぼくをはじめとして、これらの楽器にノスタルジー等を感じるのは、曲を聴いていて「ただの先入観なのでは？」と思わせるような楽曲も聴けました。ただ、確かにメロディーなりの展開・アレンジでそういった印象を受ける楽曲が多いのは間違いないです。

ある意味では扱いにくそうな(普段チョイスしなさそうな所も含めて)楽器たちを見事に使っていった作曲家たちの見事な手腕を、どうぞお楽しみください。

レビュワー：タチヤン



Web→

THIS IS NOT SWEET / chinaprove

「ああ、これはまさにテクノだな」と曲を聴いて最初に感じた。典型的、という意味ではない。踊れない、という意味でもない。しかし間違いなく、これはテックハウスだのプログレッシブハウスだのといったモノ「ではない」のだ。

多彩に散りばめられた、ピッチも高めに設定されたドラムやパーカッションの音の粒。この音の粒が耳に心地よい。ハウス系の楽曲にありがちな低音を重視した(いわゆるドンシャリとした)ものではなく、チキチキブンと鳴る音のそれである。

これを懐かしいと感じるか新しいと感じるかハリスナーの音楽遍歴と好みに因るのだろうが、私はこれを懐かしいと感じた。そしてそれらに掛けられる、効果的なパラメータ設定やエフェクトの数々。ピッチは高めだが、軽くはない。実に良く練られた音作りだと思う。

楽曲はアルバム全体を通してミニマルな構成のものが多。しかし、先にも述べた「音作りの良さ」からさせて退屈さは感じない。逆に私のような人間は「この音、どうやって作っているんだろう？」とワクワクしてしまって、さらっと聴き流せないかもしれない。「好き」や「楽しい」よりもまず先に「面白い」「気になる」といった感覚がやって来る作品たちがこのアルバムには詰まっているのである。

ただ、パーカッシヴな音色の良さに比べてフワッと流れるパッド系や伸びるボーカル、組み込まれる機械音声については少し物足りないかもしれない。これは意図的なものかもしれないが、モタつく印象が拭えない。単発系のパートが歯切れの良いものであるため、逆に目立ってしまっているのが残念だ。

オススメのトラックは「02.something nice」「04.Is it safe_」「11.GUITAR INTERFERE」「18.When I see your eyes(Honeydew-CP-REMIX)」「20.narrow 1」「21.sacred」など。

「02.something nice」は前曲の序章めいた曲調から、一気にこのアルバムの色を開花させる。メタリックなベースと爽やかなコーラスのバランスが素晴らしく、始まりを予感させてくれる。

「04.Is it safe_」は最初こそどこか可愛らしさのある曲調だが、1:26あたりから「おや？」とリスナーにも分かる形で雰囲気が変わる。そして後半に掛けて次々と現れるクールなリフ。最後まで息をつかせない、見事な構成に拍手を贈りたい。

「11.GUITAR INTERFERE」はドスの利いた低音が気持ちの良い一曲だ。ヘヴィなのかと思いきや、オシャレでもある。アルバムの中では少し毛色が違うパーカッションもこの曲の聴き所のひとつ。

「18.When I see your eyes(Honeydew-CP-REMIX)」は2015年にリリースされた、「Honeydew」による楽曲「When I see your eyes」のリミックス。バンドサウンドである原曲とはまた違った雰囲気を楽しむことができ、また、浮遊感のあるボーカルを上手く電子音に絡めている。

「20.narrow 1」と「21.sacred」はアルバムのラストを飾る二曲だが「大団円」といった雰囲気ではなく、不穏で激しく、攻撃的な楽曲だ。アルバムタイトルにもなっている「17.THIS IS NOT SWEET」と併せて、楽曲の中にその真意を垣間見ることが出来るだろう。

レビュー：189BPM



Petit Chocolat!! / Lunatic Locus

「SNS が普及した事によって同人音楽も今まで知ること
もなかったジャンルと出会えるようになったり、好きなジャン
ルを突き詰める事が出来るようになった。」

こう思っている音楽家は結構いるんじゃないだろうか。

なぜこんな話を冒頭にしているのかというと、今回の
レビュー作品にて担当決めをする際、編集長のタチヤン
氏に「知り合いじゃない人の作品」を1番の要望に出し
たからだ。良い作品をもっと知りたいという下心がきつ
っかけでレビューを担当させて頂くのがサークル Lunatic
Locus が手がけた Petit Chocolat!! (ぶち しょこら) である。



タイトルからして甘い作品なのだろうかと思いつつ1
曲目(おひさまバスケット)をスタート。女性ボーカル
が歌う歌詞は非常にシンプル、なのに何故こんなに心が
楽しい! んだろう。ワクワクした世界観に一気に引きこ
まれつつ、アルバムのタイトルにもなっている3曲目(ぶちしょこら!!)の流れるようだけど軽快なリズム
は思わずリピートをして聴きなおすくらいだった。4曲目(そんなの聞いてない。)はリコーダー音で突如
始まった。学校でリコーダーを習った人なら誰もが「こんな感じの音をだした」と思い出すような懐かしい
ものである。Petit Chocolat!! の作品を聴くのは初めてで確かに新鮮だと思いつつ、何故こんなにも懐かしかつ
たり、親しみが持てるのだろうか。

ここまで作品を聴かせてもらい、歌入りがあれば、静かな曲も然り、アルバムにはアイキャッチというわず
か6秒ほどの曲も2作品収録されており、それもまた愛らしくて素敵であった。次は一体どんな曲が登場し
てくれるのか曲と曲の合間ですら楽しみにさせてしまう Lunatic Locus 氏のテクニックに少し嫉妬をしつつ
作品も後半戦。どこか寂しさを感じさせるけど同時に温かみもあるような9曲目(夕焼け空と仲間たち)を
聴きながら10曲目(うとうと長い夜)に突入した。他の作品と比べると長めの作品で、こちらは女性ボー
カル入り。1日の締めと共に曲が終わるのかと思いきや中々曲が終わらない。むしろ朝になっている。その
まま1日の始まりを迎えるのかと第二の予想を立てても・・・最後のオチまでしっかり楽しませてもらった
作品でした。

クラシックが好きなあなたも、
ロックを愛して止まない君も、
EDM でノリノリな、その可愛くちゃんも、

知らないようで知っている楽器が使われていたり、こうだ! と思った曲展開が大きく裏切られて「あ、そん
な作り方もあるのか」と感心してしまったり、Petit Chocolat!! を是非とも楽しんでください。

レビュワー: A (msfrzM_M)



Web→

GIRL'S OVER / Room97

『Girl's assort』『Girl's thought』に続き、Room97 が発信するガールズシリーズの最新作。キュートでポップな渋谷系、いわゆる「ガールズポップ」と呼ばれる曲をメインに収録したのが、このシリーズである。ゲストボーカル6名のしっかりとした歌唱、Room97 所属の商業レベルのコンポーザーの熟練とした確かな技術の安定感。メリハリがある楽曲順と、楽曲単位でもアルバム単位でも、飽きずに最後まで安心して聴ける一枚。



この手のアルバムは、制作側・リスナー側にも人気で、大手から無名サークルまで多くの作品をリリースしている。(中には、うすくのっぺりとした粗雑な出来のものがあるのも確かだ。) さらには、ジャンルそのものが十分な成熟期の状態にある。

そのような玉石混交かつ成熟期にあるシーンでは、一本芯の入ったコンセプトや、ガッチリとしたベースがあるもの。あるいは、真新しい音やイメージが求められるが、その面からすると、リスナーへのコンセプトの発信という意味では、このアルバムには弱さがある。しかしながら、このようにしっかりと作られた高いクオリティの作品は、これからのクリエイトへの期待して十分以上の意味があるアルバムだ。

1. モンス de アズーロ Vocal. 夢乃ゆき

タイトルはイタリア語、表記としては、MONS de AZZURRO。某 RPG を思わせるような歌詞からもわかるように、Monsは英語で言うところのモンスター。AZZURROは、空の青色を意味する。ラテン系の陽気で楽しく、明るいJAZZ曲。弾むピアノが楽しく、またウッドベースの響きが気持ち良い。

スライムの気持ちになるのですよ！

2. 続きを聞いて Vocal. 詩歩

恋する女子高生なふわふわとした歌詞と、美しいストリングスが気持ちよい楽曲。爽やかなガールズポップに載せられるのは、抑制の効いたクールなボーカル。イメージ的には、当アルバムのジャケット画像がぴったりとと言える。ざっと駆け抜けるような爽やかな青春のときめきと、体温を感じる。

3. 君にとどけ Vocal. 新時あさ美

ギンギューンとした、ガールズロック。メロからサビへの高まるテンポは、まるでドキドキとする心臓の鼓動のよう。ノリもよく、元気で、実に伸びやかな歌唱。このアルバムの中では一番、ストレートで分かりやすく、まっすぐな若者の実に青春たる息遣いを感じる。

4.love スル Vocal. 黄身

強くロックの骨格を意識しており、純粹にかっこいい。夏のような暑い日差しが、キラリと差し込むように爆発するようなパワーがある。歌詞の内容は他の楽曲に負けず劣らず乙女チックだが、ボーイッシュで力強く、かっこいいボーカルが良い。

5. またねバイバイ Vocal. 利香

ふわふわ溶ける、というよりもやわらかくとろける甘い歌声。滑らかで一切の混じりけのない、生クリームよりもふわふととろとろとした、かといって、しつこくなくずっとキレのよい、とにかく気持ちがいい至福の一時。

6. ゆらゆら Vocal. りお★

重くゆったりと揺らめくような、クリアーというよりははやくすんだ透明感を持つ、しっかりとしたボーカルのハウス。明度が低い、黒色…というよりは濃紺の世界に、パッと差し込む光のきらめき。溶けるというよりは、より立体的などっぶりとした響きが気持ち良い。曲の最後に深くずっと終るのも良し。



お伊勢さん - BGM 集 / 清水 嶺

さて、今回は 2013 年に三重テレビで制作されたドキュメントバラエティ番組『お伊勢さん』のサウンドトラックのレビューをしていきたいと思う。

日本の神社の中心地の一つである伊勢神宮で 20 年に一度行われる大祭を中心に伊勢の町を撮った番組のサウンドトラックであり和の雰囲気をつんだんに取り入れている。また、サウンドトラックという都合上通常の音楽アルバムのようなまとまり方ではないが、これまたサウンドトラックならではのテーマ性の一貫した曲作りに出会える一枚だ。

恥ずかしながら筆者は三重県伊勢市を訪れたことがないため、曲から受ける印象が大きく比重を持ってしまうことをここに書いておく。

1 曲目の『お伊勢さん』は、伊勢の世界を俯瞰するように作られた壮大な曲に仕上がっている。この曲を聴いただけで引き込まれ、伊勢探訪へと出かけたくなる人もいのではないだろうか。

6 曲目『伊勢の海』は穏やかな海を感じさせる爽やかな曲、7 曲目『伊勢の町』も 2 分強と短いながらも静かな旋律の中に町の活気を感じさせるリズムの混じる良曲だ。

9 曲目『お伊勢まいり』は旅情たっぷりに紡がれる旋律が聴く者を自らも旅人になったかのように誘ってくれる。終盤の曲調の変化はまるで伊勢神宮に近づくにつれ高揚する旅人の気持ちを追体験するようだ。

13 曲目『おはらい町』14 曲目『おかげ横丁』は町の賑やかな様子とともに伝統が伝わってくる素直な曲だ。10～12 曲目とシリアスな曲が続くので、まさに町で一息ついたという気持ちになる人も多いのではないだろうか。

15 曲目『遷宮の儀』は伊勢神宮での神事でのクライマックスの名を冠した曲だが、一見単調なリズムと旋律がかえって事の重大さを盛り立てているように感じられる。

アルバム中にいくつも含まれている神々の名の付いた曲はそれぞれの神性に迫ろうという様子が分かりやすく、どれも聴き応えのあるものだ。神という一つの性質に収まることなくまさに八百万といった具合にバラエティ豊かに聴け、神々の由来や物語に興味を持つこともあるかもしれない。

