

「サウンドドラマの制作技法」

☆はじめに

7月も終わり夏真っただ中。異常気象で40度を超える酷暑日が各地で記録されています。2～3年前までは確かに暑い日はありましたがここまで酷くなかったような気がするの筆者だけでしょうか？来年を想うと恐ろしくなります。高齢者の筆者にはきつい毎日です。読者皆様も熱中症対策を万全に、健康には気を付けてお過ごしください。さて今回のスタジオ夜話は第156回でお話した番外編「サウンドドラマの制作技法」総集編の序章に続く第一回目となります。序章ではサウンドドラマの基本的な成り立ちについてかつてのラジオドラマを例にお話しました。また筆者の師である並河亮氏の書籍についてもお話しました。「放送の台本と演出」初版（昭和45年）石崎書店です。この書籍は筆者がラジオドラマ制作を手掛けるときの教科書的な存在でした。また並河氏は大学の授業でこの書籍の内容を掘り下げて実践的な解説とそれに基づく作品の試聴を中心に筆者たちに指導してくれました。総集編では現在の制作環境でもここで学習した本質的なことは変わらず受け継がれ、制作技法はさらに進歩して今後もサウンドドラマは制作されていくことを願いつつお話することにしました。お付き合いのほどよろしくお願いいたします。

☆「サウンドドラマの制作技法」総集編

多くの研究者が語っています。今までお話したようにサウンドドラマはその作品の伝達手段がかつてはラジオ放送（電波媒体）、現代はあらゆる音媒体（メディア）ということになります。しかし作品自体、それが音であれ映像であれ原点は物語です。文学

作品なのです。しかし映画やラジオドラマは文字作品ではありますが、印刷媒体として私達に届けられるものではありません。つまり印刷媒体以外の映画やラジオ、テレビ等の作品であってもその原作自体が文字媒体の文学作品と同じである。その本質は変わらないのです。いいかえれば作品自体（文学作品）としての出来が良くなければどんなに映像や音響で装飾してもけっして良い作品にはならない価値の無いものになってしまいます。そこでこの総集編では確かな間違いのないサウンドドラマ制作に係るお話、今回は最初の一步、脚本についてのお話から始めます。

1) サウンドドラマ（ラジオドラマ）の脚本 1「ト書き」

文学界の巨匠が作品を世に出す時、出版元の編集者に誤字脱字の確認をお願いすることは多々あります。最近ではコンプライアンスの問題や内容についてのエビデンスなど専門家の助けが必要なことも多いかもしれません。そのうえで作品には余計な加筆訂正などはしないでください。と注文？を付けます。小説家ではなく脚本家の中にもそうした注文をつける作家の方がいます。作品に対する思いはわかりますが脚本というものの本質を理解していないのではとも思います。そもそも文字媒体そのもので勝負している文学の世界と、映像や音声といった媒体で作品を展開するものとは大きな違いがあることを意識しなくてはなりません。映画やサウンドドラマ等は脚本家一人で創っているものではありません。その道のプロ集団での共同制作です。脚本家の中にはそれなりに媒体について詳しい方もいらっしゃると思いますがその専門家の領域にはとてもおおよびません。ここで注目すべき

点「ト書き」についてお話をします。「ト書き」とはご存知のように江戸時代の歌舞伎台本のなごりです。台本上セリフ以外で登場人物の動作や情景を表現するもので、例えば主人公の台詞後に「主人公：～そんなことはわかっているんだ！！」ト大声で机を叩く…とかです。この「ト大声で机をたたく」が「ト書き」部分です。歌舞伎台本ではすべて「ト」から書き始めていたその名残です。この例はとても分かりやすいのですが、気が付くと脚本家が「大声と机」を指定していることになります。演出に制約をかけることにもなりかねません。脚本家の意図は理解できますが仮に主人公が小声でつぶやきその後大声でわめきながら物を投げつけるという演出はどうでしょう？正解はわかりませんが「ト書き」での注意点です。ここにさらに「音楽」とか指定するとなるともう勝手に脚本家が創りなさいということになってしまいます。とても陥りやすい例です。脚本家は「ト書き」ではなく「柱書き」Descriptionというシーンや時間あるいは登場人物の気持ちなどを説明する部分で書くべきです。また小説などの文学作品では「地の文（じのぶん）」といった会話以外の説明や描写といった区別もあります。サウンドドラマのナレーションやモノログもこのあたりに相当します。

