

## 第114 スタジオ夜話

## 「サウンドドラマの制作技法」Ⅺ

## ヘッドホン聴取を前提としたサウンドドラマの制作

## ☆ はじめに

11月になりました。早いもので残すところ今年も後・・・という季節はもう間近です。先月号ではストーブのお話をしましたが読者皆様の冬支度はお済でしょうか？寒い冬にしっかりと備えてください。

さて今回のスタジオ夜話、前回に引き続きヘッドホン聴取を前提とした「サウンドドラマの制作技法その実際」Ⅱです。前回お話しした空間要素 1) 2) 3) をさらに具体的に突き詰めてお話しします。お付き合いのほどよろしく願っています。

### ☆ヘッドホン聴取を前提とした「サウンドドラマの制作技法その実際」Ⅱ 基本設定の具体的なお話 1

前回に引き続きお話しするのは HPL 前提での空間設定についてのお話です。サウンドドラマ制作上の基本空間の設定、3空間についてさらにお話を進めます。サウンドドラマ作品のシュチエーション設定で大切なものは2つあります。

A) はドラマ上での設定です。(物語の上)これは物語を展開していく上での設定というべきもので、たとえば時代背景のようなもの、明治時代にパトカーや車の音は存在しない・・・とか、あるいは登場人物の人的設定や人間関係など、ドラマの物語上での設定となります。

もう一つが B) 具体的シーン設定上のもので、昭和時代の街並みでという場面は物語上の設定 A) でサウンドドラマ制作上の設定 B) ではこの昭和時代の街並みをどんな音でどのように表現するかという具体的なものです。この具体的設定では「使う音は何か」から始まり「その音をどう使うか」までを詳細にわたり検討します。空間設定もここで計画します。

ヘッドホン聴取、HPL (Head Phone Listening) を前提にした制作では前回お話しした基本3空間の設定をこの段階で行うのです。

たとえばドラマ冒頭のシュチエーション設定では(トップシーン)、前号の空間設定1)で「私はから始まるモノログによる導入部とします。そして背景音には、空間設定2)の従来型ダミーヘッド収録によるナチュラルな頭外定位の空間が展開してくると計画します。

ドラマ上の設定(ト書きなど)時代背景は昭和前期、港横浜の風景でと指定されているとしましょう。具体的なサウンド設定を考えてみます。

モノログ「私は～」は頭内定位でセンターで始まります。モノログはそのまま頭内センターに定位させておくのでマイクロフォン1点のモノラル収録です。

都合の良い時点でダミーヘッド収録した空間設定2)の遠くでOFFで鳴る汽笛(単音として使う)これは当然汽笛をダミーヘッドロケーション収録しますが、汽笛そのものだけを切り取って使います。

そこに汽笛とは空間の広さの違う港の雑踏、空間設定2)の背景音をFIさせます。

まず汽笛の単音、空間設定2)は頭内定位のモノログに対して、かなり遠くの空間性をもった頭外定位音でリスナーにドラマ空間設定でのインパクトあるアプローチとなります。同時にFIしてくる頭外定位の背景音、空間設定2)はドラマ導入のきっかけになる汽笛音に対してより近くの現実的ドラマ空間としての背景音となりリスナーに対してリアリティある空間を周囲に展開します。

モノログの頭内定位に対してこの頭外定位した背景音は隔日にかつ効果的にその役目を果たします。次はその背景音に加え様々な音を収録して空間上に配置し、昭

和の港風景を創って行くのです。もちろん基本空間設定2)によるロケーションが前提です。場合によってはこの時すぐに登場人物の台詞などを配置させることもあります。正に頭外定位空間に人物を登場させるのです。もちろんですがHPLでモニタリング作業になります。

スタジオ出しの音をダミーヘッド収録して素材にしたり、ダミーヘッド収録によるロケを行ったりと手間暇がかかりますが効果的に計画することが重要です。またスタジオでのダミーヘッド収録では反射衝立などの多用が頭外定位に臨場感を与えます。

筆者の経験ではあまりデッドな空間での収録よりも実際の部屋や公園などの空間のほうが頭外定位空間に臨場感が生まれます。このたとえ話の計画自体は非常にシンプルなものですが通常のスピーカー再生でのステレオドラマ制作に比較するとお話ししたように収録時のモニタリングに手間を要します。

