

第45話 スタジオ夜話 (番外編)

サウンドドラマの制作

(音の入り口・音源8) 台詞の収録

☆はじめに

新しい年を迎え読者、諸先輩の皆さまは良い年をお過ごしのことと存じます。昨年は米大統領選挙や韓国での政変、日露首脳会談と年末近くに様々な出来事がありました。世の中ではまだ課題が様々ありますが今年も良い年でありますようにと願っています。さて今回のスタジオ夜話 (番外編) サウンドドラマの制作は前回までに続き(音の入り口・音源8) 台詞の収録です。

☆サウンドドラマは特別なドラマではない!

今回から始まる音源は(声・台詞)の話です。サウンドドラマ制作では様々な音源を扱うのですが、この(声・台詞)音源の収録やその扱いはドラマの背景となる背景音や心理描写の音となる効果音とは全く違った扱い方が必要です。台詞・声の収録はサウンドドラマ全体の音創りの要となります。極端な言い方をすればほかの音がなくとも作品が成立してしまう可能性も十分にあるということです。またこれまでも音を使った作品が様々なタイトルで試みられてきました。「音の叙事詩〜」等々ですミュージカル、歌劇などもストーリー(お話し)をベースに歌(歌詞)や踊り音楽、効果音などを使い展開してゆく劇であることに違いはありません。台詞はそこでも重要な要素です。サウンドドラマという何か音を使った独特のドラマと思いがちですがドラマ(劇)そのものは作者が思うテーマを題材としたお話しであって小説、詩、TVも映画も舞台もその区別はありませんサウンドドラマとはその表現媒体が音を想定して創られるというもので本質は変わらないのです。重要なことはあくまでもドラマ自体の質です。どんなに音に趣向を凝らしても質の悪い作品?は表現媒体の工夫ではその質の向上は期待できないことは明らかです。

私たちは質の良い作品を選ぶことを第一に、表現媒体の特質を生かし制作してゆることが基本です。台詞はその最も重要な素材の一つです。

☆台詞収録の基本モノラル収録を参考に考えるI

かつてラジオドラマ全盛の時代作品はモノラルで制作されていました。そして今日ではサラウンド、3Dの作品も可能となりました。収録方法も多様化していますしかし以前にもお話しした背景音との関係を思い出してください。制作作業の手順です。台詞はオンリー収録ではなく、できれば仮でも音楽や背景音を用意して収録することが望ましいとお話ししました。理由は簡単です。収録の時実際に設定されているシュチエーションに台詞を置いてモニターしてみることで、その時の空間性などがマッチングしているか確認することが重要ですモノラルの時代でもこのことは重要でした登場人物がドアをノックして開けるのですがノックの音もドアを開ける音も音量は適切なのですが、どうも登場人物の出した音には聞こえないのです。砂浜での台詞なども登場人物がどっぷりと足元が海に浸かっています。靴はビチョビチョです。ここで背景音の収録をミスしたことがわかります台詞とその背景音との関係の難しさです。この関係についてはいずれ効果音や劇伴収録の際にお話ししますが、台詞収録においても同様の音のミスマッチが起こります。登場人物どうしの空間的関係性の問題です映画やアニメなどのアフレコでは映像があることによってある程度視聴者が自然にこの問題を補正してしまいますが、サウンドドラマでは重要な収録時の注意事項です。

台詞という音源はそのシュチエーションを表現する背景音と同様、その空間を表現して収録しなくては後々後悔することになりかねないのです。

☆台詞収録の基本モノラル収録を参考に考えるII

(空間性と距離感その基本)モノラル時代のサウンドドラマの空間性を考える時その基本は遠近です。この遠近はマイクロフォンに対してONかOFFかということで語られます。間違いではありません。しかし筆者はすべて対音との比較の問題と捉えています。シュチエーション設定にもよりますがこの比較の基本となる音がONに設定された台詞では無いということも重要です。その基本となる音とは何かそれはリスナー自身にあると考えています。登場人物にリスナーが感情移入してそこに登場してようと試聴スピーカーから聞こえてくる音はすでにリスナーの前方のそこにあるという事実です。ヘッドフォンなどについてはまた別の機会にお話しします。台詞に関わらず効果音などでも同様です。マイクロフォンに対してONの音その音に対しての距離感や空間性ではなくリスナーに対しての距離感や空間性が重要とお考え下さい。