アルバムの最後に収録されている 2 曲はテーマこそ一貫しているとはいえ、あまりにも様々な表情を見せてきた本アルバムを締めくくるにふさわしく落ち着いたものになっている。

本アルバムを聴いて驚くのは合計 1 時間 5 分という時間を感じさせないメリハリだ。サウンドトラックにありがちな『似たような曲が続くので飽きる』ということがなく、曲順が巧妙なのか続けて聴くことにストレスを感じさせず、一曲一曲が新鮮に感じられる。

ぜひ一度手に取って、伊勢を思いながら聴いてもらいたいアルバムだ。

文責：ザク



Web→

始まりの伝達者 / Unknown - Dimension

始まりの観測者は、清水嶺氏のサークル『Unknown - Dimension』の13作目のオリジナルアルバムです。ピアノや弦楽器を主体とした癒しのサウンドを展開します。

【始まりの伝達者について】

前作『終わりの観測者』と対になる作品であり、ジャンルとしても民族調やオーケストラ調のものもあり、パリエーションにも富んでいます。

始まりということについて、期待・不安・焦燥といったように様々な感情を思わせる楽曲群となっております。

【各楽曲レビュー】

作品の幕開けを穏やかに、優しい世界の息づかいを感じさせる Tr.1。

打って変わり、少しの不穏さ、不安さや冷たい風が吹き荒れる様を描いた Tr.2。

曲名からどこか前作『終わりの観測者』に描かれていた少女の姿も思い起こさせる、静かだが力強く、壮大さすら思わせる Tr.3。

爽やかな1日の始まりを告げるかのような導入から、音がどこかのどかだったり、コミカルに駆け回ったりする Tr.4。

場面を外に移し、よりのどかで平穩、そしてそこに息づいている人々の営みを感じさせる牧歌的な Tr.5。

一寸先に光を感じさせる、かわいらしさもありつつ自然の雄大さを思い起こさせる Tr.6。

曲名にある、これから先に待ち受ける戦いへの昂ぶる思いを前半部分ではあえて抑え、中盤から不穏な空気を醸し出し、後半部分へのなだれ込みで戦の勇猛さを爆発させる Tr.7。

静かに、そして徐々に新しい音が飛び出してくることで世界の始まりを見事に表現した壮大な Tr.8。

打って変わり、環境音楽をも思わせるくらいゆったりとした空間に響きわたるピアノと、徐々に姿を現わすストリングスがヒーリングを感じさせる Tr.9。

ラストは1音1音をゆっくり伝えるように、まるで手紙を書くように丁寧に響かせたピアノ独奏の Tr.10 で締めくくられます。

【まとめ】

全体的にヒーリング音楽を思わせる作りで、音の響き方もそれにマッチした、余裕のある聴き疲れのないようなものとなっております。

それでいて楽曲の力強さというか、生命力は損なわれておらず、むしろそういった構成によって生き生きとしたものとなっております。

中には跳ね回るようなコミカルさもあり、かわいらしさもあり、表現の幅の広さにも舌を巻きます。

作品を通して『始まり』というものにも解釈や文脈が多岐に渡ることを思い知らされました。

文責：タチヤン



わんしんせこんび! / きれいなsin波

今回レビューの機会を頂いたのは、「1つのシンセでどこまでできるか」という課題に挑戦したアーティスト達のコンピレーションアルバム。本誌を手取る方の中には、かつて同人音楽が今ほど手軽に扱えるものではなかった頃に MU-2000 や SC-88pro といったハード音源単体で楽曲が完結されていた時代を知るクリエイター、リスナーの方もいらっしゃるのではないだろうか。

音源がバーチャル化され、多様な音色が比較的手軽に入手できる昨今において、敢えて単体シンセというコンセプトで作品に挑戦する心意気に非常に前向きな印象を受けた。

10曲構成の作品になっており、楽曲全体を通じてアナログシンセの音を多用した方向性に特化しているが、そのジャンルはテクノ、トランス、トランスコア、エレクトロニカ、ドラムンベース、アンビエントと幅広く、更にその中でも DJ がそのままクラブで流せそうな正統派の曲からリズムゲーム、シューティングゲームを思わせるものまで様々。耳当たりの良い曲が多く、普段こういったジャンルにあまり馴染みの無い方でも手に取りやすいアルバムに仕上がっていると感じる。



- ①[0392-indication] オートドックスな4分打ちトランス。アルペジエーターから生み出されるサウンドが終始主役となっており、一貫性のある曲展開である。王道路線を押さえている印象を受ける。
- ②[No Continue] ややスローテンポでズシツとした重みを感じる。波形のビットを潰した電子音感の強い音が多用されており、古い時代のゲーム機を思い出す。
- ③[Included] こちらも4分打ちトランスだが、こちらは1曲目とは異なり、曲展開が途中で変化し、1曲の中にストーリー性を持たせているのが特徴。
- ④[avalanche] ドラムの音作りやハイスピードな曲展開は真っ先に某社のシューティングゲーム（ボス戦）をイメージするに至った。このアルバムの中では際立つ力強さを持つ曲。
- ⑤[4C4B408] 4曲目がボス戦なら、こちらは道中だろう。リズムトラックとベースラインは終盤まで一定に刻まれており、メロディとストリングスが徐々に重なって厚みを増していく曲展開になっている。
- ⑥[Our Free Air] 某リズムゲームを思い出す。もっと言うなら、DJ YOSHITAKA 氏を思い出すと言えば伝わるだろうか。作り込みが細かく、スピード感もあってノリやすい。聴いていて楽しい仕上がり。
- ⑦[レラ・ニウト] シネマティックな盛り上がりを感じる展開で、情景を思い浮かべながら楽しめる。穏やかな曲調で柔らかい音が多用されており、電子音でありながらもナチュラルな印象を受ける。
- ⑧[縛] 電話の呼び出し音から始まり、終始非常にダークな曲調。メロディは全く無く、完全に雰囲気特化しているのだが、この曲調と「縛」という曲タイトルは「非常に分かりやすい」と感じる。
- ⑨[Fine weather] 明るくリズムカルな曲調のダンスサウンド。メロディラインよりもアルペジオとコードを刻む事を重視して作られている印象がある。音の重なり方が自然で聴きやすい。
- ⑩[Friends Memory] こちらも楽しい雰囲気ダンスサウンド。ギター音(シンセ音)が使われている点、このCDでは特異的要素だろうか。途中曲調が変わる部分が良いアクセントになっている。

アナログシンセの曲作りというのは、いかに素の波形を加工して自分が狙った音色を作り出すかという部分も含めてクリエイターの技術になってくる。いくらでも音色を作り変えることができる自由度の高さ故の難しさや苦勞を考えると、「音作り」という側面からも楽しめる作品と言えるのではないだろうか。

レビュー：Winna Strive

こちらの『One Synth Compilation』シリーズ、一旦完結をしたということで、現在ではこれまでのシリーズ楽曲のリミックスを募集しています。ジャンル指定はし、選考を行い採用者には謝礼もあるそうです。詳しくはこちら。

→ <http://sinwave.wp.xdomain.jp/169>

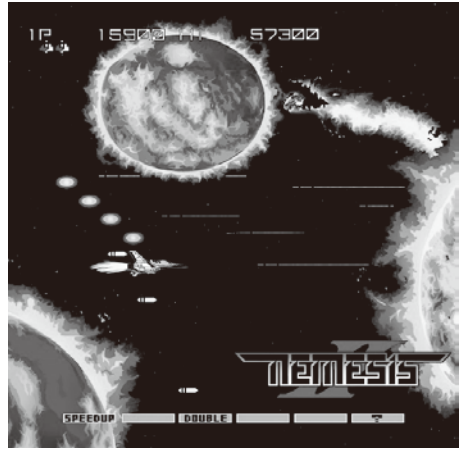
Web→



NEMESIS II / Muzzicianz Records

本作は 1987 年に発売された、グラディウス 2 のアレンジ作品です。タイトルは日本国外版に付けられたものをそのまま使っているみたいです。乱暴に解釈しますと、それをクラブサウンド寄りに、音源をアップデートしたものとします。

実はぼく自身は、原作のゲームをファミコンで（正確には本作は MSX というハードでリリリースされており、ファミコン版は全く違う内容）前半部分しかできていない……すぐゲームオーバーになって進めませんでした……うえに、それも幼少期の思い出だったりするので「あー！この曲をこうアレンジしてきたか！」みたいなものと「初めて聴くような曲だけど、こんな曲もあったのか……！」といったように楽しむことができました。全く違う内容だと思っていたら、どこかで聴き覚えのあるフレーズが出てきたりするんですね。これもゲーム音楽の演出や制作の都合等あるのでしょうか。



全体的にリズムマシンを用いた上で、他の楽器隊も今風のギラギラした音にアップデートすることで、クラブみたいな場所でも踊れそうな感覚に仕上がっております。ドライヴ感マシマシですね。

【ピックアップ楽曲レビュー】

「あ、これはなんとなく知っている！」となった、ゲーム開始直後のイントロな Tr.1 は、リズムマシンの使い方により原作とノリは変わっている（はず）のですが、より体感速度を増したアレンジといった感じ。

ブラックシンセのリフに、クラブサウンド頻出の「前ノリになりそうなフィルのスネアドラム」がクセになりそうな Tr.3。

力強いベースの音作りに、コナミサウンドを担う、その特徴を残しつつも音質を底上げされたシンセパッド・シンセリードの心地よさが特に現れる Tr.6。

どこかユーフォリックさ……未来感やドライヴしている音に対する幸福感に浸れそうな Tr.10。

不穏さや危機感を煽る Tr.16 の、リフに対してのリズムマシンの絡ませ方やギラギラしすぎない音は特に好みですね。

アレンジ作品ということ、わりと原作を知っている方に向けたものという印象も強いです。ですが冒頭でぼくが述べたように「曲を知らないけどアレンジを聴く」というのは、例えば東方 project 関連アレンジでは IOSYS さんあたりが挙げられるのではないのでしょうか。そういった楽しみ方もまた、できるとしております。

今作は特に、古き良き時代のコナミサウンドからの出典ですので、その時代の音を知ってみたい！という方がアレンジから入ってみる……という導入も全然アリだとぼくは思っております。

レビュー：タチヤン



REQUIEM FOR A PARTY / Muzzicianz Records

Vanity 氏によって制作された、REQUIEM FOR A PARTY についてレビューをしていきます。
本作は映画『REQUIEM FOR A DREAM』のタイトルをオマージュし、氏の思い描くクラブを題材に制作されており、近年各国で流行している EDM を軸に全曲構成されています。では各曲ごとについて見ていきましょう。

重厚な音を響かせ何かを予感させるイントロから始まる Tr.01、鋭いシンセ音と声ネタが絡み合い盛り上げていく Tr.02、表題にあるクラブがあたかも目の前に浮かぶかのような Tr.03、渋めなピアノバックイングと男性ボーカルが決め手の Tr.04、攻撃的で刺激的な音とフレーズはまさにこれぞ EDM な Tr.05、絶妙且つ確実なツボをおさえてフロアを盛り上げていく Tr.06、オシャレでノリが良く心地いいピアノ、ちりばめられたシンセフレーズ、そこに組み込まれていく女性ボーカルがキモの Tr.07、綺麗に畳み込むようなピアノバックイングと、対照的な殺すウォブルベースの Tr.08、浮遊感が場を支配し揺らぎが気持ちいい Tr.09、ハードスタイルな要素もあり、フロアでは是非聴きたい Tr.10、様々な音が飛び交い、楽しくもしっかりあげていく Tr.11、ロボットボイスの男性ボーカルに、哀愁漂うメロディが泣かせる Tr.12、女性ボーカルと繰り返すシンセフレーズで明るくメの Tr.13



