

▼【Q】

Thank you so much for doing this interview. First of all, could you tell us about your musical background, education, and influences? What led you to becoming a video game sound creator?

今回はインタビューにご協力頂き、有難うございます。まず最初に、田廻さんの音楽的背景、教育や影響を受けたもの（人やきっかけ、何でも）などあれば教えてください。どのような経緯でゲームのサウンドクリエイターになられましたか？

▼【A】

子供の頃、私立の中学校を受験したのですが、「勉強をするときには、クラシック音楽を聴くとよい」とカセットテープを親から渡されました。それまでは、音楽への興味はほとんどなかったのですが、テープには、テレビCMで流れていた曲があったり、世界の有名な民謡を管弦楽に編曲したものがあって、だんだんと音楽に興味を持つようになりました。

学生時代は、吹奏楽やオーケストラのクラブ活動に参加し、トロンボーンなどの楽器を演奏したり、指揮を担当したりしました。クラシック音楽以外にも、FMラジオの番組を片っ端から聴いたり、いろいろなジャンルの音楽の楽譜を買って演奏したりしました。

学生の頃から、次第に作曲や編曲に興味を持つようになり、日本の作曲家：伊福部昭 (Akira Ifukube) による「管絃楽法」などを独学で勉強しました。高校の頃に、比較的安価なハードウェア・シーケンサーが発売され、電子キーボードとシーケンサーを使って作曲するようになりました。

その頃に、ミュージカル「レ・ミゼラブル」を観劇し、感銘を受けました。大学時代は、オリジナル・ミュージカルを上演する団体に参加し、ミュージカルの作詞や作曲、演出などを担当しました。

大学では法律を学んだ後、コナミのサウンドクリエイター部門に応募しました。テープ審査や面接などを経て、入社しました。

▼【Q】

You apparently worked on five tracks for the first Suikoden on PlayStation. Please share your experiences working on this influential project. Can you recall which tracks you composed?

PlayStation版 初代の水滸伝シリーズでは5曲程楽曲を提供されたと伺っています。

このプロジェクトに携わっていた時の経験談やストーリーなどお聞かせいただけますか？また、どの楽曲を手がけたか、分かる範囲で教えてください。

▽【A】

初代の水滸伝の音楽は、CD-ROMから波形データを直接再生するストリーム再生をする仕様でした。そうしたこともあって、なるべくバラエティに富んだ音楽にしたいとのことで、作曲とサウンドディレクションを担当した方（Miki Higashinoさん）を中心に、多くの作曲者が音楽を担当しています。

ゲーム中のマップ移動のシーンだけは、マップデータをCD-ROMから読み込みたいとのことで、内蔵音源で再生する必要がありました。しかし、ほとんどの作曲者たちは直前までセガのメガドライブの開発チームにいたので、PS1の内蔵音源の制作方法がわからないとのことでした。私は、彼らよりも先にPS1の制作チームに配属されていたので、内蔵音源の制作方法を少し実験していました。そうした理由で、内蔵音源の音楽は私が担当することになりました。たしか、PS1の内蔵音源の楽曲は、コナミではこれが初めてだったと思います。当時はまだ、他社製品も含め、PS1の内蔵音源を使ったゲームはほとんどありませんでした。

Higashinoさんがメインテーマとなる旋律をすでに作曲していたので、マップ移動の音楽は、それに合うようメインテーマの変奏を織り交ぜてあります。

加えて、ゲーム内に新しいシーンが追加されたのだけど、そこに当てる音楽を作る時間のとれる人がいないので、急いで作ってほしいといった話を受けて、よくわからないまま、いくつか作曲した記憶があります。

▼【Q】

You first gained the attention of Westerners through your excellent soundtrack to Vandal Hearts. Could you describe your composition and production process for this game? What kind of software did you use for the synthesized orchestras?

