



Teradacho
Fireloop

COMPANY REPRESENTATIVE
Hiroshi Adachi
NATION
Japan



BS1Hを使用したVR映像



COVID-19は音楽業界にも深刻な影響をもたらしました。20年前から大阪でライブハウス「寺田町 Fireloop」を経営する足立浩志氏は、ポストコロナを見据え、BS1HでVRコンテンツの制作に着手する等、ライブエンターテインメントの進化に挑戦し続けています。足立氏は、音楽にしてもクリエイティブにしても、唯一無二のものにこそ価値があると考えます。「コンテンツを楽しむ側の方にも、凄いものを見ているのだという誇りを持つようなものを発信していきたい。予算が無いからこれ位のクオリティで我慢しようというのは嫌だったので、フルサイズのBS1Hを選びました。」足立氏はライブ映像の配信やVRコンテンツを、新たな音楽の楽しみ方として提唱しています。そして、最終的には映像コンテンツしか見たことない人も、やっぱり本物が見たいと言って、聖地巡礼のようにライブハウスまで足を運んでくれるようになって欲しいと願っています。

歴代のGHシリーズを愛用

足立氏は以前から、LUMIX GHシリーズを愛用していました。「GH1は、背景のボケ感がちょうどよく、求めている被写界深度が得られてよく気に入っていた。」そう当時を振り返ります。GH3を使用している時に新型コロナウイルスの感染が始まり、ライブイベントは全て中止。アーティスト達から無観客でライブ配信をしたいと声が上がりました。しかし、彼にはTVの音楽番組の劣化版のような映像を制作したくないという強い思いがありました。試しにGH3一台の固定映像で配信してみたところ、凄く腑に落ちた。「複数のカメラを使用した、ポーカーやギターソロの派手な切り換えやアップはないけれど、俯瞰でバンドメンバー全員が映っている。ファンがそれぞれの視点から楽しめるこのスタイルに、ライブハウスと同じ魅力を感じました。」

妥協なきクオリティを求め、BS1Hを選択

足立氏は固定カメラでの配信を続ける中、フルサイズなら映像のクオリティをもっと高められるのではないかと考え、機材購入のクラウドファンディングを募りました。「配信映像をライブに行けない代替りの代替劣化版にはしたくない。これ以上の性能は無いと言え位のカメラで撮った、ハイクオリティなライブ映像を胸を張って提供したかったのです。」集まった資金で彼が検討の結果選んだカメラがBS1Hでした。色味や質感の表現でGHシリーズを上回る感動が得られるカメラが他には無かったそうです。「結局LUMIXが青色LED照明の色再現性が一番良かった。暗部の階調表現も素晴らしかった。配信はFull-HDなのですが、お客様からは、大きなTVで見たらギターの指先や弦まではっきり見えると好評です。」ライブハウスは振動や温度変化が激しく、フルサイズでの長時間録画に対する不安があったので、堅牢なデザインで、放熱ファンがあるのも心強かったそうです。



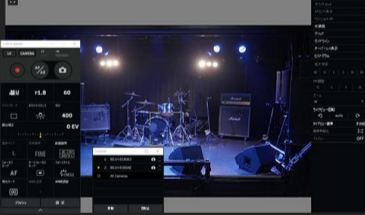
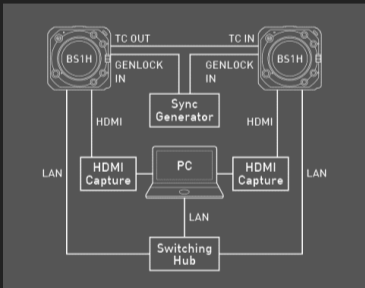
VR映像を試したら、凄かった！