Takahiro Aoki 氏の別名義である今作は、確実なクオリティを維持しているため容易にリスナーを取り込んでいくでしょう。
高水準で構成されたこのアルバムは、個人的に何より安心して聴くことができると感じました。まさに捨て曲が無い。
曲そのものもそうなのですが、音一つ一つが洗練されています。音がとても鋭いし音圧も凄い、それでいてクリアでもある。
ミックスバランスも絶妙、ニンマリしてしまうレベルです。クラブサウンドに馴染みの無い人にもオススメできる作品です。
海外でウケるよなあこれはと聴きながら素直に思いました。野外フェスとかで流れたら確実に盛り上がること間違い無しです。
最初から最後まで某映画で言う、俺を見る！な印象を受けました。そして何よりフロアでは是非聴きたい。そんな作品です。

レビュー：Xinon



Web→

Happy POP Hardcore 神風零式 / Muzzicianz Records

MUZZicianz Records が放つ、2012 年春 M3 から続く『Happy POP Hardcore シリーズ』の最新作は『Happy POP Hardcore 神風零式』

頒布開始からのモットーである『Happy (頭をからっぽにして楽しむ)』『POP な曲を多く制作』『Hardcore (速い楽曲)』の3つを軸に、まさに身体の芯から踊るために相応しい作品です。

なお、今回のテーマは「日本を良い意味で勘違いしてしまった」とのこと。エセジャパニーズ・トライディショナルなんたらってやつですね。

【楽曲ピックアップレビュー】

J-CORE やユーロビートの雰囲気も香らせるような導入から、jump style のようなクラブが入ってきたりして、また同じようなフレーズでも音の抜き差しが秀逸なので飽きさせない(この作品、全体的に言えることなのですが) Tr.1。

メカニカルなフレージングとスティックに鳴るリズムが、身体の芯から揺さぶるサウンドを響かせる Tr.2。これぞジャパニーズ! と大見得切ったらなんと別の異国情緒溢れる(エジプトとかアラビアとかあたりのもの)サウンドになってしまった! といった趣な Tr.5。

アンセミックなシンセのリフに震えながらも、高速なダンスビートとやはりスティックなキックの響きに踊らされる Tr.10。

凶暴極まりないガバキックとサイレンのようなシンセの音が襲ってくるかと思えば、タイトルコールの連続で一一緒に叫びまくりたくなるような Tr.11。

【まとめ】

この手のクラブサウンドの肝であるキックから1発鳴っただけでもう気持ちの良いもので、あとは身体が動くままノリに任せて楽しめる作品となっております。それこそ本当にスピーカーで大音量なりクラブでかけるなりの、音を浴びて楽しみたいと心底思います。難しい音楽の話など抜きに、ただ踊り楽しめばいいというのを音から感じられ、まさにコンセプトの『Happy』を思わせませう。

欲を言えば、もっとエセジャパニーズな要素を聴いてみたかったところです。

特に導入部分である前半の曲にそういった要素が少ないので、良く言えばクセはなく、逆にそれが寂しいかも? とも言えます。贅沢な話ではありません……!

レビュー：タチやん



Web→

耳爆脳殺 vol.1-サイコ○○-/ 激音殴打

耳爆脳殺 vol.1-サイコ○○- は、普段から " そう
いう " 重たい系の楽曲を繰り出しているあんやほ
氏が主催したコンピレーションアルバムです。

【アルバム解説】

氏の楽曲は時折、ただのメタルでは終わらないよ
うなポップスのキャッチーさや奇妙な歌詞が特徴
として出てくるのですが、今回のコンピでは集
まった楽曲にもそのどこかニッチなところに突出
したものが集まってきた印象を受けます。

とにかく重たい楽曲ということで募集をかけて、
見事にメタル系の楽曲ばかり集まったあたりは氏
の普段いるジャンル故でしょうか。

そのおかげで、メタラーには耳馴染みがよく、ラ
イトナリスナーには少し近寄りたがいかもしれない雰囲気ではありますが、頭を振って暴れたい時に最適な
のでぜひ先入観を捨てて聴いてみて欲しいですね！

【楽曲レビュー】

まさに音の洪水といった趣の、ドロドログチャグチャに刻まれたオケが終始貫徹響き渡るアーバンギャルド
な Tr.1。

デス・スラッシュなギターのリフやツーバスが、がなり立てる人間ボーカル（ミチザネ氏）と共に爆音を突
き刺す Tr.2。

不穏なピアノの導入から物悲しい雰囲気を放つ初音ミクの歌唱がじつとりと混じり、全体的に悲壮感を漂わ
せてくる Tr.3。

どことなく危機感を煽られるイントロから、ハイテンポでスラッシーでもあるタイトなりフが展開され、対
照的に重音テト・波音リツ・闇音レンリのどこかふわっとした歌唱のギャップ感が不思議な Tr.4。

導入部での退廃的なベルの鳴りから畳み掛けるギターの鳴り、破壊音マイコの吐き捨てにも近い Vo と囁く
ような波音リツの Vo との対比も面白い Tr.5。

雄叫びをあげるかのようなハイトーンでもグロウルなボーカルと、曲の展開によって役割を変えて吐き捨て
るようなりフや、メロディアスなリードや、少しドローンも入り混じったソロを奏でる様子が目まぐるしい
Tr.6。終盤に葬式みたいな雰囲気になるのも好きです。

お気に入りのはリフの不穏さ・凶暴さとボーカルの絡み合いがやかましくも気持ち良い Tr.2。ラストにスラムつ
ぽさで落としていくのもいいですね。聴いていて頭を空っぽにしてくれるタイプの音なのですが、歌詞は色々
な解釈ができるけど実はモチーフはひとつ、みたいなのがまた良い。

【まとめ】

このメタルというジャンルではありますが、1 曲目などは非常にアーバンギャルドで目まぐるしい作りになっ
ていますし、音声合成を用いた楽曲は元々のボーカルが持つキャラ性・かわいらしさとも言い換えられるそ
れが再構築されて作品の不穏さといった空気感みたいに取り入れられています。

男性ボーカルの激しさと、音声合成のじつとりとした感覚が織り交ぜられていますので、「ボカロしか聴か
ない」タイプの人にパンチとかアッパーとして聴いて欲しいところもあります。

レビュー：タチヤン



Web→



ascend to heaven / Xinon

本作は Xinon 氏が以前リリースした『Psychological cutting device』『Gate』からリマスターされた数曲と、新曲が入り混じった作品です。

チップチューンアーティストとして有名だった Xinon 氏が、少し前からリリースしてきていた否チップチューン系のクラブサウンド作品となります。

『Psychological cutting device』のレビューの際にも同じことを書いているのですが、ハウス系のトラックメイキングはお手の物で、普段は DJ もこなしフロア・リスナーを盛り上げる術も知っている氏のトラックは、安心して曲の流れに身を任せられるものとなっております。重低音と高音域の効いたサウンドに仕上がっており、ダンスチューンとしても聴いていて身体の芯まで響くものとなっております。

【各楽曲レビュー】

アシッドなうねるベースの傍ら、ハードロック調なギターリフとそれを煽る 8bit なシンセリフで畳みかけてくる Tr.1。

力強く唸るベースと、パンチの強いキック（一度使ってみたかった言葉）、それにマイナー調で扇情的なピアノと声ネタが鳴り響く Tr.2。

中音域を支配するアンセミックなシンセリフと、地を鳴らすようなベースの鳴り、そこにまたもやハードロックテイストなギターリフがシンセを煽り絡み合う Tr.3。

細かく刻まれたベースラインと、サイレンのような様相のシンセが耳をつんざくイントロが徐々に他のサウンドと入り混じったり抜き差しされたりする様で展開していく Tr.4。

高速なハードトランスに時折クラブで煽るようなエフェクトのかけ方をしており、クラブサウンドとポップスの中間のような展開を見せる Tr.5。

ミッドテンポでハードなシンセの音作りや時折差し込まれるダーティな男性声ネタ、ブラックシンセの音にハードハウスあたりを感じさせる Tr.6。

8bit なメロディーラインがまず耳に残り、その裏で細やかに鳴るシンセ隊にも気を配って聴きたい Tr.7。

テンポとしてはゆったりとしつつ、ピアノの音や女性ボーカルの使い方からは多幸福感すらあるものの、低音域で鳴っているものからは凶暴さも感じ取れる 2 面性を内包した Tr.8。

ピアノの美しいバックギンと動きまわるベースライン、パーカスの使い方からトロピカルハウスを思わせる Tr.9。

ブリブリと主張の強いベースの動的な部分と、ピアノが差し込まれるあたりの静的な部分が徐々に融合していく様が圧巻な Tr.10 でラストを締めくくります。

【まとめ】

全体的にドンシャリなクラブサウンドで、特に低音域が効いているのがよくわかるので、クラブのような場所では肌で感じ取れそうな音楽体験ができそうな作品です。

そこに差し込まれる中音域のメロディーラインですとか音ネタ、ボーカルネタも心地よく、場のノリを緩急つけて支配してしまう強さを感じます。

一方で Tr.1 で見られるギターのリフや、Tr.5 のような非常に分かりやすい展開もチラホラあるのでストイックなクラブサウンドとはまた違うキャッチーさもあります。

環境が許すならば自宅でスピーカーで聴くだけでも幸せになれそうです。

文責：タチやん



メッセージ / matutika(奏-Label)

奏-Label の作品『メッセージ』は、J-POP、ロックを主体としつつ、全体的にしっとりとしたエレジーに演じ・歌い上げた作品です。

ボーカルさんはパワフルですが、決して表現の繊細さを失わずに歌い上げ、特に高音域のシャウトにも近いような歌唱には思わず息を呑みました。

シンセを用いたギターロックといった趣で、比較的ミドルテンポでゆったりと余裕ある空気の中、それを引き裂くようにビリビリと緊張感あふれるサウンドを展開したりします。

【各楽曲レビュー】

ピアノの細やかさ、アコギのバックイングの哀愁をエレキギターの大仰さが塗り替えていく様が素晴らしい Tr.1。

アシッドなシンセの鳴りに少し軽めのリズムマシンが乗っていると思えば、エレキギターが現れた時の盛り上がり方に悶える Tr.2。

ギターの物悲しげな響きにマッチした、しっとりとした歌唱が不思議と耳に嬉しい Tr.3。

乾燥したロックドラムがカンカンとしてる側で、他の楽器隊はジメツとしたメロディーやコードを奏でているギャップ感がたまらない Tr.4。

ギターとシンセの互いのリフが音の隙間を縫うように展開していくのが面白い Tr.5。

しっとりとしたロックバラードが、有機的でキラキラしたシンセで鮮やかに彩られている Tr.6。

全体的に力強いこの作品において、音色のせいか不思議とかわいらしやメルヘンさを感じられた Tr.7。

ピアノとアコギのバックイングが食い合うことなく同居し、その様エレキギターとボーカルが淡々と情景を歌い上げた Tr.8。

時折飛び出すエレキギターにはロックを感じられるも、根幹にあるのはポップスのきらびやかさとキャッチーさである Tr.9。

これまでと違って錆び、褪せたような情景を思わせる、鬱蒼とし悲しげな Tr.10 でしっとりとして作品は幕を閉じます。

【まとめ】

全体的にギターの仕事でロックサウンドを感じさせますが、ピアノなアコースティックギターの裏方的な、ポップスのキャッチーさも光る作品でした。

その雰囲気のある舞台上で、ボーカルが伸びやかに各曲の登場人物たちの心情を歌い上げております。この舞台作りの部分から気持ちが良いので、ボーカルは(やっていることはロックボーカルなのですが)歌手であり演者であるというような趣を感じさせますね。

