

スタジオ夜話

第66話 スタジオ夜話 (番外編)

サウンドドラマの制作

音を創り込む その(1)

☆はじめに

季節は秋らしくなってきました。読者皆様におかれましてはお元気で活躍のことと思います。スタジオ夜話番外編「サウンドドラマ制作」今回は前号で予定申し上げたとおり、具体的な例を参考にしながらの音の創り込み作業のお話です。筆者の経験からのお話になります。読者皆様の手法とは若干異なったお話もあるかとは思いますがお付き合いよろしくお願いたします。

☆音の創りこみってなに？

これが基本ですという点(1)

前回では「音独特の性質を生かし独自の技法で表現するもの」とか意味的なお話をしました。今回は具体的な制作上のお話です。制作上の基本のお話をしましょう。

- 1) 音創り作業の環境と機器
- 2) 音素材どうしの関係性よりもリスナーとの関係性が先ずは重要
- 3) 創る音は基本サラウンド対応の音素材
- 4) 音独特の性質というよりも音の聴かれ方が大切
- 5) 音素材組み合わせの具体的なテクニック

基本的には上記1～5がポイントです。順を追ってお話して行きます。

☆音の創り込み

1) 音創り作業の環境と機器

かつてステレオでラジオドラマなどを制作する時、その制作環境(例えばNHK)などは大変に優れた環境を整えていました効果音専用の録音スタジオ、効果音楽や電子音などの制作専用スタジオ、台詞などを効果音などと併せて収録可能な(大道具セットや小道具持ち込み)大スタジオ、さらにオーケストラ収録可能なホールまでありま

した。スタジオ機器もリアルタイム連続可変可能なディレクションミキサーなどの便利物も多数開発しました。

現在はPCベースの専用機あるいは専用ソフトが便利機器の代わりを担っています。また機器についてはこうした技術がNHKのような大組織でなくとも使えるようになってきましたスタジオなどの環境はまだ大組織には敵いませんが・・・。

人的な環境も大きく変わってきました。DAWの出現です。かつてNHKではラジオドラマなどの制作の時、音量など全体をコントロールするエンジニアのほか定位や移動をコントロールするエンジニア(ディレクションミキサー)や効果音専門に担当するエンジニアなど複数の技術者で作業を分担して制作していました。今日のサラウンド制作では何人いても人手不足になってしまいますがDAWなどの出現がそれを補ってくれています。

基本的には5.1サラウンドの制作環境が必要です。規模的には小規模でも問題はありません。機器については最低限サラウンドエンコーダー機能のあるDAWとサラウンドモニター機能のあるミキシングコンソールが必要です。その他DAW用のPCの性能やソフトの機能に若干の不安があればエフェクター機器類は揃えて置いても良いかと思われれます。

参考までに筆者は、DAWはWIN10PC、ソフトはアドビ社の旧AUDITION、オーディオデバイスは旧M社の8CH、ミキサーはスチューダー社アナログでモニター回路はサラウンド用にグループの1CH～4CHとステレオOUTにはダウンMIXを使っています。

LFEが必要なときは別CHを用意しています。モニターSPはサラウンド用にメインはJBL2WAYx2、サラウンド用は(本来メインと同じでなければならない)部屋の大きさの関係で20cmシングルオリジナ

ルBOX入りx2、LFEは同JBL38cmx1、ダウンMIX用には旧ダイアトーン305を使っています。設備投資できない小規模のスタジオでも筆者のように創意工夫で頑張る環境創りをしてみてください。

☆音の創り込み

- 2) 音素材どうしの関係性よりもリスナーとの関係性
- 3) 創る音は基本サラウンド対応の音素材
- 4) 音独特の性質というよりも音の聴かれ方が大切

モノラル、ステレオ、サラウンドに限らずドラマ制作で使われる音素材にはドラマ設定上や現実的な実際の音の定位や方向性があることはすでにご存知だと思います。このような定位や方向性には先ず音とリスナーとの関係性に於いてのものと次に音素材どうしの関係性に於いての2つのものがあるとご理解ください。そしてサウンドドラマ制作ではリスナーとの関係性が特に重要なものとなります。

