

映画監督：ウォルター・サレス

ブラジル映画は 1960 年代にめざましい開花があったが、1999 年まで比較的忘れられた状態に陥った。ウォルター・サレスが感動的で説得力に富む「セントラル・ステーション」で世界中の賞を席捲したのはその頃だった。サレスの初期の作品「Foreign Land」(1996) は、サンダンス映画祭で映画通の目をすでに捉えていた。その後、彼は「ビハインド・ザ・サン」(2001) と「モーターサイクル・ダイアリーズ」(2004) を世に出している。この映画はチェ・ゲバラの若い頃の人生についての作品で、上映されたところではどこも巨大な成功を収め、BAFTA の最優秀外国語映画賞、アカデミー最優秀主題歌賞、その他数々の賞を獲得した。

静かな自信と極度の明晰さを具えたウォルター・サレスは、成長するラテンアメリカの映画製作者世代を刺激する手本であり、2002 年の「シティ・オブ・ゴッド」ではエグゼクティブ・プロデューサーを勤め、欧米でのブラジル映画のイメージを確固たるものにした。彼はまた、大方の大学教授より映画史に精通している。

●ジャン・リュック・ゴダールは、音の重要性について私の目を開かせた人でした。それは彼が他の全ての映画のように音を扱わないという点です。ゴダールにあっては、音は決して映像との完全な同時発生ではないのです。音は理解のための別個の層をなしています。その時、私は音が叙述することに於いて極めて強力な潜在力を所有していると理解したのです。私の映画で、私がその概念をうまく適用することができたのは、と言うか私にとって機能する概念を見出すことができたのは、「セントラル・ステーション」でした。

●「セントラル・ステーション」は、自らのアイデンティティを取り戻す 2 人の物語で、映画はブラジルの鉄道駅の混沌の中から始まります。言葉での語りが少しずつこの国の内面へと流れて行き、2 人の登場人物のうち若い少年の方は父親捜しにのめり込んで行きます。その映画について考えていて、我々は観客が理解するであろう物語のとらえ方にサウンドデザインが大きく作用するとすぐに理解しました。我々にはその駅の混沌を伝える必要があり、そこが出発点であり、言い換えると失われたアイデンティティの空間、人々がただ数であり群衆の一部となる空間であるということ表現するために音を使う必要があったという意味で。徐々に、彼らがそういう環境から遠ざかるに従って、彼らは彼らを囲む世界をもっとしっかり理解することができるのです。こうして、我々は駅というものを 25 ないし 30 層の異なる音で作ることになりました。

●そして、物語がより国の核心へと入り込んで行くに連れて、少年の仮定的父へとどんどん迫り、音の層はより具体的になっていきます。もっと確たる『輪郭』があって、はっきり特定もできる音を捜すために我々は始動したわけで、一方駅は電車の音、拡声器、何百もの人達の会話の反響などに満ちています。そこから、手紙の文面を口述

している人物たちの声が聞こえ、それを彼らのために筆記して「投函する」あの女性が登場します。

●すべてのこれらの層はひとつずつ数を加え、時にはお互い衝突し合います。国をより遠くへと通り抜けるほど、我々が使う層は少なくなり、その分それらの層はより明確になって行きます。例えば、犬が吠えているのを極めてはっきりと聞くことができたりします。どこかで子供が何かを歌う声が聞こえるかも知れません。登場人物が彼らの周囲の世界について理解を回復していることを表現したい場合は、我々は層の数を明確に減らしました。

●このように音は映画の概念を定めることにおいて極めて重要な役割を果たしました。この過程ではどこでも、音は映像と同時発生させました。それは初めのうちは映像にあまり焦点深度がないからです。その後仮定的父に近づくにつれて、我々は被写界深度を大きくして行きました。そうすることで、観客にとって初めての状態でも、ある程度登場人物たちを取り巻く世界を見ることができるところです。

●一曲の音楽が興味深くあるためには、単旋律で良いはずがありません。その主題の枠内で少しは変奏も必要で、それは我々が「セントラル・ステーション」においてやろうとしたことです。

現場録音は多いのだろうか？

●ええ、駅では多かったですね。極めて独特な方法を用いたのは、我々が映像や音を撮っているとその場の人々に意識させたくなかったからです。ほとんどが音響スタッフ一人だけでマイクを手に小型ナグラで録音して、カメラは駅構内の撮影の70%では隠していました。

「ビハインド・ザ・サン」では、2人の男が追いつ追われつであえぐサウンドをサレスが際立たせる、低木地での素晴らしい追跡シーンがある。

●私は、音楽を付けて、それからなしでその音の編集を試してみました。そしてこの映画では直接音がどんな音楽の一節よりもはるかに有効だったのです。往々にして、直接音より表現力豊かなものは何もないことがわかります。

5年後に、ウォルター・サレスが「モーターサイクル・ダイアリーズ」を作ったとき、ドルビー®デジタルが基準になりつつあり、音声技術の進歩は確固たる前進を遂げていた。監督は笑う。

