

## アカデミー賞獲得のサウンド・デザイナー兼ミキサー クリストファー・ボイズとのインタビュー

クリストファー・ボイズは、現在、おそらくアメリカで仕事での最も成功したサウンド・デザイナー兼ミキサーです。彼は映画学で学士号を取得してサンフランシスコ州立大学を卒業した後、20年にわたり Skywalker Ranch を拠点として多数のメジャー作品に取り組みました。

ボイズは4つのアカデミー賞®を獲得しており、2007年には「パイレーツ・オブ・カリビアン／デッドマンズ・チェスト」での仕事に対して、更に二部門でノミネートを受けています。彼は、ジェームズ・キャメロン（タイタニック）、ピーター・ジャクソン（指輪物語、キングコング）、クリント・イーストウッド（ミリオンダラー・ベイビー）などの監督と仕事をしています。

あなたは「キングコング」のサウンドでオスカーを受賞しますが、その時のリレコ・ミキサーとしての体験について、我々に少し話してもらえますか？

●それは優秀な人々が集まったグループの共同の努力でした。その中でも、一番サウンドの使用法に関して熱心だったのがピーター・ジャクソンです。特にジャングルに関しては、彼はそれを非常に本能的・生命的な感じにしたいと考えていたので、僕らはここがコングの場所で、孤独ではあってもまわりの世界との共生的な関係の中で生きていたのだと信じる事ができました。

●僕は、サウンドよりむしろ最初の「キングコング」[1933]の物語、物語自体とそれがどう語られたかという方法に影響を受けました。サウンドに関して、僕らはニューヨークに対比させて、本当にこの場所を官能的な、生きた状態の環境として売り出すというアプローチを考えていました。ニューヨークそのものも官能的な環境ですが、非常に工業化されたものです。そして、海を渡る旅は極めて海洋的にしようとしていましたが、時折それを対照的にして、特に島に接近していくところは、霧の中でまるでエーテルのような湿気の世界に落下して行き、物体の影が徐々に島としての姿を現してくるのです。非常に不気味になるように。

●「キングコング」では、サウンドが本当にダイナミックな役割を演ずるとても大きな機会を得ました。ブロントザウルスが迫ってくるシーンは、僕はほとんど死にそうでした！でもこの部分は、僕がそれまで取り組んだ他のどの映画のどんなセクションよりも、サイズと莫大さについての定義となったと思います。とにかく巨大で、しかもそれが相当な時間続きます。実のところ、これは大きなチャレンジでした。

ピーター・ジャクソンとのコラボレーションは長いのですか？

●僕がピーターの下で仕事を始めたのは、最初の「ロード・オブ・ザ・リング」（旅の仲間、2001）です。そのとき、我々はニュージーランドのウェリントン市郊外の本当に小さなミックス・ステージにいました。その後、彼は「キングコング」の時までには、この惑星で最も素晴らしいダビング・ステージのひとつを完成していました。それは、洞穴みたいじゃなくて、大きい部屋なのですが、面白いことに昔僕らが一緒に始めた時すごく気に入っていた部屋をそのまま大きいバージョンにした感じです。やり過ぎなくらい徹底して。フォーリーの作業は隣部屋でしていました。

●ピーターは大きなダビングルームが2つある Park Road Post というスタジオを作りました。それは驚くべき施設で、中に入るとそこには音に対する深い敬意と、ストーリー・テリングの道具としてそれをどう使うかについての彼の本物の知識というものに、即座に気づきます。

サウンドについては大体ストーリーボードで指示がありますか、あるいは撮影しながらシーンの中で生まれるのですか？

●大部分は撮影するシーンから作られます。しかし最近では、かなり精巧なプレ映像を（それはストーリーボードになる訳ですが）準備します。そして、音に関しては、そこから我々がどうするか、きっかけになる何かがそこにあります。僕がサウンド・デザイナーの帽子をかぶっている時には、僕は記述的な形容詞を求めて脚本を読みます。「ロード・オブ・ザ・リング」の時は、僕は単なるリレコ・ミキサーでしたが、脚本を与えられたので、映画がどうなるか事前にわかっていました。

あなたは、例えば「スペース・カウボーイ」もそうですが、多くのクリント・イーストウッド作品でサウンド・デザイナーかリレコ・ミキサーを担当していますね。

●ええ、「スペース・カウボーイ」で、僕はサウンド・デザインをしました。それから、彼の他のいくつかの映画では、僕はただミキサーを担当しました。彼の映画の場合、それほどサウンド・デザインを必要としないものもあります。僕は、クリントと仕事をするのが本当に好きです。それってすごく名誉なんです！

あなたは現在の映画環境下で利用できる技術を使って、どこでも思い通りにサウンドを配置できると感じていますか？

●いいえ。大体90%の時は、僕が望むどこにでも、僕は音を配置できます。で、スピーカーは多い方が好きかと聞かれたら、僕の答えは「その通り！」

レイ・ドルビーが冗談でそう呼んでいますが、頭上のサウンド「神の声」は好きですか？

●僕が一番に選ぶとしたら、多分それだと思いますね。僕はドルビー® デジタル・サラウンド EX が好きなので、ピーター・ジャクソンの全作品でそれを使いました。それから、「パイレーツ・オブ・カリビアン」の第1作でも使っています。僕はディスクリートのセンター・チャンネルを独立して持たせたいし、天井センターの独立チャンネルというのも僕にとっては極めて有益だと思います。

