

ハイレゾバイノーラルボイス作品 『キラボシチューン』

音源制作レポート

畑 光史 オンキヨー株式会社 マーケティング部

野川"ZILL"靖友 (音響監督・録音技師)

来月開催の OTOTEN2018 にて、JAS が監修した『音のリファレンスシリーズ』に加え、新たにユニークなハイレゾ音源作品の試聴体験を展開協力します。

ハイレゾバイノーラルマイクによって制作された作品『キラボシチューン』（企画・制作 株式会社ムービック）の制作支援の経緯と、現場の制作レポートをお届けします。

企画意図

近年、ダウンロード型音源の販売で好調であったハイレゾ音源市場も、昨年秋頃から著しい成長は見られなくなりました。ストリーミングなど、お客様の鑑賞スタイルの変化もありますが、好きな音楽はハイレゾ音源で所有し鑑賞するスタイルも根強く、まだまだ開拓の余地がある市場であると考えています。

当初ハイレゾ音源はクラシックやジャズの発売が中心でしたが、現在はジャンルの多様化が進み、洋楽・邦楽の拡充はもとより、特にアニメソングの販売が好調です。こうした市場動向から、ハイレゾ市場の新規需要拡大には、アニメ作品に関心が高い女性層に特化した需要喚起がテーマであることがわかりました。

女性は好きなモノ・コトには強い興味を示し、コンテンツでは恋愛を扱った小説や、アニメなどを好む傾向があることから、小説と音源をクロスオーバーした音源企画を支援していくことにしました。

ハイレゾ音源販売において、大きな課題が2つあります。一つは鑑賞にハイレゾ対応機材が必要となること、もう一つは“音質の良さ”をどのように訴求するかという点です。

まずハードについては、DAP（デジタルオーディオプレーヤー）に加え、現在販売されているスマートフォンの約25%が既にハイレゾ対応しており、イヤホンも3,000円程度から発売されているため、課題はクリアされつつあります。

一方、“音質の良さ”という側面は、人によって評価が様々で、価値共有しにくいというところに訴求の難しさがあります。

そこで、単にハイレゾで音質が良くなるというだけでなく、プラスワンの臨場感再現が必要であると考えました。「リアルで高音質な臨場感再現とは何か？」というディスカッションの中で、人の声や近接な録音、ささやくような声の収録に対し、バイノーラル録音が音源の方位定位や臨場感再現などに優位であることから、この方式の制作を支援していこうという方針が固まりました。

バイノーラルマイクでの収録自体は新しいものではありませんが、レコーディングよりむしろ、商品開発や音の演出ツールとして活用されてきました。鑑賞用としてリアルな臨場感と高音質を再現するには、人間の鼓膜位置に設定されたマイクに届く音源の位置や方向性による周波数特性の差、内耳空間の共振によって生じる歪など、人間が聞いている状況と同じような臨場感を収録・再現するには多くの技術課題がありました。

バイノーラル録音は、既にいくつかのアニメ作品でも制作がなされておりますが、今回は技術開発中の“ハイレゾ対応バイノーラルマイク”を使用することで、声優さんの声がより精細で立体的に聞こえ、「あっ！」「えっ！？」と思わず声に出してしまうほどリアルな臨場感を付加することができました。

このようなハイレゾバイノーラル録音の特徴をアニメ作品に活かすことで、これまでハイレゾに接してこなかった新しい層の関心を引き覚ますことができると期待しております。今まさに自分のそばで話しているような感覚を、是非 OTOTEN2018 の会場でご体感いただければ幸いです。

※バイノーラル録音とはステレオ録音の一種で、人間の頭部の音響効果を再現するためのバイノーラルマイクなどを利用し、人間が鼓膜で捉えているのに近い音を記録する方式です。ステレオヘッドフォン・イヤフォンで聴取すると、その場にいるかのような臨場感を再現できます。