●「モーターサイクル・ダイアリーズ」では古いナグラも使ったと聞けば驚くでしょう。それは両方の映画で私がジャン・クロード・ブリソンという驚異的な音響技師と仕事をしたという事実が関係しています。ジャン・クロードは彼のナグラに極めて誠実で、それから私はジャン・クロードに極めて誠実です！それで基本的に、我々は極めて単純で直接的な方法で作業しました。しかし、もちろんポストプロの間、我々はデジタル技術の驚くべき可能性から恩恵を受けました。

●そのコンセプトに関しては、2人の旅行者が彼らの大陸の中心に入るに従って、音がさらに具体性を増すという、「セントラル・ステーション」で選択した行き方とはほとんど逆の道を映画はたどります。映画の冒頭で、ブエノスアイレスですが、扱う層はそれほど数はなくて、それがアマゾンに入ると、音のパレットが非常に豊富になります。アマゾン川の音の多さは、おそらく、私がこれまで耳にした中でも別格でした。



しかし、それは異国風なものに屈したいという誘惑であったにちがいない。そして、映画を旅行談のようにすることもいとも簡単だっただろう。

●全くです、でも我々が描いた時代をよりよく説明してもらえたら、どんな音でも組み込めるようにしたかったのです。ジャングルの熱気というものを、まあ、ジャングルのざわめきのような絶え間ない音によって、熱のイメージと併せて伝搬させるのですが、それはそうした世界では非常に強力な質となっているわけです。

●アマゾンの場面では、我々は音響技師をもう一人加えて、DATでジャングルの中の特定の音を集中的に録らせました。ただ、それらの層をランダムな形では使ったりしませんでした。我々は、それがどんな時刻か、そして登場人物たちが現実どんな温度に耐えていたのかを観客が理解するのに役立てることに特化して、それを使用しました。音はこの点、非常に強力で、実のところ音楽と同等に強力なんです。

サレスの場合、ダイアログの何%がルーピングで、何%がブームマイク録音だろう？

●「セントラル・ステーション」や「モーターサイクル・ダイアリーズ」の時は、大体90%は直接録音で、10%くらいが技術上あるいは演技上の理由からルーピングしたと思います。私は役者ではない出演者と多く仕事をするので、直接録音は私にとって非常に重要です。私はこうした出演者のセリフを決してルーピングでは録りません。撮影時に録れるか、さもなければ何もないということです。それと、真正性の追求ということでも、これらの映画のほとんどがロードムービーであることに照らしても、どうしても各々の場面に深入りする傾向になりますから、戻ってやり直しは効かないのです。「モーターサイクル・ダイアリーズ」のナレーションは、明らかに、アフレコ

です。ほとんどのナレーションは、必要となる時間がどれくらいか判断するために、実際に映画を撮影しながら録音されました。

「モーターサイクル・ダイアリーズ」のエンドクレジット・ソングが今年のアカデミー賞を獲得して、全員が大喜びした。

●実はその歌は一晩で生まれたんですよ。アレハンドロ・ゴンザレス・イナルティのおかげでグスタボ・サンタオラジャと知り合って、一緒に仕事をする事になり、「モーターサイクル・ダイアリーズ」の曲はすべて彼が作曲したのです。グスタボの最初の作曲は、「Amores Perros」のためで、それから「21 グラムズ」、「モーターサイクル・ダイアリーズ」と続きます。「モーターサイクル・ダイアリーズ」で聞く楽器のほとんどを彼自身が演奏しているので、グスタボというのは究極のルネッサンス人です。ある時、編集も終わりに近づいていたところで、「映画の終わりに歌というのは、悪くないんじゃない？」と考えて、そこでウルグアイ人のヨルゲ・ドレクスラーに頼んだのです。まあ、ウルグアイのレナード・コーエンですね。私はドレクスラーにはそれまで会ったことはなかったのですが、彼に電話して、この映画の意味について話したら、彼は我々が基にした本のことを知っていました。『じゃあ、ちょっと考えさせて欲しい。』と彼は言いました。翌日午前 10 時ごろ、彼は私に電話をしてきて、『これを聞いてみてよ。』と言うのです。彼は夜を通して、早朝まで歌を作曲していたのです。彼は自宅でその歌を録音し、その録音がそのまま映画に載ったのでした。我々は歌を再録音したのですが、彼が自宅という快適さの中で録音した最初のテイクが持っていたような質がなくて！そして、オスカーまで獲得してしまったというわけです！

現代の映画体験の 50%は音だろうか？

●まあ、映画では何でも 50%ですよ！あるインタビュアーが、かつて、偉大なフランスの監督 J・メルビルに何が映画を出来の良い映画にするのか、パーセンテージで答えてくれないかと尋ねたことがあります。監督は答えました。50 パーセントはあなたが話したいストーリーを選ぶこと、そして 50 パーセントはあなたがその物語から脚本に変換することで、50 パーセントが映画の音、さらに 50 パーセントが音楽。そして 50 パーセントが映像、等々でした。そして、これらの要素のうちのひとつを間違えると、あなたはそれで映画の 50%を危険にさらしてしまうことになるのです！

