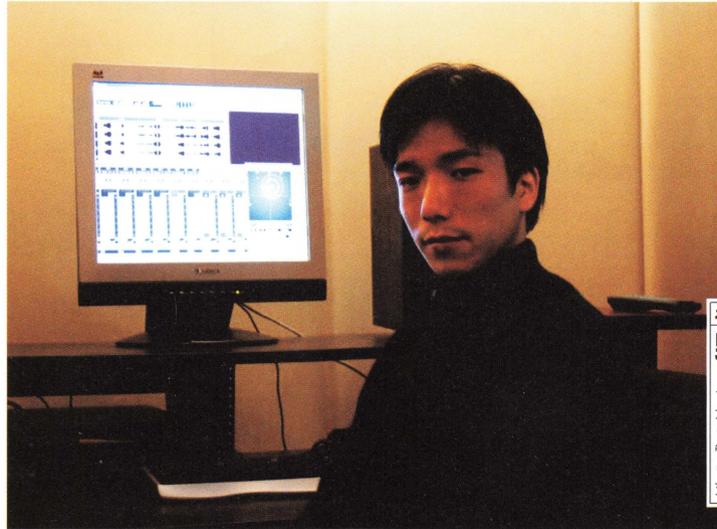


ホームシアターシステム・ユーザー必携! これがサラウンドだ!!

5.1chで聴くクラシック『レスピーギ:交響詩《ローマ三部作》』の魅力



お話を伺った方

野尻修平氏

1977年生。15歳でギター、20歳からシンセサイザープログラミングによる作曲を始める。大学在学中に、作曲編曲/シンセサイザープログラミング/サラウンド制作を富田勲に師事。管弦楽曲のサラウンドアレンジを研究し、サラウンドの表現力を生かした作品制作を行う。交響詩《ローマ三部作》がデビュー作となる。

一昨年に本誌で紹介、完成が待ち望まれていた、あの5.1chサラウンドによる『レスピーギ:交響詩《ローマ三部作》』が、ついにDVDオーディオで発売となった。

DTM音源を自在に使った音楽表現と、緻密なオーディオ編集により、『ローマの祭り』では、キリスト教徒たちに襲いかかる獅子の咆哮や、巡礼者たちの高揚、祭りの喧騒を。

『ローマの噴水』では、朝日の暖かさ、きらめく水しぶき、水面にうつる夕映えを。

『ローマの松』では、かくれんぼをする子供、丘にそよぐ風、凱旋する兵士たちといった情景を見事に描き出し、クラシック好きの人だけでなく、普段クラシックを聴かない人でも純粋に楽しめるエンタテインメントに仕上がっている。

今後のサラウンド音楽を語る上でもひとつの指標となるべき作品。DVDプレイヤーを持っているなら、ぜひとも購入して聴いてほしい。

今回はこの作品を作った野尻修平氏にお話をうかがった。

研究から作品に

—— そもそも、どのようなきっかけで、この作品を作られたのでしょうか。

野尻修平氏 (以下、野尻) 以前からレスピーギ (Ottorino Respighi/1879~1936) のオーケストレーションにパノラマ的な要素があり、非常に立体的だということに注目していたので、オーケストレーションの研究をする目的でMIDIデータの制作を始めていました。

—— 本誌の2001年9月号に、野尻さんのその時点での作品、交響詩「ローマの噴水」のMIDIデータ (ヤマハMU1000/MU2000用) を収録させていただいています。サラウンドにしたのはその後ですね。

野尻 尚美学園大学在学中に、富田勲先生の指導を受ける中で、そのアイデアを具体化することで、今までにない新しい形の表現ができると考えて制作を進めたのです。サラウンドの権威である富田先生の下で作品を形にすれば、良いものが作れるのではないかと期待感もありました。

—— 最終的にMIDI音源と「NUENDO」だけで作られたそうですが。

野尻 音源モジュールは主にYAMAHA MU2000とE-MU ProteusOrchestraを使いました。MIDI

シーケンサーはOpcodeの「StudioVision (Macintosh用/現在は市販されていない)」です。

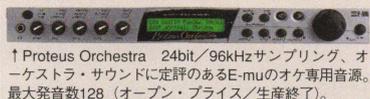
—— どのような手順になるのでしょうか。

シンプルな制作システム

野尻氏がこの作品の制作に使用したのは、基本的にこれだけ。アマチュアでも購入できる機材でこれだけの作品が作れるのだ。



↑MU2000 最大発音数128、搭載音色数1,254。ヤマハXG音源の最上級モデル (定価: 11万9,800円+税)。加工しやすい素直で音色が魅力。



↑Proteus Orchestra 24bit/96kHzサンプリング、オーケストラ・サウンドに定評のあるE-muのオケ専用音源。最大発音数128 (オープン・プライス/生産終了)。

