

オーディオ機器とモノづくり

「音」と「響き」について

電子機器の設計では、必要な機能や性能を実現するために、可能な限り最新の技術を駆使します。ところが、オーディオ製品・音響機器の設計は、ある意味アプローチのしかたが電子機器のそれとは異なっています。音響機器の場合、技術の複雑さや機能の多さよりも、むしろ音の鮮度を重視します。音響機器にとってさらに重要なのは、電気臭い嫌な付帯音がせず、色付けや誇張が少ない、生演奏にできるだけ近い生き活きた自然な音空間、すなわち微妙な「響き」を再現できるものでなければなりません。そのために音響機器の設計では、しばしば電子機器という立場を離れ、楽器をつくるのと同じ鋭敏な五感を必要とします。楽器の場合、その響きにたいしてつねに理想のイメージをいだき、雑音や不快な音を取り除くことによって、ひとつの作品として仕上げられていきます。確かに現代のオーディオ製品の多くは、「音」を追求しているかもしれませんが、「響き」をそのなかに体現していません。それだけでは人為的な再生装置であり、いつかリスナーは聴き飽きてきます。音響的、音楽的に追求されたオーディオは、電気振動やたんなる物理的な「音」だけではなく、媒体を越えて聴き手にある強い思いを呼び起こさせ、作曲家や演奏者の伝えたい音楽的な「響き」を感じさせることができます。それが心を癒すこともあれば、時には心に突き刺さるメッセージであっても。

響きの色彩感

あるピアノ調律師の本（『調律師からの贈り物』、1983 音楽之友社）から引用すると、著者は「響き」について次のように述べています。「音は一般には耳で聴くものと考えられていますが、実際には響きの絶妙な色彩感は、耳はもちろんのこと肌でも感じているということです。……優秀なピアノほど、その場を離れて聴いても、音の伸びの良さ、ハーモニーの美しさがわかるものです」。これとまったく同じことが、音響機器の理想についても言えます。音響機器の使命は、いかに元の響きを損なわないように再現するかにかかっており、試作と試聴を繰り返すなかで、細部の設計を決定し、部品を選び、仕上げられていきます。したがってオーディオデザイナーは、電子工学者であると同時に、音響という自然界のしくみに精通しなければなりません。響きの良さは、かならずしもカタログ上の数値データに現れない側面もあり、実際に聴いてみないとその良さがわからないものです。ですから試作の段階では、半導体素子を幾度となく取り換え、試聴を繰り返して、いちばん自然で透明な音質のものを選定するという、めんどろで地味な作業が続きます。そうしてだんだんと納得のいく、みずみずしく色彩感のある響きに近づいていきます。すると、音の波は耳だけで聴いているのではなく、体全体で受け止めていることがわかってきました。

オーディオ機器は魔法のブラックボックスではない

オーディオ機器の理想は、とくに音楽を聴くための道具として、それは演奏者のエモーションを率直に伝え、聴く者に感動をもたらしてくれる媒体であるはずで、オーディオ機器というテクノロジーが、何か音楽をすばらしいものに変貌させる魔法のブラックボックスであるかのように期待するのは、さまざまな宣伝文句によって造られた幻想にすぎません。何枚も重ねたガラス板を透かした世界が現実よりもかすんで見えるように、電子部品をひとつ通過するたびに音の鮮度は確実に失われます。ですからオ

オーディオ機器は可能な限り簡潔で介在物が少ないこと、これが最も大切な条件であると考えています。

仮に、出力が1Wのアンプと100Wのアンプがあったとしましょう。普通は100Wのアンプの方が高額ですから、良い音がすることを期待します。むしろそうでなければ、高いお金を払って買った意味がないので、そう思い込みたくなるのが人情です。ところが、1Wといえば通常のリビングルーム（10畳ほど）で聴くには十分大きな音です。まともな1Wのアンプは、大型のものよりもずっと音質的に優れた小信号用トランジスタでシンプル・イズ・ベストの最適な設計ができるし、熱もあまり出ないので安定性の面でも有利です。さらに、電源トランスも小型で済むため、誘導雑音も少なく、電気装置臭さのないクリアな音が望めます。ほかにもさまざまな利点がありますが、要するにアンプに限って言えば「大は小を兼ねる」ことはありません。一般家庭にはあまりにも冗長で大袈裟なステレオは、もはや時代遅れです。第一、そのような代物を置く場所もないし、他人に自慢するため見栄で買うようなものでもありません。ひとりで、あるいは家族で気軽に音楽とともにくつろぐため、心地よい響きのオーディオ機器が生活のなかに何げなく在る、そのようなシチュエーションを想定して、当社は製品づくりをめざしています。

