

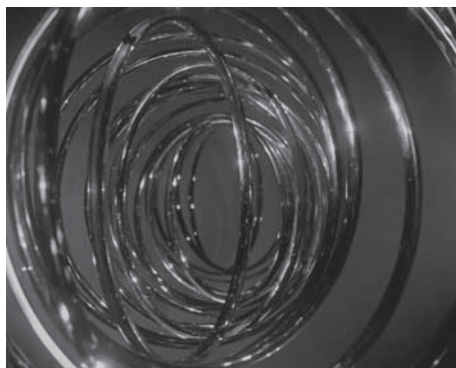
# 松本俊夫監督、『銀輪』(1956年)のデジタル復元を語る

とちぎあきら

以下に記すのは、フィルムセンターの上映企画「発掘された映画たち2010」(会期:2010年5月11日～5月27日)において初披露された映画『銀輪』(1956年)デジタル復元版の第2回目上映(5月23日)後、監督の松本俊夫氏を招いて行ったトークショーを採録し、当日の聞き手であった筆者が解題と補注を加えたものである。

松本俊夫氏(1932年～)の経歴については、もはや多言は不要であろう。東京大学文学部美学美術史学科卒業後、PR映画の世界で果敢な実験を試みるとともに、『記録映画』や『映画批評』などの雑誌を舞台に、映画と美術の境界を超えたアヴァンギャルドとドキュメンタリーを巡る先鋭な理論活動を展開。その後フリーとなり、前衛的な記録映画を発表するとともに、劇映画、ビデオアートの世界にも進出。旺盛な創作活動を通して、日本における実験映像を牽引する一方、1980年からは九州芸術工科大学、京都芸術短期大学などで教鞭を執り、伊藤高志、森下明彦、寺嶋真里など若手作家たちを輩出させた。現在、日本大学芸術学部大学院芸術学研究科客員教授。映像と美術の世界を常に横断しながら、製作、評論、教育という多領域に亘る活動を不断に続けている。近年においても、執筆、講演、インタビュー、対談など、多彩な活動を通じて現在の映像や美術について活発な発言を続けており、昨年も批評家やアーティストらとの対談を中心に編集された『境界領域の創造的カオス 美術×映像』(2010年、美術出版社)を出版したばかりである。

映画『銀輪』は、当時PR映画などを活発に製作していた新理研映画の新入社員であった松本氏が、実質的な監督役を務めた初の作品である。日本自転車工業会が自転車の輸出振興を意図して新理研に発注した映画だが、松本氏はその製作にあたり、音楽評論家の秋山邦晴を通じて知り合った「実験工



『銀輪』の一場面

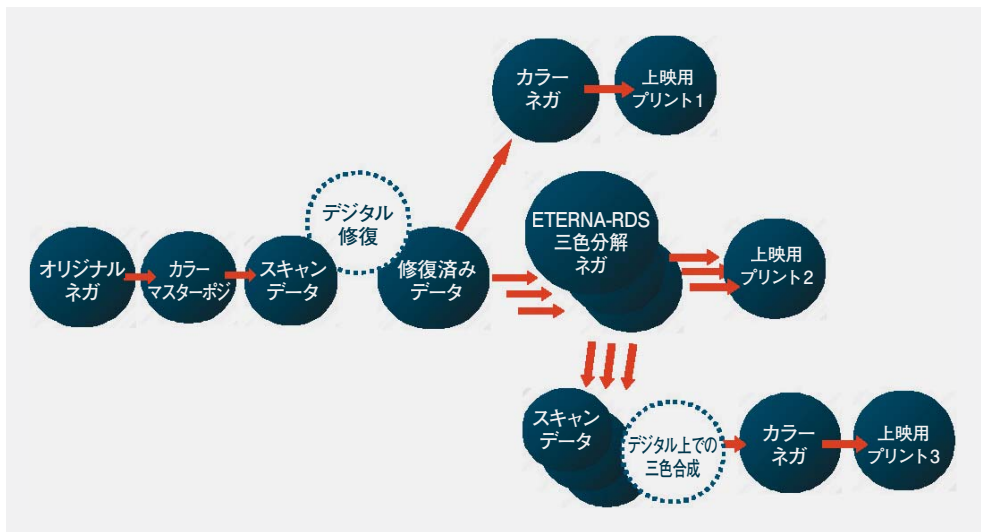
房」のメンバーを巻き込んだ。「実験工房」は、美術評論家の瀧口修造の周辺に集まっていた若手アーティストたちが1951年に結成した集団だが、ちょうど『銀輪』が完成した前年、国立近代美術館が主催した「日米抽象美術展」(会期：1955年4月29日～6月12日)に出品した経歴を持つ山口勝弘、北代省三と共に、松本氏はコンテを描き、両者の創作を映画のなかでも使用している。また、当時無名であった武満徹がテープに収めた鳥の囀りを加工して作ったミュージック・コンクレート作品を、日本映画として初めて採用することになった。彼ら「実験工房」のメンバーに加え、『ゴジラ』(1954年、本多猪四郎監督)を終えたばかりの円谷英二には、特殊撮影について協力を仰いでいる。

