

TIPS FROM ANIME SONG EXPERTS

プロが教える
アニメソング
の作り方

監修
ランティス

Featuring
11 exclusive
interviews
of
leading
creators!!

プロが教える

アニメーション

の作り方

監修
ランティス

RittorMusic

はじめに

本書はアニメ音楽（アニソン）のクリエイターを目指す方々へ向けた濃密なインタビュー集です。作曲家の方には曲作りの手法はもちろん、具体的な曲名を挙げて制作時のDTM系トピックを教えていただきました。また、作詞家の方にも歌詞作りのノウハウをたくさん伺っています。

さらに本書の特徴は、音響監督や音楽プロデューサー／ディレクターの皆さんにもご登場いただいている点です。アニメの音楽は1人のクリエイターがイチから考えてすべてを作り上げていくわけではなく、プロデューサーやディレクター、音響監督といった人々との共同作業が非常に重要です。そこでどのような発注が行われ、どのようなやり取りがなされているのかについても、じっくりお話を伺いました。本書を読んでいただくと、アニソンがどのように生み出されていくのかを立体的にイメージすることができるようになるでしょう。

取材にあたってはアニソン・シーン隆盛の立役者ともいえるレコード会社、株式会社ランティス (www.lantis.jp) にご監修いただきました。また音楽制作／アーティスト・マネージメントを手掛ける株式会社アイウィル (www.iwill-music.co.jp) の皆様にもご協力いただいています。これもまた本書の大きな特徴の一つと言えるでしょう。

アニソンは今後もまだまだ成長と進化を続けていく音楽カテゴリーの一つです。そんな世界に羽ばたこうとしている方々にとって、本書が少しでもお役に立てれば幸いです。

2015年6月 編集部

監修プロフィール



株式会社ランティス

<http://www.lantis.jp>

1999年に設立され、2000年代以降のアニソン・ブームを牽引してきたレコード会社／音楽レーベル。JAM Projectを筆頭にアニソン・シーンで活躍するアーティストを多数擁し、『涼宮ハルヒの憂鬱』『らき☆すた』『ラブライブ!』などエポックメイキングなアニメ作品の音楽をリリース。“ランティス祭り”と題したコンサート・フェスも国内外で展開している。

CONTENTS

INTRODUCTION

アニソンの基礎知識 P006

第 1 章

プロデューサー & ディレクターのお仕事 P008

01 伊藤善之 (株式会社ランティス 代表取締役副社長 /
株式会社アイウィル 代表取締役社長) P010

02 斎藤 滋 (株式会社ランティス 執行役員 / ゼネラルマネージャー) P026

第 2 章

エンディング主題歌制作レポート
～fhána「星屑のインターリュード」～ P050

第 3 章

作曲 / 編曲の現場から P080

01 太田雅友 (SCREEN mode) P082

02 中土智博 P106

03 加藤達也 P128

04 桑原 聖 (Arte Refact) P156

第 4 章

歌詞が生まれるプロセス P180

01 畑 亜貴 P182

02 松井洋平 (TECHNOBOYS PULCRAFT GREEN-FUND) P204

第 5 章

音響監督のお仕事 P222

01 岩浪美和 P224

第 6 章

アニソン・クリエイターを目指す方へ P244

01 佐藤純之介 (株式会社アイウィル チーフプロデューサー) P246

第 1 章

プロデューサー & ディレクターの お仕事

音楽制作では“プロデューサー”“ディレクター”と呼ばれる方々が重要な役割を果たしています。いずれも多くの場合はレコード会社に所属し、プロデューサーは予算管理から楽曲制作の方向性までを管理、またディレクターは楽曲の発注や歌唱／演奏のディレクションなどを行うという、いわば楽曲制作の要とも言える立場です。しかしながら、こうした方々が実際にどのようなことを考えて音楽を作っているのか、具体的にどのような作業をしているのかは、意外に知られていません。そこで、本書ではランティスのプロデューサーお2人にご登場いただき、お話を伺うことにしました。



1-01

伊藤善之

P010

(株式会社ランティス 代表取締役副社長/
株式会社アイウィル 代表取締役社長)

Yoshiyuki Ito



1-02

斎藤 滋

P026

(株式会社ランティス 執行役員/ゼネラルマネージャー)

