

R3Magazine

vol.4

全 21 作品
怒涛のレビュー！
M3 秋の新作から
フリーダウンロード
作品まで！

今度のコンピは
妖怪コンピだ！
全 10 曲収録！

音楽コラム！
オーガナイザー対談！
音楽掌編！





After Rain

"タ立P" 1st アルバム

ほぼ全曲、VOCALOID の結月ゆかりと IA によるデュエット曲を集めた、タ立P による 1st フルアルバム。

(Rainy,Rainy と、Lady,Lady のみ、結月ゆかりのソロ) 今までにタ立P とし制作した楽曲と、タチヤンとして制作した楽曲を、タ立P としてリファイン、あるいはリミックス・リマスターしたアルバム。ニコニコ動画や SoundCloud へと投稿していた、初音ミクや他 UTAU による歌唱だった曲も、結月ゆかりと IA による歌唱で収録している。結月ゆかりと IA は、タ立P として長いこと好んで歌わせている組み合わせであり、タ立P としての本領とも言える。自身が好むはずのメタル系統の楽曲が収録されていなところには違和感をやや覚えたが、蓋を開けてみればこれでも十分な濃密なアルバムである。

収録楽曲略歴

初の DTM 作品は 2010 年頃、その後

「タチヤン」としての活動は、2013 年頃の UTAU 「タチっぼいど」のリリースあたりから始まっている。その頃から既に「結月ゆかり」と「IA」を使った楽曲を投稿していた。その後、2014 年に今では代表曲になっている、緋慳の「レイニーレイニー」を投稿したことにより、タ立P としての名義が成立。以降、「レイニーレイニー (結月ゆかり ver)」「レイジーレイジー」「ロングロード」「レディーレディー」「ノイズーノイズー」といった曲がヒットを飛ばした。

M3 などの即売会のたびに多数のコンピレーションへと参加し、また少数生産のアルバムなどもたびたびリリースしている。他にも再生こそおぼつかないが、VOCALOID・非 VOCALOID を含め多数の楽曲を製作しており、タチヤンの名義でも、フルアルバムも 4 作品程をリリースしている。「程」なのは、タ立P 氏が自信の WEBSITE の過去の記事を、2016 年 6 月 24 日頃に吹き飛ばしてしまったため、過去の正確なリリース情報が楽曲・アルバム含めて全て消えてしまっていることによる。

このアルバムには、「Rainy,Rainy / レイニーレイニー」の結月ゆかりリメイクから、最新曲の「After Rain」までの、この 2~3 年のタ立P 名義の楽曲を収録している。楽曲のクオリティ的にも、安定してきたのは「レイニーレイニー」以降からであり、過去製作曲の中でもクオリティが高い曲を中心に、アルバムに収録されている。



駆け抜けた "タ立" と、その姿を追ったたり着いた明日。

After Rain

タ立P

収録楽曲系統背景

夕立Pの楽曲は、いわゆる憂鬱とした精神的な負の側面を扱ったものが多い。またアダルトな表現や、言葉遊びなど、様々な工夫を凝らすことも多い。「CTS (初音ミク)」「Meteor」など) 楽曲のジャンルとしても、ロック、ポップス、テクノ、メタル、ハウス、エピック、バラード、80・90年代的な楽曲構成(「最果てNIGHT」「アッシュ」「Navi,Navi / ネイビーネイビー」など) など、多種多様なジャンルを複数組み合わせることも多い。iTunesのKORG_gadgetを始めとした、モバイルDTM用のソフトウェアや、KORG M01Dといった、3DS用の作曲ソフトで作曲した楽曲など、意欲的な作品も多い。「REGRET」『M01D De Compose + APOLLO』など)

言うならば、常に表現方法や作曲方法を模索しており、ニコニコ動画に投稿された作品も再生数こそはおぼつかないものや、楽曲自体が単調で簡素で、一聴して低クオリティととられるような作品から、インダストリアル的な実験的楽曲も多い。「アマチュア・スーパースター」「お伽話と逆転ゲーム」「世界の終わりの日にエロ写メくれと叫ぶ」『サブカル・メイン・ストリート』など) しかし、これらの積み重ねこそが、アルバムにも収録された夕立Pの楽曲に結実しているのである。

1 Force of Will (VOCALOID ver)

元は、Instとして制作された楽曲だが、AfterRain用にVOCALOIDのInst的な歌唱が追加された。情緒性・幻想性の高い重厚でゴシックな楽曲。結月ゆかりとIAの声の重なりとその膨らみの美しさが非常によく調和している。やや音の透明感に欠けるところもあるが、たつぷりとその美しい旋律を楽しむことができる。

なお、Inst.verは今日現在聴くことが出来ず、公開された際も次のアルバムに向けての製作中の楽曲の一つとしてのお披露目であったので、実質的描き下ろし楽曲となっている。

2 After Rain

冷たい雨の世界とその後(AfterRain)のお話。SoundCloudにも投稿されているが、実質としての描き下ろし楽曲。楽曲中歌詞は、"雨の中"が中心だがその次こそが、大事なことなのだ気づかせてくれる。最近のポップスよりの夕立Pの楽曲としては、それこそ一番の出来。歌唱にかかっているエコーが実に効果的で、ともすれば単調になりがちなこの楽曲に厚みを与えている。

3 CTS (2015)

元は初音ミクの歌唱で制作された楽曲を、結月ゆかりとIAでカバーしたもの。インダストリアルもどきというよりは、よりテクノポップに近い。いつもの憂鬱とした楽曲ではなく、芸術に対するアイデンティティを歌った、夕立Pの楽曲群の中ではテーマ的にも珍しい部類。

歌詞の言葉傾向はいつもの楽曲の陰鬱とした表現に含みをもたせた歌詞に、アダルトな表現も採用し「いかがわしさ」を持たせている。オリジナルと芸術性というデリケートでセンシティブな問題をテーマにしているが、そういう意味で目立った楽曲にはならなかった。

4 Bad Apple & Good Orange (2016)

元はおそらく SC-88Pro で作曲された雨鳥ユウイによる楽曲を、初音ミクとロジックでリファインし、さらにそれをアルバム用に結月ゆかりでカバーしたもの。爽やかで可愛い系の楽曲に思えるが、私という BadApple と GoodOrange というあなたのフルーツバスケットを歌った、ドロドロした曲。

収録曲の中ではもっとも音がチープな曲。前後の「CTS」と「Nostalgia」と比べただけでも、もっと単純で飾り気のない音となっているが、それは元が SC-88Pro(MIDI 音源) で製作されているためだろう。歌詞の内容共々、2015 年以前のタチやんの楽曲感がアルバムの中で最も強い。

5 Nostalgia (2017)

ただよう様な浮遊感の中に、気持ちのよいピコピコとしたメロディに、懐かしさを感じるゆったりとして柔らかな雰囲気を感じ持ちの良い曲。しかしながら内容は、"Nostalgia" のタイトル通りに、懐古的でかつ大人になれない大人の幼さの一種残酷な絶望の曲。構成と内容的には「AfterRain」にも通じる。

6 Lady,Lady (2016)

「Rainy,Rainy」から続く、HOUSE・ポップスをメインとした「リフレイン」シリーズの中でも、ちょうど中頃にリリースされた楽曲。また、タ立 P の投稿した曲の中でも、屈指の人気を誇る。アダルトティックな歌詞と音だが、オケ・ボーカル共に、全て iPad で製作されているなど、全ての要素において、堂々とタ立 P としての代表曲である。

結月ゆかりの艶やかな歌唱だけでなく、ドンチキとしながらもゆったりとしたムーディーな HOUSE (あるいはテクノポップや AOR ともとれる) は、静かなながらも激しく、一見冷たくも熱く燃えるような紫の炎であり、油断すれば火傷をしそうになる。

7 Rainy,Rainy (2015)

タ立 P としての原点「レイニーレイニー」を、結月ゆかりでカバーしたもの。タ立 P の名前が付いた記念すべき楽曲であり、その後続く「リフレインシリーズ」の原点。すなわち「タ立 P」はここから始まったとも言える。必ず触れるお約束をまもるのならば、「幽遊白書」のオープニングを感じさせる楽曲。

「Lady,Lady」同様にアダルトティックな歌詞と、ムーディーな雰囲気の特徴であるが、色気はこちらのほうが少なく、おしゃれに仕上がっている。むしろ、少女のように恋い焦がれる熱い思いと、雨の匂いのような気だるさとくすぐったくなるようなアンニュイな寂しさが、鼻をくすぐるように抜けていく。

レイニーレイニーを始めとした、リフレインシリーズは、booth にて頒布されている『タ立リフレイン 午後 4 時 30 分 (EP)』にも収録されている。レディーレディーまでのリフレインシリーズに加え、非公開曲の「クレイジークレイジー」並びに、レイニーレイニーの OLDver(緋煙) も収録されているので、オススメしておく。

8 Long Road (2015 / 2017)

タ立 P の「リフレインシリーズではない代表曲」を上げると言われれば、間違いなくこの「ロングロード」である。おそらく、タ立 P 自身がかなり気に入っている曲の一つでもある。タイトルはロングロードとなっているが、収録されているのは、「ロングロード-INCH UP-」ver を更にブラッシュアップしたものの、曲自体も各所ブラッシュアップされているが、INCH UPver の方は、通常版にはないストリングスの前奏が入っているのですぐに聴き分けられるだろう。

また暗く、陰鬱としたタ立 P の楽曲の中でも、もっともといえる程に広がり明るさを持つ曲でもある。「交わるロングロード」「広がるロングロード」という明日への道への期待と希望に、先の見えぬ長く辛く厳しい旅路への不安と痛みが入り交じる。ハードロック・エビック的ポップスが交差した、重くてカッコイ楽曲。

この旅路はまだ続く…そんな意味を超えたアルバムの締めくくりである。

レビュー：STERN

タ立リフレイン 午後 4 時 30 分

<https://mofday.booth.pm/items/269623>





TRACKLIST

- Tr.1 - Blue Hawaii
- Tr.2 - 未だに
- Tr.3 - ■Night & Day□
- Tr.4 - Fancy Girl
- Tr.5 - GUMME
- Tr.6 - CRAFT
- Tr.7 - Gelato Kiss
- Tr.8 - 独り森の中
- Tr.9 - サヨナラ
- Tr.10 - サヨナラ (Uncensored Version)

"Future Bass"をご存知でしょうか。最新クラブミュージックの一ジャンルで、2015年ごろから世界中でブームの兆しを見せているようです。特徴は、ここ最近流行ったEDMとは一線を画す、可愛いキラメキのあるサウンドです。日本では"kawaii Future Bass"を標榜するミュージシャンもいます。

…ここで筆が止まるワタシ。だって新興のクラブミュージックをうまく説明せよと言われたところでどーせうまくいかないじゃないですか。冒頭から投げやりで申し訳ないですけど、どうせ皆さんだって読んでもイメージできないでしょ。コンピ主催から言わせればFuture Bassは「日本ではややその動向が遅れがちで、一部ではまだまだ最先端とはいえませんが、世界的には一つのジャンルとして確立され…語弊を恐れずに言えばありきたりな聴き飽きたジャンル」だそうですが、遅れちゃってる身としてはうまく説明できなくてお手上げ。

というわけで、ボカロを使いつつ実質フリーでFuture BassをFeatureしたこの「Scintillate for a Moment」は、まさに僕と皆さんのためにあるような企画なのです。流石OMOIDE LABEL。



Scintillate for a Moment
presented by STERN

OMOIDE LABEL

これだけ言っておいて翻すようなことを言いますが、このアルバムは必ずしも典型的な Future Bass で構成されているわけではありません。とりわけ、4つ打ちサウンドとウタモノが比較的多く登場することは興味深いポイントです。というも、Future Bass は字義通り考えれば Bass music の一種なので、本来ならキックの音で踊るような音楽ではありません。とはいえ日本のネット音楽や同人音楽の領域では、元々激しめなキックの効いた音楽のほうが人気ですよね。ボーカロイドの流行も元々 perfume のような歌ものテクノポップとの親和性が焦点になっていました。そういう文脈下で、このアルバムは「VOCALOID のシーンで活躍する才気あふれるクリエイターの手で届けられないか」という企画の趣旨には忠実であり、Future Bass としては挑戦的であり、この背反ゆえに個性が出色しています。

具体的に挙げていくと、アルバム中の tekalu の「Fancy Girl」は特にサウンドがアグレッシブですしテンポもかなり速く、Future Bass としてはギリギリのラインに思えます。ですが、「Future Bass と日本のボカロシーンの交差点」という意味では非常に楽しい楽曲です。多くの人にとって新鮮に聴こえるサウンドと思いますが、一方でハチの名曲「パンダヒーロー」を彷彿とさせる要素があったり（多分たまたま）。そして別の曲に目を移すと、シカドット「■Night & Day□」や市瀬るぼ「CRAFT」のメロディーラインは、VOCALOID の歌唱と Future Bass とのマッチングの良さが際立つ仕上がりになっています。さらに踏み込んでメタな紹介になりますが、アルバムのマスタリングを同人ハードコアテクノ作家でもあるさくらもどきが担当していることも意識しながら聴くと面白いかもしれません。アルバムが全体的に他の Future Bass よりも存在感のある仕上がりかと思われそうですが、このマスタリングがアルバムに日本のネットミュージックらしさを与えている気がしました。

なお、VOCALOID と Future Bass の関係を更に深堀りしたいかたは、先日発刊した別冊 ele-king 「初音ミク 10 周年 — ボーカロイド音楽の深化と拡張」のなかの特集記事がありますので、チェックしてみてください。こちらの記事では、このアルバムとは逆に、Future Bass 作家が VOCALOID を導入した事例が詳しく紹介されています。日本のサブカルチャーが海外のクラブシーンの最先端に影響を与えていたことも伺える、興味深い内容です。

レビュー：あおいん





TRACKLIST

- Tr.01 - Le Marchand (Club Edit)
- Tr.02 - KOMIYA 2.0 (Club Edit)
- Tr.03 - Theriomorphosis (Club Edit)
- Tr.04 - Dirty Skip (Club Edit)
- Tr.05 - Time Machine (Club Edit)
- Tr.06 - Brilliant Lady (Club Edit)
- Tr.07 - Welcome To My World
(Club Edit)
- Tr.08 - Feel a Beer rush (Club Edit)
- Tr.09 - Hominid (Club Edit)
- Tr.10 - Schramm (Club Edit)
- Tr.11 - Todesking (Club Edit)
- Tr.12 - Nightdream (Club Edit)
- Bonus Track - You Said 2017
(Club Edit)

【Dynamix】のゴールドトラックに2曲同時採用という快挙を果たした、Takahiro Aoki 氏の別名義 Vanity 氏による M3-2017 秋リリースアルバム『Todesking』についてレビューしていこうと思います。

01. 重厚なサウンドで始まりを告げ、非常にリズムカルなシンセメロからこれから予感させる開幕曲。ピアノのバックキングも聴きどころ。

02. 前作に収録された KOMIYA の続編、フィルターの効いたシンセにウネウネとしたシンセフレーズが特徴的。それにしても KOMIYA とは一体なんだ〜？

03. まるで次々と攻撃を繰り出されるかのように凶暴な音に耳が侵食されていく。それでいて飽きさせない工夫がされている。こいつは強いぞ！

04. 他の曲にも言えるのだが、キックやベースの音が凄まじい。ベースが脳にくる。そこで紅一点のようなピアノのバックキングが混ざるのはズルくないですか？

05. ここでオシャレなハウス系の楽曲にシフト。Vanity 氏お得意のボーカルネタも絶妙なタイミングで加わり、綺麗にまとめている。あ、モテるやつだこれ。



Todesking

Vanity

07. アップテンポ且つハッピーな雰囲気
で展開される一曲。ボーカルネタ
が歌物としてもしっかり聴かせてく
れる。心がびよんびよんするぞ！

08. 軽快なリズムとシンセフレーズか
らのスタート、と思いきや！？！？
音の使い方や展開の変化に注目。

09. ここでハードなの来ました。脳汁
が出るような重い音が洪水のように
押し寄せて来る、畳み掛けるような
楽曲。

10. 遅めなテンポでありながらガンガ
ンに音で攻めてきます。発振してい
るシンセも気持ちよく聴かせる。

11. ガッツリ低音を効かせトリップさ
せる気満々。ピアノは勿論、ボーカ
ルのワンショットがジャストなタイ
ミングでHit。殺しにきてるぞー！

12. もう終わってしまうのかー？？エ
ンディング感溢れる楽曲。男性ボー
カルネタを前面に押し出している。
歌物とクラブミュージックの両方を
楽しめ！

氏は実績もある実力者であり、常
に新しいサウンドを追求する挑戦者
であると感じます。今作はヘビィ且
つハイクオリティで、捨て曲一切無
しのフルアルバムに仕上がっており、
脳内を響き渡る重低音で浸したいの
であればマストな1枚。四の五の言
わず常に進化し続ける Vanity サウ
ンドを聴け！そして気になる KOMIYA
については直接アルバムを買って本
人に聞くべし！ Takahiro Aoki 氏自ら
優しくレクチャーしてくれるに違
いぞ！

レビュワー：Xinon





Takahiro Aoki 氏のシャレオツながらも頭をからっぽにしてハッピーになれるサウンドと、その別名義 Vanity のヘヴィーでダークなサウンドが飛び出す『Happy POP Hardcore 神風九十九式』。コンセプトは「良くも悪くも日本を勘違いした」という楽曲群。蓋を開けてみればなるほど、日本の"日"の文字はどこへいったのか???といわんばかりのド! ストレートな DJ ユースの、ストイックなクラブサウンド・ハードコアがずらりと並んでいる。

TRACKLIST

- Tr.01 - It' s A Crisp Day
(J-Forces Hardcore Edit)
- Tr.02 - 神風九十九式
(Vanity Hardcore Edit)
- Tr.03 - Have it all!!
(J-Forces Hardcore Mix)
- Tr.04 - Turn The Tide
(J-Forces Drum'n Bass Edit)
- Tr.05 - Desert Storm
(Vanity Psychedelic Edit)
- Tr.06 - Wasted Time
(Victory Speedo Edit)
- Tr.07 - Step in the Right Direction
(J-Forces Hardcore Edit)
- Tr.08 - Kunoichi (Vanity Hardcore Edit)
- Tr.09 - Stardust Candy
(J-Forces Hardcore Edit)
- Tr.10 - 『R』evenge (Vanity Hardcore Edit)
- Tr.11 - Rock The Party
(J-Forces Hardcore Edit)
- Tr.12 - Once In A life (Reprint 2017 Edit)
- Tr.13 - Just Close Your Eyes
(J-Forces Hardcore Edit)

全体的に聴いてミックスバランスが非常によく、音の粒立ちがしっかりしているので細やかな音まで噛み締めて楽しめるので、フロアだけでなく通勤・通学のつらい時間にせめて頭空っぽにしたいというようなシチュエーションで非常に楽しめる。筆者は何度かつらい満員電車をこの Happy POP Hardcore シリーズで乗り切った。とにかく「細かいことはいいんだよ!」というノリなのだが、その反面で「細かい所にも気を配らないと、そういうノリは生み出せない」ということをクリエイターとしては思い知らされた作品でもある。



Happy POP Hardcore 神風九十九式

Takahiro Aoki

本作は前作『Happy POP Hardcore 神風零式』の流れを汲んだ楽曲も見受けられる。「神風九十九式 (Vanity Hardcore Edit)」や「Just Close your eyes(J-Force Hardcore Edit)」 「Kunoichi(Vanity Hardcore Edit)」あたりがそうで、ブレイクやフィルの構成や音色にその流れを感じ取ることができる。

また、日本的なテイストが少し感じ取れるのは「Kunoichi(Vanity Hardcore Edit)」だろうか。「It's A Crisp Day(J-Force Hardcore Edit)」は前述の通り、作品の最初から「日本とは??」というテーマへの疑問を投げかけ、そのままそれは脳みそを貫通して「ま、いいか!」とさせてしまう勢いがある。他にも過去作品とのつながりはあって『『R』 evenge (Vanity Hardcore Edit)』は、過去の『R』シリーズを思い起こさせる楽曲構成となっている。

「良くも悪くも日本を勘違いした」ハッピーな脳みそになれる、間違いない作品である。反面、やはりもうすこしエセでも（むしろそのほうがネタとしても楽しめる）ジャパニーズ的な要素が欲しかったかもしれない。

筆者は既にクラブでこの音を浴びてきたのだが、完全に“アガれる”サウンドだったので、DJ ユースという点で見てもありがたい作品であると思う。

！筆者のお気に入り楽曲はコレ！

「多幸感にあふれ、作品のトップバッターにふさわしいシャレオツ楽曲」

Tr.01 - It's A Crisp Day
(J-Forces Hardcore Edit)

「キラキラした可愛らしさもある、まさにハッピーポップな楽曲」

Tr.09 - Stardust Candy
(J-Forces Hardcore Edit)



前作『Happy POP Hardcore 神風零式』はこちらのジャケットが目印！こちらも容赦のないアガれる・ジャパニーズ・トラディショナルをガン無視したサウンドが楽しめるぞ！



