

スタジオ夜話

第64話 スタジオ夜話 (番外編)

サウンドドラマの制作

本質的な話

☆はじめに

梅雨が明けたと思ったら熱中症対策に日中が・・・といった日が続いています。また九州や西日本各地では豪雨による土砂災害などで多くの被害者が出ました。心よりお見舞い申し上げます。併せて読者皆様のご健康をお祈り申し上げます。さて今回はサウンドドラマ制作ミキシングへの具体的なアプローチその第2回目のお話でした。スタジオ夜話番外編サウンドドラマ制作が目指す具体的制作技法のお話でした。今回はちょっと制作技法のお話の前にといいことで何故サウンドドラマなのかといった本質に？かかわる話をちょっとしたいと思います。面倒くさいんです。我慢してお付き合いのほどお願いいたします。

☆映画は凄い！

スタジオ夜話番外編では折に触れて筆者の想いや勝手な考えをお話していますが今回もそうした感じになってしまいそうです。先ずはリアリティーの問題です。なぜ映画がすごいのか？読者の皆様はすでにご承知のことと思います。映画はその歴史のなかでCGを手に入れました。その結果リアル以上の映像制作が可能となりました。特撮時代はそれはそれで面白かったのですがCGという技術が映画のありかたそのものに大きな影響を与えました。物語の良し悪しを前提として作品の良し悪しが決まるということに関して筆者は文句を言うつもりはありませんが、CGを手に入れたことによって新たな考え方ができるようになってきました。想像の世界をリアルに表現できること。CGのそれは本物以上です。リアリティーという域を越えて私たちにその映像は提供されるようになりました。ジュラシックワールドなどその典型です。映画そのものを評価するとき、物語の良し悪し以前に

その映像評価が重要な要素となった現実です。映画という媒体が映像媒体であるという本質を決定的にした瞬間です。もちろん映画が映像媒体であり様々な映像表現で成り立っていることは承知です。しかしこのCGという技術が、映画というものが私たちにあらためて映像によって表現する作品媒体であることを教えてくれました。CGという表現技法がジュラシックワールドという物語を創造したのかもしれない。

☆サウンドドラマはどこが凄いの？

残念ながら凄くはありません。これが今日ラジオドラマ衰退の大きな理由です。

ラジオドラマをサウンドドラマと言い換えてもその本質を理解しなければ意味はありません。まずはその本質を理解しましょう。なぜ凄く無いのでしょうか？映画はその歴史のなかでCGなどの新しい技術を取り入れ作品としての映像媒体というポジションを手に入れてきました。それは物語の良し悪しとは次元を別にした映像媒体での表現を重視しての結果ともいえます。ラジオドラマはどうでしょう？かつて様々な専門家や解説書で語られたことは「音独特の性質を生かし独自の技法で表現するもの」それがラジオドラマでした。音という媒体を活かした作品創りです。???

音の世界でもその歴史のなかで様々な技術的進歩がありました。映画におけるCGという技術に匹敵するのかわかりませんが素晴らしい進化を遂げていることは事実です。その技術的進歩が映画におけるCGというようになっていないのはなぜでしょうか。ラジオドラマ創りはまず物語の良し悪しが大前提なのです。筆者の知っている脚本家の大御所はラジオの(音の)特質をよく理解した上で良いお話を書くことが重要だと語り、ラジオドラマはそれを聴くことによって想像力をかきたてられることが

重要と語っていました。もちろん間違いではありません。また先輩である演出の先生は音の特質を理解した上でラジオドラマを制作するのは当然ですがドラマ(物語)である以上その良し悪しが最重要であると断言しています。多くの専門家はこのスタンスでラジオドラマを語り解説しています。しかし注目すべき作家の方もいます。読者皆様のご存知の方を例に上げれば、安部公房の「棒になった男」(1957年・30分)芸術祭奨励賞安部氏が放送劇の世界にのめりこんでゆくきっかけとなった作品で物語の良し悪し以前に(失礼!)音媒体(ラジオ)という特質に注目して書かれた作品であると注目です。また寺山修司の立体叙事詩劇「まんだら」(1967年NHK放送)はCDとして出版もされました。(最初はLP)作品は物語性よりもラジオ媒体を意識した音創り重視の作品で寺山氏の才能が作品のそこかしこにうかがえる秀作です。ほかにも音媒体であることを強く意識して創られた作品は多々あります。これは映画の歴史を意識すればラジオドラマにも技術的な進歩が大きく影響して新たな可能性もあったのではないかと考えたくもなります。