←「NUENDO Software」サラウンドに完全対応したスタンダードDAWソフトのフラッグシップ。写真は最新版のNUENDO2.1 (オープン・プライス/市場予想価格: 200,000円前後)。

→立体的な演出はすべて「NUENDO」上で行なわれている。ちなみにオリジナル・データは6.1chサラウンドで制作されている。2002年の国際放送機器展でのデモ用に米国DTSエンタテインメント社にDVDを作ってもらった際、そのフォーマットが、サラウンド・バックを加えた6.1chサラウンドだったことから、それ以来基本的に6.1chで作っているとのこと。

野尻 MIDI音源を使って打ち込み、それを「NUENDO」で録音して、サラウンドに組み上げていきます。つまり最初は普通にMIDIで演奏させるのですが、サラウンドになることが分かっているので、そういった演奏の仕方をしていきます。

—— サラウンド用の演奏というのは?

野尻 たとえば音を移動させるなら、音色的な効果もあるわけで、ドブラー効果に限らず、ピッチや音質の変化というのもあると思うんです。それを考えて演奏させたりフィルターをかけたりするのです。

—— 「これは後でこう動かすから、こういう音にしておこう」…と。

野尻 そういうのもありますし、今回のレスピーギのようにクラシックのスコアから作るであれば、それぞれのパートを分解して、どのようなバランスで出すかを考えます。

オーケストラの模倣ではいけない

—— 楽譜どおりに打ち込んではいけない?

野尻 聴いていただいたように、これはオーケストラの演奏に「近い」のですが、音は生のオーケストラとは違う。通常のオーケストレーションでは、たとえば高いピッコロの音を聞かせるために、

ピアノを重ねたりするのです。これはピアノの「コチコチ」というアタック音でピッコロの聴かせるためなのですが、打ち込みの場合は単純に音量を上げることでもできるし、音質も変えられるので、そういった補助はなくてもいい。そういう「やりたい放題自由でできるオーケストラ・サウンド」として作っていきました。

—— 作曲者は、本当はここでどんな音が欲しかったのか…。

野尻 そういうことを意識してやっています。こうしてMIDIで演奏できる状態になったら1トラックずつ「NUENDO」に移して、あとはほとんど「NUENDO」だけで作ります。立体的な演出に関してはエフェクト処理も含めて全部「NUENDO」でやっています。

—— 外部のエフェクターなどは。

野尻 使っていません。「NUENDO」標準のプラグインと「NUENDO Surround Edition (サラウンド用プラグイン)」だけです。

—— DVDのクレジットを見ると、マスタリングはコロムビアでやっているようですが。

野尻 今回は、音質、レベルの微調整程度でほとんどいじっていません。「NUENDO」でマスターディスクの段階まで作っているので、そのままディスクに焼いてもらっても大丈夫なんですけど、コロムビアさんの色とか個性とかというもあるので(笑)。僕としても本当に全部1人でやっているの、多少音に偏りがあると思いますから。

どっちを向いても楽しめる

—— 野尻さんがサラウンド作品を作るとき、基本的なコンセプトはどのようなことでしょうか。

野尻 基本的にはステレオが4面あるという考え方で作っています。

—— 横を向いても、後ろを向いても鑑賞できるということですね。

野尻 普通の音楽DVDは、ステレオで作った作品を後からサラウンド化したものが多いのです。たしかにHighビットでホールの残響をシミュレートしたりするのも、それはそれでアリなのですが、わざわざ6本のスピーカーを買ってきて立てるので、聴く側の人間にとっては、やはりインバクトに欠ける部分があると思うんです。「残響音が後ろからうっすら聞こえますよ」というだけでは寂しい(笑)。それよりもスピーカーがすべて対等で、音楽的に音が出てくる方が面白いし、興味を持ってもらえると思うのです。

必ず5.1chで再生してほしい

—— CD店などでこのDVDを買って、5.1chでなくステレオで聴いてしまう人がいるのではないかと思います。

野尻 2chではステレオにダウンミックスされた音が聞けますが、DVDの規格上必要ということで、後から用意したものですから…。

—— 鑑賞用ではない(笑)。



レスピーギ:交響詩(ローマ三部作)(松・噴水・祭り)
野尻修平(シンセサイザー)
(コロムビア/COAQ-21/3,150円)

サラウンド環境でのみ再生されることを前提に作られた過激な作品。2chステレオの平面から解放された音が、それぞれの意志を持ってリスナーを取り囲み、一体となって情景を作り出す。

DVDとDVDオーディオ両対応!

