

デジタル情報時代における職人技能による音響効果に関する考察 ～シンポジウムの報告と今後の課題～

大久保 博 樹・野 村 正 弘・斎 賀 和 彦

[要旨] 本研究は、映像作品やラジオドラマに欠かすことのできない音響効果を作り続けてきた音響効果技師の職人技の実際を整理し、その技能の保存と継承について、最適な方法を考案することを目的としている。本稿では、日本を代表する音響効果技師を招いて開催したシンポジウムの概要を報告し、今日的な視点を含めて生音を代表とする音作りの課題と今後の展開について考察する。

[キーワード] 音響効果技師、生音、デジタル情報、デジタルアーカイブ、映像音響、DAW

1 はじめに

端的な例として、ラジオドラマの聴取者にイメージを想起させる音響効果は、音響効果技師が工夫を重ねて作ってきたものである。かつてのスタジオにはマイクが1本しか無かったため、スタジオ内でセットを組んで役者の台詞と交互に効果音を入れるなど、様々な要因から結果的に人手を必要とした。

しかし、こうした人の手によるアナログの技能と技術によって制作されてきた音響効果も、ラジオドラマの制作が減少して映像作品が中心となる中で、その位置づけも必然的な遷移を余儀なくされた。映像取材に同行するための録音機器類は小型でなくてはならず、当然その収録の性能も向上していかなければ使用に耐えない。

このような様々な録音機器類の性能の向上により、基本的な録音技術を体得した人間であれば、現場の音が高品質に記録できるようになった。主にこうした背景に制作局の意向なども絡み、職人技としての音響効果制作ができる技師の数は減った。

さらにコンピュータの利活用可能な範囲がマルチメディアにまで広がりを見せると、音作りの工程がデジタルソリューションによる音のライブラリー化とデータベースによる体系的な整理に置き換わり、

それをそのまま利用するかサンプリングとしてDAW (Digital Audio Workstation) に取り込んで様々な加工工程を経るというオペレーション技能に頼るようになった¹⁾。コスト管理を中心とする制作サイドは、このデジタルソリューションの置き換わりによって、制作時間の縮減によるコストカットが可能なのに気づき、今では職人技が活かされる場面が激減してしまっている。

本稿では、シンポジウムでの講演及びパネルディスカッションでのパネラーの発言内容の一部の報告から、こうした音響効果制作の現状と喫緊と考えられる課題を明らかにしたい。

2 シンポジウム開催の趣旨

シンポジウム『「デジタル映像時代に再評価されるアナログ効果音」～ドラマや芝居の臨場感を演出する音の技法をいかに残すか～』は、音響効果技師、往年のラジオ制作局のプロデューサー、声優、デジタル映像作家、デジタルアーカイブの研究者を一堂に会し、特別講演と音響効果技師の技能の映像と解説、音響効果の実演、パネルディスカッションというプログラム構成によって、アナログ効果音の保存と伝承の側面からデジタル情報時代の課題を考察す



図1 南(左)による生音の道具の実演準備
シンポジウム会場のデジタルハリウッド大学にて(デジタルハリウッド大学大学院学長の杉山知之(中央)、同大学院客員教授の西尾安裕(右))

る趣旨で開催された(付録1)。

現在、映像制作はデジタル映像とノンリニア編集に移行し、音声処理もDAWによるデジタルソリューションが急速に拡大している。しかし、未だに音響効果ではデジタルで作り出せない生音が欠かせない状況がある。音響効果技師の蓄積してきた技能によって、いわば職人技として産み出されてきた生音と、その職人の求める音作りの思想は決して忘れることのできない存在であるが、卓越した腕と思想を有する者は、近年では数人ほどにまで減ってしまっている。こうした背景から、生音の技能と思想をどのように保存することが最適解であり、さらに今後どのように伝承していくかという方法の考案が喫緊の課題と考えるに至った。

