

音楽デザイン専修における ミュージックビデオ制作の実績と課題

Achievements and Challenges of Music Video Production in the Music Design Course

新 名 俊 樹
Toshiki SHIMMYO

Abstract

The Music Design Course aims to train students to become the next generation of multi-talented creators and composers. The course offers video production classes alongside its primary music production classes. Since 2007, we have held the annual presentation event “*Mirai e no tobira*” where second-year students show their music videos. We have also been posting their videos on YouTube since 2013.

To date, 136 videos have been presented. Current students use production tools such as Adobe Premiere Pro CC and After Effects CC. Drastic performance improvements in both hardware and software have enabled a single iPhone X to complete the whole production process with ease, but I question whether this trend is entirely beneficial. In the future, the fusion of analog and digital technology will expand the possibilities for creativity. Since we are in an era when the vast amount of information in analog data can be fully converted to digital, new methods of analog expression should be born. At the same time, the means of promotion will evolve owing to digital media's strength in immediacy.

Key words : Music Design Course, Music Production, Music Video Production

1. はじめに

音楽デザイン専修は2005年4月に作陽短期大学音楽科（現作陽音楽短期大学音楽学科）へ、2007年4月にくらしき作陽大学音楽学部音楽学科へ設置され、2018年4月に14期生を迎えた。本専修は次世代のマルチクリエイター育成¹を目標にしている。主たる学修内容は作曲ならびに録音を軸とした音楽制作であるが、開設当初から映像制作、なかでもミュージックビデオ制作に取り組んできた。毎年2年生によるオリジナル作品発表会『ミライヘノトビラ』でその個性豊かなミュージックビデオを発表し、第7回以降の作品はYouTube²でも公開している。本稿ではそれらの実績を報告する。

2. 『ミライヘノトビラ』について

2-1. 概要

作陽短期大学音楽科音楽デザイン専修1期生（2005年入学生）の卒業研究発表会として2007年1月26日に本学10号館藤花楽堂スタジオで第1回を開催した。学生のオリジナル楽曲によるミュージックビデオをDVD化してプロジェクタでスクリーンに投影し、作曲者による解説とともに発表した。スタジオ自体も2006年7月1日に完成したばかりで、全てが手探り状態であったが30名も入れば一杯となる空間に大学関係者含め多くの方に参加いただいた。当日の様子の写真とその告知ウェブサイトの画像を図1および図2として示す。



図1 「第1回ミライヘノトビラの様子」

第1回 音楽デザイン専修作品発表会

音楽デザイン専修
Musical Design Specialization
創造する喜びから音楽をデザインする

ミライヘノトビラ

音楽デザイン専修生による初めての作品発表会を藤花楽堂スタジオで開催致します。
短期大学2年間での特長をオリジナルDVD作品で発表致します。
皆様のお越しを、専修生一同心よりお待ちしております。

日程説明

日 付	2007年1月26日(金)
時 間	開場:18時00分 開演:18時30分～
場 所	10号館 藤花楽堂スタジオ (B1F)
主 催	作陽短期大学音楽科音楽デザイン専修
出 演	音楽デザイン専修2年生



プログラム

No.	アーティスト名	作品タイトル
1	NESS	Last Present
2	KENTA	Drag On
3	SATUYUU	Tomorrow
4	HUBUKIDUKI	Graduation
5	SHAON	Orange

専修生がそれぞれに作曲し映像を付け編集したDVD作品を、スタジオ内でプロジェクター投影して発表致します。
個性ある5作品の音楽と映像をどうぞお楽しみください。



関連Links

[くらしま作陽大学](#) | [音楽デザイン専修](#) | [HUBUKIDUKI](#) | [NESS](#) | [KENTA](#) | [MOON](#) | [SATUYUU](#) | [SHAON](#)

