

ローラ・ハーシュバークの映画音響についての見解

ー ピーター・コーウィ

ローラ・ハーシュバークは 90 年代中頃以降のハリウッドでは屈指のリレコ・ミキサーの一人で、「ダーク・ナイト」で同僚のゲイリー・リゾとともに 2009 年のアカデミー賞にノミネートされた。彼女が関わった他の作品としては、「タイタニック」、「モンタナの風に抱かれて」、「パニック・ルーム」、「バットマン・ビギンズ」、「イントゥ・ザ・ワイルド」、「君のためなら千回でも」、「アイアン・マン」等にクレジットされている。

作曲家とはどの段階で打ち合わせを始めて、楽譜から何を達成しようとしているかを見出すようにしていますか？

- 私の分野では、それはダビングで音楽が出て来るまでではないですね。それ以前に仮のミックスは行うので、スコアがどんなものかについては判っていますけど。今の音楽録音のやり方では、必ず独立して扱うので、受け取るのはステムです。「ダーク・ナイト」の時は、12 ものステムが来ました。だからどんな時でも音楽の各パートのバランスは操作可能でした。「ダーク・ナイト」はとてもテクノ指向の音楽でしたから。
- ディスコのシーンは効果音もフォーリーもふんだんに使いました。バットマンのパンチ音に強さをを持たせるため、鼓動するような音楽を突っ切る音にしなければならなかったので、なかなか厄介でした。

バットマンの仕事に関わったことは、ダーク・ナイトのリレコをやる上で役に立ちましたか？

- それはもちろんよ。音楽はジョーカーのテーマ以外は基本的に前と同じで、ダーク・ナイトはすべてのバットマン映画の中で最もリアリスティックな作品だと私は思うの。バットマンだけが度外れた登場人物で、ゴムのスーツで飛び回るけど、彼以外は皆現実にいそうな人たちです。もちろんゴッサム・シティはできる限り実存する環境のように作りました。

SWAT コンボイが奇襲されるシーンで、ヒース・レジャラーにバズーカなどが沢山出てきますが、同時にすごく不気味さがありますね。作業には完全編集済みのシークエンスを使用したのでしょうか、それともファイナル・エディットで映像素材が変わるのに応じて常に調整しながら進めましたか？

- 我々の所に来た段階ではほぼ仕上がっています。それにクリストファー・ノーランはファイナルで映像をあれこれ変える監督じゃないし、我々がファイナル・ミックスを始める時にはカットは完了していました。トラックの追跡シーンは音楽が殆どないことで、異様な生々しさがありました。感情効果の演出はそのきっかけを音楽に委ねないよう、自分で構成しなくてはなりません。そうすることで観客にとってはさらにリアルさが高まるのです。だからあのシーンでは、映像のカットができて、それからそのミキシングでは、膨大な数の音素材に手を付けます。ファイナル・ミックスの時でない、全部の音を整理して、よし、これなら行けるとは言えません。

同僚の音響リレコ・ミキサー、ゲイリー・リゾとはどんな風に作業を分担していますか？

- ゲイリーはセリフとフォーリーを担当し、私が効果音と音楽です。だからいつも一緒に作業しています。でもセリフをできる限り守ることは絶えず注意しています。

ドルビー・コンテナは役に立ちましたか？

- 「ワルキューレ」の外国語ミックスを多くやりましたが、当然そのセリフは全部差し替えるかアフレコして、それをできるだけ英語の場合と同じ感じにミックスしなくてはなりません。その外国語トラックは世界中から届いて、ドイツとかフランスとかイタリアとか、その録音スタジオごとに手順も、響きも、固有の問題も、それぞれ異なるわけです。コンテナの気に入ったところは、それがとても音質の良いマルチバンド・リミッターで、アフレコにそれを使えば即座にセット録音のマイクと同じような音になって、とても扱いやすいトラックにできることです。但しそれでもアナログ機器なので、かけ過ぎには注意が必要です。どうにも音の悪い録音をもっとナチュラルな音に変える本当に大きな一歩だと思います。
- コンテナは光学トラックの製作に使用する目的で開発されたものです。光学カメラのヘッドルームは限られていて、コンテナはそこでの処理工程に組み込まれるものでした。プリントマスターを起す際に、このマルチバンド・リミッターを通すことは簡単且つ優れた手法で、その音は力強く、充実感があり、我々が望むものに近い音が得られます。技術的にちょうど光学サウンドトラックに取り込めるだけの十分な内容が確保でき、光学カメラを歪ませることがありません。