1) サウンドドラマ（ラジオドラマ）の脚本 2「シュチエーション」

物語を展開するには様々なシュチエーション設定が必要です。こういったシュチエーションをどういった運び「プロット」で展開という問題です。サウンドドラマの制作については小説や映画などとはちがった大原則があります。観客が聴覚と思考だけをたよりに音だけで展開する作品を聴く

というサウンドドラマならではの原則です。したがって「シュチエーション設定」はなるべくシンプルでかつ少ない数で展開することが求められます。映画は世界中多くのロケ地を巡りその景色を居ながらにして観ることが楽しみの要素のひとつにもなります。また小説は読み返すことによってより深い楽しみも味わえることがあります。しかしサウンドドラマは聴いてはすぐに流れて行ってしまうということで印象や内容の記憶要素が媒体上の問題となります。映画も基本は同じなのですが視覚と音声からなる媒体は音だけの媒体よりもその点は遥かに有利です。つまりサウンドドラマはなるべく少ないシュチエーションで構成する必要がありますのか。かといって映画グランドホテル形式のようにワンシーンシュチエーションでは飽きてしまいます。勿論作品が十分成熟されて完成度が高いものであればこの限りではありませんが概ねこのあたりには塩梅が必要です。筆者は経験から最大で5シュチエーションだと思っています。これ以上はかなりシュチエーション設定による聴取者の物語への理解度が難しくなります。映画舞台会の手帳のように必ず原点のシュチエーションに戻りながら展開するオムニバス/クエスト形式でも同様のことがいえます。サウンドドラマの制作にあたって脚本家はこの点を十分に理解する必要があります。

1) サウンドドラマ (ラジオドラマ) の脚本 3 「登場人物」

「登場人物の設定」は作品に大きな影響をもたらします。これも一言で言えば「登場人物の設定はなるべくシンプルかつ少ない人数のほうが良い」ということになります。加えてその「キャラクターは個性的で似た

ものがない」というのが原則です。筆者はこれも「その他大勢の人」は除いて最大で5人までとしています。理由は「シュチエーション設定」と同じです。さらに加えて「声質の違いにも注意」が必要なのは言うまでもありません。これは脚本というよりキャスティングでありプロデュースの問題でもあります。脚本家はこれを踏まえて作品を仕上げます。登場人物の設定に関連して台詞の一部? 「モノログ」を使うことがあります。モノログは物語の内にあり、特に主人公の台詞の助けになる場合が多いもので台詞の一部と考えます。登場人物以外でナレーターが存在もあります。筆者の考え方 (独断と偏見) ですがナレーションは有効な手段ではありますが基本「禁じ手」だと思っています。確かに映画などには字幕に「10年後」とかあり解りやすいのですが筆者は物語を作品の中で作品には関係の無い第三者が説明するのはいかながなものかと思っています。文学作品でのナレーション? 例えば「国境の長いトンネルを…」はサウンドドラマのナレーションとは本質的に全く違うものです。この作品をサウンドドラマで制作する場合、もし冒頭この「国境の長いトンネルを…」をナレーションから始めたとしたらサウンドドラマとしてははじめから音で表現することを諦めているとしか思えません。確かにこの「国境の長いトンネルを…」という文学ならではの情景描写には素晴らしいものがあります。この情景を音で創

ることができればサウンドドラマの表現となり原作を音声表現化していると言うわけです。音に置き換えたここまでの文学的情景描写のサウンドドラマ作品があれば聴きたいものです。川端康成は伊豆の踊子でも「道がつづら折りになって、いよいよ天城峠に近づいたと思う頃、雨足が杉の密林を白く染めながら、すさまじい速さで北から追って来た」と近代文学の情景描写の傑作を残しています。脚本には仮にナレーションを使うとしたらこのレベルの文学的表現を期待しています。

1) サウンドドラマ (ラジオドラマ) の脚本 4 「その他」

かつて映画などの特撮ものは今からするととても陳腐なものでした。もっともそれが今はレトロで懐かしいという声も耳にしますが陳腐さは事実です。今日 VFX/ 視覚効果 (Visual Effects)、フォトリアルな CG (Photorealistic-Computer Graphics) は一昔前の SFX/ 特撮 (Special Effects) とは比べ物にならないほど進化を遂げています。また AI の導入によって作業の効率化も進み映像の世界ではできない

ハイビジョン伝送・災害・報道・海外派遣

SATCUBE

「驚愕の超小型平面アンテナ!」

スタンダードなSCPCでのSNGモデルに加え2020年7月に新しくスタートしたスカパーJ SAT社の新サービス「Sat-Q」モデルもラインナップ。お客様の運用にマッチした利用が簡単にできます。放送などのHD映像伝送・災害通信・海外通信・企業のBCP向けなど幅広く利用可能です。