<http://www.onde.ne.jp/>

図2 「第1回ミライヘノトビラの告知ウェブサイト」

『ミライヘノトビラ』の名称は、これからの音楽デザイン専修の可能性と初の卒業生に対しての饒け（はなむけ）の意味も込めて筆者が命名した。「未来への扉」「みらいへのとびら」そして「ミライヘノトビラ」と発音は同じだが、敢えてカタカナを使うことで意図的に違和感を出している。同時に日本人特有の略語様式として4音節以下を好む傾向があるため、最初から「ミラトビ」と呼ばれることを想定していた。ちなみに音楽デザイン専修も「オンデ」と略されることは想定済みであり、ondeはフランス語で「波・波動・電波」を意味するので音楽制作を主とする音楽デザイン専修には適した単語であった。また開設当初はonde.ne.jpドメインを取得していたが、諸般の事情で使えなくなり、新たにonde4u.jpドメインを取得し、2009年4月から運用している。読み方は「オンデ・フォー・ユー・ドット・ジーピー」、4uはfor youのインターネットスラングであり、短いながらも意味の有る単語を加えた。「音楽デザイン専修 = onde4u」を周知するために、筆者のSNSアカウントも全てonde4uに統一し、Google等の検索エンジンでonde4uと入力すれば何らかの形で音楽デザイン専修と接点を持てるようにしている。

2018年1月19日に第12回を開催し、今までに136作品を発表した。第7回からYouTube（SD画質）での発表も開始した。第10回からDVD-Video規格（MPEG2/720×480ピクセル・インターレース）

を止め、YouTube720p規格（H.264/1280×720ピクセル・プログレッシブ）に変更し、HD画質に対応した。それに伴いDVDプレーヤを使用せず、パーソナルコンピュータ（以下PC）からHDMIケーブルでプロジェクタに接続し、発表会の投影画質も向上させた。また最初からYouTube720pで制作することで、データ変換が不必要になり、作業面ならびに管理面でも随分と楽になった。これらの映像規格については「3.今後の課題」に記述する。

2-2. 楽曲解説

表1に『ミライヘノトビラVol.1～12』楽曲リスト（全136作品）を示した。その中から特徴的なものを3つ解説する。

表1 「『ミライヘノトビラVol.1～12』楽曲リスト（全136作品）」
『ミライヘノトビラ Vol.1～12』楽曲リスト(全136作品)

Vol.1 2007/1/26(金)	Vol.5 2011/1/21(金)	Vol.9 2015/1/23(金)
M01) last present M02) drag on M03) tomorrow M04) graduation M05) orange * …①	M01) acacia M02) 変わらない場所 M03) スズナリ M04) 恋の魔法書 M05) otter tail M06) 今ここに在る M07) プレゼント for you ! M08) Importance M09) The some M10) Destiny M11) センチメンタル M12) MAGIC HOUR M13) これでも音楽だよな? M14) I think	M01) If You Hold Me Tight M02) 月面着陸 M03) 猫のぼんつくれーぶ M04) カバン M05) roll down M06) Girl of 31 M07) はつが M08) Noble Honey * M09) Snowdome M10) 旅人の唄 M11) 雲く娘達 M12) さんぼみち M13) 台風の目 M14) 水の流れ M15) Wash Away M16) Thank you for my teen * …②
Vol.2 2008/1/25(金)	Vol.6 2012/1/27(金)	Vol.10 2016/1/22(金)
M01) Turn of Destiny M02) ともだち M03) キミを想うまで。 M04) Sweet Smile at Life M05) Akiyume M06) Sweet Melody M07) You and Me M08) 疾風 *	M01) Ashy snow M02) 小人さんが悪戯するの(´ω´) M03) あなたへ M04) 月の暈 M05) 明日へ M06) run at a grassy plain M07) 願い M08) 光芒 M09) ヒトとユメのアントルメ M10) 毎一次 M11) Never change M12) 七色ノ虹	M01) パラダイスデイズ M02) Twenty M03) MOVEMENT M04) 葉っぱの旅立ち M05) My Story * M06) フリライン M07) 雨 M08) 星の涙 M09) 憧憬のシトラス M10) Naminori *
Vol.3 2009/1/23(金)	Vol.7 2013/1/25(金)	Vol.11 2017/1/20(金)
M01) sink M02) GENCHOU M03) Album M04) PIXEL POP M05) RG.graffiti M06) pradera M07) 雫 M08) 琥珀 M09) 記憶	M01) ユメコイ M02) Break through M03) Illumination paradise M04) Prison Breaker M05) Sing for you M06) Rainy Candy M07) 夢色の空 M08) 海葬 M09) Stardust Dreamer M10) MIRACLE *	M01) 月が落ちるまで M02) ドミニカ M03) 普通の子 M04) 君を探す夜はいつも眠れない M05) おもしろー女 M06) 先生☆センセーション * M07) Iced grave M08) Gift M09) またいつか M10) 12月に君とFace to Face M11) Darwin M12) Lily *
Vol.4 2010/1/22(金)	Vol.8 2014/1/24(金)	Vol.12 2018/1/19(金)
M01) starlit sky M02) 青い鳥 M03) Yours Map M04) 回転少年 M05) jump around M06) Days M07) でもね M08) Moon Children M09) ELEGY M10) 九蓮宝燈 M11) 雨あそび M12) U know!! M13) Azure M14) patch M15) epoch M16) lair edge	M01) くまのこ M02) 益荒歌 M03) 防衛剤 M04) 雨、燦々と M05) 空 M06) 赤の約束 M07) 放課後 M08) 君がいるから M09) みのりん M10) message M11) Oh!me?Iso!!!汁 M12) RUNRUN *	M01) タ風染めて M02) 無色透明 M03) untitled M04) NEON M05) Happy Life M06) Midnight * M07) scrap M08) Shutter M09) NUMBER(9) M10) Sparkle Wave M11) ドッベルゲンガー症候群 …③ M12) Lotus *