TRACKLIST

- Tr.01 - Departure for Space
(アーケード版 空中戦 1)
- Tr.02 - Sand Strom (アーケード版 Stage1)
- Tr.03 - Dark Force (アーケード版ボス)
- Tr.04 - Shipe Shoot (SFC 版ボス)
- Tr.05 - Try To Star (アーケード版 空中戦 2)
- Tr.06 - Aquallusion (アーケード版 Stage2)
- Tr.07 - Lucky Zone (SFC 版 BonusStage)
- Tr.08 - In The Wind (アーケード版 Stage3-A)
- Tr.09 - Underground (アーケード版 Stage3-B)
- Tr.10 - High Speed Demension
(アーケード版 Stage4)
- Tr.11 - Eastern Stone (アーケード版 Stage5)
- Tr.12 - Dead End Cell (アーケード版 Stage6)
- Tr.13 - Fire Scramble (アーケード版 Stage7)
- Tr.14 - Cosmo Plant (アーケード版 Stage8)
- Tr.15 - Crystal Labyrinth
(アーケード版 Stage9)
- Tr.16 - Accident Road (SFC 版 Stage7)
- Tr.17 - Mechanical Base
(アーケード版 Stage10-B)
- Tr.18 - Final Shot (アーケード版 Stage10-B)
- Tr.19 - Unpleasant Cell (SFC 版 Stage10)

Takahiro Aoki 氏のサークル、MUZZicianz Records からリリースされ続けている V.G.M (レトロゲーム 2 次創作) より、NEMESIS III を紹介させていただく。

本作は文字通り NEMESIS III……要するに『グラディウス 3』のアレンジ作品である。原曲を知るために筆者はあわてて PS2 のグラ 3+4 パッケージをやったのだが (余談だが筆者は STG はじめゲームはかなり下手である……本作もクリアできなかった)、全体的に「クラブトラックを作り慣れている T.Aoki 氏の使い慣れている音で、原曲をかなり忠実にアップデートした」ような印象を受けた。前作『NEMESIS II』のレビューも筆者が担当したのだが、その点については同じ作風であり、前作以前のアレンジ作品を知っている方ならもちろんのこと、安定のクオリティなので原作ファンにもプッシュしたい。レトロゲームのファンだと「原曲破壊気味なアレンジは受け付けられない」という方も見受けられるが、本作にその心配はない。特に本作は、アーケードはともかく、コンシューマー機はスーパーファミコンに以降し、原曲自体の音源がファミコン時代よりカッチリと決まっていることから、楽曲の構成を派手に変えない方向性である本作は大本により沿った曲調だと思える。

クラブサウンドから来ている T.Aoki 氏のシンセの音選び、またキックの鳴らし方によって、よりダンサブルな音源に生まれ変わったグラディウス III の世界を体験できる。贅沢を言えば、原曲を破壊しまくったハードコア系統のアレンジもボーナストラックで聴いてみたいものである……！

レビュワー：タチヤン



NEMESIS III

MUZZicianz Records

オーガナイザー対談！

Takahiro Aoki & Xinon

――えー、今回のお題は「クラブイベントをやる意味」について、例えばお客さんや演者さんにどういったことを感じてもらいたかったかや、イベントそのものの位置づけについて等、そういったところに触れてもらいたいと思います。

――それではまず、なんでイベントを始めようと思ったのか？について伺ってみたいと思います。

Takahiro Aoki (以下、T)「Xinonさんはbit Integration(チップチューンとクラブサウンドの融合を目指したクラブイベント、T.AokiもDJとして参加していた)の以前にもクラブイベントをやられていたんですね？」

Xinon(以下、X)「パラレコっていう、早稲田の茶箱ってところでチップチューンだけのイベントをやっていたことがありますね。これは2回ほどやりました。」

X「自分はまず最初にパラレコグラムレコーズっていうチップチューンのネットレベルを、Bandcampを使って投げ銭方式で立ち上げていて。まだ若手とかあまり知られていない人たちを集めてコンピレーションを配信してたんですね。その投げ銭方式で少しずつお金が集まってきて、その中で制作物の対価としてそういったものをいただけることに気づいて。「もしかしてこれはイベントに繋がるんじゃないか？」と思ったんですね。最初は発掘的な意味合いで、言い方はちょっとアレなんですけどまだまだ日の目を見てない人たちの曲を是非色んな人に聴いてもらいたいと思います。そこから派生して「意外と投げ銭で集まった資金でイベントもイケるんじゃないか？」と思い、自分もイベントでライブは何回もやっていたものの、オーガナイザーはやったことがなかったので「じゃあ試しに自分が主催をやってみたらチャレンジになるんじゃないか？」というのもあって。界限にまだ露出していない人たちでもライブをやってみたい！っていう人の経験にもなって欲しいとか。シャイな人も多くて、ライブ・DJやりたい！って積極的にできない人の中でも面白いなって思った人をピックアップして、パラレコフェスタっていうイベントを2回ほどやってみたんです。」

――チップチューンも面白いジャンルだよな、外からみたらちょっとよく分からないジャンルって印象ありますけど。

X「イベントの主旨としては、チップチューンって結構ピコピコしてる音楽くらいしかわからない、マニアックな感じのジャンルみたいなとっつきづらさを感じていたんですね。その垣根を超えて多くの定義で、チップチューンのルールみたいなのを取っ払ってやってみたら面白いんじゃない？っていうアプローチを演者側にしてみました。「実機じゃないとダメ」とか「こういう体でないとダメ」とかそういうの気にしなくていいよ、みたいな。聴いてみてこれチップチューンでいいんじゃない？みたいな感じで。チップチューンの入り口としてのアプローチですね。

お客さんとしてもチップチューン？なにそれ？っていうか感じで、イベントとして行きづらいんですよ、こわいとか。はじめてのジャンルとかわからないから、お客さん視点でもチャレンジしづらいとか。なのでわりと若い人や女性をターゲットに、ポップで楽しいイベントだよっていうのをアピールしてました。入場料も安めに設定していましたね。」

―― Aoki さんの方はどんなカンジだったんでしょうか？

T「俺がイベントをはじめたのは今から 12 年前……、当時新しいことをやりたいっていうのがあって。若い頃から音楽が好きで、クラブに行きたかったんだけど俺が若いときってなんせお金がかかる時代で（チャージが男で 5000 円とか）ドレスコードもあったりとか。学生さんがそう安々と入れる場所じゃなかったんだよね。そういうのが 5?6 年あって。で、たまたま浅草ステラで自分の知人が「イベントやるから遊びにこないか？」というので行って見たら「俺も DJ やってみたい！」ってなったんだよ。でそれを言ったら「お前はまず誰かについての下積みが必要だ」と言われて。そう安々と DJ なんてなれないんだって、そういう時代だったんです。でも俺はとにかくすぐ DJ がやりたかった。じゃあ俺がイベント立ち上げちゃえばいいんだ！って、自分が DJ やりたいがためにイベントを立ち上げたのが最初なんだけど、Xinon さんみたいな優しさがなくて「自分が目立ればいい」ってイベントをやっちゃって……

――結構アクティブですね！

結果的に半年後に全員いなくなった。先輩方がぜんぶいなくなっちゃった。でちょうどその時に mixi が流行っていた時代で、そのコミュニティで「完全初心者の方のみ」って形で DJ を募集してやったのが「Departure (始発)」ってイベント。で 2 年経ったんだけど、2 年経ったらもう初心者もクソもないよね（笑）ていうことで次にイベント名を変えよう！っていうことで今度は「RISING GENERATION」でイベント名になったの。ちょうどそのくらいから DTM がだんだん浸透してきたんだけど、俺は作曲の知識もないしどうやって音楽を作っていくかわからないから「俺は DJ で食べていく！」ていばってただけど、やっぱりみんな DTM の力をメキメキつけていって……今の時代、曲も作れなきゃダメ、DJ の腕もそれこそなきゃダメって時代になっていってイベントが下り坂になっちゃって。そこで俺が DTM の力もつけていってからはじめたイベントが「D.S.Q」なの。だから Xinon さんみたいな、色んな人のとっかかりとか出させてあげたいとかいう気持ちもあるんだけど、「オーガナイザーが一番楽しくないと、そのイベントは全くつまらないよ」っていう DJ の師匠の言葉を噛み締めてますね??。」

――シーンの違っているものもありますね。

X「Aoki さんのいるようなクラブ界限だと縦社会とか上下関係がしっかりしてるような印象ですね」

T「すっごいしてる。体育会系のものがそのまま息づいてますね。」

X「チップチューンで元々ゲーム音楽からきて、流れを汲んで分派してきてるところがあって。手法ではあるんですけどクラブユースになってきていて、ここ 10 年でそういう方向に進んでいったので……そうすると人間関係的な面だと安定してないかなっていうのを感じていて。主催やキャリアのある人に対しても気軽に話しかけるとかいうことも結構あって。良くも悪くもラフってところがあるかな。」

X「そういえばパラレコって 2 回で終わったんですよ。2 回目のイベントでハコがいっぱいになっちゃって。周りの人から「次も楽しみだね」って話もあったんだけど、俺はあえて誰にもちゃんとした告知をしないで「やめます！」ってバッサリ（笑）パラレコやめます！って（笑）理由はまあ色々あるんですけど。」

――ホント急にクローズしましたよね。

理由を聞いてきた人にはちゃんと伝えたりはしたんだけど、あえてこっちは“考える”というところの部分で各々で答えを出して欲しかったのね。まず“考える”というところに行き着けるか。でXinonという主催はなんでそうしたのか？っていう答えを、各々で出すものは違うと思うんだけどそこまで到れるかなっていうところかな。」

T「やっぱXinonさん優しいですね?? (笑)」

X「でも次もやりたかった。その時俺はチップチューンっていう枠を越えたかったんです。ある程度の知名度や実績も残せたかなと思うし。クリエイターとしての物足りなさも感じていて、チャレンジをしていきたいっていうタイミングもあったんですよ。新しい方にシフトしていく、けど自分の軸はブレさせない。新しいものに触れるってこともできるじゃないですか。人であったりジャンルであったり音であったり。そういうことができることって、自分に良い刺激になるなって思っています。」

T「新しいことってすごい大事なんだけどすごい大変なんだよね。Xinonさんてこっち(クラブ界隈)に入ってきてそんなに経ってないだろうけど、この世界ってほんつとに早い。もう今日書いた曲が明日には古くなってるみたいな。ちょっとぼーっとしてるだけで一気に置いていかれる。昨今でDTMのやり方も進化して行って、シンセの音一発出すだけでも俺らが一生懸命いじってやってたのを、ショートカットしていけちゃうの。曲を作るセンスさえあればもうバツといけちゃう。それが顕著なのが音ゲー界隈の若い子たちだよね。言い方悪いけど中高生みたいなのがあつという間に頭角を現す時代で、俺みたいなオッサンがどう食いついていっていかつというときに「D.S.Q」つてのを立ち上げたつてもあるよね。みんな作曲してるから「こういう音出したい時どうすればいい？」で聞いた時に「こうすればいいよ」つていうのがもうピュッと出てくる。若い子たちとの相互交流ができる。それが強みでもあるんだけど弱点でもあつて、その話についていけない人たちを、今どうしようかつてところで。クリエイター同士の交流の場になつていながら、リスナーとも交流したいなつていうのが理想なんだよね。クラブイベントに中々リスナーがこないな？つて。」

――リスナーさんとクリエイターさんを繋ぐつていうのは難しいですよな。

T「いままでイベントやってるけど、リスナーさんがほぼ来ないの。誰も来ない。それをどうやってM3とD.S.Qを連結させる良い取っ掛かりがないかなつてところで模索してる中で、R3Magazineと出会つたんです。」

――AokiさんはM3でものすごい量のリリースもしてますしな。

T「M3のCDを買ってくれる人とクラブに来てくれる人が違う人種に感じられたの。こないだのbit Integrationに出た時に感じたのは、M3に来る人たちと同じ人種だなつて感じ取つて。どっちがいいかつていうとXinonさんのイベントの方がいいなつて思つたの、これはすげえなつて。Xinonさんが言つてた「DJして物販するとCD売れるんですよ」つて一言がすごく記憶に残つてて。俺の界隈だとそれがないの。クラブに来る人とリスナーさんがつながつてないから。」

――曲聴いてからその場で買つていく人が多かつたですよな。

T「こつちクラブパーさんとリスナーさんが別々に存在してるの。それをどうやって連結させるかつていうね。」

ーイベント側も色々やってみましたよね。

X「ウチがパラレコやった時は色々複合的にやっていて、ライブアクト・DJがあつて、VJはもちろんあつて、そこにライブペイントやったり、ライト持ち込ませてバチバチやったりと、そのイベントをおもちゃ箱みたいな雰囲気にしてましたね。複合的に楽しめるみたいなの。音楽と絵と光とお酒と。あと再入場OKにしてお客さん視点で気楽さを持たせたり。」

T「ウチもそういうのはやったんだよね、美容師さん呼んでその場で髪を切ってもらうとか。ネイリストさんや占い師を呼んだりとか。それが来た時はわりと気楽にお客さんが来てくれたってカンジでしたね??」

ーオーガナイザーをやっていて失敗談みたいなってありますか？これからイベントをやりたい人向けみたいなかんじで。

X「自分はまだオーガナイザー経験も少ないんですけど、わりと地盤を固めて動いていってるのでそこまで痛い目に遭ったことはないかな……ただスタッフは大事だよな。出演者としてではない、スタッフの人たちをもっと大事にしないとダメだなんてのと、その人数を確保しておこうっていうくらいか……」

T「面白くないじゃん！おれいっぱいある（笑）俺は……ここ最近学んだことだね。イベントに遊びに来てくれた人・そのお客さんを逃がさないためにその人をウチのグループに入れていっちゃうんだけど。嬉しくてすぐ入れちゃう。だけどそうすると2ヶ月くらい経って、悪い部分が見えてきちゃう。実は結構アレなところがあったみたいなの。裏で実は悪口言ったりとか、腕がなかったとか。そういうわけでどんな凄い人だ！って思っても、まず1ヶ月は様子を見ようってなってますね。これはどんな人に対しても当てはめてる。今後長く付き合っていくにあたって、そのご縁を大事にするために。」

X「これも言い方は悪いかもしれないけど、フィルターにかけてるってところですね。」

T「男女間の関係と同じようものですね（笑）」

ー人選は大事ですよな。

T「人選を誤る、裏切られるってなると結構キツイですね。前日になってドタキャンとか、当日こないとか。精神的に一番キツイし、イベント全体として亀裂が入る。「あの人どうしたの？」って聞かれても俺も状況がわからない、でも素直に言えない。それをスタッフもフロアもカンジちゃって空気感が悪くなる。だから人選っていうのはすごい大事だって。」

ーあと他にもあるみたいですけど。

T「女性DJとかを呼ぶ際に、元々いたイベントのオーガナイザーに出演のお伺い立てないといけないとか。必ず人様のところのDJを呼ぶのはお伺いを立てるってところかな。ウチの界限はかなりしっかりしてる。すごいめんどくさい。古いイベントであればあるほど、それが出てくる。お伺いを立てるか立てないかの見極めもしての人選だね。」

――スタッフやオーガナイザーとのやりとりも色々ありますよね。

T「ご縁がある人は何やっても縁が続く。ご縁と義理ってあって全然違くて、義理と人情があってもご縁がない人は離れていっちゃう。そこで義理や人情でご縁を戻そうとすると……人生絡まっちゃう。コレ。別れていった時のセルフケアをできるかってところも大事だね。人と人が繋がって目に見えない物を作り上げていくから、そのコネクションがうまくつながらないとバラバラになっちゃうから、オーガナイザーがそこをバランスとるカンジ。」

――他にも演者さんの意識っていうのもありますね。

T「オーガナイザーていうかクラブイベントって、お客さんからお金もらってるじゃない。その対価に対して出演陣はどういう気持ちでいるかってところもあるよね。」

X「モチベーションの部分ですよ。」

T「大事なのはイベントと一緒に盛り上げていける人だよ。趣味の世界だからビジネスライクにカッコリしたのではなくて、みんなで楽しく幸せになればいいんじゃないの？っていうのを伝えるのがオーガナイザーの仕事みたいところあるよね。みんなの考えをバランスとって中心軸に持っていかとか。」

――みんなの楽しい時間を作り上げていくのがオーガナイザーの仕事！そんなカンジですね。

T「そんなわけでオーガナイザー対談としては「ピー（規制）」と「人選」がキーワードだね（笑）」

X「タチやん上手くまとめてね！（笑）」

――えーっと、さすがに「（規制）はカンベンしてください（笑）」

というわけで、Takahiro Aoki さん、Xinon さんのお二人の対談でした！

まとめ：タチやん



TRACKLIST

- Tr.01 - Arcadia
- Tr.02 - Endless Game
- Tr.03 - Sixth Sense
- Tr.04 - Burning Chips
- Tr.05 - Desert Sea
- Tr.06 - Escape from Reality
- Tr.07 - Next Line
- Tr.08 - Future Ages
- Tr.09 - Control Freak
- Tr.10 - Insane Chip
- Tr.11 - Berserker
- Tr.12 - Lemonade
- Tr.13 - Wild Times
- Tr.14 - Universe City

チップチューンというのはその名の通り、ゲーム機に組み込まれているチップから発音させた時のような音で作られた曲の総称で、それ自体がジャンルとして扱われる事もあるのだが、チップチューンというのは「音色の作り方」の話であって、その音でどんなジャンルの曲を作るかはまた別の話という面白さもある。

このアルバムを製作されているXinonさんという方は、ゲームボーイの内蔵音源を使ってクラブミュージックを作られているというイメージが私の中では強い。もう5~6年ぐらい前の話になるのだが、私のリアル友人から「ライブ会場でゲームボーイから音を流すっていう馬鹿みたいな事やってる人が居るんだよ！そういうの大好き！大ファンなんです！」（※もちろん褒め言葉だからね！）という話を聞いた事があり、当時マイコンを使って制御プログラムを組むような事をしていた私にとっても「凄いな。どんな方なんだろう。」と大変興味深く感じた思い出がある。それがまさかM3でご本人と直接お会いして話ができる機会があるとは夢にも思わず、しかも今回こうして作品をレビューさせていただける事になったのだから何とも不思議なご縁だ。



ENDLESS GAME

Xinon

Xinonさんの曲はチップチューンの中でもややゲーム曲寄りのメロディックなクラブサウンド（トランス、トランスコア）。ミドルテンポの4つ打ちのリズムにアルペジオを多用した、非常にオーソドックスな構成になっている。なんと全14曲入り71分に及ぶ大型のアルバムで、かなり聴き応えがあるのだが、多くの曲はBPMが非常に近いので通しで聞くとDJがライブで70分間回し続けているのを聞いているような気分になれる。もしかすると仮想ゲームサントラの的な要素も含んでいるのだろうか。音色が8bit音源だから特にそう感じるのかもしれないが、ゲームのシーンが思い浮かぶような曲が多い。全曲レビューは文字数的に難しいので、何曲か私が個人的に気に入った曲をピックアップしてのレビューをさせていただきますと思う。

【Arcadia】

もしもファミコンにビー○マニアのようなソフトがあったとしたら、こんな感じだったのではないだろうか。と感じた曲。全曲聞き終わった後にこの曲を聴くと、「そうだよ、先頭はこの曲になるよね。」と納得してしまう盛り上がり方がある。

【Escape From Reality】

イントロが凄くカッコいいのと、ca○eの弾幕STG的なアルペジオ（大好物）と中盤以降の曲展開がとても熱く、弾幕を避けていたあの頃の日々を思い出す。

【Control Freak】

頭ひとつ飛び抜けてBPMが高い曲で、これは曲順を考える時に悩んだのではないかな～などと思ったりもする。曲調としてはトランスコアになると思うのだが、テンポが早い曲を好む私にとっては親しみやすい曲で気に入っている。心地良い疾走感を楽しめる。

【Berserker】

波形をガッツリ歪ませたダークで重たいグルーヴが特徴。中盤からのウニョウニョ動くベースラインがかっこいい。

【Lemonade】

中盤からの曲展開でラストステージのような何かを連想するのは、やはりc○veの影響なのだろうか。アルペジオとメロディラインがとても美しく、心地良い聴き応えがある。

さて、総じてクラブサウンドだから特にそう感じるのかもしれないが、普通にアナログシンセと同じような感じで音作りをしてるのかもな～と感じる音色やフレーズが多かった。チップチューンとクラブサウンドは相性が良いという勝手なイメージがあったが、その理由が少し分かったかもしれない。

レビュアー：Winna Strive
(Ark of Phantasm)



TRACKLIST

- Tr.01 reactivation
- Tr.02 changeable exposure
- Tr.03 prologue
- Tr.04 fake
- Tr.05 material contact
- Tr.06 komorebi

2006年よりDJ活動しているクラブの視点から今回の『Fake』のレビューをいたします。

まず頭をからっぽにして通しで聞いた感想は『カッコ良い』の一言。カッコイイと言っても人それぞれであり、今日、世に溢れているクラブサウンド的なカッコ良さとは別に、純粹に男の子が喜ぶであろうメカニカル的なカッコ良さがこのアルバムに集約されています。

色々なアルバムを聞いている中、この曲はカッコ良いけどこれはダメだな。と言うのは多々あると思います。僕個人的には総じて全ての曲にカッコ良さを感じられます。また各曲のみを個々に聞いたとしてもそれもそれでカッコ良さを感じ取れます。

アルバムは各トラック毎が繋がり、ひとつの作品として成り立つのは当然だと思いますが、その成り立ちをハッキリと感じ取れます。それは、これから書くレビューに記載しますのでまずは、ジャンルとかさう言う既成概念を取り払った上で聞くと良いと思います。

このカッコ良さを念頭に各トラックをレビューして行きます。



Fake

Xinon

Tr.01 reactivation

あー。これは Xionon 氏の作品だな。と1発で理解出来る楽曲。これから『fake』と言う作品が始まるというワクワク感を感じ取れます。故に reactivation という曲名なんでしょうね。勿論、Xionon さんの得意とする Trancy な要素も入って来るのでこの後は、こんな曲が来るんだろうな。と容易に想像出来る曲です。

