

サウンド・デザイナー ローランド・エメリッヒ



ドイツ生まれのローランド・エメリッヒは、現在、ハリウッドで仕事をしているヨーロッパの監督としては第一の成功者である。彼の壮大なSF映画は10億ドルを優に凌ぐボックスオフィス収入を国際的に稼ぎだし、サウンドと特殊効果のベンチマーク基準を確立した。エメリッヒの超大作（監督だけでなく、しばしば脚本、製作として）には、「ユニバーサル・ソルジャー」（1992）、「スターゲート」（1994）、「インディペンデンス・デイ」（1996）、「ゴジラ」（1998）、「パトリオット」（2000）と「デイ・アフター・トゥモロー」（2004）などがある。彼は現在いくつかの映画に取り組んでおり、「ウェルカム・トゥ・アメリカ」は彼の製作で、2006年に公開されることになっている。

Roland Emmerich

劇場体験の50パーセントはサウンドでしょうか？

- 時にはね。例えば、サスペンス映画でサウンドは映像以上に重要と言って過言ではない。幽霊屋敷に入るシーンで音は不可欠だ。正しい手法というのは、音をひとつのキャラクターとして扱うことで、それをノイズとして使うのは誤っている。
- 私が映画に着手する時には、私はコンセプトを持っていて、そのコンセプトというのは大抵、映像とサウンドとの間の混合物だ。「ゴジラ」では、当然、サウンドはとてつもなく重要だった。例えば、足音が近づくのが聞こえたら、そこには緊張感が必要となる。私たちがあれこれ音の作業で試行錯誤したのは、ずっと雨と雷が続くので、ひとつの要素を強調し、他の要素は下げて、非常に極度な処理をしなければならなかったからだ。
- 「デイ・アフター・トゥモロー」では、大きな問題がひとつあった。「氷で覆われた都市は、実際にどのように聞こえるのだろうか？」私たちは数え切れないほど実験をした。まず27種類くらいのサウンドを作って、映像なしでそれらを音だけで聞くことにした。それから2、3種類の好ましいサウンドに絞り込んで、ファイナル・ミックスでは画面を消して、目も閉じて、どれが音としてベターかを判断したりもした。冒頭のシーンで、南極大陸の氷にひびが入るとき、氷が割れる前景音があって、続いて非常にかすかな割れ音を背景音に仕込んだ。それからさらに、私たちは風のうなるような音を加えた。割れ音が必要以上に大きいと、映像がどうしても小さく見える。それは、すべて組合せ次第だ。

ディスクリット 5.1 チャンネルや基準になろうとしているドルビーデジタルで、ここ数年映画製作を続けてきた中で、サウンドへのあなたのアプローチに何か変化は？

- デジタルというのは、いつでも望めばどのチャンネルでもアクセス可能という意味を持つ。磁気テープの頃を思い出すけど、私たちは必ずプリミックスしなければいけなかった。それがミックスへと進むわけだ。ちょっとひとつの音を上げて、別の音は下げるなんてことはできなかった。どれか特定の音を忘れていたら、音源のテープに戻って、それをメインミックス

スに立ち上げ、ミキシングのやり直しだ。

●「ユニバーサル・ソルジャー」と「スターゲート」の間の時期だったけど、何しろ仰天したのは、それがプリミックスされていていようがいまいが、卓のボタンひとつ押せば、どの音でもアクセスできると知ったことだったね。私はそのことに痛く感激した。もはや既に終えたプリミックスに縛られることなどなくなった。

映画は共同作業に依存していると、あなたは強調していますね。

●ディレクターにとって最も重要なことは、優秀なサウンド・デザイナーを持つことだ。非常に初期の段階で、監督はサウンド・デザイナーとエディターと一緒に、最初のラフ・カットを見て、そこで何が映画の中の主題サウンドであるかについて議論する。そしてサウンド・デザイナーはその後すぐにこれらのサウンドに取り組む。

●「スターゲート」の時、私は主任サウンド・エディターとしてサンディ・ジェンドラーと仕事をした。特定の人々には特定の才能があって、彼らはサウンドをいじり回せる連中だ。彼らは 4-5 種類のサウンドを出してきて、あるいはサウンドを組み合わせたものもあって、こっちが求めているのにピッタリなのはこれだとかあれだとか、またサウンドを組み合わせる選択肢を与えてくれる。

●最近、私はエディターにデイビッド・ブレンナーを雇った。彼はサウンドトラックを作るのに Avid®を使っている。彼が特定のサウンドを見つけてそれが場面を盛り上げるといったら、そのサウンドでこんなに良くなるんだと私を説得しようと、彼はそれで編集し直したものを作ったりしている。彼は私に両方のバージョンを見せて、そこで私はどちらか良い方を取る。そういうのが本当に鑑賞体験を凄く高めることはよくあるので、音のためにフィルム編集をし直す場合もある。

あなたは、ポストプロダクションにおいて、サラウンド・スピーカーに圧されてダイアログが危機に瀕しているという認識はありますか？

●ミックスが仕上がって、リールを検聴する時、私は台本の全ページを暗記しているので、たとえ音響的にそのセリフが聞こえなくても、私にはそれがそこにあると分かっている。だから私は必ずその映画をそんなに知らない他の人も招き入れて、彼らがすべてを理解することができたかどうか、確認するよう心懸けている。映画を見ていてセリフが分からないと、もう気が狂うだろう！そこにはダイナミックさが欠かせないけど、個人的には静寂もある映画が好きだ。アクションシーンはどうしても騒がしくなりやすいので、私は観衆が無感覚にならないよう、レベルに山・谷を持たせるようにしている。

あなたがこの経歴の第一歩を踏み出した時、サウンドの観点からあなたに影響を及ぼした映画は何ですか？

●私が自分で映画を観たのと同じくらい音を聴いた初めての映画は、「アラビアのロレンス」だった。砂漠のシーンで、ほとんど何の音も聞こえない、せいぜいラクダくらいという場面がとても荒涼としていた。それから風の音だけというシーンもあった。デービッド・リーンは、あの映画に入れる音については、兎に角とても厳しい選択をしていたよ。◎