モノづくり——技術とデザイン

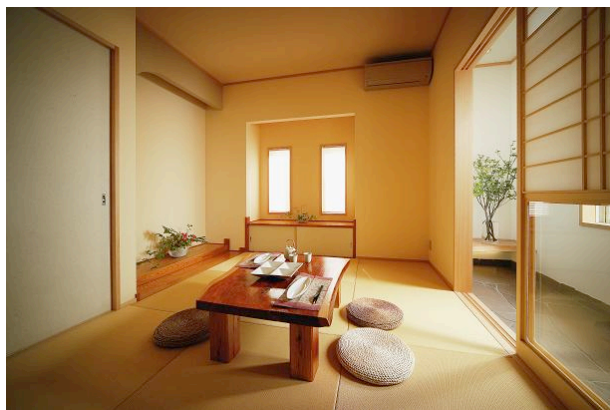
『アーツ・アンド・クラフツ運動（Arts and Crafts Movement）は、イギリスの詩人、思想家、デザイナーであるウィリアム・モリス（1834年～1896年）が主導したデザイン運動である。美術工芸運動ともいう。ヴィクトリア朝の時代、産業革命の結果として大量生産による安価な、しかし粗悪な商品があふれていた。モリスはこうした状況を批判して、中世の手仕事に帰り、生活と芸術を統一することを主張した。モリス商会を設立し、装飾された書籍（ケルムスコット・プレス）やインテリア製品（壁紙や家具、ステンドグラス）などを製作した。』（Wikipediaより抜粋）

これを読んで、今の時代の何かに似ていると感じられたかもしれません。ホームセンターに行くと、海外製の安価なCDミニコンポやラジカセが数千円で売られています。まあ音が出れば何でもいいやと買ってはみたものの、あまりにもひどい音ですぐに飽きてしまって売り払い、そのような哀れな製品は、粗大ゴミとなって短い生涯を終えます。安物買いの銭失いとはこのことでしょうか。中身を見てみると、けっこう部品もたくさん使っており、中には日本製？（おそらくコピーでしょう）の半導体さえ見かけます。全体に作りが粗雑で、いかにも丁寧な手仕事を感じさせません。それはさておいても、もうちょっと設計を良くすれば、少ない部品でもっといい音になるのにとと思われる点が多々あります。シンプル・イズ・ベストとはいえ、粗悪品と紙一重ではないかと思えます。つまり、ただシンプルな作りで終わっているのは粗悪品ですが、いっぼうで音響的な質を高めるためシンプルな設計に練り上げていくのが、丁寧な手仕事による製品であると考えます。Made in Japanは健在です。

今までなかったものをつくり出す能力

写真などで海外の街並みや景色を見ていると、自然はどことなく似通っていますが、人工的なものは日本でふだん見慣れたものとはいちじるしく異なっていて、エキゾチックな印象を受けます。道路や歩道のつくり、家屋の外観、庭の造り方、窓のかたち、色彩のコントラスト、内装のしかた、器具のデザインなど、数え上げたらきりがありません。そうした要素は文化背景と密接に結びついていますが、それらは住む人の心の中にある、ことばを超えた一種のイメージから生み出されたものだといえるでしょう。畳や障子、床の間などがある和室は、日本人にとって慣れ親しんだもので、長い歴史のなかで培われたものです。それらは日本人の記憶と共にあり、部屋といえば無意識にそうしたイメージが思い浮

かぶのです。



現代的なデザインの和室



スイス観光局ウェブサイトより

それとは逆に、心のなかにまったく存在しないものは、思いつくことすらできません。たとえば、身の周りの景色や街並みをスイス・チューリヒ郊外のようにしようとしても、それをつぶさに見たことがない日本人にとっては容易なことではありません。またさらに、無頓着な電柱や送電線、品のないネオンの看板、センスのかけらもないガードレールや道路標識など、どれもが一筋縄ではいきません。

身の周りの世界をつくり出すこと、その第一歩として小さな作品をつくり出すためには、心のなかに新しいイメージを生み出し、それを育む必要があります。それが今までなかったものをつくり出す能力の源泉であると思います。ですから、日本独特の文化やイメージに埋もれてしまわないよう、異質な文化にも関心を持ち、見聞を広げることも、新しいイメージを着想するきっかけになります。最近、描くことの大切さに気づき、スケッチブックをいつも持って仕事をしています。

2014.06.26 スパークラー・オーディオ株式会社 塚原和俊