

# スタジオ夜話

第67話 スタジオ夜話 (番外編)

## サウンドドラマの制作

音を創り込む その(II)

### ☆ はじめに

秋も深まり紅葉の季節を迎えています。今年は最後まで大型の台風に悩まされましたがようやく安定した季節になってきたようです。豪雨被害にあわれた皆様には心よりお見舞いを申し上げます。また読者皆様におかれましては一年を通して食も景色も最高の季節です。存分にお楽しみくださるよう健康には注意してお過ごしいただければと思う次第です。さて今回のスタジオ夜話番外編は前回に引き続き具体的な例を参考にしながらの音の創り込み作業のお話です。前回と同じように筆者の経験からのお話です。読者皆様の手法とは異なったお話になることもあるかとは思いますがお付き合いよろしくお願いたします。

### ☆音の創り込みについて・・・

前回では音の創り込みについてその基本、作業環境などについてお話をしました。作業環境のお話では今日的には少し読者の皆様とはスタンスが違ふと思った方々も多くいらっしゃったかなとも思います。今更ですがその違い?について若干のお話をして先に進めます。

筆者はサウンドドラマ制作に於いてその作業はサラウンドを基本とお話を進めています。普通サラウンドと言うとそれは5.1と考えます?が世の中ではとっくの昔に5.1は過去のものとなっています。多くのイベントやヘッドホンでのサウンド再生では5.1サラウンドでは無く全方向でのサラウンドが当たり前になっていますまたそのサウンドの制作環境も最新のテクノロジーでV R的の制作が可能状況です。そうした技術を提供するメーカーには多数のスピーカーを配したドーム型の再生環境の提案やヘッドホン再生を前提にすでにゲームメーカーとタイアップした製品もリリース

スして好評を得ています。筆者はそうした技術をもろろ有効利用して読者皆様が音創りをすることには大賛成です。そこで大切なことそれは前回ほんの少しふれました。例えば音を動かす時、動く直前にほんの少しレベルを一瞬上げる。覚えていますか。これはテクノロジーではまだ実現されていないサウンドドラマ制作の上でのテクニクの一つです。どのくらいレベルを上げるのか、どのくらいの時間を使うのかシュチエーション設定で大きくそれは異なります。いずれ可能になるかもしれませんがこのパターンをアルゴリズム化することは難しいと思います。読者皆様の既にこのテクニクが何を意味するか理解の範囲内であることと思います。これから展開する音の移動などを含めた変化をリスナーに意識してもらおう一瞬の技です。サウンドドラマ制作ではこうしたエンジニアの経験から得られる音の創り込みテクニクが不可欠なのです。最新のテクノロジーはこうした経験の上でより良い使い方をすることを筆者は期待しています。そこでこのスタジオ夜話番外編ではシンプルに理解できるように演出的な側面から技術的テクニクのお話をしています。どうぞ最先端の制作環境でもこうしたテクニクを応用して制作することをお願い致します。

### ☆音の創り込み

#### 音素材組み合わせ 具体的テクニク

前回の項目5)にあたるどころからさらに具体的なお話をいたします。ここからは具体的に設定されたシュチエーションを例に進めて参ります。今回は説明のために音のズームインとドリーインを例にお話をしましたが今回からはシュチエーション設定と音の創り込みプランの関係を具体的な作業を例にお話をします。

#### 1) シュチエーションでの音素材から

以前シュチエーションに合わせた素材音の収録にあたってはそのリストや若干の収録方法、簡単な図解による使い方などのメモをスタッフ共通のコミュニケーションの材料として用意するというお話とメモなどの例を紹介しました。そうした収録時用のメモ類でもかなり作業上の具体性はありますがこのメモ類は創るサウンドドラマのシュチエーション設定に基づくものであることは理解できます。そこで今回からさらに具体性をもった音創り作業のお話です。

シュチエーション設定を確認します。今回創る作品の冒頭シーンです。

#### <設定>

夢の中、主人公は夢にうなされている。

夢は霊たちが様々な怨みなどを主人公に四方八方からおぞましく訴えてくる。

主人公はかつてこの怨みを訴える先祖を殲滅させた。(源氏と平家みたいな)

そうした夢の中を音楽と戦国時代を思わせる馬の蹄音や刀を振り下ろす音、落雷などを使い表現。

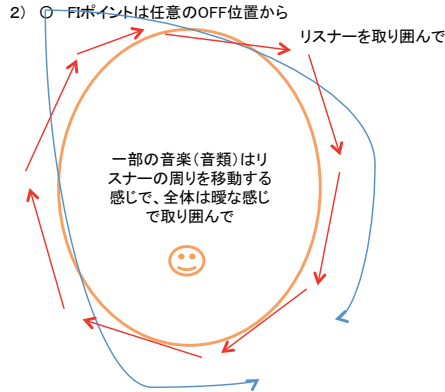
霊たちの怨みの台詞は別途よういしてあります。

この設定に合わせた音の出入りを考えます。演出家やエンジニアの冒頭部分の制作腕の見せ所です。検討の結果次のような音の出入りや組み合わせになりました。

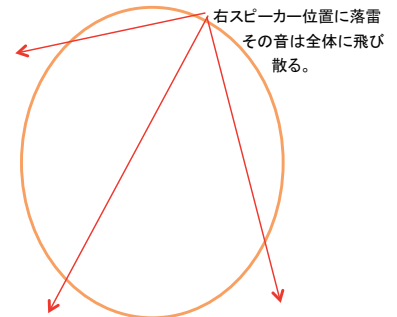
- 1) 音楽は背景音的に曖昧な低域中心の唸り声的なものを依頼
- 2) 無音から音楽が静かにゆっくりとFIサラウンド全体をカバーしながら唸りの一部は全体を移動
- 3) 突如大きな落雷