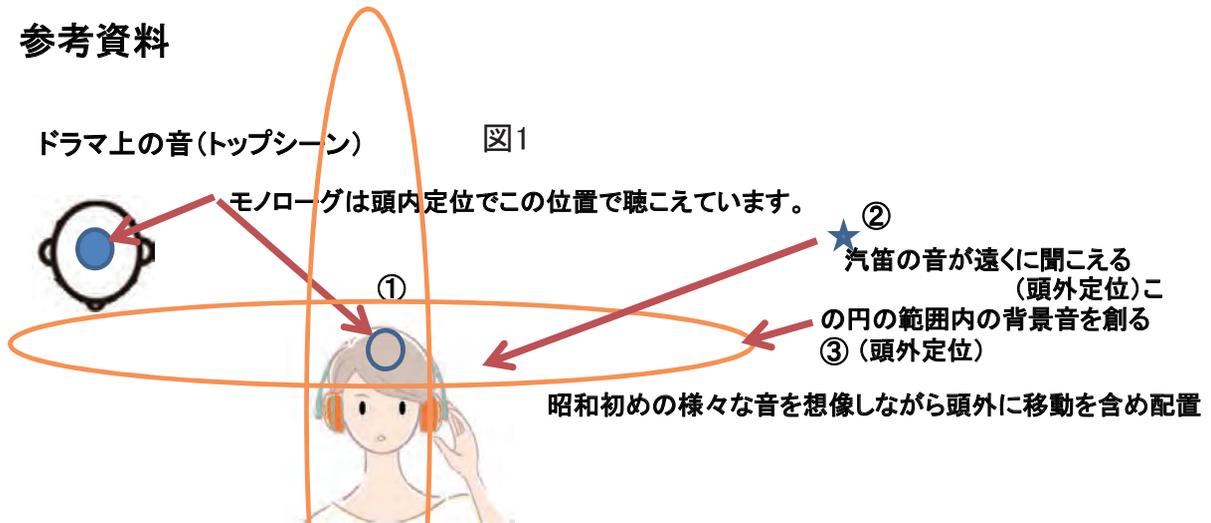
別場所、別環境で収録する音を組み合わせるための手間暇です。ロケ時点で基本設定に関係する音素材を用意してその音をモニターしながら収録をするなどの手間暇です。通常のステレオドラマ制作などのモニタリングでもこのくらいの作業が行われて当然なのです。(以前スタジオ夜話でもお話ししました。)

最近では音楽ソースでも随分と考慮されるようになりましたが未だに録音ミキシングなどの制作現場ではスピーカー再生が前提です。今時音楽を楽しむ若者の大半がHPLが主流？なのですが・・・HPLが前提ならミキシングなどのバランスなどが大きく変わると思うのですが考慮されているのでしょうか？発売される様々なソースを聴く限り筆者には疑問です。というわけで手間暇をかけること。

またその収録には得意の創意工夫も大切

# スタジオ夜話

## 参考資料



リスナーには当初①のモノローグしか聞こえません。そこに②の汽笛が聞こえます。頭外の遠くに聞こえるので驚きです。そこに③の背景音が空間性をもってリスナーの周りにリアリティをもって出現する設定です。

## ON/OFFの創り方

図2

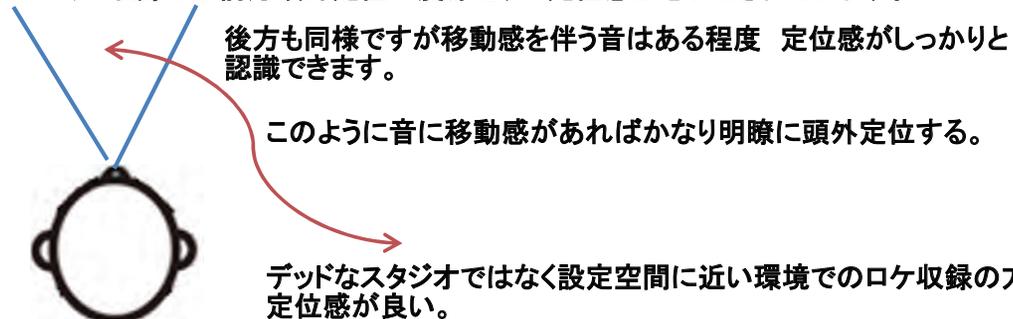


☆ ステレオドラマ制作の場合スタジオ内5m位までは定位委位置関係が分かりやすいMS収録を推奨。20m以上の距離感を演出するにはステレオ2本のマイクロフォン収録が良い。声出しや至近距離では動きのある演技が求められる。

