

# 映像における声優の役割とその可能性

## The role and possibility research of the voice actor in an image

石原 康臣  
Yasuomi Ishihara

### 1.はじめに

現在、声優は花形職業とも呼ばれるようになり、若者がなりたい職業の人気上位にランクインしているほどである。それを裏付けるように声優を輩出するための専門学校や養成所の数も多く存在する。しかし実際にプロになれるのは1,000人に1人とも言われ、非常に狭き門である。また実際なれたとしても、それ以降の生活が保障されるとは限らない世界である。声優とはその名の通り、声を使用した俳優であるわけであるが、そこにあこがれる学生らはいまだ受け手としてのあこがれが強く、同じ土俵に立って語っているようには感じられない。それは声優とはそれらしい声（音）で表現出来る人間の事であると思い、表舞台に出る程ではないが、かといって裏方ではなくその中間でちやほやされる事を望んでいる風潮を感じる。しかし声優にとって声（音）は一つの技術であって、その声（音）を使った「言葉」で表現出来るかがポイントとなる。そのためには、単に仲間内でそれらしい声（音）が出る事で盛り上がり飲み会のネタ程度で終わるのではなく、自身の表現行為となるところにまで昇華させることが必要である。そこで声優を教育するにあたって、特に自身の言葉で語れる表現者としての育成を試みたい。また、単に受け身としてあこがれる対象ではなく、その業界の内実も知り、自身の行く末を自身の手で切り開いていける人材になることを目的とする。そのため、声優科の授業を行うにあたり、映像ディレクターの立場から何が出来るのか。選出する側としての自身のオーディション経験も含め、以下の実践を踏まえ必要な教育を考察していく。本考察は、2012年度前期に桐朋学園芸術短期大学での「外国映画論」授業の中で、19名の受講生をもとに行った。（アンケート回収はそのうちの16名）

### 2.映画「となりのトトロ」を使用したアテレコ演習

映画「となりのトトロ」(図1)を使用し、アテレコの演習を行った。アテレコするためにアニメーション作品を選んだが、特にこの作品を採り上げた理由は、多くの学生が一度は見たことがあるであろう作品で、それにより親近感と台詞の既知を利用する為である。「となりのトトロ」は映画としての配給収入は5.9億円と前作の「風の谷のナウシカ」の7.4億円を大きく下回ったものの、その後TV放映を2012年までに13回も行い、そのうちの10回で視聴率は20%を越えたことを記録している。また、2011年に株式会社バンダイが0歳から12歳の子どもを持つ保護者を対象に行った「バンダイこどもアンケートレポート Vol.185～お子様に見せたい映画は?～」の結果、第一位が「となりのトトロ」となった。また、1996年に徳間書店から発売されたVHSは24万本を出荷し、1997年にブエナビスタホームエンターテイメントから発売されたVHSは190万本を出荷した。同じくブエナビスタホームエンターテイメントから2001年に出荷されたDVDは108万枚と、多数の出荷数を記録している。この事から多くの受講生が既知であるとの推測し、選出した。

次にアテレコの方法は以下の通りとした。準備として、Macbook Proを教室に持参し、TVモニターに画

面をミラーリングする。使用するアプリケーションは Final cut pro のボイスオーバー機能。(図 2) Macbook pro にダイナミックマイクを繋げ、音声を収録出来る様にする。映画は 17 分 30 秒あたりの登場人物、大垣勘太の台詞部を抜いておく。授業の冒頭で映画「となりのトトロ」を見てもらう説明と、そのうちの一部の音声が抜けていることを説明する。その音声の箇所を見つけ、自身であったらどんな台詞を入れるかを考えるよう出題し、上映する。

実際行ったところ、映画のオープニングテーマから口ずさむ受講生や、登場人物に対してかわいいや懐かしいといった感想が数多く出た。それにより想定通りほとんどの学生が既知のものであることが分かった。物語が進んでいくに連れ、映画の世界観に入っていたようで、いよいよ 17 分 30 秒目の大垣勘太の台詞の箇所が無音になると、「おお」と言う声や、「ここか!」という声、また実際の台詞をそのまま言う受講生が現れた。ちなみにここで無音にした箇所は「やーい、おまえん家...おっばけやーしき〜。」と言う台詞である。

この少し後で映像を止め、自身の台詞による台本制作を行わせた。ほんの一言であるが、ほとんどの受講生はオリジナルの台詞は分かっているようで、それが逆に頭から離れずに自分なりの言葉とすることが難しいようであった。10 分程度の思考時間を経て、挙手により実際の映画にアテレコを行った。アテレコの後、その箇所の前後数分を含めて上映し、自身のフィードバックとすると共に、他の受講生からの意見を聞いた。

その後、それぞれの独自の台詞についての評価ではなく、何故この台詞が「やーい、おまえん家...おっばけやーしき〜。」なのかについての考察を行った。まず勘太の「おっばけやしき」という発言は、サツキ自身が最初に家を見た際に「おっばけやしきみたい」と言っており、その伏線となっている。自身で言うのではなく他人から言われることで、逆に対立する心情が生まれる描写を効果的に行っている。また、実際その後トトロというおっばけのような人外が現れる伏線になっているのだが、実はそれだけでなく、映画には劇中では語られていない諸々の設定があり、台詞一つをとってもそれを考察することが重要となってくる。

「となりのトトロ」は 1988 年 4 月 16 日に公開されている。しかし物語の中の時代設定は、監督の宮崎駿曰く 1953 年(昭和 28 年)を想定しているとのことである。また劇中の季節は 5 月であり、主人公のサツキは 5 月を表す皐月から、またその妹のメイも英語で 5 月を表す May から来ている。サツキは当初 10 歳の小学 4 年生の設定であったが、あまりにしっかりしているのので後に 12 歳の小学 6 年生に直された。そんな二人とともに引っ越してきた父、草壁タツオは 32 歳で東京の大学で考古学の非常勤講師をしており、生活費を稼ぐため中国語の翻訳の仕事も行っている。母、草壁靖子は体が弱く「七国山病院」に入院している。この設定の七国山という地名は、所沢市の隣の旧東村山町に結核サナトリウムが点在した八国山緑地を彷彿とさせる。ここからは設定では語られていないが、二人の母の病状は結核かもしれないことが推測できる。結核は近年再度注目される病気となったが、少し前まではもはや過去の病気とまで思われていた。しかしかつて日本では「亡国病」とも言われるほど高い蔓延率を示し、明治時代から昭和 20 年代まで猛威を振るい、死亡率がとてつもないものであった。それゆえ結核=死のイメージが非常に強く、その死をさらに意識させる「おっばけやしき」という勘太の台詞は非常に強い意味を持つ。