こうした製作経緯もあり、『銀輪』は戦後日本における実験映像のさきがけと考えられてきたが、長い間フィルムの所在が不明の「幻の映画」であった。2005年、新理研映画の権利とフィルムを継承していた徳間書店より寄贈を受けたフィルム原版のなかに、タイトルが英語で表記された『銀輪』の35ミリ・オリジナル・ネガを発見(画ネガ：イーストマン・コダック製、1955年製造、35ミリ、2巻[1072フィート02コマ]、12分、カラー、画解1:1.375、トリアセテート・ベース/音ネガ：富士フィルム製、1956年製造、35ミリ、2巻[1072フィート02コマ]、12分、モノラル、エアタイプ、銀塩トラック、トリアセテート・ベース)。アナログによる復元を経て、昨年度(2009年度)デジタル技術による復元を試みたわけである。

以下に採録したトークショーは、わずか20分ばかりの短いものではある。しかし、そこには、『銀輪』の製作にあたった当時の美術思潮に対する松本氏の姿勢が、明晰に語られているとともに、50年以上前の自作をデジタル技術によって復元するというプロセスに立ち会われた作家としての複雑な心境も、ストレートに開陳されている。映画を復元するにあたり、作家やスタッフがその作品に託した意図や心情を理解し、彼らとの間で復元を行ううえでの方向性を共有していくことはきわめて重要であり、フィルム・アーカイブとして今後とも熟慮を欠かせない問題であると考え、ぜひ記録に留めておきたいと思った次第である。

ちなみに、今回のデジタル復元作業は、次頁のようなワークフローに従って行われた。オリジナル・ネガから中間素材としてマスター・ポジを作成し、これをスキャニングによってデジタルデータに変換したうえで修復処理を行う。その後、3つの異なる方法で上映用プリントを作成した。①カラー・ネガ・フィルムにレコーディングして、上映用プリントを作成(「従来のデジタル復元版」)。②修復後のデジタルデータを三色分解用の白黒ネガ・フィルムにレコーディングし、オプティカル・プリンターを使って三色を合成し、上映用プリントを作成(「デジタル復元・三色分解アナログ合成版」)。③上記の三色分解ネガを再度デジタルデータ化して、データ上で三色を合成し、そのデータからネガと上映用プリントを作成(「デジタル復元・三色分解デジタル合成版」)。以上、三つの異なるプロセスによって作成されたフィルムの比較検証から、三色分解ネガに保存することにより、色素の劣化・褪色のリスクのない長期保存性が確保される点に加え、従来のデジタル復元版に比べ、三色分解ネガによる合成版の解像度の高さ、フィルム内の乱反射によって生じるフレア(画面上に現れるもやもやとしたムラ)の少なさを実証することができた。

