

## 「ジャンヌ・ダルク」のミキサー フランソワ・グルールトとブルーノ・タリエールとのインタビュー

ヨーロッパ初のドルビーデジタル・サラウンド EX 映画「ジャンヌ・ダルク」のミキシングは、フランス・ノルマンディー地方にあるリュック・ベッソン監督所有の古城の中に建てられた最先端スタジオ、『デジタルファクトリー』で完成した。1999 年秋、フランソワ・グルールトとブルーノ・タリエールのミキシングチームは当時最新のサラウンド方式によるミキシングと彼らの体験について我々の質問に答えてくれた。

### サラウンドを使う基本原則は何でしょう？

- リュック・ベッソンは彼の映画では映像と音響に 50/50 の重みを置きます。この映画での我々の主要目標はセリフ、音楽、効果の組み合わせをいろいろなチャンネルに使うことで、15 世紀に生きるジャンヌ・ダルク自身と彼女に従う人々の情熱を観客に届けることです。

### 複雑な音響デザインに対するあなたの主要な技法はどんなものですか？

- ミックス全体が音のレイヤーで組み立てられています。そのレイヤーを全部最後にまとめる時、ひとつひとつのレイヤーをチャンネルの極限まで追い込んでセパレーションをしっかりと出すようにします。こうした手法にはもちろんチャンネル数が多い方がベターで、サラウンドチャンネルの追加はとても助かりました。

### あなたがたはドルビー社から出される新方式をいつもフランスで最初に採用してきましたが、今回の方式はいかがでしたか？

- 新しいサラウンド方式に慣れるのに、我々にとってこれは学習の道のりで、最初は少し心配もしましたが、背面に置きたい多くの効果音が自然にそこに収まるのが分かりました。慣れるのにもっと時間が掛かったのは、モノとステレオを組み合わせたアンビエンスを制御して、目的の効果が得られるようドルビーサラウンドエンコーダを使いこなすことでした。
- もうひとつ我々が懸念していたことは、比較的小さなこのスタジオでの音が大型の映画館でどうなるかということでした。ミキシングの間に我々はダビングした 6 トラックを MO ディスクに落として、パリの大きな劇場に持ち込みましたが、その結果は素晴らしかった。

## 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あなたが望む効果を作る上でどう役立ちましたか？

- 中世のいろんな武器の効果音には完璧でした。例えばカタパルトは本当に観客の背後からスクリーンに飛んでいきます。それに、瞬くような素早い効果音の動きもたくさんあって、矢がヒュッと観客をすり抜けて後に飛んだりします。この高速サラウンドはそれに沿った 5-6 フレームの映像フラッシュと相まって、観客にもものすごい興奮体験をもたらします。多様な効果も有益で、第三のサラウンドチャンネルは複雑な戦闘シーンで数多くのいろんな音素材の精密な定位やセパレーションを生んでくれました。

## 今後のシステム使用計画は？

- もちろん次のミキシングの時はもっと早い段階からドルビーデジタル・サラウンド EX の準備をするよう、5.1 ではなく 6.1 チャンネルでトラックを組んでいきます。これは録音系とコンソールのチャンネルをさらに費やすことになりますが、ミキシング時に求めるサラウンド効果を作る時間は大幅に削減できるでしょう。
- 映画館も興行主も今やサラウンドスピーカーシステムをスクリーンチャンネルと同等の真剣さで考えなければなりません。スピーカーは十分に高性能な仕様の製品で、今製作されている高度なサラウンドミックスに対応できるよう正しく調整しておく必要があります。サラウンドチャンネルが単なるアンビエンストラックだった時代はもう終わっています。