

フィリップ・ノイスの映画音響についての見解

— ピーター・コーウィ

オーストラリアの監督でフィリップ・ノイスのように多彩な経歴を持てる人は少ない。何百万もの映画ファンが「パトリオット・ゲーム」や「今そこにある危機」のような大型アクション・スリラー作品をよく知っている。熱心な映画ファンはオーストラリアでの彼の初期の作品、「ニュース・フロント」、「Heatwave」、そしてニコール・キッドマンをスターダムに押し上げた「デッド・カーム／戦慄の航海」を高く評価し、また同様にマイケル・ケインがアカデミー賞ノミネートされた「愛の日々」と、アボリジニーに対する 1930-40 年代のオーストラリア政策を暴いた先鋭的問題作「裸足の 1500 マイル」の 2002 年の 2 作品にも一目置く。

ノイスにとって音は映画製作の中で常に重要な要素であり続けてきた。

- 私が最も影響を受けたサウンドトラックは 1970 年代後半の 2 作品で、時を経て今も際立っています。ひとつは『地獄の黙示録』で、その中でウォルター・マーチは映画における音の使い方を画期的に変革しました。
- もうひとつは『天国の門』です。このテレンス・マリックの映画の宣伝文句は覚えてますよ。「目が・・・耳が・・・感覚が・・・圧倒される！」と。1978 年に封切られた時、ウェストウッドのフォックス・シネマに行って、音響の使い方に只々夢を見ているようでした。35mm フィルムを 70mm にブローアップした映画だったので、6トラック磁気方式のサラウンドが使われていて、まどろっこしく古風なのに効率的な再生音響でした。豪快さにおいても、繊細さにおいても、この 2 作を凌駕する作品はまだ出ていないでしょう。その後何年もの技術進歩においても。

ノイスは録音のあらゆる段階に細心の配慮を払っている。

- 私は音のストーリーボードを作ることはしていませんが、もちろん脚本にメモの書き込みはするし、シーンの撮影中は活用できる現場音がないか常に捜しています。ただ『音の脚本』みたいなものは大抵ポストプロのところで出てくるものでしょう。ロケ現場ではできるだけその状況音を録っておきます。虫や鳥の鳴き声、風の音とか、いろいろ。でもロケには数多くのスタッフが集まるのを避けようがないので、状態の良い状況音を録るのは至難です。だからそういう音の多くをポストプロで作りに出すことに追われてしまうのが通常です。
- セットで収録した生の音素材を使うかどうかについて、私は相反するふたつの要求の間でいつも立ち往生します。俳優たちがそのシーンを演じた時に録った実音を使えば、ほとんどの場合彼らにとってはベストだと思います。でも雑音とか演技上のこととか、何らかの理由で差し替えの音をポストプロで録ることになった

場合は、そちらの方が私には満足なのです。理由はふたつあります。まずは映画を全部撮り終えて、ストーリーの全貌も見えたところで、セリフのたたずまいをもう一度洗い直して元と違う色合いやアクセントで装うと、必ず有意義な何かが生れます。もう一点はセリフには余計な背景雑音が付着していないことを望むからで、それはとりもなおさずサウンド・エディターが想像する我々自身の音で仕上げるのに打ってつけなのです。

ノイズはルーピング¹のために俳優をポストプロ・スタジオに呼び出すことに躊躇はしない。

- 監督や俳優の中にはセリフの取り直しかと絶望的に腕を広げて見せる人もいます。私はこれを観客との接点を強化できる機会だと考えていて、演技もその微調整も彼らがもう一度考慮してさらに追い込む可能性をもらえるチャンスだと思うのです。それにクリアな、明瞭に録音されたセリフは、背景に余計な音がないので、セリフを取り巻く空気を創造することができるのです。