収録レポート

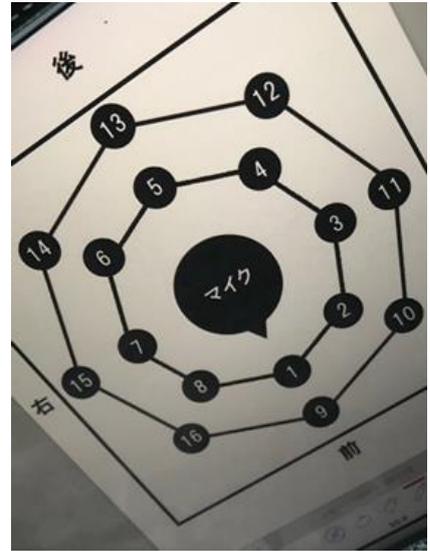
2018年5月、渋谷区にある「デルファイサウンドスタジオ」にて収録が行われました。音響監督であり、バイノーラルマイクを使ったレコーディングを多数手がけるレコーディングエンジニアの野川"ZILL"靖友氏に話を聞きました。

(1) 使用機材について

今回のレコーディングで使用したのは新しく開発が進められているハイレゾ対応バイノーラルマイクの試作品です。このマイクを使ったのは今回が初めてですが、まず驚いたのはS/Nの良さです。

バイノーラルマイク録音では、空間を余すところなく収録して、自然でフラットな音の広がりを求める反面、普段では気にならないレベルの空調ノイズやハムノイズまで拾ってしまうため、後の作業に莫大な時間がかかってしまうのですが、この製品は声の帯域の輪郭がはっきりとして

いて、後処理のしやすさを感じました。またバイノーラルマイクのウィークポイントである正面の音もはっきり聞えます。バイノーラルマイクは、耳に無指向のマイクが入っている構造上、正面は耳から離れてしまうため、ぼやけた音になってしまいがちです。しかしこのマイクはしっかりとした定位感がありました。またポップノイズに対しても強く、耳もとで話しかけるようなシーンでも問題なく収録する事ができました。このアドバンテージは解像度の高いハイレゾ作品に対して非常に有効です。



バイノーラルマイクでの演出は、写真右上のような表に基づき、声優さんの動きを番号で指示することが通常です。しかし、声優さんにはあまりそこだけを意識しないように演じていただいています。指示通りの番号上で、ピタリとその位置のまま話すのは不自然ですし、何より聴いていて面白くない作品になってしまいます。日常では、イスで隣に座ってしゃべっていても、そっぽを向いたり、伸びをしたり、突っ伏したりと動きができるものです。そういった自然な動きこそが魅力なのだと思います。

声優さんとレコーディング前に、その台本に示されている部屋のつくりや、登場人物の動線を確認します。舞台の場当たりのようなことをしながら演出していきます（写真右下）。



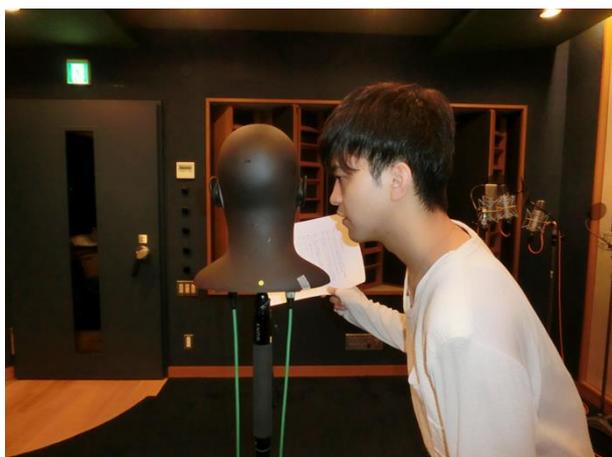
同じ立ちでも、どこにいる誰に向けて話しているのかを明確にし、また主人公に向けて話している台詞でも、主人公と同じ方向を見ながら話しているのか、目を見て話しているのか、うつむいて、ぼそっとつぶやくのかなど、臨場感をいかにして音だけで伝えるのが肝要です。それがドラマ音源におけるバイノーラルマイク録音の醍醐味ではないかと思います。