最後までしっとり、耳あたりの良いサウンドを展開する作品でした。

レビュー：タチヤン



Web→

iris sign e.p. / 繁山亮

iris sign e.p. は繁山亮が発表する、『90年代のエモに着地した』とされるルーツを元に制作されたEPです。

この時代のエモがどういったものなのかを恥ずかしながら詳しくないのですが、2010年代のJ-ROCKにも「ああ、こういう作風のものには耳に覚えがあるかも！」といった調子で楽しませていただきました。

全体的に作風は甘ったるいような前半の音で油断させておいて、随所にスパイスのような刺激的な音が差し込まれているので、ハッとさせられます。個人的にはエモは感情の爆発だと思っているのですが、その爆発に至るまでの動線というか文脈が筋道立てられているカンジです。



【各楽曲レビュー】

ギターのアルペジオもボーカルの歌唱もどこか甘ったるく、ドラムの金物までがそういった雰囲気を出している Tr.1。

前半部分ではどこかホッとするような居心地の良いベースとドラムのリズム感に、Tr.1の雰囲気を保ったままのギター・ボーカルが、中盤で目が覚めたように活発に動き回る Tr.2。

Tr.2の中盤で目が覚めたのか、爽快感と少しのエモロックの要素が入ったような Tr.3。これは間奏部分で休息が入るのですが、そこでまた甘ったるい感覚が戻ってくるのも印象深いです。

音作りとしてはJ-ROCKのエモ系のそれかなと思うのですが、それを全体的にグッとあえて抑えた大人しめ目の展開がサビ前まで続き、サビでそれらが炸裂する静と動の変遷が楽しい Tr.4。

曲調的にノスタルジーさと、今までも通しであった甘ったるさを両方打ち出しつつ、しっとりゆったりとした時間を過ごせる Tr.5。

お気に入りのは前奏からわかりやすくエモロックの鳴りが響き渡る Tr.3。要所でのキメ方、タメ方がこちらの聴く耳を誘導して期待感を高めていく様が素晴らしいです。

【まとめ】

前述しましたが、要所でのキメ・タメが肝で、「そこに至るまでの理由」といいますが、それが動線とか文脈とかいう言い方をしましたが、しっかりエモロックのやり方で筋道立てているんだなと感じました。ボーカルの声質が中～高音域あたりがしっくりくる、少しウィスパーな雰囲気が合いそうな柔らかな声なのですが、この手の曲を演るのに不思議とハマっているのも面白いですね。今まであったパワー系の方が合うという偏見を打ち砕いてくれました。時折見せる、繊細な雰囲気も決してエモの文脈に壊されることなく表現されているあたりも聴いていて嬉しいポイントです。

レビュー：タチヤン



ITC SELECTION07 東京企画 ~TOKYO snapshot~ / ITC Studio

ふたつとない発想でいつも驚かせてくるサークル ITC STUDIO より「東京企画」。

東京は2020年にオリンピック開催を迎えます。これからは今まで以上に慌ただしく変化をしていくであろうこの都市に焦点を当て、長い年月をかけて移り変わりを記録していくという、大規模なコンセプトの第一弾です。

今作では、音楽と写真のコラボレーションがあります。音楽家たちが作り上げた楽曲の題材となった場所へ写真家たちが赴き、その場所を記録しています。今回のこの写真と音楽が、まさにこの企画のスタートと言えるでしょう。これからも継続して楽曲を募集していき、2022年頃まで記録していくという事です。5年という月日、これだけ経てば恐らく東京は凄まじい変化をしている事でしょう。



今作品は、実に東京らしい楽曲と写真が集まっています。多くの出発と到着を見守り続ける空港、春のほんの一瞬だけ彩りを魅せつける桜並木、憩いの場、都市の発展を担う人々の流れ、ビル群の中に不釣り合いなほど美しい緑の公園、都市のめまぐるしさ、時間で全く別の顔を見せる東京湾、あちらが変わればこちらが変わる……都市の慌ただしい移ろい、ビルだらけの町並みでも美しい夕焼け空、そして変化への心情。テーマが同じでも楽曲は場所それぞれ、写真それぞれ、そして人それぞれです。これだけ多くの表情を見せてくれるのが実に東京らしいです。

東京という場所は度し難い。東京の全てを知り尽くした人など、この世に一人もいないでしょう。全てを知り尽くしたとしても、その時にはもう既に知り得たどこかが目まぐるしく変化しているのです。この都市の変化全てに同行など出来ません。

だからこそこの企画は面白いと私は思うのです。今回記録したこの場所も、東京オリンピックを迎える頃には、移りゆく変化の波に飲まれているかもしれません。もしくは変わらず鎮座しているのでしょうか。その時、改めてこれらの場所を見つめてどのような感情を抱くのでしょうか。その時、メンバーたちは、私たちはどうしているのでしょうか。

その答えは企画のゴールまで待ちましょう。まだスタート地点に立ったばかりなのです。

レビュー：清水 嶺



Web→

ITC Studio Itcha 氏インタビュー！

これまでも『手ぬぐい』『カードゲーム』『カフェ・バーのBGM』等の様々な形態で作品をリリースしてきた ITC Studio の主催・企画の仕掛け人である Itcha 氏にインタビューをしました。

Q. 今回の企画は 5 年かけてやるロングラン計画ですが、5 年の間に東京や制作者の楽曲に、どういった変化が起こると思いますか？

A. 5 年というのは、人生や街の歴史と比較すると、そんなに長い時間ではないと思います。一方で東京は、オリンピックに向けていくつも新しい建物が建ち、外国人の方々にも親しみを持ってもらえる街に変わると思います。同時に、私たちも生活環境が変わりやすい世代といえます。こういう変化を、多くを語らない音楽作品・風景写真の中で観測することができたら素敵だ！と思って企画を立ち上げました。

着想のきっかけとしては、「直前締切コンピ」などが流行った中で、逆の発想として、タイムカプセルとして音楽作品を楽しむ機会があっても良いかなと思ったこともあります。

Q. 音楽のデータベースを作っていくとのことですが、蓄積したデータを別の形に使ってみても面白そうですね。

A. そうですね、集まった曲たちは最大限活用していきたいです。まずはショップやレストラン等で BGM として使ってもらえたらと思っています。原宿・表参道の雑貨屋「wanoma」では、きっと今回の曲たちが聴けると思います。それ以外にも、意外なところで耳に入ってきたら嬉しいと思っています。

Q. 写真と音楽を写真アルバム形式で出されるとのことですが、音楽と写真のコラボについて思うことはありますか？

A. 視覚・触覚・味覚・嗅覚とはそれぞれコラボしたいと思っており、前回の ITC Kitchen という企画では深いレベルで味覚&嗅覚と音楽のコラボをしました。「ジャケ写と曲」は昔から愛称のよいコラボですが、もう少し踏み込んで企画のメッセージで風景写真と楽曲を繋ぐことができたらと思っています。

Q. 東京コンピから派生するような、別の企画みたいなことは考えていたりしますか？

A. まずは集まった曲たちをうまく活用していくことからと思っています。以前、ある企業の株主総会の BGM を担当したことがあるのですが、街づくり、行政、教育、ライフスタイルみたいな分野を BGM でハックできたら面白いと思っています。難しいとは思いますが。

Q. 今までも他ジャンルの方と組んで、手ぬぐいやカフェバーの BGM、midi のフリーダウンロード等を展開してきましたが、その発想ができるヒントみたいなものはありますか？

A. 基本的には、「ただネットに出すだけじゃ 25 再生」のこの世の中で、どうしたらおもしろく聞いてもらえるかって考えて動いています。

今自分は何の作業をやっているかって質問に答えると、「DTM」「作曲」「音楽」「アート」「社会活動」いろんな言い方があると思います。それぞれのレベルで他ジャンルに興味を持って、「何と組む？誰とやる？」と考えるようにしています。

たとえば「建築」や「産業用ロボット」が作曲のヒントになるようなことはあると思います。

Q. 主催者として、東京という街にどういった思い入れがありますか。良いところ悪いところ色々思う事はありますか？

A. 僕は東京生まれ東京育ちですし、ここはとても好きです。故郷と比較した東京、大阪と比較した東京、北京と比較した東京、それぞれ違ったメッセージがあると思います。今回、羽田空港や東京駅など「東京の玄関」がテーマの曲があるので、ぜひ楽しんで欲しいです。

もうひとつこの企画への思いがあるのですが、これは無事 5 年間の企画を成し遂げたときに言おうと思いません（笑）

時々いじわるな質問も交えましたが、快く答えていただいた Itcha さん、ご協力ありがとうございました！！

文責：タチヤン

X enc'ount / FUTURΣ @ TRIGGER

2016年1月1日に、結成したサークル「X enc'ount (クロス エンカウント)」が2017年、ついに本格始動、初めて世に放つ1stアルバムが、「FUTURΣ @ TRIGGER」。その名の通り、刺激的なサウンドがずっしりと響くサイバティックなアルバムだ。ハイスピードな曲が支配的で、一言で言うならば、力強いじゃじゃ馬なアルバム。ダブの要素が強いが、軽快に仕上げてあるので重さは感じにくい。しかし、それぞれのそれぞれのメンバーの「力」が、これでもかと暴れている。

全体的なまとまりは良いが、曲順で少し損をしている。各曲の完成度は高いものが多いが、全体としてみた時に、そういう面で「粗さ」がでてくる。各メンバーが、より完成度を上げ洗練を目指すよりも、より独創性とメッセージ性を強めれば、荒々しくともより力強く、他に類を見ないグループを持つアルバムになるだろう。

1. 始動 -X System-

短めのイントロ曲。このアルバムの始まりであると同時に、「X enc'ount」の始まりの楽曲ともとれる。落ち着いたあるライジング的な、光の上昇を感じる一方で、静かでありながら確実な始動。音の響きに期待と希望が込められている。

2.FUTURΣ @ TRIGGER Vocal. れにやた、妃苺

「未来のTRIGGER」となる、希望や期待を歌う。女性 VOCAL を起用した、アルバムのタイトル曲。やや荒削りだが、込められた思いは強い。クラブサウンドというよりは、ダンスポップとアニメソングの要素が強く「歌モノ」としてこのアルバム内では非常に目立つ。惜しむべきは、確かにオープニングの楽曲ではあるが、むしろアルバム中盤にあるべきだった。

3.Cybered Heart

やや芯が鋭めではあるが、厚みのある Dubstep。バリビ的な音が強い導入から、ゲームサウンズ的でエレクリックな音楽へと移行していく。最後には音が変化していくが、長期的にやや冗長的。激しくあがってときに重厚に"のれる"ならこの長さでもいいが、この曲順では難しい。

4.AI Control+F (Extended)

ジリジリとしたワブルがをメインに、エレクティックなサウンドがとても忙しい曲。忙しいが緻密に、次の音が飛び込んでくるので、非常に聴き応えがある。後半で一気に化けて、ダッダッダと曲の終わりまで駆け上がって、静かにフェードアウトしていく。目立つ曲ではないが、しっかりと完成されている。

5.Zero Shock

Dubstep をメインにしつつ、ややハイテンポで軽快なリズムに気分が高揚する。STEP や TRAP 系のタッタタッタとした音も含まれているように感じる。音やリズムを聴かせる、楽しむ曲に分類されると思われる。どちらかというと、「Cybered Heart」の位置にくるべきだった。

6.Innovator Vocal.Jiggy-B

K-POP や、J-POP の要素を多分に含んだ EDM。ただし、未来的かといわれればやや疑問。どちらかというと、今この時の流行的な要素が強く、だからこそ、効果的。K-POP 的な成端なかつこよさと、J-POP 的なスタイリッシュなかつこよさの"良いとこ取り"は聴き応え十分で、完成度も高い。アルバムの中でもメインを貼れる曲。

7.VELIRJOE

バリビなハード(ダブ)コア。サスカという訳ではないが、軽く爽快なタッタタッタとしたダブで、速さとノリの良さが勝負。ハードな音を求める場合には、物足りないかもしれないが、曲の盛り上がり、ガッ！とした勢いを求めるならばこの軽さが良い。

8.In The Reverse Side Sky - Long Edit.

