

第62話 スタジオ夜話(番外編)

## サウンドドラマの制作

ミキシングへの具体的アプローチ

### ☆ はじめに

前はしばらくぶりのスタジオ夜話でした。

今回は番外編「サウンドドラマ制作」ミキシングへのアプローチです。なるべく具体的なお話しをしたいと思います。サウンドドラマ制作でのミキシングという作業では様々な要素が複雑に絡んでいます。サウンドドラマ制作作業のすべてがこの作業であるといっても過言ではありません。作業の工程を追いながらお話しをしたいと思います。お付き合いよろしく願いいたします。

### ☆ ドラマのシュチエーション設定「使用素材などの書き出し」

何事も準備が大切なことは言うまでもありません。

担当エンジニア、演出家、効果担当者、脚本家、音楽制作者などの代表者が全員顔を揃えてドラマ全体で使用する具体的な音すべての確認作業がとても重要です。サウンドドラマ制作現場では以外とこの作業がおろそかにされがちです。それはこの作業の多くが台本などを中心にして分担作業となっていることに原因があります。台本を読み込み理解した上で指定された場所に音楽や効果音などをそれぞれの担当者が用意する、そしてその組み合わせ作業(ミキシング)が行われるといった具合です。具体的にそうした作業の問題点を検討してみましょう。

#### 1) 必ずしも台本指定通りの音を用意する必要は無い。

多くの作業現場では、脚本家の書いた台本は使用する音の決定に重要なものと位置付けられています。間違いではないのですが例えば効果音の指定などに対してかなり

具体的に音やその入れ方が書かれていることがあります。そこにサウンドドラマとしての重要な意図があるならば改めてスタッフ間で検討する必要があるのですが、概ねこれがそうでもないのです。

ドアを開ける登場人物の動作音であったり、場面転換のための音楽であったり、意外と単純な指定が多いのです。本の内容(テーマや構成など)は非常にすぐれているのにこの音指定が全てを台無しにしてしまいます。場面転換は音楽を用意すればそれでよいのか?といったことです。

多くの制作現場ではお互いのテリトリーを忖度?して作業を進めることが重要とされています。筆者は忖度?することよりもお互いのプロフェッショナルとしての知識や経験を期待して作業を進めます。

効果音担当者や劇伴の制作者が脚本家やディレクターに音楽、効果音指定の変更や場合によっては台本の変更までも相談(この相談という表現が忖度?です)しても良いと思います。そこで後々問題が起きることを最小限にするために、台本第一稿が出来上がった時点でそれぞれの担当者に読み込んでもらい、この作品制作に必要な音楽や音の指定やその考え方を、打ち合わせ脚本家に完成稿をお願いするといった作業が、より良い作品創りに活かせる手順と考えています。

#### 2) 必要な音楽や音はシュチエーション設定ごとにまとめリストにする

脚本家の完成稿に基づき細かく指定された音楽や効果音をリストアップします。各担当者はこのリストアップされた音たちの詳細を次回打ち合わせまでに検討します。

この作業は非常に重要です。例えば音楽の制作者は指定された音楽をどんな楽器や編成でといった具合です。効果音担当者も同様に指定された設定に、必要な音は単音でよいのか、複数音の組み合わせなのかといったことです。この作業をすることによ

って例えば音楽と効果音の連携も可能になります。踏切遮断器のリズムをもった警報音が音楽導入部のリズムや基本となるキーを決定しシュチエーションを設定する。といった様々な可能性がこの工程によって見えてくるのです。参考リスト1

#### 3) 台詞、音楽、効果音時間軸と定位で表現、共通認識

2) でリストされた音は制作段階、ミキシング時には時間軸と定位を記載したメモでスタッフ間で使用する音にたいしての共通認識(理解)が必要です。

また筆者は定位の表現に関して、作品がステレオでもサラウンドでも共通してサラウンド表現の図式でメモしています。

これはシュチエーション設定は基本的に劇上での空間を意味していてモノラルやステレオ設定といったメディア上の空間表現を意味しているのではないからです。制作作業上のメディアでの空間性をステレオやモノラルで表現する時にはスタッフ間で読みかえの必要はあります。その時でもこのサラウンド表現の図式は理解しやすく参考にもなります。参考図1