Tr.02 changeable exposure

タイトルを見てガツン！と Hardhouse 系が来ると思いきや何ですか？コレ。お洒落で Jazzy で Pop 感満載。クラブミュージックよりもちょっとお洒落なハイファイ系（死語）の映画のサントラに使われていそうなキャッチーな曲です。これぞ同人音楽！って感じがして僕は好きです。メロディの使い方が日本人好みです。しかし、何故にこのタイトルなのか考えてみるのも同人音楽の楽しみのひとつですね。僕なら Xionon 氏に直接、聞いてあげます（笑

この直接、交流が出来るのが同人音楽の世界なのでバシバシ質問しましょう（笑

Tr.03 prologue

Tr.02 で Jazzy なのが来たもんですから Tr.03 は何が来るかワクワクしちゃいますよね。で、この曲です！！感覚的には一目惚れの感じですね。カミナリが落ちた。的な感じでも良いと思います。もう Xionon 節大炸裂。Xionon 氏が最も得意であろう Acid Hardhouse です。特に3：30 辺りから来るバックメロディがより高揚感を前に出してくれます。僕の一押しな曲です。

Tr.04 fake

いよいよアルバムタイトル『fake』が来ました。Tr.03 と比べ少々一般的なリスナー向けな曲かな？と思いました。あー。Tr.03 の同系列かと思って聞いていると、またもや3：30 から何と Progressive House が入って来るのです。これはやられたな。的な感じですね。まさに『fake』ですね。

当然の事ながら背徳感、甘美的、そして Acid Loop もあり prologue (Tr.03) に対し fake と対を成す楽曲だと感じました。

Tr.05 material contact

もう気分が上がらばなし！と思い聞いているところは、やはり同人歴の長い Xionon 氏。しっかりツボを押さえて来ます。90 年代後半に聞いた Techno 調の曲が上がった気持ちを少し押し、そのまま高揚した気分を維持してくれます。ですが、この曲の特徴は『Chiptune』的な要素が入っていると言う事。これは Xionon 氏の Chiptune 系のアルバムを聞いている方ならバシッと決まると思います。流れもクラブミュージックと言うよりも J-Pop 的な流れだと思えます。クラブで聞くよりも1人で思いにふけながら聞くのがオススメです。

Tr.06 komorebi

いよいよ、このアルバムラストの曲です。これから新しい世界が始まる感じのする曲です。空港のラウンジで旅行に行く前の気分似ていますね。ジャンルの言う『乙女ハウス』な雰囲気少し前から EDM に使われているサイドチェインを流用したベース。それが懐かしさを感じさせ旅立ち（旅行）を思い出させるのかも知れませんね。タイトルにある『komorebi』的な優しさがこの曲の特徴を更に後押ししていると思います。これは Xionon 氏の Live のラストに是非、聞きたいです。

こうしてレビューを書いている時に感じたのはクラブイベントに遊びに行き、楽しかった気持ちを自宅に持って帰るひとつのストーリー的なアルバムだと思いました。故に冒頭で記載した『成り立ち』がはっきりとしている訳です。ただ個人的に欲を言えば、もう少し DJ コース寄りな曲にして貰えるともう間口が広がるかな？と思いました。それを取り払っても Xionon 氏の世界を体感出来る『カッコ良い』アルバムです。

男の子は買え。

レビュワー：Takahiro Aoki

イベントを盛り上げるには

文責：Takahiro Aoki

11年間DJイベントオーガナイズをやっている MUZZicianz Records Takahiro Aoki です。今回は『盛り上がるイベントを開催する。』と言うお題を頂きましたので、それに関して自分なりの経験をツラツラと書いて行きたいと思います。

まず、現在のイベント集客状況を考えてみると正直なところ、昔みたいな盛り上がりは欠けるといいます。勿論、一部では今も成長しているイベントも多々ありますが大きな枠で見れば、やはり10年前に比べると規模は縮小していると実感できます。

ここからは僕の考えであり万人全てが受け入れられる内容では無いと言う事を頭の片隅に置いて読んで頂けると有り難いです。10年前と今と大きく異なるのは『お洒落感』の喪失です。僕がイベントオーガナイズを始めた時によく言われたのが男10人呼ぶよりも女3人呼べ。常々言われてました。クラブは音楽を楽しむ場所が大前提ではありませんがその裏にある出会いの場としても重要な役割を果たしていると思います。

さて、その出会いとは当然、男女の出会いの場でもありますが現状は女性率の参加が非常に少なく、ほぼ男性客で埋まっていると思います。ここで出会いの場を作る事に意味が無いのか。と考えるかも知れませんが現在は男女の出会いでは無く本来の音楽好きな方々が集う『交流の場』として成り立っていると感じています。

これを念頭に話を進めて行きます。この記事を読んでいる大半の方が小箱でのイベント開催経験があると思います。小箱開催で言われるのが身内での集まりで外部を排他的に追い出す。と言う悪いイメージです。この排他的なイメージを作り出す原因は『オーガナイザー』です。

オーガナイザーはイベントを仕切るのも当然ですが、『人と人を繋げる役目』を果たすべきだと僕は考えています。日本人は人見知りな方が多いと思うので、その辺りも配慮して動くべきです。そうするとイベントへ来た意味が個々に発生します。新しい知り合いが増えた。と感じれば、リピーターとなります。そうやって僕のイベントは10年間、細々と続けられた訳です。ただ野別幕無しに入れてしまうと人間問題も多々発生して行きますのでそこはオーガナイザーの器の大きさと上手く対処して下さい(笑)

次に感じるのはフロアに人が居ない。と言う問題。客は入ったのにバーカウンターに居て、中には一度もフロアに入らずそのまま帰る人もちらほらと…。ここにもオーガナイザーのお仕事が出て来ます。遊びに来た方を『フロアへお誘い』するんです。良い音楽だから一緒に聞こうぜ。お誘いです。これをスタッフ、演者にも伝えておくともより良い効果を発揮出来ると思います。勇気を出してイベントに音楽を聞きに来てる。けど誰とも話せない。これでは勿体無いです。男が女に話しかけるとナンパと思われる嫌だな。と思う時点でアウトです。人間関係を限られた時間で円滑に纏める。これがイベント成功の鍵です。

更に欲を出せば、オーガナイザーが壊れる(笑)っても良いですよ。お酒が飲める人は、どんどんテキーラショットをして下さい。お金が無いと言うなら、有志を集う様に声を掛ければ自然と集まりますよ。オーガナイザーが壊れれば、面白い人だな。と思われそうですし、それが自然と回りに広がって行きます。ただし壊れ過ぎてオーガナイザー業を疎かにするまで壊れないで下さい(笑)

ここまで書いてたらオーガナイザーって慈善事業みたいだな。って思いましたが人と人の架け橋が出来るんです。故に、そのイベントの中では一番多く友達を作るチャンスがあるんです。これこそが『オーガナイザーの得』だと僕は考えています。

ここまで出来た時点で、いよいよコンテンツの話に繋がります。僕がよく言うのは『音楽とは目と耳で楽しむもの。』と言っています。その例が音楽ゲーム、アニソンだと思います。両者とも各個人の思い入れを容易に引き出す事が出来る為自然にフロアは盛り上がりますし、容易にバーカウンターの居る人間もフロアへ引き入れる事が出来ます。

ただ音楽ゲームやアニソンを主眼していないイベントはどうすれば良いのか？こちらはパフォーマンスで人を引き付けるしかありません。DJが黙々と曲を繋げて行っても面白味がありません。大音量で音楽が聞けるんだから良いじゃない。と言う方がいる一方黙々と曲を繋げるDJを聞く位ならヘッドフォンで好きな曲を大音量で聞いた方がマシ。と言う方もいます。

上記の出会いの場の話に少し戻りますが勇気を持って遊びに来た方に対して、ただ淡々と曲を流すのではなく、やはり人に対しての気持ちを考えた上での行動を起こすべきだと、僕は思います。

最近のDJは10年前と比べ非常に敷居が下がっています。誰でも初歩的な練習を行えば簡単にDJをする事が出来る反面DJパフォーマンスが欠如している方が多くいます。DJが上手い人を見ると必ず何かしらのパフォーマンスを行っています。カッコ良いパフォーマンスをすれば良いと言っても、『言うは易く行は難し』でありますよね。そんな時は、まずは見た目から勝負するのも一つの手です。お洒落しろ。と言うのでは無く、DJする時には『この格好でしょう』とか自分を自分で仕立て上げる努力が必要です。ちなみに僕はパフォーマンスが下手なので、DJ中はとにかくブレイク時にフロアにいる方をクラブさせます(笑 これだけでもフロアの一体感が増えて盛り上がると思います。特にブースは暗かったり遠かったり見え難いので大きな動きがベターです。『とにかく動きなさい』って事です。ですので、オーガナイザーは、事前に各出演者に対して大げさに動いてください。と伝えておくのが良いでしょう。これだけでも変わると思います。

イベントを盛り上げるのは人と人の繋がりが如何に大事かと言う事が分かったかと思います。対お客、対出演者。双方ともスムーズな橋渡しが出来た時点で自然とイベントは成功するはずで



「喩えるならば、
チェコ映画のような」

ひとことでこのアルバムを表すとしたら、以上のような感じでしょうか。同人の世界からは少し離れて、真に内なるものとして、思想として、哲学としての "Gothic" が、この1枚に凝縮されています。

トラック1はハープシコードとパイプオルガンによる旋律から。「ああ、ありがちなゴシックのアイコン的楽器……」と、正直なところ思いましたとも。ところが、トラックII,IIIと次々聴き進めていくうちに、自らの無理解と傲慢(ごうまん)さを恥じることになります。

【徹底した一貫性】

すべてのトラックに使われているアプローチとして、「時計、足音といった効果音」「ノイズのような音」による空気感の演出があります。それはまるで、ジャケットを飾る蜜月さんがその双眸から視た世界を描いているような、青く光る冬の冷たい月のような、無機質な中に現実を描こうとしている思想が見え隠れします。その演出が全てにおいて一貫している、そこに他に類を見ない表現力の高さを感じ取りました。なにせフィールドレコーディングしてるようなのですから、その姿勢は本気です。

TRACKLIST

- Tr.01 - 頌寡：嬌声の標本 ～
Spécimen
- Tr.02 - イヴの腓骨 ～
Scarborough Nuit
- Tr.03 - Doll's Secularizer
- Tr.04 - 憐い海辺のイカルス ～
Icarus du bord de la mer sombre
- Tr.05 - 宛転：ミネハハと記憶匣 ～
Boîte de mémoire
- Tr.06 - Parabolical-Aether ～
天球儀の眸は皓々と
- Tr.07 - 汞 [reconstitute ver.] ～
Mercure
- Tr.08 - 玻瓈：
鱗翅目のミニアチュール ～
Lépidoptères de miniatures
- Tr.09 - 月蝕想薇 ～ éclipse de rose
- Tr.10 - 幻想関節に白百合を ～
LYS BLANC À TOI



寡鳴夜エクリチュール

- 寡鳴夜 - / Canary.A

【既視感とチェコ映画】

途中で、なんだか「既視感」のようなものを覚えました。この陰鬱な雰囲気と、それでも幻想ではなく現実を見据える感覚。わたしはチェコ映画にそれを見出しました。シュヴァンクマイエルの『アリス』、イエシュの『Valerie a tyden div?』といった現実感のない狂気のような感覚、でも確実に現実を描いていると感じられるこの差異！不思議な感覚に、全ての曲を聴いた後しばらく物思いにふけてしまいました。

【グラデーションの隙間で】

ブックレットのメッセージにドキッとしました。ここまで幻想と現実といったテーマ感をなんとなく読み取って、その後にブックレットを読んだのですが、ここにあるのは幻想(人形)ではなく現実(人間)だったのですね。わたしが感じたシュルレアリスム感の正体は「ひとだったから」と言えるのかもしれませんが、言葉を紡ぎ、哲学し、表現するのは人間しかできないのです。ですから、それこそが寡鳴夜さんの考える「エクリチュール」であるのだろう、と解釈しました。

最後に。

気になった方のために、トラック X のブックレット部分を引用します。耽溺する覚悟ができたならば、ぜひ入手すべきです。

" 現想から幻実へ
アストラルからエーテルへ
回る針
終わらぬエクリチュールを "

特に気に入ったトラック：

トラック IX 月蝕想薇 ~ eclipse de rose ... 邪悪な低音と、この曲だけドラムが前に出るなどの攻撃性を感じます。

トラック X: 幻想関節に白百合を ... アウトロのピアノの旋律、ドアの音に、夢から覚めるような寂しさを覚えました。

レビュワー：蟻坂真己



宇宙の向こうに思いを巡らすというのは有史以来いろんな人たちが楽しんできたことで、当然のことながら音楽史のなかでも宇宙は重要なモチーフでした。ホルストの組曲『惑星』はとりわけ有名な例ですし、戦後しばらくして宇宙開発が盛んになった頃はポップミュージックでもそこから着想を得た楽曲も沢山あります。それが顕著なミュージシャンは The Tornades と MUSE、つまりジョージ・ベラミーとマシュー・ベラミーの親子かもしれません。

TRACKLIST

Disc1

- Tr.01 from the Space Station
- Tr.02 Galactic Flight
- Tr.03 Zircon
- Tr.04 spacetravel
- Tr.05 Driving with the stars
- Tr.06 42nd Universe journey
- Tr.07 0=nihil
- Tr.08 深宇宙 - 望郷
- Tr.09 Kemo sahbee
- Tr.10 遠い日の約束
- Tr.11 銀河 VLBI アンテナ
- Tr.12 Resolution
- Tr.13 基本に帰れ
- Tr.14 SOLar Sailing

Disc2

- Tr.01 Accept
- Tr.02 それでも光の速さに
手が届くなら僕は
- Tr.03 星間シグナル
- Tr.04 Oxygen seller
- Tr.05 予言
- Tr.06 星の子の帰還
- Tr.07 Cold sleep
- Tr.08 fallen earth
～忘れられた故郷～
- Tr.09 Unrecieved Mail
- Tr.10 2217: A Space Odyssey
- Tr.11 調和
- Tr.12 やまねこ座定期宇宙旅客船
- Tr.13 一光年の宙に
- Tr.14 far away from



from the Spase Station 2217
未来宇宙コンプレーション

hi-sence

さてそんなわけでこのアルバムですが、「200年後の未来、人類は宇宙とどう関わっていると思いますか?」というテーマで構成されるコンピレーションです。2217年という、想像つくようなつかないような距離の未来を合計28トラックで表現しています。主催者の良太氏はこれまでも「夜景」や「異世界」をモチーフとしたコンピレーションアルバムを展開していて、空間を覗き込むような表現への一貫した興味が伺えるところです。見えないものを見ようとするところから始まることは多いものですね。余談かもしれませんが、このアルバムの特設紹介ページで面白かったのがリンク集。Nikonが公開している、電子顕微鏡や天体望遠鏡で覗ける世界のスケール感を分かりやすく理解できる「ユニバースケール」というWebサービスがあるのですが、これを「オススメ!」と注記しているところに主催者の宇宙愛を感じます。見えないものを見ようとして望遠鏡をのぞき込んだわけですね、分かります。

肝心の中身ですが、このコンピではエレクトロ系統のインストサウンドが主軸になっています。「Zircon」「星間シグナル」のように浮遊感や光の感覚をうまく捉えて表現した楽曲のほか、「予言」「0=nihil」のように前後左右の把握できない不安感や緊迫感を感じ取れる曲が多いですね。曲名に注目してみるのも面白いです。「銀河VLBIアンテナ」「やまねこ座定期宇宙旅客船」「基本に帰れ」…。うーん、わくわくしますよね。

これらの曲を聴いていて、僕はなんとなく、宇宙と海の親和性を感じました。両方ともロマンティックではあるのだけど、同時に畏怖を感じるわけです。間違っただ裸でほっぴり出されたら死にますし、そして何より孤独の世界でもありますから。果てしなく広くて無限の可能性のある世界というのは、それだけ寂しい世界でもあるわけです。果たして2217年、人類は果たして宇宙を心地よく漂っているのか、それともディストピアとしての宇宙を生きることになるのか。もしくはスペース・ライドで光速ハイウェイぶっ放し放題だったりするのでしょうか。楽しみです。とはいえ200年後の世界は寿命伸ばしが開発されない限り味わえないので、次世代以降に想いを託すつもりで聴いてみることをオススメします。そういう意味では「次世代に残したいアルバム」の上位ランクに入ると思いますよ。

ちなみに Disc 2 の最後、満を持してのラストトラック「far away from」にはオツと思わせる仕掛けがあるのですが…、これは聴いてのお楽しみ。

最後に蛇足を。同人音楽でも宇宙ネタのコンピが他にも存在しています（というか多分あるはずです）。なかでもかつて「雑音部」というサークルが「NASAのSoundcloudのフリー音声をサンプリングして作った」コンピレーションアルバムを出していました（「NASA COMPILATION ASTRONAUT'S HOLIDAY」）。実際の宇宙サウンドを用いることにより、ノイズ混じりの音楽たちに鮮やかな世界観を与えて再構成することに成功していました。冒頭で述べたように宇宙をモチーフにすることは良くも悪くも定番なので、この「from the Space Station 2217」の場合ももう少し着想面でキャッチーさだとかひねりがあれば、全体的な完成度が高まったようにも思います。

レビュー：あおいん



TRACKLIST

- Tr.01 - Gunshot
- Tr.02 -Bravery
- Tr.03 -PATRIOT
- Tr.04 -Machine gun
- Tr.05 -Mikazuki Munechika
- Tr.06 -Shekinah
- Tr.07 -Light Saber
- Tr.08 -Inv;olability
- Tr.09 -Clymore Cry-more
- Tr.10 -Cy-Berserker
- Tr.11 -Arrow
- Tr.12 -Cataphract

以前にも R3 Magazine にて、1st アルバム『FUTURΣ Φ TRIGGER』を取り上げた X enc'out. その彼らの 2nd アルバム『Various ∅ Weapons』が秋 M3 にてリリース。今回はそれぞれのメンバーが各々の音楽の範疇で暴れていた。今回は、「K.AyuTAKa vs Arca」「K.AyuTAKa vs SuzuKi4」「SuZuki4 vs arca vs LuG」と、そのそれぞれの才能をぶつけ合った楽曲を収録し、「X enc'out」の名に恥じない熱い「X (クロス)」で溢れている。

テーマとしては「武器 / Weapons」となっているようだが、テーマを回収できているかと言われると、必ずしも意図したテーマにそっていないといった印象を受ける。しかしながら、どの曲も（特に VS 曲）は非常にレベルの高い状態で揃っており、以前にもまして力強く聴き応えのあるアルバムに仕上がっている。

洗練された楽曲あり、荒々しい楽曲ありで、各楽曲の独創性や各メンバーの個性、驚きと興奮、情熱と冷静さが波状的に聴き手へと襲い掛かってくる。油断しているとの音の波に飲み込まれてしまいそうだ。

なお、残念ながらレビューにあたっては、時間が間に合わず、楽曲が全て揃っていない上に、いくつかの楽曲が未完成の状態でのレビューとなるので、完成した音源を通して聴くことができない以上、楽曲の前後での印象の変化や、他、楽曲への修正などがあった場合、それらを考慮していないレビューとなっているので、ご了承ください。



攻撃的な情熱を音に変えて

Various ∅ Weapons

X enc'out

1.OP Gunshot (Arca)

端的に言うならば、静かに幻想的に射出された弾丸を追いかけるような、青と白の光が交差するスローモーションの美しさ。オープニングなので、わずかに1分程度しかないが、音の粒が際立っていて、破裂音が気持ちよく響く。トラップやステップ的な EDM はとても具合が良い。しかしながら、高音部のざらつきが気になる。

※注釈※

レビュー時の音源に於いては、明らかに高音部に音割れが存在しており、リリース時には修正されていると思われるので、洗練されて気持ちの良い音が楽しめる用になっているだろう。

2.Bravery feat. ユウカ (K.AyuTaka vs Arca)

やや歌詞のイメージが掴みづらいところがあるが、非常に若々しい希望の溢れる爽やかな曲。青々とした草原にビュウッと吹いて抜けてゆく風のような爽やかさと、優しく暖かに照らす太陽のような眩しさを想起させる。作風としては、テクノポップ、それとアニソンのような楽曲で、非常に正統的に、綺麗にまとまっており、音楽的には込めた思いがストレートに伝わってくる。一方でどこかで、もっとガツンとくるところがあったかもしれない。

3.PATRIOT (SuZuKi4)

この楽曲を聴いたときのイメージは、白黒めいた戦争シーンの回想であった。前の曲が、爽やかでストレートな楽曲であった分、非常におどろおどろしく聴こえる。パリピで頭が悪い軽めのタイプのハードコア・スピードコアではあるが、よくよく聴けば全体的な勢いや、躍動感はやや抑えめに感じる。特別インパクトがある訳では無いが、戦時的軍隊的なイメージを想起させるストリングスが、高揚感がありかっこよい。ただその分、ドラム軽さが目立つのが惜しい。

//4.Machine gun (SUZUMI)

5.Mikazuki Munechika (Arca)

一昔前ならば難しかったかもしれないが、今では言わずと知れた国宝の天下五剣の「三日月宗近」がタイトル。日本刀をテーマにしたとは思えない軽めのチャラめのイントロから、徐々に和風を取り入れた音楽へと変化していく。ビリビリとした緊張感が張り詰めていきそして、パッと桜吹雪のようにそれが弾けて広がり、ざあっと柔らかな音の飲み込まれてゆく。

6.Shekinah feat. ユウカ (K.AyuTaka vs SuZuKi4)

静かに入ってゆくイントロから、順次、どンドンと煽られて急かされていき、実にノビノビとした気持ちの良い J-core へと入っていく。FutureBass やトラップなどの要素もあり、単純に J-core とはいえないのだが、おそらく一番近い表現。例えるなら、最初はゆっくりと歩いていたのだが、徐々にその歩みを早めていき、押さえきれなくなったところで、一気に駆け出す。そんな爽やかな疾走感が心地よい。

