

スタジオ夜話番外編「サウンドドラマ制作」

☆ はじめに

ようやく3月となりました。今年は大雪で大変な冬となりましたが春はもう直ぐそこです。さて今回のスタジオ夜話、前回のをおさらいを含めて先に進めます。前回のポイントは「具体的な表現空間の種類」でした。今回も同じアプローチですが初めに前回のお話に加筆することから始めます。お付き合いのほどよろしくお願いいたします。

☆ 加えてのお話

1) のヘッドホンで再生する空間ですがエンコーダーを使っての制作ではドルビー社あるいはソニー社の例を紹介しました。例えばの話なのですが両者の開発意図は、ヘッドホン聴取を前提にしているものではありません。ドルビー社の場合は劇場での映像再生に伴うサウンド制作に重点が置かれているような感があります。またソニー社の場合は音楽制作にかなり重点を置いたものと感じています。いずれにしてもヘッドホン再生を前提としたサウンドドラマ制作への応用などは様々解説記事などからも伺うことはできませんでした。以前からこの手の新しい技術の「サウンドドラマ制作」への応用などは問題外といっても過言ではありません。手間暇、創意工夫といったコスパ、タイパを無視？した非効率的な制作物への関心は望めないのです。

スタジオ夜話番外編「サウンドドラマ制作」はかつての創意工夫の時代のラジオドラマ制作技法や筆者が実践して来たモノラル、ステレオ、4ch、バイノーラル、5.1chサラウンド、全方位、のお話です。決してコスパやタイパの良い作品創りのお話にはなりません。

前号で・・・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・・・とありますがこれは意味的でない、つまり音を聞いて、虫の声、鐘の音、「ああここは

秋の山寺」とするのでは無く、同じ音でも構いませんが音を聞いた瞬間にその場に居る体感を、感覚を重視したい、という音創りのことです。

昔々のラジオドラマでは電車の車内音は始め普通に（多少大き目）、台詞などのタイミングで車内音をBGレベルにしています。ハイレゾの時代の今どうしますか？ここがポイントです。BGレベルとは…ドラマ制作などで台詞などの邪魔にならないように音楽や効果音の音量を下げるレベルをいいます。筆者の考え方は「致し方ない時」という言葉が入ります。例えば良く出来た劇伴は、台詞などが入る部分ではそのアレンジが台詞がたつように創られています。また効果音もかつては致し方なくレベルを下げて使うことが多かったです。創意工夫で解決できる方法を探ってください。

☆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Ⅱ

前回お話した表現空間は、

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

のお話をしました。また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。とも説明しました。今回は加えてサウンドドラマ制作で最も重要な2つの表現空間についてお話します。

4.ON/OFF で表現する距離的空間

ご存じのようにサウンドドラマ制作では登場人物間の距離や効果音の距離間をON/OFFで表現することがしばしばあります。特にヘッドホン再生を前提とするとそれは重要な手段となります。スピーカー再生では常識的に考えて聴取者と表現する音との距離は聴取者の位置からスピーカーの位置

までの距離よりも近づくことはありえませんが、スピーカー再生での理想的？聴取位置は両スピーカーの60°交点とされています。つまりその距離より近い表現はスピーカー再生では本当は出来ないということです。しかしヘッドホン再生なら耳元1cmでの表現も可能です。再生表現空間での距離的ダイナミックレンジが広がったということです。筆者の具体的経験によるとヘッドホン再生では音源のOFF感はかなり曖昧でマイクロフォン（台詞収録用、実験ではノイマン社U87）でアナウンスのニュース読みを10m~20m離すともうOFF感というものより微小音源としての感が強くなります。スピーカー再生でも同じ感じですが。（若干OFF感を感じる?）。幸いこの実験では筆者の勤務先に天井高10m近くの50坪スタジオがあったので可能でした。無響室ではもっと違いが出ていたかもしれません。一方近距離ではこの違いは明らかでマイクロフォンから3~40cmのニュースはヘッドホン再生では3~40cmに聞こえます。スピーカー再生では聴取者の位置でのスピーカー距離感そのものに聞こえ、ヘッドホン再生ではアナウンサーの距離がマイクロフォン5cmぐらいいでもその距離間を感じることができます。スピーカー再生では明瞭度は増すものの音量が上がった感じですが。（若干の音量調整はしました）。つまりヘッドホン再生を前提とするならばこのON/OFF感も極めて重要で表現方法としての位置づけもあらためて意識する必要があるということです。

