

第 137 スタジオ夜話

サウンドドラマ制作 演出と技術

☆ はじめに

夏休み版として2回ほど通常のスタジオ夜話をお届けさせていただきました。今回のお話は番外編「サウンドドラマ制作・演出と技術」の続きのです。

いつも「☆はじめに」では季節のお話からとじていましたが、今回は年始の北陸地方を襲った震災、その復興工事が進む北陸地方をまたも襲った豪雨のお見舞いからとなっていました。

北陸地方や他の地域でも甚大な被害を受けた皆様に心よりお見舞いを申し上げ、一日でも早く普通の生活が戻ってくることをお祈り申し上げます。

さて今回のスタジオ夜話、「サウンドドラマ制作」の続きです。収録例を基に、より具体的にお話します。そして今回も前回同様基本中の基本「キモ」のお話もあります。お付き合いよろしくお願いたします。前回はステレオ収録の実例を紹介しながらお話をしました。今回はサラウンドや全方位での制作に必要な素材収録のお話で、特にスピーカー出しによる素材収録のお話です。

☆ 具体的制作技法のその前に（キモのつづき）

キモになるお話です。余談ですがこのキモとは本来「肝臓」のことを指します。「肝臓」は心臓などの五臓の一つで昔は心臓よりも重要な臓器と考えられていました。そこで物事の大切なところで「肝心・肝腎・肝要」かなめ。などと表現されたのです。肝臓＝肝＝キモ。お話のなかでは肝ではなくキモと表現しました。

さてキモのつづきです。前回のお話ではステレオ収録を例にお話をしました。これはステレオ収録の演出と技術は先人たちの努力のおかげでほぼ確立されたものであるからです。失礼ではありますが現在の演出家や技術者の中にはこの基本的な数々の手法（技法）すら知らない、また経験した

ことが無い方が多くいらっしゃいます。残念ですが事実です。その原因は現場にあります。手間暇、創意工夫などしてられない。予算も無い。効率などが優先される現代ではこうした努力は場合によっては悪？とされます。先人たちはそうした環境から排除されて行きました。かのNHKでさえもその傾向がありました。先人たちの経験から生まれた知識の多くが伝承されなかったのです。かつてサウンドドラマ制作で有名な技術のO氏とはその後の出向先NHKサービスで仕事を一緒にすることがあります。そのおかげで筆者は良い仕事を見させていただきました。出向していなかったらお会いできなかったです。本来ならNHKのみならず若手を育てるための教育機関を創設してといったことが公共放送の……ではありませんか。ほかにキモのつづきが多々あります。長くなるので一言だけつづきやきます。アナログ時代のピークコーディング＝ノイズ回避の対策です。ダイナミックレンジ90dB以上確保できる今日のデジタル世界ではこれはある意味必要が無い技術です。ピークエラーになるよりも10dBでも下げて録音の方が賢明です。いまだにピークコーディングを云々、推奨しているようですか。こうしたことを言うと叱られるかもしれません。

しかし叱る方は例えばフェーダーのレベルコントロールは8BitではNG、16Bit以上でなければと言っている方々だと思います。確かに8Bitよりも16Bitのほうが分解能が優れていますが、フェーダーの長さはたかだか12～15cmです。8Bitならこれを256階調で表現するのです。人間には不可能な調整領域です。ましてや人間には手は2本、指は10本、同時に操作できるフェーダーの数も知っています。30年以上前のアナログコンソール、VCAフェーダーでも1000分の1秒単位で同時に36本のフェーダーをコントロールできました。筆者を叱る人がいたら是非この作業をご自身のテクニックでやってみてくだ

さい。8Bitで十分なのです。また叱られそうです。

先につづいた先人たちの技術はもはや継承することができません。筆者もこれは秘密？ですが70才を越えています。それでも元気な先人たち（80才以上）とお酒を酌み交わしながら今でも当時の手法や技法のお話を伺って参考にしています。残念ながら読者皆様はなかなか先人たちの話を聞く機会も無いと思います。また経験することも環境もありません。サウンドドラマ制作の手法や技法はそうした歴史の上にあるものなのです。新しい手法や技法も大切です。しかし基本あつてのものです。是非かつての資料を基にためてガッテンもしてみてください。

☆ 具体的制作技法（聴取条件……）

サウンドドラマ制作、作品はモノラルでもステレオでも、あるいはサラウンドや全方位でもかまわないのですが重要なのは没入感です。作品によっては聞き流す傾向のものもありますが基本的にサウンドドラマはテーマを理解するための楽しむストーリー展開や登場人物の人物像、それを取り囲む背景などを含めたシチュエーション設定が理解されなければ意味がありません。つまり内容の確かな理解が必要であり「ながら聴取には向かない」ものということです。昨今Audi～とかいうコンテンツがあります。もちろんこれはこれでよいのですがCMを見ているとどうも「ながら聴取」を推奨しているようなのです。確かに目線は自由に確保できますが聴取する内容（ニュアンスや表現）をどこまで享受できるのか？です。少なくともヘッドホン聴取での「没入感」と「ながら聴取」とでは違う世界を感じます。