//7.Light Saber (SUZUMI)

8.Inv;olability feat. ユウカ (K.AyuTaka vs Arca)

侵食されていくように、じわりじわりと揺さぶっていくメロディと、脳に静かに染み込んでいくようなユウカによる歌唱。そういう曲では無いのだけれども、妙にねっとり艶やかな。興奮の熱気が徐々に高まって、熱に浮かされて視界がぐにやりと歪んでゆく。そんな、揺らめくようなメロなどは、ALI Project のような厨二病的アニソンのような楽曲だが、サビは2曲目の「Bravery」のようにストレート。一気に頭がクリアーになって、クールになり視界がひらける様。派手な曲ではないが、実に魅力的。

9. Clymore Cry-more (Arca)

本アルバムでは、ひとときわ幻想的かつ退廃的な楽曲。スピードコア的やテクノポップな楽曲が続いて来たところに、人と時の安らぎかと思ったら、しっかりと重たいダブとノイズを用いた楽曲。このような幻想的な雰囲気や dub の組み合わせは、以前より Arca が得意とする楽曲調である。この dub の重さは、他でドラムンなどの軽さが目立つこのアルバムでは、新鮮に聴こえる。

洗練されたピアノの響きと、よく統制されつつも、力強い dub の響きの取り合わせが非常に心地よく染み込んでくる。そして、そんなピアノの音が、ノスタルジックに悲しみを刺激しぎゅっと胸を締め付ける。ガラスのように繊細な感情が、砕けてパラパラと溶けるように散っていくような脆さ、水面に落とした涙が起こした静かに伝わっていく波紋のような暗さ、そして、その水面が写す月のような美しさがある。

10. Cy-Berserker (SuZuKi4)

前曲で、アルバムの締めくくりに向けて落ち着いた楽曲が続くのかとおもいきや、そんなことはなく、攻撃的な音の世界へと、まさに無慈悲に放り出されるのがこの曲。ハードコア系というよりは、インダストリアルに近い。世界観を出すためだが、楽曲が始まるまでの冒頭のアナウンスがやや長すぎの感がある。楽曲にはいるとがっつり荒々しい "音" が怒涛に押し寄せてくる。

タイトルはおそらく、サイボーグと、バーサーカーの合成語。デデデデッと壊れた心臓の鼓動のように暴走し、ガンガンと襲ってくる音楽はまさに、粗野で暴力的。マシーンのようなエレクトリックで神秘的な世界観と共に、サイバーパンク的な都市のスラムの破滅的な風景を混ぜあわせたような、そんな楽曲。

11. Arrow (Jiggy-B)

空走る矢のような疾走感。すっと抜けていく高音と甘めのとけるような低音の二つの歌唱に、軽快な日本語 RAP の心地よさ。今回は「Innovator」で参加した、SUZUMI が DJ を務める男性ボーカルユニット「Jiggy-B」。じっくりたっぷりとした楽曲は、以前にもまして、洗練されており、淡麗かつ豊か。流行的な J-POP 上の文脈にある EDM の域からはまだ脱していないが、ぐいぐいと先端を行こうとする勢いがある。

12. Cataphract (SuZuKi4 vs Arca vs LuG)

騎兵隊の行進のような躍動感ある古典的なオーケストラと、ドゥミドゥミとした EDM の対立と調和。戦争シミュレーションの RPG などにみられる（中世の）古典的な戦争感や、英雄的なクラシカルな要素をふんだんに取り入れた上で、ドラムンやコアといった、攻撃的な EDM の要素をうまいことまとめている。壮大で雄大なオーケストラの音色は、このアルバムの中では一際目立っており、最後の締めくくりとして実に余裕たっぷりの音の響きが実に嬉しくなる。

レビューワー：STERN

交流会に参加してみよう！

文責：トロワル

初めまして、トロワルです。普段私はクリエイターやアーティスト等の交流会を主催しています。今回は「交流会に参加してみよう！」というテーマで、今まで交流会に関心がなかった方や少し参加をためらっていた方に向けて、交流会の面白さだったり交流会に参加することのメリットなどをお伝えできればと思っています。

さて、早速ですが世の中には沢山の交流会があります。カフェ会やアナログゲーム体験会のような比較的ライトなものから、婚活パーティやビジネスライクな異業種交流会までと様々です。幾つか音楽系の交流会を取り上げてみましょうか。例えばこんな交流会があります。

- ・自作曲を持ち込んでスタジオで流すことのできる交流会。
- ・初心者でも気軽に参加ができるDJの練習会。
- ・カラオケオフ会やアニソン系の合唱練習会。

また、少し交流会とは毛色が異なりますが、楽器が複数置いてあってその場でセッションできる bar、なんでもものもあつたりします。ざっくりと音楽系だけでもこれだけの交流会があり（本当はもっともっと種類がありますよ）、それぞれで目的とするところやその内容は異なります。唯一共通する点があるとすれば、それは「人が集まって交流をしている」ということです。まあ「交流会」ですから当たり前といえば当たり前の話ですけどね。そんな、人と交流することを前提とした場なので、意外と参加することのハードルは低めだったりします。面白そうな交流会があったなら行ってみるのが吉だと思いますよ。

交流会に参加することには大きく分けて2つのメリットがあります。1つ目は勿論「人と交流ができること」です。実際、多くの人が交流を目的として交流会にやってきます。「同じ話題で盛り上がりたい」とか「違う世界の話を知りたい」とか「自分の話を聞いてほしい」とか。それぞれのニュアンスは違いますが、やはり人との交流や刺激を求めています。ですが、普通に生活をするだけでは中々交友範囲は広がりませんから、そういう人にとって交流会はまさにうってつけな場所というわけです。そして、ここが交流会の個人的に面白いと思っているところなのですが、そうした交流や刺激がそもそもどんなところ生じるかというと、「自分と一緒だから」という共感からも生まれるし「自分と違うから」という差からも生まれるんですね。

人はそれぞれ価値観や感じ方が違います。経験してきたことも違えばやっていることも違います。その違いが刺激になるし、共通部分が見つければそれはそれで面白い。もうこうなってしまうと交流会は無敵です。どうです、交流会って面白そうでしょう？

そしてメリットの2つ目は「人との関係性を作っていくこと」です。交流会で出会った人と仲良くなったのなら、きっと交流会以外で会うなんてこともあると思います。一緒に遊びに行くのもいいですし、例えばその人がバンドマンだったりライブをみにいったりなんてこともあると思います（マルチ商法とか宗教とかは気を付けて！）。交流会はそういうきっかけ作りのための場でもあるので、うまく活用してほしいなと思います。と、ここまで交流会について足早にお話してきたわけなんですけど、よくよく考えてみると「人と交流すること」や「人と関係性を作ること」自体は、交流会でなくてもできることです。

やろうとさえすれば、会いたい人と会ったりすることも全然可能だと思うんですね。というのも私自身、もともと交流会を開こうとしたきっかけが、同人即売会で会う人ともっと時間を取って話したいなぁというところが発端になっているからです。

ですが、やはり交流会にしかないものも確かに存在しています。それは、交流会の参加者にほかなりません。私はいつも交流会で「ここに集まっている人たちが、そっくりそのまま会えることってもうないと思うから悔いのないようにな」と言っています。交流会は、出会うはずのなかった人達が偶然会うことができる場所でもあって、だからこそ交流会の意味があると思います。そして、その参加者の一人がこのコラムを読んで頂けているあなただったならちょっと嬉しいなという、そういうお話でした。

ここまで読んで頂きありがとうございました。



TRACKLIST

Disc1

- Tr.01 - 海底遺跡ブルーウォーク
- Tr.02 - ネレイデスと泡沫
- Tr.03 - Enigmatic Benthos
- Tr.04 - 禁断の力
- Tr.05 - 猫と遺跡の街
- Tr.06 - Lost Graveyard
- Tr.07 - 光の眠る神殿
- Tr.08 - 翠没都市 ミレニア封魂郷
- Tr.09 - 朽ちた村の記憶
- Tr.10 - fairies of scent

Disc2

- Tr.01 - Buried treasures
- Tr.02 - 太陽と月の沈んだ都の果て
- Tr.03 - 鮮やかに劣化した儀式
- Tr.04 - 鈴蘭の日
- Tr.05 - Quartz
- Tr.06 - Daht
- Tr.07 - Dreams in the desert are mortal
- Tr.08 - Wreckage
- Tr.09 - Ancient weapon
- Tr.10 - Non-Virtual Existence
- Tr.11 - オーパーツ
- とうに過ぎた未来 -

本刊の発行される一年前 M3-2016 秋、それぞれの作曲者が思い描いた都市をモチーフにしたコンピレーションCD『創造都市コンピ』がリリースされました。

本作はその系列での続編となっており、総勢 21 名 (前회가 12 曲だったのが今回は 2 倍近い!) の作曲者が思い描いた「遺跡」をモチーフに展開される曲が集まっています。

何でも本シリーズでは 5 部作を予定しており、次作は「創造歴史コンピ」であるとか。

ライナーノーツに各作曲者のコンセプトが載っていますが、先に読んで想像を膨らませながら聴くもよし、聴いた後に読んで答え合わせをするもよしです。

こちらのレビューではライナーノーツを読まず、聴いた感想で書いています。



Creation Ruins - 創造遺跡コンピ -

F-Signal

【各楽曲レビュー】

●Disc1

『海底と都市と森からなる大遺跡群』

再生ボタンを押した、開始1秒から海の風景が思い起こされる Tr.01 が展開します。

水のSEが絶え間なく流れ、かつ飽きさせないように変化していています。潜水艦で探索に当たっているような気分させられます。

海繋がりでもリオ64の水中ステージを連想させる Tr.2、サスペンシブで、事件発生したかのような Tr.3 と続き、一気に場面転換し退廃的な雰囲気既存のゲーム曲のオマージュを入れた Tr.4、絶妙なタイミングで転調し、プレイヤーの操作で視界が開けたような瞬間がゲームのサントラを聴いている気分させる Tr.5、立ち止まって感傷に浸り、後半でドラマティックに動き出す Tr.6、日本のモチーフとインド辺りのモチーフが混ざっているような高度にデザインされた建築物が垣間見える Tr.8、楽器の音を少なくしてSEを際立たせ、その中で淡々と和声が行進する Tr.9、そしてファンタジー色が強く、色々なマレットを混ぜたアレンジが淡々としていながら単調でない風景を生み出している Tr.10 は後半で静かに高まっていき、disc1 をしめやかに締めてくれます。

●Disc2

『古代と未知が重なる大遺跡群』

趣向を変えてストーリー的になり、不穏な雲が立ち込める前半からギアチェンジし、動き出す Tr.1、情緒的な転調で始まって非常にエスニックな旋律と雰囲気が耳に残る Tr.2、UTAU でしょうか、民族的な言語を

機械的な音声で歌わせるところにSF感がある Tr.4、宇宙的で本格的にSFに突入したような Tr.5、シリアスな映画のトレーラーのようで奇怪なSEが挟まれ、不気味さを強調した Tr.9、繊細で華やかなピアノからサイバーなロックまで一曲にドラマティックに纏まった Tr.11 は単体で完結するというよりは続きが気になる・続き物という感じの終わり方です。

【まとめ】

このCDを買って再生ボタンを押したあなたは「プレイヤー」となって、各人の作られた世界を歩いて回ります。

そこでかつて住んでいた人々の暮らしの残り香や、そこに埋もれたドラマを追体験するでしょう。

今回、壮大コンピレーション「ONNUEHO 5th Edition」・視聴覚コンピレーション「遠い国」と同時に頒布されますが、それらと聴き比べて、受ける感じの違いを考えてみると面白いのではないのでしょうか。(それらのレビューも本刊でされています!)

曲数が多いのはもちろんですが、単に曲数の多さだけからくるものではなく、各々の想像された(この場合、「創造」と言い換えた方が適切でしょうか) 壮大な背景があるからこそ、聴きごたえのある一作に仕上がっているのではないのでしょうか。

レビュワー：五流門徒 (Golmont)



TRACKLIST

- Tr.01 - Pharaoh
- Tr.02 - Where The Crucifer Is
- Tr.03 - And While She Left Weeping
- Tr.04 - Tomb Of The Unborn
- Tr.05 - Lethargic Anarchy
- Tr.06 - Encounter A New Personality
- Tr.07 - Recovery Of Per-O

デスメタル、それはデス（ボイス）とメタルが融合されているジャンルである。昨今の同人界隈ではオリジナルのデスメタルも増えてきているものの、個人製作でフルアルバムとなると比較的珍しい印象を受ける。作曲に加え、ギター生の演奏と生ボーカルも Golmont さんご自身というのが最大のポイントになるだろう。媚び要素の欠片もないパワフルなデスボイスに、商用 CD にも引けを取らないゴリゴリの重たい音作りとミックスの仕上がりは「素晴らしい」の一言に尽きる。

CD は 7 曲入りで、1 曲目がオープニング、7 曲目がエンディング的な位置付けとなっている。曲名からも分かるのだが、主題が「ファラオ」に置かれており、曲中にはエジプトをイメージさせる民族楽器の音が登場するのが特徴。デスメタルと一言で言っても、どういった方向性のデスメタルか、という観点では曲ごとにバリエーションが豊かだ。かっこいいギターリフをミドルテンポで刻んだり、激しいブラストビートも聞ける。



Pharaoh

GLORIFIED ENTHRONEMENT

【Pharaoh】

このCDのオープニングに当たる曲。中盤で半音上げの転調があり、終盤ではツーバス連打の盛り上がりもある。物語の開幕を感じさせる曲となっている。

【Where The Crucifier Is】

重々しいギターリフとともに立ち上がり、ドラムで疾走感を出していく展開。中盤以降ではエジプトの世界観を意識したであろう音階のギターソロに加えて民族楽器やバックコーラスも登場する。

【And While She Left Weeping】

静かなイントロから始まるが、すぐさまブラストビートを刻んでくる。実はこの曲、レビューを書いている時点では序盤以降の歌詞が未収録だったのだが、メロディック〇〇メタルと違い、メロディに頼る事が出来ないデスメタルというジャンルはボーカル抜きバージョンでも曲として成立しているのである。素直に感動してしまった。

【Tomb Of The Unborn】

ドラムの音がズシッと響くような重たいミックスになっており、かなりのテンポで疾走し続ける。中盤でウッドが登場し、一気にエジプトの世界観に引き込んでくる。

【Lethargic Anarchy】

呪歌のような雰囲気のコーラスが特徴的なイントロを持つ曲。ややスローテンポなギターリフはいわゆるメタルの文法とでも言えるほどに王道。しかし個人的に、この曲の最大の見どころは前半部分のベースの旋律だと思っている。非常にかっこいい。

【Encounter A New Personality】

アルバム中、唯一デス声で歌われていない曲。中盤まではクリアで伸びのあるボーカルとともにミドルテンポのドラムとギターが展開されるが、中盤以降で一気にテンポを引き上げてからは疾走感が加えられるが、終盤で元の曲調に戻るといったトリッキーな構成。

【Recovery Of Per-O】

このCDのエンディングに当たる曲。一曲目の曲展開に似せて作られてのだが、聴き比べてみるとハッキリと別の曲なのである。曲名や歌詞に出てくる「per-0（発音はペロとなる）」というのはPharaohのエジプト語表記で、曲中でもしっかりファラオと歌い分けられているのが分かる。タイトルも含め一曲目との強い関係性が伝わってくる。一曲目とは異なり、終始穏やかな曲調となっている。

レビューを書くにあたって一点心残りがあるとすれば、このCDは歌詞を読みながら聴きたかったと強く思った。私は普段歌詞を真面目に見る場合と全く見ない場合で差が激しいのだが、このCDには明確なストーリーを感じるため、歌詞を真面目に見たかったのである。完成品パッケージを見るのが楽しみだと思わせてくれる一枚だ。

レビュアー：Winna Strive
(Ark of Phantasm)



TRACKLIST

- Tr.1 - 遠い国
- Tr.2 - 罪音
- Tr.3 - A-L-T
- Tr.4 - Bella the blind
- Tr.5 - 死刻の蝶は静寂なる闇夜に舞う
- Tr.6 - deathwish
- Tr.7 - ねがいごと
- Tr.8 - 荒野と彩り
- Tr.9 - Orbis

“ボガティブ”という概念を提唱するサークル『何度でも死ねる』がお送りする、イラストと音楽のコラボレーション作品。緻密にかつ独特の世界観で描かれているイラストを元に、9人のコンポーザーがそのイラストから浮かぶ音を具現化したものです。イラストありき、音ありきという「普段あまり作品の一部としては注目されてないジャケット・及びイラストにも焦点を当てた」作品集です。後述しますが、コンポーザーの皆様もこの不思議なイラストに対して独自の解釈を音楽としてぶつけてきています。各楽曲のレビューをしていきましょう。

イラストを元に楽曲を制作しているのですが、そのイラストには時折、楽器のモチーフが差し込まれています。そうでないイラストでも必ず一人は少女が描かれているのですが、その少女の立たされている情景を感じさせる音使いであります。緻密なイラストと楽曲が寄り添ってひとつの作品となる、まさに視聴覚の両方を刺激される作品集です。イラスト制作の帆村紅氏と、9人のコンポーザーとのガチンコ勝負的な面もありますね。

ちょっとどこかのギャラリーに飾られてもじっくりくるようなモノに仕上がっています。



視聴覚表現作品集 遠い国
何度でも死ねる

ピアノとストリングスの寄り添うような鳴りが、どこか切なくも懐かしい響きをしている Tr.1。イラストには二人の少女と異形頭の人が描かれています。頭を撫でられている異形頭は何を思っているのでしょうか。横を向いている少女の髪の毛が別世界を表現しているように見えるのも面白いですね。

イラストにある奇妙な形のハーブを意識した音が、荘厳なオケとマッチしている Tr.2。目を覆い隠されてハーブと思わしき楽器を弾く少女と、手だけしか見えない目隠しをする人。罪の音とは一体どういうことなのでしょう。

空間を感じさせるパーカスやピアノの音が寂しさ・孤独さを感じさせる Tr.3。花と風船がポツポツとある一見メルヘンな世界で、座り込んでいる少女は何を思っているのか。

奇妙で歪なストリングスの奏でられる音がおどろおどろしくもダンスンブルなオケと響き合う Tr.4。ストリングスを模した背中でヤギ頭の生き物（シチュエーション的に男性でしょうか）にメロディアスに奏でられているようにも見えます（どこかで見た歌詞っぽいこの解説）。

きらびやかなシンセベル系のサウンドがオケの低音部と対照的に鳴るのが心地よく、途中差し込まれるオルガンが仰々しさを演出する Tr.5。容れ物の中で光る蝶と、祈りを捧げているように見える少女が意味深ですね。

怪しくキレのある語りや、クリーントーンの甘いボーカルメロディが病みきったV系ハードロックサウンドと共に襲いかかる Tr.6。倒れている少女は、起き上がろうとしている少女の抜け殻なのでしょう。その少女を見つめている虫のような生き物は一体。

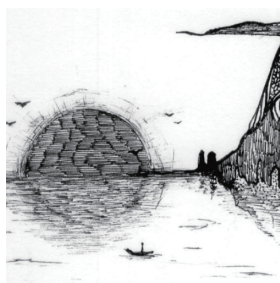
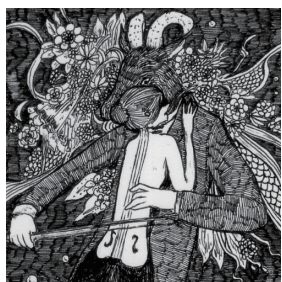
メルヘンチックで爽やかさももあるアコーディオンの音が、それでも不思議な哀愁を醸し出している Tr.7。高い塔を模した少女が風船を大事そうに持っているのが印象的です。

マリンバとフルートの可愛らしい響きなのに、音数の少なさからどこか孤独感もある Tr.8。ハサミの頭を持つ鳥と、木を抱える少女の意味深な表情が気になります。

神々しいコーラスとオルガンの調和に、徐々に快活なオーケストラが入り混じってくる様子が気分を高揚させてくれる Tr.9 で作品は幕を閉じます。日の出を思わせる背景と、巨大な女王が夜をそのロープの内側に隠したようなイラストが奇妙な世界観を作り上げています。

次のページに、ブックレットのイラストをトリミングしたものを掲載しています。こちらからも何かを感じ取ってみてください。

レビュワー：タチヤン





TRACKLIST は多すぎるので
割愛させていただきます。

" 壮大な曲を集めた・書いた " コンピレーション企画も 5 回目となる『ONNUEHO 5th Edition』。参加人数も 50 名を超え、超大型コンピレーションとなっている本作。

その曲数からくるバリエーションの豊富さ・しかし各々の考える " 壮大さ " のエッセンスによって方向性が程よく裏打ちされている様子から、縦横無尽にリスナーを楽しませてくれる「1 作品で大豊作」な仕上がりとなっている。

映画音楽的なエピックな展開、バンドサウンドの鳴り、演劇のような構成、民族調楽器の響き……そのどれもこれもが耳を贅沢に楽しませてくれる。

モチーフの面で見ても面白い。今回の ONNUEHO は『Helicopter NUUK the last flight』『Lethal Weapon Factory』『Re;conquista』『Reassuring Army』『戦士たちの祈り』『「日本海軍の栄光おと誇り」より』といったように、戦争・軍事的なモチーフを伺わせる楽曲がある。戦士たちの勇猛さや、武器の持つ恐ろしい力・雰囲気をつつりと表している。

そんな幾多の楽曲群の中でも筆者のお気に入りには『隠された海』『神獣の歌』『宿命の壁』といった、霊的なものの存在を匂わせる楽曲群だ。

人間の内面的なものに焦点を当てたと思われる楽曲にも注目したい。末席ながら筆者もこの楽曲で参加させていただいた『Force of Will』や『ロマンス』が該当するだろう。