このシンポジウムでは、こうした啓蒙も含めて、Before Digitalに存在する貴重な音響制作の技能とAfter Digitalの課題と展開について考察し、ベテランの音響効果技師のひとりである南二郎の取材映像や本人の実演による生音の実際と思想を公開することで、アナログ音響効果を再認識してもらうことに期待をした。また、デジタルアーカイブ化による保存と伝承、デジタル映像と映像音響の処理といった視点から、アナログ効果音を多角的にとらえなおすことで今後の課題が明確になることを期待した。

なおこのシンポジウムは、デジタルハリウッド大

学大学院の全面的な協賛を受け、その秋葉原キャンパスにおいて2010年2月25日に開催することができたことを付け加えておく(図1)。

3 シンポジウムでの講演

3.1 音響効果技師・南二郎の特別講演

シンポジウム特別講演

「音響効果～音は演技する～」(前半部分の抜粋)

講演者 南二郎(音響効果技師)

おはようございます。先ほど北海道から参りました南です。よろしくお願ひします。

先ほどからいろいろな先生方がいろいろな話をしてくださいました。最初に西尾先生が話したように、あの駅の音は私の所に今だいたい数にしては300以上あります。これをいろいろな形で出していくと非常に使いやすい。

それからもう一つ、今、ああいう音は採れません。なぜ採れないのか。それはね、あれは国鉄時代でまだ冷暖房があまり効いていないから、余計な音は少なかった。今採ろうと思ったら無理ですね、あれ。

それで、各駅の特徴というものがあるんですね。例えば、先ほど青森がありました、あれはあの駅は何かあのような感じがするんですね。ちょっとこんな風に言ったら怒られるけど、「青森、青森、青森(注:「あおもり」の「あ」は、「あ」と「お」の間のように発音し、「も」にアクセント)」という風に入りましたよね。これは「函館」とは違うんですよ。これが函館は山の方から汽車がブーッと下りてくる。そうすると、駅が近くなると「函館、函館、函館(注:「はーこだてえ」と延ばし、「て」にアクセント)」と、ずーっと叫んで叫んでくるんですよ。これが青森とそれから函館の大きな違いです。それからいろいろな駅名がありました。皆さん方は、今の人たちは音を採るよりも絵を残すんです。しかし、実際の音はきれいには採れないんですよ。われわれが採った頃は、スピーカーがここであって、ベルがここであって、汽笛がここであって、線

路の継ぎ目がどこにあるかとそこまで全部計算して採ったものです。ですから、ベルが鳴ってブザーが鳴って、あの、ブザーが鳴っている音、知っている人いらっしゃいます？ ベルが終わるとブザーが鳴るんですよ。で、ブーン、クーンって止まって、ホォーッと鳴るわけですね。そして、われわれが張り付く、レールを見ながら、そこで汽車が転がるゴトンから始まるんですよ。これも音の採り方なんですよね。ですから、そういうものを気にしないで採ると、まったく「音」にならないんです、採る音が。で、そういうものをどんどんどんどんやっていくと、音というのは面白いと思うんですよ。

ただ、効果音というのは、勝手にできないですよ、これ。なぜできないかという、やっぱり作家さんがいて、役者さんがいて、音楽屋さんがいて、全部のまとまったものをその中にどんな音が入るかなと言うことで入れていくわけですね。ですから一つの台本があっても、いろいろな書き方があると思うんですよ。例えば、山林ですね。山林と言っても、あきれいな山で終わっちゃいます。しかし、その山というのはどんな山なのだろう。で、その山にはどのくらいの大きさの木があるだろうとか。するとそのあたりに、あの例えば、白樺なら白樺の中の大きな木にコブがあると。そうするとあんな大きなコブがついているだけで、木の年輪がわかるわけですね、古いと。ですからそれに対して、光がぱあーッと空から降ってくる。そのイメージをわれわれ音屋が作るわけです。ですからわれわれが勝手に作っているのではなくて、台本に沿って、役者さんの台詞によって、全部合わせないと良い音はできません。ですから、あの、スタジオに入ると役者さんと真剣勝負です、これ。全部、生でやらなくちゃいけない。全部真剣勝負です。

