

立体感を持たない単なる残響と化している。したがって、この音源を2つのスピーカで再生しただけでは立体音場は復元できない。3次元音場に戻すには、補助スピーカを使って3次的に補填するしかない。

同じマルチでも、5.1チャンネル・マルチは2次元音場の再現方式であり、3次元音場は復元できない。

'08年“シンフォキャンパス”という64チャンネルのオーディオ・システムが発表された。音場(音の出る空間全体の“空気感”)の重要性を訴えるために開発されたシステムである。しかし、この装置では市販ソフトの再生はできない。オーケストラの楽器を46個のスピーカに置き換えた電子オーケストラによる生演奏(?)といえよう。

たいへんユニークな発想で、現状オーディオは空気感を置き去りにしていると訴えている。この主張には拍手を送ろう。

### リスニング・ルームの残響

リスニング・ルームは演奏会場ではない。したがって、部屋の残響は邪魔な存在である。しかるに、リスニング・ルームをライブに作る愛好家が圧倒的に多い。空間ハーモニーを伴わない音の貧弱さを部屋の残響という厚化粧で補おう、という発想だ。しかし、所詮3次元音場の代役にはなりえず、むしろ厚化粧が音楽のデリカシーを消失させている。

部屋の残響は邪魔であるとするのだから、当然3次元音場再生用の部屋はデッドに仕上げる。床には絨毯を敷き詰め、壁・天井には吸音材を使用し、残響を極力抑える。部屋が大き過ぎても残響抑制のためにはよくない。といっても前、横、後と6

## 大きいサブ・スピーカの役割

ハーモニーも空間合成される

平本 修

### HSSの完成

本誌で数度にわたりで紹介してきたHSS/平本式スーパーステレオで、やり残していたことがあった。サブ・スピーカの音質改善と取付け方向の改善である。

サブ・スピーカはリスナーに向けて取付けることにしているが、箱型のスピーカでは取付け角度を自由に設定できない。そこで音質がよく、取付け方向の自由度が高いスピーカを探したところ、富士通テン製のEclipseが最適であることがわかった。

'08年1月にサブ・スピーカ全6個をEclipseに入れ変えた(写真1)。サブ・スピーカの音質を軽んじていたので、手をつけるのが最後になったのだが、結果的にこの改善が、生演奏感覚の再現に決定的な役割を果たすことになった。改めて3次元音場の果たす役割の大きさを実感した次第である。そして、ここにHSSの完成を宣言する。

### 3次元音場=空間合成和音

オーディオ界では依然として2チャンネル再生が主流となっているが、これに異を唱える3次元音場再生は、筆者にいわせればオーディオ界の地動説である。10年後か20年後になるかわからないが、ハイ・エ

ンド・オーディオの究極は3次元音場再生であることが認識されているに違いない。

演奏会場では残響が3次的に存在するのだから、再生側も残響を3次的に再生する必要があると考えて、HSSはスタートした。しかし、これはまちがいでないが、実態認識としては少しずれていた。生演奏会場で3次的に存在するのは“残響の助けを借りて空間で合成される和音である”とするのがより正確である。

空間合成ハーモニーの存在こそ、生演奏感覚の本質なのだ。これを抜きにしての生演奏感覚の再現はありえない。

3次元音場を残響と認識していたので、“それなりに音が出ていればいい”とサブ・スピーカの音質を重要視していなかった。しかし空間合成ハーモニーという認識に立てば、サブ・スピーカの音質をおろそかにしていいはずがない。かつて、サブ・スピーカの音質に関する問い合わせに対して「あまり気にすることはない」と回答させていただいた記憶があるが、申訳ないことをしたと反省している。

