

「ロード・オブ・ザ・リング」のサウンド・エディター、 ジョン・ニールとのインタビュー

「ロード・オブ・ザ・リング」三部作の第一作はニュージーランド、ウェリントン郊外にあるフィルム・ユニット社の最先端ダビングスタジオでミキシングが行なわれた。映画封切り前夜、我々は音響部マネージャーのジョン・ニールにドルビーデジタル・サラウンド EX ミックスについて聞いた。

今回のミックスのためにスタジオは完全な設備の入れ替えをしたそうですが、**どういう機器を選んだのか、そしてそのインターフェースはすんなり遂行できたのか、教えてください。**

●うちにはダビングステージがふたつあって、その両方を使うことになるだろうと早い段階から考えていた。メインルームのコンソールはオタリのアナログ 72ch プレミアで、規模も大きく変える必要があったし、そろそろ完全なデジタルコンソールに移行すべき頃合いだとも考えていた。選んだのはユーフォニクスのシステム 5 とタスカム MMR8 レコーダー。ニュージーランドでは、音編集は大体 Digidesign の ProTools で行うことになるが、MMR と Euphonics の組み合わせなら最大級の自由度が得られる。ファイナルミックスでは、ダビングステージで ProTools を 3-4 台走らせるが、それらを 888/24 を経由させることなく、直接コンソールにインターフェースできる。オタリは小さなスタジオに移した。

あなたにとって新たに設備されたドルビーデジタル・サラウンド EX システムを使うのはこのミックスが初作品ですね。最初どう感じたかと、ミキサーたちがどんな具合にこの技術に慣れていったつについてはいかがですか？

●システムにまたぞろ新しい要素追加するのかと最初は不安だったけど、初期のプリミックスでその効果を聞いてみて、今回選んだ方向に納得できた。主任ダビング・ミキサーのクリス・ボイズがこれまでにサラウンド EX 作品の経験があったのはラッキーだった。

サラウンド EX の使い方については、前から後への正確なパンニングとか、側面のサラウンドチャンネルとは別個によりディスクリートの効果を出すとか、ミキサーの皆さんには様々な楽しみ方をしてもらっていますが、この映画にもたらされて恩恵はありましたか？

●側面に対してディスクリートのチャンネルを持つことの利点はクリス・ボイズにいくつかの創造的な選択肢を与えていた。この映画は特殊効果も際立つ映画で、音響デザイナーやダビング・ミキサーの多大な創造的作業が含まれるので、場面の創出というのはミックスの重要な一面なんだ。

我々は世界中の映画のプレビューで新しいドルビーデジタル・ダブルヘッドによるスクリーニングサービスを行っていますが、製作プロセスにどんな効果をもたらしていますか？

●マグフィルムの大きなリールより、音声ファイルの入ったドライブの方が楽なのはもちろんで、我々の場合は MMR を使ってそのままドルビーのダブルヘッド・サービスで扱えるフォーマットでダビングしたので、実時間走行のマグ変換は必要なかった。それに、ドルビーのコンサルタントがスクリーニングを見守ってくれているのも、関係者としては安心材料だった。