

## 第73話 スタジオ夜話（番外編）

### サウンドドラマの制作

#### ☆ はじめに

今年のGWは長く休める人は10日間という大型連休になりました。また年号は平成から令和へと変わりました。4月の新年度その慌ただしさが終わったと思ったら年号改正でまたちょっと大変といった感じです。読者皆様はGWを如何お過ごしでしょうか、お元気にお過ごしと確信しております。さて今回のスタジオ夜話番外編は前回の予告どおり参考図3を使い、制作手法の実際をより具体的にお話します。お付き合いよろしく願いいたします。

#### ☆サウンドドラマで表現する空間 独特のシチュエーション設定

前回の番外編ではサウンドドラマのシチュエーション設定を図3の説明を参考にしました。基本のAとBです。今回はCです。

C) 登場人物の会話はありますが、基本的ではない空間表現です。図でも説明していますが、基本的でない空間とは、例えば本当は聞こえない独り言の世界や天の声、あるいは想像上の異空間などがそれにあたります。昨今CGの普及で映像世界では、それはリアルに想像上の空間を表現しています。本来、音世界のサウンドドラマ制作では、この想像上の空間表現を最も得意としたものでした。映像表現の世界CGでは想像上の空間は、リアルに表現できませんが、リアル以上ではありません。つまり想像上の空間がCGによって表現された瞬間、それがリアルであって想像上という概念から現実空間として認識されてしまうのです。（ややこしい説明になってしまいました。すみません）しかしサウンドドラマでは、音という媒体のもつ性格からそれを聴く人の想像力をより刺激はしますが、想像上の

図3

サウンドドラマに必要な空間		
A	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。
B	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。
C	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
D	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
E	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
F	その他	想像力の乏しい筆者にアドバイスなどください。

空間のリアルさは大切にしているものの、あくまでも想像上の空間として表現されています。波音は海を表現していますが、都会の雑踏と重ねることで多くの人が行き交う想像上の混沌とした、異空間に登場人物を配置したりすることができます。こうした混沌とした街の表現は、リアルさが売りのCGではなかなか難しいと云えましょう。図3のCはこうした空間表現のことを言います。

D) 会話などの無い基本的空間表現です。本来ならば図3のA、Bに含まれても良いところですが、映像表現で言うところのカットで、表現するシチュエーション設定や空間そのもの、また物を表現することをDとしてみました。しかしこのDを表現することが、とても大変なのです。登場人物が自動販売機で缶飲料を購入するところからこのサウンドドラマが始まるとしましょう。演出は様々ですが、

- 1) コインを何枚か自販機に投入。実音では無く全て作り物になります。あるいはスタジオ内に自販機を入れてかなりのONマイクで収録
- 2) 缶がガラガラと落ちる。
- 3) 登場人物が缶を取り出す。
- 4) 缶のプルトップを引く。
- 5) 炭酸の音ブシュー
- 6) ブシューをきっかけに駅構内の雑踏がFI といった感じです。音ひとつ

ひとつを丁寧に創り込んで行きます。サウンドドラマ制作ではこうした単純な作業を丁寧に重ねてゆく空間創りが最も重要です。

図3のDでは会話が無い、つまり登場人物とは空間的関連がなく、表現される空間と説明されていますが、空間的関連が無いのは台詞という音を意味していて、台詞との関連性を持たせた収録とはちがった空間を意味します。（またややこしくなっていました。すみません）

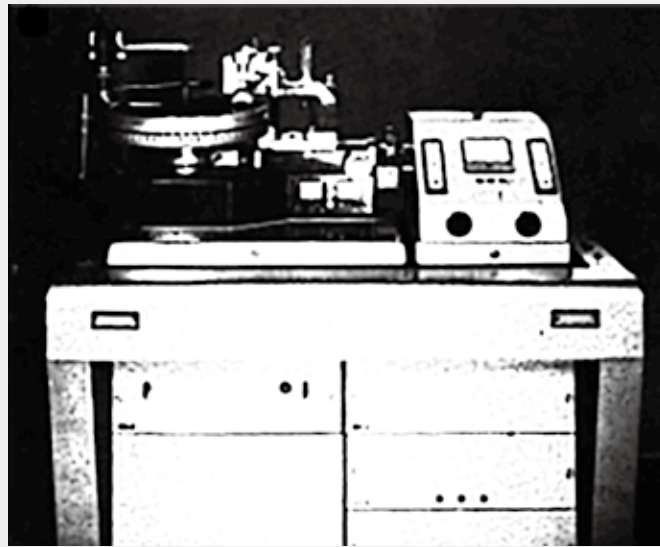
またこの図3のDはEの会話などの無い基本的でもない、空間表現にも関連してきます。今回の例での自販機の音は、あくまでも自販機で飲料を購入する音を意図して創られた音です。一方Eでの空間表現の一例として、リスナーを自販機の中に置いた音などと理解していただけたら良いと思います。自販機の中の世界です。

#### ☆ 次回は

今回は、サウンドドラマ制作で表現する空間について参考図3、Cからお話をしました。また参考図3だけを資料としています。参考図1、2は以前の号を参考にしてください。また今回はややこしい表現が2度ほどありました。すみません。新しい年号に代わります。読者皆様のご健康とご活躍をお祈りいたします。

— 森田 雅行 —

スタジオ夜話



イメージは NEUMANN SX68

「ノイマン社の SX って知っている?！」

ハイレゾが主流となってる今日、ノイマン社の SX なんて知らない方もいらっしゃるのではないかと思います。書いてみました。

かつてアナログ時代は音楽ソースはレコードが主流でした。FM 放送もありました。NHK の音楽ライブやコンサート番組は大切な音楽ソースでテープに収録して大切にしていました。今や一部で人気の出てきたカセットテープの当時の普及もこうした背景が影響していたと思います。

筆者は当時から今日に至るまでずっとオープンリール 6mm のテープを使っています。勿論基本は DAW ですが・・・話を戻します。

当時の音楽ソースレコードは、樹脂で出来たラッカー盤にカッティングマシーンで音溝を切り、銀とニッケルでメッキやコーティングなどの加工を施しスタンパーという型を作り、塩化ビニールなどの材料をプレスして作っていました・・・中略・・・

SX はその最初の工程、音溝を切る作業で使われるレコードプレーヤーではなくレコードレコーダー的機器です。つまりレ

コードの音質を決定する大切な機器なのです。

ノイマン社の SX というのはそのカッターの機種名です。メーカーやカッティング方式はいくつかあるのですが・・・中略・・・

このノイマン社の SX シリーズはその優れた性能の良さを誇っていました。

カッティングの違いで音が変わる。わかるのか？

古いレコードを探して同じ演奏を聴き比べて見ると、良し悪しは別としてその違いは必ずわかります。原盤テープは同じでもレコード会社が違うものがいくつかあります。探してみてください。

筆者はパンチのある？ SX68 が好み?? です。噂によると大手レコード会社、S 社や K 社が再びカッティングマシーンを復活させようとしているといった情報が・・・

年内にはまたノイマン社 SX で切ったレコード盤が復活してくるのではと楽しみにしています。