図2は衝立を人物間に入れてドア向こうや隣室などの距離感を得る方法です。

## ダミーヘッド収録の難点？

ダミーヘッド収録では前方頭外定位60度あたりの定位感が悪いとされています。



ダミーヘッドを用いてスタジオ収録するときは反射性の衝立などを利用するほうが定位感が良い。

であることをまずご理解ください。(参考資料 1)

☆ヘッドホン聴取を前提とした「サウンドドラマの制作技法その実際」Ⅱ  
基本設定の具体的なお話 2

参考図 1 でも十分に理解できるとは思いますが HPL が前提でサウンドドラマ制作を行うには先ず基本的なテクニック? が理解出来ていることが大切です。単純な ON/OFF はもとよりステレオでの音像幅や位相関係、たとえばマイクロフォン 2 本によるステレオ収録と MS 方式による収録との違い、そのノウハウはエンジニアや演出家は当然理解の範囲内であることが大切です。その上での頭内外定位、空間構成のお話です。具体的なお話、単純な ON と OFF の創り方すら知らない人も若干いるようです。おさらいしてみましょう。登場人物 ABCD がいます。A はリスナーのすぐそばで B は 5m の距離、C は 50m とさらに遠くにいます。D はさらに遠く 100m です。この設定で 4 人に会話させてみましょう。スタジオはまあまあの 33 平米位の広さと仮定します。ABCD の台詞(会話)が重ならないなら作業は若干楽になります。また全員が野外(同一空間)ならこれも楽な設定といえるでしょう。こうした条件の違いが収録に大きく影響します。図 2 は ABCD と条件は若干異なりますが ON/OFF 音の収録にあたっての具体的な収録プランです。

☆おさらい  
単純な ON と OFF の創り方

モノラルを前提とするとマイクロフォンの前、至近距離に A。B は A とモニタリング比較しながら 5m の距離に聞こえる位置にスタンバイ。C と D はスタジオの壁面まで下がります。もちろん声出しの演技は距離感があることが前提です。C と D の台詞はフェーダーを使ってレベル調整することで距離感をつくることができます。同様にこれがステレオになってもほぼ同じテクニックが使えますが、B と C と D の定位は



娘が腰をおろしています。静けさの中に、笹の葉が風に揺れています。遠くに汽笛が聞こえます。娘は何かを待っているかのようです。(mo)

重ならない方が良い。重なると表現する距離感が曖昧となります。これがダミーヘッド収録になるとこのテクニックだけではこの距離感を出せません。また少なくとも C と D はロケーション収録になる可能性が大きい。参考図には別の設定条件でのスタジオ収録例を紹介していますが、基本モノラルでのプランニングです。ステレオになるとこのセッティングにはかなり無理があります。ダミーヘッド収録では問題外のセッティングです。今回はこの設定をステレオ収録では、あるいはダミーヘッド収録ではどのようにアプローチするかのお話をします。

☆おことわりの説明

ご存じのようにバイノーラル、ダミーヘッド収録では様々な要素を検討しなければなりません。物理学的、あるいは音響学的なところからすればスタジオ夜話的な話は・・・?といわれても仕方がないかもしれません。ダミーヘッド自体のお話でも音響学的にはヘッド自体の形状や外耳道の構造マイクロフォンの設置・設定などその要素を数値化したデータが多数存在します。またそれらデータを使い物理的フィルターの設計など歴史のなかで取り組んでき

ました。ダミーヘッド収録では未だに解決できていないことが多数あります。前方向の定位の悪さや上下感の曖昧さなど数え上げればキリがありません。昨今リスナーの耳の形状の個人差なども問題とされています。スタジオ夜話ではこうした問題点を無視してサウンドドラマ制作のお話をしている訳ではありません。実際に創ってみた結果様々な興味ある点が発見できたこと、またその可能性に惹かれたことをお話しています。今日こうした歴史の中で解き明かされたデータを元に様々なエンコーダー類も出現しています。HPL (Head Phone Listening) を前提にしたサウンドドラマ制作の可能性、これからも楽しく実践して行きたいと思います。また機会をみて科学的? 文献などもご紹介させていただきます。

今回は

ヘッドホン聴取を前提とした「サウンドドラマの制作技法その実際」の続きです。今回お話したよりもさらに具体的に突き詰めてお話します。様々な失敗、試行錯誤の作品創りのお話です。お付き合いのほどよろしくお願いたします。

— 森田 雅行 —