人間の耳での音の前後判断というのは、後天的に身に付くもので、個人差が激しいと言われています。ですから、突然真後ろで話すようなシーンでは、先にちょっと斜めあたりから動きをつけ、話している人が後ろに回ったと脳が予想できるように工夫しています。

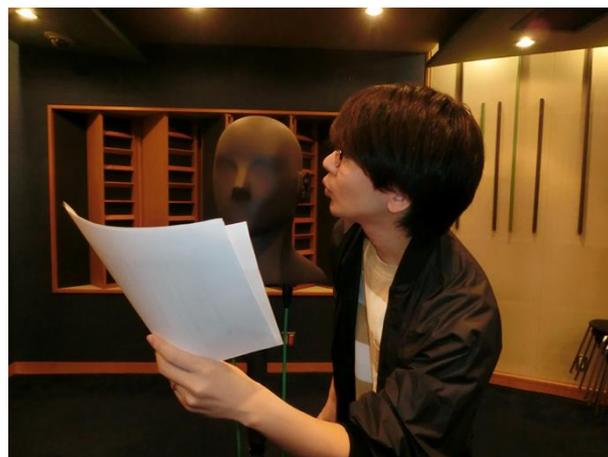
音だけのドラマは、主人公の主観で臨場感が楽しめる反面、客観視ができないという制約が生まれます。通常の映像作品では、目で確認できるので主人公が何をしているのかわかりますし、カメラ位置を切り替える事もできるのですが、音だけのドラマでは、そのカメラが自分の想像でしかなくなります。自分がどんな容姿をしているのか、何をしているのかを伝えるためには第三者に説明をしてもらわないとわかりません。また、自分の台詞も聞いている本人それぞれが

想像することになります。こういった、聞く人それぞれに委ねられる部分の多さ、不確定な部分の面白さも、この作品で楽しんでいただければと思います。

藤堂 怜治役 石川 界人



柳 圭真役 花江 夏樹



視聴方法

OTOTEN2018では、ハイレゾ対応Pioneer製デジタルオーディオプレーヤー private XDP-20と、ハイレゾ対応Pioneer製ステレオイヤホンSE-CH5Tでご試聴いただけます。

private XDP-20はハイレゾ音源の再生に対応しているほか、圧縮音源・CD音源や音楽ストーリーミングサービスにも対応しており、アップサンプリング機能によりハイレゾのような高音質を楽しめます。また、高音質に定評のあるDACとアンプを2基ずつ搭載し、クリアで広がりのあるサウンドを実現しております。デザインは手のひらに馴染むラウンドしたフォルムに加え、質感があり、様々な小物にもマッチします。

SE-CH5Tは、6色のカラー展開で様々なファッションにマッチします。搭載されているドライバーユニットは9.7 mm大口径ドライバーを使用し、ハイレゾに最適な広帯域再生および伸びのある高域再生を実現しております。また、Airflow Control Portを採用し、引き締まった低音と分離したクリアな中音を再生します。

ハイレゾ対応バイノーラルマイクで録音された本作品は、これらのハイレゾ対応機器により、目を閉じればまるでその場にいるかのような臨場感を体感していただくことができます。主人公である自分を



private
Digital Music Player XDP-20



中心にセリフが自然と聞こえ、声優さん2人の掛け合いによりそれぞれの居場所も容易に想像できます。特に耳元で話すシーンでは、生活音が一切入らず、周りの風景もかき消された真に二人きりの世界に自分が引き込まれる感覚を覚え、バイノーラルとハイレゾという新たな境地に驚かされます。

是非、最新のテクノロジーで制作・再生された本作品をご体感いただき、さらなるハイレゾの世界をお楽しみいただけますと幸いです。

■JAS編集注：この作品の試聴はOTOTEN2018の期間中会場地下一階にご出展「株式会社ノモス」様ブースにてお楽しみ頂けます。

■筆者プロフィール： 畑 光史（ハタ コウジ）

1993年パイオニア株式会社入社。DJ機器およびヘッドホンのマーケティングに従事。現在オンキヨー株式会社マーケティング部にてe-onkyo musicを担当。元エニーミュージック株式会社 取締役。