トランスコア。nanobeat でも配信されている「In The Reverse Side Sky」を Long Edit。同じトランスコアの「In The Blue Sky」の続編にあたる。当然ハイテンポながらも、余裕をもった音の広がりや失われておらず、美しい音の響きを楽しめる。

9.I'll be your BAD CHICK

ズダダダと上げる感じなど、いかにもなディーバ(歌姫)的な典型的 EDM。ややぼやけた印象があり、高音の透明感と洗練度が不足しているが、低音はしっかりとでている。よく出来てはいるのだが、前後の曲に対してはやや力不足となっているのは否めない。

10.Blade of deadly

じゅくりと"あげる"イントロから始まる、実に正統的なダンスポップ。聴いていて安心感があり、楽しい。一つ一つの音の楽しさと、順当な楽曲の盛り上がり、自然と体が動き出す。音が光となってスパークしていく。飛び交う光は、実に鋭く深く刻むように瞬き、駆け抜けていく。

11.Pulse×False

当アルバムが全編、ハードなクラブサウンドにどっぷりを使ってる中で、それ以外の音を一番多く取り入れているだけでなく、それを非常によく美しく洗練している。アルバムの締めくくりには十分な余韻を与えるだけでなく、クールでサイバティックなイメージを脳内に描きだてる最後のピース的役割。この曲だけでも、アルバムを入手する価値がある。

レビュー：STERN



Web→

デジタル配信のススメ

CD 媒体でのリリースは、お金や在庫の問題をはじめ多くのリスクが存在します。今回例を挙げればキリがないので詳細は割愛します。ただ、様々な問題や障害が発生するのは目に見えるところです。

本題に入りましょう。デジタル配信について、実例を踏まえて紹介していきたいと思います。

・ Bandcamp(<https://bandcamp.com/>)

登録さえしてしまえば気軽にデジタル配信ができます。登録料無料、ただし売り上げから手数料が引かれます。

また、PayPal(<https://www.paypal.com/>) を使用するため、こちらの登録も必須となっています。

売り上げを受け取るためには、ビジネスアカウントにする必要があります。

これには身分証明書のコピー等を提出する必要があります。ここが唯一手間ではありませんね。

Bandcamp は無料からの配信が出来ます。俗に言う投げ銭方式も出来ます。最初はそこからでも良いでしょう。

曲が売れると登録したメールアドレス宛に詳細が届きます。メッセージが届く場合もあります。これは凄く嬉しいですね。

個人的にはリスナーとの距離の近さを感じるのが Bandcamp です。メジャーなデジタル配信にはないと思います。

・ CDBABY(<https://members.cdbaby.com/>)

私が、メジャーなデジタル配信をするときに使用します。登録料は有料 (アルバムは約 70 ドル)、初回だけです。

最初だけ支払いをすれば全て管理してくれます。Bandcamp と同じく売り上げから手数料は引かれます。

ここは itunes や amazon 等のデジタル配信や、最近流行りの Spotify 等のストリーミング配信も行ってくれます。

Bandcamp と比べ配信が幅広く、多くのリスナーに対してアプローチすることが出来ます。有料な分そこは強いです。

CD も販売できます。CDBABY だけでなくメジャーな amazon 等で販売することが出来ます。ただし逆輸入扱いです。

売り上げの受け取りは PayPal が良いでしょう。受け取り時の金額設定も決められます。

さいごに。

私がメインで使っているのはこの 2 つです。

最近は、Frekul(<https://frekul.com/>) というサイトもあるようなので今後利用したいと思っています。

様々なサービスを上手く利用して、賢くデジタル配信を行いましょう。

文責 : Xinon

感想の経済学 (?)

「感想が何よりの糧です、だから感想を送ってあげましょう」という意見を SNS で散見します。事実その通りであることは、これをお読みの同人作家のあなたであればよく理解できることかと思えます。しかし、ここで一つ疑問です。感想を "送ってあげましょう"、という呼びかけ、なんだか違和感を覚えませんか？

[ミクロ経済学(※1) 風に考えてみる]

経済において、市場は常に需要と供給によって成り立っています。財市場(※2) とみなせる即売会も例外ではない気がするので、この観点から考えてみます。

まず、ここで言う「財」は作品ですね。しかし、その価格は 500 円か 1,000 円の場合がほとんど、かつ「制作費の回収」程度が目的なので、購入されること自体は需要のモノサシですが、その「付加価値」が頒布価格から見るとほぼ 0 であると言えます。

しかし作品は購入されます。では、買い手は一体作品に対してどのように「付加価値」を支払っているのでしょうか。

[「感想」で成立する経営]

少々荒唐無稽なのを覚悟で述べますと、それは「感想」なり「承認」による支払いではないかと考えます。まず、実際の頒布額は示し合わせたみたいに 500 円か 1,000 円じゃないですか。となると、前述のように価格自体は大した意味を持たないように見えます。

供給に対して需要が少ないと会社はつぶれてしまいます。しかし、同人サークルに破産はありませんので、理論上いつまでも続くはずで、それでありながら、「続けられなくなった」という理由で消滅するサークルがたしかに存在しています。これはなぜでしょう。

そこで出て来るのが「モチベーションが尽きた」という理由です。

人間は欲で行動する生き物です。「お金が本質ではない」と仮定するならば、金銭の欲求や所有欲求ではなく、即売会や SNS のつながりを中心とした「承認欲求」で運転されるのが同人サークルであると考えられます。そして、それをむりやり解釈するならば、「付加価値として感想・承認を受け取ることで、モチベーションを資本にして同人サークルの経営ができる」と言えるのではないのでしょうか。

[感想が来ない = 需要がない]

そう考えると、最初の問いの「違和感」はなんとなく理解できるはずで、なぜならば、「あげましょう」という促しが相手の意志や利益を無視しているからです。

前述の通り、即売会にも需要と供給が必ずあるはずで、かつお金ではなく感想や承認が貨幣として機能するならば、需要と供給によって決定するのは「価格」ではなく「感想や承認、評価の数」であるはずで、従いまして、「送ってあげましょう」というのは、貨幣で置き換えるならば「買ってやってよ」です。しかし、理解できますね。「要らんもんは買わん」し「送る気ないもんは送らない」のです。

「感想・承認」を貨幣と見なすと、「作品を頒布する(供給)」に対して「感想や承認がくる(需要がある)」が成り立つはずで、それが無いということは残念ながら「需要がない」可能性がある、ということです。そして需要がない、つまり売れないモノを作っている会社が破産するように、全く感想・承認が来なかったサークルは、運転資金(=モチベ)が底をついて、破産(解散)という憂き目に合ってしまう……ということではないのでしょうか。「どうでもいい」と思われていたら需要がなく(感想が来なく)、「あってほしい」と思われていたら需要が発生する(感想が来る)という感じです。残酷ですが、人間の態度は正直です。

[では、どうすれば？]

ピコ手の方にとって冷酷な論理を展開したところで、「どうすりゃいいんだよ！」という話を少々。

これまでの話は経済学の真似事なので、単に法則性を見出すだけの話になっています。実は、もっと本質的なところである「買ってもらう・感想を言ってもらう方法」が抜けています。そこをおさえましょう。お金をやりとりする市場経済の真似である以上、関連してくるのは「マーケティング」です。これは避けて通れません。「良いものを作る」は前提として、各種の枠組み(※3)にのっとった、認知から購買への導線設計が必要です。これできていないと需要がどの以前にそもそも知られず、感想の送りようがありません。そして、興味を呼ぶ要素がマーケティングにより伝えられていないならば、「感想を送るというコストを支払う」なんてめんどうなことを買い手がやってくれるはずもありません。

「感想を送ってあげましょう」ではなく「感想が来ないという事実がある」というのを認識しましょう。認知の導線は設計できていますか。売り方やブースの設計に問題はありますか。SNSで騒ぐのを宣伝と勘違いしていませんか。

感想が来ないのは、感想が来ないなりの理由があるのです。じっくり考えてみましょう。作品に自身を持っているあなたなら、「モチベーション黒字経営」が必ずできるはずです。

※1 ミクロ経済学: 消費者や企業といった経済主体の最小単位に着目して、その市場を分析対象とする経済学の分野。

※2 財市場 (goods market): 生産したモノやサービス (財) を取引する市場。他には労働力と賃金を取引する労働市場、貨幣をやりとりする貨幣市場がある。

※3 マーケティングフレームワークとして、AIDMA や AISAS、デュアル AISAS などの仕組みが広告業界から提唱されている。

文責：蟻坂 真己

M3に集う参加者は何を思う？

M3。今では"音系"の即売展示会イベントとして最も大きいものとなったのですが、それ以外にも様々なイベントに足を運んでみて、ふと改めてほくが思ったことが

「なぜ、みんなはM3というイベントを選ぶのだろうか？ただ規模が大きいだけで、そこに他の考えはあるのだろうか？」と。

みんなこういった活動をしているからには、様々なベクトルの考えがあるはず。

それらがひとまとめになっているM3というイベントは、すさまじいものではないか？というのを再認識するために、アンケート調査を行ってみました。

ここではアンケートに載せた質問と、その回答からいくつかピックアップして掲載し、その感想を述べていきたいと思います。

Q. 今の活動をするに至ったきっかけは何ですか？

- A. ・好きな作曲家を追いかけて
・今は閉鎖した音楽投稿サイトの存在から
・友人やサークルに誘われて
・音ゲーからDTMを始めてみて
・フリーの作曲ソフトを使ってみて
・同じ趣味の友人が欲しくて
・自己実現のため
・自分の欲しいと思う音楽を作りたくなって

……人との繋がりや、midiの存在、自己実現をしてみたい！という思いからという方が多いですね。

フリーの作曲ソフトやインターネットの存在は大きいな、と感じます。

「無いものは自分で作る！」のクリエイター精神はみんな強いですね。

Q. 作品をパッケージ（CD化、ダウンロードカード化など）することについて、どういった考えで制作していますか？

- A. ・魂を込めた作品を形にして、手焼きでしか得られない温かみに価値を感じる
・丹精込めて育てた我が子を旅立たせるような思い
・残るものとして形にしたい・現物を手に取る方が実際に手に入れた感が大きい
・いかに聴いてもらえるかを考慮している・予算と相談・CD媒体に慣れている
・作品テーマや作者の作風にあわせて創意工夫できる制作物の一部として考えてます。少し前までは「CDをつくる」がゴールに設定されている事が殆どでしたが、「音楽をくつる(じゃあどういう形で頒布しよう?)」が出来る時代になってますよね。
・音楽以外のジャンルのアート何かと音楽を組み合わせて、かつ、いま取り組みたいテーマに合わせて、その時その時で最適と思う形態で頒布することを考えています。
・Web上等で単体の曲を映像付きで聞ける現状から、パッケージ化する意義(通して聞くのに適している、続きもの等)を常に考えてます。
・アートワークと歌詞カードが付く(フィジカルCDについて)の大きい。「作品」としての愛着が自分にも聴き手にも湧く。

……やはり今でもCDという媒体の人気は強いですね。ダウンロードカード及びダウンロード販売については、即売会との相性が悪そうだという意見もお聞きすることができました。

