

ソニーとソニー・ミュージックコミュニケーションズが共同開発した「MDR-EX800ST」は、録音スタジオやライブでのステータスの使用を想定した密閉型インナーイヤータイプのモニターヘッドホンだ。そのプロ仕様のヘッドホンを手がけたのは数々の銘機を送り出し、5代目耳型職人でも有名な松尾伴大、レコーディングエンジニアとして数々の名作が生まれる瞬間に立ち会ってきた篠筒孝。音を熟知し、妥協を許さない二人が出会い、生まれたものとは？そしてそのヘッドホンから聴こえてくる音とは？約3年間という長きに渡った開発の日々を二人に振り返ってもらった。

まず、「MDR-EX800ST」の開発経緯からうかがっていきみたいのですが。松尾 これまでモニターヘッドホンの設計コンセプトを継承した「NUDE-EXモニター」シリーズを展開し、好評を得てきました。やはりプロが使用するモニターヘッドホンを目指すのであれば実際の現場の声を聞きながら、最高のものを作るべきだという話が社内でも持ち上がったのが始まりでした。幸いにも今も高い評価を得ているヘッドバンド型のモニターヘッドホン「MDR-CD900ST」(1990年発売)をソニー・ミュージックのスタジオの協力を得て開発していったという経緯もありましたし、それをぜひ密閉型インナーイヤーでやってみてはどうかということになって。そこでスタジオの方に協力をお願いを打診してみたら、快諾をいただいたんです。プロが聴く音を体験してみたいとセールスも好調で、今やジャンルの一つとなりつつあるモニターヘッドホンですが、そもそも二人はモニターヘッドホンというものをどのように定義していますか。篠筒 まずは癖のない、色付けない音が再

て製品に近い状態にした時、せっかく取れた癖がまた出ていたんですね。いつまで経っても取れずにいて万策尽きてしまい、その状態で音のバランスを取って、篠筒さんに「これでいかして欲しい」と頼みにいったんです。顔を見ればダメというのがすぐわかっています。(笑)「惜しい！惜しいよ、松尾さん。ここを乗り越えれば、これは歴史に残る製品になるよ」と言われて。もう2年以上もやってきて、これだけ苦労してお蔵入りしては意味がない。歴史に残したい！とはっきりと思っただけです。——思い悩む松尾さんを篠筒さんはどのような目で見ていたんですか。篠筒 実際、歯がゆかったですね。僕は音の良し悪ししかジャッジできないので、言葉で励ますしかなかったです。時間経っていき、中、発売にストップをかけるのも、妥協してGOサインするのでもできずに悩んでました。自分の判断一つで製品化されても売れないものになるんじゃないかって。そんな時に松尾さんから、すごく疲れた声で「もしかしらできたかもしねせん」と電話があつて。

——そこで、ようやく完成したんですね。篠筒 いや、確かに良くなってはいたんですけど、もうひと踏ん張りしてとお願いしました。本当にギリギリのタイミングだったので、同じ音の方向性で2種類作ってもらい、どちらかを最終決定することにしました。どちらが良いかかなり悩んだんですが、スタジオのモニタースピーカーと聴き比べて、どちらの音により近いかで決めました。しかしその後工場で作るとなった段階で、「篠筒さんが求めるレベルで音質を安定量産させるのは容易なことではない」と言われて驚いて。同じじゃないという意味から、松尾さんに絶対をお願いしますね！と念を押したんです。松尾 そもそも構造が複雑で、ほぼ手作業で仕上げていくのが、製造はもちろんな、音のバラつきをなくするのが非常に難しかったです。篠筒さんが良いとする音に一つ一つ調整するために測定設備まで特別に作り直した。そうしてようやく完成にこぎつけたんです。——かつてないほど、こだわり抜いたヘッドホンになりましたね。

□Check01



【MDR-EX800ST】の振動板には不要な振動を抑えるダイオキサイドを採用。高剛性のML(マルチレイヤー)を採用。高剛性のアブラムを採用。高い広帯域にわたる両立と強度を両立



正直、もう無理なんじゃないかと思っただけです——篠筒

インナーイヤーで歴史に残るような銘機を作りたかったんです——松尾

原音の真理に挑む 挑戦者たち

表現者や制作者の想いをそのままダイレクトに伝えたい。音に携わる者たちの究極の到達点を目指して二人のプロが、妥協を許さないこだわりのモニターヘッドホンを作り上げた。

文/油納将志 撮影/増原秀樹

Sony

ソニー・ミュージックコミュニケーションズ スタジオ&ネットワークカンパニー スタジオオフィス レコーディング・ルーム レコーディングエンジニア 篠筒孝氏 日本コロムビア録音部などを経て、ソニー・ミュージックスタジオ録音部入社。幅広いジャンルの作品を手がけ、アーティストからも絶大な信頼を得るスタジオエンジニア。

ソニーエンジニアリング 設計2部 松尾伴大氏 ソニーのヘッドホン開発チーム内で、代々受け継がれている耳型職人を継承する開発エンジニア。「MDR-EX700SL」や「エクストラベース」など、数々の銘機を生み出している。