注) * は学外レコーディング実習曲

① 【Vol.1 - M05 - orange】



本作は今後の『ミライヘノトビラ（以下ミラトビ）』の品質基準となってしまうプレッシャーの中でよく仕上げた作品である。作曲は女子学生のオリジナルであるが、作詞は同期生との共作となった。オレンジは沈みゆく夏の夕陽を指しており、男女の別れと旅立ちを歌ったものである。歌詞を図3に示す。作画もこの学生によるものであるが、当時のPCの性能（CPU: Intel Pentium-M/RAM: 1 GB）の限界もあり、編集にはかなり苦労していた。当時はAdobe/Photoshop Elements 3.0 Plus Premiere Elementsを、アニメーションはMacromedia/Flash MX 2004を使用していたが、数秒間単位で書き出しては後から繋ぐ手法を採らざるを得なかった。音楽に関しては、現在も継続している東京での『学外レコーディング実習（以下東京実習）』でプロミュージシャンに演奏をお願いし、早稲田のアバコスタジオでレコーディングしたものである。全てが初めてながらも初回を象徴する作品となった。

orange	
15 A	日差しが強く この空の下 一面に広がる 向日葵の海をぬけ
23 A'	いま君は何を 思ってるのだろうかなんてもう 考えても仕方が ないことを考えた
31 B	素直になんてなれなくても ありがとうその言葉言ってみた
39 C	防波堤にただ座って 夕焼けを待とう 信じられるもの得たから 僕はもう迷わない オレンジ色に染まってゆく 君の横顔見たら もう嫌なことは全て 忘れられそうだよ
55 Bridge 1	
63 2 A'	陽だまりの町 この海の傍で これから旅に出る ための波を作るよ
71 2 B	さよならはもう言わずに ありがとうそれだけを残していこう
79 2 C	オレンジ色に重なってく 僕たちの町は 悲しみの色はもうなくて 喜びの色にじみ これからも苦しみ続け 何かに迷っても 踏み出したこの気持ちは 決して忘れないから
95 Bridge 2	
99 D	立ち止まっても 歩き出そう アイスクリームが全部溶ける前に
108 3 C	オレンジ色に重なってく 僕たちの町は 悲しみの色はもうなくて 喜びの色にじみ これからも苦しみ続け 何かに迷っても 踏み出したこの気持ちは 決して忘れないから
124 Ending	

図3 「orangeの歌詞」

② 【Vol.9 - M16 - Thank you for my teen】



本作は前述のorange同様に東京実習で制作した楽曲を使用しているが、敢えてエンドロール用として別立てで制作した作品である。残念ながら第3回から第6回まではミラトビに生かことができていなかったため、第7回から改めて「東京実習の楽曲を必ずエンドロールとして再活用する」というルールを作った。加えて共同制作のニュアンスが強い東京実習の楽曲は中立的な立ち位置で使いたいといった学生たちの考えもあり、結果的に在学中のオフショットを中心としたオムニバス映像をミラトビ直近にまとめて再編集する形で落ち着いてきた。これが可能になった理由として次の2点が考えられる。1つ目はiPhoneならびにスマートフォンの普及と撮影画質の向上である。特に2012年秋に発売されたApple/iPhone 5は1080p（H.264/1920×1080ピクセル・プログレッシブ）のHD画質に対応しており、実質的には市販のビデオ撮影専用機に匹敵する性能を有した。これにより「いつでも・どこでも・だれでも」HD画質のビデオ素材を撮り溜めておくことができるようになった。2つ目はLINEの普及である。動画に関してはまだまだデータ容量が大きく、送受信には無線LANを利用するといった工夫も必要であったが、写真データに関しては同期生とのグループトークで瞬時に共有でき、アルバム機能を使って整理しておけばイベントや授業毎の写真素材がすでにまとまっているので編集が楽にできるようになった。この2つがミュージックビデオ制作において革命的な事象になったことは間違いない。