さらに二人が引っ越した家についての設定を紐解いてみる。一般的に「サツキとメイの家」と呼ばれるこの家は、勘太の祖母が管理をしている。勘太の祖母は農家であり、勘太と祖母が住む家は畑に隣接した家で、サツキが傘を返すシーンでそれが確認出来る。「サツキとメイの家」は、和式家屋にガラス戸やサンルーフなど洋風の家の建築が合わさった形をしており、勘太の農家の家と比べても大きく異なっている。メイが木の迷路を走り回るシーンなどからも分かるように、家の周りには何もなく、道路からも畑からも、また隣家からも離れていることが分かる。これは 2001 年に徳間書店より発行された「となりのトトロ ロマンアルバム エクストラ (69)」の監督のインタビューによると、療養の為に作られた家であるとのことである。また、

この劇中の時代では洋間と和式家屋の融合した形式は良くある家の構造であるとのことが監督からは説明され、異質な面持ちをしているのは、この家が作りかけであるからとのことである。そのため池も跡地になっている。療養のための家なので農具を置く場所もなく、畑や道路、隣家からも離れている。そして洋間が飛び出しているのも日当たりを良くするためとのことである。そして作りかけのまま古くなっていることは、サツキやメイの前の住人が既にこの世を去っていることを表しているとのことである。そしてそのことをサツキとメイは知らないのだ。そこから推測すると、知っていたら子どもとは思えないほどしっかりしたサツキは、褒め言葉だったとしても「ボロ」であったり「おばけやしき」とは言わないであろう。監督のインタビューに戻ると、しかしその家を管理する勘太の祖母は勿論知っており、その家の女中をしていたかもしれないとのことであった。そこから推測するに、その孫の勘太は知っていた（聞かされていた）可能性はあるであろう。そこでただ単に古い家という意味をだけでなく、実際に人が亡くなった家であることから、死を強く連想させる「おばけやしき」という表現を行ったと推測することが出来るのである。

以上のように台詞一言を取ってみても、劇中で読み取れる伏線や、語られはしないが設定としてある資料などから言葉は導き出されていることが分かる。単に語呂が良かったり面白かったりと、何となく作られるのではない。ここでは物語全体を通しての設定とそれを踏まえた伏線とで言葉が作られていくことを受講生に理解させていった。

最終授業にて受講生 16 名に授業を受けてのアンケートを行った。Q.1 の「トトロのアテレコを行って感じたことはなんですか？」という質問に受講生からは以下の反応があった。一部を抜粋し、掲載する。(原文ママ)

- ・私は初めてアテレコを体験したのですが、思っていたよりも難しかったです。また、あの「おっばけやしき」というセリフに色々深いわけがあったことを知って、そんなセリフより良いセリフというのが思いつきませんでした。(2年・女)
- ・何でもかんでもアテればいってもんじゃないんだと思いました。台詞一つ一つに確実に意味がある。(2年・男)
- ・セリフが生まれる要素を知ることができた。好きなマンガのセリフに「名作ほどその良さを偶然の産物に見せかける」というのがあるのだが、それを思い出した。(2年・男)
- ・(前略) すごく短いシーンなのに、見終わった後もずっと覚えているようなセリフはあるけど、きっとそれを生み出すために作り手はすごく考えているのだろうと思うと、ただ見るだけじゃなくて、その作品にかける思いが伝わってくる気がした。(2年・女)
- ・セリフ一つでそのシーンのイメージが変わったり、その前や後のシーンのイメージを大きくしたり出来るということを感じました。(2年・女)
- ・(前略) オリジナルのセリフを昔から知っていたので、全く新しいパターンを考え出すのは難しかったけれど、そうやって考えてみることは面白かったです。(2年・女)
- ・(前略) たった一言なのにそのキャラクターの性格や雰囲気が変わるのは意識して初めて気付いたことでした。(2年・女)

簡易ながらもアフレコの実践を行い、身近な映画を題材にして自身の言葉でアテレコを経験することで、声優の一端に触れ、興味を強く出来たようである。そして単にやってみたということに終わらず、そしていきなり習熟させるのではなく、言葉が作られる過程を認識することが出来た。それにより言葉に対する自身の意識の大きな改変になったであろう。

### 3.言葉表現の再考察①—映画の起源と声優の歴史

次に声優の歴史を学んでいく。表現する上でその起源を当てることは重要である。ここでは映画の歴史をその誕生から現在までを、特に音声を中心に見ていく。

一般的に映画の起源は1985年12月28日にパリのグランキャフェの地下、サロンナンディアンで公開された「工場の出口」とされている。これはルイ・リュミエールによって制作された46秒の映像作品である。カメラは定点で固定されており、工場の門が写っている。少しするとその門が開き、沢山の工員たちが続々と出てきて、画面の外に消えていく。これはエジソンの開発したキネトスコープを改良、発展させ、リュミエール兄弟によって作られたシネマトグラフと呼ばれる撮影と上映の機能を複合的に持つ映写機で行われた。また撮影したフィルムをスクリーンに投影し、それを見るためには木戸銭を払い、複数の観客が同時に見るというシステムは、現在の映画館のシステムの原型ということもあり、これが最初の映画とされる由縁である。

シネマトグラフに関して少し詳しく述べると、当初のシステムでは1秒間に16枚の写真を撮影し、それを同数で映写することで少しずつ違った物の動きが連なり動いて見えるという仕組みである。後に1秒間のフィルムのコマ数は24枚へとようになっていくのだが、ここで押さえておくべき事は、動画は写真（静止画）の連なりであるということである。つまりここに音は無い。このような音の無い映画をサイレント映画と呼ぶが、現実と見紛うばかり世界を作り上げる映画のシステムにおいては、やはり音を求める事は必然であった。そして1927年に公開されたアメリカ映画の「ジャズシンガー」を皮切りに、音の付いた映画、トーキーが作られていった。ちなみにトーキーとは、Taking Pictureの事であり、元々動く画のMoving Pictureをmovieと言ったことに因んでいる。

