

サウンドドラマ制作 演出と技術

☆ はじめに

執筆時、梅雨前線が太平洋に本州と平行に在り、熱帯低気圧が台風 1 号となりフィリピン海上に出現しました。5 月末には東京に最接近しそうです。いよいよ梅雨の季節です。最近では地球温暖化の影響が強く落雷や豪雨といった異常気象が多く発生しています。読者皆様が無事過ごされることを願う次第です。さて今回のスタジオ夜話、予告の通り「サウンドドラマ制作・演出と技術」前回の続きです。今回は具体例のお話をしながら、シュチエーション設定上の制作技法をお話します。基本中の基本「キモ」です。お付き合いよろしく願いいたします。

☆ 具体的制作技法 4 (具体例)

今まで当たり前のように行われてきたサウンドドラマの場面設定上の制作技法のお話です。音だけで(台詞の無い)表現する作品や、音楽と音のみの組み合わせで表現するような作品はここでは例外として、台詞、音楽、効果音で構成されたものについて。あるサウンドドラマの設定をもとにお話をします。

【場面設定の具体例】

時代は昭和初期、京都の商品問屋の店先、間口は十間ほど。店先は人々の往来、荷車などが行き交っています。店の者が数人店先の掃除などしながら行き交う人やお客と挨拶や話をしている。店の中、入り口近くでは開店時の作業を指示する店員の声。少し奥の上がり框では店の番頭格の人物が客あしらいをしている。

この設定は筆者が実際に制作したサウンドドラマの冒頭の 1 シーンです。内容は遺産相続を題材にしたサスペンスで学生が書いたオリジナルです。作品はステレオ作品で制作には 4 か月以上かかりました。労多

く手間暇、創意工夫が必要な作品でした。

本題に移ります。場面設定でも理解できるように京都でも静かな佇まいではなく、それなりに活気ある街中であることがわかります。用意する音源としては人々の往来、荷車の音、店員の声といったところでしよう。作者はこの冒頭シーンを 1 分ぐらいで店の外から店の中へ、上がり框を上がって奥の方で会話する番頭かしらと経営者の一人、この家の次女へと持っていきたくいと書きに記載しています。

【実際に用意したもの】

時、場所などを説明するナレーション、行き交う人々の会話台詞 7 組分(複数人、一組あたり 3 分前後の会話集)店の定員たちのやり取り 4 組、奥で話す登場人物二人の会話(タイミングが重要)、店先の足音(舗装路では無い)、荷車の音(車輪は木製で舗装路では無い)、荷下ろしなどの雑音数種類、等々

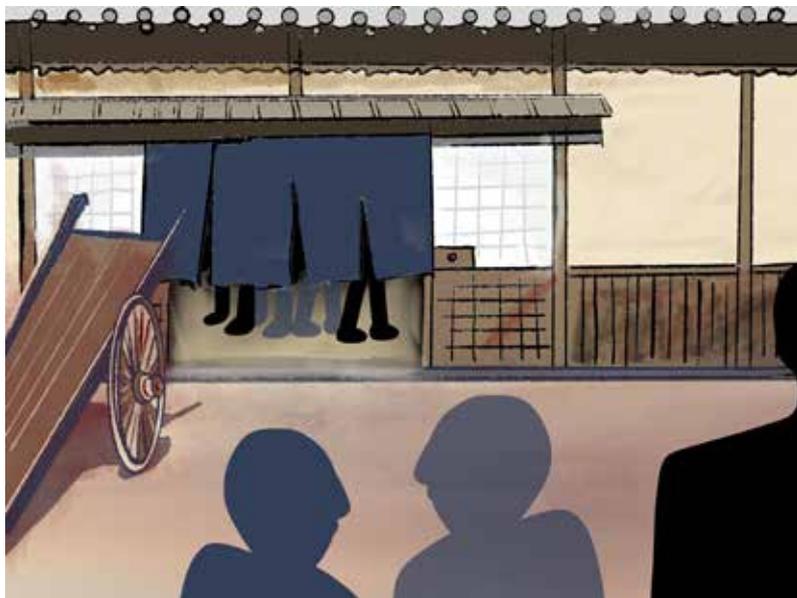
【具体的制作技法として】

様々な具体的制作技法が考えられます。一番簡単なのはナレーションとオープニング音楽にライブラリーから効果音(荷車など)、台詞を収録してそれを加えるです。まず始めにこれでテストで制作してみました。結果[ドラマの場面設定]上の意味は理解できるのですが音自体にスケール感や全体を通しての雰囲気は伝わってきません。現在放送されているラジオドラマ等々ならたぶん OK でしょう?しかしサウンドドラマですから音自体のスケール感や雰囲気は最も重要な要素です。理解できれば良いというものではありません。もちろん店先から奥への移動など ON 移動的な収録も、併せてその他の台詞や効果音の収録にも気を使いましたが満足域に達していません。スタッフ間で様々な意見交換、実験を行いました。結論からお話すると「音自体のスケール感や雰囲気」は現実には不可能なことが多いのですが出来るだけ設定同様の環境で

