

スタジオ夜話番外編「サウンドドラマ制作」

☆ はじめに

早いもので年明けからもう一か月も過ぎてしまいました。今年こそスタジオ夜話番外編「サウンドドラマ制作」を完結させたいと思っています。

今年も新年を過ぎてまた巷では様々な問題が起きています。フジテレビ、トランプ、少数与党、金利引き上げ等々と、きりありません。筆者はOver70の老人？ですが若い世代の方々、読者皆様の活躍で多くの諸問題を解決出来ると願い信じています。

スタジオ夜話番外編「サウンドドラマ制作」は年寄りが経験したかつてのドラマ創りの制作技法と今時の技法をミキシングしてお話しています。現場では忙しさもあります。また効率などの観点からコスバやタイプも重要な要素です。しかし質の良い作品を創るためには創意工夫によるカットアンドトライが不可欠です。どうぞお暇が出来た時にでも本誌を思い出して試していただければと思います。MS方式、XY方式、ダミーヘッド収録など、聞くとところによるとほとんど経験したことのないディレクターやエンジニアが数多く居るとのこと、今更必要ないのかもしれませんが音の違いは明らかに在ります。ヘッドホン聴取を前提としたスタジオ夜話番外編「サウンドドラマ制作」では必須の収録技法です。機会がありましたら是非体験してください。若い制作者に期待してお話している老人の贈る言葉です。(余計なお世話かも)

☆そもそもなぜ「ヘッドホン聴取」なのか ヘッドホン聴取だから出来る空間表現

既にヘッドホン聴取については何度もお話していますので、今回はその背景などのお話はしません。具体的な制作上のお話です。まず始めにお話するのはヘッドホン聴取で表現できるサウンドドラマ上の空間についてです。ドラマシュチエーション設定の上での過去とか未来といった空間のお話

ではありません。ヘッドホン聴取で可能な音自体が創り出す空間のお話です。

1) ヘッドホンで再生する空間

ヘッドホンで再生できる空間は2種類あります。頭内定位の音空間、頭外定位の音空間です。前者は従来の収録方法で表現できるものです。後者も従来からあるバイノーラル録音で可能な表現空間ですが、最近ではドルビーやソニーの開発したエンコーダーを使って表現することができます。

問題はサウンドドラマ制作でこの2つの空間をどのように収録して表現するかというハウツーにあります。仮に従来通りの収録方法で頭内定位させた空間表現でもモノラルやステレオでの違い、あるいはステレオ収録でもMS方式により収録したものと左右2点にマイクロフォンを設置して収録したものとではヘッドホン聴取すると明らかに空間の違いが分かります。つまりヘッドホンで再生できる空間は頭内定位の音空間と頭外定位の音空間の2種類ですが、その収録方法によって表現が様々であることを制作者は意識しなければならないということです。

かなり前にお話しましたがこれは大変重要なことです。例えば人間は音を聞くと様々な情報処理を頭の中で行います。打ち寄せの海岸の波の音を聞けば、「ああここは海岸なんだな」ということです。音を聞きその音を理解して海岸といふシュチエーションに結びつけるのです。かつてはその手法がラジオドラマの手法に活かされてきました。

オーディオ機器の性能よりも人間の心理学的？要素を制作手法に取り入れた制作手法です。今でもこの手法を伝家の宝刀のようにしている専門家が多数います。

間違いではありませんが問題もあると筆者は50年以上言い続けています。かなり昔ですがCDが発売され収録もデジタル化されました。対ノイズとの闘いが終わりました。

するとドラマ制作のバックグラウンド

ノイズ(背景音)にノイズ(電氣的)が無いとその背景音に意味的ではない音の実空間が聞こえてきます。

海岸の波音は打ち寄せの砂浜の波の音のアップ(至近距離)の音に聞こえます。ドラマのシュチエーション設定で波の音を聞くと波打ち際にしか聞こえません。そんな背景音ばかりが多いと今日でも感じます。旅館の一室で聴く波の音は、この音では無く「潮騒」です。決して波打ち際の音を小さく、またイコライジングしても「潮騒」には聞こえません。

この従来からある手法を否定する訳ではありませんが、ハイレゾ音源や機器の性能にこだわる制作者はドラマシュチエーションに合わせハイレゾ収録した音を使って制作してほしいものです。ヘッドホン聴取する現在のオーディオ機器は必要十分な性能を持っています。