また「ながら聴取」でもスマホ歩行は事故につながります。没入感必須のサウンドドラマ聴取は「ながら聴取」できません。こうした前提条件の中でのお話です。確認です。

☆ 具体的制作技法 9（具体例）

スピーカー出しによる素材の収録 I

以前、効果音に限らずスピーカー出しによる素材の再収録のお話をしました。この



山と電車と緑を描いてみました。淡い色で水彩画のような雰囲気です (mo)

手法には様々な詳細（先人たちの経験が多くある。）があります。サラウンドや全方位において様々な定位を得るためエンコーダーなどを利用しますが音源となる素材を収録する時にこのスピーカー出し収録は有効な手段となります。ダミーヘッド収録やサラウンドエンコーダーを使った台詞収録の例ではその効果は有効でした。筆者は台詞でその手法を多用しました。なぜなら様々なテストをするのにその都度役者さんに手数をかけることを嫌ったからです。例えばダミーヘッド収録では実際のマイクロフォンを前に役者さんに演技してもらって、収録された台詞は想定している実際の位置や距離関係とはかなり違う定位感になることがモニタリングしていてもわかりません。そこで役者さんに立ち位置や声の大きさなど細かく指示していたら切が無いからです。もちろん台詞収録はスピーカー出しを前提に収録するものではありません。しかし収録のテストを繰り返すことを考えると結果的にその方法は期待できません。スピーカー出しによる素材の収録（台詞）はモノラルで収録します。複数人の出演シーンでも同じです。台詞が重なってしまったときはその部分だけ重ならないように後でとり直します。収録前に断っておくと後作業が楽ですが意外と断らなくとも重ならないものです。勿論マイクロフォンに対してのマイクロフォンワークは役者さんに任せます。極端なワークは避けてください。もっとも今時の声優さんはマイクロフォンワークも ON/OFF ぐらいしか知らないと思いますので期待はしていません。マイクロフォンワークが出来ていないということは、こ

れは台詞の強弱やニュアンスは出せているのですが音としての動きなどが表現されていないということです。「オー寒い」と言ってみてください。台本片手に台詞でそのニュアンスを表現出来て 70 点。覚えた台詞で肩をすくめ、口元で両手を握りしめて手の中に言う台詞と比較すればおわかりいただけます。演技が音になるとはこういうことの積み重ねです。またこうして収録した音もただスピーカー出しすれば良いというものでもありません。具体的な例として、素材にもよりますが筆者の経験では台詞のスピーカー出しには大型のモニタースピーカーは不向きだということがわかっています。初めスタジオ内にあるモニタースピーカー JBL4330 キャスター台付を使ってみました。ある程度ダミーヘッドマイクロフォンから距離がある設定で台詞以外の効果音には使えるのですが近距離の会話（台詞）などは問題外でした。小型モニターをスタンドにて使用してみました。ヤマハの NS10 です。JBL よりは好い感じなのですが…です。オーラトーンのキューブ5Cに変更します。まあまあな感じになりました。今思えばここまで当り前のことだったような気がします。台詞は人間の口から発せられます。パッフルなどの広い発生源の音源ではありません。シングルコーンの小口径は当然です？。音源となる物の大きさによってスピーカー出しするスピーカーを選定することが望まれます。しかしこれでも満足のかゆレベルではありません。音量、音質的には問題ないのですが生きていない？（筆者は形容詞的表現は嫌いです。例えば甘い音色とか）でも、なのです。スタッ

フで検討を重ねます。スピーカーをスタンドから外し、スタッフの手持ちにしました。微妙な不安定さで手持ちにします。スタンドのように棒立ちの音ではなくになりました。手持ちにもマイクロフォンワークという演技が必要です。さらにスタジオ内がデッドすぎるので反射衝立を用意します。180X180 を 2 枚用意しました。ダミーヘッド収録では機器の測定などを目的としないサウンドドラマ制作などではあまりデッドな環境ではその効果が薄れることがわかりました。この台詞にその他の効果音や背景音が加わればというところまでになりました。様々なテストを繰り返すことで、実際に役者さんがマイクロフォン前で演技しているよりも定位感や空間性がはっきりと表現することができていたと筆者は勝手に思っています。ダミーヘッド収録では前方方向の定位感が悪いというのが定説です。これまでのメーカーなどの実験でも確かです。しかし移動している音源はそれなりに定位感がハッキリとしていることも報告されています。つまりダミーヘッドマイクロフォンで収録される音源は位置の変化や周りの反射音を含めてその効果が発揮されるということです。確かなエビデンスはありませんが経験に基づいたものです。実際に試してみればわかります。少し長く分かりにくかったと思いますがこれもスピーカー出しの一例です。また動く音源のスピーカー出しは相対的に考えて固定のスピーカー出しでマイクロフォンが動くというやり方等もあります。素材収録方法は創意工夫が大切です。

☆ 次回は

今回の続き、スピーカー出しによる素材の収録 II です。今回に引き続き具体的な事例をお話します。またサウンドドラマ制作における制作の実際として本編制作や素材収録にも必要なミキシング技法についてのお話も予定しています。

暑い夏が急に秋の様相になってきました季節の大きな変わり目です。読者皆様が健康でありますようお願い申し上げます。

— 森田 雅行 —