

第70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(V)

### ☆はじめに

季節は冬真っ只中、まだしばらくは寒い日が続きます。筆者の住む伊豆ではそろそろ早咲きの桜や河津の桜ももうすぐといった感じですが読者皆様におかれましてはいかがお過ごしでしょうか、全国的に乾燥が続キンフルも流行しています。お気を付けください。さて今回のスタジオ夜話番外編は前回の続きです。サウンドドラマ制作スピーカー試聴とヘッドフォン試聴との比較をしながら空間表現について具体例を紹介しながらお話しして行きます。お付き合いをお願いいたします。

### ☆サウンドドラマで表現する空間スピーカー再生とヘッドフォン再生との比較などを加えながらII

前回このテーマでモノラル収録の話からステレオへと進んできました。その続きです。今日ではステレオは当たり前、サラウンドや3D、360°方向の再生やその他様々な空間表現が可能になっています。しかしながらそれら全てが収録、再生技術の進化発展上の結果でしかないのです。それは確かに素晴らしいものですが、サウンドドラマで制作上必要な表現上の空間とは意味が少し異なります。たとえば「天の声」は再生実空間で上方から聞こえれば良いのでしょうか？それも否定はしませんが、これだけの技術の進歩をそんな安易な表現に使うことが筆者には信じられません。その様なことが無いようにまずはサウンドドラマ制作での空間表現の基本を理解することが大切です。またその基本的な考え方は前号のステレオでの空間表現で全て理解することができます。前号をふまえ具体的にお話しをまとめて行きたいと思います。

### ☆聴取環境で表現できる空間が異なる。II

前回モノラル、ステレオと聴取環境の違いによる表現可能な空間についてお話をしました。バイノーラル収録での頭外定位と頭内定位のお話しや複数スピーカーでのモノラル再生についても少し説明しました。またかつてのセパレートタイプのオーディオセットの紹介もしました。これらはサウンドドラマ制作で今日すばらしい技術的発展を遂げた制作環境や聴取環境でのドラマ空間の表現の基礎となるお話しだったので。前号のセパレートステレオを参考にしてみましょう。リビング中央に設置されて使用されていました。せいぜいTVが一緒に並べられていてそれなりの距離感をもってスピーカー中央で音楽などを鑑賞していました。その後コンポーネントステレオとよばれるタイプが出現、アンプやレコードプレーヤー、スピーカーなどが好きな場所に離れて設置できるようになります。今やライフスタイルが変わりこうした聴取環境は激減、スマホにヘッドフォン、あるいは外付けの安易なオーディオセットが主流となっています。しかしながらサウンドドラマ制作者側はそうした環境でもヘッドフォン再生はハイレゾ化して今までよりもより良い収録をニーズされその表現にも細心の注意を払うことが必要とされています。そうして創る作品の現在の制作環境は様々な機器が進化しているもののかつてからの環境とさほど変化していません。モニタールームの基本はステレオ聴取環境せいぜいサラウンド収録に対応しているぐらいです。家庭でセパレートステレオを使い音楽などを聴く環境と同じなのです。つまりステレオ聴取環境でサウンドドラマ制作が行われているということです。しかしリスナーの聴取環境は様々です。そこでサウンドドラマ制作の上でどの様な空間

表現が必要かまとめてみました。図1を参考に説明します。

- 1) 基本的な聴取環境「モノラル」スピーカー1台でリスナー正面での聴取
  - 2) 基本的な聴取環境「モノラル」スピーカー2台でリスナー正面での聴取
  - 3) 基本的な聴取環境「モノラル」スピーカー複数でリスナー正面での聴取
- モノラル聴取環境でも3つの環境が考えられます。当然制作者側ではそれぞれの環境によってサウンドドラマ制作上表現する空間の創り方が異なることは承知です。そこで先ず聴取環境の違いをモノラルを含め一覧にしてみました。それが図1です。