2) ヘッドホン聴取を前提にしたサウンドドラマ制作

具体的な表現空間の種類

2種類の再生音空間のお話をしました。この2種類の音空間はヘッドホン再生で表現出来る物理的？空間のことです。

ここでは前のお話でも少ししましたが表現する空間についてです。ただしここでの表現空間は演出的なあるいは意味的なものではありません。あくまでも収録方法やミキシングなどの違いによって聞こえ方が異なる表現空間のお話です。この表現できる空間(音の違いが明らかにわかる空間)を理解することはサウンドドラマ制作でこれも必須の項目です。さてこの表現できる空間(音の違いが明らかにわかる空間)はかなりの数になります。

既にご存じのようにヘッドホン聴取は基本敵に全方位での聴取となります。その全方位の中で頭内定位と頭外定位があるわけですが実際には頭内定位を例にすると頭内頭頂部にモノラル、あるいはステレオセンターは定位します。決して前方向「おでこ」



寒いです。

ですが、お花屋さん店頭は春のようです。

トルコキキョウ、菊、蒼いカーネーション（人工的に水に蒼いインクを入れ吸い上げます）、チューリップと色とりどりの花が咲いている。

縦長のキャンバスに描いてみました。

なんとなく着物の柄に観えてきました。

故にコメントは縦書きにしてみました。(m(_o_)

の方には定位してくれません。偶然そんな聞こえ方が起こることがありますが意図して作れるものではなく、通常のステレオスピーカー再生で音が偶然上方に聴こえてしまう現象に近いものです。

かえて正常な定位位置に戻すことに苦労します。つまり頭内定位で表現できる空間は左右両方の耳の間を頭頂部で結んだ線上空間で表現することになります。この空間での表現方法を考えてみましょう。純粋なモノラル素材は割と定位感が点で表現し易い音源となります。

パンポットなどを使いステレオ再生で定位点を決定すると比較対象となる他の音源が無い場合概ね両耳間で5点ぐらいの定位点で表現ができます。純粋モノラル音源なので音像幅も広くありません。ただしセンターモノは頭頂部の点ではなく頭内全体に聴こえる感もあります。むしろ頭頂部の点で定位させるのが難しいでしょう。比較対象となる音源があれば頭内全体定位から点定位の感が強く聞こえます。ステレオ収録したセンターモノラルの音源には収録時の左右マイクロフォンのセッティングやMS方式でのセッティングによって再生時の音源に音像幅が生じます。MS方式の場合

の音源をディレクションミキサーを使い音像幅や定位位置をコントロールすることが可能です。

前者の純粋なモノラル収録音源と後者のステレオセンター定位の音源をミックスして試聴するとその差は明らかです。実際の制作では通常のステレオ作品でもこの違いを活用しています。(常識ですネ)

既にこの段階で純粋モノラル音源の点定位で表現する空間とステレオ収録した定位感ある音で表現する空間があることを再認識してください。全方位ヘッドホン聴取の中の頭内定位だけでもモノラル収録音源、ステレオ収録音源による表現の違い、音像幅あるいは位相の操作によってその空間表現は複雑です。基本は点定位のモノラル音源と音像幅を持ったステレオ音源の違い、加えてステレオ収録した音は台詞やナレーションなどの単音ではなく環境音を収録した場合などは音像幅の調整によって頭内全体に広がって聴こえます。(実は両耳結線上なのですが)

ヘッドホン聴取を前提にしたサウンドドラマ制作、この時点で既に表現できる空間は少なくとも3空間あることが理解できます。

1. 点定位のモノラル音源で構成する空間
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
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

この違いを巧みに使うことによって全方位ヘッドホン聴取のための制作技法、その基礎が理解できます。もちろんこれは基礎であり、頭外定位音源が加わることによりより複雑化しますので順を追ってお話を続けます。

☆ 次回は

「サウンドドラマ制作」の続きです。今回のお話にお話を加えておさらいして次へと進みます。この先かなりややこしくなる恐れがありますがお話を加えておさらいして次へと進みます。この先かなりややこしくなる恐れがありますがお話を加えておさらいして次へと進みます。この先かなりややこしくなる恐れがありますがお話を加えておさらいして次へと進みます。

まだまだ寒い日が続きますが読者皆様のご健康とご多幸をお祈りいたします。

一 森田 雅行 一