欧米ではVandal Heartsの素晴らしいサウンドトラックを手がけたとして一躍名前が広まった田廻さんですが、このゲームでの作曲やプロダクションの工程をお話いただけますか？オーケストラをシーケンスする際、どのようなソフトウェアを利用されましたか？

▽【A】

Vandal Hearts 2の音楽はすべて、PS1の内蔵音源を使用しています。メインディレクターからの要請で、画像データなどを頻繁に読み込む必要があるので、CD-ROMへのアクセスはしないでほしいと言われました。音楽は内蔵音源になりましたが、画像データの読み込みのないシーンでは、効果音はCD-ROMから直接に波形データを呼び出していたと思います。効果音は私の担当ではなく、効果音を担当する方が専属でいました。

PS1の内蔵音源は、サンプラー方式で、圧縮された波形データを伸長しながらピッチを変化させ、再生するというものでした。サンプラーやシンセサイザー（Emu社のProteus 2など）の音を波形データとして取り込み、PS1に読み込むサンプルデータとして編集しています。サンプルデータのためのメモリの容量が小さいため、ほとんどの波形データにループ処理をしています。シンバルやドラムにもループ処理をした記憶があります。

PS1の内蔵音源は、一般の音楽CDと同じサンプリングレートである44.1kHzでの再生も可能だったのですが、それだと音が硬くなりすぎたのでサンプリングレートを38kHz程度に下げた記憶があります。その作業はメモリの節約にも役立ちました。さらに、使用するサンプルそのものに対してデジタル・イコライザーで処理を施し、オーケストラ本来の適切な奥行きや定位になるように音質を調整しています。

以上のようなサンプルデータの編集作業に2か月近くかけたような記憶があります。

シーケンスデータの作成は、社内で支給されていたemagic社（現Apple社）のLogicで行いました。PS1の演奏データはMIDIデータを変換する方式で、PS1のエミュレーターをシーケンサーなどからMIDIで再生しながら作成していきます。Logicは今でも使っています。

▼【Q】

Vandal Hearts II's music was a very big upgrade in comparison to the original Vandal Hearts. What constituted this giant leap in audio quality? How did this influence your compositional approach?

Vandal Hearts 2は音楽的に一作目より大幅なアップグレードだったかのように感じます。このオーディオクオリティーの大きな改善はどのように生まれたのでしょうか？また、作曲のアプローチにも変化はありましたか？

【A】

Vandal Hearts 1を制作したときは、PS1の内蔵音源についてのノウハウが蓄積されておらず、試行錯誤している状態でした。Vandal Hearts 2のときは、社内ツールも含め、いろな開発ツールが整備されていたので、それらを使って、実験的な試みがやりやすくなっていました。

作曲について言うと、Vandal Hearts 1の音楽は、3人の共作で作っています。当時、私はまだ新人だったので、職場の先輩となる2人の指導のもと、参加した形です。

Vandal Hearts 2では、私の意向で、全曲を1人で担当させてもらいました。そのことにより、各曲における主題と変奏の関係性をより緊密に組み立てることができるようになりました。Vandal Hearts 2では、核となる複数の主題やライトモチーフ（Leitmotiv）を物語と呼応させ、さまざまな変奏を散りばめています。たとえば、プロローグの楽曲内で繰り返し提示される「E-F-B」の音型

のオスティナートは、敵のライトモチーフです。この音型の変奏は、さまざまな戦闘の音楽に配置されています。こうした点が、Vandal Hearts 1での作曲とは、大きく異なるアプローチになっています。

また、ゲーム中の台詞の進行に合わせ、1小節程度のリピートを繰り返して待ち、合図（Que）となる台詞が表示されたあとに、続けて次の小節が演奏されていく、というようなこともしています。これは、ミュージカルのスコアなどではよくあるやり方で、リアルタイムに進行していく芝居の台詞を合図に音楽が進行するのです。Vandal Hearts 2では、ユーザーの台詞送りのタイミングに合わせて、楽曲が途切れることなく、順次、展開していく箇所がいくつかあります。この仕様は、サウンドプログラマーに特別なプログラムを組んでももらいました。