とにかく曲数を見ただけでお腹いっぱいになりそうなこちらの作品。ディスクごと 1 曲ごとと噛みしめるように聴いていただきたい。しばらく聴く音楽に困らないくらいの大ボリュームである。「なぜこの楽曲はこのディスクに入っているのか?」「このディスクの裏テーマはなんだろうか?」というところに思いを寄せてみるのもいいでしょうね。

50 曲、総再生時間は 3 時間を超える本作、骨の髄まで噛みしめるのは大変ですが、聴き終えた時の達成感みたいなものも大きいですよ。

レビュー：タチヤン



ONNUEHO 5th Edition
Symphonic City

ジャケットから見る、同人音楽作品 文責：タチちゃん

「同人音楽のジャケット、どれほど気にしていますか？」

ジャケットというものは、音楽との関係性のあるなしに関わらず『作品の第一印象』として『アイキャッチ』として我々の目を惹きます。カラフルで華やかなアブストラクトや女の子が描かれたジャケットイラストも多く存在しています。ジャケットが中身と直結する必要があるのは、必ずしもないのですが、ここでは『ジャケットも作品の世界観の一部』であると強く主張している作品について、ジャケットから見ていききたいと思います。

「視聴覚に訴えかける」イラストと楽曲がセットになった作品『遠い国』は、気が触れそうなほど緻密に描かれたペン画がジャケット・ブックレットを飾ります。1枚1枚のイラストはそのままだよこのギャラリーに並べられていそうなほどのもの。なるほど楽曲とイラストがセットになってはじめてひとつの作品になるというだけ、イラストのモチーフに併せて楽曲も作られています。

「Happy POP Hardcore 神風九十九式」は、ジャケットの女の子が着ている服が、下北沢にあるゴスロリファッションのお店『リフルシャッフル』で売られているモノであったりします。ファッションとイラストのコラボレーションが実現しているわけです。

「創造遺跡コンピ」では、コンピの主催者とイラストレーターがやり取りをして『架空の遺跡』について描いています。世界観を全面的に打ち出しているコンピでは、こういうところで視覚的にもリスナーに訴えかけるのが大切だと思います。

「ONNUEHO 5th Edition」も、ジャケットイラストの方向性としては同じ形でしょう。企画の趣旨がよりシンプルに「壮大な楽曲のコンピ」となっていますが、そこに集まった楽曲で裏テーマが出来てしまうような「君たちどこかで話をすり合わせてるでしょ」と思ってしまうくらいのまとまり具合です。それがイラストにも反映されているように思えます。

未来宇宙コンピ「form the Spase Station 2217」は写真によるジャケット。こちらはNASAに問い合わせをして写真の利用許可を得たとのこと。こちらテーマに沿ったチョイスですね。餅は餅屋と言いますか、さすがのNASAクオリティな写真を利用しにいったのはジャケット的にももちろん、ちょっとした話題の切り口にもなり得ますよね。

写真といえば外せないのがITC Studioが主催している『東京企画』の第一弾「TOKYO snapshot」。こちらは制作陣で撮影したスナップショットを、DLカードSONOCAと共に頒布したという『写真アルバム+楽曲アルバム』という風変わりな形態のコンピ作品でした。

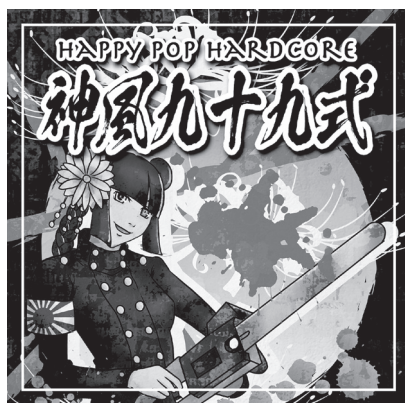
これらのように、ジャケットひとつとっても様々な方向に趣向を凝らしてみたり、逆に作品との関係性がないものだったりというのがあるわけです。2次創作作品となればその作品に関係したキャラクターがジャケットを飾るでしょうし、潔くバンドのロゴが全面ばん！と出ているようなものもあるでしょう。

また、その是非は置いて『ジャケット買い』という文化もまだ根強く存在しています。イベント会場や店舗に並ぶ華やかなジャケットは、購買意欲をそそる要因となるでしょう。

「同人音楽のジャケット、ちょっと気にしてみませんか？」



視聴覚表現作品集 遠い国



HappyPOPHardcore 神風九十九式



創造遺跡コンプレッション



ONNUEHO 5th Edition



未来宇宙コンプレッション



東京企画 TOKYO snapshot



皆様、ゲームは好きですか？では、ゲーム中の音楽に魅せられた経験はありますか？

こちらの作品『ESKO FAMNA』は、仮想 RPG の BGM という形で、RPG 系ゲーム音楽……ファンタジー色の強い……を作られています。

"9 人のアーティストによる、実在しない RPG のイメージサントラ CD。" 同人ならではの民族系楽器の音色を用いた打ち込み色が強い本作品ですが、そのことで往年のゲーム音楽をより彷彿とさせている印象です。

こちらのジャケット（古い PC ゲームの RPG か！っていうような）の裏面には、ラーメン屋でのラーメンの食べ方の様に『この CD の楽しみ方』というのが提示されていたりします。

TRACKLIST

- Tr.01 Prologue ～決意
- Tr.02 North ground convention
- Tr.03 White Daylight
- Tr.04 故郷へ
- Tr.05 The ruler of Pacha
- Tr.06 The Crisis
- Tr.07 勝利！
- Tr.08 勇敢に歩け
- Tr.09 昼下がりの港町
- Tr.10 Festival Night
- Tr.11 briefing
- Tr.12 石畳に陰る夕日
- Tr.13 おやすみ
- Tr.14 My Bitterest Romance
- Tr.15 この刃にかけて（元祖）
- Tr.16 Ancient ruins
- Tr.17 星屑の石棺
- Tr.18 Like the greats
- Tr.19 チョンボ de カジノ
- Tr.20 凍てついた大地
- Tr.21 夜闇の深淵を翔る光の瞬き
- Tr.22 The Sword of Justice
- Tr.23 祈りの唄
- Tr.24 草原を走れ
- Tr.25 失われた楽園
- Tr.26 災厄の残月、から笑う孤高
- Tr.27 Atonement for sin
- Tr.28 死して屍拾う者無し



ESKO FAMNA

Ark of Phantasm

荘厳なストリングスと穏やかな笛の交わる、壮大なオープニングトラックの Tr.1。

ハープとフルート・オーボエの楽器3つだけで、どこか神秘的な雰囲気は淡々と紡いでいく Tr.2。

ピアノやパーカスの軽やかさとブラスの陽気さほっと心が安らぐ Tr.3。

のどかな風景がバツと想起できる穏やかな曲調でくつろげる Tr.4。

一筋縄ではいかない険しい道を往く情景をケルティックな曲調で展開する Tr.5。

激しく下降するベースラインと緊張感を煽るシンセが飛び交う、いわゆる"戦闘曲"な Tr.6。

Tr.6から続く(戦闘に無事勝った場合ですけどね!)華やかなファンファーレな Tr.7。

勇ましい雰囲気のオーケストラサウンドで視界もバツと開けるような爽やかさの Tr.8。

メロディもバックিংもひたすら穏やかな曲調で、パーカスがいないくともゆったりとしたリズムを感じられる Tr.9。

優しい街の雰囲気と、メルヘンチックなどんちゃか騒ぎが入り混じった雰囲気の Tr.10。

ピアノとバイオリンが作り出す、不穏な空気とピリピリとした緊張感が漂う Tr.11。

力強さのあるパーカスと、煙たさを演出する金物の響きが街の喧騒を演出する Tr.12。

要するに「宿屋で一泊」のあの ME (効果音楽) な Tr.13。

手数に比してゆったりめなパーカスが哀愁漂うメロディーと折り重なる Tr.14。

ハイテンションなブラスのメロディーとタイトなベースラインがいかにもな"戦闘曲"な Tr.15。

神秘性に霊的な冷たさも内包したような音使いの印象的な Tr.16。

ひたすらダークで怪しい、民俗儀式のようなものも感じられる Tr.17。

華やかで勇ましい、どこか鼻をくすぐるようなメロディーが異国の都を思わせる Tr.18。

ジャジーで艶かしくあざといほどにバブリーな印象の Tr.19。

白い闇という言葉が似合いそうほど冷やかな音が降り注ぐ Tr.20。

タイトルどおりの夜闇を表す音を裂いて現れるきらびやかなシンセの音が目立つ Tr.21。

ひたすら切ないメロディラインがタイトな緊張感で盛りたてる Tr.22。

これまた切ない系のメロディーですが、こちらはだいぶしっとりと仕上がっている Tr.23。

疾走感のあるコード展開とシンセのメロディーが心地よく駆け抜ける Tr.24。

儚さと穏やかさとが入り混じり、全体的にデカダンスなイメージのある Tr.25。

壮大さと禍々しさと神々しさが入り乱れて作品もいよいよクライマックスを迎えるといった趣の Tr.26。

ストリングスとクワイアのみだが重厚に、物語の終わりを予感させるしっとりしかりとした Tr.27。

明らかにバッドエンドを思わせる……と思いきや、実は Tr.1 へのつなぎとしてとても効果的だった、ME な Tr.28。

『この CD の楽しみ方』にも記されているように、ランダム再生を用いることで毎回変わった仮想 RPG のストーリーを楽しむことができます。

最初は王道的にトラックをストレートに楽しみ、2週目以降は楽曲の様相を知っている、さながら"強くてニューゲーム"の状態+入るたびに中身が変わるローグライクなダンジョンゲームの2つの要素を組み合わせた楽しみ方を推奨しています。

仮想 RPG のイメージサントラという形の同人作品はけっこうあつたりするのですが、こうした楽しみ方をそれらでも是非、やってみてはいかがでしょうか。

レビュワー：タチヤン



切なさ漂うリードギターとシンセリードに、力強いバックギンが混じることでより深い哀愁を打ち出している Tr.1。

追い打ちをかけるように深い悲しみを淡々と紡いでいくピアノが社畜の背負った業を表現しているかのような Tr.2。

一転して、勇ましいフレーズや Tr.1 のようなバックギンが相乗効果で死地に活路を見出したような Tr.3。

Tr.3 に続くように・さらに速くなり果敢なプラスのメロディーも交わって力強さも増した Tr.4 (ボーナストラック)。

TRACKLIST

- Tr.01 - External Factor
(これ私のせいなのか?)
- Tr.02 - Comrades
(せめて我々は仲良くしようね。)
- Tr.03 - Counter Attack
(やっとな私のターンだな。)
- Tr.04 - (Bonus Track) Valkyrie

打ち込みによる「メロスピあります」でおなじみの Ark of Phantasm がお送りする、社畜シリーズの3 作品目。今回はいままでやられっぱなしだった主人公が、ついに反撃に……? 勇猛果敢なメロスピがあなたを待ち受ける! 安定のいつものメロスピ+鬱ヒーリング(?) なピアノ楽曲で構成されている、社畜からのメッセージです。

ちなみにこのシリーズ、視聴が一切上がっていない(わざとです)ので、ぜひリスナーの皆様にはイベント会場で社畜(失礼)ことサークル主の winna さんのトークと共にこちらの作品をお求めいただきたいですね。

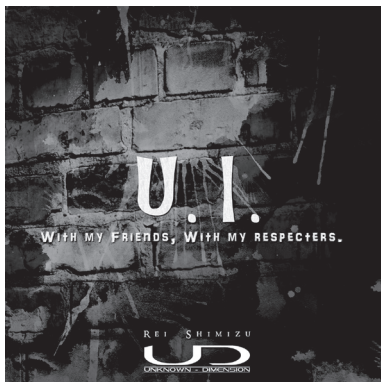
ちなみに Tr.3 は本誌でも取り上げている Unknown-Dimension (清水嶺氏) の作品『U.I.』で別バージョンが収録されています。こちらも是非。

レビュー: タチやん



進撃の社畜 3

Ark of Phantasm



TRACKLIST

- Tr.01 - Daydream
- Tr.02 - Stray cat
- Tr.03 - 湘南シーサイドセッション
- Tr.04 - Shakes the barley
- Tr.05 - Coexistence
- Tr.06 - Counter Attack ~覚醒~
- Tr.07 - お・か・し・な演奏会
- Tr.08 - 春水雨
- Tr.09 - Dawnlight - silence -
- Tr.10 - Kindness and Bonds

サークル Unknown-Dimension / 清水嶺氏の新作は『合作』をテーマにした作品。各楽曲で他のコンポーザー・ボーカル・奏者を招き、制作の方向を決めていったというもの。そのコラボの人数や分野の違いから、いつもの清水嶺氏の曲調だけではない「一筋縄ではいかない」作品に仕上がっている。ポップス、アイリッシュ、シンフォニックメタルや、清水氏からはまず出てこないようなサイバーな楽曲までバラエティ豊かに飛び出しています。

原始的なパーカスと歯切れの良いベースにムーディなエレピの音がねっとり絡むTr.1。ゆったりとしたリズムにキーボード隊の明るくもどこか哀愁もある音が混ざり、柔らかいボーカルが乗っかるTr.2。きらびやかでちょっとひっかけたメロディーのエレピとサックスのセッションが爽やかなTr.3。穏やかで乾いたメロディーがスッと吹き抜けるようなアイリッシュホイッスルの音がとにかく心地良いTr.4。このアルバムでは異色ともいえるほどエレクトロニックかつサイバーで、終始緊張感に包まれるダンサブルなTr.5。進撃の社畜3(本誌にレビュー有り)に原曲が収録されており、そちらの勇ましいフレーズや展開がそのままよりシンフォニックな要素が強まったTr.6。どんちゃかとしたパーカスをはじめとした全体的にコミカルなオケが楽しいTr.7。落ち着いたピアノの音にケーナの凛としたメロディーが美しくもどかなTr.8。前トラックからの流れを汲んだようなオケにストリングスが加わり、笛はアイリッシュフルートに差し替わり、曲調はしんみりしっとり染み染みするものとなったTr.9。柔らかく優しいアルペジオのギター演奏にストリングスがそっと寄り添うように奏でられ、しんみりと作品の幕を閉じるTr.10。

この作品が持つバリエーションの多さは、コラボの持つ可能性・多様性をキレイに打ち出していると思います。わりとジャンル違いの人とのコラボも積極的にやっているあたり、清水氏の音に対する貪欲さも現れているように聴こえますね。根幹にあるのは清水氏の玲瓏たるメロディーや進行なのですが、Tr.6はアレンジを担当している(はず)でして、原曲のポテンシャルをよりある方向に尖らせるようなやり方をしていたりします。Unknown-Dimension / 清水嶺氏のファンにとっては、意外な清水氏の側面を垣間見れる作品となっていますので、面食らうところも含めて楽しめますよ！

レビュー：タチやん



U.I. 1st
Unknown-Dimension

自分の作品を誰かの元に届けるために

著：Ark of Phantasm 代表 Winna Strive イラスト：砂灯

【概要】

同人界隈に身を置く以上、多かれ少なかれ「自分の作品を手にとって欲しい」と感じるのは必然。同人創作の世界が時代と共に刻々と表情を変えていても、おそらくこの原点とも言える思いはそうそう変わるものではないだろう。作り手、出展者の「手にとって欲しい、聞いてほしい」という思いと、一般参加者、リスナーの「欲しい、聞きたい」という思いを同時に成就させる事が出来たなら、それは純粋に嬉しい話ではないだろうか。

本稿では「収益性やマーケティングの話は一切抜きにして」という大前提のもとに、自分の作品を、特にそれを欲しいと感じている誰かの元に届けるためのアプローチについて考察していく。

※直接的に販売数を改善するための内容ではなく、数多の考え方の中の一つとして楽しむ記事です。また、創作やイベント出展のノウハウを感覚に頼るタイプのクリエイターには全く参考にならない内容かもしれません。あくまでも「よく分からないけど、何故か上手くいかない現状を何とかするヒントを得たい」という方向けの内容となります。

1. はじめに

同人活動歴を聞かれて「長いですね」という反応が返ってくるようになって久しいが、実際に年数を重ねる過程で同人関係の知り合いは着実に増え、同人界隈における参加者の変遷もおぼろげながら見えてくるようになってきている。同人音楽の世界を見渡してみると、かつては「作りたいものを作りたいように作る。興味を持った人だけ買えばいい。」というスタンスを貫き、これといった宣伝や呼び込みもせずに黙ってブースを構えるという光景は珍しくなかったが、そういった考え方はイベント参加を重ねるごとに明らかに少数派になっているのを感じるのである。

でも、動画サイトや音楽系 SNS の普及により、質の高い宣伝手法が確立されているという背景に加え、全体的な若年齢化やイベント自体の規模の肥大化といった要因が同人即売会の位置付けに大きな変化を与えるきっかけになっているのは間違いないと感じている。

同人サークルの母体数が増えているのに加えてイベント当日以外に潤沢に情報が得られるようになったことで、購入目的で参加する側としては十分な事前調査による「厳選」や予算のマネージメントがどうしても必要になってくるようになった。コミケや M3 等、出展者の母体数が多くジャンルの幅も広いイベントでは特にその傾向が強いが、この事前調査で残念ながら候補から漏れてしまったサークルは見向きもされずに終わるという事も珍しい話ではない。



Fig.1 全サークルに当てはまるわけではないが・・・

ジャンルにも依るので一概には言えないが、ロック・メタル系やクラブミュージック界隈では、普段ライブを中心に活動している方が同人即売会を CD やグッズの頒布の機会として扱うのを見かける事がずいぶん増えたという印象がある。また、従来の同人活動と同じスタンスでイベントに参加している場合



Fig.2 必死の呼び込みも虚しく完全スルーもあり得る

もっとも、こういった厳選自体は今も昔もあるのだが、出展者としての事前準備がより多く求められるという流れが年々強くなっているのは実際に毎年イベントに顔を出す毎に肌身で感じられるのである。

2. 自分の創作スタイルは何か

ある意味いきなり本質に触れていくのだが、これは言い換えるなら「あなたのモチベーションは何か」という話に直結する。実はモチベーション自体は必ずしも重要であるとは限らないのだが、多くの作家は無視するわけにもいかない要素となる可能性が高い。何故なら、ここで作品の「見せ方(魅せ方)」「宣伝のしかた」「ブースのセッティングのしかた」「登録ジャンル」「当日の呼び込み方」「参加するイベント」に至るまで、かなりの要素が決まってしまう可能性があるからだ。



Fig.3 何か軸が1本通っていると整理しやすい

「〇〇というジャンルが好き」「〇〇という原作(あるいは作家)が好き」「〇〇という世界観が好き(表現したい)」「作るものは何でもいい。注目されたい、褒められたい。」など、挙げていけばキリが無いのだが、無から何かを作り出すという行為には、必ずモチベーションとなる何かが存在する。もし自身のスタイルを聞かれて即答できないようなら、これを機に整理してみるのも悪くないだろう。後述するが、これが即答できる、できないという話が良い、悪いという話に繋がるかという、そうではないのでご留意いただきたい。

ちなみに良い機会なので、ここで私は「ただ褒められたいから作るだけだ。誰でもいいから私の曲を聞いて褒めておくれ!」という極端な考え方には比較的肯定的である事を先に述べておく。人間というのは褒められると嬉しい生き物だというのは、不偏的な事実だと考えているからだ。

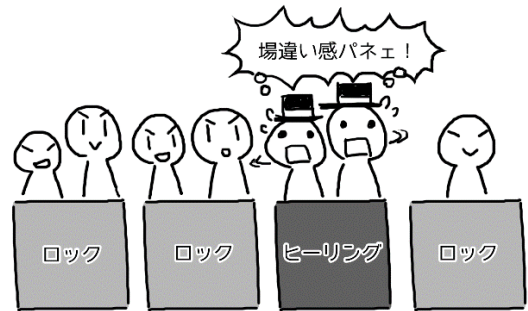
3. 「どんな曲作ってるんですか？」に答えられるか

実は、前述した話はこの繋がってくる。「〇〇系の曲です」「〇〇をリスペクトした曲です」「〇〇という世界観を表現しています」「特に方向性を定めずに色々作ってますよ」といったように、様々な回答があるだろう。

創作スタイル同様、ここにスムーズに返答できるかどうかが良い、悪いという話ではないのだが、例えばイベントでは「ジャンルコード(要は自身の曲ジャンルが何か)」というものが存在し、似たような音楽ジャンルのサークルが近くに密集しや

すくなる。また、SNS上で知り合いを辿る際、似たようなジャンルを手掛ける作家のアカウントを渡り歩くという流れは、作り手が聞き手に関わらず、心当たりがあるのではないだろうか。

万人に当てはまる話ではないので恐縮ではあるが、自身のスタイルが固まっていない場合、ここでの返答がスムーズにいかない事も多い印象を受ける。ここが定まっていないのが原因で「見せ方」を失敗してしまったり、イベント参加時に親和性が低いエリアにブースが配置されてしまったりするリスクは、やはり防げるなら防ぐに越したことはない。



※イメージです

Fig.4 こんなに極端な例は滅多に見ないけどね

4. 即売会をどう位置付けるか

はじめに述べたように、昨今の同人即売会の中でもコミケやM3といった大規模のものになると、多くの一般参加者、聞き手はイベント会場に入る時点で、かなりの割合で目的が固まっている印象を受ける。実際、イベントに出展している知り合いの声を聞いていても「CDを手にとって下さる方の多くは事前調査済みのケースが多い」という。このパターンだと、即売会は「購入窓口」という位置付けになるだろう。

では、昔ながらの「フラッと遊びに来て未知の音楽、未知のサークルを発掘する」という目的の参加者が居なくなったのかというと、答えは明らかにNOである。確かに数は減ったが、そういった一般参加者は常に一定数存在しており、意外なご縁があったりするのである。そして、そういった参加者の目に留まるかどうかを左右する要素には、見せ方や呼び込み方が含まれてくる。

ここで当然のように課題として出てくるのは、どう見せればいいのか、どう呼び込めばいいのか、という根本的な話になってくる。(※呼び込みへのポイントについては、R3Magazine公式サイトにもトロワル氏(@torowaru)による「5分で劇的に変わる同人即売会の呼び込み」というコラムが投稿されている。とても共感できる内容なので、本稿読者には是非オススメしておきたい。)

5. 需要と供給の多様性

少々唐突だが、こんな経験は無いだろうか。試聴して下さった方に「この CD、ボーカル曲は無いんですか?」「これ、生音ですか? 打ち込みですか?」という素朴な問いかけを受ける。シンプルな問いかけだが、この問いに対する回答の次に返ってくるリアクションで、嬉しくなったり残念な気分になったという方は多いのではないだろうか。

作り手が多種多様なと同じように、聞き手も多種多様で、中には「曲は好きだが打ち込みの音が苦手」という理由で購入をやめるというケースも珍しくない。(無論、「逆に打ち込みの音が同人っぽくて好き」という方もいらっしゃる。)

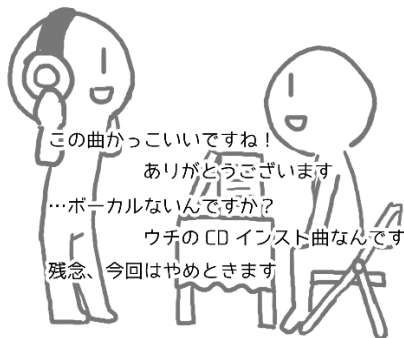


Fig.5 このやり取り、毎回必ず 1 回はある。

たまたま需要と供給が一致したりしなかったり、というのがイベント会場の大前提なので、こういった話は運良く(悪く)当たってもあまり深く考えず、自身が作りたいものを胸を張って作る事を個人的に推奨したい。(自身にとって「改善点」「方向性の模索のヒント」として受け取る事ができるなら、もちろん新たな挑戦に繋げていくのも重要である。)

6. 誰に見つけて欲しいのか

大変長くなったが、ここまでが諸々の「前提」となる。具体的なアプローチに触れる前に、これまでの基本要素が整理できている事を確認しておきたい。

- ・なぜ曲を作る?
- ・どんな曲を作る? 何を表現したい?
- ・それを、どんな人に聞いてほしい?