Shigeru Saito

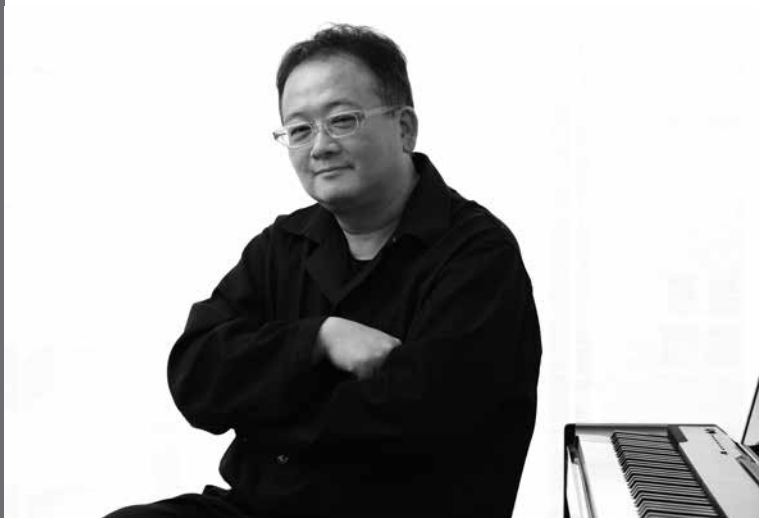
1-01

伊藤善之

Yoshiyuki Ito

株式会社ランティス 代表取締役副社長

株式会社アイウィル 代表取締役社長



010

伊藤さんはランティスの副社長として、また音楽プロデューサーとして、「空耳ケーキ」や「もってけ！セーラーふく」をはじめ、数々のヒット曲を生み出したアニソン界の重要人物です。畑亜貴さんやこだまさおりさん、神前暁さん、上松範康さん、黒須克彦さん、太田雅友さん、菅野祐悟さんなど数多くの作詞家、作曲家とお仕事を共にされてこられ、現在でも現場に立たれて数々の作品を世に送り出されています。そんな伊藤さんに音楽体験から独自のディレクション術まで、さまざまなお話を伺いました。

ランティスでは良いメロディの曲しか 出していない自信があります

1 高3のときはYMOが世界を席巻していた

伊藤さんいわく「ランティスという会社を語るにあたっては、僕自身の音楽歴を語るのが一番だと思います」とのこと。そこで自ら「音楽モンスター」と語る伊藤さんのバックボーンから伺ってみました。

◎伊藤さんは、あらゆるジャンルの音楽を聴いてこられたそうですね？

そうですね。僕はクラシックも好きだし、ジャズもロックもフュージョンも歌謡曲も、すべて好きです。マルチ音楽ですね。1963年生まれなんですけど、この世代って本当に幸せで、小学校の5年生くらいから高校3年くらいまで、毎年、音楽が成長していたんです。なぜ僕が音楽の仕事をやれているかというと、多感な時期に世の中の音楽がすごい勢いで変化していて、クリエイティブな音楽が生まれ続けていたからだと思います。

◎伊藤さんが小学生というと1970年代ですよ。どんな音楽を聴いていらっやったんですか？

子供のころは普通に筒美京平さん、都倉俊一さんが作る歌謡曲を聴いていましたが、小学5年生くらいでザ・ビートルズを聴くようになったんです。そのときにはもう解散していたのですが、友達のお姉さんに教えてもらったのがきっかけでした。その後、中学に入ったころにキッスやクイーンのようなポップなロックが一気に来たんですよ。その辺りから、その原型であるディープ・パープルやレッド・ツェッペリンのようなロックもさかのぼって聴くようになりました。そこからYESなどのプログレなども全部聴きました。そして中2になったら、今度はセックス・ピストルズがきたわけですよ。

第 2 章

エンディング主題歌 制作レポート

～fhána

「星屑のインターリュード」～



TVアニメ『天体のメソッド』
エンディング主題歌

「星屑のインターリュード」

2014年
Lantis : LACM-14279

—
YouTube (Lantis Channel)

「星屑のインターリュード」MV

https://www.youtube.com/watch?v=S_ucMS7sxx8

本章ではより具体的にアニソンの制作過程を実感していただくために、エンディング主題歌が出来上がるまでの工程をじっくりご紹介します。ご登場いただいたのは、fhána (ファナ)の皆さんとプロデューサー／ディレクターの佐藤純之介さんです。楽曲は2014年10月より放映されたTVアニメ『天体のメソッド』のエンディング主題歌「星屑のインターリュード」を取り上げます。



▲ fhána. 左から佐藤純一(サトウ ジュンイチ/Key, Cho)、towana(トワナ/Vo)、kevin mitsunaga(ケビン ミツナガ/PC, Sampler)、yuxuki waga(ユウキ ワガ/Gt)

