

スタジオ夜話

第65話 スタジオ夜話 (番外編)

サウンドドラマの制作

サウンドドラマの制作音を創り込む

☆ はじめに

日本全国で大雨や土砂崩れの被害が続いています。台風も立て続けにやってきました。被害にあわれた方々には心よりお見舞い申し上げます。また読者皆様には残暑お見舞い申し上げます。さて今回のスタジオ夜話番外編「サウンドドラマ制作」はドラマで使用する様々な音の創りこみについてのお話です。お付き合いよろしくお願いたします。

☆音の創りこみってなに？これが基本です という点

前回のお話のなかで音という媒体を意識して創る作品という話をしました。またドラマそのものの出来不出来についても若干偏った考えですが、サウンドドラマと称する以上、お話の内容で楽しむ以上に音で楽しめるものといった考え方も重要だとお話をしました。ラジオドラマの多くの専門家が「音独特の性質を生かし独自の技法で表現するもの」でもお話の出来不出来が最も大切・これでは文学的な作品を音という媒体で表現したものであり文学的な作品の完成度に全てが委ねられ「音独特の性質を生かし独自の技法で表現するもの」とはいささか違ったものなのではないでしょうか。(筆者の偏見による考え方です)ではサウンドドラマは・・・そのとおりです。物語性も重要な要素の一つではありますが、それ以上に重要な要素、それがかつてから言われている「音独特の性質を生かし独自の技法で表現するもの」なのです。

脚本などの物語性など文学的なものは一つの構成要素にすぎないのです。音楽という作品は純粋に音という媒体を使ったものと認識されていますがそのジャンル?のなかには歌劇など物語性が大切な要素となっているものもあります。しかし筆者の偏

見なのですがその物語は当たり前の人々のポピュラーなお話でお話そのものはたいしたものではないように思います。

重要なポイントは音楽という作品形態で楽しむという点です。サウンドドラマも音という媒体を様々な組み合わせその展開で作品を楽しむものに創り上げることが大切です。

☆音の創り込み具体的創り込みの作業って? (I)

ここまでの話を理解していただけたらお話は早いのです。以前にも前回でもお話したのですが、重要な音の創り込みは映画のCGにも求められたリアリティです。

音の作品、サウンドドラマの世界では正に「音独特の性質を生かし独自の技法で表現するもの」でありその音は映画のCG同様にリアルを超えたリアリティで表現するものです。このための様々な音素材の創り込みが作品の出来不出来を決定します。サウンドドラマ作品の出来不出来は物語性も重要ですがまず音媒体で楽しめる作品であることが重要なのです。ここで話がちょっとずれるのですがここに大切な要素があります。お付き合いください。最近ではあまり耳にしなくなったのですがヒーリングというお話です。何がヒーリングなのかとか本質問題は別として現実的に波や風、せせらぎなどの音を聞くと癒しに通じるものが得られるとあって、くつろげる環境でそうした音を聞くとといった行為が流行した時期があります。

サウンドドラマ試聴環境の一つがこの行為に通じます。ここで話は戻ります。リアリティある音の創り込みです。筆者は以前勤務先のスタジオ設備を紹介するデモンストレーションのため極小規模の効果音収録も可能な録音スタジオでアナログシンセサイザからサラウンド再生の揺らぐ静かな

風音、ブースの中にある水槽設備での水滴音、ロケーション収録の風に揺らぐ笹音のMIXをスタジオ調整室に流し見学者に聴いてもらいました。ごくあたりまえのシンプルなデモ音でしたが見学者の感想は設備のデモにもかかわらず、再生された音についての感想が多く聞かれました・照明などの効果も加わったのでしょうがたった3種類の音素材で、加工の方法やMIXなど工夫が加わるとそれだけでも十分に楽しく鑑賞できるものになるということ。また少ない音の組み合わせでもリアリティは十分確保できることが理解できた経験です。リアリティある音の創り込みとはその創られた音を聞く人に意味理解ではなく音としてストレート、直接的に感じることが音の創作です。意味理解を得るための音については後述予定。