本項の主題となる「どうすれば作品を手にとってもらえる?」を考える際に、上記 3 つが整理出来ているか、出来ていないかの差は大きい。特に、事前調査など一切無しでその場で興味を持ってくれたリスナーさんに目を向ける場合は尚更。

実は具体的なアプローチを考える段階になると、前提条件という部分については非常に多岐に渡るため、いわゆる「一般論」というものは全く通用しなくなる。ここから先の話では、過去

に実際に見聞きしたケースを元に考察を行った事で見えてきた話を元に、即実践可能なポイントというものについて述べていくことにする。

7. どうやって見つけてもらおうか?

作品のリリースには、大まかに 3 段階のフェーズがある。ここでは話をシンプルにするためにリリース当日=イベント当日であるという前提とで話を進めてしまうが、基本的には下記の 3 つのフェーズを押さえておく事になる。

- ① リリース前
- ② リリース当日 (イベント当日とする)
- ③ リリース後

同人の考え方にセールスやマーケティングの考え方を持ち込むのは個人的に好かないという事情はあるのだが、昨今の同人事情を考慮すると、せつかく作った作品を少しでも多くのリスナーさんに見つけていただくためには多少の努力をせざるを得ないのも事実なのである。

① リリース前

作品をリリースする、となった場合、ほぼ例外なく発生するアクションは以下のようなものになると考えられる。

- ・特設サイト作成
- ・試聴用デモ、PV の作成
- ・宣伝

大多数の作品は、リリース当日から遡って数週間から数ヶ月、長い時では 1 年近く前から構想が完成しているパターンもある。となると、「どのタイミングで情報をオープンにするか」、「どのように情報を発信するか」が悩みどころになる。上記アクションをどのような順で、どのように行うかは様々だが、特に悩みの種になるのは宣伝の部分だろう。

幸い、ツイッターの普及のおかげで「こういう作品、出します」と発信すれば、フォロワーの方の目に留まれば RT をしていただける事もあるだろうし、それを見た方が興味を持ってフォローしに来て下さったりという事もあるだろう。特設サイトや試聴デモといった成果物はこの時点でオープンになっていると考えて良い。

一方、見せ方が上手なサークルや楽曲クオリティが高いサークルであっても、ツイッターという閉じたネットワークより外のエリアまでは情報が届かないのも事実なのである。この問題を解決するのに有効なアプローチは色々あるのだが、例えば同人界限には同人作品の普及促進を目的としたネットラジオや

レビューサイトも多数存在する。また、CD 媒体という形を取らないDL型のコンピレーション企画（大抵は自由参加）も探せば色々出てくるので、そういった機会を活用して自身の幅を音楽的にも人脈的にも広げる事ができる。このあたりは音楽ジャンルや自身の性格によって向き不向きがあるので、色々調べてみると良いだろう。

② リリース当日

イベント当日、初参加サークルでもベテランサークルでも、必ず気にする事が何点かある。

- ・ブースの設営
- ・呼び込み

呼び込みについては第4章でご紹介したトロワルさんのコラムを読んでいただくとして、ブースの設営および、イベント中の立ち回りという部分に触れていく。ブースの設営に関しては同一コンセプトのものを探す事が難しいほどバリエーションが豊かであるが、それでもなお絶対に外すことは無い共通要素というものは存在し、更に言うとスタイル自体は大きく2,3種類に大別が可能である。

【空間・雰囲気重視型ブース】

作品在庫をあまりテーブルには置かず、ブーススペースの大部分を主に装飾に使う事を優先するスタンスである。目にした人が思わず引き込まれるような雰囲気を演出するスタイルで、世界観や作品コンセプトがしっかりと固まっているサークルがこれを行うと、通りすがりのリスナーさんに強烈なインパクトを与える事ができる。ジャケイラストやポスターデザイン、ブースに立つ際の衣装にまで気を使う事になる可能性が高いが、文字ではなく視覚でもある程度勝負が出来るという点で非常に強いと感じる。



Fig.6 ビジュアルに訴えかける

一方、雰囲気を優先しようと思うと呼び込みが思うように出来ない可能性を覚悟しなければならない点や、ブースの設営に時間がかかったり準備にそれなりの費用がかかったりするという点では、得意不得意がハッキリ出てしまうという話はある。

デザインセンスが必要とされる難しさはあるが、一見さんの目に留まる貴重な機会を最大限活用できるという意味で非常に魅力的なスタイルである。個人的な見解にはなってしまうが、全く興味の無いジャンルでもこういった設営のサークルは見ていると楽しく、思わず「曲は全然分からんが、試聴だけでもしてみようかな・・・」という気分になる事がある。

【情報提示型ブース】

雰囲気作りの要素をあまり気にせず、ガンガン作品をテーブルに並べて品揃えの豊富さアピールを優先するスタンスである。具体的に「こういうモノを扱っています」という情報をダイレクトにアピールするスタイルで、2次創作をメインに扱うサークルや、コンセプトがバラバラの作品を複数同時に扱うサークルに向く。前述の雰囲気作り重視のブースに比べてアクティブな呼び込みや作品の特徴を少ない言葉で的確に伝える必要があるという点で、当日の忙しさは凄まじい。特に2次創作ではない場合、ほぼジャケイラストやポスター、呼び込みに頼る方法でしか振り向いてもらえないのである。ジャンルが確定しており、「まあ大体扱ってるモノは分かる。あとは実際に聞いてみてから考えよう」というリスナーさんにとっては作品の数や選択肢が多いという点でメリットになるのだが、多くの場合は終盤まで見向きもされずに終わるといった悲しい展開に陥りやすいのも事実である。こういった悲しい展開を回避するポイントはいくつかあり、例えば「分かりやすいキャッチコピーを載せる」、「代表的な曲調やジャンルを提示する」、「気合で呼び込みを頑張る（呼び込みは最近では非推奨とされる事が多いが）」といった工夫がある。

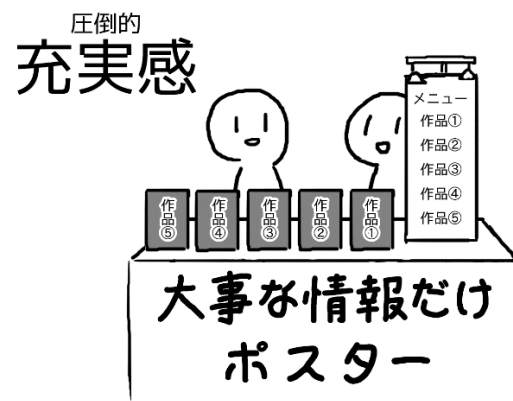


Fig.7 見た目は地味だが情報量は多め

またしても個人的な見解で恐縮であるが、昨今の同人音楽事情を考えると、情報提示型のブース設営は余程の理由が無い限り避けた方が無難である。お誕生日席常連サークルや壁サークルになれるほど知名度が高ければ関係無いのだが、普通にリスナーを待っていたら真っ先にスルーされるのはこういったタイプのブースなのは事実なのである。

【バランス型】

結局落ち着くのはここか、という話になるのだが、前述したスタイルはどちらもそれなりにメリット・デメリットがはっきりしており、特にデビューしたばかりで分からない事が多い若手サークルにとっては準備にかかる負荷や当日の立ち回りの負荷が増えてしまうのはあまりよろしくない。飾り付けの小物類を駆使してブースの雰囲気をごそごそ作りながら、その景観を壊さない程度に文字やポスターで情報をバランスよく提示、というのが最初に目指すところであろう。そうなった場合、気にするポイントは下記のようなところに落ち着く。

- ・ポスター： ジャンルや世界観を表現
- ・小物： ジャンルや世界観を表現
- ・メニュー： 価格、作品リスト
- ・装備品： 簡単に着脱できるものがおすすめ
- ・キャッチフレーズ： 呼び込みの際に効果的

特にポスターは、テーブルクロスが無い場合には足元を隠すという効果もあるため、地味に重要である。(同人イベントのスペースの広さ的には A1 サイズのポスターが無難なサイズ。A1 サイズというのは A3 サイズの 4 倍なので、事前に 4 分割してコンビニ印刷等で A3 で印刷し、後から 4 枚をテープで止めるなどして 1 枚のポスターを作るというのが低予算かつお手軽。個人的には初心者におすすめの方法である。)



Fig.8 地味すぎてもアレだが、難しく考えなくても大丈夫

完全に個人運営のサークルの場合は会場に持ち込める資材の量にも限界があるため、旅行かばん 1 つに一通り収まる範囲で何とかするのが基本になるのだが、2 人サークルや 3 人サークルの場合は持ち込める資材は格段に増える。ブースの内側に設置する特大ポスターや衣装などの選択肢も確実に増えるので、自分以外にもメンバーが存在する場合はブースのセッティングについて色々相談してみると良いだろう。

③ リリース後

イベント当日以外で作品を頒布する方法はいくつかあるが、代表的なものは下記のような候補になる。

- ・店舗委託
- ・データ販売委託
- ・自宅通販

店舗委託の場合、継続的な宣伝活動を怠ると目に見えて販売枚数が下がり、そのまま不良在庫が送り返されるという話もあるため、のんびりとマイペースに活動したいスタンスの作家には向かないケースもある。また、自宅通販は店舗を相手にする必要が無いという点で手軽さはあるものの、個人情報がダダ漏れというリスクもある。

この中で圧倒的に難易度というか参入障壁が低いのがデータ販売委託で、この方法は個人情報を表に出さず、かつ売れ残りを送り返されるリスクもゼロの状態での販売が可能になる。CD 媒体の場合、ディスクを焼き増さなくても良い点や送料を気にする必要が無い点もメリットになる。最近ではデータ販売を委託できる業者が増えてきているので、まずはここから始めてみるのがオススメだ。

8. そういうお前はどうか

ここまでは王道路線について述べてきたが、そろそろ「ところで、お前は一体どんなスタイルで活動している？」という声も聞こえてくる気がしたので、簡単にお話ししておこうと思う。

-なぜ曲を作る？

趣味と交友関係を充実させるため。

-どんな曲を作る？

メロスピを中心に、ゲームっぽいインスト曲を色々。

-何を表現したい？

ファンタジック RPG の世界観だったり、己の内面にある世界の一片だったり、急激に感情が揺さぶられた時の感覚を曲に起こしている感じだろうか。

-どんな人に聞いてほしい？

誰にでも聞いてほしいけど、私のメロスピは疲れていても戦わなければならない人（自分も含む）の応援をするための「バトルソング」。真面目な学生さんとか、理不尽な会社生活を送る社会人とかだと、逃げが許されない場面ってあるでしょ？

私のCDに時々入っているヒーリング曲は、戦いが終わってホッと一息つきたい時に聞いてほしいと思って作っている。

-宣伝は？

ツイッター&web ラジオのみ。

-ブースの設営や呼び込みは？

本項で紹介したスタイルの中だと、私が採用しているのはかなり情報提示型ブース寄りのバランス型になるだろうか。

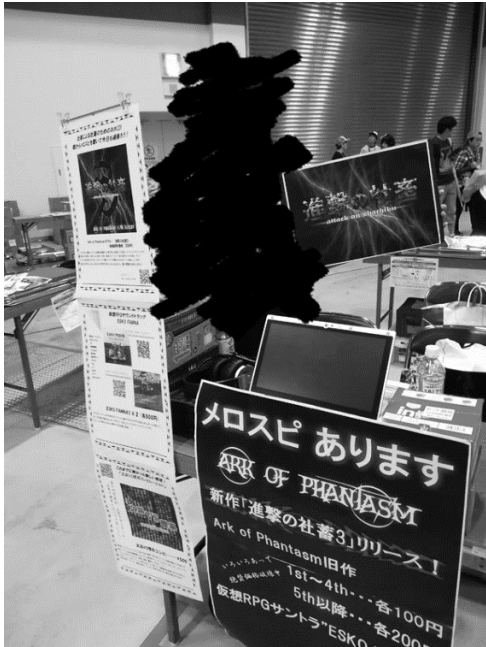


Fig.9 かなり悪目立ちするので、時々笑われる

少々クセの強い設計なので、あまり参考にならないかもしれない。昨今の同人界隈では珍しく、事前に調べて来ていただくパターンよりも、当日その場で興味を持って作品を手にとっていただくパターンの方が遥かに多い割合である。

-リリース後は何かやってるの？

一部の作品のみ、データ販売を行っている。が、基本的に宣伝活動に割ける余力がほとんど無い生活になってしまったため、私は即売会に集中することになっている。会場には必ず「全作品の在庫を持ち込む」というスタイルを貫いており、試聴時にその場で色々聞いてみて色々選べる体勢を整えている。(ただし、荷物が死ぬほど重くなるため、絶対に真似しないほうがいい。)

さてさて、色々書いている割には清々しいほどに王道路線から外れているのがバレてしまったわけなのだが、結局のところ軸が一本ブレなければ案外スタイルというのは安定するものなのである。本日に至るまでの途中経過を辿ってみると、かつては店舗委託も試した事もあり、宣伝に力を入れて公式サイトでの平均閲覧数はデイリー100人を余裕で上回るという黄金時代のような時期もあったが、活動時間が限られる今となっては当時のような作曲ペースや宣伝方法はもう無理なのである。(ちなみに、現在のサイト閲覧数は平均デイリー2~3人。宣伝活動に手が回らなくなれば、こんなものだと思っている。)

9. 最後に

正直に申し上げると、今回このコラムを書かせていただこうと決めた時点では、こんな文章量になるとは想定していなかった。何を書こうかは最初の時点で決めていたので、章ごとに押さえるべきポイントを押さえていっただけなのである。私自身、普段あまり深く考えずに活動している部類に入る人間だと自覚していたためである。実際に書き進める過程で、案外色々考えながら活動していたことを認識させられたのだが、活動年数によるノウハウの蓄積も案外馬鹿に出来ないものなのかもしれない。などと思ったりもするのである。

本稿に記載した話は活動スタンスによって合う・合わないの差は激しいだろうというのはもちろんの事、実践してみることによって何か状況が変わるかどうかは正直「やってみなければ何とも言えない」という言い方が精一杯になる。しかし、もしも「この部分に限れば参考になるかもしれない」とか「今までのやり方ではカバーしきれていない要素が他にもあるかもしれない」等、何か考えを巡らせるきっかけにでもなれば幸いだと考えている。

また「可能であればこういう工夫をしたい。しかし仕事や勉強が忙しすぎて十分な時間や体力を割り当てられない。」という場面は、長く同人活動を続けようと思うと避けられない課題であり、大抵はどうにもならない。その場合には狼狽えずに現状を受け入れ、出来る範囲で工夫しながら続けていくのが、楽しく活動を続けていくポイントだという事は頭の片隅に置いておくと良いのではないかと思う。そして、もしも「楽しい」より「きつい、大変」の方が上回るようなら、一度活動のスタイルを見つめ直す時間を作っても良いだろう。そして、楽しくなる目処が立った時には、何事も無かったかのように活動を再開すれば良いのだと思う。それでは皆様、楽しい同人ライフを。

【おわり】

最後までお付き合いいただき、ありがとうございました。



TRACKLIST

Tr.01 - Utopia

Tr.02 - Lie

コンポーザー・リでるによる、きまぐれ不定形音楽ユニット『amorphous』の作品についてレビューします。

【amorphous について】

コンポーザー・リでるによる、きまぐれ不定形音楽ユニット。

「不定形少女音楽」をテーマに、その時々で参加スタッフや世界観・ストーリーを変えながら、気の向くままに作品を発表していくスタイルで活動されています。

タイトルである「fauna」は動物相という専門用語で、Wikipediaによると「ある特定の地域と時間における動物を表す集合的な用語である。」とのこと。また調べてみたところ、動物相を表す「ファウナ」はローマ神話の豊饒と大地の女神 Faunus (ファウヌス) に由来するみたいです。作品にどこか差し込む神々しさ・霊的な印象にふさわしいと思います。

エピックとインダストリアルが融合したシネマティックなイントロから、その流れを汲みつつもダンスブルなリズムと柔らかな女性ボーカルが包み込む「Utopia」。

ピアノのふんわりとしつつもどこか悲しげな音に、物静かに顔を覗かせるベルシンセやパーカスが優しい「Lie」。

収録トラックはこのふたつのみですが、この前後で思いっきり緩急がついているので、テンションはアガってチルしていくというカーブを描いていきます。音密度で言っても「Utopia」はかなり濃密、「Lie」はゆったりスペースを取って落ち着いたかんじです。

なお、歌詞カードはアーティスト側の意向により封入されていません。聴き取りにくい箇所もありますが、雰囲気を楽しむボーカルの印象でしたので、聞こえてきた単語でこの世界に思いを寄せてみましょう。

レビュワー：タチやん



fauna

amorphous



TRACKLIST

Tr.01 - 屋根裏童話

Tr.02 - 屋根裏童話 (Instrumental)

居場所のない貴方へ贈る音楽。「Assert Your Goth.」を掲げるサークルであり、Alternative Gothic Rock を標榜するゴシック系インディーズ音楽プロジェクト。Auramorte さんの楽曲『屋根裏童話』を紹介します。

サークルの蟻坂真己さんは、普段は物事の本質を考える的なブログを執筆しており、こちらも面白いので是非ご覧になることをオススメします。

<https://auramorte.com/>

もうとにかく随所に表れる歪な音が特徴的です。イントロのピアノのトリルでの不協和音のなだれ込み方、アコーディオンですこしメルヘンチックに仕立て、コード進行はどこか捻くれてるような展開。そしてドロップチューニングを施された7弦ギターへのヴィネスなりフワーク。こういうのは居場所のない貴方の歪な心情にグッとくるでしょうか、ゴシック×ロックで耽美さと破滅的な暴力性を同時に抱え込んだオケです。

比してボーカルは艶っぽくかつ芯のある美声で、メロディアスでエレジーなラインを高い歌唱力で心地よくなぞってくれます。歌詞の方もちょっとした思想用語であったりフランス語であったりが用いられていて、楽曲の雰囲気作りや「おっ？」と考えさせられる要素になっています。

ひたすら歪な、アバンギャルドな楽曲で、耳に残るオケの攻撃的な面と、それと肩を並べて高め合うボーカルのとても濃密で贅沢な1曲となっています。キッチュと言えはそういう毛色ではあると思いますが、決して本来の意味である俗悪とか低俗とかそういったのではなく、とはいえこの不協和音の使い方はこういうのを好きな人を「狙ってるな」と思うので賛辞として使いたいですね（元がネガティブな言葉なのでちょっとこの表現が歪かもしれないですが）。

同人音楽界限でも人気の高いゴシックロック周辺を好きな方には文句なしに、そうでない方でも刺激が足りない・いつもと違うタイプのそれが欲しいという方にオススメです。

レビュワー：タチヤン



屋根裏童話

Auramorte



TRACKLIST

Tr.01 - FRAGILE

「制作楽曲を iOS ガジェットで作りたい」としているプロジェクト『地球はかい爆弾』から、各種ダウンロードストアで配信されている楽曲『FRAGILE』をレビューします。

なおこのプロジェクト、SNS 等での露出が極端に少なく、情報もあまり出ていません。ですが独自ドメインで Tumblr にてサイトを構えていたりします。一時期は結構なスピードで新曲をリリースしていたみたいです。また、時々 DAW に浮気をして楽曲制作もしていたとか。