「GH3の次にGH4で約1年配信していました。新たに導入したBS1Hを配信用カメラにしたので、余ったGH4二台で立体映像を撮ってみたら、凄く面白い映像が撮れたんです。」しかし、微妙に左右の映像がズレている感じが気に入り、現場視察でFireloopを訪問中のパナソニックの開発担当者にその事を話したところ、BS1Hにはそれにうってつけの機能がある事を知りました。LUMIX初のGENLOCK IN端子を使えば、複数カメラをフレーム単位で同期でき、タイムコードを組み合わせる事でさらに高精度な同期が可能になるのです。以来、足立氏はGENLOCK付きカメラを色々検討しました。ところが、大型で高価なカメラが多く、コンパクトかつ現実的な価格帯でGENLOCK付はBGH1とBS1Hしかなかった。かくしてBS1Hの2台追加導入が決定したのでした。「VR映像は基本的にパンフォーカスだったので、背景や手前がボケている立体映像に凄く興味があった。ライブ映像は観客も含めた全てが立体になっていると、どこを覗いたらいいのかわからなくなる。周囲はボケていて、ステージがしっかり目立つような3D映像を撮りたかったので、フルサイズのBS1Hという選択に至りました。」

簡単なワークフローでVRコンテンツをどんどん増やしたい

「まず、HDMI Captureで左右の映像をPCに取り込んで、OBSで2つ並べて問題ないかを確認します。シャッタースピードやISO値等の設定はLUMIX Tetherで済ませ、2台のカメラの録画開始・停止もTetherを使えば同時に遠隔操作できます。その後、SDに収録した2本の映像を編集ソフトで1つにしてVR映像を完成させます。VRコンテンツは、株式会社アルファコードが運営するXRプラットフォームBlinky (<https://blinky.jp>)で公開しています。」このように話す足立氏は、VRはまだまだコンテンツが少なく、できるだけコストを掛けずに簡単なワークフローで制作しないと、この課題は解決しないと考えます。「ユーザーの視聴環境等を考慮し、今は4K30P MOVで撮影しています。通信環境が進化して60pで作れたら、凄く臨場感のある映像が撮れるはずですよ。」



GENLOCKで2台のBS1Hを完全同期させたハイクオリティVR映像



「GENLOCKとタイムコードの同期は、同期なしと比べると3Dの立体感や質感が全然違いました。人間の眼は左右のタイミングがズレる事が無く、僅かでも同期していないと違和感を感じるのだと思います。」足立氏はVRコンテンツを制作するにあたり、立体視の仕組みや3D映像の撮影についてかなり研究されたそうです。「2台のカメラのレンズの距離や瞳間距離による眼精疲労の問題とかもあるけれど、結局映像をコンテンツ化する時に大事なのは、デフォルメだと思います。ステージ上の演者が立体で見える面白さや臨場感を大事にしたい。」

色々試したけれど、結局はシネライクD2

「以前、パナソニックの業務用DVカメラAG-DVX100Bを使っていましたが、3CCDで色が感動的だった。GHシリーズに出会うまでは、単板式であるような赤や青の色再現は諦めるしかないかと思っていただけで、LUMIXはあの「色」への期待を裏切りませんでした。」足立氏はGH4を導入した時から、フォトスタイルの「Cinelike D」で撮影されていて、BS1Hでも「Cinelike D2」で収録を続けていると言う。DVX100と言えば、世界で初めて24p撮影に対応したカムコーダーで、映画のような映像表現ができる話題になりました。「Cinelike D」はDVX100にも搭載されていたシネライクガンマなので、彼がこれを選択するも納得できます。「LOGで撮ってLUTも色々試しましたが、709は、ライブハウスで使うとヴィヴィッド過ぎました。ライブハウスの照明は自然界にないような色が入り乱れているので、それを心理的に一番しっくりくる感じで描写できるのが「Cinelike D2」でした。随分と試したけれど、結局「Cinelike D2」が一番なので、プロの必要もほとんどなくなりました。」

LUMIXは明確な絵作り思想に基づき、フルサイズであってもマイクロフォーサーズであっても統一した画質設計をしており、特に感性からくる主観の部分を重視しています。足立氏が言われた「色表現が心理的にしっくりきた」というのは、人が感情で捉え記憶している色の再現に注力し、画質に拘って開発している成果と言えるでしょう。