☆ラジオドラマがサウンドドラマに？

今回のスタジオ夜話番外編サウンドドラマ制作、本質的なお話のキモ！です。前回まで素材収録のお話など具体的な例などを紹介しながら進めてきました。しかしこの制作作業は具体的ではありませんがサウンドドラマ制作の本質とはまったく関係のない次元でのお話です。かつて筆者の尊敬する恩師は最初からラジオドラマとは一言も言わずサウンドドラマと言っていました。恩師曰く「サウンドドラマとはドラマ(物語)を音(サウンド)で表現するのでは無く音(サウンド)自体が物語(ドラマ)を構成するのである。」と語っていました。音楽は正

にサウンドドラマです。また歌は台詞にも通じます。装飾音符的な効果音もあります。文学的？な物語性ももちろんですが、音の連続やその構成を重視した作品創りを前提にサウンドドラマは成立しています。ラジオドラマには無い考え方です。以前から音作品はこうした表現媒体だと意識していれば映画の発展が可能であったかもしれません。

音楽家の中にはこうした考え方で作品創りをしている方が多くいることはご存知のことと思います。音楽的手法(技法)とラジオドラマなどの制作手法(技法)との融合、またそれぞれの発想がサウンドドラマ、音媒体表現の未来を決定付けます。決してラジオドラマを否定するものではありません。しかしかつての発想で音媒体での表現を一元化せず可能性を求めて行くのも大切であると筆者は考えます。

☆サウンドドラマ制作今エンジニアに求められているもの

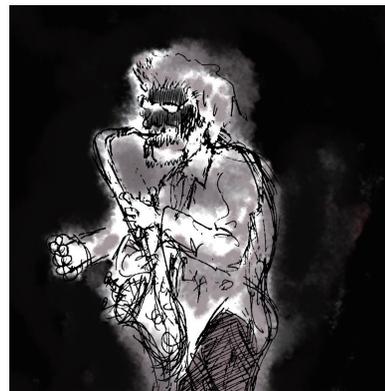
放送局やレコード会社、録音スタジオと音声に係るエンジニアは多くいます。しかしサウンドドラマ制作に係るエンジニアの数は非常に少ないといえましょう。それはサウンドドラマの制作(ラジオドラマ的)なもの制作本数が相当数減少していることに原因があるといえるでしょうがそれだけではありません。今活躍しているエンジニアの多くが様々な技術的なハウツーを持ち合わせているにもかかわらず生かし切れていないという現実がその数を制作本数の減少以前の問題として考えられるからです。

どういふことか、現状は録音など制作現場でエンジニアはその技術的なハウツーを提供アドバイザー的立場で制作に携わっているという現実です。もの創りの主体は音楽家であったり演出家です。サウンドドラマ制作ではエンジニア自らが制作担当者で

あるという意識が必要なのです。自らがアーティストでありディレクターとならなくてはなりません。

アーティストやディレクターもエンジニアとしての知識やノウハウを必要としています。お互い得手不得手はありますが主体、従体という関係は成り立ちません。ここに今までは違うエンジニアの成り立ちがあります。作品制作上の技術的アドバイスを求めるディレクター、ありえません。制作上のあらゆる問題を共に考えるクリエイターどうしのコミュニケーションが重要なのです。アドバイザー的エンジニアは必要ないのです。今求められるエンジニアとは制作全体を指揮できる能力を持つエンジニアなのです。

エンジニアの読者の方はご存知と思いますが、かつてのジャズレーベル「ブルーノー



モダン・ジャズの現存する最後の巨人。ソニー・ロリンズ。2010年80歳記念ツアー東京公演を聴く。80歳ということで多少懸念していた部分があったが、ファーストサウンドを聴いた途端、涙が溢れてきた。開演してからの30分はほとんど吹きっぱなしの2曲。思わず「Thanks you」と叫ぶ！！1時間ほどの1部、15分の休憩を挟んでの第2部、19時に始まったステージは21時を大きく回る。そしてエンディング、スタンディングオベーションがやまない。「モダン・ジャズの金字塔」と評される。「サクソフォン・コロッセア」の中から、Stトーマス。前から5列目、ステージ右端の席から大きな声援を送る。通じたかのように、目の前でしばし演奏。感激と興奮の一夜でした。
(当時の日記より moka)

ト」のエンジニア「ルディー・ヴァン・ゲルダール」はその後ディレクター、プロデューサーを経て経営にも参加したことは有名です。

☆次回は

今回のお話を前提に次回サウンドドラマ制作は、制作上の具体的なお話ミキシングでのより細かな作りこみを前回に引き続いてお話をします。前提条件を理解した上での作業説明なので分かり易いと思います。お楽しみに！残暑(暑中)お見舞い申し上げます。暑い毎日が続きます。読者皆様お身体をどうぞご自愛ください。ご健康をお祈り申し上げます。

一 森田 雅行 一