5.見えない音空間、でも聴こえます。

最も重要な空間です。サウンドドラマは音の世界、見えなくて当たり前という話ではありません。少しばかりジジーの戯言ばいお話になりますが重要です。お付き合いください。そもそも多くのクリエイター（ディレクターやエンジニアなど）が扱う音は見えている音です。ドラマシュチエーション上に登場している音達です。言い換えれ



お花屋さんに行くとトルコキキョウが咲いていました。八重の花でした。もうすぐ春ですね。描いてみました「も」

ば音源の位置などがわかっている、あるいは何の音がわかっている音のことです。見えない音はその逆です。筆者はプレゼンス (presence of somesounds、何らかの音の存在) と呼んでいます。そしてこの音は見えない空間に存在しています。もう少し掘り下げてみましょう。私たちが音を扱う時 (収録、加工などをする時) その音はそこに存在しています。扱う音はそこに見えているのです。たとえ話はあまり好きではないのですが、夜空の星を思い描いてください。暗黒の世界に多くの星が輝いています。空気が綺麗だとその数は増し一面に広がって見えるでしょう。仮に遠く見えない★も同じように光って見えれば暗黒な空間は無くなり光が空一面を覆います。音の世界も同じです。音と音の間には見えない音が存在しているのです (ホントかな?)。私達が扱っている音は画用紙に点在して描かれる花のようなものです。背景がないのです。(この場合の背景とは画用紙の白地の部

分) 交差点での会話、その背景音 (車や人が行き交う音) の背景音ではありません。雰囲気、気配、などです。この何らかの音の存在が創る空間が見えない空間なのです。クリエイターが実際の音として認識したのはモノラルからステレオに移行した時代です。ステレオ制作でクリエイターが左右に広がる空間を意識したのが始まりかもしれませんが。多くのクリエイターは左右の定位感、拡がり感に注目していました。しかし一部のクリエイターは定位感でも左右の拡がり感でもなく、そこにある空間性に興味を持ったのです。現在でもクリエイターのほとんどが前者です。全方位 360° にいかに「見える音を配置」して表現するかというものです。小説に例えるなら行間の意味や表現が理解できないといった感じです。コスパやタイパとはほとんど関係の無い世界のお話です。メディアをとおして提供する製品としてのサウンドドラマ制作なら問題ないでしょう。しかし「創造する作品」

として考えるのなら、ドラマである部分では文学的要素もあります。行間…。音楽的表現の側面もあります。抽象的、具体的…。サウンドドラマの芸術性云々をお話しているわけではありませんが制作に取り組む姿勢としては大切なのです。またこの見えない空間を意識してこそサウンドドラマ制作の醍醐味を知ることができると思っています。ハイレゾ時代の画用紙の余白の白、あなたはどうやって描きますか。

☆ 今回のまとめ

サウンドドラマ制作 (全方位、ヘッドホン聴取が前提) で表現する空間は基本的には大きく5つの空間があるということです。

- 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
- 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。

1~4は具体的によく理解できるものだと思います。5については何をもって音とするかなど抽象的部分も多く理解し難いものも多く含んでいます。この部分はサウンドドラマ制作の最終章でお話します。

☆ 次回は

今回お話した5つの空間表現の具体的な音源収録方法や表現方法について順を追ってお話します。前回の予告では図解なども加えとりましたが次回のお話に展開します。春の兆しが見えてきました。スギ花粉お困りの読者の方もいらっしゃると思います。長い冬の寒さも終わる喜びに代えてお過ごしください。次回もスタジオ夜話よろしくお願いたします。…追伸、何人かの読者からご意見を頂戴致しました。皆様からのご意見などありましたら編集部までお寄せ下さい。

— 森田 雅行 —