「台詞収録とマイクロフォンワーク」I

マイクロフォンワーク今更なに?と思われる方もいるかもしれませんが。しかし台詞といわれる音源は距離や空間性をコントロールできる音源と考えればここで一考することは無駄ではないと思います。マイクロフォンワークとは音源である役者が演出家や技術者のサウンドプランを具体化する大切な作業方法の一つです。話は少し変わりますが、今日のゲームやアニメの音源(台詞、声)などデジタル卓全盛の時代、すべてのチャンネルにコンプレッサーを挿入できるようにするとなんとフェーダーの後にコンプレッサーを設定して音源の元音のエネルギーに関係なくフェーダーを突き上げコンプレッサーで頭を抑え、ピーク平均での台詞を収録する技法などがあります。台詞収録ではけっこう様々な局面で多用されています。

これもある意図をもってのテクニックなのでしょうがサウンドドラマでの台詞収録ではリアリティーに欠けた特殊用途での台詞の収録技法です。役者の台詞がかき消されてしまうような設定の騒音の中、確かに有効な手段かもしれませんが。しかしここは



写真1

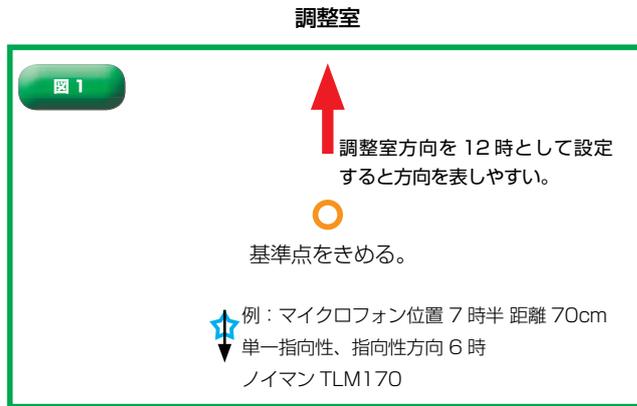


写真2

かき消されないように役者が演技することが求められるシーンではないでしょうか。この時重要なのがマイクロフォンワークです。マイクロフォンの入力段階で「吹かれ」などがなければ今日の収録機器はまちがいないとその台詞を収録できます。後は最終的に作品全体のなかでこのシーンの音をどうあつかうかで決まってきます。基本的には音源がどう演技してくれるのかにかかっているのです。

声にならない怒りの演技、大声で怒りを表す。様々です。ここで役者は誰に対して怒り、誰に対してその演技を表現しているのか。技術者はマイクロフォンを扱う上でのエキスパートです。作品の意図に対してのマイクロフォンの使い方を指示すること、その指示が設定に生かされること。これがマイクロフォンワークの原点です。

「マイクロフォンのセッティング位置」

一般的に？台詞収録ではマイクロフォンに対して役者は30Cmから50Cmに位置して収録が行われます（写真1）。基本位置と言ってもよいでしょう。ここでまず注意点を確認しましょう。基本的な位置関係と

言っても声の大きな人もいれば小さな人もいます。そうした問題は承知しているとは思いますがその前に基本マイクロフォン設置位置の問題を考えましょう。収録が複数日にわたることもあればスタジオ環境が変わることもあります。そこでまず初めにその作業環境で一番中心になる位置をきめます。

そこから各マイクロフォンの設置位置を方向、距離、機種や指向性などを記録して行きます。役者とマイクロフォンとの相対関係ではありません。役者はその日の体調や気分で声の変化がありますそれはそれと捉え、我々はマイクロフォンセッティングの絶対位置を把握しておく必要があります。マイクロフォンセッティング位置の移動もこの元セッティングがあつてつじつまが合ってくるのです（写真2）。声などの大小や距離感はこのセッティングにもとずきその都度役者と調整して行きます。

写真2ではメインマイクをその中心点に持ってきていません。その理由は収録作業では都合によって絶えずマイクロフォン位置も移動したりします。したがってマイクロフォンの絶対位置よりも収録空間での絶対位置を設定したほうが役者にとっても我々制作スタッフにとっても実は都合がよいのです。