Column | プロ仕様の所以

ストレートケーブルも検討中

軽くて優れた装着安定性を実現したフレキシブルイヤーハンガーだが、装着、脱着が頻繁に行なわれる、レコーディング時の取り回しを考慮し、一般的なストレートケーブルの制作も検討中とのこと。これはコードが着脱式の本機だから可能な仕様だ。また製品が封入されるパッケージは業務用ということで、装飾性を排したシンプルなつくりになっている。



ドライバーユニット：φ16mm、ドーム型(CGAW採用) 最大入力：500mW インピーダンス：16Ω 音圧感度：108dB/mW 再生周波数帯域：3~28000Hz コード長：約1.6m

コードは着脱式を採用し、断線時の交換が可能となっている。 耳掛け 着脱式 モニターヘッドホン 密閉ダイナミック カナル

ソニー・ミュージックコミュニケーションズ MDR-EX800ST

価格：2万5200円 実勢価格：2万5200円

スタジオの音を再現するプロ仕様

ソニーとソニー・ミュージックコミュニケーションズの共同開発によるインナーイヤーモニターヘッドホン。16mmダイナミックドライバーユニットを搭載し、モニタースピーカーに比肩する自然な周波数特性を実現している。

Column | 原音の定義

全ての基準となる究極の音場

入力されたオーディオ信号を、録音された状態のまま忠実に再現することを原音再生と呼ぶ。つまり、録音スタジオでエンジニアが耳にしている音こそが原音と言えるのだが、その原音を聴き取るために用いられているのがモニターヘッドホンだ。'90年に発売されたソニーの「MDR-CD900ST」はその代表格で、歪みが極めて少ないクリアな音質を再生する。

ソニー・ミュージックコミュニケーションズ MDR-CD900ST

価格：1万8900円 実勢価格：1万8900円



松尾 圧縮音源がフォーマットの主流になる中、その楽曲が持つ本来の魅力や、アーティストの意図がちゃんと伝わらないんじゃないかと感じることもあります。しかし、実際に音楽の制作現場に携わっている方たちは、一切妥協することなく音を作り込んでいます。その音と、音にかける想いが聴く人にも伝わることを願っています。

篠筒 数値とか、音が良いとされている概念とはまた違ったところに音楽の良さがあると思うんです。音楽を聴いて気持ちいいかどうかというのが一番。そのためにも色付けのない、音楽の本質が伝わるモニターヘッドホンをさまざまな方にぜひ体験してほしいですね。——プロの方に使ってもらいたいのはもちろん、「MDR-EX800ST」を通して、一般のリスナーに原音を楽しんでも知ってもらいたいですね。

□Check02



形状を採り、ラポートで快適な音場を実現。軽量で、曲げられても音質が落ちない。素材の選定も、高音域の再生に最適な材料を採用。高音域の再生に最適な材料を採用。高音域の再生に最適な材料を採用。

篠筒 ほかにないですよ。低音の音色もはっきりと聴き分けられて、スタジオのモニタースピーカーと同様に正しく、ナチュラルに再生できていますし、中高域の透明感もはっきりしています。モニターヘッドホンとして移動のポジションにあつてはいいので、音の細部に至るまでジャッジできるものだと思います。原音再生を掲げるヘッドホンが多い中、松尾さんにとって本当の原音を知る人と話ができる、またとない機会だったのでではないでしょうか。

松尾 開発当初は、高音部で耳につく音があつたんです。これを癖っぽい音と表現してました。これを解消するのが非常に困難で、そのために低音域もある程度、量を持たせて自然な感じにバランスを取るという方法を取ったんですが、その後もずっと癖を指摘され続けてました。ある時、構造を大きく変えてみたら、急激に解消したんです。そこからようやく音のバランスを取るという作業に入っていた感じですね。実は試作機の段階で音の傾向についてOKがもたらえたのは、開発に着手して2年も経ってからのことでした。

松尾 開発当初は、高音部で耳につく音があつたんです。これを癖っぽい音と表現してました。これを解消するのが非常に困難で、そのために低音域もある程度、量を持たせて自然な感じにバランスを取るという方法を取ったんですが、その後もずっと癖を指摘され続けてました。ある時、構造を大きく変えてみたら、急激に解消したんです。そこからようやく音のバランスを取るという作業に入っていた感じですね。実は試作機の段階で音の傾向についてOKがもたらえたのは、開発に着手して2年も経ってからのことでした。

松尾 我々はヘッドホンとは、音場シミュレーターであると考えています。その音場をどこに求めるかに応じて音づくりを最適化するというのが考え方ですね。世の中にはさまざまな用途のヘッドホンがあり、ユーザーの方々の好みも千差万別です。何が一番良い音なのかは人によって異なりますよね。その事実がある中で、一番正しい音は何かと自問すると、やはり音楽の制作サイドの人たちが現場で作った音に辿り着くんです。幸い音楽会社がソニーのグループ内にありますので、制作サイドの狙った音を再現できるモニターヘッドホンを作るというのはごく自然な流れだったと思います。