

スタジオ夜話番外編「サウンドドラマ制作」

☆ はじめに

梅雨の季節になりました。日本には四季があり、また梅雨や晩秋といった感じ取る趣のある季節の表現があります。日本人の心の原点とも言える季節の感じ方です。しかし最近では温暖化の影響か梅雨の季節というよりも豪雨の季節というような感じになってしまっているようです。昔は梅雨といえは鬱陶しい季節、でも今は危険を伴う豪雨の季節です。梅雨が明けると爽やかな初夏、今は猛暑となっています。そんな季節にも負けない読者皆様のご健康をお祈りいたします。さて今回のスタジオ夜話、前回の続きです。ヘッドホン聴取が前提で表現する空間、基本的五つの空間の 4) ON/OFF で表現する距離的空間、5) 見えない音空間、でも聴こえます。のお話です。また今回も基本的五つの空間を再度書き加えておきます。お付き合いよろしく願いいたします。

- 1) 点定位のモノラル音源で構成する空間 / FDI・2025・04
- 2) ステレオ収録した音像幅を持つ音源で構成された空間 / FDI・2025・05
- 3) 比較対象できる音源を加えることによって構成される空間
- 4) ON/OFF で表現する距離的空間
- 5) 見えない音空間、でも聴こえます。

☆ ON/OFF で表現する距離的空間 I

ことあるごとにサウンドドラマ制作では ON/OFF で表現する距離的空間が重要であり、この基本を理解しなければ何事も始まらないと言いつけてきました。ここではなぜ ON/OFF で表現する空間がそれほど重要なのかお話をします。そもそも ON/OFF とは何というお話ですが、概ね ON/OFF は電気製品などのスイッチを入れるとか切るという使い方が普通です。ON だけなら「～の上に」とかに訳されます。「ON マイクをお願いします！」マイクの上にどうやって乗るんかい！？ということになるわけです。遠近を表現する ON/OFF はいわば日本の業界用語です。英語での遠近は「perspective」

遠い = far 近く = Near です。マイクのさらに近く = Closer to the microphone ということになります。さてマイクロフォンでの ON/OFF を使った距離的空間表現ですが距離とは異なる ON/OFF 表現もあります。近接効果を利用したモノログなどの表現です。音源とマイクロフォンの距離が近いと低い周波数が強調される現象を利用して表現する昔からの技法です。もともこの現象はマイクロフォンの指向性を決定する構造に起因するものです。知らないエンジニアが多い昨今少しお話しします。先ずこの現象は無指向性のマイクロフォンでは起きません。

単一指向性マイクロフォンで起こります。マイクロフォンと音源との距離 20cm から近づくにつれ 150 ~ 200Hz より低い周波数が強調される現象です。自分専用のマイクロフォンを持参するアーティスト(歌手)はこの効果を感じてとらえています。エンジニアの中には都合によって勝手にローカットフィルターを入れてしまう方もいるようですがアーティストと確認をとる必要があります。またサウンドドラマなどでモノログを収録する場合、近接効果を狙うのならより一層の効果が期待できる双指向性のマイクロフォンを使うことが有効です。さてタイトルの「ON/OFF で表現する距離的空間」ですがマイクロフォンに対する ON/OFF の収録音源の違いは再生時の ON/OFF 感とほぼ連動します。そして近接効果を利用したモノログなどは距離的空間表現とは若干の違いがあることにも気づきます。はじめにその連動性についてお話をします。通常の再生では収録した素材音源はスピーカーから再生されます。そのスピーカーは聴取位置からは若干の距離があることは当然です。したがって ON マイクで収録した音(仮に 10cm)も聴取者の位置からは 1m の距離にあるスピーカーから再生されることになります。また 1m の距離があるスピーカー再生の、ON マイクで収録された音は聴取者にはこの音をサウンドドラマ内での最至近距離(場合によっては登場人物、聴取者

