

声優
早瀬やよい

1987/8/16生れ、声優、フェレットによるゆるキャラ、皆のお宝の悪人、名前が小文字の聲優やよい名前はR18モード、代表作は『シロカネ×スリッパ』(仲野良役)、『クララ』(一目果役)など。

「声にならぬ』『音』で涙を表現しなくちゃいけない」

――まずは、お名前の由来を教えてください。

「元々、声優にならなくて受けたオーディションでグラビアデビューしていたので(笑)美少女ゲーム声優になるにあたり、再デビューで1からやるつもりで、小文字のやよい、に「大きく成長できますように」という気持ちを含めました。それと、名前打つときいちいち小文字でめんどくさいからかえって覚えてもらえるかな? って(笑)」

――声優になりたい。と。いつごろから、何故、お思いになられたのですか?

「小さな頃からまわりに、『アニメ声』とか、『七色声』とか呼ばれてたんです。でも、自分ではそんなに他と違う声だと思ってなく。小学校のときの朗読の授業で、「自分の声を録って聞く」というのがあって、「ハんな声のヤツがいるな」って思ってたから、「え? 私!? これ私!?」ってなって、それが面白くて、自分の声を使ってみた仕事につきたいな、ってぼんやり。アナウンサーとか。ナレーターとか。

で、『ポケトラP』っていう、ゲームボーイのゲームにハマって、そのの、最初はCDなし、2はCDつきのを買ったんです。あ! CDっていうのは、ボイスCDがセットになって、ゲームにあわせてCDを再生してボイスを聞く、っていうことができたんですよ、ポケトラP。声が無いときは苦手だったキャラが声を聞いて可愛くったり、その逆だったり結構衝撃的で、「声の力ってあるんだな」って。それで、「自分の声のキャラクターを落としたい! 攻略したい!」って思うようになりましたね(笑)」

――それで声優を目指した?

「実はゲームーズとか養成所の特待生とか、色々とおオーディションは受けてたんですが全部落ちて(笑)。セガのアイドルオーディションに、『クラ大戦』に出れるかもしれないし、アイドル声優になりたい! って受けたら受かったんですよ! 声でも、オーディションって組んでる事務所があったりするじゃないですか。それがよく分かってなくて、社長に「声優になるためにまずグラビアで名前を売ってから!」って! それでグラビアデビューして、TVとか映画とか、いろんな現場に行くようになって、女優の道もあったんです。けど女優だと、自分の実年齢110歳ぐらいの演技しかできないなって。声優なら、赤ちゃんとおぼあちゃんまで。男だって、人外だって演技できる。あと、映像なら、くっくしゃくっくしゃになって、何いつてるかわからなくなってもOKだけど、声優だと、それがアウト。泣きながらでも何いつてるか伝わらなくちゃいけない。音で涙を――声にならない音を演じて、涙を表現しなくちゃいけない。その方が難しそうなので、「やってみよう。やっぱり声優がやりたい!」って思いました」

――声の演技をされているとき、心がけてらっしゃることはありますか? また、全年齢とR18作品とで、変えてらっしゃる部分などはありますか?

「全年齢作品のときは、エロくなりすぎないように気をつけてます。レーティングのついてる作品だと、Hシーン以外でも、どれだけエロさを醸し出せるかも重要だから……息遣いとか、くすぐりっぽいセリフとかで。それが、例えば全年齢版移植のとき、同じ感じでやってしまうと、「すいません。今のエロすぎるんで、もっと普通に」とか言って、「あー、今のでエロすぎたかー」って(笑)。

心がけていることは、良く皆さん言ってるのは収録前日にお酒を飲まないとか、収録の四時間前以上には起きるとか。収録の前日までに、できれば、耳鼻咽喉科にいっておくとかです。喉の通りがよくても、疲れていて閉じきらないだけだったりするみたいで、自分ではわからないがあるので、保険の意味で行けるときには行っておく。デビュー当時は体調管理も、ベース配分もわかっていなかったから、大変でした。

結構Hシーンは喉にも負担かかるし、体力的にも消耗するので、疲れてると回復しない。なのに、バイトもしたくなくちゃいけない。収録日にバイトがあるとイヤだから、前日とか次の日とかにいられたけど、それよりは収録終わったあとでその日にいれて、前日翌日を開けたほうがずっと良かったな。とか」

――早瀬さんは『声優BAR』というものを始めになるとお聞きしましたが、それはそのあたりのご苦労のご経験とも絡んでのことですか?

「ですね。自分が苦労した部分を、みんなにはうまくクリアして欲しいっていう気持ちがあります。急にお金が必要なき、多少でも日払いのお金があると助かるじゃないですか。結婚式が五件も続いてご祝儀貧乏のときとか、家族の急な入院とか――あとで高額医療で返ってくるにしても、手元のお金が足りなくなっちゃっやう。

デビューしたところは、イベントでの集客とかも大変で、誰も来てくれない。そういうとき、声優BARで知っている手だったら、「応援してあげよう」「イベントについてみよう」ってなってるかもしれない。メーカーさん側からしたら、初めてお仕事を振るのは結構怖いと思うんですけど、「あの子いいね」ってなったらサンプルも渡せるし、メーカーさんとかディレクターさんの、「こういう感じ」を掴む助の良さがあるとか。耳の良さとか。そういう部分を、お店での仕事ぶりから見てもらえるかもしれない。声優の卵とか、歌手の卵だけじゃなく、一線でお仕事をしている人が、一日店長とかで来てくれたら嬉しい。タイアップで『△△BAR』みたいなのもやってみたいですよ」