以上の復元プロセスについては、フィルムセンター主任研究員の板倉史明とIMAGICA フィルムプロセス部の三浦和巳による「デジタル復元における三色分解を用いた映像の長期保存—映画『銀輪』の場合」(『日本写真学会誌』第74巻第1号、2011年2月)に詳しい。また、カラー・フィルムの三色分解保存に



『銀輪』のデジタル復元におけるワークフローの全体図(株式会社IMAGICA作成・提供)

については、今回のプロセスにおいて初めて使用されたデジタル・レコーディング用白黒フィルムの開発にあたった富士フィルム・イメージング材料生産部の大関勝久による「フィルム・ビデオプロセス特別部会より デジタル時代のフィルムアーカイブ」(『映画テレビ技術』699号、2010年11月、26～33頁)を参照されたい。

——今日は松本俊夫監督をお迎えして、いま皆さまにご覧になっていた『銀輪』を中心にお話を伺っていきたくと思います。実はフィルムセンターでは、映画上映の際に、監督など関係者の方々をお招きしてお話を伺うという機会がしばしばあります。この『銀輪』という映画に関しては、今回が二度目なのですが、同じ作品に関して監督に二度も登壇していただき、お話していただくのは、おそらく初めてではないかと思えます。

『銀輪』は長い間失われた作品と思われてきましたが、2005年に英語タイトルを付したオリジナル・ネガが見つかりました。見つかったこと自体、大変な驚きと喜びで、私たちはとにかく早くお見せしたいということで、同年8月の「発掘された映画たち2005」で上映させていただきました。その際に松本さんにも来ていただき、お話を伺ったわけですが、そのとき松本さんが「色のバランスがおかしい」とおっしゃったのですね。<sup>1)</sup>

こちらは発見した当初でもあり、また何とか番組に入れ込んだ経緯もあったので、多少浮かれた気分もありました。そのなかで、松本さんからそういう発言があったので、正直「クソッ」と思ったわけです。そのときから、何とかこれを復元してみたい、その際にはぜひとも松本さんを巻き込んで、一緒にやらせていただきたいという気持ちがあつて、ようやくそれが去年から今年にかけて実現したという次第です。

今回の復元作業は、東京・五反田にある現像所IMAGICAに発注しました。作業の過程で試写を4

回行いましたが、その際には必ず松本さんに来ていただき、全体の方向性を与えていただいたり、具体的な指示をいただいたりしながら、最終的な復元に至りました。まずは、今回の復元に立ち会われたご感想や、そのときの思いなどからお話しいただけますでしょうか。

**松本** 前回上映されたときと非常に印象の違う映画に変わったということは、やはり実感として思いましたね。この中でも前回ご覧になった方がいらっしやるかもしれませんが、発見されたネガがすごく褪色していて、細部もいろいろな意味でダメージを受けているという状態のものから、写真でいうベタ焼きと同じようなボジを焼いて、それが上映されたわけです。ですから、色はまるで違出し、特に特撮をいろいろしているので、それがバレしてしまうようなところが随所にあって、ともかく見ていて恥ずかしくて恥ずかしくて、その場から逃げ出したいと思ったぐらいです。いきなり半世紀を隔ててよみがえったものを、そのまま化粧もせずみんなの前にいきなり見せたという感じでした。

この作品には他にも問題があつて、富士山が出てくるところが全部で確か9カット、映画が完成した後、分かりにくいからと、私の知らないうちに繋ぎ入れられたといったいきさつがあります。今回は、そこはいじらないで、ともかく発掘された形のままでデジタル復元しようという趣旨なので、そちらの方には触れませんでした。