それともう1つ、それまでのゲーム音楽にはなかった音楽表現を試しています。環境音を音楽として表現するという事です。たとえば、風車の回転する音、夜に鳴くナイチンゲールや虫の声、窓から吹き込む妖しい風の音、港における海の波音とカモメの声などです。これらの音は効果音を用いることなしに、音楽の中で表現しています。これらは、バレエやオペラの音楽にはよくある音楽表現です。

【Q】

I was always fascinated by your dynamic battle themes in Vandal Hearts II. I notice a style very reminiscent of Russian composers like Igor Stravinsky, but there's also a lot of Spanish flavor with the use of castanets. Could you elaborate on your influences?

私自身、Vandal Hearts 2のダイナミックなバトルテーマにいつも魅了されています。ストラヴィンスキーのようなロシア人作曲家の面影もありながらカスタネットなどを使用しスペインのサウンドも取り入れられているように見えますが、どのような音楽(や物)に影響を受けていますか？

【A】

Vandal Hearts 2の物語は、民族紛争をテーマとしています。とはいえ、架空の民族についての話なので、これをどう表現するか当初は迷いました。たとえば、民族Aはロシア風の音楽、民族Bはスペイン風の音楽…というように短絡的に当てはめると、もはや架空の民族ではなくなってしまいます。音楽が民族的であると、現実世界の民族とどうしても呼応してしまうのです。なので、明らかに民族的ではあるけれども、現実の民族とは呼応しない音楽を作る必要がありました。

イタリア・ドイツ・フランスを核とする西欧のクラシック音楽と、それらに影響を受けながらも独自の音楽を取り入れていった周辺国の民族主義的なクラシック音楽を意識しています。たとえば、次のような音楽の要素です。

J. S. BachやBrahmsなどのドイツの音楽。

StravinskyやKhachaturianなどのロシアの音楽。

Fallaなどのスペインの音楽。

KodályやBartókなどのハンガリーの音楽。

Janáčekなどのチェコ（モラビア）の音楽。

GriegやSibeliusなどの北欧の音楽。

Rimsky-Korsakovの「Scheherazade」、Ravelの「Rapsodie espagnole」、Respighiの「Belkis, regina di Saba」、Prokofievの「Scythian Suite」などのOrientalismの音楽。

それらの音楽のイメージを単独で、あるいは混ぜるなどして、多民族国家というイメージを表現しています。

【Q】

During your time at Konami, you also worked on several other franchises. Could you tell us about your experiences on:

Lightning Legend

Twinbee Taisen Puzzledama

Twinbee RPG

Other Life: Azure Dreams

Ganbare Goemon

コナミに所属中は下記の作品も手がけていたと理解しています。これらの作品の経験談やエピソードなどあれば聞かせ下さい。

ライトニングレジェンド

ツインビー対戦ばずるだま

ツインビー（RPG）

アザーライフ アザードリームス

がんばれゴエモン

▽【A】

●ライトニングレジェンド

2人の共作で担当しました。サウンドディレクターに、とにかく自由に作っていいと言われたので、自由に作っています。

● ツインビー対戦ばずるだま

入社後に初めて担当したものです。ツインビーシリーズの既存曲の編曲がメインだったと思います。パズルゲームのようなはっきりとしたテーマのない音楽の作曲はどうにも苦手で、何度もリジェクトをくらい苦労しました。

● ツインビー (RPG)

これは全編の作曲を担当しています。ツインビーシリーズにはすでに既存のイメージがあるので、そのイメージと合わせるのが難しかったです。これもまた全編で内蔵音源を使用しています。このゲームの制作を機に、内蔵音源についての多くのノウハウを蓄積することができました。