の心の声)の音と認識するのです。都合が良いことに聴取者は音楽を聴き、サウンドドラマを聴き、なんとそこにある音そのものではない表現されたものを聴いてくれるのです。では現実的な 1m の距離にある音の表現はどのようにするのか? サウンドドラマ制作では「～のように聞こえる」ここが重要なのです。

ということが重要です。つまりあるときは 1m の距離にあるスピーカーで再生されても聴取者の心の中で聞こえなくてはならない演出とか、現実的に 1m 先に設定されている音を演出する必要がある「～のように聞こえる」ということです。他にもあります。アクションノイズ? 動作音は ON/OFF 感が加わってこそその音源となりますが距離感はありません。特にステレオになると極端な左右感は別として ON/OFF 感と左右の素早い移動感は効果的です。これも距離的空間表現とは異なります。しかしスタジオ夜話番外編、今回の「サウンドドラマ制作」ではヘッドホン聴取を前提にお話をしています。ヘッドホン聴取は聴取者とスピーカーとの距離はありません。0cm です。また通常のステレオ収録では頭内定位が前提でスピーカー距離 0cm から頭内中心へのマイナスイメージが通常です。ダミーヘッドマイクロフォン収録音源であるなら耳元から 360° 方向すべての頭外定位表現が可能となります。さらにソニーやドルビー社のエンコーダーを使えばスピーカー再生のように聴取者の周囲 360° 方向に距離感 1m ~ 2m ぐらいでバーチャルなスピーカーを何台も配置可能です。なんとそのバーチャルスピーカーを連続移動させることもできます。いずれこの 1m ~ 2m ぐらいの固定距離も次世代 PC の著しい演算スピードで 1m ~ 2m ぐらいに固定されず様々な距離感を連続可変出来るようになるでしょう。サウンドドラマ制作での空間表現も ON/OFF で表現する距離的空間は基礎の基礎ですがその基礎を前提に現在の制作環境は素晴らしいものになっています。基礎を極めて様々な挑戦してください。併せ技が有効です。

☆ ON/OFF で表現する距離的空間 II

ここ II では ON/OFF で表現する距離的空間「～のように聞こえる」のお話です。サウンドドラマ制作にはいくつかの約束事があります。例えば出演者、なるべくメインの出演者は少人数で、声質は全て違うのが良い、等々、音の大小は大と大とは連続して使わないもちろん小と小も同様です。大と大の場合でも ON マイクロフォン大音量と OFF マイクロフォン大音量などと工夫する。プロデューサーや脚本家が影響する場合、人気があるからという理由で声質などこだわらない。ドラマの内容ばかり重視、音どうしの関係性などを気にせずシュチエーション設定する脚本家なども問題です。サウンドドラマ制作で重要なポジションにいるのがエンジニアです。作家、演出者などの構想を具体的な音源で構成するのがサウンドドラマ制作のエンジニアです。概ね作家や演出家は「～のようなシュチエーションで、～のような音で」と形容詞的な表現でコミュニケーションをとります。エンジニアは形容詞的ではありません。具体的なもの（音）で作業を行っています。つまり作家や演出家の「～のように聞こえる」を現実の音源で具体化しているのです。東京郊外の閑静な住宅地、作家。演出家が「遠くに電車・・・」などといったら昭和に戻ってドラマ制作しなさい！と言ってください。今時のクリエイターなら違う表現が可能かと思えます。間違いではありませんがハイレゾ時代の音創り、音の持つ意味で表現する音創りも大切ですが音そのもので勝負することも重要です。都心に住む人たちは「岩にしみいる蟬の声」は知りません。「蟬しぐれ」もはや死語です。「虫の声」日本人は「言語脳」と呼ばれる左脳で虫の声を聞き、西洋人は右脳で虫の声を聞く。という説があります。つまり西洋人は「虫の声」を声ではなく音として捉えている点が重要なのです。（雑）音は岩には染み入らないのです。「～のように聞こえる」は時、場所、人種、など様々な要因で変化します。もちろん聴取対象に合わせて制作するのですから今のクリエイターが昭和世代を対象にサウンドドラマ制作を行うならば、夏「岩にしみいる蟬の声」もありですが日本人以外