そして、われわれの足音の話も出ましたけれども、足音というのは、ある程度マイクの位置が決められます。そうしないと、急に首の長い人になったり、足が短くて首の長くなったりその逆になったり、そういう一つのバランスというものをしっかりと考えてやらないと全くちぐはぐなものになります。

そしてもう一つ大事なことは、聴いている人がどうというイメージでいるんだろう。じゃあ、そのイメージに近い音を自分のイメージの中に合わせて聴いてもらおうと。常々台本を読んだときに絵で読んでいく。ですから、先ほど刑務所とかいろいろと出てきましたけれども、この仕事でまだ昭和35年から40年頃は、けっこういろいろなところに取材ができたんです。それこそ皆さんが見たこともないような所、現役の警察官も見たことのないような所へみんなど行っただけです。そして、ああいう所は決して録音させてくれません。全部自分の耳で覚えてきて、スタジオで作るわけです。最初はあの、ガタンガタン、キーンと響きが入りましたね。あれはなんであんなに伸ばしているのか。実際にあんなには伸びません。でも、心理的には死刑囚は「今度は俺の番か、俺の番か」と、いつもどきどきしているわけですね。そうすると視力がガーッと上がってきて、ボンと止まって、また歩き始めるとその死刑囚はホッとするわけですね。そして、隣の人が呼ばれるわけです、ガチャン、キーーっと。あえてああいう風に伸ばすんです。そうしないと、普通の音だと全く恐怖感、心理的に怖さが出てこないですよ。で、そういうものを全部自分の頭の中に入れて、そしてやっついていかないと良い音は採れないですよ。

それから先ほども言いましたけれども、音というのは、必ず台本があって声優さんがいて音楽があって、その中の一つです。まず音だけ先行するということは滅多にありません。(以下省略)

3.2 職人の技能による音作り

南二郎は、音が命のラジオの世界で、ラジオ初期の時代からすべてを音で表現しようと40年以上にわたり創意工夫を重ねてきた元ニッポ放送の音響効果技師で、まさにメディアの世界の伝説的職人である。音響効果マンとして活躍する中で築き上げてきた効果音の制作と技法の多くは、暗黙知の驚異としてだけではなく、聴取者への感情移入を劇的に高める音として常に高い評価を得てきた。

イメージを伴わないラジオドラマに欠かせない要

素の効果音は、映像中心の時代を迎えても不要になることはなく、むしろ音の善し悪しが映像作品の完成度を左右しているといっても過言ではない。この点はデジタルハリウッド大学大学院学長の杉山知之による開催地挨拶の中でも言及された。効果音と音楽は、目の前で展開するイメージに最適なものでなければならないことは、ラジオや映像ドラマ長い歴史においても、また経験的にも理解できるところである。

しかし、こうした「音」が、南二郎、大和定次、木村哲人に代表されるような音響効果技師達の様々な工夫の積み重ねによって作り出されてきたことはほとんど知られていない。音響効果技師と効果音は、その存在を意識されることはほとんどない。しかし、作品の底流にある作家の思いや登場人物の心理状態などを、不特定多数の聴取者に的確なイメージとして送り込む音作りは、様々な場面で大変重要な役割を果たしている。

前項3.1にシンポジウムにおける南二郎の特別講演の前半を記載したが、そこには、「汽車がブーッと下りてくる」、「光がばあーと」、「ガチャン、キーっと」というようにオノマトベが多用されている。オノマトベは、状態や感情を字句で表現するのだが、伝えるという行為においてはよく利用される、いわば音の言葉である。

音響効果技師がイメージを描き、それをどの音で伝えられるかということへの試行錯誤の結果としての音作りは明らかであるといえるだろう。

聴取者にどのようなイメージを与え、感情を励起させるかに心を砕くという点は、ラジオやテレビといったメディアの草創期から活動してきた日本を代表する数人の音響効果技師が語る、もしくは記す内容に共通していることの一つである。これは、もはや職人の単なるこだわりではなく、伝達する音を追求していく中で培われた確固たる思想とっていいものである。