この楽曲は iOS アプリ『KORG Gadget』と『Mobile VOCALOID Editor』の2つのアプリで基本的に制作されており、「ポケットから飛び出すサウンド」というプロジェクトのキャッチコピーとも合致しています。

曲調自体は、ニコニコ動画に投稿されている動画のタグに『ボカムンベース』とありますが、別段クラブサウンド寄りなものではなく、むしろキャッチーな J-POP の体質であると言えます。

冒頭の奇妙なオルガンの音、うねり自己主張をしてくるベースライン、確かにドラムベースの感触もあるような前ノリのリズム。そこに結月ゆかり穏の儂げなボーカルが歌い上げます。この歌唱のさせ方はどことなくシューゲイザーにも通じるようなものがあります。

楽曲をより彩るのは軽快なピアノのバックギン。そして随所に派手目の効果音。下手に触れたら崩壊してしまいそうな繊細なメロディラインに対して、大胆に差し込まれていきます。

タイトル通り「こわれもの」な雰囲気存分に打ち出している当楽曲。iPhone だけでこのクオリティーの音色や楽曲が出てくるんだというカルチャーショックを受けることでしょう。

レビュー：タチやん



FRAGILE

地球はかい爆弾

ジャンル外の世界を見るということ

文責：Xinon

あなたはどんな作品が好きですか？映画・小説・絵画・音楽などをはじめとした様々な作品が世の中には溢れています。例えばどういった作品が好きでしょうか？好みは人それぞれです。それはリスナー（消費者）だけでなく、クリエイターでも同じと言えるでしょう。

ここからはクリエイター視点での話になりますが、リスナー視点で読んでも面白いかもしれません。私はチップチューンと言われるジャンルの作品を、長きに渡って創ってきました。そこには独自の境界、つまるところコミュニティが存在しています。もちろん他の分野やジャンルでもそれはあります。長く居ると居心地も良くなり、色んな繋がりも出来るでしょう。その中で気心の知れた仲間同士でゆるりと活動していくのも良いでしょう。しかし、いつまでその中で居続けますか？時間は限られています。これには正解や不正解はありません。ただ、別の世界もあるという事も頭の片隅に置いておく必要があるのではないのでしょうか？個人的にクリエイターは作品を創り続けるというものだと思っています。「自分は今のままで良いんだ！」という方はこのコラムを読まなくて大丈夫です。そのまま突き進んでください。それは正解の一つです。

自分が居るジャンルから外に飛び出すということは、とても勇気のいることですが私は推奨します。クリエイターであれば、チャレンジすることや刺激を受けることは非常に重要な事だと考えているからです。そこから今までにない発想や作品を生み出すキッカケになるでしょう。新しい出会いや驚きもあると思います。もちろん大変なこともあるでしょう。それでも結果的にプラスに働くと考えています。これは実践しないとわかりません。私自身チップチューンというジャンルから少し離れ、他のジャンルのコミュニティに足を運ぶようにしています。結果的に様々な人と関われるようになり、少しずつ色々な世界を見る事が出来るようになってきました。これからも色々と挑戦するつもりです。もっと他の世界を知りたいのです。

ここで否定するのは簡単です。やらない理由はすぐに浮かびます。「折角楽しくやれているのに。」「ここまで評価されたのに。」などなど。または億劫になって結局飛び出せないままでいることでしょう。もっと自由になりませんか？私はそれなりに実績を残しました。それでも私は他のジャンルへのチャレンジを試みています。クリエイターとしての自分は固執する意味がないからです。固執するのも一つの正解です。しかしそれはクリエイティブでしょうか？私はあまりそうは思いません。常にチャレンジし続けることは非常に大事じゃないかなと。同じジャンルの中でもそれは可能です。しかしあまりにも幅が狭い。井の中の蛙が居ますか？お山の大将で居ますか？これはただの問いかけでしかありません。答えはそれぞれが出すものです。

同人ライブレポ 2017年9月編

文責：あおいん

僕は人生で初めて行ったライブのことを鮮明に覚えています。2003年8月31日の名古屋レインボーホール。当時活況だったメロディックパンク中心のイベントでした。175RやB-DASHといった人気バンドのほかにもSTANCE PUNKSのような本格派も出た結構ハードなイベントで、当時中学生だった僕は勝手に分からぬままグッチャグチャになりつつ楽しんで、それがいまの自分に結びついています。

そんなわけでライブイベントというのは人生に影響を及ぼすこともあるわけですが、最近は同人音楽でもよくライブが行われているようです。頻度としてはボカロのDJイベントが一番多いかと思いますが、いわゆるライブ、つまり生演奏や歌唱を伴うものもあります。この手のイベントを開催しやすいようなハコも、秋葉原のmograを筆頭に、大阪なんばmilulari、名古屋大須MIDなどが出てきています。

さてさて、2017年9月、筆者は同人ライブに3件も行ったので本稿ではレポがてら色々紹介します。最初に述べておきますが、同人音楽の特色は、音楽をどのようなメディアにのせてどうやって届けるかを作家自身が自己決定するところにあります。ゆえにライブイベントとなれば特に個性が目立ってきて、言い方は悪いですが手作り感が出てきます。さらに「客ではなく参加者しかいない」という建前に立脚した文化ゆえに、ライブマナーをいかに形成するかがイベントの質を決定づけるとも言えるでしょう。以下、この2点を念頭に置きながら書いていきます。音楽的な感想は割愛しますので悪しからず。

【9/9 まじでてんしょんあがる大阪らいぶ2 ～ちなしの場合～】

関西在住の同人ボーカリストが中心となって企画しているライブイベントの第二段。略称まじでんらいぶ。主催はユニットMagi×TeNの仲村芽衣子氏とちな氏です。先述の大阪なんばmilulariで開催され、観客は50名程度のコじんまりした感じ。興味深かったのは、チケットを発行せず名簿式にしたことが運営上ミスだったとか、時間が何分押してるだとか巻いてるだとか、進行表をチェックしなきゃなど、メタな話をあけすけにライブのなかで話しまくることです。このようにイベントの手作り感を露骨に出していくのが同人音楽らしいなと思ったのです。実際にはまじでんらいぶ以外のライブ運営の実績があるので慣れてないはずなのに（笑）

もう一つ感心してしまったのは、初ライブの出演者がライブ中に成長していくところです。普通はじめてライブをするような人は音源を出したことがないのですが、同人イベントの場合は逆に音源を前提にライブをすることになるので、歌うことそのものには慣れと自身があるのでしょうか。この日、もちこまめ氏が初ライブで最初は明らかに緊張していた様子ですが、最終的に観客に音源の買い煽りをしまくるようになり、がめついキャラが定着していました。バトル中に主人公が新必殺技を編み出すジャンプのマンガのような光景でしたね。

【9/17 廻転楯円体&ばぶちゃんリリースツアー】

廻転楯円体氏とばぶちゃん氏はニコニコ動画のタグでいうところの「電子ドラッグ」や「感性の反乱β」と表現されるような、アグレッシブな電子サウンドを特徴としたボカロPです。が、両者のライブは対極にありました。

こちらは大阪屈指の若者街・アメリカ村にあるクラブで開催されており、必ずしもボカロや同人の文脈で開催されたイベントではなく（ハコの1周年記念祭を兼ねてますし、この二人以外の出演者も多数でした）、ハードコアテクノを中心としたDJイベントの中軸に両者のライブが据えられていました。そのなかで廻転楯円体氏の場合は過激かつ洗練されたビートミュージックでありながらも変拍子やテンポチェンジを多用するので、踊れるライブではありませんでした。クラブなのに茫然とするしかない状況。逆に、ばぶちゃん氏は元々メルヘンチックな作品が多くて必ずしもクラブサウンドではなかったのですが、ライブパフォーマンスが卓越しており、恐らくラウドミュージックの影響を受けたアクションでダイブだのモッシュだのを巻き起こしていました。

こうなると、正直なところ観客としてはどうしていいかわからないですよ。この日は実は台風が直撃していて10代のお客さんは殆どおらず、恐らく常連のクラブパーも多数参加していたため特段混乱した様子はありませんでしたが、もし場慣れしていない若いボカロファンが紛れ込んでいたらどうなっていたかを想像すると面白いです。なお、二人とも覆面なのでMCは基本的にありませんでした。ていうか出演者の覆面率高すぎ。

【9/24 Cunetry☆Stage2 かいめ】

ななひら氏主催の萌え系ボーカリストのイベントでした。人気のある歌手が企画出演しているため200名程度の観客が集っていたと思います。9/9のライブ企画者ちな氏も出演してまして、イベントの趣旨も似ていたともいえます。

とはいえ、ななひらはメジャーレーベルからアルバムを出す程度にはキャリアがありますし、共演者も同様で、かなり手慣れた雰囲気が出来上がっていました。ライブマナーの注意喚起も事前にネットを通じて行われており、観客側もいわゆる「よく訓練された」感じでコールだとか光る棒の扱いが完璧でした。こうなってくると一般的なアイドルのライブイベントとそこまで差はないのかもしれませんが（行ったことないので分かりませんが）。

個人的に印象的だったのは、オールスタンディングのイベントでしたが観客の立ち位置が自然と固定化されていたことです。おそらく彼らはバーカウンターにも、終演後にしか向かわないのでしょうか。もしかしたら彼らにとっては当然なのかもしれませんが、普段ロック系のライブしか行かない僕からしたら新鮮さと同時に不自由を感じました。ライブ初心者の気分に戻るとても貴重な体験です。

【まとめ】

ライブ会場には必ずステージがあります。この存在は演者と客を明確に区別する壁でもあり、同人的な建前を食い止めるかのように立ちはだかります。今回足を運んだライブでは、それぞれ壁への向き合いかが違ったように感じました。皆さんはどう感じましたか？

また、この記事をお読みの方は同人CD作りに縁があるかたが少なくないと思いますので、機会があればCDを飛び越えてライブについても一考してみたらどうでしょうか。やるべき事は案外近いかもしれません。僕もライブやりたいな～。





TRACKLIST

- Tr.1 - うぶめの通り道
- Tr.2 - 隠レ子奇譚
- Tr.3 - 疾風！猛炎！猫将軍！
- Tr.4 - よみち
- Tr.5 - House of specter
- Tr.6 - 玲瓏
- Tr.7 - わたしは妖怪 おばりよん！
- Tr.8 - 人魚の踊り～最初で最後の贈り物～
- Tr.9 - Dry Tear
- Tr.10 - きのせい

今回で 3 回目となる R3Magazine 付録コンピレーションアルバム。今回のテーマは「妖怪」とだけしか言ってなかったにも関わらず、各々が思うところの妖怪を突きつけてきて集まった 10 曲。

魑魅魍魎が跋扈する、という意味合いで付けられたサブタイトルの「Be rampant」文字通り、あれもこれもとジャンルをまたいで各楽曲が暴れまわるようなコンピに仕上がりました。前半の盛り上がりぶりから、後半徐々に落ち着きチルっていき、OP と ED トラックでじっくりつながりループするような構成になっています。

静かな夜を思わせるバンドサウンドが、中盤で一転、スタンダードだがどこか奇妙な鳴りを取り戻す Tr.1。

ヨナ抜き音階や狙いを絞って使われている和楽器、思い切りドロップチューニングされたエレキギターの轟音が艶めかしい女性ボーカルと絡み合う Tr.2。

スピード感に溢れる和楽器隊とベースラインに、唸るギターが勇猛果敢でアツい Tr.3。空虚だがどこか怪しい「よみち」を奇妙なシンセやエフェクトでエディットしていった Tr.4。

どことなく洋モノのホラー映画的な幽霊現象を思わせるピアノ、パーカス使いとピチカートのリフが穏やかじゃない Tr.5。

バリバリの EDM だがスケール使いと歌詞に和のテイストを伺わせている Tr.6。

ハイテンションでかわいらしいエレクトロポップが意外と場違いでない、女性ボーカルの語り場面も映える Tr.7。

厳かな雰囲気ゆつり、少し物悲しく紡がれるピアノソロの Tr.8。

穏やかなシンセパッドの音に、ムーディなリズム隊が心落ち着かせてくれる Tr.9。

マリンバのリフレインとピアノの低音で構成されたノスタルジックな雰囲気の中で、謎の笛の音が囁き立てる Tr.10。

蓋を開けてみればバリバリの電子音やバンドサウンドやピアノソロまで飛び出してきた今回の R3Magazine コンピ。テーマが「妖怪」としか設定されていなかったのも、各々の解釈の方向性も広くあちこちに飛んでいったようです。バリエーションの多さもいいですが、ここから好みの曲を書いた作家さんを追いかけてみるのも楽しいですよ。

レビュー：タチヤン



妖怪コンピレーション -Be rampant-

R3Magazine

隠レ子奇譚

曲・詞：蟻坂 真己
唄：珠姫

黄昏背負い隠れ子 逢魔が間
もう歸らぬいめが代わりと 幽世の袖に

囁く。

「あはれなりや、わらはの君！
ひとにむまる相こそ無慥なり」

夕の帰さゆゆしげなり
逃ぐれば掬ふ玉響に

「さあ！」

逆言はざく物の怪が。

駆ける大路 足音 影を踏む
やがて宵は結びて

鎖る相を貪るあやかしの
聲に囚われて踏み惑う

漂う泉下の香「此れも有為」と
もう歸らぬいめは果敢無し 誰ぞ知らむ彼の

――きつあと。

「正しきとは誠なるか
是非もなしは 人の子の業よ」

耳を舂める ゆゆしき聲
逸らせど見ゆつつ闇の眼が

朝の裏がわにおどろけは

彼方へも届かぬ功など
渡す船にもならず

ひとが謀りけるも絶え絶えに
――菖蒲、いつれ腐りて。

帰る小路 足音 影に伏す
やがて夜ふくる頃に

鎖る相をも越ゆる空蟬の
隠れ子はついに見つからず

私は妖怪 おぼりよん！

おんぶして！おんぶして！おんぶして！
ひつつくよ！ひつつくよ！ひつつくよ！
夜に敷を歩いていると
出会っちゃうかもね
おんぶして！おんぶして！おんぶして！
ひつつくよ！ひつつくよ！ひつつくよ！
でもどうしてそんなに嬉しそうなの？

「何ニヤニヤしてるの！？
こう見えても妖怪なんだよ！
ええい、こうしてやるー！」

「ゴメン …。 ちょっとやりすぎた …。」

この辺の道使う人滅多に見かけないんだよ
久しぶりに人に出会っちゃったからつい調子に乗っちゃった

「ゴメンね？」

あなたへの想いが強くなるほど
私もだんだん重くなっていくの
これも何かのご縁だと思って
少しの間よろしくね 私はおぼりよんっていうの

「はーい、お疲れ様でした。
ご褒美あげる。(^o^)-☆
またね?」

玲瓏

可憐に舞ってゆく、その命を散らして。
純潔の白色、その肌に刻んで。
時雨に打たれた、花卉は泡沫。
幾重にも累ねた、言の葉と現よ。

嗚呼。

孤高も叉、零丁なり。

妖怪コンプレッション -Be rampant- ダウンロード URL

[http://r3magazine.info/sounds/
R3Magazine_vol4_youkai_chimimouryou.zip](http://r3magazine.info/sounds/R3Magazine_vol4_youkai_chimimouryou.zip)

青砥十

あおと みつる

表紙
やまくじら

絶賛頒布中!

日本列島妖怪短編集1 もののけの国



日本列島妖怪短編集1
もののけの国

後輩書記シリーズ公式サイト

<http://fumichann.web.fc2.com>

twitter: @sleepdog

和み成分100%のゆるふわ妖怪小説本。最新刊、現る。
日本各地の妖怪奇譚とご当地グルメを召しあがれ!

もののけの飯

日本列島妖怪短編集2



京都妖怪★戦記
後輩書記と
センパイ会討
魔都の獄卒に挑む

表紙
青砥十
夕間

好評頒布中!
京都妖怪本

後輩書記とセンパイ会計、音楽の盛衰に挑む

青砥 十

開堂大学二年、文学部国文学科所属、有能なる書記のふみちゃんは、時代が違えば琴の名人、近代箏曲（そうきょく）の始祖、八橋検校（やつはし・けんぎょう）の愛弟子にだってなれただろう。ふみちゃんは小学校時代からすでに琴の上級者だったらしいが、そんなふみちゃんと同じ大学に通う一年先輩の工学部所属、平凡なる会計の僕は、およそ吊り合わないほどの箏曲知らずで、数学が得意な理屈屋で、今日、六月六日は「楽器の日」らしいので、ふみちゃんの家で琴の演奏を聴くことになっていて、僕は張り切って眼鏡を新調してきた。何しろご両親に会うのだから身支度は整えないと。

「数井センパイ、どうぞ上がってください。英淋（えいりん）センパイは先に来てます」

ふみちゃんが明るく僕を迎えてくれた。家は厄払いでよく知られる神社である。その一人娘ふみちゃんは小学生並みに背が低く、髪を両側に分けて白いリボンで二つ結びにしていた。

それと、英淋さんは同じ大学で『怪奇伝承倶楽部』という少し怪しげな部活に所属している女子副会長だ。英淋さんは花嫁修業でふみちゃんのお母さんに琴を習いに来ているそうだ。

「あっ、今日は数井くんも遊びに来たんだね」

英淋さんはゆるくウェーブがかかった茶色の長い髪に、今日も薔薇の髪飾りを付けている。和室に入った僕を見るなり微笑んだ。隣にふみちゃんのお母さんのあやさんもいる。

「あらあら、数井くん、お久しぶりね。甘いものでも出すわね」

お母さんが京都にいる陰陽師の親戚の家に行ったお土産の八ツ橋を出してくれた。八ツ橋はやわらかいものが有名だが、それは「生八ツ橋」という名で、八ツ橋は四角い生地を固焼きにして丸く曲がったお菓子のほうだ。僕は詳しくないが、江戸時代に八橋検校という近代箏曲の始祖と言われた人がいて、これが琴の形に似ているので八ツ橋と名付けられたそうだ。

神主であるお父さんが、奥から古い琴を運んできた。

「佐賀県で珍しい琴をもらったんだ。『琴古主（ことふるぬし）』と言ったかな」

唐突な登場だが、僕はお父さんの主馬（かずま）さんに挨拶した。何度か会っている間柄だ。お父さんの話では、景行（けいこう）天皇の時代、佐賀に天皇が琴を埋めたという神社があり、埋めた後に生えた楠から琴の音色がするので鎮めて欲しいと頼まれ現地に行き、原因を調べるためその古い琴を譲り受けてきたと言う。

「そりゃ、夜中に琴の音がしたら恐いよな。俺も実際聴いてみたが、金田一耕助が現れそうな横溝正史のミステリーみたいだったぞ」

「『琴古主』の音色、あなたも聴いたんだ。どうだった？」

「俺は琴はわからんからな。依頼人の神主が雅楽調の『筑紫箏（つくしごと）』だと言っていた。今では弾く人も少なくなったが、地元には保存会があって演奏会を続けているそうだ」

すごい夫婦の会話だが、木から琴の音が聞こえたら僕は全力で逃げると思う。

ふみちゃんと英淋さんは着物に着替えるため別室に行き、お母さんも二人の着付けを手伝いについていった。お父さんも何か支度があるらしく部屋から出ていき、僕ひとり古い琴の前で八ツ橋をポリポリ食べていた。

しばらくすると、古い琴が突然鳴り始めた。ピクツとなり、ふみちゃんがお母さんと呼びに行こうと思ったが、今は着替え中で入るのは憚られる。お父さんが戻ってくるだろうと思っていたが、なかなか来ないのだ。

すると足下に硬い糸がシュルシュルとまとわりつく感触に襲われた。しかし、糸は見えない。琴の音は荒々しくなっていき、慌てて逃げ出そうにも見えない糸がきつく絡みつき、どんどん身動きができなくなっていく。謎の糸は足を登って腹を越え、胸まで一気に這い上がってきた。これは真剣にヤバイッ！！ 僕はふみちゃんの名前を叫んだ。

そのとき、読書家のふみちゃんがよく愛用している花柄のしおりが宙に浮かんで部屋の中に飛び込んできて、直後に和服姿のふみちゃんが跳んできた。僕は必死で助けを求める。

「ふみちゃん！ 琴が……っ！」

「数井センパイ！ 琴が龍になってます！」

「龍？！」

文系の女の子に見えて理系の僕には見えない何かがあるのか。あるとすれば探るしかない。

「龍って何のことだ？！ 糸が喉元まで上がってきてるんだ！ うわっ、口に入りそ……っ！」

「琴は『龍』なんです」

そこから溢れ出す説明は雑だった。龍頭、龍額、龍舌、龍尾、龍腹と列挙し、ふみちゃんは琴の各部名称が龍にちなんでいることを話し出したが、それより糸が先ですね！ と道具箱のハサミを取ってグリップに護符を巻き、糸を切ろうと構えたものの、急に思い留まった。

「セ、センパイ、大変です……っ！ 琴が目を出してこっちを見てるんです。それに、これはお父さんが譲り受けた由緒ある古い琴です。琴の糸はやっぱり切れません……っ！」

「いや……っ、ほこを、なんほは……」

糸は口の中まで容赦なく侵入してくる。眼鏡にも絡みつき、手に負えない状況になっていた。くそッ、どうすればいいんだ！ 琴の音が激しくかき鳴らされ、パニックの極みだった。

