

第46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9) 台詞の収録Ⅱ

☆はじめに

年が明けて2回目のスタジオ夜話です。1月2月は1年で一番寒い時期にあたります。読者、諸先輩におかれましては風邪などに罹ることのないようお身体をご自愛ください。

さて今回の夜話、前回に引き続き台詞収録についてのお話しになります。今回は距離感など基本的なお話しでした。今時の収録と対比しながら問題点について若干の注意点などお話ししましたが今回はさらに一歩踏み込んでのお話しになります。台詞収録はサウンドドラマ制作の要です。読者皆様には既にご存じのこと多々あるかと思いますが、今一度確認の意味でもお付き合いいただければ幸いです。

☆背景音と無関係な台詞の存在? かつてのラジオドラマの音創り・・・

かつて筆者がラジオドラマの制作を研究していた時、その基本的考え方には必ず多くの専門家の方々が、ラジオドラマは「音が持つ独特の特性(聴かれ方)を活かした手法を駆使して創り上げる作品」と言っていました。間違いではありませんが筆者は若干の違和感を感じていました。無理を承知で例えば「人は多くの音の中から目的の音を探し、その音を認識している。」カク…テルパーティー効果、サウンドドラマ制作の場合、想像ですが多くの音のミックスの中から特定の音をレベルアップするか特定の音以外をレベルダウンするかしてそうした表現をしているのではないのでしょうか。

映像作品では基本的にカット割りやズームあるいはドリーインといった手法をとるのが一般的かと思えます。様々なシュチュエーションが考えられますがここではカクテルパーティーを想定してお話しを進めます。制作台本には、ト書き部分に「パーティ

ー参加者の中にA氏とB氏を見つけその会話に注意を払った。二人からは離れていたが会話の内容は概ね理解できた。」とか書かれています。

作家もこの効果を指定しているようです。筆者はここでまず大切なことそれは背景音と主となる台詞の関係であることに気づきました。主たる台詞は背景音に隠れているのではなく背景音そのものを構成しているそのパーツの一つであることです。

映像作品では昨今CGの画期的進歩でそれが可能かもしれませんが、基本的にはパーティーそのものを開催?して撮影に取り組みます。サウンドドラマでも同様にパーティーを開催?してそこから必要な音に注目する手法が求められます。

設定は違いますがかつてNHKでのラジオドラマ制作では大きなスタジオに一応登場人物の配置を考慮してセットまで建てて対応していました。けっして台詞とパーティー会場の背景音との組み合わせとは考えていなかったのです。

パーティーに参加する登場人物(主要登場人物以外)もすべてその台詞も用意して、必要なら食器などの小道具も用意しました。そこに主要人物も参加して台詞の収録をしていました。

余談ですが筆者もスタジオで宴会シーンを収録(三弦や太鼓、等々)して、初秋の虫の音があたりを包む道を鼻歌を歌いながら料理屋に向かう登場人物、という設定を野外ロケ、近くの小山小屋で宴会素材を室内で、再生した経験があります。

ステレオ作品で40秒足らずのシーンでしたがスタジオ収録やありものの素材では表現できない空間性を実感しました。

しかしモノラルやステレオ収録の時代、その結果(聴かれ方)だけを考えるとさほどその手間暇をかけた効果が顕著ではなく背景音と台詞とのミックスで十分カクテルパーティー効果的演出ができる。カクテルパーティー効果はこうしたテクニックで

これがラジオドラマ独特の音の特性を活かした手法です。と言っているわけです。

現在家庭でもサラウンドの聴取環境が普及してきています。劇場や特定の場所では200ch以上、また3D音響となってきた今、私たち音にかかわる者はこうした手法を原点に帰りもう一度検証する必要があります。