作詞ならびに作曲者である2名の女子学生は短大卒業後もシンガーソングライターとしてそれぞれ精力的にライブ活動をしている。中でも1名の学生は卒業後にミニアルバムCDを全国リリースし、そのミュージックビデオを友人と協力して自主制作しYouTubeで公開している。大学時代の経験がそのまま役立ったという事例である。

③【Vol.12 - M11 - ドッペルゲンガー症候群（シンドローム）】



本作の一番の特徴はボカロPと呼ばれている学生が商業レベルの品質で制作したことである。ボカロPとは音声合成ソフトのVOCALOID³（ボーカロイド、以下ボカロ）を活用し楽曲制作をするトータルクリエイターを意味する。「作詞・作曲・編曲・音源制作・ボカロの調声」に加え、投稿動画制作はもちろん、ウェブサイト運営や楽曲販売なども含めて一人でおこなう者も多い。初音ミクというボカロが発売されて早11年目となり、今やボカロ曲は小中高生がカラオケで歌い、ボカロPもアイドルへの楽曲提供や、自らミュージシャンとして様々な分野で活躍するようになった。この学生は入学前からボカロPとして活動しており、一定のファンも有していた。昨年YouTubeに投稿した作品が100万回再生を超えている（2018/8/24現在で129万回再生）。在学中から音楽制作で収入も得ていたが、短大卒業後は本格的にこの道で生きていこうとしている。

本作では敢えてボカロは使用せず、友人のロックバンドのボーカリストが歌っている。その意味でも新鮮な感じがするし、何よりもミラトビの新しい品質基準を作った。歌詞の言葉選びや楽曲構成なども含めて、プロクオリティの作品に仕上がっている。

現在はAdobe Creative Cloud⁴（以下ACC）というAdobe社製の全アプリケーションソフトが使用できるサブスクリプション方式でのサービスに統合されたため、在學生はPremiere Pro CCやAfter

Effects CCを使用して制作している。30年前であれば単体で何十万円もしたクリエイティブツールすべてが毎月1,980円/税別⁵で使えることは驚きであり、同時に大いなる可能性を秘めている。特に高度な映像制作にAfter Effectsは欠かせないのだが、CCになる直前のCS 6 単体でも10万円を超えていたため、なかなか学生には勧められなかった。しかし全てが使えるようになったことで、学生も積極的にこれらのソフトを活用している。前述のiPhone、LINE同様にACCはミュージックビデオ制作における革命を起こした立役者である。

現在のPCの性能（CPU: Intel Core i5 or i7 / RAM: 8 or 16GB）は、十分な編集能力があり、SSD（Solid State Drive）搭載機種であればストレスもかなり少ない。グラフィックカードなどの条件はあるがAfter EffectsをPremiere Proと併用することもできるほどである。技術の進歩が学生作品の品質向上を直接促す典型例と言える。

3. 今後の課題

ミュージックビデオ制作においてハード面およびソフト面での技術的制約は益々減少していくことであろう。前述のとおりYouTube自体が年々進化しており、すでに4 K-UHD/2160p（3840×2160ピクセル・プログレッシブ）動画にも対応している。Adobe社も動画の書き出しや変換機能をAdobe Media Encoderに集約しており、YouTubeをはじめとした動画投稿サービスとの連携も標準化され、規格の変化と共に年々アップデートされている。加えて4 K-UHD/2160pになると取り扱うデータ量は比較的に大きくなるため、2013年に国際標準化された新しい圧縮フォーマットH.265/HEVC⁶（High Efficiency Video Coding）への移行もはじまっている。また動画配信需要が爆発的に増えていくことは既に想定されており、通信回線においても2020年の新サービス提供開始のために5G（第5世代移動通信システム）の研究開発がはじまっている。

