

# スタジオ夜話

## 第124 スタジオ夜話

### 音にまつわる「マイクロフンのお話」

#### ☆ はじめに

残暑お見舞い申し上げます。気象庁発表によると今年は残暑厳しく、秋口になって夏日が・・・と予報しています。

読者皆様もお身体には十分注意してお過ごしください。さて今回のスタジオ夜話は前回お知らせしたようにサウンドドラマ制作にかかわる日本大学芸術学部放送学科で行われたワークショップの様子をご紹介します。このワークショップは茅原良平先生（教授）が行ったもので筆者も一部お手伝いさせていただきました。授業での実践的制作作業内容をあらためて確認検証してみようというものです。お付き合いよろしくお願いたします。

#### ☆ワークショップ、はじめに・・・

茅原先生の実習授業内容は「音で表現する作品創り」を基本に展開しています。音で表現する作品には様々なものがあります。

代表的なものに音楽があります。音楽自体はその専門的研究が進んでいますが例えば音楽的にいえばミュージックコンクレート、筆者はサウンドコンストラクションと呼んでいます。こうした実験的作品創りも「音で表現する作品創り」であり茅原先生の専門範囲内にあります。ワークショップ参加者である学生達は様々な音表現により多様な作品創造をします。その制作基礎にあたるものに「音の収録と再生（使い方）」があります。音楽のライブ演奏的な実験的音作品表現においても収録した様々な音源を使うことも多く、この「音の収録と再生」は欠かせないものとなっています。こうした「音の収録と再生」に必要なスキルを得るためにはサウンドドラマ制作での経験が最適であると考え茅原先生は実習授業でサウンドドラマ制作を通してそのスキルアップにつなげています。またサウンドドラマ自体も立派な音表現作品であることに変わりはありません。美学、芸術学での純粋芸術（絵画、彫刻、音楽等）とは一線を画

しますが、映画芸術、写真芸術、演劇、サウンドドラマなども芸術的作品として認知されています。今回のワークショップはこうした背景の中で行われたものです。また今回のワークショップで確認検証すべき課題は多数あり本来ならば2回～3回に分けて行うべきものですが一日での短い時間に凝縮して行われました。内容の詳細によっては後日へと後回しになったものもありました。茅原先生がアフターフォローしていると思います。

#### ☆サウンドドラマ制作

##### 制作技術を検証しながらのワークショップ I

ワークショップ前半は簡単なレクチャーから始まります。茅原先生が準備してくれた資料に基づき筆者が解説するのですがせっかくのワークショップなので参加者に質問してみました。「皆さんの中で自宅あるいは下宿？でスピーカー再生で音を聴くことができますか？」という質問です。ほ

## ワークショップ資料

2023/7/29 於：放送学科録音実習室 B

主催：日本大学芸術学部放送学科 茅原良平 教授 ワークショップメンバー



茅原 良平 先生（写真 右）

日本大学芸術学部放送学科 教授 選奨事業委員会報道活動部門委員長、放送批評懇談会理事など歴任

授業は実践派、実習を中心に学生たちと制作現在は全方位 360° サウンドドラマ研究中



穂 美由紀 先生（写真 中央）

日本大学芸術学部放送学科 技術員  
放送学科の実習授業で音響にかかわる授業全般を担当

茅原先生の实習での良きパートナーで放送学科が誇るサウンドエンジニアです



大槻 雄大 助手（写真 左）

放送学科授業全般

茅原先生の实習授業の有能なアシスタントで茅原ゼミ出身の学科スタッフ

## ワークショップ出演協力の声優さん



出演協力の声優さんたち 赤田耕哉、田中博士、酒井ほのか、柳井景伊のみなさん ありがとうございます。

MS 方式マイクロフォンの周りでお互いの距離などを意識しながら演技する声優さんたち

動きや移動を含め演技したのは初めてのこと台詞のステレオ収録では当たり前に行われていたのだが現在ではどうなっているやら・・・

この後 AB 方式でも行いその違いを参加者皆で確認しました。この検証作業は意味がありました。



筆者の解説を聴く参加者学生達



実際の音をリスニングポジションで確認

昔のラジオドラマ制作、炭鉱の中の台詞収録では手桶を持って演技、創意工夫の残響創りを体験しました。プラの手桶と木製では音が全く違っていただけ筆者もビックリしました。