現在の聴取環境ではリスナーの感性に頼る創り方だけではなく、作品創りに使う様々な音の扱い方を新たに考える必要もあると考えます。

☆台詞収録とマイクロフォンセッティングとマイクロフォンワーク

前回マイクロフォンのセッティングとマイクロフォンワークについてその基本的な考え方などお話ししました。今回はもう少し具体的なお話しを

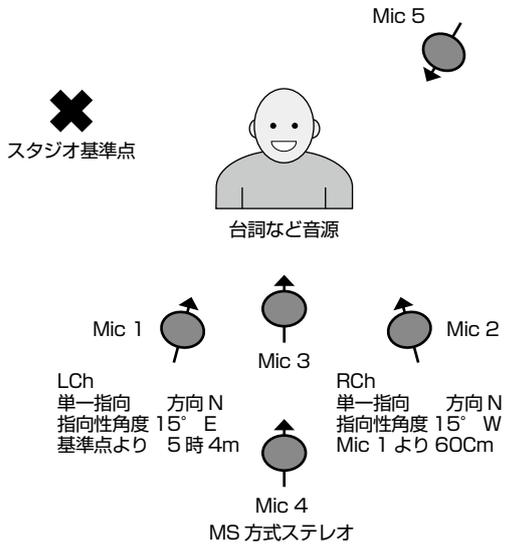
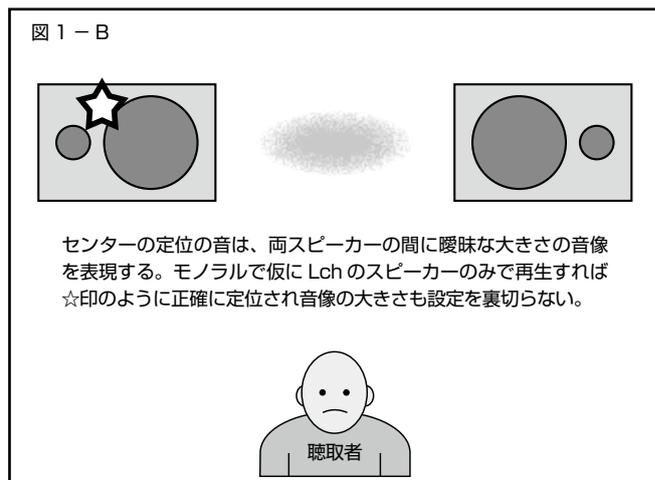
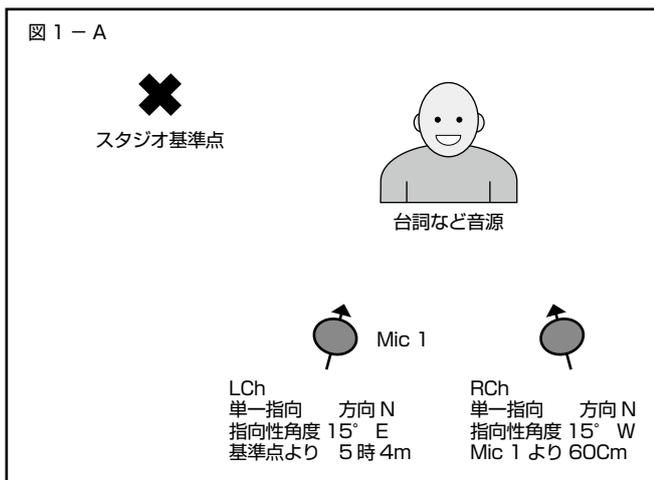
- 1) 収録環境の違い
- 2) モノラル、ステレオ、サラウンドでのマイクセッティングの考え方
- 3) 今必要なマイクロフォンワークの実際

1) モノラル収録からステレオ収録そして多CH収録へ

今更モノラル収録での台詞についてお話ししてもあまり意味がありません。確認だけにします。

モノラル収録で表現できるもの(台詞に限りませんがここでは台詞を中心に)大きい小さい、遠近、様々な音質変化や効果です。台詞の音量的大小と遠近感とは明らかに違うことは既にご存知のことと思います。

技術的にはこの大小と遠近の組み合わせで距離感は工夫次第である程度コントロールできることなどが知られています。遠近の距離感はその対象となる音との比較で決定されますが程度マイクロフォンから離れた(OFFの音)台詞はその音量をコントロールすることで距離感も疑似的に創れるということ。またかつてのリボン式マイクロフォンではマイクロフォンに対して極至近距離で台詞を収録すると低域が強調さ



Mic 3 はセンターモノラル用ですこのマイクロフォンでステレオ収録時 L/RMic での中抜けもカバーすることもできます。

Mic 4 に MS 方式ステレオマイクロフォンを追加することにより音源の自然な拡がり感を収録する。

音源となる音に対して Mic 5 に限らず複数の空間性を収録するためのマイクロフォンを収録エリアに用意して自然な、あるいは目的を持った台詞を空間性と共に収録調整室でモニターしながらセッティング位置や指向性などを設定する。

音源の台詞は移動など動きを伴うものもあるので移動スピードや移動方向、マイクロフォンへの向きなどにも注意が必要。台本などにその情報を書き込む。出演する役者さんに協力してもらうことが大切です。

サラウンド収録になるとさらに複雑になるため技術者は台本以外に台本のページとリンクした収録用のメモを必ず用意しましょうこれはサラウンドでなくとも必要です。台本端のメモでは対応出来ません。筆者は台本のテキストデータを元に専用のものを用意しています。

れたリボン式マイクロフォン独特の音を得られ独り言などモノローグ的な台詞に多用されました。コンデンサータイプのマイクロフォンでの至近距離収録音とは明らかに違います。近接効果といいますが、今日的にはコンデンサーマイクロフォンを使うため音質調整でそうした音質に加工します。