“FLEET”として活動していた佐藤純一、クリエイティブ・サークル’s10rw”を立ち上げニコニコ動画等でも楽曲を発表しているyuxuki waga、そしてネットレーベル・シーンから登場したエレクトロニカユニット“Leggysalad”のkevin mitsunagaの3名で結成。2012年秋にボーカルのtowanaが加入し4人体制へ。2013年8月にシングル『ケセラセラ』でメジャー・デビュー。同曲は7月より放送開始したTVアニメ『有頂天家族』のエンディング主題歌となり、以降、TVアニメ『ぎんぎつね』のオープニング主題歌「tiny lamp」、TVアニメ『ウィッチクラフトワークス』のオープニング主題歌「divine intervention」、TVアニメ『僕らはみんな河合荘』のオープニング主題歌「いつかの、いくつかのきみとのせかい」、そしてTVアニメ『天体のメソッド』のエンディング主題歌「星屑のインターリュード」を担当と、5作品連続でのタイアップを果たす。2015年2月に1stアルバム『Outside of Melancholy』をリリース。2015年7月放送開始のTVアニメ『Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ ツヴァイヘルツ!』のオープニング主題歌も担当。



1stオリジナル・アルバム
『Outside of Melancholy』
 2015年/Lantis
 初回限定盤(CD+BD) : LACA-35473
 通常盤 : LACA-15473

INTRODUCTION

fhána (ファナ) は今、アニソン・シーンにおいて最も熱い注目を集めているグループの一つです。2013年より5作連続アニメ・タイアップを達成し、2014年には念願のアニサマに出演、2015年にはワンマン・ツアーも開催するなど、ライブ・パフォーマンスも高く評価されています。今回はそんなfhánaが手掛けたTVアニメ『天体のメソッド』のエンディング主題歌「星屑のインターリュード」制作の工程を追いかけていただきました。

また本レポートではもう1人、重要な人物が登場します。それはランティス作品の音楽制作やアーティスト・マネージメントを手掛ける会社、アイウィル (I WILL) のプロデューサー、佐藤純之介さんです (fhánaの佐藤純一さんと呼び分けるために、純之介さんと表記させていただきます)。アイウィルはランティス作品も多数手掛けており、本書では純之介さんに第6章でもご登場いただいています。

052

1ST
DAY

プリプロ&仮歌録音

デモ音源制作の要の作業

本制作レポートの取材は、『天体のメソッド』が放映開始された2014年10月からさかのぼること5カ月あまり、2014年5月中旬からスタートしました。最初の取材場所となったのはランティス所有のレコーディング・スタジオ、マジックガーデンの2stで、純之介さんとfhánaのメンバーが全員集合していました。

この日に行われたのは**プリプロ①**と呼ばれる作業。具体的には**仮歌②**の録音とデモ音源の確認などが行われました。プリプロは本番レコーディングの準備段階で、メロディやアレンジなど楽曲の方向性を検討する工程です。また仮歌とは文字通り“仮の歌”のこと。シンセなどのメ

ロディを実際の歌に置き換えて楽曲のイメージをより明確にするために録音されます。また仮歌を入れたデモは、アニメの監督やプロデューサーの方々に聴いてもらうための音源でもあるので、“仮”とはいえとても重要です。

当日は、エレピのメロディが入った89秒サイズのデモ音源が、スタジオのDAWであるAVID Pro Toolsに用意されていました。これは作曲を担当した佐藤さんを中心とするfhánaのメンバーで作成されたものの。トラックのデータは**ステム 3**の状態を持ち込まれていました（佐藤さんをはじめ、fhánaのメンバーは全員がAPPLE Logicのユーザー）。そこで、楽曲の依頼があった時点からデモ音源が作成されるまでの経緯を、純之介さんとfhánaの皆さんに振り返っていただきました。

◎『天体のメソッド』エンディング主題歌のアーティストとしてfhánaが選ばれた経緯を教えてくださいか？

純之介 最初に『天体のメソッド』のアニメ制作サイドからランティスへ音楽制作の依頼がありました。こうした場合、通常は“こういうアーティストに、こういう曲を歌ってもらいたい”といった希望を伝えられることが多いのですが、今回は少し特殊で“アニメの世界観に合えば”という条件で、ある程度お任せいただける部分がありました。それを踏まえてランティス内でコミュニケーションを図ったところ、fhánaの名前が挙がったんです。fhánaは4作連続でアニメのタイアップが決まってきたという実績がありましたし、最終的にはランティスの伊藤（善之）副社長がfhánaのライブを観て、そのパフォーマンスを評価したことが決め手となりました。

