

スタジオ夜話番外編「サウンドドラマ制作」

☆ はじめに

新年度になりました。新年度 4 月は政府の都合です。会計年度が 4 月のため世の中 4 月が開始月となりました。言ってみればルールでは無いということで自分は 1 月 1 日でも良いと思っています。子供の学校、務めている会社都合、役所の手続きなどほとんど問題の無い筆者は勝手に新年度開始日を 1 月 1 日と決めています。例えば自治体予防接種の締め切りは単純に年度末では無く 3 月末の事と割り切って予定を組むことぐらいのことです。したがって筆者にとっては 4 月は新年度では無い(笑) のです。スタジオ夜話いつもはじめに・・・では季節の挨拶や出来事のお話をしてきましたが今回は筆者が日頃気になっているつまらない? ことを題材にしたいと思っています。

今回は「ほぼ」です。辞書やネットで調べると「ほぼ」=ほぼ 略/粗: 大体/九分九厘の共通する意味とてできます。面白いのは「ほぼ」と「おおむね」の違いです。

どうも「ほぼ」は 100%に近いことを表現していますが「おおむね」ではそれ以下、90%~80%ぐらいという意味合いのようです。スタジオ夜話でのお話は 100%正解のお話では無く「ほぼ」でもありません。良くて「おおむね/概ね」のお話とお考え下さい。ちなみになぜ今回「ほぼ」なのか? 先日スーパーで「ほぼカニ」という練り物を見つけました。

買って食してみると確かにカニばいのですが蟹では全くありませんでした。はたして「ほぼ」と言えるのか気になった次第です。さて今回のスタジオ夜話は前回の続きです。ややこしいお話が多くなりますがお付き合いのほどよろしくお願いたします。

☆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Ⅲ

前号では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五つの空間があるとお話しました。

今回はその五つの空間を構成する音源の収録方法や表現方法についてお話しします。また前回の基本的五つの空間を再度書き加えておきます。

- 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
- 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) 点定位のモノラル音源で構成する空間

I 単一音源・単一マイクロフォン収録(定点音源/定点収録)

ヘッドホン聴取を前提にしたサウンドドラマ制作のお話なのでモノラル音源にしてもヘッドホンによるステレオ再生が前提です。モノラル音源の収録は原則的に 1 音源に対して 1 本のマイクロホンあるいは複数のマイクロフォンのモノラル MIX 収録によるものです。重要なポイントは 1 音源に対してという点です。これが複数音源に対して行うこととするとそれは音源の収録に加えて複数音源による表現技法の話にもなり、単純な音源収録技法とは異なる考え方にあります。

1) 点定位のモノラル音源で構成する空間、のお話は後者の表現技法のお話ですが、まずは表現技法では無く単純にモノラル音源の収録を理解します。多くの録音あるいは収録技法の参考文献では先ずここでマイクロフォンの種類やその特徴などの解説となります。確かにそれは重要な事であることは事実です。またその内容は制作者が基本的に知っておくべきことが多々解説されてもいます。筆者も参考にしています。しかしスタジオ夜話のお話はそこではありません。確かに音源の種類によって様々なマイ

クロフォン種類から適切? なマイクロフォンを選択することも必要でしょう。そして選択されたマイクロフォンはその収録する音源にたいして優れた性能を発揮することでしょう。特に音楽制作物ではそのマイクロフォンの音質や個性も重要視され選択されます。これがエンジニアの真骨頂とまで言われているマイクロフォンアレンジメントです。サウンドドラマ制作も基本的には同じような傾向にはありますが大きく異なる点があります。その異なる点とは収録音源の使い方の違いにあります。音楽録音は楽器の音色、演奏技法、音楽的表現などの収録にその焦点があてられますがサウンドドラマでは収録された音源がどのような目的で使われるのかが重要なのです。決して音源にたいしてハイクオリティな収録だけをを目指すものではありません。「ドアがきしみ音を立てて開く」高性能コンデンサーマイクロフォンで収録するよりも安価なダイナミックマイクロフォンで収録する方がリアリティある音として使える場合など多々あります。マイクロフォンの特性などを熟知していることは当然のこととして、その応用など経験値や収録時のモニタリングが最重要な要素となります。また収録音を使用する段階でどの様な加工が必要か予想することも重要です。収録時に使用時に近い音で収録できればより理想的です。

1) 点定位のモノラル音源で構成する空間、

II 単一音源・単一マイクロフォン収録(音源/動的収録)

(定点音源/定点収録)では基本の(特)をお話しました。続いては(音源/動的収録)基本の(動)です。音源が移動するもの。あるいは収録者(マイクロフォン)が移動しながら収録する方法です。通り過ぎる自動車やバイクの音、柱時計の時を刻む音に歩み寄るなどです。この音の収録にあたっては使用目的がかなり具体的に設定されていま