またスタジオ以外での練習でもこの位置関係が共有できるからです。併せて図1を参考にしてください。

「台詞収録とマイクロフォンワーク」II

具体的なマイクロフォンワークについて

お話を進めます。

まず初めに登場人物の台詞と位置関係について考えてみましょう。筆者は相対的位置関係についてリスナーも含めてとお話ししました。それは次の台詞で理解できます。「みなさん！」あるいは「あなた」という台詞です。この台詞は劇中の登場人物に対して発せられたものか、あるいは私たちリスナーに対して発せられたものであるかが重要なポイントです。リスナーは登場人物との基本的距離を試聴スピーカーとの距離で判断しています。実距離の場合（様々と聴取環境の問題は考えられますがいずれお話しします）その表現は実距離を意識した台詞と音量となります。筆者はリスナーにとってスピーカー位置にさも実在するような収録、いいかえれば役者にその距離感を指示してマイクロフォンとの関係性でそれを実現することです。

またリスナーとそれなりに距離感をもって表現するOFFの台詞もリスナーにとってその場でスピーカーの奥に仮想空間を創る演技とマイクロフォンセッティングを行う必要があります。その上ONからOFFの移動などが必要ならばその移動スピードや音量変化など実際とは違う正にマイクロフォンワークが必要となってきます。役者の演技プラス技術的演出（ミキシングテクニック）実際にはフェーダー操作とイコライジングのリアルタイム可変が必要な場合もあります。技術的処理だけでは難しい問題ですが、役者さんの協力のもと実現できる作業です。

こうした技術的テクニックと移動などを



写真3



写真4



集合写真

含めた役者さんの演技を併せてマイクロフォンワークといいます。経験豊かなエンジニアと役者さんのなしえる技です。

一方登場人物どうしでのマイクロフォンワークも重要です。声の大きさもあります。また音ならではの演技上での課題もあります。最近では声の音量差などお互いが自然になるよう演技などを指示するのではなく役者それぞれにマイクロフォンを用意してその差を調整してしまうなど本末転倒の作業が多く見受けられるようになりました。これでは役者さんも作品もその質の向上は期待できません。役者さんはお互いの顔の表情やしぐさをみて演技すること、技術者はその演技を余すところなくとらえてこそ作品は成り立つのです。声の演技といってもアクションも加わります(写真3) 台詞とあわせてその音がリアリティーを生むのです。また演技と併せ役者さんの体格差なども考慮した上で(写真4)収録することが大切です。役者さんにはそうしたことも考慮してスタジオ入りの服装や、場合によ

ては制作側で衣装や小道具を用意することもあります。こうした時、音の専門家であるエンジニアがそのプランや指示を考えることこそ重要です。繰り返しますがこうしたこと含めてマイクロフォンワークと言います。

☆次回はスタジオ夜話(番外編)サウンドドラマの制作(音の入り口)声(台詞)の2回目です。今回台詞は単に音源として成り立つものではなくドラマ制作の根幹ともなるもの、収録技法、演出、演技が相まって成り立つ素材でとても重要であることをマイクロフォンワークというものからお話ししました。次回もこの続きです。より具体的にお話しします。年も明けましたがまだまだ寒い日が続きます。読者皆さま、諸先輩におかれましてはお身体にお気をつけください。

今回の記事に協力してくれた学生さんたちです。(写真協力) 日本大学芸術学部 放

送学科1年生ラジオ制作専攻の学生さんです。(集合写真)

生駒孝文(いこま・たかふみ) 大埜間茜(おおのま・あかね) 菊池奏海(きくち・かなみ) 桑原利光(くわばら・としみつ) 鈴木直宗(すずき・なおむね) 高岡菜々子(たかおか・ななこ) 中山波月(なかやま・はづき) 長尾歌恵(ながお・かえ) 成田真広(なりた・まひろ) 元田成美(もとだ・なるみ) 以上10名(五十音順)

学科助手 石毛みさこ(いしげ・みさこ) 教員: 専任講師 茅原良平(かやはら・りょうへい)

ご協力ありがとうございました。次回もよろしくお願いたします。