1 プリプロ

プリプロダクションの略。本番のレコーディング前に行うデモ制作全般を指すことも多い。

2 仮歌

作曲家がデモ音源を提出する場合は、歌詞も仮の状態の“仮歌詞”を使用し、本番とは別のボーカリストが担当することも多い。

3 ステム

ギター系やキーボード系など同系統の楽器ごとに2ミックスを書き出した状態のこと。全トラックをバラしたマルチトラックの状態よりも、ミックス・バランスを手早く調整できる。どの程度までまとめてステムにするかは目的などに応じてさまざま。

第 3 章

作曲／編曲の 現場から

本章ではアニメ作品のオープニングやエンディングの主題歌、あるいは劇伴（サウンドトラック）の作曲や編曲を手掛けている作家の方々に、それぞれの制作手法を教えていただきました。DAW画面などを交えての楽曲解説も行っているため、プライベート・スタジオの様子と併せてお楽しみください。



3-01

太田雅友

(SCREEN mode)

Masatomo Ota

P082



3-02

中土智博

Tomohiro Nakatsuchi

P106



3-03

加藤達也

Tatsuya Kato

P128



3-04

桑原 聖

(Arte Refact)

Satoru Kuwabara

P156

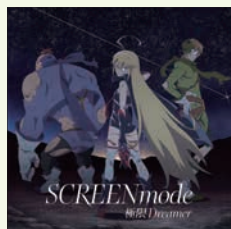
楽曲解説 ①

TVアニメ『夜ノヤッターマン』
オープニング主題歌

「極限 Dreamer」

アーティスト：SCREEN mode
作詞：勇-YOU-
作曲／編曲：太田雅友

ベロシティー一定の打ち込みでも
“書き方”で強弱は表現できる



収録作品：
『極限 Dreamer』
2015年
Lantis：
LACM-34306 [アニメ盤]、
LACM-14306 [アーティスト盤]

1 生ドラムでサンプルをトリガー

最初に解説していただくのは“タイムボカンシリーズ ヤッターマン”の最新作、『夜ノヤッターマン』のオープニング主題歌です。4つ打ちを軸とした疾走感あふれるサウンドで、特にBメロからサビにかけてグイグイ盛り上がっていくメロディと躍動感あふれるストリングスがとても気持ちの良い曲に仕上がっています。

◎最初に作ったメロディはどこだったのでしょうか？

サビですね。シングルの表題曲の場合は100%サビから作ります。

◎Bメロがひたすらオンコードで緊張感を高めてから、一気にサビで爆発するという構成も特徴的ですね。

あそこは3拍子っぽくなっているんですよ。3拍ずつで分かれるリズムなんですけど、あのパターンを思いついてから、コード進行を考えたと思います。

◎この曲のテンポ感はどのように決められたのですか？

4つ打ちでいくということを最初に決めて、それを前提にメロディを

考え、一番良い響きになる速度を考えました。最終的に180BPM前後にしたと思います。4つ打ちのキックは生ドラムにサンプルを重ねていて、WAVEMACHINE LABS DRUMAGOG (画面①) を使って生ドラムでサンプルをトリガーしました。もっと生っぽい音色をトリガーするときはSlate Digital TRIGGERを使うこともありますね。

② スtringsはどのような編成で録音されたのですか？

6422 ②です。

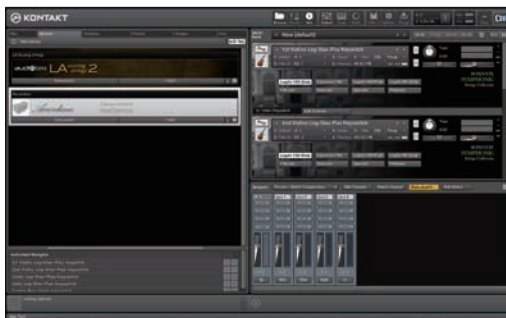
② デモ段階ではStringスを打ち込みで入れておいたのですか？

そうです。音源はSONiVOX Symphonic String Collection (画面②)



◀ 画面① インサートしたトラックで鳴っている音のタイミングでサンプルを鳴らすことができるプラグイン・エフェクト、WAVEMACHINE LABS DRUMAGOG。ドラム音の差し替えなどにもよく利用されるプラグインだ