す。目的に合った収録が望まれます。基本があります。ON/OFF です。(自転車のペダルを漕ぐ音と走行音が絶えず ON 音ならばこの場合意味的には移動動作音ですが動的音源の収録とはいいません。)モノラル収録では左右などが無い為に移動する移動単体音はすべて ON/OFF で収録されます。マイクロフォンの近くから遠ざかるあるいはその逆です。また柱時計の例では柱時計の音にマイクロフォンが近づくあるいは遠ざかるといった音です。この移動音にはスピードによってはドブラーなどの効果が自然と加わります(電車移動中車内で聴こえる踏切の警報機の音など)。警報機の音などは元々背景音(この場合車内音)などがあるためなかなか単体での収録が難しいのですが、踏切の場所で(定点音源/定点収録)したものに後でエフェクターを使いドブラーをかけるのも有効です。筆者が使用しているエフェクターは20年ほど前のDAWのオマケですがマイクロフォン位置と音源の距離や位置、スピードなどを設定できます。割とスローなものから弓矢が飛ぶハイスピードなものまでそれなりに後加工できます。また柱時計の場合、極至近距離でのリアルな機械音はコンデンサーマイクロフォンを使いOFFに移動するにしたがってダイナミックマイクロフォンとクロスフェードさせると遠近感が強調される感があります。またサウンドドラマ制作ではこの音を単独で使用する事は少なく他の音と合わせて使うことが多いので収録時は十分にプランニングすることが大切です。

1) 点定位のモノラル音源で構成する空間

ヘッドホン聴取を前提にした空間の表現
モノラル音源マイクロフォン収録のお話を二つしました。ここではその音源をつかいた空間の表現方法のお話をします。前にモノラル音源にしてもステレオヘッドホン再生が前提とお話しました。そこでのモノラ

ル音源を使った空間表現のお話です。ヘッドホンステレオ聴取では全方位360°再生が可能です。その中でモノラル音源はどの様に扱われ空間を表現出来るのでしょうか。厳密に言ってモノラル音源では「空間そのもの」を表現することはできません。ただし全方位360°の無限空間(ヘッドホンを装着して何も音源が存在しない空間)に音を配置することはできます。ここが重要です。何もない空間、無限空間は存在しています。しかし聴取者は実質的にその空間を意識できていません。そこに一つの音を配置してみましょう。聴取者がその1点の音意識すると、他には何も無いという無限空間を意識することができるのです。また別の音をもう一つ同じ位置に配置してみましょう。

聴取者は2つの音を比較します(音量、音色、ON/OFF感、等々)。もちろん音そのものが持つ意味(ここでいう意味とは形而上学的なものではない)例えば踏切警報機とか人声とか。

そしてその2つの音の距離間とかのより具体的な空間性を意識します。この場合同じ位置に配置したのでON/OFF感、遠近感です。次に同じ位置では無い所に音を配置してみましょう。

すると両者との配置位置間の距離感も加わります。スタジオ夜話ではON/OFF感を遠近感として、配置位置間の違いを距離感と説明しています。「ほぼ」同じようなものですが制作上(演出上)この違いは大切な要素となります。そしてこれが収録した音を無限空間に配置して創る空間表現手法の基礎となります。配置した一つの音と無限の広がりや奥行のある空間の表現。複数個の音を配置すると聴取者は無限空間を意識するよりも複数個の音の関係性の中で表現されている空間の広さや奥行を意識する。つまり限定された広さや奥行のある空間を意識することになるのです。通常のモノラル

収録した音はエンコーダーなどを使用しなければ頭内に定位します。この通常のステレオ再生でも一つの音を聴取者に象徴的に聴かせるときは、演出上他に音が無い単一の音として印象深く聞かせることはよくある手法です。また移動する音源を使うにあたっては柱時計ならその音単独使用ならばズームイン的に聞こえ、ONで移動しない足音と組み合わせれば登場人物が移動する空間や動作の演出が可能です。以前お話したことがあるON移動という手法もシューションに合わせた空間演出の一つです。お話は戻ります。この頭内定位センターモノラル音源の定位位置はある例外を別としてヘッドホン再生において全て(全方位360°)の中心位置、「原点」となります。「ほぼ」です。定位位置「原点」はサウンドドラマ制作では常に意識しなければならない大切な演出上の空間位置です。またこの「原点」はスピーカー再生を前提とした場合でも聴取者自身の(この場合音源配置位置では無く聴取者自身の聴取位置)その頭内位置であることを理解しておく必要が制作者には必須です。

☆ 次回は

今回は1)点定位のモノラル音源で構成する空間、についてお話をしました。次回は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、のお話です。

理解しにくい面倒くさい話になっていますがサウンドドラマ制作者にとってはどの話も大切なものです。制作する作品の本質的な良し悪しは別としてもここでのお話は制作上の良し悪しに影響大です。音の役割を理解して安易な音創りをしないために努力しましょう。次回もスタジオ夜話よろしくお願いたします。