モノラル時代での表現手法は基本的に音の大きい小さい、遠い近いの連続的組み合わせなどで様々な表現をしていました。リボンマイクロフォン収録による近接効果(低域上昇カーブ)によるモノログや一定のONで収録した素材(足音)とOFFからONそしてOFFへと変化する周りの音の組み合わせを上手くミキシングして創る移動感(ON移動手法)などは創意工夫の産物です。時代がステレオになりモノラル時代の手法に左右という(ON、OFFによる奥行き感も含め)要素が加わりリスナー正面での「面的」な表現も可能になりました。

しかし例えばセンター定位のモノログや台詞は「意味的」にはリスナーと定位や方向性的シンクロはしても実際にリスナーを取り巻く環境的音の定位や方向性の表現ではありませんでした。(初期の4CHステ

レオには若干そうした要素も加えられ研究もされた。) サウンドドラマ制作はサラウンド制作を前提として制作されます。

サラウンド制作ではモノラル、ステレオ、での制作手法に加えてまさに「音独特の」という手法が必要となってくるのです。前号でお話したリアリティもここから生まれてくるのです。リスナーと音素材との現実的方向性や定位感距離や移動をコントロールすることによりサウンドドラマ制作が行われるのです。

☆音の創り込み

5) 音素材組み合わせ具体的テクニックとは

サラウンド制作を前提に具体的な音素材制作のお話するのは映像を例にすることが理解し易いと思います。今回は具体的なお話の一回目ですので一例を簡単にご紹介いたします。

1) 音のズームインとドリーイン

ご存知のように映像でのズームインはカメラ位置は動きません。レンズ操作によって目的の被写体を連続して大きく拡大してゆく技法です。目的の被写体以外は画面から外へはみ出して消えてゆく感じです。

一方ドリーインはカメラ自体が目的の被写体に移動して目的の被写体を大きく映すこととなります。当然周り風景は画面からはみ出し消えることとなりますがカメラの後方に移動している映像として消えてゆくこととなります。

一見似てはいますが実際に撮影された映像を観るとその差は一目瞭然です。

この違いは音のズームイン?とドリーイン?でも起こります。モノラルやステレオの時代には OFF の目的素材音を ON 近くに移動しながら別録りした背景音を OFF 音にといった手法がとられます。(一例) その結果ズームイン的、あるいはドリーイン的表現をしていました。サラウンド制作で



この夏は暑さのせいか、街のあちこちでノウゼンカズラのオレンジ色の花が目立ったように思える。それと同じように、スマホにてBluetooth または有線のイヤフォンで音楽を聴いたり、ゲームをしたり、はたまた映画やドラマを見たりしている姿をよく見かけた。そんな光景をイラストにしてみた。(moka)

はドリーインする場合背景音は前方からリスナーの両サイドを通過して後方 OFF へと消えてゆきます (一例)。そのまま後方とどまることもあります。

またサラウンド全体で背景音が変化もします。明らかにリスナーとサラウンドでの相対的位置関係に今までは違う表現手法があることが理解できます。また加えてお話をすれば、これはテクニク的なことなのですが、ドリーインする直前に後方に移動させる音はほんの一瞬レベルを大きくしてから移動をコントロールしてください。リスナーの左右通過時からの音量変化のスピードでドリーインのスピードをコントロールすることが効果的です。リスナー前方から左右両サイドまでは比較的速度が遅めのほうが効果的であるとか? (一例) 様々です。

まだまだ細かなテクニクや手法があります。本来の意味で「音独特の」手法やテクニクを使いサウンドドラマ制作に取り組みましょう。

☆次回は

今回のお話はサウンドドラマ制作・音を創り込む その(1)として具体的な制作技法の第一回となりました。

前回までの基本的な考え方などが理解できると今回の具体的なお話もなんとなく解るような気がしませんか(筆者のいい加減な妄想のお話を信じてはいけません!?)

次回は更に具体的なお話(妄想?)を予定しています。手法やテクニクを中心にお話します。

— 森田 雅行 —