2017年にリリースされたApple社のiOS 11ならびにmacOS High Sierra/10.13では一早くH.265/HEVCに対応した。単純比較はできないが最新機種iPhone Xのカメラ性能はデジタル一眼レフカメラに匹敵するものであり、アウトプットの目的さえ明確であれば「いつでも・どこでも・だれでも」UHD画質のビデオ素材を撮り溜めておくことができる。動画編集機能も向上しており、利便性重視で考えるとiPhone X単体で完結する。

つまりiPhone Xだけでも事足りる状況において、動画編集の意味合いが大きく変わり、はっきりと二極化した。あらゆる分野においてこの二極化は避けられない課題であり、どこまで手間をかけて作り込むのか、あるいはどこまで時間とお金をかけて作るのか、プロデュース手腕も含めて作品の良し悪しが、そのコンセプトと共に問われてしまう時代になってきた。SNSの動画投稿においては即効性が強く求められ、その場で撮影し、その場で全世界での共有が最大のメリットであるため、iPhone Xだけでの作業はとても理にかなっている。しかし本当に「iPhoneだけで良い」という流れが続くのだろうか。

レコーディングにおいても、所謂宅録と呼ばれる自宅録音で素晴らしい作品が沢山発表されているし、PCの性能向上でソフト面での技術的制約はほとんどなくなっている。逆にスタジオ録音の良さを挙げるならばアナログなハード面での差である。収録環境であるレコーディングスタジオの物理的な性能と、それを利用する技術が作品のオリジナリティを生む。つまり生演奏から生まれる楽器自体の鳴りは再現性のない瞬間芸術であり、マイクロフォンやミキシングコンソールのアナログの味わいが独特の風合いを醸成していく。それゆえ結果として「どこまで手間をかけて丁寧に作り込んだのか」の証拠となっている。圧縮音源では分りにくいが、手間が入りしっかり作り込まれた音源はその違いが如実に分かる。

動画編集も同様のことが起きてくると予想される。ちょうどアナログとデジタルの位相変化を繰り返しながら相乗効果で深化しているイメージである。まずは動画編集できること自体がアドバンテージになった背景にデジタルの恩恵がある。またデータの取り扱いや管理が楽になったこともデジタルのお陰と言えよう。ちょうど現在はこの位相を過ぎようとしているところと考える。

次の位相はアナログの利点の見直しである。映像であれば照明効果であり、それが記録されたフィルム味わいが独特の風合いを作る。若い世代が興味を持ち出すと新しいアナログの良さが加味された作品が生まれてくる。

アナログとデジタルは相反するものではなく、共存するものである。単にアナログとデジタルを組み合わせれば良いというより、人を感動させる手間はアナログの活用にあると考える。時代の逆転現象とを感じる方も多いと思うが、デジタルが台頭してくるとアナログは高価であり高付加価値になってくる。アナログ機材は贅沢品になっていく可能性が高いが、複製し難い唯一無二の作品として希少性が増してくる。その入手困難なアナログ機材を用いた手法をどのように作品に取り入れていくかが今後の課題である。

4. 今後の展望

このようにアナログとデジタルの融合が発想の可能性を広げる。単なる懐古趣味ではなく、アナログの持つ風合いを余すことなくデジタル化できるようになったからこそ、次世代のアナログ表現が生まれてくる。同時にデジタルの強味である即時性ならびに即効性を活かした情報発信方法も深化していくだろう。今後もそうした流れを追いかけながら次世代のマルチクリエイター育成をしていきたい。

註

¹ 新名俊樹：音楽デザインにおけるコンピュータ音楽制作についての指導方法（2009年）,くらしき作陽大学・作陽音楽短期大学研究紀要, 第42巻第2号, 221～235ページ

² <https://www.youtube.com/user/onde4u>

³ <https://www.vocaloid.com/>

⁴ <https://www.adobe.com/jp/creativecloud/buy/students.html>

⁵ 学生・教職員個人版の初年度は特別価格1,980円/月または23,760円/年（税別）。2年目以降は引き続き在学中であれば、2,980円/月または35,760円/年（税別）。

⁶ <http://hevc.info/>

⁷ <https://5gmf.jp/about-5g/>