そのとき、ふみちゃんの後を追ってお母さんが部屋に駆け込んできた。

「ふみ！ 急にどうしたの？」

「センパイの眼鏡に琴の糸が絡みついてて！ でも、琴の糸は気持ち的に切れなくて！」

眼鏡から絡みつかれたわけじゃないが、細かいことより早く助けて欲しい！

「なるほど、私にはぼんやりとしか見えないけど、そういう状況なのね。この琴、筑紫流への愛が深過ぎて八橋検校の八橋流を恨んでるみたいね。ああ、タイミングが最悪だったわ……。まさか私が八ツ橋買って来たとき、主馬さんが佐賀から琴を持ち帰るなんて……っ！」

「じゃあ、まさかセンパイの口に糸が入ろうとするのは、センパイが八ツ橋を食べたから？！」

そんな馬鹿な。だが確かに八ツ橋を食べたのは僕だけだ。そんな馬鹿な！

「今更吐き出せないだろうし、吐き出したからって収まるものじゃないわ。でも、胃の中まで追っていったら数井くんが本気で危ないかも！」

何で琴が八ツ橋を恨むんだ！ さっぱりわからん！ チクショーツ！

「あや！ ふみ！ 何が起きたんだ！」

お父さんが駆けつけた。そして狂ったように鳴る琴と、糸に絡まれて動けない僕の姿を見て、すかさず懐から護符を取り出し構えたが、「むっ、龍か……」と思い留まり手を止めた。

「うそっ?! あなたでも駄目?!」

あやさんが血相変えて叫ぶ。お父さんは苦虫を噛み潰すような顔を返した。自分の守護神は龍だから、龍の相手には助力になってしまい、かえって逆効果になるというのだ。もはや僕は糸まみれで大変な状態だった。

「何とかしないとセンパイがっ！」

「困ったわね、筑紫流への思いがこじれてこんなことになるなんて……っ！」

「筑紫流——そうだ！」

ふみちゃんは何かを思い立って古い琴の前に座ると、床にあった筑紫流箏曲の楽譜を開き、奏で始めた。慌てた琴がふみちゃんの手で糸を絡めてきたらしいが、ふみちゃんが弾いているのが筑紫流箏曲だと気づき、糸を絡めるのをやめて、琴の荒れ具合もずっと収まり、僕の口に侵入した糸も引き始めた——と、お母さんが僕にもわかるように状況を説明してくれた。

「ねえ、ふみ、何で糸が弱まったの？ 猫みたいに触ってあげるとおとなしくなるの？」

「お母さん、違うよ。この琴は筑紫流が廃れたことをただ嘆いていて、弾いて欲しかったのよ。でも数井センパイがたまたま八ツ橋を食べたら『お前も八橋流の一派か！

ガオーツ！』って逆上したんだと思うの」

「——なるほど、つまり筑紫流も心得ていることを示せば収まるわけか」

お父さんは護符を胸にしまい、娘が即興で見事に筑紫箏を奏でる様を見つめていた。「ゲホッ、ゲホッ」

僕の眼鏡や全身に絡みついていた琴の糸は見えないけれど見る見る引いていき、僕は緊縛を解かれ指で眼鏡を直しながら、ふみちゃんの琴の音色に聴き入った。筑紫流や八橋流の違いは知らないし、たぶん説明を聞いてもわからないが、八ツ橋を食べただけで八橋派だとするのはまったく早合点もいいところだ。——と、琴に言っても仕方ないのだが。

「……あの一、何かあったんですか？」

襦袢（じゅばん）姿の英淋さんが戸を少し開け、心配そうに顔を覗かせた。お母さんは先にふみちゃんの着付けをして、英淋さんは襦袢姿で着付けを待っていたようだ。人前に出られる姿ではないが、急に騒がしくなりどうにも心配になって様子を見に来たようだ。

「あっ、英淋ちゃん、ごめんなさい！ ちょっと数井くんの緊縛を解いてたの」

「えっ、緊縛……?!」

お母さんの説明も雑すぎて英淋さんにたぶん全然伝わってない。というか、誤解してそうな不安な目で僕を見た。——英淋さん、違います。

ふみちゃんが筑紫箏を一曲奏で終わると、琴は大変満足して鎮まり、龍の目玉も引っ込んだらしい。何が何だかさっぱりわからないが、無事に解放されたのは間違いないようだ。

事態が落ち着くと、ふみちゃんはもう一度着付けしてもらい、英淋さんの着付けも済んで、二人がいつも使っている琴を出して練習する様子を僕は静かに眺めていた。お父さんは暴れた古い琴を念入りに厄払いするために琴を神殿に持って行った。京都土産の八ツ橋は、僕が家に持ち帰ることになり、お母さんから風呂敷に包んで渡されたものを脇に置いておいた。

ふみちゃんと英淋さんが琴の演奏を終えると、お母さんはカルピスを三つ持ってきてくれた。大人になっても青春の味がする。変わらない美味しさだ。

「音楽の——流行り廃りってどんなふうに来るんだろう？」

僕はそんなことを思い口にした。ふみちゃんが不思議そうな顔をするので、僕は続けた。

「実は、Google が音楽の流行り廃りを数値で可視化したプロジェクトがあって、そんなものができる技術が開発されたんだ、と感心したのを思い出したんだ。『U 2 は継続的な人気があるが、一発だけ当たったマカレナはその時だけの人気だった』みたいなのが数値で示せたそうさ」

ふみちゃんはへーと頷いた。外国文化に疎いので、たぶんU 2 もマカレナも知らない。

「数井センパイ、稽古を見てる間にそんなこと思ってたんですね」と微笑む。

「まあ、さすがに江戸時代の音楽とかは測りようがないと思うけどね。でもさ、もしかしたら、今の僕らが知らないだけで、ある時期大流行した音楽があったかもしれない——とか考えると新たな発見につながると思うんだよね」

「今あるものが全部じゃないってことですか？」

「いや、そうじゃなくて、カバーとかリメイクとか復刻版とかあるでしょ。再録音しました、とかさ。あれってさ、何もせず放っておけば自然と廃れてしまうものを、廃れさせたくないという気持ちで何度もやるんだな、と妙に納得しただけだよ」

英淋さんもカルピスを飲みながら話に加わる。

「でもね、数井くん、それでも廃れちゃうものはあるじゃない？ 廃れない音楽って言うと、ビートルズとかが思い浮かぶけど」

すると、お父さんが額に汗を浮かべて帰ってきて、ちょっと疲れた様子であぐらをかいた。神殿は蒸し暑かったのだろう。お母さんはカルピスを作りに台所へ立った。

「おや？ 琴じゃなくて、ビートルズの話をしてるのか？」

「いや、あの、音楽の流行り廃りの話からビートルズの話が出たんです」

「なるほどな。あのアイドルバンドがなぜ廃れないのか、何がすごいのか、君たちの世代じゃよくわからないだろう」

「アイドルバンド？ ビートルズってアイドルだったんですか」

「ビートルズは不良というか反抗期アイドルだったな。長髪やらマッシュルームカットやらは大人が嫌うファッションだったし、ギターを持って町を歩くなんてあり得ないことだった」

お父さんは少し懐かしい目で語り出す。僕は尋ねた。

「それがビートルズの後、世界中で普通にやってる人がいる時代になったわけですね。じゃあ、ビートルズはファッションを変えたから不滅のバンドになったんですか？」

「数井くん、違っても何とも言えない。ただ、ファッションだけで後世に絶大な影響力を残すわけでもない。実は、ビートルズが決定的に変えたのは、音楽の作り方、そのものなんだ」

「作り方そのもの……？」

「そう。従来はね、作詞する人、作曲する人、演奏する人がすべて別の分業制だった。だけど、ビートルズは全部自分たちで作詞作曲演奏をやったんだよ。どうだい？今のバンドは大半が自分たちで曲作りをしてるだろ？自分たちが歌いたい曲や歌詞を、自分たちで作るやり方。これはビートルズから始まったんだ」

ふみちゃんも英淋さんも興味深くじっとお父さんの話に聞き入っている。神主だから神事のことばかり詳しいのかと思っていたが、音楽のこともよく語ってくれた。

「確かに『音楽の作り方そのもの、ですね』

「そういうことだ。まあ、まあ、いささか過大評価かもしれないが、もしビートルズが現れなければ、今のバンド音楽は分業が主流のままだったかもしれない」

お母さんがカルピスを持って来た。氷の音がカランと鳴る。

「うふふ、あなたが得意なビートルズの話？ 琴の世界もそうよ。八橋検校も琴の演奏方法をかなり変えてしまったもの。それまでと大きく違う弾き方を編み出して、きつと多くの人々を驚かせ夢中にさせてしまったのよ」

「生き残るには方法や流儀を根底から変えないといけないんでしょうか？」

「歴史の結論から言うと、そうなるかもな。世間の人是一个の分野で一つしか覚えておけない。何かの第一人者にならない限り、長く人気を保つことはできない——そういう残酷な話だ」

お父さんはそう言って古きを慈しむような眼差しをした後、カルピスを空け、琴を譲られた佐賀の神社に書状を書くため部屋を出て行った。ふみちゃんは僕の顔を覗き込む。

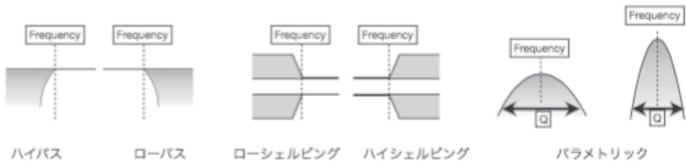
「数井センパイ、私も何かの第一人者になれますかね？」

「ふみちゃんは第一人者より、あらゆるものを受け継いで復刻させていくほうな気がするよ」

「あ、そうかもですね。センパイ、わかっていますね♪」

ふみちゃんは満足げな笑顔で頷いた。楽器の日にとんだ楽器の災厄に見舞われてしまったが、琴を奏でるふみちゃんの和服姿を見られただけで僕は十分幸せで、ふみちゃんと進展はない。八ツ橋のお土産をもらい、また風呂敷を返しにふみちゃんの家に来ないと、と思い帰るだけだ。

(了)



リズムックメロディ

メロディックメロディ

ピッチ(真→曲ぐな目)

ビブラートがかかる



・wave --- 変化の仕方、周期の波形
 ・rate --- 変化の速さ
 ・Int(depth) --- 変化の深さ、幅

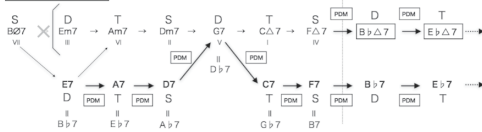
DTM作曲・音楽制作

ハーモニックメロディ

[Ex-3]

テキスト公開中!

Diatonic dominant motion



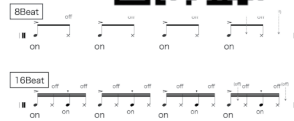
サウンドメーター: LUFS
 放送標準では-24LKFS(C)のコープ
 という補正値が加わり
 YouTubeでは-13LUFS

Level: Peak & RMS

LUFS (off) Max 4.7
 L (off) Min 4.4
 R (off) Min 4.9

Q&Bゲージの音質確認メーター
 Peak: 実音階
 RMS: 人間の耳に近い値
 音圧ではRMSが重要。
 最近では平均12〜9。
 Maxで7〜6.5くらいの方が音が基準値

コルレーション: ステレオの有効状態を示す
 中央から左右のチャンネルMax. 右側がモノラル
 中央から左になる位相が打ち消している状態となる
 (確認したものでなければ回避すべき状態)



16bitレコーディングのイメージ



この二つのデータ量は同じ

変化具合の波形

Logic es1

Int via Whi

7.01Hz

Low Frequency Oscillator

24bitレコーディング



16bitレコーディング



ダウンビットコンバート

ディザ処理

アルゴリズムで騒音ノイズを抑える

MUSIC PLANZ
 NPO法人ミュージックプランズ 音楽制作・作曲・DTMを支援する会

→<http://musicplanz.org>



Distinct Guest Talk DJ
Synthetic Quality 佐野電磁 (sanodg)

For Dojin Creater Club Party Vol.06
 2017.11.11.Sat at ASAKUSA Stella
 Open 15:00 - Close 20:00
 Door Fee :2000yen/1D or Twipla YES 1500yen/1D

LINE UP
 SOULFE UMO LUNA
 Takahiro Aoki DJ.Manabirds
 VJ SO baby-ton

Japanese MalletGirl 2017秋M3 セ-16b

マレット系音源 - JapaneseMalletGirl -
 JapaneseMalletGirlはKontrak!!!マレット系音源のライブラリです。
 マリンバ、シロフォン、クロックン、チャイム、チェレスタ等。
 48kHz 24bit 4マイクで収録

Tofuto Sample <https://mentsuyu-roll.wixsite.com/tofutosample/japanesemalletgirl>

ずっとと
 ずっとと
 ずっとと

フォロー
 待ってる。

@almostdeadhair

メロスピあります



絶賛進撃中!!

ARK OF PHANTASM

140字じゃ語れないこともある。

あなた次第で使い方が広がる、非SNS型の音楽感想投稿サイト



- ・会員登録不要
- ・0字～超長文まで
- ・ツイッター連携対応

worth

MOLLY

<http://soundlodge.info/worth>

公式ツイッター @worth_dojin
管理人 カーシマ @k_smclean

同人音楽感想投稿サイト「ワース」



サークルメンバー募集

詳細はこちら → <http://xencount.com/encount>

ORCHESTRA×WIZARDRY
WONDERLAND

ふと気づくと少女は、魔法の世界におりました。
壮大で、不思議で、わくわくするお話のはじまりはじまり...

第一展示場
[N-22a]Symphonic City
5曲入り ¥500



After Rain



ロック × ポップス
デジタル × アナログ
テクノ × エピック

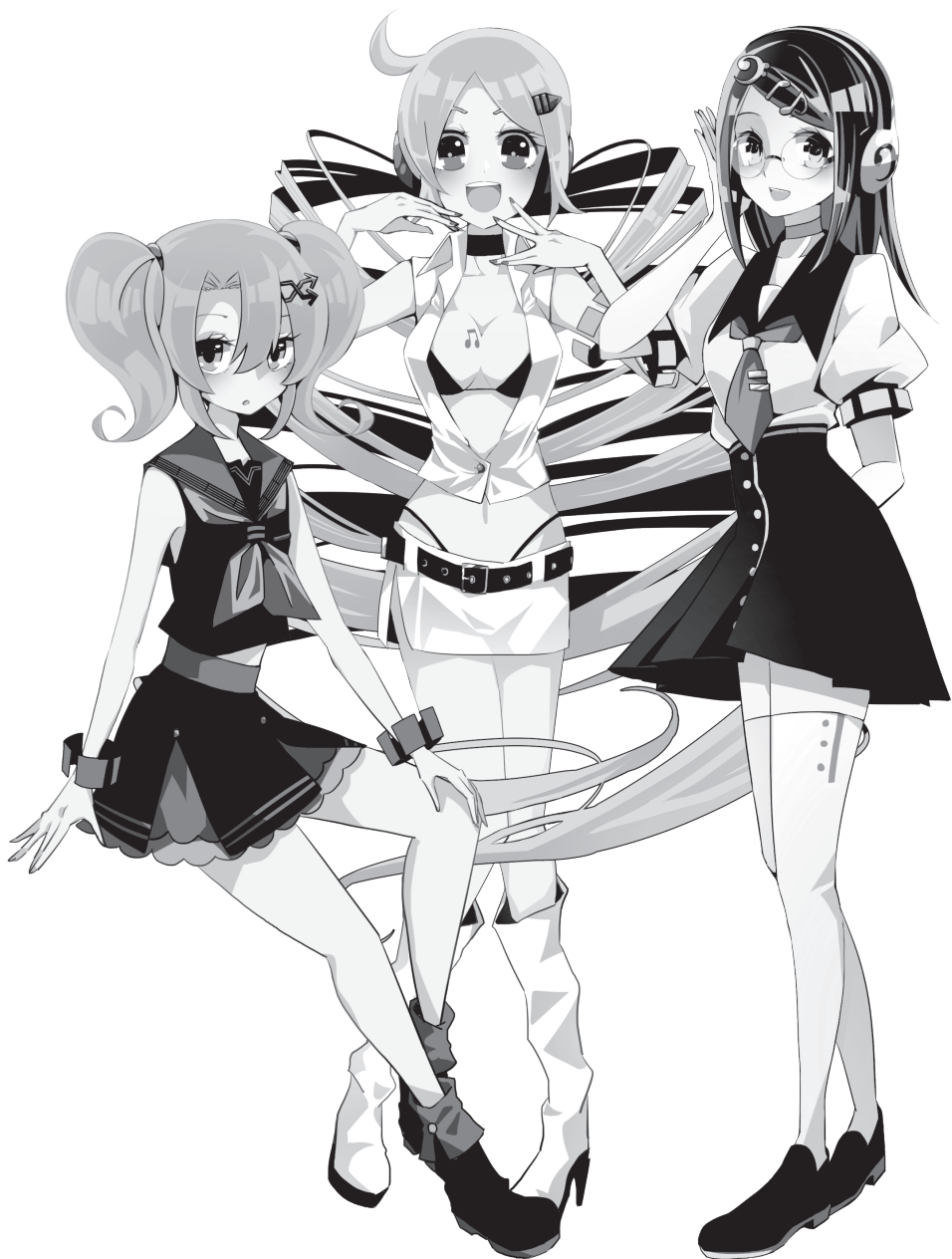
様々なマテリアルを融合させた、新しくも懐かしい
夕立 P の楽曲を VOCALOID 結月ゆかりと IA がしっとり歌い上げます。

Music : 夕立 P (@mofday)

Illustration : 葛城アトリ (@atori_ragi)



iTunes でダウンロード



掲載サークル M3 配置リスト

Takahiro Aoki、Vanity (MUZZicianz Records) / う -03a

- Todesking
- Happy POP Hardcore 神風九十九式
- NEMESIS III

Xinon (Parallelogram) / ク -28z

- Fake
- ENDLESS GAME

Golmont (Glorified Enthronement) / P-23a

- Pharaoh

Winna Strive (Ark of Phantasm) / L-16b

- 進撃の社畜 3
- ESKO FAMNA

hi-sence / O-08a

- from the Space Station 未来宇宙コンピ 2217

X enc'ount / あ -12ab

- Various ∅ Weapons

F-Signal / M-05b

- 創造遺跡コンピ

清水 嶺 (Unknown-Dimension) / N-23a

- U.I.

何度でも死ねる N-22b

- 聴覚表現作品集 遠い国

Symphonic City N-22a

- ONNUEHO 5th Edition

amorphous / H-17a

- fauna

R3Magazine vol.4 企画参加者

【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

【レビュー】

Takahiro Aoki (MUZZicianz Records)、Xinon
Golmont (Glorified Enthronement)、STERN
あおいん (非実在芸音科学。)、蟻坂真己 (Auramorte)
Winna Strive (Ark of Phantasm)、タチヤン

【レビュー作品提供】

夕立 P、寡鳴夜、hi-sence、Xinon、X enc'ount、F-Signal
Glorified Enthronement、MUZZicianz Records
Unknown-Dimension、何度でも死ぬる、Ark of Phantasm
Symphonic City、OMOIDE LABEL、amorphous、Auramorte
地球はかい爆弾

【コラム執筆者】

Takahiro Aoki、Xinon、トロワル、あおいん、Winna Strive、タチヤン

【挿絵イラスト】 砂灯

【掌編作者】 青砥十 (眠る犬小屋)

【妖怪コンピ参加・楽曲】

Tr.1 - うぶめの通り道 / サナトリウム ^p^
Tr.2 - 隠レ子奇譚 / Auramorte
Tr.3 - 疾風！猛炎！猫将軍！ / サンケ
Tr.4 - よみち / 増田太郎
Tr.5 - House of specter / Rutlδ
Tr.6 - 玲瓏 / MIKAMIMAKOTO
Tr.7 - わたしは妖怪 おばりよん！ / twice feat.PECO
Tr.8 - 人魚の踊り ～最初で最後の贈り物～ / きみどりルクス
Tr.9 - Dry Tear / yokoyamongoose
Tr.10 - きのせい / タチヤン

【スペシャルサンクス】

金太ωまひえもん、Music Planz(ミュージックプランツ)

編集後記

この度はアマチュア・同人音楽レビュー誌『R3Magazine vol.4』を手にとっただき、誠にありがとうございます。

今回は小説系の方を招いて掌編を提供していただいたり、本企画を通じて知り合えた方と対談企画をしたりと、内容の方でも色々できたと思います。またレビュー作品の方も最多の 21 作品が集まり、様々なジャンルの作品に触れられると思います。他にも恒例となった付録のコンビ企画も、バリエーション豊かな作品が集まりました。ぜひこちらもお楽しみください。

本誌をカタログやガイドブックのように使ってもらえたり、またコラムを通じて色々考えたりするきっかけになれば……本誌があなたの同人音楽ライフを豊かにすることができたら幸いです。

少し問題も出てきました。人手や技術が足りないのです。ぼく一人の力では到底できないほど、本誌は大きく育ってきました。誌面でも人材募集について触れていますが、本企画に興味を持った方は是非、一度ご連絡ください。ご縁があれば、一緒に企画を作っていきましょう。

今後も即売会イベントで・Web 上で様々な企画をやっていきたいと思います。それでは、また次の企画でお会いしましょう！

R3Magazine 編集長：タチヤン

奥付

【発行人】 タチヤン Website : <http://mofday.info>
【R3Magazine Web】 Website:<http://r3magazine.info> Mail:mail@r3magazine.info

【印刷・製本】 有限会社ねこのしっぽ

【発行日】 2017/10/29(2017 年 M3 秋)

*無断転載・複製を禁じます。

R3Magazine vol.4 PDF ダウンロード URL
http://r3magazine.info/issues-pdf/R3Magazine_vol_4_monster.pdf



R3M Magazine



一緒に制作をしていける
メンバーを募集中！

『作曲家・リスナー・インタビューワーカー・漫画家
イラストレーター・コラムニスト・DTP・デザイナー』

etc... 募集中。