より良い音響効果を聴取者に提供するには、音を作り出す者の人間に対する理解の深さと作品への強い思い、さらには聴取者の深層心理を想像する意識



図2 南による生音の実演
(画像は北海道取材時のもの)
聴取者の心理を読みながら、重いドアのきしみを演ずる。

が不可欠であるといえよう(図2)²⁾。

4 アナログ技能の保存と継承

4.1 デジタルアーカイブ研究者・野村正弘の特別講演

シンポジウム特別講演「アナログ効果音をデジタル技術で保存活用する」(前半抜粋)

講演者 野村 正弘(デジタルアーカイブ)

今回の南さんの生音と言われているというものが、デジタルの技術を使っていかに保存できるのか、そしてもしかしたら活用できるのかということについて、今日はお話しさせていただこうかと思っております。

その前に、デジタルアーカイブということ、デジタルにしてとっておきますよというお話です。デジ



図4 南によって再現された様々な小道具
左から波ざる(小型)、馬蹄台、水音用の水車、戸、足音のたたき。

4.2 デジタルアーカイブ化の意義

デジタルアーカイブ (digital archive) の目的は、有形・無形の文化資源等をデジタル化して保存を行うことである。デジタル化することによって、文化資源等の修復・公開や、ネットワーク等を通じた利用も容易となる。

このように利点の多いデジタルアーカイブではあるが、その対象の中心は「モノ」であり、音楽作品以外のアクセサリとしての音響は、メタデータまたはその延長線上にしかない。よって、ほとんど着目されていない、アナログ効果音をデジタルアーカイブ化する意義は大きいと言える。

一方、対象とするアナログ効果音は、「道具という有形なモノ」をデジタル化することだけでは、その目的は達成できないし、音響効果技師の演技をデジタル化しただけでも不足である。そこで、音響効果技師の演技および道具の双方を有機的に関連づけながら、デジタルアーカイブ化して保存 (Analog to Digital) していくことが必要となる。

そして、できあがったデジタルアーカイブの活用方法も視野に入れて作業が進められるべきである。今後は、1つの試みとして、「デジタルアーカイブから道具を作成 (Digital to Analog) する」を行っていききたい。具体的には、デジタルアーカイブから“波ざる” (図5※1)を復刻するという試みである。



図5 南による生音の実演
(画像は北海道取材時のもの)
波ざる(※1)による波の音の実演。シンポジウムでも実演されたこの波ざるは、南の製作したものである。生音全盛期は竹や紙などの天然素材で作られていたとのことである。

5 デジタル情報時代の音と課題

5.1 デジタル映像作家・斎賀和彦の視点

シンポジウム

～パネルディスカッション～ (前半部分の抜粋)

発言者 斎賀 和彦 (デジタル映像作家)

実は私の専門はデジタル映像ということで、逆にアナログとは一線を画して、要はいかにデジタルでものを作るかというのが、本来私の研究分野であり制作分野であります。そういう意味では、昔かけ出しの頃、音というのはああいう風に物を振って作るのではなくて、本物の生の方がいいんじゃないの？とずっと思っていた時代があります。ただ、今日のお話を聞いたからというわけではなくて、実は違うんですね。それは先ほども言われていたことなんです

が、「real」という言葉の我々の錯覚ということになるかと思います。

私も若い頃、物を作っていたときはそうだったのですが、「real」という言葉の邦訳を「写実」と受け取ってしまうんですね。要するに本物に近ければ近いほど、「正しい」と。そうではないんですね。realの訳語は写実ではなくて、「真実」であるようですね。ですから、先ほど言われた、人がためらうときの音、ためらいを感じさせる音、もしくは恋心を感じさせる音、というものは本当にその時にそういう音がするかしないかということではない。そこに演出が加わって初めて録音という風な、現場でやっている人間には当たり前なこと、今さら言うべきことではないのですが、ええ、実はそうではない。要するにこれができるようになって初めて音になる。

