

Liner notes

モノフォニック・チップチューンとは、音楽の三要素（リズム・メロディー・ハーモニー）を、音の重なりなく単音で打ち込んだチップチューンのことです。メロディーのすき間を埋めるように他のパートを配置し、高速アルペジオなどのテクニックを使ってハーモニーを表現します。

日常生活で耳にすることの多いビープ音も、往時はゲーム音楽に使われたことがありました。しかし制約が厳しいことからチップチューンではフォロワーが少ないのが現状です。モノフォニック・チップチューンのすそ野を広げるべく、この作品づくりに取り組みました。

Yokemura(YMCK)

制作環境

Logic Pro X + Magical 8bit Plug

01 L'Oiseau

ファミコンでも再現可能な1/60FPSで制作しました。NSF化できるはずですが時間がかかりすぎるので断念しました。

Rokumusi

制作環境

Cubase LE AI Elements 8 64bit

02 1-ON FEAVER

メロの原型は、あの『〇ごっち』の音です。

無敵な雰囲気が出ていると思います。未熟者ですが、よろしく願います。

3 ミリ

制作環境

Cubase + Roland SC-8820

03 A Witch Flying In The Forest

一音でなるべくシンプルにテンポの良い混沌を作ろうとしたらこうなりました！見知らぬ土地で道を尋ねたら示された道に人生を重ねてしまった際に聴いて頂ければ幸いです！

萌尽狼

制作環境

PreSonus Studio One Professional 2 + GAME BOY SoundFont (DMG-CPU1.5.SF2)

04 Monophonic Minimal

ミニマルテクノ。ミニマルなものどうし相性はよい。展開は安直ですが、1音っぽさを感じさせない打ち込みができたと思います。

05 Monophonic Attack

『ハングオン』のようなクサメロ。企画開始時点で思いつく限りの全ての打ち込みテクニックを詰め込んだ模範的な曲です。

06 Monophonic Moon

ピアノ曲をイメージ。2ループ目はなんだかすごいことしてるように聞こえますが、単純に1オクターブ上げずらしただけです。

07 Monophonic Unknown

『R-TYPE』のようなテクノ。矩形波の高音で作ったハイハットと、ランダムトーンが特徴的。わりとお気に入りの曲です。

08 Monophonic Funk

hallyさんから連想して『マッド・シティ』のようなファンクを作ろうとしたけど、できたのはヒップホップのような気がします。

09 A Short Break

束の間の休息。フュージョン。ギターのようにメロディーを歌わせると他のパートが入られないのが1音の悩みどころですね。

10 Monophonic Jungle

ホイッスルからはじまるハイテンションなブラスロック。フレーズのすき間をパーカッション乱打で埋めたら面白くなりました。

11 Mountain Pass Battle

『頭文字D』のようなユーロビート。イントロがなかなか決まらず、困った時のオーケストラヒット（笑）で切り抜けました。

12 Runabouts

12年前にポケモンミニをサンプリングして作った人生初の1音チップチューンで子供向けのレースゲームをイメージした曲です。

13 Whirl

同じく初期の曲。この2曲は『FMPSG003』のボツ曲で、もしあのとき発表していればこのCDは作ってなかったかもしれませんね。

14 Kick To Destroy Oneself

ボス。キックが割り込むことでどどん曲

が破壊されていきます。ループ毎に半音下がっていくのは『バトルガレガ』の影響。

15 White Stairs

白鍵のみ。メロディーを追っかけたらダメ。4つ打ちなのにリズムがどんどんズれていく錯覚。ノれるかノれないかギリギリですね。

16 Into The Rising Sun

劇パート1のエンディング風。表拍メロディーでもリズムが遅れて聞こえないという、逆転の発想から生まれた16ビート曲です。

17 Sen. Shadow Day March

戦車道デーマーチと読めますが「Sen.」はシニアの省略形で「Shadow Day」は日本という体験入学です。ガルバンはいいぞ！

18 Short Cycle Noise Ska

短周期ノイズスカ。ノイズチャンネルのみの曲。ベタなペントニックだけど1音にハマるメロディーが他にありませんでした。

19 Time Division Blues

時分割（複数の異なる周波数を時間的に配列）して擬似的に5音鳴らしたブルース。ノイズまみれで苦勞が報われないですね。

20 Death March

死の行軍。ジャケットの水色の宇宙人（フェネック耳のウーパールーパー）のイメージで作った怪獣モノっぽい雰囲気の暗い曲。

21 Millennial Fair

笛を先頭に人々が踊りながら進んでいきます。曲想と曲名は光田康典さん由来だけど曲調はやや植松伸夫さん寄りでしょうか？

22 Into The Rising Sun (Reprise)

同名曲をリハーモナイズしたもの。オンコードが多いですがベースがないので分散和音できっちり聞かせることができました。

23 In The Morning Light

エンディング。単純な8分弾きベースなのでメロディーがないところだけベースを入れましたがこのやり方は意見が分かれそう。

24 One One Channel Chip Challenge

番外編。One Channel Chip Challengeという縛りが本作より前からあり、そこにワンワン（犬の鳴き声）をかけてみました。

純粋に音楽的探求心のみで1音の可能性を追い求める作曲は原体験に近い楽しさがありました。ひとつの到達点であると確信し、本作をもってASIA LUNARの活動を終了する決意を致しました。今迄どうもありがとう。

奥付

ASIA-0042 禁重音狂奏曲

発行日 2017年9月10日

発行 ASIA LUNAR

発行者 萌尽狼

URL <http://asialunar.info/>

E-mail asialunar@gmail.com

Twitter @asialunar

※本作品をインターネットで送信可能にする事、及び個人使用以外での無断複製を固く禁じます。