



## アトリア社長が語るOrigin開発秘話

Originのその多彩な機能と音色は前ページでも紹介したとおりだが、編集部はより深く“Origin”という楽器を知るため、開発者であるアトリアの社長、フレデリック・ブラン氏にメールインタビューを敢行した。Originを開発するにいたった経緯や開発時の苦労話、また製品の特徴について詳しく語ってくれたので、ここにお届けしよう。



### Originを作ろうと思ったのはユーザーの意見がきっかけだった

●Originはアトリアが発売した最初のハードウェア・シンセサイザーですが、開発するにいたった経緯を教えてください。

●2003～4年ごろ、多くのユーザーから“Moog Modular Vが大好きだから、このハードウェア・バージョンを作ってくれないか”という問い合わせがあったんだ。そのため、初期の構想はそういったユーザーがステージ上でアトリアのソフトシンセを使用するにあたって、レイテンシーが少なく安定性が高く、CPUのことを気にせずにパフォーマンスできるハードウェアのプラットフォームを提供する、というものだったんだ。中にはコンピューターのCPUをセーブするという点で、ソリッド・ステート・ロジックDuendeのようなプラットフォームとらえた人もいたが、たいいていのはライブで使うハードウェアだとらえてくれた。その後、それ自体が1つの楽器として機能することが大事だと思うようになったんだ。つまり、操作性に優れ、ユニークな音色を持ち、ミュージリサーチReceptorやオープン・ラプスNekoなどのコンピューター・ベースの機材とは一線を画す独特の機能を持つ楽器を作ろうと考えたんだ。そういった段階を経て、現在のOriginのコンセプトへとたどり着いた。そして私たちは、既存のソフトシンセを1つのハードウェア上で使えるモジュラー・シンセを作ったんだ。さらにその独特の音色を作っていく過程において、3系統のシーケンサーやマクロ・モードといったさまざまな機能を追加していったんだよ。

●アトリアはこれまでさまざまなビンテージ・シンセをエミュレートしたソフトウェアを開発してきました。Originの開発において、その経験はどのように生かされたのでしょうか？

●音源のアルゴリズムを開発する場合、それまでの経験値が重要になる。Originの精密な構造を作り上げるにあたって、エイリアスなしにオシレーターをプログラムする方法を知っていて正確なエンベロープや良質のリバップがすでに技術として存在することはかなり役立ったんだ。そ

れに加え、音楽の歴史に残るシンセたちの素晴らしい機能、アープ2600のオシレーターやモーグのフィルターと、アトリアのソフトに搭載されている革新的なモジュール／機能を組み合わせるというOriginのコンセプトを貫くには、そういったシンセを熟知していることは鍵だった。

●開発において最も苦労した点は何でしたか？

●ハードウェア部分の形成自体はそれほど困難ではなかった。逆に、ファーム・ウェアの開発には予測したよりもかなり長い時間を費やす結果となり、特にモジュラー・システムを構築するには困難を極めたんだ。しかし、良質のポリフォニック・サウンド、そして先進的なシーケンサーや正真正銘のマルチ・モードなどの機能を搭載すると思えば、それも仕方ないことだと思うよ。また、最終的な製造工程への移行作業も困難だったよ。当初の計画ではもっと早い時期のリリースを考えていたが、製品を精密に組み立てるためにはそれ相当の時間が必要だったんだよ。

### 構築したモジュラー・システム自体を提供すべきだと考えた

●Originには数々のアナログ・サウンドが内蔵されていますが、エミュレートするモジュールはどのように決めたのでしょうか？

●ソフトウェアの製品としてすでに構築しているモジュールを選択することに決めたんだ。それらのエミュレーションとしても優れているし、音の面でも可能性があるからね。しかし同時に、ひと晩中演奏するようなミュージシャンが満足できる音色も提供したいと考えた。その結果、例えばB-3のトーン・ホイール・サウンドといったものを今後追加することになったんだ。また、これからさらに新たなモジュールも増やしていく予定だよ。

●そういったさまざまなモジュールを、パッチできるシンセとして開発する考えはどこからきたのですか？

●先ほど述べたとおり、最初にこのアイデアが生まれたのは、既存のソフトシンセを操作することができる専用ハードウェア・プラットフォームを開発しようと思ったことがきっかけだった。しかし内部のモジュラー・システムの構築が必要なのに気付いた時点で、対象ユーザーにこれ自体

を提供すべきだと思うようになったんだよ。それにより、ミュージシャンは既存のエミュレーション・シンセを使うことはもちろん、自分だけのシンセを構築することができるからね。

●Originは音源の素晴らしさだけでなく、YとX軸でパラメーターをコントロールできるジョイスティックなど、素晴らしい新機能を搭載しています。そういった新機能について説明してください。

●私たちはOriginを、楽しく使えてなおかつ革新的なものにしたかった。ジョイスティックの良さは、片手で2つのパラメーターを操作できる点と、それらのパラメーターを平行してコントロールできる点だ。また、例えばOriginの中にあるProphet VSのエンベロープをコントロールするとき、通常のツマミではなく、ジョイスティックを使用することもできるんだ。加えて、好きなパラメーターをエンコーダーにアサインできるなどさらなる操作性を提供する。サウンドを自由自在にコントロールできることは、ミュージシャンにとって実に重要なことだからね。また、OriginにはJupiter-8Vの一部であった“Galaxy”などの革新的なモジュールも加えている。それからマクロ・モードでは、例えば複数のフィルターを一括で操作することができる。将来的にはこのマクロを使ったサウンドがもっと追加されると確信しているよ。

●では、今後追加されるモジュール／機能について具体的に教えてください。

●次回の無償アップグレードで新しいモジュールを追加する。まず先ほども言ったB-3のトーン・ホイール・サウンドとレスリー・エフェクト、新しいコンプレッサー、ビット・クラッシャー、リング・モジュレーターを加える予定だ。またそれ以外の開発にもすでに着手している。例えば、ライブでキーボードなしでOriginを簡単に使えるようにするためのシーケンサーを改良したりね。これはきっとDJにとって便利な機能になるはずだ。また、使い勝手の良さを向上させるためのナビゲーション・システムも開発中だ。将来的にDAWとのトータル・インテグレーションを実現する計画もある。Originはすでに素晴らしい楽器ではあるが、進化し続ける製品でもある。まだOriginの物語は始まったばかりなんだ。

翻訳: Miki Nakayama