トーキーの出現により映画はさらに現実に近いものとなっていった。それにより言葉による表現が変わってくるのであるが、まずはここで1931年にアメリカで制作されたサイレント映画「街の灯」（図3）について見ていくこととする。ここで「街の灯」を挙げる理由は、1927年に「ジャズシンガー」でトーキーが生まれ、以後加速度的に広まっていき、サイレント映画は急速的に制作がされなくなっていった時代背景において、敢えて1931年にサイレント映画として作ったという点にある。では、サイレント映画「街の灯」における台詞はどのようにしてなされたか。それは多くは身体表現で感情を表すことと、カットタイトルの字幕によるセリフやト書きで表現されていた。そして実際に会話を行う事を必要最低限とし、画作りで語る表現方法が大きかった。しかしトーキーにより音声においての情報量が爆発的に増えることで、画による表現と数少ないカットタイトルの字幕やト書きでの表現では無くなり、役者や制作方法がまるっきり変わっていった。それは映画の制作方法や演出方法がまるっきり変わる程であり、映画において画で語るという芸術性が損なわれていったとも言われた。つまり必要最小限の言葉で表現するという言葉の洗練が失われていったとも言える。チャップリンもトーキーにより映画が駄目になると考えており、そこからトーキー全盛の1930年代に、敢えてサイレント映画で制作したのである。

授業アンケートQ.2では「チャップリンの街の灯をみて、声優の可能性をどう感じましたか？」には次のような意見が出た。一部を抜粋し掲載する。（原文ママ）

- ・ 声をつけることによって良くも出来るし悪くもなってしまうと思いました。逆に声がなくても深く表現することは出来ると思いました。（2年・女）
- ・ パントマイムと同じ事を感じた。役者やスタッフのハート、魂が究極のところまで来ると、声はなくても人の心に深く刺さるものが作れるのだと思う。（2年・女）
- ・ 無声なので、観る人によっていろんなストーリーが想像されるだろうと思いました。表情や身体をみて、

そのキャラクター像を考え、役作りするところから声優の仕事が始まると思いました。(2年・女)

- ・ いかにも意外性や面白さ、状況を声に出来るかだと思う。でも説明しすぎずにくどくならない様にするスパイスの様。(2年・女)
- ・ (前略) 自分が演技をする側になって改めて作品を見ると、本当にすごい人だと思いました。セリフに助けられることが沢山あるのにセリフが無いから字幕以外は全部動きだけで伝えなくてはならないし、(中略) 声を加えるのと動きのみと、まったく違う魅力を引き出せるのが声優さんなのかも知れないと思いました。(2年・女)
- ・ セリフは無くても自然と頭の中で会話がされていて面白かったし、感動した。でもそれは自分の中だけの会話で、必ずしも共有できるものではない。だから声優さんはただ感じたままにセリフを読むのではなく、その作品の方向性、イメージ、伝えたいこと等をセリフに乗せなくてはいけないんだなと思った。(2年・女)

敢えて音声の無い映画を歴史とともに考察し、最小限の台詞の表現を考察することで、声で表現することの意味が見えてきたと思われる。また言葉を洗練する感覚を持ち得たと思われる。

#### 4.言葉表現の再考察②—活動弁士

次に日本の映画史を見ていく。日本で最初にシネマトグラフの映画が持ち込まれたのは 1897 年の京都である。これは実業家であった稲畑勝太郎が 1896 年にパリの万国博覧会に視察と商用で訪れ、フランス留学時の級友であったリュミエール兄弟の発明したシネマトグラフとその興行権、フィルムを購入し、リュミエール社の映写技師兼カメラマンのコンスタン・ジレルを伴って帰国し、京都電燈株式会社の中庭で試写実験を行ったことが最初とされる。以降、小西写真店(現コニカミノルタホールディングス株式会社)の店員であった浅野四郎がシネマトグラフを使い撮影をし、その映像が 1899 年 6 月 20 日に歌舞伎座で一般公開されるのを機に日本中に広まっていった。

リュミエール兄弟のシネマトグラフのシステムは大ヒットし、世界各地で撮影や上映が行われた。つまり当初は様々な地の記録として映画は作られていったのだが、後に舞台劇を記録し、役者が何度も演じなくても舞台劇を見せられることとして使われていくようになっていく。またこれは様々な場所で同時に舞台劇を見せられるという利点も持っていた。これが劇映画の始まりである。このように、初期の映画に舞台劇の再現を望んだのは日本だけでなく世界的にも同じであった。しかし日本は特に舞台劇の再現を理想とし、望んだ期間が長かった。それは当時の日本の社会情勢、文化的背景が関係している。当時、芝居を見ることの出来たのは都会に住み、多少生活にゆとりのある人間に限られていた。地方の町や村に住む人々には旅芝居というものがあったが、それも限られた地域でのみ行われていたものであったため、大多数の人にとっては観劇の機会はほとんど無かった。幕末から明治にかけて生まれた人々の中には、生涯一度も芝居を見たことのない人が沢山いる時代であった。映画はそういう人々によって芝居の代わりとして見る娯楽となり、望まれていったのである。そのように舞台劇の模写を理想としていたため、そこには必然的に台詞が聞こえなくてはならなかった。そのため日本においては他国に例を見ない独自のシステムが作られていくこととなる。それが活動弁士である。活動弁士は当初「口上言い」や「口上屋」と呼ばれもした。また、当時日本において映画は活動写真と呼ばれ、活動写真の弁士であるところから活動弁士、その略として「活弁」と呼ばれるようになった。しかしそれを行う当人たちはそれを蔑称として好まず「説明者」と自称することもあった。厳密に言えば、海外において同様なシステムが全くなかった訳ではない。アメリカやヨーロッパにも初

期の無声映画時代に簡単な説明を行う役割があったが、次第に消えていき、無声映画時代全期を通じて栄えたという記録はない。また、アジアにおいては朝鮮や台湾に弁士が存在したが、これは日本がそれらの地を植民地支配した際に、言語的な理由から行ったものであった。また、タイにも活弁の記録があるが、こちらも最初に興行を行ったのが日本人であったためと言われている。