実は音だけではなくて映像もそうなんです。映像のリアルというのは、今、映像はリアル指向なんですよね、ちょうど年末に公開された「アバター」、見るとすごいですよね。驚くべき程の映像のリアルさ。ただし、このリアルさを写実方向と見るのか、真実方向と見るのかというようなところで今後映像に対する考え方が変われば、立ち向かい方も変わる。

ということで、今回、規模の違いはあれ、どう真実の音。これが実はrealの音。この場合のrealというのは、実際に生音に近いという意味でのrealさではなくて、より深層心理に近い音を作っていくというところにおいての南さんの活動を改めて目にして、すごいショックを受けると共に非常に感銘を受けました。と当時に、ものすごい危機感を今覚えていますね。

というのも、今日、アナログ効果音の重要性として、いわば技法をいかに残すか。ところが、アーカイブというところでは、今までやってきたことをこうだったよと残すことはできるけど、動態保存にならないんですね。動態保存という言葉は皆さんご存じだと思いますが、例えば今、SLであったり、昔の零戦であったり。もしくは、昔のコンピュータであったりというような物が残っているところはたくさんあります。博物館に置いてあります。コン

ピュータもカメラも。でも、そのコンピュータ、電源が入らないんですね、下手をするとね。飛行機、飛びません。で、それとは一方で、そうではなくて動態保存をしなければいけないという考え方があります。飛行機はちゃんと飛ばなければいけない、コンピュータは電源を入れてキーをたたいたら動かなければいけない。そうなんです、南さんのやられてきたアナログ効果音の世界というのは、過去にこういう技術があったなという風なことで残しておけばいいものではなくて、動態保存をしなければいけない分野なんですね。ところが、我々を含めてどうやって動態保存をするのだと。どう伝承していくのかということに対して、実は有効な一手が打てていない。(以下省略)

5.2 最近の映像制作現場からの考察

映像作品における効果音には、大別して「効果音を作る」場合と、既製の効果音ライブラリから「セクションする」(ライブラリを素材として再加工する場合も含む)場合の2つの考え方がある。制作現場でもその違いに深い考察を行うことなく、主に予算やスケジュールの都合で使い分けられているのが現状だが、両者は大きな意味の違いを内包しているように思う。すなわち、作品意図にあった音を映像同様に「創作する」のか、既存の音から「マッチングしてもってくる」のかの本質的相違である。

ライブラリのマスターピースともなる前者の重要性は非常に大きいですが、制作予算の抑制と熟練スタッフの高年齢化を主因とし、オリジナルの効果音制作は激減しているのが現状といえる。

その対策も含めるなら、アナログ効果音のアーカイブは、実制作(再現)可能な動態保存の観点が必要だが、残念ながらそのようなアプローチは行われていない。

単にナレッジベースとしてノウハウを集約すればよいものと異なり、新規ライブラリの作成を可能とするアーカイブ手法の開発と実施(特に、対象となる熟練技術者の高齢化を前にして)の可及的速やかな実現が急務と言えよう。

6 人の手によるアナログ効果音への考察

1997年に公開されたヒット映画の『Star Wars』で音響効果を担当したBen Burttは、あるインタビューで「私は良い時に良い場所にいた」と述べた。Ben Burttによれば、Star Warsの制作者のGary Kurtzと監督のGeorge Lucasは革新的な音に大変強い興味を抱いていて、以前に利用された音が集められている音のライブラリーに決して頼ろうとしなかったという³⁾。こうした音への細心の注意と敬意が、当該SF作品の独創的でありながらも確固たる世界観を構築した。音作りの環境としても大きかったことは明らかである。Ben Burttは2008年6月公開の『WALL-E』においても音響効果を担当し、その音の素晴らしさでも高く評価された。

アナログ効果音の職人たちは決して過去の人ではなく、映画を中心とした音響効果の世界には未だに欠かせない。なぜならば、Star Warsの成功例に見るまでもなく、「音」はその作品中の音としての最適解しか存在し得ないからである(図6)。それは、作品のテーマやシーンの情緒、演ずる役者の心理に合わせて音がrecreateされるということである⁴⁾。