●だから、我々はすべての要素が全体の一部を形成しなければならない媒体の中にいて、音はこの方程式の極めて重要な部分だと私は思います。私が映画を製作すればするほど、その映画をあなたたちが解釈するのに音は決定的要因であるとの思いが深まっています。例えば、ウォルター・マーチの驚異的なサウンドデザインなしに「地獄の黙示録」を理解することができるのでしょうか？「カンバセーション」の衝撃を音なしで考えられますか？あそこまで想像することは無理でしょう。アルトマンの「ナッシュビル」や「ウェディング」もそうです。

●だから、我々は映画の一般認識としてサウンドが決定的な役割を演じると確認する

のに、よくある巨大制作費のパニック映画を見る必要はありません！

主要フェスティバルでの彼の作品上映では、音の問題はあるとしてもあまり起こらないが、サレスは辺鄙な劇場においてさえ、彼の映画が正確に上映できるようにと意識している。

●適切なバランスを見つけることが何と言っても重要で、それを客が入っていない劇場で達成するのは往々にして簡単ではありません。映画館というのは客で埋まっているというのがもちろん前提で、そのことで館内の音の響き方は影響されますから。私がおっと問題に思うのは、映画が、例えばブラジルとか他の開発途上国で、上映される時の方法です。そこではサラウンド・スピーカーのレベルを上げて、フロント・スピーカーの音量が弱い傾向があります。ブラジルで上映されるのはほとんどがハリウッド映画で、字幕を使うので、観客はそれほどダイアログを気にしません。もしかするとそれはシネコンの支配人がそう考えているだけで、客の方は実は気にしているということもあり得ます。そして、字幕のない映画、例えばブラジルの映画をブラジルで上映している時は、もっとそうなるわけで、そうしたサラウンドの余分操作のため、とても丁寧にミキシングした自分の映画が観客の元に届く時、それとして聞こえないことがあります。

彼の映画が DVD になる時、彼はサウンドと映像のトランスファーに影響力を発揮できると感じているだろうか？

●まあ、最近はずますますそうでしょう。我々はリリースプリントのトランスファーをしながら、その同じ週に DVD トラックと 5.1 デジタル・トラックを作るのが普通なので。これで昔よりももう少し精密なことができます。ただ、「セントラル・ステーション」より前の映画（例えば Foreign Land）については、サウンドのトランスファーは映画公開時の質をそのまま維持できていないので、現実にはやり直すつもりです。

フレーミングとき、彼はビデオ画面のサイズに何らかの考慮をするのだろうか？テレビで言われるクローズアップの角度対広角ショットの選択はどの程度だろう？

●私は最初はそれについて決して考えません。例えば、「モーターサイクル・ダイアリーズ」の撮影では、1：1.85 のフレームで撮影したのですが、4/3 リフレーミングさせないためにマットを使いました。もちろんある領域では確かに映画をリフレームするでしょう。でも少なくとも、マイクが突然撮影画面に現れたりしないのは確かです。上映の際 1：1.85 のマットがない場合、フレームの上とか下の部分で、マイクがそこにいたりして見えてしまうというのは、誰も期待していることではありません！

家庭鑑賞は大劇場のそれといつか同じになると思っていますか？

●そうは思いません。フェリーニが言っていますが、我々は映画館にも行くし大聖堂にも行く。つまり体験を集合的にしているのです。自宅というプライバシーの中で

コメディを見るのと、劇場で 400 人の人とそれを見るのとは同じではありません。集団的な笑いから生じるそのカタルシスがそこにはあります！隣人が笑い始めると、あなたは同様に安心を感じ、ちょっとした伝染病の自然発生があります。同じことは、いかなるインパクトの強い、感情に訴える映画物語にとっても真実です。映画館には 1 人の観客から別の観客へと伝搬する何かがあり、その集団的な体験を独特なものにしているのです。

DVD 技術が家庭鑑賞を強化したこと、そして映画の領域を最初の劇場公開より広いものにしたことに、彼は同意する。

●映画の旅が、5-6 年前に存在した限界を超えた地点まで展開することが可能になったかのようなようです。私もデジタル上映に大きな期待を寄せる一人です。なぜなら大都市郊外のずっと小さなコミュニティでは、往々にして、劇場を造ったり、上映プリントを依頼したりするに足る観衆がいませんし、そうしたことは極めて複雑な問題です。でもデジタル方式なら多分、しかもデジタルサウンドも一緒に、世界中の小さな町でシネマの集合体験が復活するのを見ることができるようでしょう。それが起これば、それは配給プロセスの本物の民主化を意味します。

●独立系の映画がブラジルとかアルゼンチンなどの国で買われる場合、2-3 本以上のプリントということはまずありません。そして、それが配給会社にとって全体出費のかなりの部分になります。デジタルディスクなら、もちろんもっとコピーができますし、それらのコピーはテリトリー内の他地域に同時配給できます。今よりさらに小さい映画館かも知れないが、今はシネマに行けない観客を動かすことになるのです。私はテクノロジーが独立系映画の観客を育てるのを助けると思うし、少なくとも、私はとにかくそう期待します！◎