

# Kaleidoscope

Vol.6

## “ 飛び交う銃弾 ”



くろがね ゆう

イラスト：明日 蘭

### 音響効果

正直なところ、映画を見ていてその音響に驚いたというのは、数えるほどしかない。映画を見たその時その時は、ある程度印象に残っているのだろうが、後々までもとなると非常に少なくなってくる。

むしろ、音響なんてものはまったく意識しなかったと言ったほうが当たっている。意識したのは、子供の頃、日本の怪獣映画などのセリフが聞き取れなかったときだ。なんて映画の音は悪いんだろうと思った。

日本映画に関しては、かなり最近までそう思っていた。アメリカ映画はだいたいにおいて音のヌケがよく、セリフもはっきり聞き取れるから、やっぱり日本の技術水準が低いのだと単純に考えていたが、1960年代当時から日本のオーディ

オ技術は目覚ましく、できないはずはないのだった。

それが、日本映画でも(ボクはほとんど見ないが)話題作でドルビー・ステレオを採用し始め、そんなはがゆい思いをしなくなってきたが.....。

今までは、映画の音なんてどうせこんなものだろうと、そんなに気にしないでいた。ところが最近は事情がちがってきたのだ。

家庭内にも高級オーディオ機器が浸透し、いい音があふれているから、観客の耳も肥えてきた。1,500円のお金を払って見る映画は当然、音の善し悪しが判断される。貧弱で聞き取りにくい音の時、その映画は音響効果の手を抜いていると評価されてしまうのだ。

もちろんマニアと呼ばれる人々はサウンド・デザインを解析し、音質までも評価する。しかし、ある映画を初めて見るときに、そこまで考えてはいないだろう。考えていたら、ちっとも楽しめないはずだ。

### 立体音響

音響でいまだに印象に残っている映画といったら、ボクはまず、胸を振動させる“センサラウンド”システムを使った「大地震」(1974年)をあげる。

当時モノラル映画がほとんどだったか



ら、包み込

むような重低音の音響効

果

には、ド肝を抜かれた。しかし“センサラウンド”システムは、地震の音以外に適応できず、その後「ミッドウェイ」(1976年)では逆に雰囲気損ね、「宇宙空母ギャラクティカ」(1978年)ではクレジットにセンサラウンドと入っているのに、日本ではノーマル上映されるという始末。以後、センサラウンド映画の話はあまり聞かなくなった。

2番目にボクがあげたい立体音響映画は「地獄の黙示録」(1979年)。実は、あまり映画自体は印象に残っていない。ただ6チャンネルによるヘリコプターの派手な移動音と、頭上を飛び交う銃弾や矢などの音がすばらしかったと思うのだ。

さて、銃撃の音が効果的にデザインされたものに絞ると、とたんに少なくなってしまう。銃の種類によって銃声が変わってあったり、撃つ場所によって残響音が

変えてあったり、細かく調べていけば、あることはある。しかし、立体音響という観点から、とりあえず2作品あげておきたい。

ひとつは「スター・ウォーズ/ジェダイの復讐」(1983年)。森の惑星エンドアで、イウォーク族の1人(1匹?)とレイア姫が狙撃されるシーンのサウンド・デザインがよかった。右後方から左前方に轟音が走り、思わずビクツとした。

もうひとつは「シルバード」(1985年)。イタリア製ウィンチェスターもどきや、もどき改造ヘンリー・ライフルの射撃シーンのアップで、はじき出された薬莢の落ちる音が観客席の横ですするという凝り方。なかなかではありました。ウン。

## ワイド・スクリーンの時代

立体音響の再生は、最近になってドルビー・ステレオ方式が一般的になって普及した。が、その試みは30年ほど前から、いろいろな方式で行われていた。そしてそれは、スクリーン・サイズと深く関わっている。そこで、簡単にスクリーン・サイズの変遷を調べてみた。

まず、昔からある35mmスタンダード・サイズ。ワイド時代の現代でも、撮影はこのフレームで行われることが多い。アスペクト比(縦:横)は1:1.33(トーキーの時代になってサウンド・トラックが追加されたので横幅が狭くなり、あらためて1:1.37に修正された)で、TVと同じ。

白黒画面に音が付き(トーキー)、第2次世界大戦前に色も付いた(テクニカラー)が、TVが出現するまではスクリーン・サ

イズそのものに大きな変化はなかった。

ところが、TV、特にカラーTVの出現(1950年頃)はアメリカの映画界に不安感を与えたようで、そのころから様々なワイド・スクリーンが雨後の竹の子のようにたくさん出てきた。そしてそれと同時に、横に長いスクリーンに合った立体音響が、ごく一部ながら使われるようになったというわけだ。つまり差別化して、劇場へ足を運ばせようとしたのだろう。3D(立体視)映画が登場するのもこの頃からだが、これはまたの機会にしよう。