――技術的なチャレンジが大好きですか? 山が高いほど燃えるというか――

「どうかな? そうかも(笑)。泣いている音、喜んでる音。アダルトであればチュパ音とかも必要だけど、競争社会だし、1から全部は誰も教えてくれない(笑)。仲の良い先輩声優さんにどうやってるかを聞いたり、自分でいろいろ試したり。試行錯誤して、それぞれのスキルを身につけていく。本当にその辺、人それぞれで、ウィダーインゼリーを使ったり、指を使ったり、なんにも、指さえ使わない人もいます。私はいろいろ試した結果、道具使うのが一番早くなって。けど、ゲームのときはそれでいいけど、アニメだとそれが無理。台本片手でめくなくっちゃいけないのが道具を使えない。そのときどきで、状況にあわせてスキル使い分けなきゃいけないのは面白いですね」

――アニメとゲームは収録方法が違うのですか?

「違いますね。エロゲは、一人で、自分の分だけを録っていくんですけど、アニメは、みんなと一緒に録ります。最近ではゲームからアニメ化する作品も増えてきてうれしいです。『ものべの』もならないかな? ゲームでそれぞれバラバラに収録した物が、1つにまとまって世に出て、それからアニメでみんなで集まって収録になるので、その時にこう:お約束っぽいセリフとかあるじゃないですか。決めセリフっていうか、そのセリフが来るぞ、みんな「キター!」みたいなになるの(笑)。「これ、そういうセリフなんですよ」って教えてあげたり、現場でのアドリブで掛け合いしたりができますね。逆に、みんながいるからのプレッシャーもアニメにはあります。……みんなで一斉な分、NGが申し訳ないとか。そういう収録だから、アニメは飛び飛びです。Hシーンがあったらすぐくハアハアしてるのに、次はいきなり、コミカルな掛け合いシーンとか(笑)。ゲームだと、自分のキャラのセリフだけで、流れがあるから、両方、それぞれに楽しい」

――どのキャラにどんな声を当てるか。どのように決めてますか?

「インスピレーションを大事にしています。あまり前もって作らずに、台本は、多くても少なくとも一回しか読まない。さらっと読んで、テストで喋ってみて(笑)。――あとはメーカーさんやディレクターさんの求める音を出せるように、ですかね。あんまり自分で最初に決めすぎちゃって、それが求められるものと違った場合、「この子はこうじゃないの!」ってなっちゃうと、ちよつと。それと、台本を何回も何回も読んで、完全に覚えちゃうと、キャラクターが「まさか! あなたが犯人だなんて」みたいなシーンでも、「あー、はいはい!」って(笑)、サブライズがなくなっちゃう。お話の中でキャラクターが驚くときは、自分も一緒に、ホントに驚きたいんです。演技する部分も、生の感情を生かす部分も。だから、あえぎとかしゃべり、息がつかまつたりツバがひっつかつたりしたときあえて活かして、メーカーさんとか、ディレクターさんの判断にまかせてます。自然に出ちゃった音なので、それを活かしていけるときには、そういうのも活かしたいです」

――可能性たくさんありますが、早瀬さんご自身が『声優BAR』に求めるものは?

「声も年をとっていくし、いつまでもメインヒロインはできませんよ。だから――自分にあこがれてくれて、養成所に入った声優を目指したりしてくれる子がいるうちに、下を育てたいって思ってます。声優BARに来てくれる子には、レッスンじゃないけど、教えられることは教えたい。いずれは養成所を、とか事務所を、っていう気持ちもあるけど今は声優BARで。だから……そこに関わってくれる全員は成長や笑顔が、求めるもの――ですかね!」

――何の制約も無しに、好きな作品を作れるとしたら、何か作りたいですか?

「ゲームです! 恋愛シミュレーション入ったゲーム。『お嬢様特急』とか『ブルーレイカー』とか『ポケトラP』みたいな。今皆美ちゃんと作りたい。好きな役をやるのなら、人外がやりたいです。だって、固定観念が無いから――何しても、納得させちゃえばアリでしょ? (笑)。「この子どうじゃない?」っていうチャレンジに、「予想外だけどアリですね!」っていう反応をもらえる、快感です」

――いわゆる表現規制について、何かご意見があればお聞かせください。

「昔はデスクトップでしかプレイできなかったエロゲが、今はタブレットやノートPC、なんならスマホでもできちゃう。そのお手軽感にはコンテンツとして生き残るためにとって大事だと思っけど、だからといって、電車の中で、小さな子のすぐ近くで――とかはどうよ? ってなっちゃう。未成年が簡単に買えちゃうのも問題だと思う。だから、線引き、すみわけがはつきりして、その上で手軽に楽しんでもらえる――っていう方向になら、表現規制もアリだと思う。すみわけがあっても、PCゲームからアニメに、っていう広がり方はあると思うし、そういうのがもっともって増えて欲しい」

――もし、声優引退を考えたことがあれば、それはどのような時でしょう?

「引退……考えます? 考えてませんよ。けど……さっきも言いましたけど、声も年をとっていき、自分がやってきたヒロインキャラ、年をとった声になっちゃって「違う」と感じたら、そのときは考えるかも。ヒロイン以外でも、仕事としてはずっとやっていきたい……のもありますけど、早く下の子たちに譲ってあげたい気持ちもある。山口百恵さんみたいに、最高のときにスパッと引退したい願望、とかも(笑)。求められなくなったら、強制的に、職業としては引退。けど、そうなったとしても、児童館いって読み聞かせとかはアリだと思う。求められなくなったら、喘がなくなるけど――そこは違うフィールドでも、ずっと、声と関わっていきたい」