● アザーライフ アザードリームス

ツインビー RPGの次に担当したものです。これも全編を作曲を担当しています。メインディレクターからの要請で、砂漠の町での物語なのでアラビア風の音楽にしたいとのことでした。アラブ圏の音楽を研究した上で、いろいろと風変りな音楽を作りました。ゲームの核となる塔の中の戦闘シーンでは、シーンが進むにつれ、主人公の主題となる旋律が変奏されていきます。コナミ時代に作った音楽の中では、一番、気に入っているものです。

● がんばれゴエモン

多くの音楽担当者がデモ曲をいろいろと作ったのに、なかなかメインディレクターのOKがでないとのことで、頼まれて作りました。琉球風の音楽を作って1発OKを頂いた記憶があります。そのことで方向性が定まり、本来の担当だった方がほかの音楽を制作したように思います。

▼ 【Q】

You left Konami after completing Vandal Hearts II to pursue a career as a non-game musician. What made you decide to leave Konami and the videogame industry? What kind of work have you done since leaving Konami?

Vandal Hearts 2の後、コナミを辞められて、ゲーム業界ではない音楽家としてのキャリアを積まれています。コナミやゲーム音楽業界を去った理由やきっかけはありましたか？
独立されてからはどのようなプロジェクトを手掛けているのでしょうか？

▼ 【A】

ゲーム音楽はどうしても戦闘シーンの音楽が多くなります。敵が魔物であれ、人であれ、欲望をあらわにして、なにかに立ち向かいます。でも、世の中には戦いだけでなく、平和や愛や楽しさに包まれる瞬間もありますし、欲望を押さえて悲しみを堪えることもあります。自分の音楽が戦いにだけに傾くのは、あまりよくない気がしたのです。と同時に、大学時代から興味をもっていたミュージカルやオペラ的なものやってみたくらいという思いが強くなりました。

独立後は、アンデルセンの「マッチ売りの少女」を翻案した自主制作のミュージカルの上演や、ブロードウェイ・ミュージカルの訳詞、商業ミュージカルの作詞・作曲などをしました。近年は、ボーカロイド(VOCALOID : singing synthesis software by YAMAHA)で作った歌曲をインターネット上に公開したことがきっかけで、ボーカロイドの公式デモソングの作詞・作曲などの仕事をしてもらっています。その繋がりでも、Logic Pro Xやボーカロイドの使い方を解説する本を出版したりもしました。<http://amzn.to/1HNFM2B>

▼【Q】

Your most recent project is Opera Aoi, a Bunraku puppet show that blends two very different musical styles together: Japanese folk music and vocaloid. What was the inspiration for creating this? For this show, you did everything from composing the music to designing the stage and theatre. What challenges did you face creating it?

1番最近の作品はボーカロイドオペラ葵上（文楽人形を使った日本の民謡とヴォーカロイド音楽劇）ですが、どのようなインスピレーションを受けて作られた作品ですか？このオペラに関しては作曲からステージや劇場のデザインまで手掛けられたとお伺いしています。制作にあたって課題や難点等ありましたか？

▼【A】

日本の伝統芸能の1つに能という仮面歌舞劇があります。オペラ葵上は、能から多くのインスピレーションを得ています。能の劇構造は様式化されており、その筋書きは、多くの演目で同じ形をとります。つまり、現実の人（たいていは僧）がある場所を訪れると、異界から何者か（神、霊、悪魔、生霊など）が現れ、何かを語り、去っていく、というものです。能の持つこの神秘的、あるいは呪術的なイメージをどう現代に表出するか、それがオペラ葵の中心テーマになっています。

オペラ葵の音楽の基軸はテクノ音楽です。そこに日本風の5音音階（ペンタトニック音階）の旋律や、能で使用される和太鼓や笛の音が重なります。テクノ音楽という現代に、異質な古い時代が重なっているというイメージです。