通常のDVDプレイヤーではDolby Digitalの5.1chサラウンド。DVDオーディオ対応のプレイヤーでは、24bit/48kHzのリニアPCMという高音質で5.1chサラウンドが楽しめる(なお、どちらにも映像は収録されていないので注意)。

購入したなら、インタビューにもあるように、必ず5.1chの環境で聴いてほしい。

通常のDVDプレイヤーで再生する場合

通常のDVDプレイヤー(DVDオーディオ非対応のもの)と5.1chサラウンド・システムの組み合わせでは問題なく聴けるはずだ(ただし、ドルビーヘッドフォン等の、5.1chシミュレーションでどう聴くかは未確認)。

DVDオーディオ対応プレイヤーで再生する場合

この場合は逆に少し注意が必要だ。DVDオーディオのプレイヤーと、サラウンド・スピーカーシステムが一体になったものでは問題ないはずだが、プレイヤー本体とアンプ部分に分かれている場合は、その間はアナログで、5.1ch分のケーブル(計6本)をつないでおく必要があるのだ。光(またはコアキシャル)のデジタル・ケーブル1本で接続している場合は、DVDオーディオの音声は2chステレオになってしまう。この場合は本体およびアンプをDVD Video(普通のDVD)のモードにすることでサラウンド再生が可能だ。

収録曲

交響詩(ローマの祭り)	
① I-チルチェンセス	4'40"
② II-五十年祭	6'49"
③ III-十月祭	7'27"
④ IV-主顕祭	5'01"
交響詩(ローマの噴水)	
⑤ I-夜明けのジュリアの谷の噴水	4'28"
⑥ II-朝のトリソンの噴水	2'37"
⑦ III-昼のドレヴィアの噴水	3'36"
⑧ IV-黄昏のメティチ荘の噴水	5'13"
交響詩(ローマの松)	
⑨ I-ボルゲーゼ荘の松	2'43"
⑩ II-カタコンベ付近の松	7'18"
⑪ III-ジャンニコの松	7'04"
⑫ IV-アップピア街道の松	4'52"

野尻修平(シンセサイザー、編曲、サラウンド構成)

	音声方式	チャンネル数	サンプリング周波数	量子化ビット数
AUDIO ゾーン	LPCM	5.1ch	48kHz	24bit
VIDEO ゾーン	Dolby Digital	5.1ch	—	—

本誌で取上げていた制作過程

2001年9月号 「ローマの噴水」 MIDIデータ収録
2002年9月号 「ローマの松」、「ローマの祭り」
サラウンド・デモの収録



野尻 5.1chのサラウンド環境で聴いてほしいですね。この作品はもともとサラウンドのイメージを持って作っています。音楽による空間演出に聴きどころの多い作品ですので、ぜひサラウンド音楽を体感して欲しい。DVDオーディオのフォーマットで聴く方はまだ少ないと思いますが、Dolby Digitalに対応したホームシアターで聴いていただければと。

—— 聴き方に注意はありますか? 5.1chサラウンドを解説してある本やWebページを見ると、セッティングは左右のスピーカーをどんな角度で置きなさい…とか書いてありますが。

野尻 それはあまり気にしないでください(笑)。一応基準があるので、そういう風にマスタリングはしてあるのですが、もっとアバウトな感じで聞いてもらっても、ちゃんと音楽として成立するようにしていますから。とりあえずスピーカーを4つボンボンと置いて四角を作ってもらえば大丈夫です。

サラウンドの曲を作ってみよう

—— 今後、サラウンドで音楽を作る人は増えてくるでしょうか。

野尻 増えてくると思います。率直に言えば「そうやってほしい」ということですが…。僕のように「音楽の延長線上にサラウンドがある」という考えもありますが、音響系やテクノ系では「いかに空間に機能的に配置するか」という表現の音を作っている人もいますよ。ほかにまだまだ違った表現の仕方があるだろうし、もちろん「残響成分だけを後ろにやってホールをシミュレートする」でもいい。さまざまな人が作れば、さまざまなものがでてくる。そうしてその中でどんどん音楽が淘汰されていってサラウンドの手法が確立していく。そういう風になってほしいなど。今はまだ何もありません。リファレンスになるものもない、基準もない。レコード会社でもサラウンドのマスタリングがどうなのかというのは模索している状態だと思うので。だから読者の皆さんにも、ぜひチャレンジしてほしいですね。音源モジュールがあって「NUENDO」があれば自宅でできてしまうんですから。そんなに難しくありませんよ、本当は(笑)。

次回作はストラヴィンスキー

—— 最後に、今後の予定を教えてくださいませんか。

野尻 今は、ストラヴィンスキーのバレエ「ペトルーシュカ」を制作中です。これは人形が魔法によって生命を得て恋をする物語なのですが、ローマ三部作が壮大な情景描写なのに対して、「ペトルーシュカ」はリスナーが人形劇の中に入り込んでしまうような演出をしています。人形が生命を得て、踊り出すシーンは聴きどころですね。他にオリジナル作品のサラウンド化も進めています。TVがデジタル放送になると、音声のサラウンド放送が可能になるので、映画やドラマ、CMといった劇伴も手がけてみたいと思っています。