

## 音声と画面をうまく一致させるために

大塚康生

- 1) アンティシペイト・アクセントをモジュレーションの3コマ前におくこと。
- 2) 口の動きと形はキャラクターの個性を反映したものであること。
- 3) 重要な口の形にはそれに適した十分な時間をとる。
- 4) 口の動きと表情はキャラクターがセリフを言い終わったところでパッと止めず、やや形を保っていること。
- 5) 中に入れる絵（インビトゥン）はセリフの必要にあわせて調整する。
- 6) ひとつの単語を長くのばして発音する時はムービング・ホールド（ごくわずかな動き）で処理する。
- 7) 音声との一致が目の動きだけを通じておこなわれる場合、対応する音声を3コマ先取りして絵にする。
- 8) アクセントがある場合は、まばたきのタイミングも（7）と同様に処理する。
- 9) ゆっくりとだらだらしたセリフの場合はアンティシペイトのタイムを多めに取る。
- 10) 速いセリフの時はひとつのフレーズ（句）の中でも1コマ撮りを使う。
- 11) 母音の感じを出すには必ず口をあけること。
- 12) 子音、M、B、Pはすべて口を閉じて発音されるが、どのようにセリフが言われるかによってその場の表情が決まる。トラックを注意深く聴くこと。
- 13) キャラクターの言葉そのものよりも、そこに込められた気持ち、考えを絵にしてあらわすのである。必ずキャラクターの心を理解して描くこと。

### 補足説明

アンティシペイト・アクセントをモジュレーションの3コマ前におくこと。

普通長編アニメで動きと効果音や音楽を完全に一致させるために、例えば音楽とシンクロさせてステップ踏む、としたケースの場合、着地した瞬間のコマと音の節を合わせると上映したとき一瞬遅れた感じがするので、（フルアニメーションでは）3コマずらして音の頂点と着地した絵を合わせています。

アンティシペイション（準備動作と訳しています）の場合でも、振り上げた動作から振り

下ろす動作の場合、一瞬音の頂点を前に置かないと上手く行きません。

「太陽の王子」の踊りのシーンで高畑さんはそのことを実感し、多くの動作で音の頂点を僅かにずらしていましたが、フランク/オーリーの講義ではこのポイントを指摘された時も新鮮味が無く、誰もわかっていましたが、テレビアニメだけやっていたのでは教える機会がありません。

ただし、今でもベテランの音声編集者は、誰でもやっていることだ、と思います。アメリカの場合台詞だけの演技でもこれを知ってないといたところで僅かな音のずれが気になりますから必須の技術だと思います。

大塚康生