収録することが重要との意見にまとまりました。幸いにも収録当時 30 坪程度のスタジオがあり実際にセットを組、NHK のドラマ「鉄の伝説」に習い収録してみるとそれなりの成果は見られました。役者さんにも動きをつけ大変な作業です。概ねこのあたりが妥協点ですが、創るのはサウンドドラマ?です。ここでの大きな問題点は屋外と屋内のスケールの違いです。台本に手を入れ屋外と屋内で場面転換的に処理すればという話にもなりました。しかしスタッフ全員なんとしてもこの冒頭シーンは映画的なワンカットで行きたいのです。最終的にこのシーンはオールロケ収録になりました。場所は千葉県館山市にある筆者勤務先のセミナーハウス、ここには古い建物もありました。間口 10 間以上の縁側のある日本家屋、縁側に面した庭は土を踏み固めた広いものです。辺りには住宅などなにも無く生い茂る高木などありません。家屋は縁側に続き若干建付けの悪い玄関の引戸、縁側のある部屋はそのすぐ内側が内縁のように廊下が走っています。部屋自体も極めて広く、更に引戸を隔てた別部屋が 4 室繋がっています。MS 方式マイクロフォンといくつかのマイクロフォンを用意してロケハンに出かけました。役者さん 2 人も同伴しました。現場では実際の人の動き(台詞付)やそこにあるもので音を出したり(廊下を歩くなど)隣室での物音や声、などをテストしました。またマイクロフォンの移動収録や様々な組み合わせもテストします。スタッフ 7 人での 2 日にわたるロケハンでした。現場でもモニタリングはしましたが最終的にはスタジオのコントロールルームでのモニターです。音自体のスケール感や雰囲気は申し分ありませんでした。最後のポイントは全ての音の出のタイミングです。演出の力量が試されます。音自体のスケール感や雰囲気は収録する音の空気感が重要だと結論しました。

【サウンドドラマの場面設定】

ナレーションや語りでシュチエーション設定するのはサウンドドラマとしては一考に値します。台詞にも同様のことが言えるでしょう。「こんにちは!」「こんばんわ」「おはよう」ぐらいは許されるかな?ぐらいの感覚でとらえることが基本です。効果音など様々な要素から創り上げることがたいせつです。その方法には大きく2つの方法があります。普段何気なく使っていますが、とても重要なことなのでここで確認しておきましょう。1つはシュチエーション設定に必要な音でドラマ空間を構成するものです。大きな建物の中、外のやや遠くで鐘の音、部屋の奥でオルガン、讃美歌も、讃美歌が終わると多くの人が座る音、OFFで神父のお話が始まる。全ての素材を収録して組み合わせさせて使います。たぶんこれで十分でしょう。収録した音で一場面が設定されました。しかしこれは偶然出来上がった音といっても間違いではありません。たまたま教会の礼拝堂から外で鳴る鐘の音を収録したものを使い、たまたま礼拝堂でのオルガンと讃美歌を収録したものを使った結果から出来上がった「音自体のスケール感や雰囲気」なのです。全ての音がスタジオ収録や打ち込み音源であつたら「音自体のスケール感や雰囲気」はだせません。もちろん残響などのエフェクトなども加味して制作はします。またそれも間違いとはいえません。普段耳にする音楽CDなどは基本的に全てこの方法です。マルチマイクロフォンで収録して様々なエフェクトを加え、好みのレベルでミキシングして配置する音楽空間?です。つまり素材となる音を加工ミキシングして配置して創る手法です。一方サウンドドラマのシュチエーション音設定は音楽制作のように自由な設定で空間を創ることはできません。指定された空間を現実的に再現するのです。音の時代検証なども必要になることもあります。しかし基本は「音



「時代は昭和初期、京都の商品問屋の店先。店先は人々の往来、荷車などが行き交っています。」というプロンプトをイラストで再現してみました。今回はAIではありません。(mo)

自体のスケール感や雰囲気」です。筆者はこの空間を創る要素は空気感だと考えます。シュチエーションとなる場面の背景音こそその空気感です。背景音に合わせた様々な効果音の集まりがその場面を創ります。つまり一つは音の組み合わせ配置で創る空間。もう一つはベースとなる背景音に合った音をそこに配置して創る空間です。多くのサウンドドラマクリエイターの皆様は自然の内にこの両者を巧みに使い分けて制作しているのですが、この違いは重要で常に意識していることが大切です。

☆ 具体的制作技法 5 (キモ)

かつてサウンドドラマ収録ではメインマイクロフォンにMS方式のものが多用されてきました。ディレクションミキサーによる音像幅の調整によって自然な拡がり感を得ることができました。今日ではほとんど使われていません。理由は様々です。高価であること、扱いが若干難しい、等々。マルチマイクロフォンによるパンポット定位で十分と考えがちでもあります。しかし登場人物間の位置関係やそのリアクションも音になるのです。また360度全方位制作

でもエンコーダーによる制作が大半です。ダミーヘッド収録の自然な拡がり感など経験したことが無いのでしょうか。ステレオ制作ならMS方式のマイクロフォンによる収録、全方位制作ならダミーヘッド収録を軸にサウンドドラマ制作をすることが基本です。今ある様々なエフェクターやエンコーダーはこの基本があつて役立つのです。創意工夫、手間暇あつてのサウンドドラマ制作です。予算やスケジュールなどの問題はありますがクリエイターとしてのプライドをもって取り組んでください。

☆次回は

サウンドドラマ制作・演出と技術、今回の続きです。ダミーヘッドをつかった収録の実際を今回紹介した例で図解しながら具体的にお話します。また以前お話したサウンドでのサウンドドラマ制作の具体例を紹介しながら全方位での制作への応用についてもお話します。

梅雨入りもすぐそこです。皆様の健康とご発展をお祈りいたします。

— 森田 雅行 —