あなたは「君のためなら千回でも」のようなロケーションの音がふんだんに使われた作品で仕事をされていますが、そういう映画はリレコのミックスで何か困難がありますか？

- 撮影クルーの録音担当は困難なロケでも素晴らしい音が収録できるくらい今では優秀です。一方で、スタジオ録音なのに音の悪いものがないとも限りません。「君のためなら」では良い素材がいっぱい録れました。プロダクション（撮影）の録音ミキサーは複数の現場マイクによるマルチチャンネル録音をしているので、後でエディターがそれぞれのシーンやテークに一番良いチャンネルを選ぶことができるということも一理あると思います。

監督とはどれくらい密着して作業しますか？お任せが少々で、後はみっちりミキシングで掛かりきりですか？

- 監督にはそれぞれポストプロに対する好みがあります。編集、音編集、ミキシング、すべて楽しみにしていて、その作業には常にみんなと一緒にいたいという監督もいます。クリス・ノーランが完璧にそんな実例です。彼はミキシングの時、ずっと我々と同席します。我々が何らかの段取りを済ませるまで待って、その後で顔を出してそれに対して観客の立場で反応するのが好みの監督もいます。そんな監督はどうやって仕上げたかには関心はなく、それが有効かどうかを見えています。彼らが達成したいことに叶っているかどうかです。
- ジェームス・キャメロンのようにとりわけ特殊効果に没頭する監督はプロセス全体にとことん関わってきます。ロバート・レッドフォードやショーン・ペンのような映画製作者の場合は、監督でも俳優でもあるし、映画を観て演技についての直感的な印象により関心が向きます。見過ぎてしまうと、その特性がやや損なわれてきます。そのため彼らの持つ自然さが失われそうなら、作業スタジオにずっと我々と一緒にいることは回避します。私が「パニック・ルーム」のリレコを務めたデイビッド・フィンチャー監督もミキシングには参加しません。彼はプレビューを何度か観る程度です。

1992-93年に「トイズ」、「秘密の花園」、「ミセス・ダウト」などの作品でミキシングを始めた頃と比べて、デジタル革命は作業にどんなインパクトを与えましたか？

- アナログ領域での作業はリニアプロセスでしたから、時間が掛かりました。今ではデジタルのランダムアクセス・ミキシングで、映画のどこにでも瞬時に飛び回って、そのおかげでずっと早く進みます。時間はもっとあったらいいなと思いますが、それなりの理由があって、日程は短くなり、我々の仕事

は速くなっています。でも仕事が速いのはそれだけのためではありません。多くの映画は、ある程度時間をかけて、完成させ、観客試写をやって、そこでミキシングルームに持ち帰り、うまく行ったところ行かなかったところを検証します。そしてできる限り映画の封切り日までに音作業を完了させるようにという重いプレッシャーもあります。さらにビジュアル効果に力を入れるようになって、監督はミックスに気が回らなくなったりします。

昨今の映画の音は大き過ぎますか？

- 多分そうだと思いますし、それはそれなりの理由があるからだと思います。映画が長らくドルビーステレオだった頃、ディスクリット 6 チャンネル・デジタル音響のフルレンジではありませんでした。それに使い慣れていませんし、スピーカーの数は実質 3.5 本だったのが、スピーカーが増えたことで、部屋中映画が押しまくるエネルギー量は増大しています。この点、映画はトーンダウンした方が良いと思います。

スタジオにとって、ホームシネマがもたらす収入が大きくなりましたが、ミキシングでは DVD やブルーレイ発売を念頭に作業していますか？

- 劇場用ミックスの作業ではそれはありません。最後に家庭用ビデオのバージョンを作業するので、あなたが DVD やブルーレイで観ている「ダーク・ナイト」の音は劇場の音と同じではないのです。例えば、シーンによってはダイナミックレンジが違いすぎるので、ホームシアター環境ではそのまま機能しないというところもあります。

音を映画体験の欠かせない一部とする上で、ドルビーはどのようにこれまであなたを支えてきましたか？

- ドルビーのエンジニアとは、特にダン・スペリーとは、とても素晴らしい関係を得ています。彼がプリントマスターの終わりに来る時など、私は彼の専門知識をととても頼りにしています。SRD 以降、ドルビーの技術は私たちに多くの創造的可能性を開いてきました。私たちの方でも、一緒仕事をすることでさらに音を改善しようとドルビーに働きかけます。ドルビーのスタッフは本当に彼らの職業に献身的ですね。