1) 音楽

音楽は背景音的に曖昧な低域中心の唸り声的なものを依頼  
無音から音楽が静かにゆっくりとFIサラウンド全体をカバーし  
ながら唸りの一部は全体を移動 アクセント音として木鉦の音フィードバック  
ディレイなど掛けてなどはOK



3) 突如大きな落雷(ごろごろと背景音として落雷の予感的な音は用意)



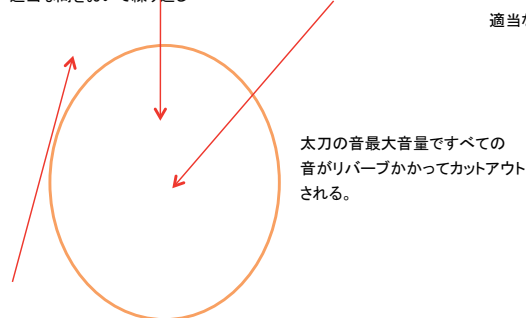
サラウンドエンコーダーを使用して短時間の落雷音を時間軸拡大余韻のリバープを含め落ちた瞬間から全体に飛び散るサラウンドパン設定で加工 余韻含めて3秒から5秒

4) 落雷の余韻の中から蹄の音が IN

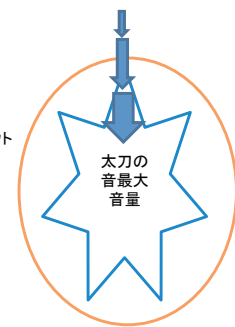
5) 蹄は背景音としては遠近感ある移動を含む音としてゆっくりと歩く音と早急に駆け出す音、駆け出すタイミングで若干の OFF から ON、サラウンド全体で大きくなる

6) 蹄の音最大で太刀を振り下ろす。さらに大きく。霊の声も最大音量で重なり全ての余韻をもって CUTOUT

4) 5) 落雷の後カットアウト余韻の消えゆく中、無音から静かに蹄の音ゆっくりゆっくりとフェードイン 位置は正面のかなりOFFからONへ向かって ある程度聞かせたら別位置から同様に適当な間をおいて繰り返し



6) 急に蹄の音全速力でリスナーに向けて走りだす。走りだすきっかけの夢の中霊の台詞あり。嘶きや鞭の音などOK 適当な時間で最大音量、霊の怒号と太刀の音



主人公夢から覚めて台詞一言  
テーマ音楽が IN

というシュチエーションと音設定の関係でドラマが始まります。設定を時間的な流れやサラウンド設定を図1で見てください。

概ねこうしたプランニングで作業を続けてゆきます。サラウンドエンコーダーなどの利用は意外と少なくこのシュチエーション設定では蹄の音と落雷のみです。落雷の音ではAWの時間軸拡大で短い時間の音の細かい加工を可能にしています。アナログ時代には不可能な作業でした。またサラウンドの再生ステージで OFF や ON の蹄 OFF や ON の感じは収録時に実際行いました。ゆっくりとした蹄音は昔ながらの擬音です。遠近感をサラウンドステージでリバープなどの効果を加えると幻想的なシュチエーションでは本物よりリアリティーある音になります。自由に遠近感や移動感を創れない本物の音と比較しながらの作業でしたが擬音の方が求めていた音により近かったと実感しました。昔ながらの音創りもなかなかのものでした。両者をうまく組み合わせることでリアリティーを演出できます。

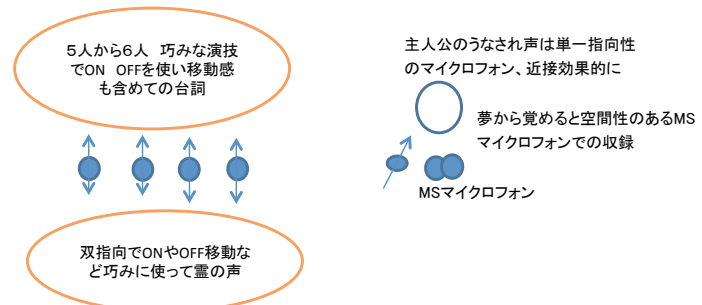
☆ 次回は

今回のお話はサウンドドラマ制作・音を

主人公夢から覚める。ステレオセンター(MS)収録で 台詞

注意) 夢のシーンでは主人公のうなされている声はモノラルセンタースピーカー再生を前提に収録すること。夢から覚めた時主人公の台詞は空間性をもってうなされている時とはちがう現実的空間での声で

夢に出てくる霊たちの声は4本のマイクロフォンでセンタースピーカー再生を考えず4人から5人同時に入れ替わり立ち替わりで収録、主人公のうなされと霊の台詞が上手く同期するように(意味的に)



創り込むそのⅢでした。具体的な制作技法の第2回目です。次回は今回の音創りと台詞との関係を確認して、次のシーンへと話をすすめてゆきます。筆者の個人的制作手法ですが多少なりとも皆様の参考になれ

ばと思っています。次回もお付き合いよろしくお願いたします。

一 森田 雅行 一