☆音の創り込み具体的創り込みの作業って? (II)

サウンドドラマで使われる音には様々なものがあることはすでにご存じのことと思います。分類すれば大きく3種類、台詞、音楽、効果音です。

当然のように音を創りこむというと効果音のことだと思えます。確かにその通りなのですが台詞や音楽もただ収録して素材として使うのかというとそうではありません。音楽も台詞もサウンドドラマ制作では素材音としてのリアリティが大切なのです。音楽、台詞のリアリティ?ということになります。台詞のリアリティはまだなんとなく理解できそうですが音楽のリアリティとなると?・・・です。順を追って説明します。

1) 効果音のリアリティサウンドドラマ制作で言うリアリティある音とは映画のCGに匹敵する、本当にリアルなもの、また本物以上にリアルである想像以上のものを言います。効果音につい

て説明すれば概ねシュチエーション設定のための効果音（それ以外は後述）がその対象となります。元々音という媒体はそれを聞く人の経験値や想像力によって感じ方や理解度に大きな違いが生じます。静かにソロで鳴くコオロギは日本人には秋の夜を感じさせますが極寒のアラスカで生活する人には聞くことの無い虫の声かも知れません。



つまりシュチエーション設定のための効果音のリアリティーとは秋の情景を表現するのに必要な素材は虫の鳴き声では無い別の要素の探求ということになります。また四季のある日本であるから秋という季節感の表現が必要となってくるのです。日本人のためのサウンドドラマならその設定での素材音の組み合わせや創り込みもあるでしょう。しかしここでいうシュチエーション設定でのリアリティーある効果音の創り込みとはそうした聴者の経験値などに依存する意味理解的な音の組み合わせなどを行うのではなく、本来設定されているシュチエーションでの音を探ることあるいは想像することがリアリティーある効果音を創る第一歩であるという認識が重要です。リスナーと効果音との位置関係や効果音どうしの音量などを含む相対関係などが重要な要素となってきました。

2) 台詞のリアリティー物語性のあるサウンドドラマ制作では台詞にもサウンドドラマ的リアリティーが求められます。ここでいうリアリティーとはアニメ声とか台詞ばい言い回しとかという意味のことではなく、人が自然に発する声リアルであるということ。あるいはそのように聴こえるということです。脚本に書かれている台詞が台詞ばいのは論外です。サウンドドラマ制作では演技者の台詞は基本的に登場人物の会話として聞こえなくてはならないのです。また効果音と同様にリスナーとの距離

感、位置関係、登場人物どうしの相対的關係が効果音と相まって大切な要素となってきました。

3) 音楽のリアリティーサウンドドラマ制作では音楽の扱い方にも注意が必要です。仮にソロ楽器による音楽を設定した時、その楽器が登場人物の隣や重なって定位していたら作品は台無しです。現在制作されている多くの作品でこのことは実感できます。また高性能な収録環境や機器の普及でより顕著なものともなっています。注意がひつようです。

というお話です。様々なシュチエーション設定にたいして必要な音を集めることは今も昔も変わらないのですが重要なことは効果音や台詞などの相対的な方向性など位置関係を考えて音を組み合わせ、さらにリスナーとの関係性を先ず考えてみる。そうした作業がリアリティーを持った音創りにつながるというお話です。

☆次回は

今回のお話も若干意味不明な本質論的なものになってしまいました。申し訳ありません。次回は具体的例をご紹介しながら、音の創り込み、リスナーとの関係性や素材音どうしの位置関係などのお話を予定しています。今までにない効果音の使い方など紹介いたします。次回もお付き合いよろしくお願いたします。

☆音の創り込み具体的創り込みの作業って？(Ⅲ)

音の創り込みについてリアリティーという問題点からお話を若干しました。何を言いたいのか意味不明な感じでしょうか？今回のお話で意図しているものはサウンドドラマ制作（ラジオドラマ制作）では今までとは違った発想で様々な音の創り込みを行う。またそのことによって「音独特の性質を生かし独自の技法で表現するもの」そしてその結果得られるリアリティーが重要です。と

— 森田 雅行 —