▶ 画面② サンプリング・ライブラリーのSONiVOX (旧 Sonic Implants) Symphonic String Collectionは、NATIVE INSTRUMENTS KONTAKTに読み込んで使用。左のリストにはAUDIO BRO LA scoring strings 2も見える



② 6422

1stバイオリンが6人、2ndバイオリンが4人、ビオラが2人、チェロが2人という編成。

第 4 章

歌詞が生まれる プロセス

アニソンにおける歌詞は、作品の世界観を視聴者に印象付ける上でとても重要な役割を担っています。過去の人気楽曲を見ても、歌詞が話題となりヒットへとつながったケースも少なくありません。本書では数多くのアニソンに携わるお二人の作詞家に、発想方法や具体的な創作過程について伺いました。



4-01

畑 亜貴

Aki Hata

P182



4-02

松井 洋平

(TECHNOBOYS PULCRAFT GREEN-FUND)

Yohei Matsui

P204

4-01

畑 亜貴

Aki Hata



アニソン好きの方で、畑さんの歌詞を聴いたことのない人は恐らく皆無でしょう。何しろ、JASRAC登録曲数は優に1,400を越え(2015年5月現在/作曲も含む)、『涼宮ハルヒの憂鬱』『らき☆すた』『ラブライブ!』など、アニソン史に残る重要楽曲を数多く手掛けられていらっしゃいます。いわば、アニソンを知る上で絶対に避けては通れない方なのです。本書ではアーティストとしても活動される畑さんのプライベート・スタジオを訪ね、数多の名作を共に創造してきたランティス副社長にしてプロデューサーの伊藤善之さんにもご同席いただき、お話を伺いました。

[オフィシャルWebサイト] <http://akihata.jp/>

私は映画のようなストーリーや人生を書きたいと思っています

1 コナミのゲームが好きすぎて作曲家に

現在のように作詞家として活躍される以前の畑さんは、ゲーム音楽の作曲家として活動されていました。その辺りの経緯は本書P10からの伊藤善之さんのインタビューでも少しだけ触れられていますが、あらためてご本人に伺ってみることにしました。

◎ プロ音楽家としてのキャリアは、ゲーム・メーカーであるコナミの作曲家としてスタートされたそうですね。

畑 はい、そうです。コナミのゲームが好きすぎて(笑)。“コナミに入ったら『魂斗羅』とか『魍魎戦記MADARA』とかやれるんだよね?”と思ったので(笑)。当時、サンレコ¹で募集していたのを見て応募したんです。“これは呼ばれてる”と思って(笑)。

◎ それまでプロとしての経験は？

畑 全然なかったです。ずっとバンドをやっていたのですが、そろそろ仕事しなきゃと思って応募しました。

◎ コナミでのお仕事は作曲がメインだったのですか？

畑 はい。ゲーム・ミュージックの作曲ですね。

◎ そのころ、作詞は？

畑 自分の曲のための作詞しかやっていませんでした。その後、ゲーム主題歌を作るお仕事で作詞と作曲の両方を手掛けるようになりました。

1 サンレコ

月刊の音楽雑誌『サウンド&レコーディング・マガジン』の略称。主にクリエイター向けのインタビューやノウハウ、機材の情報などが掲載されている。

あと、たまたま仮歌を自分で入れたときに、ゲーム・メーカーの方に“これでいいんじゃない？”と言われて、シンガー・ソングライターとしてゲーム主題歌を歌うお仕事もするようにもなりました。

◎ そのころに伊藤さんと出会われたのでしょうか？

伊藤 そうですね。僕が畑さんのチームにお仕事を依頼していました。

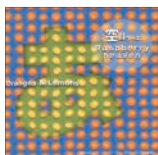
◎ ランティス作品で畑さんの初期の代表作という、TVアニメ『あずまんが大王』のオープニング主題歌「空耳ケーキ」(DISC1)が有名ですが、この辺りから徐々に作詞家としてのお仕事が増えていったのでしょうか？

畑 そうですね。それ以前にもアニメ主題歌の作詞はやっていたのですが、「空耳ケーキ」のころから急に増えました。

◎ それまでに作曲家やシンガー・ソングライターとして活動されてきた方が、アニソンの作詞家として注目されるようになったわけですよね。そこにはどんな想いがあったのでしょうか？