<SATCUBEアンテナの特長>

- 47cm x 30cm x 5.5cmビジネスバッグに入ります!
- SCPCモデル・Sat-Qモデル・各種あり
- 災害/報道/海外派遣映像音声伝送インターネット接続/ハイビジョン伝送可能
- わずか1分で通信可能組立不要・工具不要
- 衛星捕捉は内蔵ディスプレイのアシスト機能で素早く簡単
- 航空機持込可能バッテリーで運用可 (約3時間運用可能)
- 運用中のバッテリー交換可 (ホットスワップ対応)
- モバイル中継装置 (TVU・Live U・スマテレ等) と連携可

AI Communications k.k. エーティコミュニケーションズ株式会社

T 151-0051 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-55-14
TEL: 03-5772-9125 <http://www.bizsat.jp>

スタジオ夜話



夏といえば 花火ですね
今年もあちこちで大きな花火大会がもよおされました
四十度を超える日を酷暑日と命名されました
酷暑日を迎える都市が七箇所にもなった日がありました
花火をみていると 晴れ晴れしい気持ちと
なぜか ノスタルジックな気持ちになります
特に緑香花火は… (も)

ものは無い状態にあります。一方音声の世界でも生成 AI による音創りが進み様々な効果音や音楽、場合によっては台詞までも創ることができるようになりました。かつてラジオドラマの世界では特撮映像の陳腐さと比較して聴取者の想像力を武器にしてその優位さを誇大に語っていたこともありましたがいまや昔話です。その脚本の世界も作品の質の話は別として進化しているのでしょうか？全くしていないのが現実です。夏になれば蝉が鳴く？都心では蝉の声はもはや聞くことのできないものになりました。シュチエーションの設定で昭和の夏ならまだしも現在の郊外では難しい状況にあります。現在でも多くの脚本のシュチエーション設定などは古い？のです。そこには脚本家の視点、あるいは書くにあたっての姿勢に問題があります。普段生活している中で音を注意深く聴く姿勢です。渋谷の交差点、夏と冬とで音はどう違う？サウンドドラマ制作における多くの脚本家が(その他スタッフも含めて)音というものを常日頃一元的聴き方でしか捉えていないというのが問題なのです。現在放送中のTV番組で酷いものがあります。タイトルは「食・の音・」

です。映像があるからそれらしく聞こえるのは当たり前。映像があって音声もある。それをあえて音が中心的なタイトルの番組に仕立て上げているのです。揚げ物の音、映像に工業機械の映像を重ねればそれらしく聞こえます。またその逆もあります。また目の不自由な人のために副音声で実際の内容に別の音声で説明を加えたものもあります。無いよりは親切ですが音声を使う作品には独特の表現方法があります。あまりにも音を扱うプロの意識に欠けています。音の独特の表現方法は音を常日頃から注意を払って聴く習慣から得た手法に他なりません。また酷いと言えば脚本で指定された効果にはこんなものもあります。「主人公の頬を優しくなでる爽やかな風」こんな風どうやって表現するのでしょうか？気持ちはわかりますがこれは脚本上の指定ではなく、作者の思いを書いたメモです。演出やスタッフはこの「形容詞的表現」で指定された音を具体的に創るのです。甘く流れるかすかな香料の香り音？悲しい波音？…等々。迷惑なだけと知ることは大切です。先ほどのTV番組でも、ラジオの「音の風物詩…」的な番組でも音というものを常日頃一元的

聴き方でしか捉えていないと作品の本質を見失ったものを作ってしまうがちになります。音源そのものに貴重とか価値のあるものはそれでも良いとは思いますが、サウンドドラマ制作者にはもう少し慎重に音に接してもらいたい。ましてや作品の原点となる脚本段階では特に注意を払って欲しいと思います。

☆次回は

今回は脚本やその関連についてのお話をしました。次回は具体的な脚本、シュチエーションの設定についての今回のお話を踏まえてさらに掘り下げてお話をします。ドラマの内容とその運び(プロット)シュチエーションの設定、場面転換の手法などの具体的なお話です。サウンドドラマ制作をするにあたって必要な知っておかねばならないこととお話します。この総集編はプロとして最低限必要なお話をして行くつもりです。次回もよろしくお願いいたします。暑い夏はまだ続きます。読者皆様のご健康とご多幸をを祈りいたします。

— 森田 雅行 —