声優さんたちも喜んでいました。演技では小道具を使用することもあります。と説明したらおどろいていました。

昔は効果音を演技者が出したり、効果さんが伴にマイクの前で音出ししていたこともあります。



手桶残響付加装置？での台詞収録



サウンドドラマ制作で使用するマイクロフォンについて説明をする桜 美由紀 先生

この日は7～8種類ぐらい用意されていました。

収録技術的な解説でしたが参加者は熱心に聴いていました。また声優さんもかなり興味をもったようです。自分たちが使う機材なので当然ですね、さすが！



調整室からスタジオ室内の様子が見えます。

スタジオ内で筆者が声優さんに動きの説明

モニタースピーカーは通常のLRとセンターがあるLCRの2系統を用意してワークショップ作業を行いました。

様々な音環境を創るためスタジオ内には遮音衝立や平台なども用意しています。

NHK では大がかりなセットを組むこともありました。

# スタジオ夜話

とんどの参加者が NO でした。スマートフォンでの音出しあるいはヘッドホンでの聴取が 90% 以上でした。大学で音制作を専攻する参加者たちでもです。今やリスニング環境はこれが実際なのです。ワークショップ開催場所のスタジオやレコード会社、放送局の超高級音響機器はどこまで必要なのでしょうか? … という状況です。歴史的解説ではマイクロフォン 1 本のモノラルから今日のステレオ収録環境までを、また今後 AI によって出来ること、できないこと等を様々に解説しました。スタジオ夜話初回のころの手桶を使った創意工夫、作品「炭鉱の中」の残響も手桶を使って説明。またモノラル収録での遠近感を実際にやってみてあらためて ON/OFF による空間表現の重要性を認識しました。ステレオ収録にあたっては調整室前方モニタースピーカー LR にセンターモノラルを用意して、同位相同レベルの左右スピーカーでのモノラルと、センターモノラルスピーカー再生との比較では参加者全員がステレオでのモノラルがいかにも曖昧であるかを認識しました。パーティチャルでの定位 (パンポットによるもの) とそこにスピーカーがあることの違いを検証できました。結果スピーカー再生ではサラウンドでのセンタースピーカーの役割の重要性が不可欠なポイントであり音作品の空間表現には必要なスピーカーであると判断できます。以前スタジオ夜話でお話した定位の問題で NHK では前方に左から右へ 5 か所の定位位置 (アドレス) をつけてステレオドラマ制作を行ってきたと説明しました。今日のような聴取環境ならば確実にセンター定位の音はピンポイントで定位し、アドレス 2 番はセンターと左スピーカーの間にパンポットしてより狭い範囲でのパーティチャル定位となるため、定位感もより優れた表現が可能となります。また従来のステレオ収録したものとの比較で再生方法の違いにより定位のしかたの違いもこれで検証できました。またその際 MS 方式マイクロ

フォンによる定位感と AB 方式の定位感の違いも確認することができました。方法はスタジオ内にほぼ同じ空間収録設定で両方のマイクロフォンをセッティングして声優さんによる演技を MS 方式、AB 方式とで比較するものです。少なくともこの検証作業で空間を含む収録音、パンポットによる定位、などその違いは実体験しながら検証ができました。(現在の音楽レコーディングの大半がパンポットによる空間配置であると認識していただけたのなら幸いです。) サウンドドラマ制作では巧みにこの様々な違いを有効活用して表現活動を行います。検証ではアクションも特にステレオ収録では音になることや遠近のコントロールも実体験することができました。

## ☆サウンドドラマ制作 制作技術を検証しながらのワークショップ II

サウンドドラマ制作に必要な作業 (技術的) は様々です。そこにはサウンドドラマ制作独特の手法? も多々あります。

劇伴 (音楽) の収録では音楽収録ミキシングではなくカラオケ用収録ミキシングを行うことが重要です。ワークショップでは説明だけになりました。劇伴にはほとんどの場合カラオケでいう歌の部分に台詞や効果音などが入ります。入る音を意識してミキシングすることが重要です。曲自体もそうした作曲やアレンジがなされていますが多くのエンジニアが加わる台詞や効果音に割と無神経にミキシングしていると学生達にお話しました。しっかりと理由を説明すると納得! の声がかえます。たぶん?。またミキシングでのフェーディング (音量の上下) は DAW 上でマウスを使って書き上げるのではなく、従来のオートメーションを使い手動でフェーディングを行いアップデートして行く方が場面設定などの物語的变化に対応し易い点も確認しました。日本大学芸術学部放送学科には 4 つの録音

実習室 (スタジオ) があります。その中で一か所は従来からのアナログ機器や数々のアナログエフェクターなどがあり、加えて水槽のあるブースや砂や砂利が使える設備が整っています。アナログ機器は効果音制作に欠かせないアイテムです。ワークショップ参加者にはアナログの 6mm テープを見せ今後の課題としてアナログ機器での効果音制作の可能性を説明、茅原先生の指導を期待しています。全体的には時間の関係でかなりはしょった解説にはなりましたが次回ワークショップを期待してくれている様子でした。次回ワークショップは今回の補足とサラウンド、全方位 360 度での制作編になることを予告して終了しました。お疲れ様でした。

## 次回は

今回のワークショップで足りなかったこと、サウンドドラマ制作の細部についてのお話です。次回からのお話を今回のワークショップ参加者のテキストとして、またサウンドドラマ制作者の方々との参考資料としてご利用いただけるようにお話しします。いままでのスタジオ夜話サウンドドラマ制作の総集編です。よろしくお願いたします。

— 森田 雅行 —