オペラ葵には、日本の民族音楽の要素はあまりありません。日本の民謡の多くは、150年くらい前より伝えられる庶民的な音楽なのですが、能はそれよりも遥かに古い14世紀から伝わる芸能なのです。能で描かれる内容も靈魂が成仏する話といった仏教思想に強く影響を受けたもので、庶民的な要素はあまりありません。そういう理由で、日本の民族音楽というよりは、むしろ、欧米的なR&Bの音楽に連なる系譜、たとえば、「ジーザス・クライスト・スーパースター」のようなものを少し意識しています。「ジーザス～」もまた神の子の物語ですから。

もともと、オペラ葵は上演を前提として作っておらず、ラジオドラマのような形で公開しようと考えていました。けれども、なんらかの形で映像化したいとの声があり、伝統的な文楽人形の人形遣い (Puppeteer) に演じてもらうことになりました。合成音声と文楽人形との組み合わせは、とても挑戦的な表現となることは直感できましたが、前例がないだけに、どこから手をつけていいのか、戸惑うことは多々ありました。

まずは、伝統演劇：文楽の舞台構造を学びました。文楽人形が演じるには、演じやすい空間が必要で、舞台の最前面には低いツイタテが置かれます。そのツイタテは人形遣いの足を隠すと同時に、人形にとっての地面となるもので、これがないと人形は地に足がつかず不自然な演技になってしまうのです。

また、1つの人形を3人で遣う場合、1つの人形が舞台上で移動するには、かなりの幅と奥行きが必要になります。舞台上で演じている人形は3体ですが、実際に舞台上に乗っている人形遣いは5人です。人形遣いとは別に、舞台装置や小道具を動かす黒衣 (Black Mute) と呼ばれる舞台スタッフが3人おり、計8人が舞台上に乗っています。これらの大人数が狭い舞台できちんと動けるように、その導線を事前に考える必要がありました。

文楽人形にはそうした制約がある反面、人形特有の表現ができます。たとえば、人間離れした動作や、人形の顔が突然変わる仕掛けなどです。通常の間奏では、人形遣いが人形を操作していない瞬間はまったくないのですが、葵上では人形を操作していないシーン (アオイが寝ているシーン) をあえて入れてあります。人形遣いが人形を操作していない瞬間は、人形は完全に死んでいる状態、つまり、人形それ自体になります。死んでいる人形に人形遣いの操作が加わることで、死の世界から何者かがやってきているというイメージを描けるのではないかと考えました。

舞台装置は、能の舞台をイメージしてあります。能は能楽堂という専用の舞台で演じられ、大がかりな舞台装置は配置しません。オペラ葵も能と同じく舞台の四方に柱を配置した素舞台で、装置も象徴的で簡素なものにしてあります。衣装もまた、能を意識して制作してほしいとスタッフに依頼しました。実際に出来上がったデザインは、能装束のような華やかな雰囲気をもっており、印象的なものになっています。何もない空間に、圧倒的な存在感をもった俳優が立ち現れるというのが、能の美意識なのです。

▼【Q】

Opera Aoi seems to have a very interesting, ironic message. Midori, the "Digital Diva" vocaloid spirit that inhabits Aoi, is very frightening and manipulative. Nevertheless, the entire show is sung using vocaloid. Is Opera Aoi a message in response to the popularity of vocaloid in Japan?

ボーカロイドオペラ葵はとても興味深い、皮肉なメッセージが含まれているように感じます。葵の中に潜む「デジタル ディーバ」であった人格のミドリは恐ろしく、巧みに人を操っています。それに関わらず、舞台は始終ボーカロイドで歌われています。オペラ 葵は日本のボーカロイド人気に反応して創られた作品ですか？