CDという媒体はジャケット・歌詞カード・レーベル面でも作品の世界観等を表現したり、そうすることでビジュアル的にも刺さるので、そういった面も人気の元なのかなとも。

その一方で、ダウンロードカードのメリットについても意見があり、推進されて欲しいといった声もいくつかありました。

何にせよ、パッケージについても考え方は多岐にわたりますね。

Q.なぜ、頒布するイベントに M3 を選びましたか？他に頒布する（してみたい）イベントはありますか？

A・純粋に音楽が好きの人が集まる場所と認識しているから、手軽に参加できるから。

- ・全国的に知ってる音屋が集まる場所。また地方で音楽を配布できる場所が狭すぎる場所
- ・個人的には自身が M3 で多くの CD を購入し愛好してるので、M3 自体が色々な意味で好きだから。サークルとしてはコミケにも参加している。
- ・音に興味があるサークルと一般が多いから。
- ・二次創作だけでなく一次創作が活発であること、開催と自身の所在地の合致、M3 のイベントの趣旨への共感
- ・M3 が一番面白いからですかね、人の雰囲気が好きです。バンドマンみたいな社交的な人が多いかと思えます。機会があったら、コミティアや冬コミに出てみたいです。
- ・音楽以外のジャンルのアートと組み合わせ、最適と思うイベントで発表するようにしています。自分の場合、何かとアマチュア音楽とのコラボになるので、たしかに M3 は相性が良いのですが、そこにあまりこだわりすぎないようにしています。過去にデザフェス・コミティア・自主企画のクッキングイベントあわせて作品を出した経験があります。
- ・ボカロで曲を作っているのでポーマスにも参加して見たい。
- ・同人音楽マニアがとて来るところであり、かつ作品選びをされやすいので売れるか売れないかがシビア。つまり M3 である程度作品を手にとってもらえればクオリティが低いわけじゃないのでは？という気持ちにさせられる(身もふたもない)理由。他にもポーマス等別ジャンルのイベントにも参加してみたい。

……M3 はイベントの主旨が " 音系 " というところで、作曲者さん達にも他のイベントにはない『自分のホームグラウンドである安心感』が持てるのかなと。その一方で、ジャンルが合致すれば他のオンリーイベントや、地方開催のイベント、大きいイベントでコミケを狙っているという方も見られました。変わっていると思われるところだと文学フリマ（今の M3 と同じ会場、TRC で開催されています！）やデザインフェスタ等もありますね。

Q.M3 の「ここがすごい！」と思うところは何かですか？

A・スタッフさんがボランティアにも関わらず、毎回一生懸命で誘導効率の良いところ。

- ・サークルの方々とネット経由で無く直接お話できる場所だと考えています。単純に CD (曲) だけを買うのであればネット通販で可能ですが、お会いして顔を合わせて会話ができるというのは M3 ならではの特徴です。
- ・オタクじゃないバンドやトラックメイカーが参加している点や、ジャンル分けの細かさ。
- ・いつも思うんですが、盛り上がりがすごいかなと思います。こう、一体になって盛り上げようとするパワフルな感じがほかイベントより情熱的というか。無料頒布されてるサークルさんもいたり、本当に赤字でも好きで楽しくやってる人が多い印象です。
- ・音楽という大雑把だけどころか確かなひとつのカテゴリー、そのなかにある無限のジャンルが一ヶ所に集まっていること。治安が良い。
- ・間口が広いので、これだけ「普通の同人 CD」から離れよう離れようとしても、なお M3 の領域に含まれてくること・バンドやライブ以外にも音楽との接し方あるんだよね〜と思わされること。
- ・回数を増すごとに規模が大きくなっていく事、ジャンルやコンセプトがどんなものであれ作りたいものを作って発表する事が出来る事、いくつかの問題こそあれど毎回差無くイベントが開催される事。
- ・音楽系即売会としてのブランド。音楽系の強いほかの即売会では、音楽ではなくボカロや元ジャンルなどの理由が強い。

……他に多かった回答としては規模の大きさが挙げられていました。" 音系 " ということで、実は間口が広いのも特徴ですよ。

案外、他の創作畑の方も M3 に入り込めるスキマはあるんじゃないかなあと思ったり。

Q.M3には何をしに行っていますか？

- A・頒布と挨拶回りと購入と打上げのため・有名なトラックメーカーのチラ見、知人との音楽談義など
- ・サークルさんへ普段お世話になっていることについての挨拶。また直接感想を伝えたいという気持ち。
 - ・勿論、作品の頒布が主ですが、それと同じく主としているのは、実際に誰が聞いてくれるのかを肌で感じ取れるから。
 - ・作品の頒布、知人への挨拶、頒布物の購入、企業の製品購入（プラグイン）
 - ・購入、あいさつ、手伝い。行く目的ではないが生演奏や企業のチラシも楽しみにしている。
 - ・サークル作品の頒布と、音楽関係の方へのアピール。・作品の頒布、知人へのあいさつ、購入、観光
 - ・お祭り感を味わうため・どんな人が歌っているのか（作っているのか）という興味

……基本的には回答者さんがサークル参加の方おめでとうもあり、作品の頒布がまず頭に来られる方が多いですね。あとは作者の方や知人と対面できるという、リアルな場面ということで交流の意味合いもすごく強いです。直接作品の感想を伝えに行かれる熱意のある参加者もおられるのが嬉しいですね。あとは仲間探し、フリースペースでの演奏、企業ブースでの物販も楽しみにされている方もおられました。

Q. 過去に M3 で「こんな変わった作品を見つけた」というものがあればご紹介ください。

- A・ひたすら鉄道関連の音を録音したサンプリング CD
- ・R18系の音楽作品を制作する Koshico Records さんの作品・音質の下がるアンプ、ファミコンソフト
 - ・当日焼きコンピ（M3 当日に作品を会場で CD-R 焼きして頒布するというもの）
 - ・某 chiptne の制作サークルにて、ゲームボーイやファミコンからの実機出力で新譜を聴いた。CD の音源とは音質や音圧が違い楽しめた
 - ・キューランプを誰かが売っていたような気がします
 - ・M3 でもオリジナル小説とイメージサントラを頒布してるサークルさんが現れたのは同人っぽさがあって好印象でした。・QR コードの書かれた手ぬぐい媒体での販売と、会場でガチャ回してコンプする企画。
 - ・トイレで鳴りえるサウンドを収録した CD・音ゲー本体
 - ・環境音楽実験音楽等あまり触れないジャンルが結構あったり・理系 VS 文系コンピ、無拍子コンピ

……コンピの主旨がぶっとんでいるもの、ジャンル無制限の大規模コンピに注目する方もいればあまり一般的ではない実験的な音楽に目を付ける方、音楽ではないですがアンプやファミコンソフトのような"モノ"など、わりとフリーダムにクリエイトされていますね。これだけやっても"音楽"の主旨にはしつかり乗っかっているのは、M3 のある種ルーリングにしっかり則った活動をみんながやっている証左ですね。

Q. 今後の活動について教えてください。

- A・変わらず新譜を発表出来るよう、音楽を続けたいです。・作曲に挑戦したい！
- ・当面は所属アーティストの作品頒布を定期的に行う・M3 に加え Bandcamp での配信など。
 - ・ライフワークみたいなものなので、自分のペースでやりたい事をやっていけたらと考えています。
 - ・今まで同様 CD 作品をつくりつつフリースペースへの進出もしていきたい。
 - ・春 M3 にサークル参加、その他二次創作のオンリーイベントやオフラインイベントに参加予定
 - ・オリジナル方面の強化と、同人音楽活動に限らない、美少女ゲームなどの楽曲制作等、商業音楽での展開に向けた活動。

……今のペースでゆっくり続けていきたいという方から、新しい場所を求めて動いていく！と精力的な方でベクトルは様々ですが、音楽と親しみ続けたいという思いはみんな同じです。方向性は違えど、活動が今後もより良いものになっていくことを願っております。アンケート調査にご協力いただきまして、ありがとうございました！

音系同人世界と市場原理とか、そこらへんの話

最近見かけたこんな話。

七☆Hoshi 有償以来の相談所 @nahime4511 さんのツイートから、いくつか抜粋引用します。

> 一企業が在宅イラストレーターに依頼料過去歴の平均ラインを教えます。

> ・ CD ジャケット (一枚背景付き料金 25,000 円~)

> ・ 3点: 表裏 CD 上を作る場合 80000 円~

> ・ 立ち絵 (全身・差分・背景付 50000 円~)

同人 CD の絵の依頼でこんな依頼料がかかるようだ、特に小さいサークルは企画作れません。

1 枚 1000 円の CD を 100 枚売っても 10 万円。この売り上げから絵に 8 万円は無茶です。(黒字を確保するのが必須というわけではないのは言うまでもないですが、極端な赤字は活動継続を危うくしますので、私はあまり賛成できません)

一方で、最近流行りのクラウドソーシングでは価格破壊が起きてしまいました。この記事を書いている段階で、ジャケット制作はコンペ形式で 1 万円~ 3 万円程度が相場観。

コンペ形式なので、応募者は全員制作に取り組む必要がありますが、お金が支払われるのは採用者のみ。

先日の DeNA キュレーションサイトの騒ぎもそのあたりが背景にあります。記事 1 本書いて 1000 円となると、生活していくには 1 日数十本の記事量産が必要です。2000 文字クラスの記事を 1 日数十本量産するとすると、そりゃ大変です。専門知識を持っている人の駆け出しならともかく、専門知識を持たない分野の記事をその分量作ろうと思ったらコピペくらいしか方法はありません。

……じゃあ、安売りはダメ、と言えるのでしょうか？それ、先ほども述べた通りで多分同人企画を成立させなくしてしまいますよね。

私も有名どころの絵師さんや動画師さんに依頼を目論んで問い合わせたことがあります。結局バジェットが合わない、という結論で依頼できませんでした。

例えば動画であれば 1 本 10 万円~ が当たり前の世界。絵でも有名どころでは 1 枚 10 万円が当たり前。……確かにこれでも商業よりは安いのですが。

なんですが、じゃあそういう有名どころの動画師さんや絵師さんをお願いしている同人音屋の皆さんはそのお金を本当に払っているのですか？そんなわけあるか、です。

1 本の動画にもろもろトータルで 20 万円放り込める人って、どこの地主さんですか？的な話です。1 本に 20 万かけると月 1 本出しても 240 万。趣味で出せる金額は軽く飛び越えていますし、同人 CD でこの金額を回収できる人っていわゆる最大手レベルでギリギリでしょう。

やっぱり同人だと何かしら安売りが機能しているのです。となると、技術の安売りを一方的に否定するのは、同人世界を否定するのと実はおなじなのではないでしょうか？

次の問題は、技術の安売りを果たして受け入れるべきか、そして受け入れるときの姿勢はどうあるべきか？という考えになります。

技術の安売りには問題点もありますが、私たちが活動している同人という社会は安売りなしで回るものではない、というのは以上述べた通りです。

この安売りが良いことなのか悪いことなのか、自分も結論を持っていません。数年前、私は「技術の安売りはダメ。少なくとも値札は付けよう」と主張したこともありましたが、でも、それでは当の同人社会が回らないのです。

ものすごくぶっちゃけてしまえば、同人は同人です。商業ではありません。同人的なものが立ち上がったとき、同人は商業に対する、言い換えれば市場原理に対するアンチテーゼでした。だから、同人では技術を安売りして良い、という言い分は明確に成り立ちます。

なのですが、同人は（特に音系同人は）商業的なものへの道が明確にあったからこそ成長してきたとも言えるものです。だから、技術の安売りはこれまでは常態だったけれど、今後はだめだという議論も成り立ちそうな気がします。

たぶん、どっちの答えでも自己矛盾は起こさないのでしょうか。そして市場原理という自然なありさまに照らせば、放っておけば後者、つまり安売りの否定が成り立ってしまうのかもしれない。

この一連の議論には、同人社会を長年にわたって回していくためには市場原理と異なる何かの考えを導入する必要があるのでは、という示唆がともなっています。

同人社会を生き残らせる必要は、少なくとも市場経済の枠組みからは導けません。ということは、私たちの存在は市場経済の考え方ではない「何か」によって守られていなければならないはずです。