モノラル時代の台詞収録はこの程度です。あとは役者さんの声の出し方や演技(アクションを含む)これがすべてです。

あとはこの組み合わせで演出的技術的に収録にあたります。有名?な ON 移動などの技法もその延長にあります。ステレオ収録になるとモノラル時代とは様々な点でその収録も異なってきます。現在でも多くの台詞収録はモノラルあるいはステレオで行っています。モノラルからステレオにかわった収録ではモノラルとは大きな変化がありました。筆者はこの違いの最大のポイント

は実はコンパチビリティが無いという点です。それはモノラル時代制作者も聴取者はスピーカーから出てくる音をスピーカーを前にして聴いていましたしかしモノラルで制作された音はステレオ聴取環境では左右両スピーカーから同じ音で再生されその音は両スピーカーの真ん中に聞こえます。両スピーカーの間には何もありません。つまり虚音源を聞いていることになります。

結果創られた音が若干曖昧になってしまいます。できればこの場合多少感覚的に違和感を伴いますが片側のスピーカーを OFF にして聴取すれば問題はありません。問題なのは逆のケースです。ステレオ制作された作品をモノラル聴取するときです。

一応制作時には十分に作品を楽しむように制作者は考慮しています。(素晴らしい仕事です。)しかしこの配慮のため思い切りステレオ感のある作品創りに若干の制約が

生じます。またステレオならではの表現ができないこともあります。これは技術的問題に限らず作家や演出にも大きな影響を及ぼすことは既にご承知のことだと思います。

さてこれがサラウンドの世界になるとまた複雑さが増してきます。その複雑さはモノラルからステレオといった複雑さとは桁違いに変わってきます。制作者の作業量は膨大です。その反面都合の良い点も若干ですが存在します。一例ですがサラウンドになるとモノラル音源はセンタースピーカーでなんの問題も無く再生できます。始めにこうした収録聴取環境の違いを理解していただきお話しをすすめます。

2) マイクロフォンセッティングモノラル・ステレオ・サラウンド

前回のスタジオ夜半でも基本的なマイク

ロフォンセティングについてお話をしました。今回はもう少し具体的なお話です。

モノラル収録でもステレオ収録でも、それがサラウンドになっても聴取者がスピーカーを前にして聴取するという前提に立てばそれほど難しい点はありません。

もちろん収録にあたっては様々な試行錯誤があつてのことです。基本はステレオ収録での考え方を基本とすることです。

図1をご覧ください。左右2本のマイクロフォンがあります。様々な音源を収録するのですが、聴取モニタースピーカーの設置条件にもよりますが、概ね条件の良い調整室では両スピーカーの距離は3m位でしょう。実際のリスナーの聴取環境は決して理想的とは言えませんが制作する側での条件として話を続けます。この条件で収録するといくつかの注意点があります。現場では当たり前のことなのですがこの注意点を確認することで先が見えてきます。

図1のAで台詞を収録すると再生される音はBのようになります。ステレオ再生の時その台詞の人物の大きさ(音量ではない)は漠然と楕円の範囲で様々な音像となることは承知の事実です。これが仮にモノラル収録した台詞をパンポットを使いセンターに定位させても若干は改善されるもののピンポイントに音像は現れてはくれません。聴取者が真ん中に登場人物がいると判断してその音を聞いてくれているからです。

試しにその台詞を左右どちらかのスピーカーにパンポットして比較してみてください。明らかに音像の大きさの違いに気が付くはずですが、そこで2本のマイクロフォンセティングでの収録に加え少しでも音像の大きさを表現できるモノラル収録の台詞とのミックスを考えます。

また左右2本のマイクロフォンに加えセンターマイクロフォンを加える方法もありますしかし収録された音を注意深く聞くと、前者はセンター定位した台詞の空間性が乏しく、後者はステレオの広がり感がやや損なわれる。という結果になります。センターマイクの利用は中抜け収録の問題を解決することは理解の範囲です。

台詞などそれほど広い空間性を要求され

ることが少ないので若干の細かい問題はあつるもののこれで十分でした。また2本のマイクロフォンでステレオ収録するよりもMS方式のマイクロフォン収録を推奨する方もいます。

いずれにしてもそうした組み合わせで収録しています。サウンドドラマ制作では一部で行われている一人1本のマイクロフォン収録は後処理は楽ですが基本的には行いません。しかしサラウンドなどの作品制作では必要な場合もあります。そこで筆者は台詞収録にあたっては現在基本収録はステレオ収録セティング、加えてスタジオ内に空間性を台詞収録と同時に収録するため数本立てています。前回スタジオでのマイクセティング位置を決めるためのスタジオ基準点をつくつたのはそのためです。