▽【A】

もちろん、ボーカロイド人気に反応して作ったものです。

ボーカロイドは、動画投稿サイトを中心にして、しだいに人気に火がついていきました。黎明期は、映像もなく音楽だけの動画が投稿されていましたが、すぐにイラストがつき、紙芝居になり、ちょっとしたアニメになり、やがては、本格的な3DモデルのCGがつくようになりました。そして、そのキャラクターのCGを半透明のスクリーン投影する大規模なコンサートまで行われるようになりました。つまり、合成音声に似合うキャラクターが次第に整備され、そのキャラクターとともに人気に火がついたとも言えます。

インターネットを中心にして生じたそれらの熱狂について、それが一体どういうものなのか、少し冷静に、客観的な視点から描きたいと思いました。それは指摘のとおり、「ironic message」です。オペラ界上の世界では、合成音声はあくまで単なるプログラムとして存在し、人格を持ったものとしては存在していません。

しかし、そこに1つだけ、合成音声のキャラクターが現実世界に立ち現れることのできる仕掛けを与えました。アオイは、ミドリを単なる合成音声とは考えておらず、人格のある存在だと信じています。そのようなとき、多重人格とか解離性同一性障害(Dissociative Identity Disorder ; DID)と呼ばれる精神障害の症状として、アオイの深層意識にあるミドリは、アオイに憑依してアオイを操ることができます。それはバーチャルな歌姫を現実の中に幻影として提示する見世物とはまた別の形の現実的なミドリの姿となります。また、このような表現は、能の持つ呪術的なイメージともうまく合致します。

【Q】

There is a significant fanbase interested in your works. Have you ever thought about returning to video game music as a freelancer? Would you ever consider arranging your past works for orchestra?

今後の作品に大きな期待を持たれている多くのファンがいらっしゃいますが、ゲーム音楽業界にフリーランスとしてお戻りになる事はお考えですか？

またはこれまでの自分の作品をオーケストラのために編曲する事を検討される事はありますか？

【A】

ずっと同じような（戦闘の）音楽ばかりを書き続けたくないというだけですので、オファーがあれば、またゲーム音楽も担当したいと思っています。

けれども、現在のゲームは、かつてのゲームのようにじっくりと時間をとってするスタイルが一般的ではなくなってきました。少なくとも日本では、携帯ゲーム機か、スマートフォン向けのゲームが主な市場となっており、その多くは、パズルゲームです。つまり、ちょっとした暇つぶ

しの用途のものです。そのようなゲームにおいては、音楽や効果音が重要な役割を演じることはないでしょう。先進諸国の多くが少子高齢化する中で、時間を多くとれる若年層の人口は少なく、自由になる時間が限られる大人向けのゲームが増えてきているのだと思います。

携帯機とは別に、ネットワークを介したMMO-RPGなど、じっくりと時間をとって遊ばれているものもあります。けれども、その楽しみの主眼は、たいていユーザー同士のコミュニケーションに置かれています。ゲームにしても、Wii Fitのような体を動かす遊びが中心となるときは、音楽はそれほど重要ではありません。かろうじて、現在も音楽が重視されるゲームとしては、リズムゲームがありますが、それはもはや劇の演出という枠組みではなく、既存の有名曲を用いて演奏ごっこをするという遊びです。

そうした状況を考えると、現在のゲームにおける音楽は、昔ほど重要な位置を占めていないと考えています。また、メモリの制約がない現在では、リアルな環境音やフルボイスの台詞を再生できます。そこにすでにより芝居があるときは、音楽を足すべきではありません。演出が過剰になり、陳腐なものになってしまうからです。

そう考えると、ドラゴンクエストやファイナルファンタジー、スーパーマリオといった前世紀のゲーム音楽は、さまざまな技術的制約の中で生まれた経過的なものだったのかもしれませんが。

演奏してくれるオーケストラがあるのであれば、オーケストラのために編曲したいところなのですが、楽曲の著作権は会社が保持しているので私の意向だけでは決められません。また、それらのゲーム音楽の演奏データは私の手元にはないので、正しく編曲することは難しいと思います。

【Q】

Many thanks for your time today. What can fans of your music look forward to in the future? Do you have any messages to readers around the world?