日本における活弁は、客席から見てスクリーンの左側にある演壇のような席に座って、うす暗いカンニングランプと呼ばれる手元燈を点け、説明台本を読み、スクリーンに投射される映像の説明を行った。映画が始まる前に現れてその映画についての解説を行うのが前説と呼ばれた。また、大正時代の中期の頃になるとほとんどの弁士は、劇場が暗くなるころにそっと現れ映画の説明をおこなうようになった。こちらは前説に対して中説といった。しかし映画興行の初期には前説がしきりになっていたようで、この前説の上手下手が弁士の給料決定に大きく関わっていた。そして弁士にもさまざまなタイプがいた。日本映画を得意とする者、外国映画を得意とするもの、また説明派と生の舞台に似せようとする声色カゲゼリフ派があった。声色派は弁士の間内では説明派より一段低く見られる傾向があったが、観客に受け入れられ弁士が全国にひろまった理由となっている。記者の小林いさむによれば、さらに①演説式、②講演式、③講談式、④落語式、⑤浪花節式の5つに分けられるとされている。

何故このように日本では独自の映画の音声表現方法が生まれてきたのか。それはそれまでの日本文化と関わってくる。シネマトグラフの前身に、1891年にエジソンにより発明されたキネトスコープがある。これは箱の中に撮影されたフィルムが入っており、フィルムを順次送りながら覗き込むことで動画として体験するものである。このキネトスコープが日本で初めて公開されたのは1896年の神戸であった。キネトスコープは当時全くの未知の機械であったことと、フィルムも大変短いものであったため、興行として成り立たせるためには機械の説明をして、場を盛り上げる説明者が必要であった。そこで口上を受け持ったのが、行商人であり義太夫語りでもあった上田布袋軒であった。このように、動画と日本の話芸は当初から融合していったのである。

そしてなによりも映画と弁士が密接になった理由は、日本では映画が人形浄瑠璃のように受け入れられていったためである。人形浄瑠璃では、舞台上で人形が芝居をし、台詞や人物の心情などは舞台の脇にいる浄瑠璃語りが述べる。この役割を映画興行に当てはめると、人形が投射される映像であり、浄瑠璃語りが弁士となる。このように大衆演劇の延長線上に捉えられていたと思われるのである。弁士の複雑にして洗練されたパフォーマンスと、それを指示した大衆の嗜好が融合し、醸成していったのである。実際、映画を観るということは、どの弁士の映画を観るかということになっていた。同じ映画でも語る弁士によって違ったものを感じるほどに、弁士の表現はさまざまであった。人形浄瑠璃もまた同じく、浄瑠璃語りによって選ばれるものでもあった。弁士は当時、映画の中のスタア以上に稼ぐ人気の弁士も存在した。彼らは映画の物語をなぞるということよりも、時には即興的な説明をもって逸脱を行い、観客の映画体験を自在に操作したりした。そして映画の制作に対しても口を出すようになり、自身のパフォーマンスが効果的に成されるように注文をするほどの力を持った弁士も現れたほどであった。つまりここでは、弁士は映画に対する鑑賞用の補佐として存在するのではなく、映画のシステムの大きな一部となっていることが分かる。これはハリウッド及びそのシステムに追随する世界の映画などのシステムには無い、日本独自の制作システムであった。弁士の複雑にして洗練されたパフォーマンスと、それを指示した大衆の嗜好が融合し醸成していったのである。これは声での表現にそれほどの力があることの現れと証明でもある。

授業では、実際に活動弁士の語る無声映画を鑑賞しなかったが、実現出来無いので、活弁の入った映画のビデオを鑑賞した。今回は1929年に公開された小津安二郎監督作品「大学は出たけれど」(図4)を取りあげた。鑑賞後、授業アンケートQ.3では「活動弁士の映画をみて、何を考えましたか?」には次のような意

見が出た。一部を抜粋し掲載する。(原文ママ)

- ・ 物語の内容や解説などを登場人物と関係のない活動弁士がすることで、第三者からの視点で物語をみているようなつもりになりました。ある程度ひいたところから全体をとらえられていてわかりやすかったです。落語っぽいなとも思いました。(2年・女)
- ・ 作中の全てのキャラクターの心情をしっかりとていねいに理解し、かつそれを声に乗せて伝えなければならないとても繊細な仕事だと思った。(2年・女)
- ・ 一人三役(男、女、ナレーション)を演じていてびっくりしました。(中略)ナレーションの言葉が始まる時の音程は違和感ないものすごい技術だと思いました。(2年・女)
- ・ まず、私はあまり活弁士の映画はみたことがなく、最初はおどろきでしたが、みていくうちに自然とストーリーにも入っていったし面白いなと思いました。活弁士は一人何役もやらなければならないし、それによって声色も変えてかなければならない。すごく大変だろうなと思いました。でも芝居の勉強にはものすごくなるだろうから、これからみていきたいと思いました。(2年・女)
- ・ 声優のように一人のキャラクターを一貫して演じるのではなく、状況を説明したり何役も演じたり本当に大変だなど。でも一人一人にそれぞれ声優がつくのはまた違った味があるなど。いつか私も挑戦してみたいです。(2年・女)
- ・ (前略)弁士の方が説明しているのを聞いて、その説明がよりストーリーを分かりやすくしていたのもっと作品が面白くなりました。弁士と声優って似ていると思いました。弁士はストーリーを紹介しながら、声は人物ごとに変わりはしないけどセリフも言っていて、今でいうナレーションと声優の仕事がひついたもののように思いました。すごく大変そうだけど、ちょっとやってみたいなと思いました。それに一度生でみたいと思いました。(2年・女)

声優と活弁の相違を考える受講生が出てき、また触れたことのない声での表現に興味を持つ受講生が出てきた。これを踏まえ、再度演習と声優の業界についての講義へと導いていく。

## 5.映画「ゲーリーじいさんのチェス」の分析とアテレコ台本制作

今回はピクサー・アニメーション・スタジオ製作の「ゲーリーじいさんのチェス」(図5)を取りあげる。この作品は、1997年にヤン・ピンカヴァ監督により製作された4分程の短編フル3DCG作品である。また同年のアカデミー短編アニメ賞を受賞している。本作品はサイレント映画ではないが、BGMやSE、また登場人物のかけ声のみとなっていて、台詞らしい台詞はない。内容は公園でチェスをする老人の話である。チェスを一手打っては対面の席に座り、自身が相手となって打ち返す。それを繰り返していくのだが、次第にカットが早くなり、一人でチェスをしているとは思えないものになっている。この台詞なく完成している作品に、敢えて台詞やナレーションを付け、別の作品にしていく。方法としては、まず本作を受講生に鑑賞させる。その後課題を発表し、四人程度をひと班にし、全四班制作した。そして単に台本制作を行うのではなく、この作品が何カットで出来ているのか、またそれに基づいてどの箇所に台詞やナレーションを入れるのかなどを考えさせるために、絵コンテを書き起こさせる。絵コンテを描くに当たって、パンやズームなど映像特有の技法を説明し、その動きの表現を絵コンテに描く際の描き方を講義した。また、アニメーション制作がどのように行われるのかを、企画から制作、ポストプロダクションへの一連の作業を細かく講義した。そこでNHK教育で放映された番組「メディアを学ぼう」の「第2回アニメーション制作」の回を鑑賞した。この番組はさまざまなメディアがどのように作られているのかを、具体的に現場を紹介する方法で理解させ