こうした心理の理解と表現は、便利な機械ではなく、感情を有する人間が得意とするものであり、そ



図6 生音で使用する引き戸(南による再現)

本物の戸よりかなり小ぶりに作ってある。さらに格子にはほとんど何も張らないことで、作品に必要とされる様々な状況に適したリアルな音作りが可能となる。音は役者の心理も表すので、音響効果技師の演じやすさも考慮した結果の小道具が必要となる。

の感情は連続的に変化するという点でアナログとしての音響効果の制作技能(実演)と表裏一体であることは間違いない。アナログとしての心情を、どのようにデジタルソリューションの「解」に転写できるのかという理論と方法の構築が課題であろう。

7 おわりに

シンポジウム終了後、複数の参加者から感想を記した電子メールが届いたが、音響効果技師による音作りとその思想への気づきに触れるものが多かった。生音の実際的一端から、音響効果の意味深さが共有できたといえよう。さらに、映像が氾濫する現代では映像美やエフェクトの効果、撮影技術に目が行きがちだが、音がイメージを補強し、虚構の世界である映像作品にリアルさと奥深い広がりを与えていることは明らかであり、決して軽んじた扱いはできない。効果音は映像の編集を終えてから処理されるが、音が映像作品を仕上げる最後の要素ということも、改めて認識されたともいえよう。

こうした音響効果は、テレビやラジオと共に近代・現代に忽然と表れたものではなく、数百年もの古い時代の舞台芸能に端を発している。そして、音を作る道具が拍子木からパーソナルコンピュータのDAWに置き換わってきたとしても、イメージを的確に伝える目的をもつ音作りへの思想は変わらない。

これまでの取材における発言や今回のシンポジウムでの講演でも、南二郎が繰り返す聴取者とのコンテキストにおける音作りは、ことに日本のメディアの世界ではその位置づけと伝承を再考すべき課題であるように思える。さらに、アナログ効果音とその思想に対するデジタルアーカイブ化も含めた今後の保存と継承活動について改めて考えさせられるものである⁵⁾。職人技の技能と有機的に結びつく思想、思想を体現する技能が、何かしらの表現となって他者に的確に伝わっていくことのエッセンスは容易に捨て去れるものではないからである。

参考文献並びに参照 URL

- 1) Sobel, Jeff 『Sound Editing in Final Cut Studio』, Peachpit Press, Berkeley, CA, pp.10-43 (2009).
- 2) 大久保博樹, 西尾安裕 『音声コンテンツにおける「音の演技」の意味への一考察』 教育システム情報学会研究報告 vol.21, no.1, pp. 31-32 (2006).
- 3) LoBRUTO, VINCENT 『SOUND-ON-FILM Interviews With Creators of Film Sound』, Praeger Pub, Westport, CT, pp. 138-149 (1994).
- 4) Art of Foley
<http://www.marblehead.net/foley/>
- 5) 大久保博樹, 野村正弘 『アナログ効果音のデジ

タルアーカイブ化』 跡見学園女子大学コミュニケーション文化第4号, pp. 45-52 (2010).

付記

本研究は平成 21 年度駿河台大学特別研究助成費（「音響効果技師による効果音の制作技能及び思考過程のデジタルアーカイブ化と公開」研究代表者：大久保博樹、研究分担者：野村正弘並びに平成 21 年度駿河台大学特別研究助成費（「講義・演習のデジタル映像アーカイブ手法の構築—作業、コスト負荷の低い現実解として—」研究代表者：斎賀和彦、研究分担者：間島貞幸、研究協力者：大久保博樹、丸山裕孝）を受けて行った。

付録1 シンポジウムプログラム

「デジタル映像時代に再評価されるアナログ効果音」～ドラマや芝居の臨場感を演出する音の技法をいかに残すか～

■日時：2010年2月25日(木)

