

01. 玉座*1 ㊦
02. 学園
03. 降臨した女王*1 ㊦
04. 転校生は女王様*1 ㊦
05. 放課後の冒険
06. 魔術の扉を開く*1 ㊦
07. 異世界Ⅰ——古生代
08. 異世界の住人
09. 魔術の訓練*1 ㊦
10. 夕暮れの帰り道
11. 怪しげなミッション
12. 異世界Ⅱ——中世*2
13. 工房*3
14. 栄光の騎士*4
15. 剣士たちの戦い
16. 女幹部
17. 異世界Ⅲ——世紀末
18. 中ボス
19. 魔術戦*1 ㊦
20. 英雄の敗北*1 ㊦
21. 愛の芽生え*1 ㊦
22. 休日
23. 友だち ㊦
24. 友の正体 ㊦
25. 女王の追憶*1 ㊦
26. ラスボス ㊦
27. ラスボス戦 ㊦
28. 英雄の覚醒*1 ㊦+㊦
29. 玉座の浄化*1 ㊦+㊦+㊦
30. 魔法のまどろみ(ED)*1 ㊦+㊦

BONUS TRACK

31. 魔法のまどろみ vocal ver.*1 *5

スリープノート

森川嘉一郎

この音楽集は、「桑沢キャラクター研究会」の同人ゲーム「ALICE AREA」のために森川が制作したBGMを、同人用フリー音楽素材としても使用できるようにアルバム化したものです。曲目をリネームし、「ALICE AREA」本編未使用曲を加えています。

私は桑沢デザイン研究所で教員をしており、竹熊健太郎さんと伊藤剛さんとの三人で、2006年度からキャラクターデザインに関するゼミを始めました。「桑沢キャラクター研究会」は、その受講生が結成したサークルです。つまり、学生が課題としてグループ制作するゲームのために教員がBGMを提供するという、やや特殊な経路でこれらの曲はつくられています。

既存のフリー音楽素材を使わせれば済むものを、作曲の経験に乏しい私が音楽の制作に手を出した裏には、「ビジュアル・ノベルにライトモチーフ法で音楽をあてることは有効か?」という、個人的な関心がありました。これはワーグナーがオペラの作曲に際して大々的に開拓した手法で、登場人物等の物語の要素にそれぞれ特定のメロディ(ライトモチーフ)を与えることにより、音楽に物語の一端を暗示的に語らせることを可能にするものです。

例えば王宮の場面で象徴的に用いられたメロディが、後に街中の場面で、ある人物の登場とともに流されたら、その人物がお忍びの王族であることが語らずとも暗示されるわけです。こうした応用は、ジョン・ウィリアムズを筆頭に、映画音楽でよく見受けられます。

実際にやってみてわかったのは、このライトモチーフ法という手法が、キャラクターをデザインするための仕組みとかなり通ずるところがありそうだ、ということです。

- ・本音楽集に収録されている楽曲は、同人誌即売会や委託販売店等、いわゆる同人流通で頒布されるゲームや映像作品に限り、作中のBGMとして、無条件でご使用頂けます(ただし、BONUS TRACKを除く)。
- ・ご使用の際、クレジット表記頂ける場合は「森川嘉一郎(秋葉原物語)」でお願いします。なお、URLを併記頂ける場合は<http://www3.to/circle>になります。
- ・ご使用の結果や影響については責任を負いかねますのでご了承下さい。
- ・楽曲の一部はアイデックス音楽総研のフレーズ素材集を使用して制作しています。
- ・CD-R再生対応のCDプレイヤーやCDドライブでご使用下さい。



*1 Richard Wagner (1813-1883)の指輪四部作より編曲。

*2 Enriquez de Valderrabano (1500-1557)のDanzaを編曲。

*3 作者不詳(13世紀)のTrottoを編曲。

*4 Jeremiah Clarke (1674-1707)のPrince of Denmark's Marchを編曲。

*5 唄:ロケット・オア・チリトリ a.k.a 柴原聡子

詞:森川嘉一郎

「魔法のまどろみ」

夢見てる 似姿を 探してる 面影が 道行きを 照らす
君の世界へ 翔てゆけるのなら
夢は虚に 映す現になる
アリス エリア

- ㊦ 玉座のライトモチーフ
- ㊦ 魔術のライトモチーフ
- ㊦ 英雄のライトモチーフ
- ㊦ 愛のライトモチーフ
- ㊦ 友のライトモチーフ
- ㊦ ラスボスのライトモチーフ

作曲・編曲・DTM・ジャケットCG: 森川嘉一郎

発行: 秋葉原物語 (<http://www3.to/circle>)

CD-Rコピー・印刷: もえCDプレス

発行日: 2006年12月31日