る、20分の番組である。今回鑑賞した「第2回アニメーション制作」の回では、実際にNHKで放映されていたアニメーション「無人惑星サヴァイヴ」の制作を取り上げ、キャラクター原案の映像や原画、動画、彩色、編集作業、アフレコ風景のほか、スタッフやキャストのインタビューなど、実際の制作の流れに沿って説明されている。その後、課題作品とチェック用のモニターなどを各班分用意し、それを観ながらコンテを起こす作業を行った。わずか4分程の作品ではあるが、全カットとなると50カット以上もあり、4回分の授業を費やすこととなった。その後、音声を入れ独自の内容の作品にするため、どのような作品にするのかを考えさせ、企画書を制作させた。企画書の内容は①班員、②テーマ、③いつ、④どこ、⑤ターゲット、⑥内容、⑦音源、⑧キャスト&スタッフについて書かせた。①と⑧を割愛し、提出された全四班の企画書を掲載する。(原文ママ)

A班：②歯を大切に

- ③夜、おじいちゃんが寝ているとき
- ④おじいちゃんの口の中
- ⑤歯医者に来ている子どもたち
- ⑥口中の乱(若い頃～年寄りの頃)。白が健康な歯、黒が虫歯(戦い中に声が出る)。おじいちゃん(白)は歯磨き粉(のような成分)、おじいちゃん(黒)は虫歯。ナレーションはお姉さん。
- ⑦元の音不使用、追加の音 BGM

B班：②夫婦愛

- ③1970年代 15:00
- ④イギリス
- ⑤5才～60才
- ⑥マークとメアリーの story
- ⑦元の音うすく使用

C班：②戦争反対するおもちゃの会社の粋なCM

- ③第三次世界大戦中
- ④ヨーロッパの田舎のさびれた風景
- ⑤子供を持った父母、孫のいる祖父母
- ⑥おじいちゃんが一人二役でチェスをしている、ように見える。しかし片方は、孫の声である。最後まで二人でわきあいあいとゲームが進む。最後にじいさんが笑う中、爆発音が。暗転。ナレーションと文字「若者を連れて行かないで」。
- ⑦元の音不使用、SE、BGM、その他使用

D班：②CM

- ③現代
- ④公園
- ⑤老人
- ⑥入れ歯のCM
- ⑦元の音不使用、二人の声のみ

その後、絵コンテの下に台詞やナレーション、音の設定などを書き込ませ完成させた。(図 6、7、8、9) 完成した班から別室で「となりのトトロ」のアフレコ授業の時と同じシステムで収録を行った。(図 10) 全班完成後、四作品を鑑賞し、受講生それぞれに意見を出させた。授業アンケート Q.5 では「絵コンテを書き起こしてみて、発見したこと、考えたことはなんですか?」には次のような意見が出た。一部を抜粋し掲載



する。(原文ママ)

- ・ わずか5分ほどのアニメでもあれだけコマ数があって、そのコマの意味というか必要性があるからこそ、それだけ数があるのだと思いました。(2年・女・A班)
- ・ 映像を流してみると、あっという間に感じるのに、そのあっという間の中に何十コマも変わるのに驚きました。(2年・女・A班)
- ・ (前略)大好きなアニメもこのようにして作っているのかと思うと自分が作品づくりにたずさわっているような感覚になれて楽しかったです。アニメーションが多くの人の手で作られていることを実感しました。(2年・女・A班)
- ・ キャラクターの心情などを“どのように魅せたいか”ひとつひとつこだわってアングルやストーリー展開を作っていることを改めて感じた。数分のアニメーションにもたくさんのアニメーターさんの力がつまっている。(2年・女・A班)
- ・ 静止画のつながりだが、一コマコマの絵に動きがあった。意外と背景が大切だと思った。(2年・女・B班)
- ・ カットだけでもあんなに数があるとは思わなかったのでおどろきました。それだけでなくキャラクターの動きなど一枚一枚作っていると思うと気の遠くなるような作業だなと思い、そのアニメーションを作る上でそれに声を入れる声優という仕事はとても責任重大な仕事だとあらためて感じました。(2年・女・B班)
- ・ 4分の映画を絵コンテにするのもこれほど難しく、大変な作業なのに、30分や1時間のアニメが多い中、アニメを作る人は本当に大変だと思った。しかし絵コンテをわかりやすいように書かないと、その後の作業にししようがでてくると感じ、すばやくていねいに仕事をしなければならないと思った。(2年・女・B班)
- ・ こんなに大変な作業とは思いませんでした。カットカットで絵をかき、セリフを入れ、こんなに大変な作業をしながらアニメに限らず、作品を作ってる人たちを本当に尊敬しました。私達は何週にもかけてやったものをプロの人たちはパパッとやってしまう。そう考えると本当にすごい労力だろうなと思いました。でもこうやって大変さを知ることができてよかったし、なによりどうやって作られているのか、裏側を知ることができて本当に良かったです。(2年・女・B班)
- ・ 複数人でものを作るとき、細かく決め事をしたり演出の共通認識を持つことは大切なのに、その絵コンテという存在が演劇にないのは、その流動性のあらわれか(後略)(2年・男・C班)
- ・ アニメーションが出来上がるまで過程の多さ。アニメはただ声優が声をあてるだけでなく、他のスタッフたちの力も得て初めて一つの作品に仕上がるということ(2年・男・C班)
- ・ (前略)アニメに対する価値感が変わりました。(2年・女・D班)
- ・ (前略)今まではただアニメーションを見て楽しんでいただけでしたが、1カット1カット時間をかけて作成していったと思うと30分間の話がどれほど大変かよく分かりました。(2年・女・D班)
- ・ (前略)意外とカメラの移り変わりが多くて、絵コンテを書いていなければ見逃していた切りかえも沢山あったと思います。(中略)見本で頂いたプリントの絵コンテはプロとはいえ、本当に分かりやすかったのが凄いなあと感じました。(2年・女・D班)