サラウンド・チャンネルの使い方何かアドバイスは？それによって鑑賞体験はどのように強まるのでしょうか？

●それは、極めて微妙な問題です。僕はサラウンドと左右のフロントもかなり活用して、「雰囲気」という背景の世界を組み立てます。たった今、僕らが話している時でも、僕は四方のアンビエンスに頭を巡らしています。僕は何としてもステレオを信奉しているので、左右信号の中でも独立した要素に惹かれます。サラウンドも同様で、僕は左右のフロントと左右の

リアを対極にあるふたつのステレオ音場とみなし、その間の空間で自分が揺れ動くという捉え方です。ほとんど毎度のことなんですが、僕がある雰囲気仕込んでいて、僕は左右フロントと左右リアが同じ音を再生する中で、お互い対峙しつつも補完し合う、そんな構成要素を作りだそうとしているんです。僕が本当に同じ音を左右バックに入れるとすれば、相当顕著なディレイを、技術的に必要とされるより遙かに多めに加えて、そうしますね。僕は、これらの要素がただ部屋をサウンドで満たすのではなく、一体となって三次元的世界を構築して欲しいのです。従ってそれらを個別の要素として用いる際に、僕は極めて用心深く、そして極めて繊細な使い方をします。だって観客の目をスクリーンからは絶対逸らせたくはないでしょう。それがまた僕がセンターサラウンドを好きな理由の1つですね、後方定位する独立チャンネルですから。

●例えば僕が EX を使う場合、僕はアンビエンスをそのセンターサラウンドには決して配置しせん。後ろの空間には、まるで広い、実物大以上のステレオ音場を作りだしたいので。でも、定位のある個別音にはセンターサラウンドを使います。僕が後方の空間で表現しているのは、通常スクリーン上の音に呼応するもので、あるいは非常に短い持続時間の個別音だったりしても、それは最終的にスクリーン上にメッセージを伝えるものなのです。僕の映画をよく聞いてもらえれば、特にサラウンドに注意すれば、どの映画でも、あなたの背後にあらゆる類の要素があるのに気付くと思います。世界が完璧でも、観客はサラウンドの音については、90%は聞き逃しています。認識できているのは、ただ彼らがある環境の中に取り込まれているという感覚です。

あなたは、映画体験の50%はサウンドだと思いますか？

●人々がそう言うのを聞くのは好きですが、自分からはそう言うことができません。それは、ケーキを作っているパン屋に、買うとしたらケーキが一番かどうか尋ねるようなものです！僕が確信しているのは、映画製作においてサウンドが出費に見合うだけの巨大な価値を提供しているということです。そして、映画に対する僕たちの価値付与を考えると、なぜなのか、僕ら [技術者] はその貢献に見合うだけの尊敬を受けているとは思えません。僕は、おそらく、この惑星で最高のホームシアターとスタジオを所有していると思っています。それでも僕は、ドルビーによってきちんと調整された映画館へ行くことに代わるものはないと思うのです。あの暗い部屋に入り、そこでは、ただその映像に集中するだけです。それが映画を見る最も礼儀正しい方法だと言えますし、僕はそれが絶対なくなることを望みます。

「ブローケン・アロー」で、原爆が投下され、地面が波打って観客の方へ押し寄せてくるシーンがありますね。

●それは僕がデザインした場面のひとつです。僕が担当した映画の中でも、最も楽しかった映画のひとつでした。それに僕の記念すべきジョージ・ワッターズとの初めてのコラボレーションでもあるのです。彼はスーパーバイジング・サウンド・エディタをしていました。さっき言及したエフェクトを作るため、僕は何がいつ起こるのかという技術的事項を頭の中でざっと反芻してみます。そして、何か一大変異的なことを起こす必要がある場合というの

は、どうしても暴力対音量との戯れが必要になります。原子爆弾というものを考えた時、世界にその音を上乘せするのではなく、僕は逆に世界から引き算するサウンドとして捉えてみたい。

●この種のものは常に大きなチャレンジとなります。と言うのは、たいていの場合プロダクションとしては最高潮のピークに到達したいわけで、サウンドとしてはいつも貨物列車が迫って来ることになる。それで、僕はどうしたらそれに逆らえるか思いつかなければならない。戦場の場面で音が本当に大きい状況では、そこに突然大砲を持ち出して、それより大きくはできないですね。

あなたは映画のサウンド作りにおいて、家庭鑑賞を考慮していますか？

●もちろん。新作のミックスがプリントマスタリングの段階を終えると、僕の意識はもう DVD ミックスの作業にシフトするし、それは昔よりずっと強いでしょう。僕は、監督の意図したことについて、どれひとつ破棄されては困ると思っています。言い換えるなら、映画館に対して僕らがやっているのと同じように、監督のミックスを家庭にも確実に届けたいのです。家庭用のマスタリングに関しては、どうも行き過ぎ、やり過ぎを犯していることが多いと思いますが、本質は自分の劇場用ミックスがそれほど多くの処理なしで、家庭環境にフィットすべきだと僕は思います。