それはともかく、出来上がったときの色彩などのディテールの精度をどこまで復元するかということだったわけですが、第一に肌の色が、撮影しているときからやはり一番大きな問題でした。当時は、日本でカラーが始まったばかりだったのです。特にイーストマン・カラーにはデータがほとんどない。フィルムの色の出方は、白人のメーキャップに対応していました。いろいろなカラー・フィルムがありましたが、イギリスのガスパー・カラーやイタリアのフェラニア・カラー<sup>2)</sup>など、水彩画みたいな感じになるなどいろいろな特性があつて、中でもイーストマンが一番リアルな再現性が強いということから、残っていくことになったのだと思います。ところが、メーキャップに対して、どのように色が出てくるかといった点について、データがないわけです。すべてはゼロからやらなければならない。そのときに、やはり肌の色が一番大事なのではないかということで、苦勞を重ねたのですが、それでもちゃんとした肌の色というのは出ませんでした。<sup>3)</sup>

それから、作品を表現する上で基本となる空間に、一つ先の見えない暗い空間があつて、そこにモノが飛び交うという空間の色彩というか、ある種の質感が問題でした。特に二重、三重に像がダブリ込んでくるとか、あるいは合成されるといった場合に、撮影するときのネガはもう使えないわけで、合成用にオプチカル・プリンターでデュープネガを作ることになる。そうすると、どうしても今と比べると、フィルムの精度が悪いのです。イーストマンにしてもそうです。それもまた苦勞としたという意味で、その二つの点は非常に大事なポイントでした。

また、生の色としては、顔だけでなく、服の色もありました。少年の服は、ちょっとエンジっぽい茶色です。この服は僕が買いに行つて見つけてきたので、ともかくその色にこだわったということもあつたし、このあたりをどこまで復元するかといったことが、一つの目安としてあつたと思います。

それが、前回見たときには全部スカスカになっていました。これがみずみずしい生の色を取り戻して、それもデジタルのデータの取り方をほんの少し変えると、またガラッと変わってくるので、デジタ

ルによる修復のきめの細かさもさることながら、一つの選択をする際のデリケートな難しさがあるなと思いました。問題は根深く、そんな単純に軽々とはできない、という印象を受けながら作業していました。幾つかのスタイルと、ある段階を追って修復が進んでいくというプロセスを含めて、デジタルによる画像修復の可能性と、どうも歯痒くて仕方がない面と、両方を経験したように思います。

——実は、復元過程の中で、フィルムをスキャニングしてデジタルデータに直し、現像所の技術者が試しに、ある方向性で直して見て、それを見ながら、松本さんに具体的に「ここはこうしてほしい」というような指示をいただくセッションが最初にあったのです。そのときに私がとても印象的だったのは、映画の前半、画面のちょうど真ん中から左右手前にいろいろな自転車のパーツがせり出してくるところがありますよね。あのシーンで、松本さんが「とにかくここは黒をしっかりと締めてください」というようなことをおっしゃったのです。

確かに、これまでのプリントは、このあたりがかなり青みがかっていて、カブリやアフリによって光が入ったせいもあるかと思うのですが、「ここはもう、とにかく黒を締めてほしいのです」とおっしゃったときに、この映画のある種の時間的連鎖の中で、色の構成というか、色彩に対する考え方が、われわれ聞いている側でもピシッと決まったという印象を受けました。そのあたりはいかがでしたか。

**松本** そうですね。出来上がってチェックの試写をしたときに、まさしくそこがうまくいっていたので、「これはいける」というか、「良くなっていくな」という印象を受けましたね。全体の色彩感覚の問題もあることは当然なのだけれども、円谷さんにいろいろと工夫していただいた特撮系の仕掛けがバレたら、絶対まずいわけです。修復に当たって一つの問題として、その特撮のバレを隠していくという面も持っていたものですから、両方がうまく解決するという印象を持ち、その点ではとても心強く思いました。

——もちろん色の問題だけではなくて、この映画は自転車の輸出振興のために作られたものですから、さまざまな自転車のパーツが出てきます。復元過程の中で、パーツの持っている物質性というか、モノとしての生々しさみたいなものが浮き上がってくるような印象を、私は強く持ちました。そういう点について、松本さん自身何か考えをお持ちでこの映画を作られたのだと思いますが…。