それらワイド・スクリーンは、ちょっと乱暴な分け方かもしれないが、アスペクト比でだいたい2つになる。

ひとつは、ヴィスタ・サイズ。1:1.85(アメリカの場合。ヨーロッパは1:1.66)のアスペクト比で、現在はほとんどこのサイズだ。

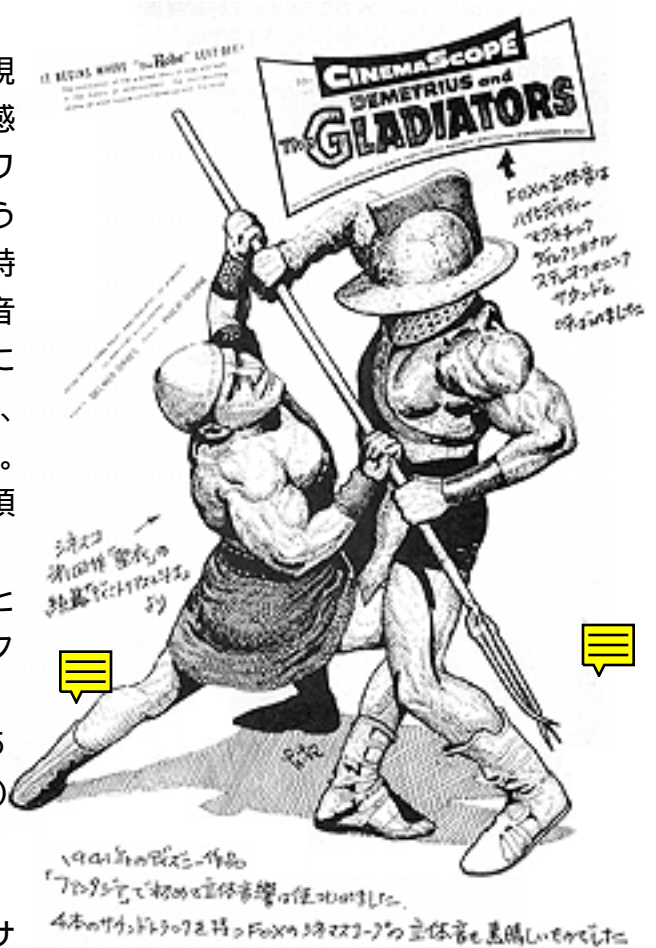
そして超ワイドのシネマスコープ・サイズ。アスペクト比は1:2.35(サウンド・トラックが磁気だけのものは1:2.55)だ。

さらに、大きくて高画質の70mm(1:2.2)や、第2次世界大戦中のアメリカ海軍・空軍の射撃訓練装置から発展したというシネラマ(1:2.8)もあるが、作品数は少ない。

## 立体再生

ワイド・スクリーン映画は立体音響であることが多い。なぜなら、左右に広い画面の真ん中からしか音がしなかったら、不自然であり、観客を画面の中に引きずり込むことは難しいからだろう。最低でも2チャンネル・ステレオでないと臨場感がわいてこない。

20世紀フォックスが開発した立体音響



は、シネマスコープの4本の磁気サウンド・トラックを使って4チャンネルを再生する方式で、前方3チャンネル(センター、右、左)イフェクト1チャンネル(客席側スピーカー14~16個)という構成だ。

このディスクリット方式に対して、パラマウントのヴィスタ・ビジョンの立体音響は、1本のサウンド・トラックから3種類の音声を再生するもので、「指向性複音サウンド」とか「パースペクタ立体音方式」と呼ばれる。20世紀フォックス以外のシネマスコープ・サイズ映画に採用されたものの、やはり臨場感という点では4チャンネルにかなわなかった。

日本においても1960年頃には、すべての劇場でシネマスコープが上映可能になっていたという。しかし、大作以外は依

然としてスタンダード・サイズ、モノラル音声という時代が続くのである。そして、やがて劇場から客足は遠退き、TV全盛時代がやって来る。

1970年代後半、劇場に復調の兆しが見え始めたころ、アメリカ映画の音声はかなりシェイプ・アップされていた・ドルビー・ステレオというノイズ・リダクションを持ったマトリックス方式によって、4チャンネル立体音響化とダイナミック・レンジ拡大が図られていたのだ!

このおかげで、スタンダード・サイズでも立体音響が再生できるようになり、SF映画はもちろんのこと、戦争映画やアクション映画は格段に迫力を増し、普通の映画も臨場感が増した。銃弾は頭の上を飛び交うし、爆弾は背後で爆発する。

しかし、ここで強く言っておきたい。確

かに音響技術は進歩したけれど、いったいプログラム(パンフレット)はどうしてしまったのかと。

ボクとしては、プログラムで映画評論家の解説など読みたくはないのだ。あらずじみたいな解説より、どういうスタッフが、どういう状況で、どうやって作り上げた映画なのか解説が読みたいし、どんな撮影エピソードがあったのかを知りたい。

その点、昔のプログラムは良くできていた。ちゃんとした解説に、ストーリー、スタッフ、上映形式、フィルム長、上映時間などが必ず載っていたもの。それが、なんですか! 「ポリス・アカデミー3」のプログラムは。上映時間もスクリーン・サイズも載っていないじゃないですか!