

# スタジオ夜話

第71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(VI)

### ☆ はじめに

2月も終わり3月です。春の訪れを感じる季節となりました。読者皆様はいかがお過ごしでしょうか、筆者の暮らす伊豆では早咲きの寒桜や河津桜が咲き始めています。そろそろ観光シーズンの到来です。JR東日本のCMでは世界ジオパーク登録を記念して女優「吉永さん」が大人の休日を宣伝、カルデラ火山の噴火口を歩ける大室山が美しい緑色で紹介されています。すぐそばに住んでいる筆者ですがこんな緑の大室山を見たことがありません。今年はしっかりと観たいと思います。是非一度お出かけください。

さて今回のスタジオ夜話前回の続きです。サウンドドラマで表現する空間、さらに掘り下げ、具体的なシュチエーションを例に前回の参考図をもとに制作(収録など)の実際についてのお話です。

### ☆サウンドドラマで表現する空間聴取環境で表現できる空間が異なる。

前回の参考図1、2、3を要約すると基

本的なことが見えてきます。サウンドドラマ制作で常に意識しなければならない表現すべき空間には聴取環境の違いによって表現できるものとできないものがあるという事実です。いいかえれば聴取環境を意識して技術的にそのコンパチビリティを求めることは重要ではないともいえます。ではどこに基本を置き制作作業を行うのでしょうか。前回の参考図3がその基本となります。参考図3はドラマ制作作業上のシュチエーション設定を6種類に分類しています。この6種類の設定空間が表現できれば聴取環境の違いはそれほど大きな問題ではありません。前回の参考図2と1を見てください。聴取環境と表現できる空間の関係が簡単に理解できます。それではこの参考図の具体的な利用例をスタジオ夜話的に紹介します。

先ずは一例「竜巻シーン」です。

登場人物たち大声で互いの安否を確認  
様々な家財道具が崩れ、強風によって家屋ごと上空に飛ばされる。

制作は 図3のB設定 聴取環境は参考図1の①~⑧とすると 図2のハとなります。

この制作手順で創られたシーンを参考図1の聴取環境①で聴取すると技術的に表現可能な空間 なし

参考図3ではBにあたる次の方法になります。

移動などは図1表現可能な方法で行う。空間表現の演出的手法がここで活かされるつまり演出的な表現で・・・例えば台詞などで補うといった手法になります。

制作上のポイントはここです。この一例では竜巻という大きな渦巻きの強烈な風と上に巻き上げられるというシュチエーション設定です。一旦話を映像に移します。映画などでのこういった設定では現在CGが活躍します。そこにある音はもちろん最先端技術を活用してサラウンドや3Dなどで制作されます。その結果臨場感あるサウンドを楽しむことができます。しかし映像などの情報が観客をリードしていて台詞や効果音などはそのリード情報によって補われることも事実です。このシュチエーションではお互いの声が聞こえるかどうか?映画ではしっかりと聞こえます。またこの作品を我が家でDVD鑑賞します。TVは32

## スタジオ夜話

### 「最近ちょっと思うこと?」

スタジオ夜話は基本的に雑誌FDIで「音」に関係することを中心にお話しています。こここのところ番外編ということで「サウンドドラマ制作」のお話が多くなり、本来のお話がなかなかできなくなっています。そこで編集担当者にお願いをして日々メディアなどで「音」に関して気になることや思うこと(想うもアリ)を囲み梓ぐらいで、と勝手なことを言ってみました。上手く行けば今回から掲載?!

### 「TV番組の語り手に思うこと」

最近のTV番組で、旅ものや食レポものなど、語り手の多くに俳優さんや芸人さんが起用されています。こうした方々の起用に

は個性など、その語り口調の味わいなどを重視することが基本だと私は思っていますが、個性や味わいを超える聴き辛い声質、滑舌の悪さを感じる俳優さんや、芸人さんが多く起用されていると思う読者の方も多いのではないのでしょうか? 局アナの皆さんは日々訓練を行い聴きやすい声質や滑舌の良さで私たちに様々な情報を伝えてくれます。最近では個性豊かなアナウンサーの方も多く楽しい番組創りが行われていることも事実です。スポンサーや代理店などの都合もあるのですが、番組担当者様はもう少し自社局アナの起用を心掛けてはいかがなものでしょうか? 俳優さんや芸人さんの好き嫌いに比較しても局アナの起用は十分以上を期待できると思います。聞きやすさでは局アナが一番です。そんなことを思う今日この頃です。