本日はお忙しい中、お時間有難うございました。田廻さんの音楽のファンの方は今後どのような活動に期待できますか？その他世界中の読者の方にメッセージがあればお願いいたします。

【A】

今後、どのような方面に活動を広げていくかは、正直、自分にもよくわかりません。今のところは、主に3つのことを考えています。

1つは、物語と音楽との関係性について考えることです。これは、今までも、そしてこれからも、続くだろうライフワークのようなものです。それは、オペラかもしれませんし、ゲームかもしれませんし、映画やドラマかもしれません。

もう1つは、合成音声技術による音楽表現の可能性について考えることです。合成音声技術は、パソコンの処理速度の高速化に伴って飛躍的に発展した面があり、今後もさらに発展していくと

思います。けれど、それを演奏したり、聴いたりする人たちは、その人格のない歌声にどう応答していいのかよくわからないでいるような気がします。

今は、演奏者も聴衆も、まるで人間が歌っているかのようなリアルな歌声を志向しがちです。その優劣はすぐに理解できますし、技術として機械がどこまで人間に似せられるのかは、多くの人々にとって興味のあるテーマであるとも思います。

ですが、純粋な音楽表現として考えるならば、リアルな歌声が欲しいのであれば、実際に本物の人間に歌ってもらえばいいのです。それを機械で演奏する意味はほとんどありません。なので、おそらく合成音声の表現とその受容は、リアルな歌声とは別の方向に発展するのだらうと思っています。それが、本物の人間の歌と合成音声の歌との重唱という形になるのか、合成音声ならではのまったく新しい歌声になるのか、私にはまだよくわかりません。現代の新しい楽器としての合成音声をどのように使うのかは、現代の作曲家の一人として、もう少し深く考えていきたいと思っています。

最後の1つは、日本の伝統音楽について考えることです。私は主に西洋音楽を中心に学んできましたし、表現してきました。けれども、日本の伝統音楽は、西洋音楽の方法論とはまったく異なる音楽なのです。オペラ奏上は、当初、能の音楽の発想を取り入れたいと考えていましたが、どうにも難しく断念しました。

たとえば、能で使用される笛はわざと音程が狂うように作られており、いわゆる音階というものがありません。また、能の音楽を構成する3つの太鼓と1つの笛の演奏には、一定のテンポもなければ、明確な拍子也没有ありません。4人の演奏者のセッションによって生まれるわずかなリズムのズレそのものが音楽の骨子となるのです。彼らはテンポを一定に保って拍子に合わせようとはせず、わざとテンポと拍子を崩します。そうすることで、その音楽にとっても高い緊張感を与えるのです。

西洋やアラビア、インドなどの音楽にはこうした表現はありません。また、中国や東南アジアなどの民族音楽でもテンポや拍の概念ははっきりとあります。こうした音楽のありかたは、おそらく日本特有のものだと思います。これを1人の日本人としてどう咀嚼し、どう自分の音楽の中に活かせるかを考えていきたいと思っています。

世界中の読者の方に。

10年以上も昔に作ったものについて、これほど細かく質問されるとは、考えてもいませんでした。しかも海外の方から！私の楽曲が、これほど長い年月の間、聴かれていたこと、興味を持たれていたことにとっても驚いています。ありがとうございます。

最新作、VOCALOID Opera AOIの動画が5/21から全世界に向けてダウンロード販売される予定です。もし、ご興味がありましたら、ぜひとも、買ってあげてください！たくさんの売り上げがあ

りますと、Opera AOIの続編を製作できます。もし続編が製作されたときは、さらにエキサイティングな作品となるはずです！私の頭の中では、いろいろなアイデアが渦巻いています。それは、オペラ葵上の物語が始まる以前の物語となるかもしれません。

VOCALOID Opera AOI 公式サイト <http://www.opera-aoi.com/>