

1 はじめに

- ・この手引きは番組制作講習会の代替案として作成したもので、完全なものではありません。
- ・この手引きの記述内容と参加番組の審査基準との間には一切の相関関係はありません。
- ・この手引きは、次回以降の番組制作の参考にさせていただければ幸いです。
- ・この手引きで使用したイラストは「いらすとや」他から教育目的で借用しています



2 AM・VMに共通する「番組を創る」ために用意する「心積り」とは

A) 番組を「創る」.....

「ゼロ」から「1」を創る、既に存在するものの寄せ集めでなく、ゼロから始める。

何処にも無いものを作る「産みの苦しみ」が作品の魅力を高める。

B) 「模倣」を避ける.....

「これは昔どこかで見たような.....」モノマネの作品になってはならない。アイデアを外から取り入れるのは良いが、そのまま使うべきではない。ユニークでオリジナルな企画は評価が高い。

C) 自ら体験・感動する....

作者自らが体験・体感・経験し、感動するから、「これを視聴者に伝えよう」という気持ちが湧く。その気持ちが無ければ、作品が「第3者・傍観」的になり、視聴者を引き付けられない。

D) あなたの主張は何？

「〇〇で▽▽がありました。」は報告レポート、作品では無い。「私達高校生は.....すべきです。」

「あなたも.....してみてください。/.....しませんか？」

ナレーションではなく作品から滲み出る著作者の主張は味わい深いものになる。

E) あなた自身が面白い作品か？

作品の制作プロセス自体を楽しみながら創って行く、著作者の喜びが、聴く人・見る人に伝わる。

F) 他の部員の意見を.....「いいね！」ではなく「ここを直して！」の意見を貰う。独りよがり失敗する

G) もう一度作りたい？.....完成作を見て「次も創りたい」と思えば、その作品はほぼ成功作になる。

3 取材ネタは何処から？.....ネタ探しのための重要条件

(A) 著作権・肖像権の確保が確実かつ簡単に出来る取材対象に絞る。

- ・書類の処理がないと出品不可。取材対象が法人の場合は困難な場合がある
- ・可能な限り口約束ではなく、書面で許諾を貰う。
- ・難しいなら一旦、その場で許諾を口頭で貰い、その様子を録画(録音)しておくのも良い



(B) 新鮮なネタ.....「この話、どこかで見た・聞いた」取材対象は回避する方が無難

(C) 取材日時に余裕がある..... ア) 学校が無い時に取材に行けるかどうかを確認する

イ) 後日、追加取材ができるもの、追加取材のアポを取りやすいもの

(D) 魅力的な「音」や鮮やかな「映像」が収録出来る対象だとアピール度が高く、印象的な作品になる

(E) 近所のみなさん・親戚・縁者でユニークな活動を行っている方.....取材し易い

(F) 市制日より・広報誌のイベント欄.....★但し公的機関は取材が困難な場合が多いので下調べをしっかりと

4 取材前の機材の準備を怠らない。現場についてから「アッ!!」と思っても、もう遅い

- ・カメラバッテリーの満充電 ・マイクは電源不要(プラグイン)? 電池必要 or 電池必要?
- ・予備の SD カード等記録媒体の確認 ・マイクケーブル(本体+延長数セット)OK?
- ・プラグの形状は?(XLR? 標準フォン型? ステレオミニ? モノラルミニ?)の適合を確認
- ・ヘッドホン、イヤホン等音声モニター装置(本番用+予備2セット)あるか?
- ・小型ホワイトボード+マーカー 数セット(取材班の数+α)

(受け答え者本人に名前等を記入して貰い、画面に写し込んでおくと便利)

- ・字幕の漢字間違いを防ぐために相手に直接↑氏名等を記入してもらおうと確実
- ・機材は、万一の不具合を考慮して、必ず予備の機材一式を持参するようにしよう。■



4 AM(オーディオメッセージ)の作品はどう創る?

1) 「音の中身」で勝負しているか?

- ・AMは「新鮮な素晴らしい音」(声ではない!)が生命です。最初に良い音を録る設定を工夫する
- ・音の「質」に凝る。最高品質の音で収録しておく、録音設定(録音形式・サンプリング周波数等)段階で収録音質が決まる。後から直せない。・録音レベル調整は必ずマニュアルモードで行い、必要に応じてリミッター・ピークレベル等の調整を事前に行っておく。オーバーレベルの歪音は後から直せない。

2) 「声だけのメッセージ」で終わっていないか?

「ボイスメッセージ」ではない! インタビューやナレーションはあくまで脇役。主役は「音」そのもの

3) 「音」だけで聴者を納得させられるか? **飾りは不要! 聴くだけで納得・感動!**の作品を

4) 「きれいな音」で構成されているか?

5) 「ふるさと・郷土」を伝える「音」が収録されているか?

6) 参考は? ■NHK「音の風景」 ■民放連「録音風物詩」 ■とにかく素晴らしい! 一度聞いてみて!