畑 そんな悲壮な決意があったわけではないんですけど(笑)。ただ、10年くらいゲーム音楽を作り続けてきて、仕事が途切れるわけでもないけど、特別に売れるわけでもないという状態で、“自分のやりたいことって何だろう？”と考えていたときだったんですね。そして、ゲームは当然大好きだったんですけど、音楽的に一番やりたいのは歌ものだなとちょうど思っていたんです。だから、歌ものを作る機会があったら、そっちに自分はシフトしていくべきなんじゃないだろうかとかボンヤリ考えていました。そんな時期に「空耳ケーキ」があったので、自分の決意と仕事の流れが何かかみ合ったんですね。

DISC1



TVアニメ『あずまんが大王』
オープニング主題歌

『空耳ケーキ/
Raspberry
heaven』
Oranges&Lemons

2002年
Lantis : LACM-4053

» Private Studio



▲畑亜貴さんのプライベート・スタジオ全景。クラシカルな調度品と機材がなぜか見事に調和している稀有な空間だ



▲DAWはMOTU Digital Performer。モニター・スピーカーは内側がADAM S2X、外側がKS digital C5-Coax。手前のキーボードはRoland A-88。右手のラックには音源モジュールのRoland INTEGRA-7を設置。左のラック内は上からオーディオ・インターフェースのMOTU 896mk3、モニター・コントローラーのPreSonus CENTRAL STATION (ディスプレイの右下にはコントローラーも見える)、ヘッドフォン・ディストリビューターのFURMAN HD S-6、音源モジュールのOberheim Matrix-1000、マイクプリ/EQ/コンプのJOEMEER twinQ、コンプレッサーのUNIVERSAL AUDIO 1176LN。その手前のヘッドフォンはFOCAL SPRIT PROFESSIONAL

おわりに

アニソンの制作について、本書ではできる限り多彩な角度から掘り下げることを心がけました。音楽制作初心者の方にとっては、時にマニアックすぎ、時にプロフェッショナルすぎて、“自分にできるのだろうか？”と不安になる部分もあったかもしれません。でも、知らないことがあるということは伸びしろがあるということです。わからないことがあれば、それを乗り越えることを目標に前を向いて進んでいただければと思います。

最後になりましたが、貴重な時間を割いて本書の取材にご協力いただいた皆様に心からの感謝を申し上げます。また、監修を快くお引き受けいただいた株式会社ランティスの皆様とご協力いただいた株式会社アイウィルの皆様にも厚く御礼を申し上げます。

2015年6月 編集部

プロが教えるアニソンの作り方

2015年6月25日 初版発行

監修 ランティス
監修協力 アイウィル
構成／監修協力 佐藤純之介(株式会社アイウィル)

発行人 古森 優
編集人 松本大輔
編集長 小早川実穂子
編集担当 永島聡一郎

デザイン／DTP waonica
DTP 佐々木葉月

撮影 八島 崇 / 小原啓樹
ヘア&メイク 中島さつき(P182)

印刷・製本 中央精版印刷株式会社

発行所 株式会社リットーミュージック
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町一丁目 105番地
[お客様窓口]
商品に関するお問い合わせ リットーミュージック カスタマーセンター
TEL. 03-6837-5017/FAX. 03-6837-5023/E-MAIL. info@rittor-music.co.jp
[書店／取次様窓口]
出版営業部 TEL. 03-6837-5013/FAX. 03-6837-5024
[ホームページ]
<http://www.rittor-music.co.jp/>

© 2015 Rittor Music, Inc. © 2015 Lantis Co., Ltd. © 2015 I Will Co., Ltd.

Printed in Japan ISBN 978-4-8456-2613-7

落丁・乱丁本はお取り替えいたします。本書記事の無断転載・複製は固くお断りいたします。

INTRODUCTION

アニソンの基礎知識

第1章 プロデューサー&ディレクターのお仕事

伊藤善之 (株式会社ランティス 代表取締役副社長/
株式会社アイウィル 代表取締役社長)

斎藤 滋 (株式会社ランティス 執行役員/ゼネラルマネージャー)

第2章 エンディング主題歌制作レポート

～ fhána『星屑のインターリュード』～

第3章 作曲／編曲の現場から

太田雅友 (SCREEN mode)

中土智博

加藤達也

桑原 聖 (Arte Refact)

第4章 歌詞が生まれるプロセス

畑 亜貴

松井洋平 (TECHNOBOYS PULCRAFT GREEN-FUND)

第5章 音響監督のお仕事

岩浪美和

第6章 アニソン・クリエイターを目指す方へ

佐藤純之介 (株式会社アイウィル チーフプロデューサー)

ISBN978-4-8456-2613-7

C3073 ¥1800E

定価 (本体 **1,800**円+税)

RittorMusic

<http://www.rittor-music.co.jp/>