絵コンテ制作は授業の中でも最も時間を使った作業であったこともあってか、アンケートの記述の分量も一番多い項目となった。その大半がやってみて初めてアニメーション制作の大変さが分かったというものがあった。そこから声を当てることの重要性、またスタッフワークの重要性を学んだ受講生が多かった。また、絵コンテ制作をしてみて気付く表現の発見があったようである。

続いて行ったアテレコ演習の後、授業アンケート Q.6 では「セリフのないアニメーションにオリジナルなアテレコ台本をつけ、発見したことはなんですか？」には次のような意見が出た。一部を抜粋し掲載する。

(原文ママ)

- ・ もう完成している作品に何かを付け足すのはとても難しかった。言葉ひとつでおもしろくなったり、そうでなくなったりした。(2年・女・A班)
- ・ おもしろくしたいけどそれだけではダメで、何か主となるテーマがなくてはならない作品になってしまうということが分かりました。あと、むやみやたらに台詞をつければいってことでもなくて、“何故” “どうして” ここで台詞が “どういう目的で” 必要なかを考えなくてはならないということも分かりました。(2年・女・A班)
- ・ もともと台詞がなかったからこそ、その物語を考える上で固定概念もなかったし、色々な方向へ物語を考えられました。(2年・女・A班)
- ・ キャラクターがどんな性格で何をしているのかを台詞で表すのは説明的なので 1 つの舞台を作る気持ちで取り組みました。そしてできた設定で何を伝えたいのかが難しい部分でした。強いメッセージがなければ作った意味が薄れてしまう。アニメーションも舞台も同じでどんな世代の人に何を伝えたいのかがとても重要だと発見しました。(2年・女・A班)
- ・ 無駄をすべてはぶき、完璧な一つの作品として出来上がっているものに自分たちで台本をつけ、セリフを吹き込むということに初めは抵抗があったが、逆に「無限の解釈ができる」というところに面白さを感じた。セリフがなくても伝わるものがあるが、セリフがあれば一つの映像から無限のストーリーが作り出せる。(2年・女・A班)
- ・ (前略) 完成したのを見ると、最初に見たときと全く雰囲気が変わっていてびっくりした。(2年・女・B班)
- ・ (前略) 時代背景をしっかりと調べることによって、ストーリーがしっかりした物になる。(2年・女・B班)
- ・ セリフでストーリーやそのアニメーションのイメージなどががらりと変わってしまうのだという事をあらためて感じました。(中略) 無声のアニメーションには声が入っていない理由やそのことによっての効果があるのだということも感じました。(2年・女・B班)
- ・ (前略) 声だけを作り込むのではなく、その役を実際に生きるとしたら、どんな表情で、どんな動きをして、どんなことを考え言うのか、その結果どんな声を出すのかを考えようと思いました。(2年・女・B班)
- ・ (前略) 様々な表現方法の選択権、それにとまなう言葉選びの重要性。(2年・男・C班)
- ・ (前略) ①チェスを何かにととえる、②チェスをそのまま使う、を考えたとき私は②を選んだが、どちらが伝わりやすいかによってそのスタイルも変化した方が良いと思った。(2年・男・C班)
- ・ (前略) 最初はセリフつけるだけでしょ？なんて簡単に考えていたので、そんな自分が恥ずかしくなりました。本当に数分くらいの短い作品なのに作業が全然進まなくて大変だし、とても難しいと思いました。(2年・女・D班)
- ・ 最初は原作の話以外のもの違うストーリーなんて考えらるのかなと思っていたのですが、皆で話し合っている内に色々な可能性があること知り、視点をかえることの大切さを知りました。(2年・女・D班)

この作業では、そもそも台詞が無く完成している作品に台詞をつけることでより良くするということが目的ではない。ここでの目的は台詞によって同じ映像でもカットカットの意味やシークエンス、また作品全体

の意味が全く変わってくることを認識させることである。今回制作された四作品は、皆内容の異なるものとなっていた。声優として出てくる人数も、ナレーションの有無による違いもあった。また、自分達の設定に合う BGM や SE の選定を行った班もあった。そしてアンケートからは試行錯誤の上にその認識が出来ていたことが伺える。それとともに言葉を当てることだけでなく、言葉を作ることにその苦勞が理解出来たと思われる。ここまでの授業において受講生たちは、気付き、経験、洗練、可能性、実践と行き、声優への向き合い方が受動から能動へと変わってきた。そして最後に声優の現状と内実を講義することでまとめていく。

## 6. 声優の現状

冒頭に声優とは声を使用した俳優と書いたが、厳密にはメディア研究第一三号で森川友義氏と辻谷耕史氏による「声優の誕生とその発展」の論文の中での規定を採りたい。それによると声優とは、「メディアを通じて、独自の想像力に基づき、言葉（時には歌唱を含む）により芸術を表現する人」である。その定義に従いメディアの歴史を検討すると、日本における最初の声優はラジオとともにあり、1925年3月11日に活弁士、熊岡天堂による映画説明「噫無情」であるという。これは当時人気の映画説明をラジオに移入したものであり、この流れはその後現代まで続くラジオドラマへとようになっていく。

現代ではその他に、声優の仕事として今回授業の中心とした①アニメーションのアフレコや②洋画のアフレコ（吹き替え）、③テレビ番組のナレーション、④CM や VP の声、⑤ボイスオーバー、⑥ゲームソフトのキャラクター、⑦ラジオのパーソナリティ、⑧雑誌の取材、⑨イベントの企画や演出、⑩歌手や音楽活動、⑪ボイスドラマ、⑫街中やイベントなどのアナウンスや司会、⑬テレビ番組や映画等への出演、⑭舞台公演などがある。また、近年では上記に加え、パチンコ台から出る声の仕事というのも増えてきている。このように、活動弁士自体がそうであったように、声優の仕事は舞台裏の仕事ではなく、顔出しでの仕事が当たり前となっており、声だけでなくその容姿の重要性や多岐に渡る仕事をこなす総合エンターテイナーとしての力量が必要とされている。

