

# 映像におけるサウンドの重要性について

ビューラ研究室 173028 小野柚香

## 【研究動機】

前々からサウンドがいかに重要な要素であるかは理解していたつもりだったが、実際に映像や画面の絵と雰囲気合わぬBGMを流され、違和感に気を取られてしまい作品に集中できないという経験をした。自分が今まで考えていた以上に、「音」が人に与える影響は大きいと感じたため、今回改めて実験・研究を行うこととした。そして、私の作品を通して、音の影響力を見る人たちにも実際に体験してもらおうというのが狙いである。

## 【研究方法】

映像（手描きのアニメーション）一つに対し、それに異なる二つのサウンド・効果音を合わせて、読み取れるストーリーや受け取れる印象が変わるのかを実験する。

音の「条件」を絞って試す効果の検証

- ①基盤となるメロディーが同じもの
  - ②速度も同じとする（24bit、48kHz）
- メインメロディーは以上の条件で、曲調のみを変更する  
効果音はそれぞれ違うものを使用する

## 【映像の表現について】

アニメーションを制作するにあたり、まずは着彩について3通りの表現方法を試した。

1. アニメ塗り
2. 水彩風
3. グレースケール
4. 着彩なし

### 《結果》

映像においては影のつき方・ライティングや、色味の淡さなどから受け取れる印象の変化も大きく、研究のメインである音の印象とぶつかる可能性があると考えられた。そのため、最終的に今回の研究では④の線画と簡易な影付けのみのシンプルな作風で制作するものとした。



## 【制作 I】

前期では表現方法を模索ののち、まずはストーリーが変動する映像の制作の試験として、短いアニメーションを制作した。



これを踏まえ研究 II では、映像におけるサウンドの重要性についてという研究テーマはそのままに、使用する音の条件をもう少し絞ったものにして新たな作品を制作するものとした。（音の条件に関しては左欄の研究方法に記載）

## 【制作 II アニメーション概要】

作品タイトル：「わたし」

映像時間：2分23秒

楽曲制作協力：かずち様

現代日本が舞台。メインの登場人物として二人の女性が出てくる。

### ・・・ストーリー紹介・・・

1. 少し暗そうな見た目の若い女性（アズサ）が主人公
2. ある日街中で自分によく似た人（アスカ）を見つける。
3. 自分よりおしゃれで明るそうな人。アズサは気になる
4. アズサはアスカについて色々調べ出す。
5. アスカに詳しくなったアズサが最終的にとった行動は…。

憧れてイメチェンする or 人生を乗っ取る