さて図の技術的に空間表現可能なものという項目を見てください。モノラルでは「なし」とされています。前にONとOFF、遠近の表現が可能と説明しています。今正確に説明するならこの遠近はマイクロフォンで収録される場合、同じ音であっても近くで収録されているものと、遠くで収録されているものとは音が違うということで聴取者はその違いを比較して聞いている結果なのです。純粋に技術的に表現できているわけではありません。(一方定位感というバーチャルなスピーカーの設置していない所での定位表現については聴取者が基本的に両耳聴という前提での技術的表現であり音の比較などの意味的、意識的な聴かれ方とはちがったものです。そこで図2を参考にしてください。

図2はサウンドドラマ制作で必要となる。シュチュエーション設定での空間表現の一覧です。この図2と前図1との関係性で様々な空間表現をしてゆくことこの作業がサウンドドラマ制作での空間表現の基本となっています。

## 第70話 スタジオ夜話 参考図

図1

聴取環境	スピーカー台数	聴取方法	技術的に空間表現可能なもの
①モノラル	1	正面	なし
②モノラル	2	主面中央	なし
③モノラル	2台以上	不確定	なし
④ステレオ	2台LR	主面中央	左右・定位感による左右間
⑤ステレオ	2台以上	不確定	左右・定位感による左右間
⑥ステレオ	ヘッドホンLR	正常	左右・定位感による左右間(頭内定位に限る)
⑦ステレオ	ヘッドホンLR	デコーダーなど使用してエンコードされているものを聴取	頭内定位による左右間・頭外定位による各種サラウンド(エンコード方法による)
⑧サラウンド	5.1	正面中央	スピーカー設置位置とその間の定位感によるもの
⑨サラウンド	5.1以外	イベント会場など	3Dなど様々なサラウンド空間、360度も可能で上下感も表現できる

図2

サウンドドラマに必要な空間	上記 図1 聴取環境	シチュエーション設定での空間表現
様々な設定	①②③ モノラル	会話やそれを取り巻く環境音など、すべて大きい音小さい音、あるいはON/OFFで表現。方向性はここでは基本的に上下方向以外様々な表現ができる。
様々な設定	④⑤⑥⑦ ステレオ	
様々な設定	⑧⑨ サラウンド	基本的に上下方向を含む様々な表現もできる。

図3

サウンドドラマに必要な空間	
登場人物の会話を含む基本的空間表現 I	収録はモノラル、ステレオなどに関係なくシチュエーション設定に基づき制作する。
登場人物の会話を含む基本的空間表現 II	移動などは図1表現可能な方法で行う。空間表現の演出的手法がここで活かされてくる。
登場人物の会話を含む基本的でない空間表現	基本的でない空間とは、例えば本当は聞こえない独り言、や天の声、あるいは見えてしまった異空間の音、等々
会話などの無い基本的空間表現	会話が無い、つまり登場人物とは空間的関連がなく表現される音様々、例えば環境音、風景
会話などの無い基本的でない空間表現	会話も無く登場人物と空間的関連もなく表現される音、例えば時計の歯車の回転音? 自販機の中の動作音、等々
その他	想像力の乏しい筆者にアドバイスなどください。

### ☆ サウンドドラマ制作で表現する空間参考程度にまとめます

図1、図2で説明していますがここからサウンドドラマ制作で重要なところですが図2をご覧ください。サウンドドラマに必要な空間、様々な設定とあります。この設定とはシチュエーション設定のことです。つまり驚くほどその設定はあります。作者の想いつかぎりあるということでも図で整理できないのです。そこであまりにも安易ですが筆者が基本となる設定をまと

めてみました。作家とは違い想像力の乏しい筆者ですので読者皆様には参考程度とご理解いただければと思っています。

図3を見てください。一応基本的設定は5項目ぐらいとしました。様々なシチュエーション設定でこの5項目に当てはめて制作方法を考えてみてはと筆者は考えています。

### ☆ 次回は

次回も今回のお話の続きです。サウンド

ドラマで表現する空間、さらに掘り下げます。今回は具体的なシチュエーションを例に今回の参考図をもとに制作(収録など)の実際についてのお話を予定しています。またスタジオ夜話のお話も少し囲みできればと思っています。編集ご担当者とは要相談です。まだまだ寒い日が続きます。読者皆様のご健康をお祈りいたします。

— 森田 雅行 —