声優になるためのルートと現状についてまとめると、図 11 のようになる。簡単にまとめると、①学校の演劇科や専門学校、劇団などで基礎訓練を行い、②入所試験を経て合格すると声優養成所へ入る。（入所試験に合格すれば入れるため①を経ずに入ることもある。）この養成所は声優のプロダクションが経営しているものや、独立して行っているものがある。そのなかで能力が認められた者が、オーディションやスカウトを経て③声優のプロダクションの「あずかり」や「ジュニア」と呼ばれる見習いとして仕事をさせてもらえるようになっていく。人数としては、全国で①の状態数千、そこから②の養成所に残るのが数百人、ようやく仕事がさせてもらえる③の時期で数十人程度となると言われている。しかし狭き門を潜り抜け、ようやく仕事が出来るようになったとしても、すぐに出来るというわけではない。声優を本業とする人数の総数は、現在少なくとも 3,000 名と考えられている。これは声優の多くが加入する日本俳優連合（通称「日俳連」）の会員がおよそ 2,700 人であり、そのうちの 1,500 人に近い人が声の仕事を中心にしているとされている。また日俳連とともに、事務所の組合である日本芸能マネージメント事業者協会（通称「マネ協」）との協力の下、2007年に発刊された日本音声製作者名鑑によると、男性 1,010 人、女性 1,215 人の合計 2,225 人が声優として掲載されている。このほかに組合に属さない声優も急増しており、少なく見積もっても 3,000 名以上の声優が存在すると見られている。このように、数千の中からようやく数十人が新人となれたとしても、その上には 3,000 ものプロたちがしのぎを削って状況である。

次に、声優の新人として仕事を行うにあたりギャランティの問題を見ていく。他業種と同様に、声優の仕事も格や実力によってギャランティは大きく違っている。しかし日俳連の規定により大まかな相場は決まっている。アニメのアフレコの場合、30分番組一本でジュニアなど新人は一律15,000円である。ベテランクラスでも30,000～45,000円となっている。このように大きな差が無いために、新人が使われにくいという現状ともなってしまうのである。ちなみに30分番組で、主役クラスで何百と言葉を話し演じていたとしても、脇役クラスで一言だけ発しただけだったとしても、ギャランティは変わらない。そこから、主役クラスのベテランに脇役分の一言二言もやらせてしまい、一人二役で経費を抑える制作方法が取られたりすることもある。それによりさらに新人への仕事が少なくなる元凶にもなっている。新人が成長するためには何よりも場数を体験することが必要とされる。しかし最低賃金の保障を権利として手に入れたことが返って新人を現場から遠ざけてしまうという皮肉な現状を生んでいるのも事実である。

また、金額について詳しく見ていくと、先に述べた30分番組場合、上記の金額がそのまま声優に入るのではない。そこから税金と事務所の取り分が引かれ、6～7割が声優の取り分となる。仮に毎週1回、30分番組のアフレコのレギュラーを新人が取れたとして計算してみると、15,000円×4回で月60,000円、そこから3割引かれたとして42,000円となる。レギュラー一本獲得出来たとしても生活は厳しい現状である。次に他の業務のギャランティも見えていくこととする。外国映画（外画と呼ばれる）の吹き替えの場合、映画一本やテレビドラマ1時間で平均50,000円。人気声優で150,000円くらいと言われている。ナレーションではコマーシャルが格別で一本1,000,000円程度になる場合がある。しかしVPとなると長さにもよるが一本200,000円程度、スーパーのアナウンスでは一回1,000円程度となる。また、パチンコ台の場合、一回4～5時間程度の拘束で200,000～300,000円とされる。さらに有名キャラを演じるベテランであると1,500,000～2,500,000円にもなると言われている。近年増加しているゲームソフトのキャラクターなどは日俳連規定と無関係に決まることが多く、一文字ごとに計算されて、新人でワード30円程度、キャリアや実力により200円程度となる。仮に3,000ワードだとすると、前者で90,000円、後者だと600,000円となる。しかし日俳連を通さないことが良いことばかりではなく、イベントなどの場合は営業としての意味を持ち、顔見せのためほとんどノーギャラに近い価格となっている。

そんな中、声優業をして自立していくためには、一般的にTVのレギュラーを二本持つことが分岐点とされており、前述したようにレギュラー一本の価格では生活が難しく、それが二本となっても84,000円とまだまだ難しいのではあるが、二本持つようになると往々にしてゲームやCMなどの仕事が、イレギュラーに入ってくるようになりやすいと言われている。それ故このレギュラー二本のラインがキーになってくるのである。

## 7.まとめ

以上、声優の世界を受動的に見ることから能動的に見て行動することへ変化させる教育の考察を行った。そしてその後重要となる現状の認識も行った。ようやくプロの現場に入れた際に、勉強としてエキストラでガヤの出演をもらえるチャンスがよくある。この際はほとんどの場合ギャランティは出ないが、新人が経験を積める数少ない現場経験であり、非常に重要な体験である。スタジオ収録は音響監督が仕切る収録の現場で、ガヤの台詞は台本には載っていない。台本を読んだ上で、この物語はどんな場で、何が起きているのか、そして自分はその中の何を演じて台詞を作るのかを、瞬時に把握して演じなくてはならない。その際に自分が演じる年齢は幾つなのか、性別は、何をしているのかなど、細かい設定を自分で作らなくてはなら

い。そして行った演技に対し「もう5歳若い設定で」などと細かい演出がなされたりする。設定は同じでも年を変えて演じるにはどうするか。声のトーンの違いや語尾の違いなどをこれまた瞬時に直し、演じなくてはならない。つまり様々な人物に直ぐになれるためにも、普段から細かい人間描写を訓練する必要がある。そのためには普段からの観察が重要になってくるだろう。書かれたものをただ読むのではなく、自身の言葉で表現出来るようになることが必要なのだ。

本考察を振り返ってみると、反省点として、体験させ、気付かせることを重視した授業展開のため、企画書制作の際に少々問題が見えた。いわゆる5W1Hを入れ、説得力のある具体的なものにしていく際に、ぼやけた設定が多かった。また、それにより出来上がった作品も、少々説得力に欠ける設定で、独自性の薄いものになってしまった。その点は今後より一層指導し、作品化するくらいまでの完成をさせていく必要を感じている。また、今回はアニメーションの現場を主に取り上げていったが、それ以外の声優の興味も受講生からは出てきたため、今後はそちらに関しても考察を行っていく必要がある。そして今回の考察の最終的な結果は受講生たちの今後の進路や進展を待つことになるが、授業アンケートに項目は設けなかったが、受講生の自発的な意見として書かれた文章があったので、そちらを現状の成果の一端として記して、本稿を閉じることとする。

