

## 「グラディエーター」のミキサー、 スコット・ミランとボブ・ビーマーとのインタビュー

2000年3月、ドリームワークスの映画「グラディエーター」がカリフォルニア州サンタモニカの Todd A-O West スタジオの最終ダビングでドルビーデジタル・サラウンド EX のミキシングを行った時、その音響ミキサー、スコット・ミランとボブ・ビーマーにサラウンド EX 方式についての考えと映画での使われ方について聞いた。「グラディエーター」はドリームワークス 2 作目のドルビーデジタル・サラウンド EX 作品である。

### ドルビーデジタル・サラウンド EX の利点は何でしょう？

「グラディエーター」の場合、サラウンド EX にはいくつか利点がありました。いくつかの格闘シーンで、音が観客の後方から出始めて頭上をスクリーン方向に移動する必要がありました。サラウンド EX はそうした状況に理想的でした。我々は直線的なサラウンドの移動をしたいことが時々あります。例えば、2 輪戦車のシーンでは、観客に馬たちが競うレースの真っ直中にいるように感じさせたいわけです。サラウンド EX チャンネルは劇場の中でシームレスな移動感を作るツールを我々に提供してくれました。パンニングの能力が格段に向上しました。

### ドルビーデジタル・サラウンド EX 方式で追加されたサラウンドチャンネルは求める効果の生成にどのように役立ったのでしょうか？

我々が考えるサラウンド EX 最大の利点は左右サラウンドのどちらかだけに音を配置できる能力です。それに対し従来のデジタル方式では左のサラウンドには左側と左後方のサラウンドが含まれていました。言い換えれば、劇場の背面にこぼれることなく、左または右に固定したサラウンド情報を配置できるようになったのです。これが最強の特長だと思います。

### 特にご自慢のシーンとか、聞かせたい音の場面はありますか？その理由は？

効果的な定位感というサラウンド EX の恩恵を示す場面なら、戦闘シーンで剣を投げる場面でしょう。観客は自分がグラディエーターの視点になります。自分が剣を投げ、自分の頭のすぐ上を剣が飛び、目の前の標的に当てるのです。サラウンド EX チャンネルは我々に体験を再創造するツールを提供し、観客を映画現場に参加させます。