



[Ninja Tune](#)

Amon Tobin(アモン・トビン)は、ブラジルのリオ・デ・ジャネイロ出身であるAmon Adonai Santos de Araujo Tobin(1972-)によるソロプロジェクト。

2歳でブラジルを離れ、モロッコ、オランダ、イギリス、ポルトガル、ポルトガル領マデイラ諸島と、多くの引っ越しを経験する。その後ブライトンに2002年まで済むことになる。このときAmstrad Studio 100などを用いて音楽制作をしていたが、彼曰く、そこまでのめり込んではいなかったようだ。

大学生のとき、ある雑誌のプロモーションの一環として、ロンドンに拠点を置くレーベルNinebarがデモ音源を送るよう依頼してきたのでこれに応じ、作品を送付した。するとこれを聴いたNinebarが彼との契約を申し出たので受諾。1996年にはCujoという名義でアルバム *Adventures In Foam* をリリースした。

このアルバムを含めた彼の音楽に、Ninja Tune所属のDJ FoodとFunk! Porciniが注目しており、レーベルと彼の関係を取り持った。そして1996年後半、早くもNinja Tuneと契約を結んだ。

翌年、アメリカのShadow Recordsによって *Adventures In Foam* のUSバージョンがリリースされた。しかしこれは許可無くリリースされたものであり、アートワークもトラックリストも異なっており、おまけに曲名も間違っているというお粗末さであった。同じ年に、Ninja Tuneから正式ライセンス版がリリースされている。ちなみにこの未許可版は、買えはしないものの未だに[amazon](#)に掲載されている。

その後1997年に *Bricolage*、1998年には *Permutation* と、立て続けにアルバムをリリースした。当時はサンプリングをベースとした作曲手法が大きな人気を獲得し始めた時期だったが、Amon Tobinはこのジャンルに入るとは思われていなかった。しかに後の評論家によると、上記の2アルバムはこのジャンルにおける「クラシック」であるとされる。

2000年にも *Supermodified* をリリースした。

## モントリオール移住後

2002年にはカナダのモントリオールに移住した。物件選びの基準は、「夜に音を立てても迷惑をかけない環境」であったため、工業地域に居を構えることになった。こうして作られた *Out From Out Where* は、この年のうちにリリースされた。

2004年、ゲーム開発会社Ubisoftの依頼を受け、*Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory* のサウンドトラック制作を開始。方針としては、フィールドレコーディングを取り入れた前アルバム *Out From Out Where* を引き継いだものとなった。

次作のタイトルと鳴る *Foley Room* は、映画やドラマの効果音を担当する[フォーリーアーティスト](#)が、その効果音を制作する部屋が元ネタとなっており、このアルバムの作風も、これまで以上にフィールドレコーディングを取り入れたものとなっている。録音場所はモントリオール、シアトル、サンフランシスコなどで、昆虫や虎、オートバイに水の落ちる音など、多種多様な音がリソースとして用いられた。

2008年、PS3でリリースされるゲームのスコアを書いているとのアナウンスが公式サイト上でなされた。そのゲームとは *Infamous*(邦題INFAMOUS ~ 悪名高き男 ~)だった。

更に2010年、*Splinter Cell*シリーズの最新作 *Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction* のサウンド面を、前作から引き続き担当することが発表された。

2011年には *ISAM* をリリースしている。

## 使用器材/ソフトウェア

[Numark HDX](#)

[Rane TTM57SL](#)

Live

---

Links

[公式](#)  
[twitter](#)