

# タロストーク

実験・意見発表・討論・質問のページ

## 視覚と聴覚の間の違和感をどうするか

HSS方式の功と罪(?)

平本 修

7月号でHSS(平本式スーパーステレオ)をご紹介させていただいたが、これを読んで、オーディオ機器メーカー出身のS氏が試聴に見えられた。数曲聴いたあと、以下の趣旨の

発言をされた。

「われわれは、2つのスピーカで音楽を聴くということを何十年も続けて来た。その結果、音楽は2つのスピーカの間から聴こえて来るものだ

という概念がすっかり脳に刷り込まれている。しかし、HSSの音はこの概念から逸脱し、いきなり見ず知らずの空間に連れ込む。2chの場合、リスニング・ルームという壁で囲まれた実体の中で聴いているので安心感があるが、HSSにて体験する仮想空間は、周囲に壁がなく、外敵から襲われるかも知れないという不安に付きまとわれる。後ろから誰かが近寄って来ていきなりポカリとやられるのではないかと、との恐怖感がある。つまり、落ち着かない。2chとHSSの中間的なものがあればいいのだが……」

要約すると、HSSでは見知らぬ仮想空間に放り込まれるために、自己防衛本能が働いて不安感を感じる、という論旨である。HSSはホール空間を再現するために開発したシステムであるので、S氏の発言はこの開発の成功を示唆するものであるが、こと“音楽を聴く”ということでは、精神面で問題があるということを指摘しておられる。

そういえば、以前試聴に見えた人の中に「2つのスピーカ間以外の空間に音が漂っているのは気持ちが悪い」といわれた方がいた。2chに戻すと「これで落ち着いて聴ける」。

これらを分析すると、脳内で視覚認識と聴覚認識が葛藤しているのだろう、と推測される。2chの場合は視覚と聴覚が完全に一致している。しかしHSSでは、視覚的には狭いリスニング・ルームにいるが、聴覚的には広いホールにいる。こうしたことは自然界では起こりえないことであるが、技術の進歩した現代では実現可能な事象となり、脳が対応できずに混乱を起こすのだろう。

そういえば、自分自身の体験とし

て、ヴァーチャル空間にどっぶり入っていける場合と、何となく入口でうろうろしている場合とがあることに思い至る。その原因は、そのときの体調か、体内時計のなせる業か、そのときの精神状態に左右されるのであろうとしか考えていなかったが、これも脳内葛藤の影響ではないかと思えるようになった。

仮想空間に入り込むには、視覚が邪魔をすることはわかっていた。したがって、音楽の聴取時には目を閉じて聴くのが常であったが、もしかしたら顔を透過してくる部屋の“明るさ”が、仮想空間に入り込むのを妨害しているのかも知れない、という思いに至った。

早速、昼間の明るい時間帯に、カーテンを閉めて部屋を薄暗くし、その上で目を閉じて聴くと、眼前に見事なまでのオーケストラの音像が展開し、意識が完全にホール空間にワープしたことが確認できた。“明るさ”という日常的な事象が、脳内でこれほどまでに作用しているとは思ってもよらなかった。

仮想空間に入るにはもう1つ条件がある。音量である。小音量ではむずかしい。なぜかという、音場情報の細部は微弱音で支えられている。この情報をすべて聴き取るには全体の音量を上げるしかない。注意深く観察すると、音量がある値を超えると急激に臨場感が増すことがわかる。つまり、音量閾値が存在すると考えてよい。筆者の場合、ピーク音量90dB程度が閾値となる。

オーケストラのダイナミック・レンジを最低60dBとみると、ピーク音量90dB時の最小音量は30dBになる。暗騒音が30dB以下の部屋を確保するのは容易ではなく、それ

なりの外部環境や部屋の造りが必要となる。エアコンをかけたまま聴くのでは、とてもこの条件は満たされない。

S氏はもう1つ発言された。「われわれは何十年も2chで音を追い求めてきた。いまここでHSSの音を認めるとなると、いままでの努力が何であったのかという敗北感に襲われる。すんなりと認めることには抵抗感が生じる」。確かにこれは理解できる。多くのマニアに共通する心情であろう。

残響を付加するだけで音像が鮮明になるなどと、誰がそんなものを信じるかという心境であるに違いない。しかし、現実には劇的に音が変わる。“付加”というより、失われた残響を“補填”していると表現した方が正しいが、つぎは補填方法に疑義が生じ、信じるということは容易ではない。しかし、つぎの事例のように、ときには信じるという勇気もいる。

「誰がこんな高価なものを買うのだろう。物好きがいるものだ」と思った。Accuphaseのクリーン電源の紹介記事を読んだときのことである。小型モデルのPS-510でさえ筆者のSACDプレーヤーより高価だ。商用電源のひずみ除去のために、それほどの投資をする意味があるのか？ しかし、そのあとの調査で「もしかしたら……」と可能性に期待が膨らみ、清水の舞台から飛び降りる気持ちでPS-510を購入した。

半信半疑であったが、評論家先生の記述どおり、音が透明になり、アタックが強烈になった。さらに筆者にとって嬉しかったのは、音場の見通しが実にすっきりして来て、臨場感が一段と増したことだ。演奏音の

細部もいっそう明晰に聴こえるようになり、ナマナマしさが格段に増してきた。

ある研究発表会場で、聴講生の一人が「自分はナマナマしい音を希望していない。くつろいだ気分で音楽が聴けないではないか」と発言されたことがある。超リアリティのある音を受け入れるか否かは、人それぞれなのであろう。事実、HSSで聴いていると、そのナマナマしさゆえに、ドキリとさせられることがしばしばある。くつろげないことは確かだ。

くつろげないといえば、マーラーやブルックナーの大編成楽曲である。強音時にはほとぼしる演奏のエネルギーが体内に飛び込んで来て、動悸が高まり体が熱くなる。2chの箱庭的音楽では、このような生理的な興奮状態には決して至らない。

S氏いわく「2ch再生は何十年という歴史を持っている。HSSのような音が当たり前の音として認められるようになるには、あと10年か

20年はかかるのではないか」

少なくともハイ・エンドのピュア・オーディオ（映像を伴わないオーディオの意）の世界では、2ch再生というパラダイムから、3次元音場再生というパラダイムに早くシフトして欲しいと思う。そうすれば、より多くの音楽愛好家が音楽を楽しむための画期的な術があることを知ることになる。

そのとき「マイ・ルームでこんな実演さながらの音楽を聴くことができるのなら、演奏会場にわざわざ足を運ぶことはない」と演奏家に疎んじられることになるのか、はたまた「クラシック音楽のナマ演奏とは、こんなにすばらしいものだったのか!」と2ch音楽しか知らなかった愛好家が本物の110dBの音量を求めて、コンサート会場に足を運ぶようになるのか?

数十年後には答が出ていそうだが、それまで命があるのか、神のみぞ知るである。