インチのステレオです。映画館とはいきませんが十分臨場感をもって楽しむことが可能です。作品のDVD化時点で2CHダウンミックスをすることもあっていずれにしても映画など映像がある作品鑑賞ではこの音的な聴取環境は確保されていると云えましょう。話をサウンドドラマ制作に戻します。サウンドドラマ制作では映画などのように基本リードするシュチエーション設定のための情報がありません。そこで空間表現の演出的手法が必要となってくるのです。サウンド制作や3Dでの制作環境があればその環境で制作するのが最善ですが完全なモノラル環境は別として制作環境としてはステレオで十分可能です。

### ☆サウンドドラマで表現する空間その音創り手法

以前にもお話しをしました。サウンドドラマ制作ではリアリティーを大切に作品を創って行きます。そのために独自の制作技法を用います。しかしそれは昔ながらのラジオドラマ制作技法とは違います。前にお話しした手法ですが、移動する音は現実的には同一タイミングで動くのですがサウンドドラマ制作では音という直観的に理解できない情報を整理して聴取者に提供しますまずこれが動くよとその音を多少大きくするとか注目？(耳)を集めます。そしてその音を移動させ始めます。同様に他の音も移動させて行きます。その間が短くなりすべての音が移動し始めます。竜巻の場合は移動方向は一方向でいいでしょう。サウンドや3Dでは方向性に工夫も必要でしょう。こうして出来上がった音を聴くと勿論台詞の定位や距離を含めてモノラルでも十分に理解できそれなりの臨場感も期待できます。素材の動かし方、空間表現の演出的手法の一つです。こうした手法はいくつもあります。映画では音も勿論ですが最初の

図1

聴取環境	スピーカー台数	聴取方法	技術的に空間表現可能なもの
①モノラル	1	正面	なし
②モノラル	2	主面中央	なし
③モノラル	2台以上	不確定	なし
④ステレオ	2台LR	主面中央	左右・定位感による左右間
⑤ステレオ	2台以上	不確定	左右・定位感による左右間
⑥ステレオ	ヘッドホンLR	正常	左右・定位感による左右間(頭内定位に限る)
⑦ステレオ	ヘッドホンLR	デコーダーなど使用してエンコードされているものを聴取	頭内定位による左右間・頭外定位による各種サラウンド(エンコード方法による)
⑧サラウンド	5.1	正面中央	スピーカー設置位置とその間の定位感によるもの
⑨サラウンド	5.1以外	イベント会場など	3Dなど様々なサラウンド空間、360度も可能で上下感も表現できる

図2

	サウンドドラマに必要な空間	上記 図1 聴取環境	シュチエーション設定での空間表現
イ	様々な設定	①②③ モノラル	会話やそれを取り巻く環境音など、すべて大きい音小さい音、あるいはON/OFFで表現。方向性はここでは基本的に上下方向以外様々な表現ができる。
ロ	様々な設定	④⑤⑥⑦ ステレオ	
ハ	様々な設定	⑧⑨ サラウンド	基本的に上下方向を含む様々な表現もできる。

図3

	サウンドドラマに必要な空間	
A	登場人物の会話を含む基本的空間表現 I	収録はモノラル、ステレオなどに関係なくシュチエーション設定に基づき制作する。
B	登場人物の会話を含む基本的空間表現 II	移動などは図1表現可能な方法で行う。空間表現の演出的手法がここで活かされてくる。
C	登場人物の会話を含む基本的でない空間表現	基本的でない空間とは、例えば本当は聞こえない独り言、や天の声、あるいは見えてしまった異空間の音、等々
D	会話などの無い基本的空間表現	会話が無い、つまり登場人物とは空間的関連がなく表現される音様々、例えば環境音、風景
E	会話などの無い基本的でない空間表現	会話も無く登場人物と空間的関連もなく表現される音、例えば時計の歯車の回転音？自販機の中の動作音、等々
F	その他	想像力の乏しい筆者にアドバイスなどください。

カットで家屋一部倒壊そして次に進みます ジュラシックパークでは水溜りのカット、恐竜の足音と続きます。音だけのサウンドドラマ制作では素材の一部に注耳させ、次へと移って行き目的のシュチエーションを完成させて行きます。

### ☆次回は

今回はサウンドドラマ制作で表現する空間について参考図を基にお話しをしました 次回は今回と同様に参考図3を使い、制作

手法の実際をより具体的にお話しします。今回使用した参考図はインデックス番号など前回のものと若干異なっています。春の訪れ歓迎ですが花粉が…インフルも…まだ流行っています。読者皆様のご健康をお祈りいたします。