また一人1本も出演者全員ではありませんが必要に応じて用意しています。マルチレコーダー(DAW)収録編集が当たりの今、手間はかかりますが試行錯誤、創意工夫の結果、数人の出演者やカクテルパーティーなど背景音が無く台詞のみの試聴でもその空間性が今まで以上に期待できることを確認しました。

制作時間に余裕を持って作業にあたりより良い結果を出してください。

3) 今必要なマイクロフォンワークとは

マイクロフォンワークというと出演者のマイクロフォンの使い方と思う方が多いと思います。筆者の収録現場ではマイクロフォンの取り扱いもそのひとつと考えています。

指向性の切り替えやPADの挿入、マイクロフォンの交換、設置位置の変更、すべてが含まれます。TVスタジオでまだワイヤレスが一般的でなかったころ(ロケ現場も同様)マイクブームの操作は重要な役目でした。

ドラマ収録ではより自然にかつ明瞭に、ワイドショーでは多くの出演者のバランスを考えてと色々工夫していました。状況によってS社の38をブームにセティング、あるいはZ社のガンマイクをといた

具合です。

ハリウッドのある映画音楽の収録では拡がり感ある変化をオーケストラ収録時にマイクロフォンを曲調にあわせ移動したとも聞いています。台詞に限ったことではないのですが、砂浜での会話など波打際の設定で登場人物の靴が波で濡れなくてシーンもよくあります。

筆者はポータブルのマルチレコーダーが登場した当時から音源に対して至近距離からと、ある程度距離を持った音を同時に収録するように心がけています。

台詞収録も同様です。必要に応じて後処理ではなく収録時にマイクロフォンの移動収録もあります。出演者のマイクロフォンに対するON/OFFは周りの役者さんの空間性は変わりません。しかしマイクロフォンが出演者の方に移動することにより周囲の出演者との空間性が変わってきます。

この手法は映像ではズームとドリーの違いで出来上がる映像のパースペクティブに大きな表現の違いが出来てきます。しかし台詞の収録現場で筆者は最近見たことはありません。

確かにカット割り(台詞)やこうした効果が聴取者に混乱を起こす可能性は否定できませんが読者皆様は混乱を起こすような使い方はしないと信じています。

またシーンやシュチエーションなど場面転換では、あらかじめそのシュチエーションを理解させるためのシーン創りが音の作品では重要と先輩からしつこく教えられた記憶があります。

映画のようにいきなりカットで変わるとそれが理解できないということです。65%正しいと思います。しかし簡単なクロスフェードで時も場所も転換できます。

聴取者はその後、状況のなかから正しいシュチエーション設定を理解します。要は台詞の意味も重要ですが収録する音が次にドラマの上でどういう展開をするかという問題ともいえます。

台詞収録時にマイクロフォンが出演者にドリーインして行く。周りにいる出演者が四方八方に移動して行く。主となる出演者の台詞がモノログ(頭の中で考えている)



(移動を伴う台詞)

出演者の移動を伴う台詞の収録では、マイクロフォン方向に向きながら台詞と共に「カニさん歩き」など無理な注文にも協力をお願いすることもあります。



(空間性を考えて)

スタジオの中の演技エリアには空間性を収録するためのマイクロフォンも立てられています。写真は主たる出演者の台詞収録用マイクロフォン以外のものが空間性を担保し、出演者もあらぬ方向に対して台詞をいうこともある一例です。



(MS方式)

MS方式のマイクロフォンが用意できない時は、同じ機種のマイクロフォンを単一指向性と双指向性にセットして同一軸上下に配置して調整卓に入力。最近のデジタル卓にはMS方式に対応するようにMSディレクション調整機能が概ね装備されています。



(サラウンド)

サラウンドでの4方向での台詞収録の一例です。モノラル音源でのサラウンドパンポットを使うのでは明らかな違いがあります。またマイクロフォンの2本を双指向にセットしてなど工夫することによりマイクロフォンに相対する出演者の台詞と相まってサラウンド空間での効果的使い方も期待できます。

に変化する。場面転換。こうした一連の作業は出演者、スタジオ内のブームなどの担当者、スタジオ内の動きを含めた指揮をする演出、そうした音をコントロールする技術者、すべて台詞収録時のマイクロフォンに関わる仕事をしています。そしてこうした場面転換も可能になってくるのです。マイクロフォンワークは出演者のマイクロフォンの使い方と理解するのは間違いです。スタジオ夜話ではこの作業にかかわるすべ

での収録作業をマイクロフォンワークといっています。

☆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3回目です。次回も今回の続きです。より具体的に掘り下げてお話しします。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。

前回に引き続き記事に協力してくれた日本大学芸術学部放送学科ラジオ制作専攻の学生さん、研究室の茅原良平先生、学科助手 石毛みさこ氏に感謝いたします。

ご協力ありがとうございました。次回もよろしくお願いいたします。

— 森田 雅行 —