**松本** 映画全体を考えていくときにも共通した問題としてあると思うのですが、映画のイメージの現実感というのはすごく大事だと思っていました。もちろん、自由奔放なイマジネーションという点で言えば、アニメーションであれば自由奔放に動き回れるし、変化できる。ところが、映画というのは実際にカメラの前にあるものを写すわけで、それが実在している現実感というものが、何らかの意味ですごく魅力を持つというか、ある種のリアリティを作っていきますよね。

『銀輪』のような映画の場合、そういう実在のものを撮りながら、かつ、抽象化するというか、非現実化するやり方が、一番の勘所でもあったわけです。そういうある種の幻想的なイメージを作りながらも、それを構成している被写体の実在感、現実感が生き生きしてこない、映画としての魅力というか、映画のリアリティみたいなものが出てこないのではないかと。だから、すごく初歩的な形ではあるのだけれども、映画の魅力とは何だということを考えさせられました。

——今おっしゃったことは、その後松本さん自身が、いわゆるアヴァンギャルド映画と記録映画についての発言を通じて、積極的に展開されてきたテーマに通底するところかと思います<sup>4)</sup>。もちろんこの作品



は、クレジットにもありますように、日本自転車工業会が自転車をプロモーションするために、当時松本さんが属していた新理研映画という映画会社に委託して作ったものですね。そういう依頼を松本さんが任されたときに、今おっしゃっていたような自転車というモノと、少年の夢や幻想といったシュールなイメージとの重なり合いは、どういうきっかけから生まれたのでしょうか。

**松本** 当時は、私としてもまだまだいろいろなことを突き詰めて考えているという段階ではなくて、大学を出た次の年に作っている作品なのです。出来上がったときには24歳で、まだ若い時期のもので、未熟な部分をたくさん抱えていて、問題をかなり未整理のまま、飛び込んでやっているところがあります。実験的な映画における空間や時間の問題がどこまで追究されてきたのかを、後になってだんだん知るようになったのです。

しかし、その世界が美術の世界とも大きく共通していたのは、抽象と幻想という二つの傾向がある点では葛藤している、そのようなフィールドがあったということです。戦争が終わってまだ10年というところで、ようやく戦争中は見えなかったいろいろな芸術の動きが、戦後世代の新しい挑戦の中で一つの系譜として見え始める。あらためて戦前の経験を考えさせられるような情報が、少しずつ見えてきていた時代です。今みたいに何もかもいろいろなものが見える時代ではないので、すぐ単純なことなのだけでも、抽象の世界と幻想の世界をどんなふうに扱うのか、という問題ですね。

岡本太郎さんが戦後わりと早い時期に『アヴァンギャルド』という画文集を出していて、その画文集の中に「対極主義」という言葉で書かれた文章があるのです<sup>5)</sup>。これは要するに、「あちらか、こちらか」というふうを考えない。矛盾を孕んで対立するものをとことん対立させるというか、どちらかにはつきりさせて、すべてがきれいに整合されるというのではない突き詰め方みたいなものを、美術の問題として語っている文章があり、僕の場合「そうだな」と思えるところがあったわけです。

その前後には、花田清輝が戦争中の『復興期の精神』から戦後の『アヴァンギャルド芸術』という本において、焦点が一つである円の中心にすべて整合させるような秩序ではなく、楕円のように焦点が二つあって、その二つの関係が近づいたり離れたりしていくことでいろいろな楕円ができてくるという、二焦点主義と言いますか、そういうものが生み出す世界像について触れているところがあったのです。<sup>6)</sup>それはもう非常に納得のいく、「ああ、これだ」というものでしたね。

——不遜ながら、この作品の製作に関わった方々の年齢を調べてみたのです。松本さんが当時23～24歳で、武満徹さんが25～26歳なのですね。作中グラスワークが使われていますが、それを制作した山口勝弘さんが27～28歳。それから、モビールが出てきますが、これを作られた北代省三さんが34～35歳ですね。要は、みんな若い。今でいうと「びあフィルムフェスティバル」や「イメージフォーラム・フェスティバル」に出てくる作家くらいの年齢ですよ。

