

「ハリー・ポッターと賢者の石」のサウンド・エディターに聞く

英国のシェッパートン・サウンドスタジオで「ハリー・ポッター」第一作のポストプロ作業が行われていた時、エディ・ジョーゼフ（音響編集スーパーバイザー）、レイ・メリンとグラハム・ダニエル（リレコミキサー）の経験豊富なチームに、過密スケジュールの合間を縫って、ドルビーデジタル・サラウンド EX ミキシングのことを話してもらった。

魔法と幻想の世界という設定の映画音響は、これまで皆さんが慣れ親しんできたもっと現実的世界の環境サウンドとは、どのように作り方が違うのでしょうか？

- これは我々にとって重いしかし心躍る課題で、とりわけ数作品が続くシリーズとしての第一作ですから、あらゆる新たな環境について音響基準を作り出すことが求められることとなります。例えばホグワーツの中にいる時の音はどんなかというのも、その効果や響きが今後のハリー・ポッター映画の基礎になることを念頭に考えるのです。
- スタッフはミックスに向け効果音を並べる作業で、どんな音にすべきか何時間も打ち合わせながら、素晴らしい仕事をしてくれました。例えばキディッチの試合で飛び回る音ですが、それだけとってももう全く驚嘆に値するもので、ダビングではその音と音楽がお互いに補完し合うような最適なバランスを選べば良かったのです。

明らかに今回は複雑極まりないミックスになりますが、それをドルビーデジタル・サラウンド EX でミキシングするために、どういったスタジオのセッティングをされましたか？

- サラウンド EX エンコーダは 3 台使用しており、それぞれを異なる素材用にしています。我々の主要な目標として、従来のドルビーデジタル映画館とサラウンド EX 対応館で互換性を保つことがあり、これら 3 台のエンコーダで自由度を確保する必要があったのは、受け取る音素材のサラウンド情報がどのように創られたか常に確認できるわけではないからです。エンコーダはもう 1 台、32トラックのファイナル・プリントマスター作業用に確保していて、サラウンド効果の調整がその段階で必要になれば対応させます。
- 効果は意識としては 3 つのサラウンドチャンネルにまとめます。我々が特に盛り上がったひとつの場面は、部屋の中を無数の鍵が飛び回るシーンです。ディスクリートのチャンネル間の素早いパンニングですが、観客に対する効果は凄いですよ。暫定ミックスをテスト的に観客試写した時、頭上を飛ぶ鍵にびっくりして天井を見上げる人たちがいたくらいです。

自分の作品が映画館でどう上映されるかについては、皆さん大変気にかけていらっしゃいますが、映画を観る中で音の将来はどこにあると思われますか？将来の発展をどう予想されますか？

- チャンネル数に関しては、ドルビーデジタル・サラウンド EX によって、定位的な音も背景的な音も映画館のどこにでもレイアウトして観客に聞かせたい効果が作れると確信があります。将来に向けては、映画が進化する中で音響システムの標準化、校正、保守などにも目を向ける必要があるでしょう。高性能スピーカーを使うにしても、古い大型の映画館では館内音響を改善することから確実に恩恵が得られるという発見はよくあります。どんなところに行っても、目を閉じて映画の音を聞くと、ダビングスタジオに戻った感じになるというのが希望です。
- サウンドトラックの再生音量は改善すべき問題だと思います。ドルビーLEQ プログラムは予告編や広告のレベル管理に役立ってきましたが、映画本編はまだまだレベルが高すぎるし、特に子供やファミリー層のための映画についてそれが言えます。ミックスでは音量を上げるようにとのプレッシャーの中で皆仕事をしているのですが、観客の立場になって影響を考えなければなりません。別の選択として映画館の大半で音量を下げようとする、今度はセリフが聞こえなくなったりします。ドルビーこれまでずっと先頭に立ってきたし、この議論をさらに活発化してくれたら、問題の整理ができると考えています。