以上のようにサウンドドラマ制作、ミキシングにあたって最初にアプローチすべきはスタッフ間のスキルを中心にした打ち合わせとメモ創りがその第一歩となります。参考リストや参考図をご覧ください。その重要性が理解できると思います。

#### ☆次回は

今回はサウンドドラマ制作ミキシングへの具体的アプローチその第一歩のお話しでした。また参考に用意した図には台詞部分の記載が今回はありません。これは今回の説明をより分かり易くしたため次回は台詞との関係も含めより具体的にお話しをしたいと思います。

## 作品創りに必要な音リスト・参考図

最初のリストなどの書式は各担当ごとにバラバラでも問題なし後日共通の書式に統一してください。

効果担当者の作ったリストの一例です。

### 参考リスト 1

元になる台本上の記載例

閑静な住宅地・世田谷区  
京王線の踏切で電車の通過を待つ主人公

モノローグ  
主人公「さすがに今日は疲れた・・・」

M 主人公モノローグの中でN



7 ページ 冒頭	閑静な住宅地 世田谷
住宅地 背景音	特徴的な音が無い サラウンドノイズ ロケ
京王線 踏切	警報音 ロケ 若干OFF音 J=80 F#
京王線通過	通過音 ロケ OFF音～ ステレオ収録
京王線通過	OFF音で警笛 違う場所で別録りモノラル A#

基本 4つぐらいの音で組み合わせて創ります。  
警報器の音はあまり近くなく、モノローグを邪魔しない感じ

音楽担当者様用にtempoとピッチは確認済(京王電鉄)  
若干の変更は微妙なら変更可能?

台本上のモノローグ、音楽 時間軸上の位置確認の必要アリ  
効果音のタイミングあわせませす。

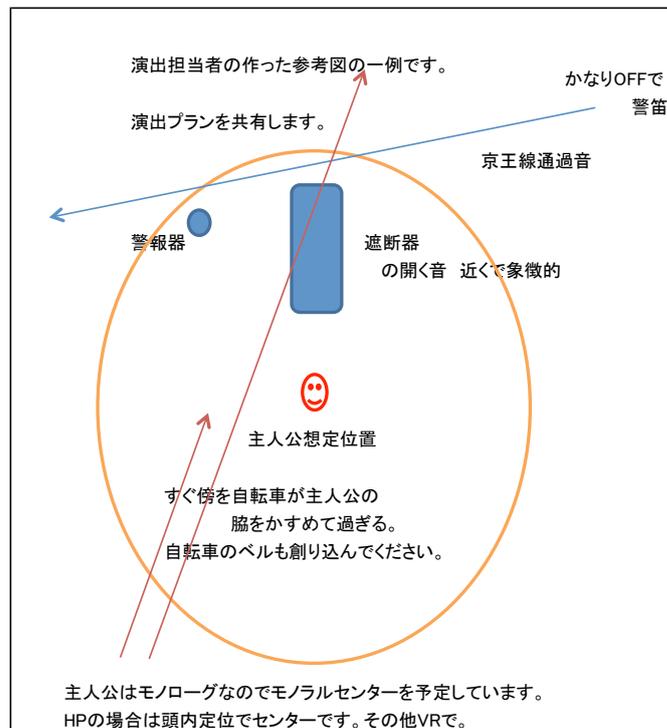
### 参考図 1

元になる台本上の記載例

京王線通過して遮断機が上がる  
主人公歩きだしてモノローグ

主人公「しかし今日の電話はいい  
なんだったのさ？普通なら彼はあの時間に電話は・・・」

自転車通過  
主人公「あぶないな！」おどろいて



— 森田 雅行 —