

Soundelux London

エディー・ジョーゼフとのインタビュー

エディー・ジョーゼフはサウンデラックス・ロンドンのクリエイティブ・ディレクターで、音声編集監督として「ユナイテッド 93」、「チャーリーとチョコレート工場」、「アーサー王」、「コールド・マウンテン」、「ハリー・ポッターと賢者の石」など、多くの映画に取り組んだ。

まず始めに、エディー、音声編集監督(Supervising Sound Editor)というのはどんな仕事をするのか説明していただけますか？

●音声編集の監督役というのは、映画のすべての音声ポストプロダクションを担当します。エディターがフィルム編集をある程度完了したとき、彼は映画のためのサウンドについて音声編集監督と話し合う。これは、せりふ、効果音、背景音、フォーリー、その他、音声のすべての面をカバーするものです。

今取り組んでいるのは、どんなプロジェクトですか？

●サウンデラックスでは、現在 4 つの映画が進行中です。アンソニー・ミンゲラ監督の「こわれゆく世界の中で」、ポール・バーホーベン監督のオランダ語映画「ブラックブック」、ピーター・ウェバー監督の「ハンニバル・ライジング」、そしてマーティン・キャンベル監督の「カジノ・ロワイヤル」です。

●私はこれら 4 つの映画をどれも宰領していますが、「カジノ・ロワイヤル」は直接監督しています。それぞれ全く異なる 4 作品で、「カジノ・ロワイヤル」は音のでかい、不屈の、パワフルなアクション映画です。「こわれゆく世界の中で」は控え目で心理的な映画で、特にセリフに力を入れています。「ブラックブック」はオランダのレジスタンスについての戦争映画ですね。そして「ハンニバル・ライジング」はハンニバル・レクターの若い時代についての暗い心理スリラーです。4 つの映画はすべて完全に異なるサウンド・デザインを必要とします。そこでは観衆に音が本物と感じる確信をつくる必要があります。従って「ブラックブック」の場合、1944 年のハーグの音を再現しているし、「ハンニバル・ライジング」ではそれは 1950 年代のリトアニアからフランスに及ぶ戦時中の音となっています。「カジノ・ロワイヤル」がプラハ、マダガスカル、ウガンダ、バハマ諸島、ロンドン、モンテネグロでロケをしたのに対して、「こわれゆく世界」はロンドンでのセットで、時代は現代、非常に話題性に富む設定です。



Eddy Joseph

あなたは撮影を開始する前にサウンドについてストーリーボードを書きますか？

●大体いつも脚本から取り組みます。私はこれまでずっと長い間そうやってきたので、脚本を読んでいると、サウンドトラックが聞こえてくるんですよ。何かの音について、どのような響きであるべきか解決するのが得意なので、だから多分まだこの仕事を今でも続けられているのだと思います。監督の考えが私とは完全に異なっていると、それは難しいだろうけど、幸いにもそういうことは頻繁には起こらなかったですね。

あなたはサウンドに合うように演技を変えさせることがこれまでにありましたか？

●いずれにしろ、いつもすべてのサウンドを変えます。ひとつの演技シーンで、例えば私たちは一切合切の音をすべて入れ替えることだってあります。模型の銃を射つ音と本当の銃とは完全に違いますし、現実世界では車は常時タイヤを軋ませたりしません！最高の効果を目指して演技が撮影された後で、あなたはそのためのすべての音を付加しなければならないのです。あなたはそれらを録音することもあるし、他の人の効果音をサウンドライブラリーから使うこともあるし、またその両方のミックスを作り出したりもします。

映画のサウンドについて、あなたのアプローチを変えさせたものは何かありますか？

●ありますね。過去には私たちが夢見ることしかできなかったすべてのことを、今ならやれてしまう。だけど、私のアプローチはあまり変わっていません。80年代初期に、私は「ピンク・フロイドのザ・ウォール」に取り組みました。そしてまさに今なら当たり前の左右分割サラウンドを私たちはその時に試みたのです。しかし、それがとても費用が掛かるのと作業が大変だったので、その後私たちは使うのを止めました。私たちは、ドルビーがドルビーデジタルをもたらしてくれるまでの、ほぼ 20 年間待たなければなりません。現在、私たちは以前にも増して、より正確にサウンドトラックを作ることができます。私たちはこれまで以上に多くのコントロールを手に入れています。そしてもっと多くのことが編集室でできるようになっています。メディアの要求が意味するものは、各々の映画について私たちがいろいろなフォーマットでのより多くのプレビューをファイナルミックスの前に製作しておくことです。最初のミックスにすべてを組み入れることはできませんから。

ドルビー技術はあなたのアプローチをどう変えましたか？

●私たちは Pro Tools を使ってトラック並べとサウンド・デザインを行い、今は 5.1 で常に音をレイアウトします。自分のドルビーデジタル・ファイナルミックスがどのように聞こえるかについて、編集室にいてもわかるという利点が私たちにはあります。私たちが編集室でのプリミックス作業の中でさらに多くのことが仕上げられるというのは巨大な利点です。

映画サウンドを作る時、あなたは家庭での鑑賞をどれくらい考慮しますか？

●もちろんそれを考慮に入れますが、私たちの作業に本質的な影響を及ぼすものではありません。DVD の発売前に、発売元あるいは制作会社はサウンドトラックが家庭での映画鑑賞によりふさわしくなるようにミックスを調整します。中には大きすぎてリビングルームには収まらないような音もありますが、通常の変更は巨大なものではなく、その差は大きいとは言えません。

●正直なところ、私は観客が映画館か自宅のどちらで映画を見るか、気にしません。私がただ奨励したいのは、人々が映画を見ることです。



Daniel Craig plays James Bond in *Casino Royale*

あなたは、映画製作者が映画の音を今もうさ過ぎるものにしていてと思いますか？

●はい、若干の映画は確かに大き過ぎるものがあります。本当に最高の効果を引き出そうとすると、映画の音には光も陰もなくはなりません。私は、単にボリュームを上げることより、むしろ効果を上げるには静けさとか無音の状態を活かしていなければならないと思っています。従って、もしあなたが発砲を大きなはっきりした音で衝撃的にしたいならば、その直前はすべての音を取り去る必要があるということです。つまりそれがサウンドに関わる賢さなのです。あなたが非常に微妙な効果音を使って、何かが本当に観客を引き込んでいるのが見える時って、すごく素敵ですね。あなたは、耳がつぶれるような大音響を使うことなく、観客全員にショックと驚きをもたらすことができるのですから。

あなたがドルビーを使って取り組んだ最初の映画は何ですか？

ドルビー技術でサウンドは何を付加されたのでしょうか？

●思い出せません！70年代にアシスタントを務めていて、ドルビーAがノイズ低減に使われたことはしっかり覚えています。私のサウンド編集の経歴のほとんどすべての部分で、ドルビーは私たちのシーンの一部であったように思います。「ピンク・フロイドのザ・ウォール」のドルビー光学サウンドトラックはもうこの上ないほど素晴らしかったのを思い出します。エルストリー・スタジオが光学録音して、しっかりフィルムに仕上げてくださいました。そのサウンドは、エンパイア2 [劇場] の垂木を揺らしてましたよ！

どのサウンドトラックをあなたは最も評価しますか、そしてそれはなぜ？

●ポール・バーホーベンの「トータル・リコール」はなかなか面白かったし、あの仕事は本当に楽しかった。サウンドは全く異なる世界を構築します。そしてこの映画は純粋に楽しさのためにサウンドを使った優れた一例です。