その「何か」は、自分たちの意識ではないでしょうか。一人一人が、「自分たちは技術の安売りを前提として趣味的な空間を成り立たせている」ことを意識して、世界に関わっている皆さんの活動に感謝して、自分もその場を守るために参加するという意識。

それは、コミケをはじめとする同人即売会の世界で言われている「誰もが平等な参加者」という理念とも通じるものがありそうです。

音系同人の世界を生き残らせるために一人一人が何を考えるか。

私にも答えは見つかっていませんが、この5年くらいで結論を出して動き出さないと、世界の将来が危ないような予感だけはしています。

最近、ある研究者とこんな話をしました。「インターネットはロングテールの隆盛をもたらすとされているけど、実際にはヘッダの寡占を生み出してしまった」と。同人でも同じことが起きたとき、ロングテール側のサークルの参加意欲は維持できるのでしょうか？

文責：あかみ

抗争のための同人的文化権の手がかり

※これまで私は当誌への寄稿にて「XVIDEOS に動画アップしろ」だの「糞サークル認定回避術」だの言うておりましたが、今回はガチ度高めな文章ですのでご了承のうえお読みください※

さて、我々の日常生活が各種の権利に守られているのと同じく、同人活動という文化的な営みも何らかの権利的概念により守られていると言えます。

これは「同人にも著作権を適用できる」と言いたいものではありません。むしろ、著作権を厳格運用すると同人活動は妨げられていきます。それに、以前 TPP 交渉が問題になったときは著作権法の国際対応に伴って同人文化が減じる危惧がささやかれていましたし、この原稿の執筆時点ではいわゆる共謀罪法案に関する国会審議でも同人文化との兼ね合いが問題視されています。なにせ著作権が本来ビジネス権益保護のための概念である以上、営利活動の寄生的存在でもある同人文化は著作権の発想と本質的に相性が悪いので、今後も類似する問題が次々と発生するものと思われます。

つまり、同人活動は著作権により守られる側面がありつつも、著作権“から”守られなければなりません。別の言い方をすれば、同人文化は「カネ稼ぎよりもっと大事な何か」としての扱いを受けて保護される必要があるわけですね。

ここで「同人活動は表現の自由に守られている」などと評するのは簡単ですが、そのネタは出廻らしすぎるのもう少し他の路線を考えてみたいと思います。ここでは文化を守るための別の発想として、文化権のことを扱ってみましょう。

「文化権」、恐らく耳慣れない言葉かと思いますが、要は文化的な営みをする権利のことで、例えば少数民族や伝統文化の保全の際に主張されることとなります。一見すると何の変哲もないように同人界隈とは関係がないように思われますが、注目すべきポイントがいくらかあります。

まず、実は日本では文化権の明示的規定がありません。日本国憲法第 25 条の「健康で文化的な最低限度の生活を営む権利」はあくまで生存権規定ですし、2001 年に制定された文化芸術振興基本法は「文化芸術を創造し、享受することが人々の生まれながらの権利」という表現であるため、具体性を欠きます。これらは専門的に表現すると「実体的権利」ではないため、文化権の侵害を受けたときに訴えることが難しいようです。まだまだ発展途上と言えるでしょう。

もう一つ、一般の人々にとって制作活動が身近になったために「文化芸術振興」の持つ意味合いが変わってきたことも見逃せません。年賀状や祝賀ムービーのように自家製コンテンツが普及し制作活動を行うことが日常の一部となる昨今において、「文化芸術振興」のために必要な法改正や検討が必要な事項は数多く存在していて、そこでは常に「一般の人々」の生態が問われています。先述の通り国会での共謀罪法案関係の質疑にて同人文化が言及されたのですが、これは規制対象から外れるとされる「一般の人々」の定義を巡るものでした（なお具体的には、同人サークルの存在は著作権犯罪の共謀をする集団に該当してしまうという批判として述べられました）。

このように考えると同人活動を文化権の視点から保護する発想は同人界隈の利害に限った話ではなく、市民生活によい影響を与えるためにも拡張し、実装し、明示すべきものだと言えるでしょう。その実現のためには権利の獲得行動が必要になってきますが、ここで気構える必要はありません。なぜなら「同人」とは作品のジャンルではなく行動様式の一種であり、我々がどのような形であれ同人に関わる以上は普段から何らかの行動を選択し続けているからです。

ではどういう方針を取れるのでしょうか。クリエイティブ・コモンズ・ジャパン理事の水野祐弁護士は、とりわけクリエイティブ領域で生活・制作するうえで「ルールは時代とともに変わっていく／変わっていくべき」という認識と、ルールを「超えて」いくというマインド」を広く共有することを重要視しています。あなたがささいな意識改革で既存の同人文化を「超えて」いこうとすると、何かが起こるかもしれません。

たまにはゲームでもいかが？

たまにはゲームでもいかがでしょうか。とはいってもこの本の音楽コラムですから、もちろん音楽と繋がっているゲームを紹介しますよ。今回はパーティーゲームにうってつけなアナログゲーム『狩歌』を紹介します。

『狩歌』とはサグイネルが制作したアナログゲーム（非電源系ゲームとも言いますね）です。「カルタ」に音楽の要素を取り入れたゲームで、「よくある J-POP の歌詞」が書かれたカードを取り合い得点を競います。

遊び方は基本的に「好きな曲を再生して、曲と同じ歌詞のカードを素早く取る」というシンプルさ。まさに歌モノ × カルタですね。

あまり歌詞に出てこないような単語ほど得点が高く設定されております。

1. 音楽を再生

→2. カードを取る

→3. 曲が終わったら得点計算

までが 1 ラウンドとなり、それを何度か繰り返し最終的に得点の高い人が勝利です。

他にも細かいルールはあるのですが、そこは買ってから楽しんでください。

このゲームのシステム上、歌詞を聞き取るためにもすごく集中します。案外歌モノの歌詞を聴いてない・覚えてないことも多かったりするのに気が付かされたりします。

実際、ラウンドの選曲者がそのラウンドにカードを 1 枚も取れなかったという場面も 2 度 3 度あったりしました。歌詞をよく聴くためにも面白いツールであると言えるでしょう。

また、選曲が必要（もしくはプレイリストを作成してランダム再生）があるため、そこにも工夫をすることができます。ぼくの周りでやった時は、なんと DJ が曲を繋いでその横で狩歌大会が開かれていたという面白い光景が広がってたりしました。写真や動画でお見せできないのが残念です。

他にもアイデアとしてはカラオケと組み合わせる遊ぶ、というのも出てきたりしました。

というわけで、歌モノを使って遊べるのと、歌詞をじっくり聴くことができるという点で非常に作曲者的においしいゲーム『狩歌』の紹介でした。あ、別に作曲者同士でなくてもとても盛り上がるゲームなので、是非遊んでみてください。



Amazon→

「蓼食う虫も好き好き」 行方昂介

飼いならされた蚕

やさしい繭の中で

搾取される春とアポトーシス

時を経て太陽を見た蝉

一夏の恋をしたいただけ

秋にはきつといなくなる

流行を食い荒らす蝗

食べても食べても物足りない

みんな一緒に楽しいね

口なしの雪虫

流れるクリスマスソングに

文句のひとつも言えやしない

蓼食う虫も好き好き

味は二の次 三の次

個性を食べて生きている

上手い下手関係ないさエネルギー爆発キラキラ吹き上げながら

秋晴れの文化祭には校内のあちこち派手に少年バンド

塚田沙玲



文学少女コンピレーション
『青鞥-bluestocking-』トラックリスト

- Tr.1 言の葉探しの旅人 - koara feat. よぐ
- Tr.2 記憶の葉 - collt
- Tr.3 華、咲きし - Machia Worx
- Tr.4 手のひらのロマンス - 石田金時
- Tr.5 物語の扉 - twice feat. ししゃも
- Tr.6 落丁と絵空事 - terunon
- Tr.7 踊る文字、追う目線。 - タチやん
- Tr.8 誰もいない図書館にて - 清水 嶺
- Tr.9 泡沫 - Winna Strive
- Tr.10 点のキセキ - CloA
- Tr.11 落花流水 - 千葉ゆかり feat.RYUNKA

ダウンロード URL

[http://r3magazine.info/sounds/R3Magazine_vol3
_bluestocking_bungaku_syo-jo.zip](http://r3magazine.info/sounds/R3Magazine_vol3_bluestocking_bungaku_syo-jo.zip)

ダウンロード QR コード→



文学少女コンピレーション - 歌詞

言の葉探しの旅人

奥の机 1番左の席
君のお気に入りの場所
黒い髪を後ろ 2つに下げた
君に送る言葉探す

奥の机 1番左の席
君のお気に入りの場所
古い紙をめくるその仕草は
君はきっと左利き

ああ、君になんて言葉を掛けよう？
今日もまた言えないままページめくる

言の葉探しの旅をしよう
「君を愛してる」じゃ足りないから
I Love Youをお洒落に伝えたら
君はなんて返すのかな？

奥の棚の1番下に置かれた
君のお気に入りの本

ああ、君の見る世界を見たくて
今日もまた君の後を追いかける

言の葉探しの旅をしよう
君と同じ景色が見たいから
I Love Youをお洒落に伝えたい
君を振り向かせたいから

言の葉探しの旅をしよう
「君を愛してる」じゃ足りないから
I Love Youをお洒落に伝えたら
君はなんて返すのかな？

ああもう、僕の悪い癖だ
「君を愛してる」だけでいいだろう？
I Love Youを素直に伝えよう
君がなんと返そうとも

奥の机 僕の隣の席
君のお気に入りの場所

物語の扉

そっと表紙めくる どんなストーリーなんだろう
笑える話かな それとも感動するお話かな

本は私を知らない世界へ連れてく
本の中の世界に入ることができたら

時間を忘れていつまでも
いついつまでも
私も誰かの心を動かす
ストーリー書きたいな

「最近私がハマっているのはサスペンス系の小説で
何人かの人がある館に閉じ込められてそこから脱出するお話なの
結構頭を使うお話でずっと面白くから
みんなもよかったら読んでみてくださいね

ページをめくることは 新しいドアを開けること
色々な色や形の ドアが私を待っている

誰かと一緒に本のこと語り合いたい
みんなが集まり新しい作品持ち寄りしたいな

点のキセキ

自転車で家からは5分
池のそば 綺麗な図書館
かはんから本を出す時に
少しだけ感じた視線

あれって何を想う顔で
あの子は何故僕を見ていて
片付かないもやもや 残る
さっさと借りて帰ろう

そうだ今日はこの前の本と
似たのがいいな これなんかはいいな
青い表紙の喫茶店
小さい犬の碑
何かとっかてみたな
さっと思い出した

あの子はいつもこの場所にきてた
僕も気になる本を借りてた
少し前にもいい本を持ってた
もしかして気づいたこれだった

駅前を通り抜け2分
行きつけの大きな書店で
ボックからメモを出す時に
親しみを感じた視線

「それって素敵な本ですわ」
あの子だ 遠慮がちな声に
不思議な安心 覚える
もう少し寄道しよう

そうか僕はこの人の好みと
似た者同士だ 話しかったんだ
柔い部隊にて
小さな話が紡ぐ
たくさんの交差が生む
奇跡に惹かれた

初めて「好き」を誰かと分かち合えた
あの子も楽しみに本を語ってた
「人を驚くのがいい本の証」
別れ際 あの子が笑った

平行線 そんな関係とか
よく言うけど交差する線だった
一度ずれ違えば
二度と交わらない
それを知っていたら
手放すこともなかった

あの子はいつかどこにも来なくなった
僕もいつか本を読まなくなった
気づいた時は探すすべもなかった
あの子と僕はもう繋がらない

歌は本よりはかかない気がするけど
これか僕には残せないから
なんとなく知り なんとなく別れた
どうかこの歌 繋げて

落花流水

「ごめんなさい」 一体誰に向けた言葉なんだろう
許されたいでも思っただらうか

夜を超えて 案外こんなものかかと思ったりして
それで別に 急に世界が変わったりはなくて
無力に焼かれて 唇は震えて 何も言葉にできない

あなたは小さく口を広げて つぶやいた
塩混じりの水 飲み干してみようけど
これじゃ乾きは癒えないよ
だからもっと、水をください

秘密の遊戯 ただいまとおやすみの間だけの
誰にも教えない 内緒の話

一枚捲って、また新しい世界を知って
私は私のまま 変わっていくのだから

鼓動が高鳴って、次を求めてしまっ
たまに期待外れで、でもそれはすぐに忘れるの
それじゃ全然つまらないよ
だからもっと、楽しませて

百合の葉 挟んで、読みかきの本を閉じた
窓際 月明かり 横顔が衰しくて
この小さな胸で 体で受け止められるほどの弱い想いじゃないみたい

目を見張るような言葉で 身体がすぐ熱くて
もっと欲しくなって 手が指が止まらないよ

あなたは小さく口を広げて つぶやいた
塩混じりの水 飲み干してみようけど
これじゃ乾きは癒えないよ
だからもっと、水をください

文学少女コンピ、クロスレビュー！

全体的にミドル・スローテンポでコード感もオシャレなものが多く集まっています。テーマが文学少女ということで、テーマの回収が難しそうかもといった不安をまったく吹き飛ばすように思いおもいの楽曲を作っていました。