空間合成ハーモニーがマイクで収録され、2チャンネル音源としてミキシングされたときには、もはや3次元音場としての性格を失っており、

個のサブ・スピーカを取付けなければならぬので、それ相応の大きさは必要だ。ちなみに筆者の部屋は10帖である。

部屋が狭いと、リスナーとメイン・スピーカ間の距離が短くなる。筆者の部屋では2.5mだ。スピーカの発した音がストレートに耳に届くので、きわめて鮮明な音像が得られる。この距離が長いほど周辺環境の影響を受けやすく、音像の鮮明さが失われる。

### 良質なソースの登場を歓迎

生演奏感覚は、良質なソースがあってこそのことだ。ここ2~3年の間に、ライブ録音であるにもかかわらず「これぞSACD!」と呼ぶにふさわしい優秀録音盤が続々と出回るようになった。ようやくSACDの本領発揮である。目の醒めるような鮮明な音像が、生演奏感覚の研究におおいに寄与してくれている。

パソコンを使ったインターネット配信も登場した。この方式では、レーザーでピットを読み取るという不安定な作業から解放されるし、CDの規格を越える高音質のソースも配信される。ディスクに代わる音源として今後の進展状況に注目したい。

### 仮想ホール空間と脳対策

再生音で生演奏の感覚を味わうということは、ヴァーチャルなホール空間に脳を引きずり込むことである。しかし、聴覚以外の外乱を少しでも感じると、脳は現実世界への引き戻しを図る。

外乱の筆頭は視覚である。目をつむっても、瞼を透過する明るさに反応する。対策としては部屋を暗くするしかない。真っ暗が理想である。

薄明かりだと、現実空間の明かりと脳内に発生するステージの仮想映像が2重映しになり、仮想映像のコントラストが低下する。つまり、十分な臨場感が得られない。

再生音楽の音量は、生演奏の音量より相当小さい。音量の上限が下がった分だけ下限の聴力を敏感にしないと、耳で収集できる情報量が減ってしまい、そのぶんだけ臨場感が鈍る。つまり、耳の感度を日常生活の感度より上げる必要がある。

われわれは暗闇の中では聴覚が鋭敏になることを知っている。真っ暗はこの点でも理想的だ。しかし、暗くなった途端に鋭敏になるわけではない。個人差があると思うが、ほぼ10分程度の耳の慣らし時間が必要である。

こうして各種条件が整い、さらに体調良好と精神平穏という条件が揃ったとき、10帖の部屋が大ホールに変身する。眼前に奥行きのあるステージとオーケストラの映像が“見える”。これぞ音の実像だ。

### HSSの試聴

HSSはダイナベクター社の“スーパーステレオ”の技術をベースにしている。“スーパーステレオ”はホール全体の響きを再現することを目的としている。デモではその効果に驚嘆の声があがったが、一方で「響きは豊かだが、音像が鮮明さを欠く」として、ハイ・エンド・ユーザーからは敬遠された。考えてみれば、ホール中央での感触を得ようとすれば、音像が遠のき不鮮明になる、という代償を払わざるを得ない。

そこで目標空間をホール全体ではなく、ステージ空間だけに絞って挑戦したのがHSSである。ステージ

空間が眼前に展開できれば、鮮明な音像と生演奏感覚が得られるはずだ……と、こうして新しい音の世界が誕生した。

HSSはオーディオ界の常識の対極にある。にわかには信じ難い話だが、新たな音の世界があるというなら一足先に覗いてみたい、というかたは、拙宅まで足を運んでいただきたい。そして、鮮明極まりない音像と驚異的な臨場感を目の当りにしたとき、新しいオーディオの世界が開

かれたことを実感されるに違いない。そこには圧迫感から解放され、空間で伸び伸びと躍動する音楽がある。そしてこの音楽が、これまでの再生音楽とは違う深い感動をもたらしてくれるだろう。

HSSの試聴によって、3次元音場の重要性を認識されるかたが一人でも二人でも増えるならば、それが明日のオーディオの発展につながると信じている。

(連絡先：[ugg24777@nifty.com](mailto:ugg24777@nifty.com))