この年代の方々が撮ったということを前提にしますと、先ほど松本さんがおっしゃっていた肌の色について、とりわけ最後までこだわられていた少年の肌の赤み。肌に多少赤みが差しているようなものが欲しいのだとおっしゃったところに伺える、ある種の若さというのでしょうか。単純な印象なのですが、抽象や幻想のなかに託された夢や希望みたいなものを、今見ると非常に感じるのです。当時、そういうことを考えてはいらっしやらなかったかもしれませんが、今ご覧になってみていかがでしょうか。

松本 何と言っても、これができてから54年経っているわけです。半世紀を超えているというのは、考えてみるとすごく昔に作ったのだなと。ここに出ている少年は、『月の輪古墳』(1954年)という映画を撮った荒井英郎監督の息子さんなのですが、僕が知っていて連れてきたとき、確か小学校6年だったから、12歳ぐらいでしたね。あれから54年経っているわけですから、今では66歳。普通の会社だったらもう定年ですから、ちょっと考えられないですね。実際、どこでどのようにされているか全然知らないのですけれど…。

それを自分自身に投影すると、これを撮っていた23～24歳の頃からもう老いぼれてきている。そういう若々しいエネルギーを失いたくないという焦りがあるわけです。そこに自分の過去の、未熟だけれどもとにかく若々しい一つの映画作りが、記憶とともにその質感がよみがえってきたときに、ある意味ではちょっと気恥ずかしい思いをしたのは、どうもそのあたりも関係してくるのではないかと思います。作品が気恥ずかしいという点もあるけれど、作品がよみがえってくるとともに、それを見ている自分が老いてきていることへの気恥ずかしさみたいなものを感じるのかもしれない。50年というのは、いろいろな意味でやはり一つの歴史を作っているのだから、それがいろいろな形で、映画を考えるとともによみがえるというところがありますね。

——松本さんは当時から、不可視なものを可視させていくという映画の持つメカニズムについてお書きになっていらっしゃいますが、映画の復元とはまさに、劣化したり傷ついたりしたフィルムを復元することによって、見えなくなっていたものを見えるようにすることですね。それは、芸術の本質につながる魅力的な仕事だと思っているのですが、同時にまた怖いことでもあるのですね。

先に松本さんが触れられたように、『銀輪』の製作にまつわる文脈にはいろいろと複雑なことがあって、これまでも松本さんは他のところで発言されたりしています。今日はそこまで触れることができなかつたのですが、そのあたりはぜひ文献で補っていただければと思います。<sup>7)</sup>今日は本当にありがとうございます。

(2010年5月23日、東京国立近代美術館フィルムセンター大ホールにて)

#### [付記]

本稿で使用した図や引用した資料については、株式会社IMAGICAフィルムプロセス部の三浦和巳氏、株式会社角川書店映像事業本部映像コンテンツ部映像版權・原版管理室の田中重幸氏の協力をいただいた。記して感謝いたします。

#### 註

- 1) 2005年8月18日の上映後に行われたトークショーは、「松本俊夫監督、『銀輪』を語る」(『NFCニューズレター』第65号、2006年2～3月、11～12頁)に採録されている。
- 2) ガスパー・カラー(Gasparcolor)は、ハンガリー人化学者、ペラ・ガスパーが1932年に開発した三層式乳剤のカラー・プロセスで、1930年代から40年代初頭まで、とりわけアニメーション映画作家に愛好されていたフィルムである。オスカー・フィッシングやレン・ライ、アレクサンドル・アレクセイエフらは、このフィルム・ストックを好んで使用し、科学映画の第一人者であるジャン・パンルヴェにも、ガスパー・カラーを使ったクレイ・アニメーションの作品がある。ただし、ナチスの権力掌握とともに、ガスパーの特許はアグファに奪われるとともに、アメリカに逃れたガスパーはテクニカラーに特許を売却し、ガスパー・カラーの名は永遠に消えることとなった(以上は、Dr. William Moritz, Gasparcolor: Perfect Hues for Animation, Fischinger Archive, <http://www>).