13:00 開場・13:30 開演

■会場：デジタルハリウッド大学大学院 秋葉原キャンパス

■シンポジウム開会の挨拶

大久保博樹 駿河台大学メディア情報学部准教授・デジタルコンテンツ

■開催地挨拶

杉山 知之 デジタルハリウッド大学大学院学長

■基調講演

「(文化としての)音響効果技術の記録と伝承」

西尾 安裕 デジタルハリウッド大学大学院客員教授・元ニッポン放送プロデューサー

■映像解説(南氏の技能)

「人の手による音響効果の実際と意義」

大久保博樹 駿河台大学メディア情報学部准教授・デジタルコンテンツ

■特別講演1

「音響効果～音は演技する～」

南 二郎 音響効果技師・元ニッポン放送のドラマ演出/音響効果

■特別講演2

「アナログ効果音をデジタル技術で保存活用する」
野村 正弘 駿河台大学メディア情報学部准教授・デジタルアーカイブ

■アナログ効果音の実演

南 二郎の実演(笛、波ざる等を披露)

■パネルディスカッション

「デジタル時代のアナログ効果音とその伝承」

・コーディネーター

西尾 安裕 デジタルハリウッド大学大学院客員教授・元ニッポン放送プロデューサー

・パネラー

南 二郎 音響効果技師・元ニッポン放送のドラマ演出/音響効果

藤井 正博 ニッポン放送編成局制作部

斎賀 和彦 駿河台大学メディア情報学部准教授・デジタルハリウッド大学大学院客員教授・デジタル映像作家

野村 正弘 駿河台大学メディア情報学部准教授・デジタルアーカイブ

神谷 明 声優(特別ゲスト)

付録2 シンポジウム告知 Web サイト

<http://web.me.com/rikeba/Namikago/Welcome.html>

[Welcome](#) [Movie](#) [Access](#)

シンポジウム開催のお知らせ

2010年2月25日

【シンポジウム】
「デジタル映像時代に再評価されるアナログ効果音」
～ドラマや芝居の臨場感を演出する音の技法をいかに残すか～



音響効果技師・南二郎氏をお招きして、事例音の一部を改めて紹介する中で、Before Digitalに存在する貴重な技能とAfter Digitalの展望について、デジタル映像やデジタルアーカイブによる保存と伝承といった視点も加え、音響効果の今日的な課題を検討いたします。

今年度、駿河台大学メディア情報学部特別研究グループと[デジタルハリウッド大学大学院](#)との協力により、表記のシンポジウムを下記日程にて開催する運びとなりました。平日の午後の時間帯ではございますが、今では希少な技能となった生音の実際と今後の在り方をご確認できる稀少な機会として、是非皆様にご来場いただきたくご案内申し上げます。

音響効果技師・南二郎氏及び元ニッポン放送プロデューサーで現デジタルハリウッド大学大学院の客員教授・西尾安裕先生を初め、デジタル映像作家やラジオ局制作部、デジタルアーカイブの研究者等をお招きして、音響効果、とくにアナログ効果音としての生音をテーマに、今回初めて開催するものです。

【日時】 平成22年2月25日(木) 13時30分～16時30分
(開場13時00分)

【報告内容】

- (1) (文化としての) 音響効果技術の記録と伝承
- (2) 取材映像による南二郎氏の技能紹介
- (3) 音響効果一言は演技する
- (4) アナログ効果音をデジタル技術で保存活用する



Consideration to the Sound Effects by the skill of the Craftsman in the Digital Information Age : Results of the Symposium and Subjects for the Future Studies.

by OHKUBO Hiroki, NOMURA Masahiro, SAIKA Kazuhiko

[Abstract] The present study has aimed to arrange the craftsmanship of the sound effect engineer who has continued to make the effect of the sound that it is not possible to lack it in the film and the radio drama, and to design the best method about preservation and the succession of the skill.

In this paper, it reports on the outline of the symposium that invites the sound effect engineer who represents Japan and holds it, and the problem of the sound making that makes an analog sound effect a representative from a modern aspect and the development in the future are considered.

[Keywords] sound designer, art of Foley, digital information, digital archive, Film sound, DAW (Digital Audio Workstation)