メルヘンであったりドリーミーであったりノスタルジーであったり、時に明るく快活に、または物悲しく切なく、それぞれの形でテーマを回収しています。

ボーカル曲が入っていることで、より明確な歯切れが生まれて『リスニング』がわかりやすく楽しい作品となっております。

雰囲気としては全体的に明るめな曲調で、時折差し込まれる暗めの曲がアクセントとして効いてますね。わりと作風は軽やかに作られていて、聴き疲れをする部類ではないでしょう。

個人的なお気に入りとしていくつか挙げます。

凜としつつも軽やかなメロディーが心地よく耳を奪っていく Tr.3。

文学少女との切ない結末の恋模様をアコースティックな演奏で描いた Tr.10。

明るく少しかわいらしさもある曲調でありながら、歌からはどこか艶っぽさが漂いアンバランスなギャップがたまらない Tr.11。

インスト曲もボーカル曲も、メロディーがなだらか・なめらかでスッと耳を通り抜ける印象で、作品全体としてはポップスを聴くように楽しめると思います。

レビュワー：タチやん

文学少女と聞いて思い浮かべる人物像とは。眼鏡、おさげ、長いスカート、憂いある瞳、小説、図書館、成績優秀。いかにもな姿を想像する私です。

「青鞥-bluestocking-」では様々な文学少女の姿を見ることが出来ます。私自身も楽曲参加をしています(いかにもな姿を想像して)。

収録曲は少女のイメージのみならず、少女の文学に対する思い、少女を見つめる視点で歌うラブソング。なるほど、文学少女というのはこういうのもあるのかと思わされてしまいました。可愛い作品から切なさ溢れる作品、ボーカル曲と聴き応え抜群です。

学園系の小説やコミックならほぼ確実にいるであろう文学系の少女。休み時間は教室の隅で本を読みふけている。放課後は図書室に赴き、本を読むか勉強。ふと眼鏡を持ち上げる横顔……。良いですね、実に良いですね。止まらなくなりそうなのでここまでにしておきましょうか。

この作品には、あなたの知らない文学少女の姿があるかもしれません。ご堪能あれ。

レビュワー：清水 嶺

「文学少女」というキーワードをどう解釈するかで曲のコンセプトが大きく変わるコンピレーションアルバム。世界観をコンセプトにした作品のため、ジャンル制限が基本的に無く、解釈次第でいくらでもジャンルの壁を超える事ができる。作り手側も聞き手側も自由度が高い作品になっていると言えるだろう。レビュー文字数に対して収録曲が非常に多いため、今回は総評という形にさせていただこうと思う。

「文学」と「少女」という要素、そしてそれらの要素から連想される何か。作品の中では、例えば「本」、「図書館」、「出会い」「別れ」「物語」といった要素になっていたように見受けられたが、これらを明るく前向きな方向に表現するか、やり場のない気持ちや儚さを思わせる方向に表現するかで、大きく曲（歌詞）の雰囲気異なっている。

ボーカル曲とインスト曲が混在する形で収録されており、ボーカル曲が言葉という形でストレートにメッセージを伝えてくるのに対して、インスト曲では聞き手が自由にイメージを想像して楽しむことができるという構図。楽曲の雰囲気は全体的に比較的大人しいという印象を受けたが、ある程度ジャンルが多岐に渡っており、聞き手をあまり限定しない作品に仕上がっている。

レビューアー：Winna Strive

時に夏の終わりを感じさせ、時に時代の移り変わりを連想させる、少女というのは何て多機能な風物詩なんだろう。その中で文学少女は常に一定の地位を獲得しているようにも見える。

ピアノ演奏から転調、collt 氏の描く少女に心踊りながら（記憶の葉 / collt）、少女の軌跡をギターに合わせて唄ったラブソングは軽快なのに、どこか甘酸っぱく愛おしかった（点のキセキ / CloA）。

ドラム音に合わせ美しい鍵盤の音色を響かせてくるタチやん氏（踊る文字、追う目線 / タチやん）が出てきたかと思ったら、文学少女コンピが有るなら文学少女バンドが有っても良いんじゃないだろうか、身体の中にスウッと入ってくる千葉ゆかり氏の作品によってアルバム全体に音楽のスパイスが与えられたような気がした（落花流水 / 千葉ゆかり feat. RYUNKA）。

話しは変わり、最近では一部の少女たちの間で良い事も、驚いた事も、凄い事も「ヤバい」と表現する事もあるとかないとか。1 曲の作品に込められた 1 人ひとりの文学少女たち、インスト、歌物、昭和を感じさせる一方でポップ、1 つひとつ異なるヤバ良い曲をひとまとめにするとヤバくなる。

これってヤバくないですか？

何を言っているのか分からないと思う人もいるかもしれない。「青鞥-bluestocking-」がヤバいかどうか、是非作品を聴いて実感してほしい。
レビューアー：A (msfrzM_M)

Room97[シ-05a, b]

GIRLS OVER

ボクのおおきなたび。』



「学童用の楽器」や「おもちゃ」の音をメインに据えた
癒し系コンピレーションアルバム。

2. おんがくしつ



M3-2017 Spr. う32b

Ebi Zammai (http://sound.jp/ebi_zammai/)



『キミのちいさなぼうけん、

ORCHESTRA×WIZARDRY

WONDERLAND

ふと気づくと少女は、魔法の世界にいました。

壮大で、不思議で、わくわくするお話のはじまりはじまり...

第二展示場 [う-27a]

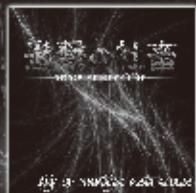
Symphonic City

5曲入り ¥500

“メロスビ®あります”

の看板でおなじみのサークルです。

メロスビ以外にもマルチジャンルのインスト曲を扱っています。



¥200



¥500

ARK OF PHANTASM

<http://sound.jp/winna/>



Scintillate

for a Moment
presented by STERN

我ら唱えん「FutureBassよ栄光あれ!!!」VOCALOID×FutureBass—コンピレーション
「Scintillate for a Moment (Presented by STERN)」を6月下旬~7月中旬に
リリース予定。全8曲をBandcampにて無料配信。待て続報!

主催 STERN & OMOIDE LABEL ジャケット terunon @trinitroterunon

アマチュア音楽
制作者の
ゆる〜いネットサロン



R3-MusicLounge



アマチュア音楽
レビューサイト



R3M Magazine



同人音楽ニュース
投稿サイト



R3M Magazine News

R3Magazine vol.3 制作協力サークルリスト

サークルスペース / レビュー作品 / サークル名

- 『う -38a』 ITC SELECTION07 東京企画 ~TOKYO snapshot~- ITC Studio
- 『う -32b』 おんがくしつ 2 - EBI Zanmai
- 『う -32a』 お伊勢さん - 清水 嶺
- 『う -32a』 始まりの伝達者 - Unknown-Dimension
- 『ク -30z』 THIS IS NOT SWEET - chinaprove
- 『ク -26x』 ascend to heaven - Xinon
- 『K-23a』 FUTURΣ ㊦ TЯiGGER - X enc'ount
- 『シ -05ab』 GIRL'S OVER - Room97
- 『K-07b』 Happy POP Hardcore 神風零式 - MUZZicianz Records
- 『K-07b』 NEMESIS II - MUZZicianz Records
- 『K-07b』 REQUIEM FOR A PARTY - MUZZicianz Records
- 『サ -30b』 iris sign.ep - liquid modernity
- 『ク -14y』 わんしんせこんぴ! - きれいな sin 波
- 『L-24b』 Petit Chocolat!! - Lunatic Locus
- 『コ -13a』 耳爆脳殺 vol.1- サイコ○○- - 激音殴打
- 『コ -25a』 メッセージ - matutika(奏 -Label)
- 『う -26b』 MSGS コンピ - 示方堂

サークルスペース / コラム参加サークル

- 『サ -08b』 あおいん
- 『う -12b』 あかみ

サークルスペース / 文学少女コンピ楽曲参加サークル

- 『O-24b』 koara
- 『い -08b』 Machia Worx
- 『ク -18y』 石田金時
- 『お -24a』 RYUNKA
- 『う -35a』 Winna Strive

(順不同、敬称略)

編集後記

この度はアマチュア・同人音楽レビュー誌『R3Magazine vol.3』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ということで、カタログやガイドブックのように誌面で取り上げている作品を目当てにイベント会場を回っていただいたり、それらの作品とレビューを併せて楽しんでいただいたり。他にもコラムのような読み物や、本の付録のコンピレーションアルバムを聴いたり、私たちは様々な楽しみ方をご用意致しました。この本を通じてあなたの音楽の世界が今後も広がっていくことを切に願います。

新譜のレビューということで快く作品を聴かせていただいた制作者の皆様。少ない時間でレビューを書き上げていただいたレビュワーの方々。面白いテーマでコラムを執筆していただいたコラムニストの方々。当企画のコンピレーション作品に素敵な楽曲を提供していただいた皆様。他にも制作の上で様々なものを提供してくださった方々も。

私一人ではとても成し得ない企画です、本当にありがとうございました。今回で3回目(+α)となる当企画ですが、本誌だけではなくweb上でも、またリアルイベントでも様々な企画を今後も展開していきたいと思っておりますので、今後もよろしく願います。

それではまた次の企画で!

R3Magazine 編集長：タチヤン

奥付

【企画・編集長・本文デザイン・校正】 タチヤン

【表紙イラスト】 葛城アトリ

【執筆者】

あおいん、蟻坂真己、ザク、189BPM、あかみXinon、清水嶺、A、STERN、タチヤン

【詩・短歌】

行方 昂介、塚田沙玲

【レビュー作品提供】

ITC Studio、EBI Zanmai、Room97、清水嶺 Unknown-Dimension、chinaprove、Xinon X enc'ount、MUZZician Records、示方堂 liquid modernity、きれいな sin 波、激音殴打 matutika(奏 -Label)、Lunatic Locus

【文学少女コンピレーション参加】

koara、よぐ、collt、Machia Worx、石田金時 twice、ししゃも、terunon、タチヤン、清水嶺 Winna Strive、CloA、千葉ゆかり、RYUNKA

【スペシャルサンクス】

金太ωまひえもん

【発行人】 タチヤン
web : <http://mofday.info>

【R3Magazine Web】
Web :
<http://r3magazine.info>
Mail : mail@r3magazine.info

【印刷・製本】
株式会社グラフィック

【発行日】
2017/4/30(2017M3春)

* 無断転載・複製を禁じます。

こちらのQRコードから
PDF版をダウンロードできます。