授業アンケート（項目無し・自由記述箇所原文ママ）

- ・最初に既にあるアニメのアテレコという難しいものにチャレンジできて良かったです。その後もいろいろな無声音作品を観て声優の存在を強く意識することにつながりました。アテレコ台本も初めて勉強し、アニメ一つに多くの方が様々な仕事で協力して作業をし、完成するので声優の責任はとても重大な物だと気づけました。もう一回くらいアテレコを試してみたいです！（2年・女）
- ・外国映画をふきかえてみたかった。ミュージカル映画の歌のふきかえもやってみたくった。（2年・女）
- ・この授業は今までにはない専門性があったように思います。（2年・男）
- ・声優とかアニメーションについて無知だったので、知ること知ることがとても面白かったです！中でも、製作の裏側というものを知れたことや模擬体験が出来たことがすごく楽しかったです。現状は知るの辛いけど、自分に喝を入れることが出来て良かったです。半期の間でしたが、ありがとうございました!!（2年・女）

## 図版

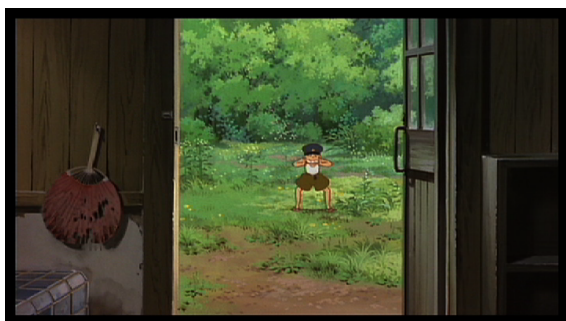


図1. 宮崎駿監督『となりのトトロ』

1987年 VHSより抜粋

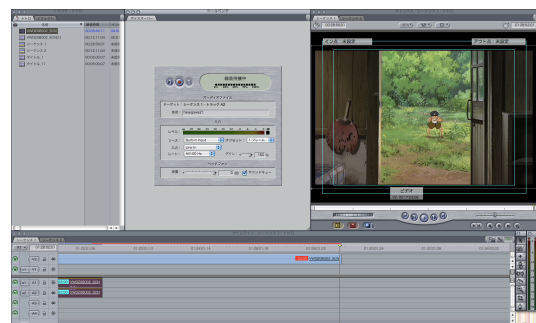


図2. Finalcut Pro ボイスオーバー



図 3. チャールズ・チャップリン監督『街の灯』  
1930年 VHS より抜粋



図 4. 小津安二郎監督『大学は出たけれど』  
1929年 VHS より抜粋



図 5. ヤン・ピンカヴァ監督『ゲーリーじいさんのチェス』  
1997年 DVD より抜粋

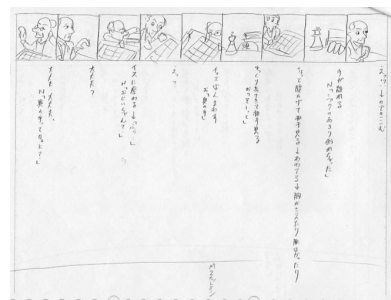


図 6.A 班絵コンテ (一部)

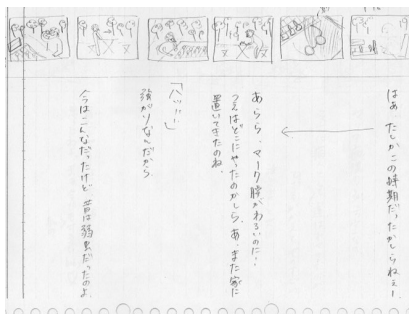


図 7.B 班絵コンテ (一部)



図 8.C 班絵コンテ (一部)

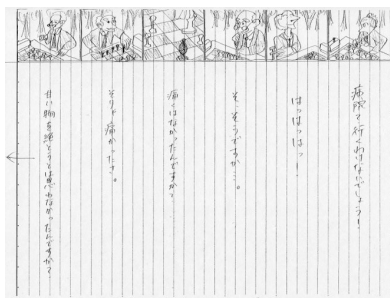


図 9.E 班絵コンテ (一部)



図 10.アテレコ収録風景

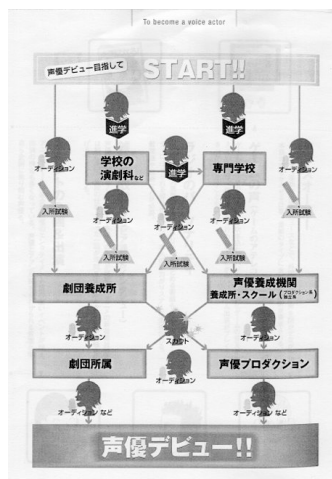


図 11.柳谷行宏 (2010 年)『声優になる!最強 BOOK (改訂版)』雷鳥社

## 参考文献

### 書籍

Knowledge-next (2012 年)『ぜったい声優になる!最強トレーニング BOOK』トランスワールドジャパン

柳谷行宏 (2010 年)『声優になる!最強 BOOK (改訂版)』雷鳥社

四方田犬彦 (1998 年)『映画史への招待』岩波書店

吉田智恵男 (1978 年)『もう一つの映画史・活弁の時代』株式会社時事通信社

### 論文

森川友義・辻谷耕史 (2002 年)「声優の誕生とその発展」『メディア研究』第 13 号、54～73 ページ

小岡由佳・入谷吏美・渡邊陽子 (2001 年)「映像教材を取り入れた国語の授業分析 - 『となりのトトロを教材として』 -」『香川大学国文研究』第 26 号、60～74 ページ

北田理恵 (1997 年)「サイレントからトーキー移行期における映画の字幕と吹き替えの諸問題」『映像学 ICONCS』59 号、41～55 ページ

岩本憲児 (1973 年)「活動弁士と日本映画のモンタージュ」『日本演劇学会紀要』14 号、15～18 ページ

### 雑誌

池水通洋 (2009 年)「声優だって労働者～声優労組結成について」『季刊オーケストラ』第 74 号、12～19 ページ

布施公章 (2002 年)「もうひとつの花形職業その光と影」『GALAC』11 月号、20～29 ページ