ノイズは近年、上映館の質が劇的に向上したことに驚きを隠さない。

- 今やデジタルが世界各地の独立系劇場にも広まってきたので、ダビングスタジオでミックスした音を観客にある程度聞かせることができると信じられるようになりました。勝算は高まっています。昔は信じられないほど低かった。ダビングスタジオで無駄に時間を費やしている、ここで作った音に辿り着く観客なんか数えるほどしかいない、と思うことも時々ありました。それが今ではデジタルが確信を与えてくれています。昔だったら、必ず誰かが、(ミックスに対して) A とか B の映画館設備ではこうは聞けないとしたら、ここは担保した方が良いでしょうねと言い出すので、果敢な選択は大体できなかつたのです。もう賭けに担保はだんだん要らなくなってきました。

1978年のノイズの作品「ニュース・フロント」では、荒れ狂う洪水の場面が映画のハイライトで、その音が大きなチャレンジとなった。

- 70年代には作業はモノで、ポストプロの予算もずっと小規模でしたから、サウンド・エディター自身の工夫創意に頼ってやっていました。[グレッグ・ベルのこと。彼はピーター・ウェア作品ガッリポーリにも素晴らしいモノの音を付けている。]初めて音を聞いた時は、モノのトラックなのにすごく複雑だったので、まるでステレオで再生しているように聞こえたくらいです。昔は音の操作と云えば、『ラウド』・『ソフト』・『高音』・『もっと低音』しかツールとしてがなくて、「ニ

¹ アフレコで特定のフレーズについて、フィルムをループ状にしてプロジェクターにかけ、俳優はそれがリピート再生されるのを見ながらいくつかのテークを続けて録る手法。

ューズ・フロント」の洪水では『ラウド』と『もっと低音』を使用しました。それが今ではDVD用に音も映像も映画をデジタル・リマスターして、ドルビーデジタルのリミックスをやっています。

- 小規模な映画を大きく見せる方法で一番安い手はふたつあると私はよく言うのですが、そのひとつは2.35:1のアナモフィック・フレームです。つまり投資するのはレンズで、2.35の上映プリントが起こせます。ふたつ目が音作業です。
- 「裸足の1500マイル」は3百万豪ドルの現金を用意して製作されました。2.35:1フォーマットを使うことで、とても視野の広い映画にできたし、ストーリーの興奮、視界、インパクトはドルビーデジタル・サラウンド音響を採用したおかげです。その広大なダイナミック・レンジはあなたの意識を音の力でショックにかけ、捕らえ、煽り、次の瞬間には静寂と孤立に切り替わって、若いアボリジニーの子供たちの挫折感や恐れを観客に感じさせるのです。

ノイスの「スコープ」志向はフレーミングしたりあるいはクローズアップと広角ショットとの選択を行ったりする場合、家庭でのビデオ再生サイズに対する考慮はしているのだろうか？

- 私は映画館でのスクリーン上映のことだけ考えます。「デッド・カーム」(1989年)以来ずっと、どの映画も2.35:1かアナモフィック・フレーム(レンズ方式ではなくスーパー35で)撮影してきました。昨今の監督たちが昔のようにカメラのファインダーを覗かないで、ビデオモニターで撮影作業を見ているというのは、自分がテレビでもホームビデオでもなく、劇場映画を撮影しているのだと常に思い起こす必要があるということです。大型スクリーンの芸術はもう殆ど失われてしまったという思いですが、私は自分自身にデビッド・リーンあるいは黒澤明が作ったであろうスクリーンというものを常に意識するようにしています。アラン・パーカーやリドリー・スコットはその逆で、彼らはテレビ出身なので、素晴らしい映画監督ではあるけど、フレーミングやショットの大きさに関してはテレビ・スタイルで映画を作っていく方向に貢献した人たちです。

映画館で映画を観ることと、家庭の再生環境でそれを観ることの違いを、彼はどう考えているのだろうか？

- 大きな違いのひとつは、観客の一人として映画を観ることから来る集団力学にあります。この条件は家庭では満たすことも、置き換えることもできないでしょう。家族構成が巨大で、大きなホールでも持っていれば別で、映画館に行ったも同然ですけどね。自分以外の映画ファンと一緒にひとつの映画を観るというのは、一人一人が別個の反応をしながら、他の人と共有もしている、他ではない体験です。
- 音響再生での技術革新は消費者の誰をも映画好きにしまう可能性を生みました。これは凄いことで、DVDと洗練された音による進歩はとても大きく、リバイ