にも「～のように聞こえる」音はないのでしょうか？。昨年スマホで街の音をスケッチしてみました。郊外の閑静な住宅地では何も目立つような音はありませんでしたがその空気感は十分に感じられるものでした。スマホでもかなりの高音質で空気感を収録できることに驚きました。アナログ時代のヒスに消されてしまう空気感、今や信じられません。ON/OFF による距離感の表現、ハイレゾ時代の音創り、音の意味で表現する音創り、あらゆる可能性を現代のテクノロジーと感性で「～のように聞こえる」音創りをお願い致します。

☆ 見えない音空間、でも聴こえます。

筆者はいったい何を言っているのか？お話しします。人間には五感があります。一番情報量が多いのが視覚です。続いて聴覚となりますが両者を比較しながらサウンドドラマ制作に必要な考え方のお話をします。音は見ることはできません。したがって音で構成された空間も見ることはできません。絵画や彫刻、写真、映画などの作品は見るのが当然です。ここでいう「見る」は「観る」ではありません。絵画や彫刻映画や写真を観る（鑑賞）とその作品の内に様々な空間を感じます。見る場合は作品の置かれている美術館の壁面、彫刻の森では自然とのコラボしている空間を含めて見ています。サウンドドラマ制作で創る空間は絵画そのものと同じです。美術館の壁面はありません。この違いは何か？絵画の場合キャンバス生地に、表現する素材を直に描くことはあまりありません。背景も含めて描きます。背景が無い作品でもキャンバス生地そのものという作品は少ないと思います。白あるいは他の単色で塗られています。白の場合はそこに現実的空間性は描かれては無く「無」という概念です。空間が存在しない、あるいは「無」という空間に対象物が描かれているのです。音も同様なのですが音ははじめから見えないので白地を描かなくとも「無」の空間がそこには存在しています。そこに対象物（音）を置くと一つの音のオブジェがそこに存在してくるのです。このオブジェが2つになると音どうしの関係性のある空間が生まれます。しかし絵画と同様「無」の内での関係性での空

間です。写真の場合は少しちがいます。対象物をカメラで捉えるとその背景も同時に捉えられます。スタジオなど意図して背景を「無」にすることはあります。背景色をキャンバス生地に描く、スタジオなどで背景を消す、などの行為は「無」を描いているとも言えるのです。しかし音の世界では「無音」を描くことはできません。「間」とは別の話です。音の一つ描けばその周りには自然と「無」という背景は出来上がりますが絵画や写真のように「無」だけを描くこと（背景を白にとか削除とか）はできません。サウンドドラマ制作ではこの「無」を描くことが重要だと思います。モノラルは別として（考え方）ステレオ以上の多CH収録では再生では写真と同様にその背景音もステレオの空間上に対象音とは別に収録されてしまいます。この対象音以外の音が背景音と呼ばれるものです。背景音によって「無」の空間がなくなりました。この背景音シュチエーション設定を構成する元となります。多くの音楽録音は「無」の中に音を配置して制作されています。サウンドドラマ制作でも同様の手法も用いますが、背景音でキャンバス生地を塗りつぶす作業は重要です。見えない音空間「無」と「背景音」はあるが音として意識しない「無」、でも後者は聴こえます。もう少しウザったく言うと「聞こえると聴こえる」「見ると観る」の違い？？作品創りの背景には実務的でありながらこうした抽象的な言い回しが必要な場面が数多くあります。こうした表現はあまり好ましくないのですが多少の理解も必要です。余談になりますが第六感、シックスセンスな音、気配の音など「合わせ技」でお願いします。

☆ 次回は

今回までお話したヘッドホン聴取を前提とした基本的五つの空間表現のお話、補足説明などお話では理解しにくいところなど図解を中心に説明します。梅雨のさなかですがもうすぐ夏です。うっとしい季節もあと少し、良い夏であることを願っています。

次回もよろしくお願いいたします。爽風献上！

— 森田 雅行 —