↓↓7)-9) は、残念な感じ (>_<) になりそうな予感する作品の例

7) 「メッセージ」がない、主張が無い、単なる事実の羅列・状況のレポートに終わっている (*_*)

8) 肝心の「音」が無い、ナレーションや会話がほとんど。まるでラジオのDJ(古い)かラジオドラマみたい

★手法としてのドラマ形式・DJ形式は悪くないが、メインとなる「音」が中心に据えられるべきだ

9) 録音レベルが低すぎ・高過ぎ・不安定.....録音レベル調整を手動で行う練習を必ず積んでおく

10) **ステレオ音声**に注意 ※使用推奨マイクに関しては直接担当者へお聞きください

- (A)モノラルマイクを使用する時は、録音時にモノラル→ステレオ変換マイクケーブルを使用する
- (B)モノラルマイクをレコーダーのマイク端子に接続すると“L”(=左)チャンネルだけに録音される
- (C)音声編集ソフト上でLチャンネルの音声を左右に振分けると不具合発生や操作煩雑になる事も
- (D)このトラブルを避けるために(事情が許せば)最初からワンポイントステレオマイクで収録するとよい
- (E)収録時にはレコーダーのレベルメーターの左右の振れ具合を確認しながら、同時にヘッドホンで左右の音声バランスを確かめて、音声がバランスよく収録されているか常に確認する

11) 「ガヤ」は大切。環境音、その場の定常音を録っておく。(街の音、雑踏、人々の話声、鳥の鳴き声など)

12) ↑これらのガヤは、編集時に場面をつなぐ「つなぎ」音になる。“ガヤ”で場面を思い描ける

- ・同じガヤを背景に流して編集すると、別録した場面も一つの場面の様に錯覚する(ここ、重要!)

13) 「ガヤ」は必ず自分で録りに行く。生の音を録音機で現場に収録に行く事を「ナマロク」という!

- ・このナマロクブームは 40-50 年前に流行した。大勢が大きな録音機を肩に掛けて出かけた事もある



- ・余談だが、この音収録に使用する機材を「デンスケ」と呼ぶこともある(あった)
- ・ギャ自体には著作権は無い(人声の発言内容が判読できれば著作権が発生する)がギャを収録した人がその音声の著作権または隣接著作権を所有する事が多い。
- ・良質の外部マイクをスマホやレコーダーに接続して無圧縮(WAV形式等)で収録しておくとい
- ・収録したギャはHDD等にジャンル別、内容別に整理していつでも利用できるようにする



- 14) 自分が著作権を所有しないSE・BGMは使用を避ける ★必要な音は自分で!
- 15) 完成したオーディオ作品は、必ず別のラジカセ(死語?)など、外部機器で再生して内容を確認する
- 16) 完成確認はヘッドホンではなく、左右2個のスピーカーを使用して、離れた場所で試聴確認する

5 VM(ビデオメッセージ)はどうする? ※使用推奨動画編集ソフトウェア等に関しては担当者に直接お尋ねください

- 1) 「画」を見ただけで著作者の訴えが伝わるか?

※画を見るだけでは内容が分かりにくいから、ナレーションや字幕で内容を解説しようとする

○現場映像と現場音だけで(字幕やナレーションなどを使わずに)全てを伝えられれば最高です

△適度な効果音(楽)は作品の印象を深めるが、過度の使用(使い過ぎ)は逆効果になる

×背景に絶え間なくBGMが流れるような構成は避ける

- 2) 「画」で伝えきれないものを「ナレーション」で補っていないか?

※「聴く」と「視る」を同時にできない。できてもどっちつかずで、感動は得にくい

「画」をじっくり見させる、「音」をじっくり聴かせる工夫を。状況を、語りや字幕で補完しない工夫

○ナレーションやテロップ等を入れるなら、必要最低限の情報を最短の尺(時間)で

- 3) 「きれいな画」が撮影されているか?

1) 画の水平を最初に確認。「斜め」撮りシーンは使い物にならない。収録画面に水準器(レベラー)を表示しておくとい。もちろん、スマホ画面の「縦長画面」動画は不可。

2) ビデオカメラ収録の場合は「色温度調整」(=ホワイトバランス)調整はほぼAUTOでも良いが厳密な色合いを再現したい時にはホワイトバランスを撮影現場で設定するのも良い

3) 画面の「新鮮さ」という面と「安定感」は相反する事がある。その場の状況に応じて手持ち撮影・三脚撮影のいずれかを選択するのも良い。少々高価であるがビデオ用の「ジンバル」も良い

4) 人物のインタビューは、その背景が人物より暗い場所を選ぶ。

×人物は窓際に立たせる ×室内人物の背景が屋外風景 ×人物の背景に灯りがある

○室内では人物の背景は暗い壁面を選ぶ ○屋外では人物の背景に木陰などを選ぶ

5) 表情を柔らかく撮影するために直射光の当たる場を避け、日陰(但し背景は暗)を選ぶ

6 「ふるさとの“コレ”を伝えたい！」著作者の意図を解説無しで理解できるか?

A) 主張が明確な作品は完成度が高い。観終わって「何が言いたい?」と感じる作品もあるが

B) 既述したように、独りよがりの作品は共感を得にくい。完成前に繰り返し試写会を行って

他人の助言を取り入れて改良を繰り返すと完成度が高まる。

C) 作品発表は、一度限りですべてを判断されるから「初見」の人の感想・意見を尊重するとよい



7 おわりに

240秒~270秒の短い時間に「いかに密度の濃いアピールを取り込むか」に作品の成否が関係します
他の部員の意見を常に取り入れつつ、より良い作品を「創る」努力を惜しまないようにしましょう