あなたにとって、ドルビーと仕事をするというのは、これまでいかがでしたか？

ドルビーのサウンド・コンサルタントは、これまでどのようにあなたを支援しましたか？

●僕にとって、ドルビーは映画製作作業の重要な構成要素です。僕はミキサーとして、すべてのリレコ・ミキサーがドルビーから受けてきた恩義はとてつもなく大きいと感じます。通常、僕はドルビーがマスタリング段階のサポートに誰をよこすか、すごく気難しいんです。でも実際のところ、僕は賞賛もしています。ドルビーは誰かを派遣し、そしてその人は知識豊富で、だから僕はマスタリング中に絶えずそのコンサルタントの方を見て、進行についての彼の受け止め方を確認しているのです。

●正直に言うと、僕は静かな映画を作りたいんです。ダイアログだけで進行する映画に取り組みたいと思っています。僕が担当する映画の多くは実物大より大きな話なので、サウンドも現実より大きくなっていて、だから僕らはメディアの技術的な限界を広げようとしてきた。そこで、僕がドルビーに期待するのは、僕らが仕様の範囲内で製作しているという保証をしてくれることです。僕は、大音量の映画を作るのはあまり好きではないし、出力と音量の間には常に違いがあると考えています。

あなたの背景音には多くのフォーリーが含まれていますが、それはあなたの経歴が関係していて、そうしたフォーリーの細部に常に注意しているに違いないと思うのですが。

●それは 100%ビンゴ！ですよ。フォーリーは好きですね。サウンド・デザイナーとして、僕はあらゆる種類の超自然的サウンド、霊妙なサウンドを創造しますが、僕が思うのは、それはゲイリー・ライドストロームがいつも教えてくれたことでもあるのですが、フォーリー

こそがすべてのものを地に足の着いた本物にしてくれる、他のすべての誠実な基盤となるに等しいということです。サウンド・デザインでこのような素晴らしい仕事ができても、そこにフォーリーを配置しないうちは、すべてのものが本当には繋ぎ合っていないのです。

●それともうひとつ、僕は監督がフォーリーを極めて気にしていることを知っています。それはセリフのアフレコへの配慮と同質で、それがフォーリーと聞こえたら、サウンドとしては落第です。最近の僕の任務は、予算の厳しいこの競争世界で、フォーリー担当のクルーに十分な時間を与えて彼らの仕事をしてもらうことです。

「パイレーツ・オブ・カリビアン／デッドマンズ・チェスト」で、あなたが特に誇りに思うシーンはありますか？

●ラム貯蔵庫に降りて行って、初めて靴ひもビルに会う場面が僕は好きです。ラム貯蔵庫については、僕は「タイタニック」や「ボルケーノ」以来ずっと一緒だったシャノン・ミルズと作業しました。僕は、ジャック・スパロウが逃げることができない暗くて閉所恐怖症的な場所という、ほとんど真空のような世界を構築するように、監督のゴア・バービンスキーに依頼されました。それで、僕らは一生懸命、巨大な、木の、暗い、湿った世界の内部のようなこの雰囲気をつくることに取り組みました。

●僕はフジツボ顔の靴ひもビルという人間の動きの要素が好きでした。彼がラムのボトルを1本相手に手渡すためにその腕を取り出す時、ちょっとした音がするわけですが、僕はそれが好きでしたね。こうしたことは僕にとっては純粋に楽しみで、しかもそれは性格付けを行う面で大いに助かります。

●それから、初めてウィバーンが登場するシーンも好きです。このキャラクターは船室の壁面に埋められたようになっていて、そこから、身を乗り出してくるんです。

あなたは映画サウンドと映像の将来をどこに見出しますか？デジタルがこれからの5～10年にわたってすべてを変えることになると思いますか？

●僕は、デジタルによって音がうるさくならず、より優れたダイナミックさを持たせる能力を我々に与えてくれると思います。僕らは今、メディアの限界に直面しています。僕はジム・キャメロンの「アバター」に参加する予定です。この映画はもちろん多くの劇場の3Dとなります。音に関してビットレートをより高く、またサンプリング・レートをより高くできれば、その分、ダイナミックなものがよりエレガントにできるということだと僕は感じています。そうすると、大音量を必要としないもっとニュアンスに富んだトラックを作ることができます。

●だから将来は、よりクリアで、より明確なサウンドに期待します。今みたいにうるさくなくて、微妙さのある音を。大砲の音は本当にパワフルにしかも高揚感を持たせながら、しかし、同時に聞いて心地よく感じられるように鳴らせるし、テクノロジーは我々がそれを達成するのを助けるものだと思います。そしてそうした新技術に責任を持つことはミキサーである僕らの（そして僕らを指揮する監督の）義務なのです。☺