

### サウンドドラマ制作 演出と技術

#### ☆ はじめに

お正月に起こった「令和 6 年能登半島地震」から既に半年近くが過ぎましたが未だに全面復旧には至っていません。平成 23 年「東北地方太平洋沖地震」では原発事故も併発し、この地震の復旧は数十年かかって無理とも言われています。いったい日本での災害復旧はどうなっているのでしょうか？政府をはじめ地方自治体の取り組みに疑問が残ります。これも政治？被災された皆様には心からお見舞い申し上げます。

さて今回のスタジオ夜話、前回の続き「サウンドドラマ制作・演出と技術 2」です。より具体的にお話を進めて行きます。お付き合いよろしくお願いたします。

#### ☆ 具体的制作技法 3

前回お話したように具体的な制作技法についてのお話です。ヘッドホン聴取による作品制作についてのお話で基本的に 360 度全方位、2CH での提供を前提としたお話です。前回は ON/OFF について簡単にお話をしました。今回は ON/OFF についての頭内外定位について、お話をします。

##### 1) 初めに頭内定位

通常ステレオ収録した音は頭内定位することは既にご存知だと思います。では頭内のどこに定位するのでしょうか？前頭部や後頭部には定位しません。正しくは？（実験とその回答から）左耳位置から頭頂部真ん中あたりのやや前寄りから右耳に至る位置に定位します。つまり頭内といっても極狭い範囲での定位ということになります。またその狭い定位範囲での定位位置はせいぜい前回お話した 5 ポイントの定位

位置に相当しています。スピーカー再生での定位範囲と比較すればかなり狭い範囲での定位関係になっています。スピーカー再生での定位は実際の左右スピーカー間の距離によって定位位置が決定されるのに対してヘッドホン聴取ではその範囲は実際には 20cm 程度の頭内に定位していることとなります。また頭内定位での ON/OFF 感はスピーカー再生での ON/OFF 感に比べて更に曖昧なものとなっていて拡がり感を含む定位感や ON/OFF 感は音を聞いて理解するという要素が非常に強いものです。当然サウンドドラマ制作ではそのことを理解して制作しなくてはならないこととなります。

##### 2) 頭外定位では

2CH ステレオでの頭外定位はエンコーダーを使った収録方法以外にはダミーヘッドマイクロフォンによる収録以外には頭外定位は期待できません。極まれに収録した音が頭外に定位してしまうこともあります。これは逆に制作面では不都合を生じます。通常はダミーヘッドマイクロフォンでの収録が基本です。拡がり感、定位感、ON/OFF 感ともダミーヘッドマイクロフォン収録がヘッドホン聴取を対象にしたサウンドドラマ制作の基本と考えてください。ここでもう一度おさらいしておきましょう。音楽の録音制作の基本は現在オーケストラや室内楽を除く多くはマルチマイクロフォンによるモノラル収録でパンポットやエフェクターを使って 2CH ステレオ化する制作手法です。楽器配置などはミキシング上で行われています。一方サウンドドラマではシュチエーション設定上の背景に登場人物やキーとなる音源を置くことが基本です。現在多くのサウンドドラマが手間暇や様々

な問題から音楽の録音制作手法と同様になってます。もちろん間違いではありません。またこの手法が有意義なことも多々あります。

この 2 つの手法の大きな違いは、モノラル収録してパンポット使いステレオ化したものは楽器間やあるいは役者や背景音との間にある不要？かもしれない空気感はありません。一方 MS 方式や XY 方式などステレオ収録したものにはその不要？な空気感も含まれます。サウンドドラマ制作ではシュチエーション設定上この不要？な空気感が非常に大切なものとなります。特に 2CH 頭外定位を意識したサウンドドラマ制作ではそのリアリティはダミーヘッドマイクロフォンによる収録をベースにした音創りが重要です。もちろん通常の MS 方式などによるステレオ収録によるステレオサウンドドラマ創りもこれらが基本中の基本と言えるでしょう。サウンドドラマのドラマ性や役者さんの演技、云々は当然のことですが「サウンド」と冠が付く以上この音に対するこだわりは重要です。

##### 3) ON/OFF 感

頭内定位での ON/OFF 感は聞こえ方は曖昧であり聴取者の感性に多くがゆだねられているのですがダミーヘッド収録による頭外定位ではかなりリアルに感じられます。エンコーダーでの 360 度全方位ではその音源のリスナーからの配置距離が一定なので配置する音源自体の ON/OFF 感が重要な決め手となります。つまり収録した音源が ON マイクロフォンのモノラル収録ではエンコーダーで決められた位置に配置しても OFF 感は得られないこととなります。エンコーダーを使い配置する場合はあらかじめ必要な距離感をもって収録する必要があ



サウンドクリエイターの錯覚～らしく聴こえる音 (mo)

るのです。また音像幅などを伴う音源はステレオ音源として配置する必要もできません。ここでも通常のステレオ収録同様にモノラル収録パンポット配置かステレオ収録ステレオ配置かが重要な決め手となります。場合によってはサラウンドマイクروفオンにより収録、サラウンドでの配置が有効な場合も多々あります。5.1 サラウンドエンコーダーもまた便利にここでも（全方位エンコーダーとの組み合わせ）使えます。

☆ 具体的制作技法 3 おまけ  
サウンドクリエイターの錯覚  
～らしく聴こえる音

今回のスタジオ夜話は「具体的制作技法 3」として頭内外定位と ON/OFF 感についてお話をしました。たびたび筆者はサウンドドラマ制作の本質にかかわるお話をしています。音創りの具体的技法の基本はここからはじまるので、くどいようですがも

う少しおつきあいください。サウンドドラマ制作では実際にシユチエーション設定上「～らしく聴こえる音」の制作をしています。しかしこれは「～の音」ではなく「～らしく聴こえる音」なのです。今回の定位感でも ON/OFF 感でも「～らしく聴こえる音」の制作技法なのです。たとえば救急車が OFF から ON に近づく音、実際にロケ収録した音が使えれば問題ないのですがなかなかそうはいきません。そこで救急車の音を使ってドブラーエフェクターで再現することになります。距離やスピードなどを入力するとかなりリアルです。試しに遠くで移動距離を長く、移動スピードをゆっくりすると（つまり遠くにずっといる）その音は音量が減少しただけで OFF の音にはなっていないことに気づかされます。元音が ON だからです。つまり小さい音（ON）から大きい音（ON）にドブラーがかかりパンポットを多少付加すれば十分に「～らしく聴こえる音」になるのです。様々なケー

スでこうしたことが行われています。恐ろしいのは制作者の意識のなかで「～らしく聴こえる音」ではなく「～の音」になっていることです。筆者自身の反省を含めこうした本質的錯覚を起こさないよう音と取り組みたいと思います。

☆次回は

サウンドドラマ制作・演出と技術、今回の続きです。ダミーヘッドをつかった収録の実際をお話します。創意工夫、手間暇をかけてのサウンドドラマ制作技法です。より具体的にお話します。

— 森田 雅行 —