oskarfarschinger.org/GasparColor.htm [最終アクセス：2011年2月7日]を参照した)。

フェラニア・カラー (Ferrania Color) は、1923年より映画フィルムの生産を始めたイタリアのフィルムメーカー(「フェラニア」の社名は1938年より)によるカラー・プロセス。同社は1947年よりカラー・フィルムの生産を始めていたが、当初はポジ・ポジ法と呼ばれるリバーサル・フィルムであった。1950年に多層内式型(ネガ・ポジ式)の販売を始め、その結果、1953年にはイタリアにおける劇映画の半数と文化映画のすべてが色彩映画化されたという(「流行期に入った日本の色彩映画」(『キネマ旬報』1954年10月下旬号、70頁)。しかし、1960年代にアメリカ・3M社によってカラー・フィルム生産が買収される。

なお、日本の劇映画界において、後述するイーストマン・カラーによる作品が次々と現れた時期に、『キネマ旬報』が特集した上掲の記事(『キネマ旬報』1954年10月下旬号、67～71頁)には、国内外の多くのカラー・プロセスが紹介されているが、テクニカラー、アグファ・カラー、ゲバ・カラーに加え、フェラニア・カラーの解説はあるものの、ガスパー・カラーについての記載はない。

- 3) 『銀輪』のオリジナル・ネガは、イーストマン・コダック社製の初期カラー・フィルム、タイプ5248である。このタイプを日本で初めて採用したのは、大映製作による『地獄門』(1953年、衣笠貞之助監督)だが、大映では1951年から天然色映画対策委員会を設け、フィルムの選択など技術問題への対応を検討した結果、発色剤(カプラー)を乳剤中に含む多層内式型(ネガ・ポジ式)フィルムを採用することにした。タイプ5248は、ドイツのアグファ・カラーなどに続き、コダックが1950年に発表した内式型カラー・ネガフィルム、タイプ5247の改良型であり、色再現性に優れていたことから、他社のカラー・フィルムを凌駕することになった。

なお、当時このタイプのカラー・フィルムを使用した大映のカメラマン、高橋通夫は「理論的にはデータが出て解決されている筈なのだが、実際に撮影されていくつかの壁につきあたってしまっ、ある場合には手探りでシュートしたこともあった。カラー・フィルムの持つ限界を未だはっきり把握されていなくて未解決の点が多い」(横田達之、高橋通夫、久保田行一「現場報告 イーストマン・カラーによる色彩映画『金色夜叉』の撮影をめぐる」(『映画技術』No.40、39頁)と述べている。また、『地獄門』で杉山公平カメラマンの助手について森田富士郎も、「カラーフィルムの構造から発色原理と現象のプロセス、カラーフィルム・センチメートルグラフの読み方、スリーカラーメーターの原理と構造、ミレッド係数とCCフィルターの用法、色相、明度、彩度の色彩基本知識、これらを併せて私達に教鞭をとる人は誰もいなかった。(中略)唯一 KODAK REFERENCE HANDBOOK の原書があった。それも英訳中でお目にかかれず仕舞いであった」(『日本映画の時代劇作法 第五回』『映画撮影』No.174、68頁)と、当時を述懐している。

『地獄門』の色彩設計を担当した本間成幹によれば、「メーキャップに於ける問題は非常に重要と考えられ、事実これがテストに費やされた時間は全テストの2/3に達した程だった」(『地獄門』『金色夜叉』の撮影と計測について』『映画技術』No.40、43頁)という。撮影に先立ち、俳優数名の肌を分光測定した結果、明度のいかにかわからず、主波長580～610ミリマイクロンの黄色が出ていることがわかり、これを打ち消すために、ブルーが混入されたマックスファクターの顔料を選んだというが、「この顔料調合の基本的な考え方は、俳優の皮膚感(個性)を無くするもので、画一的なマネキン人形に等しいフェース・トーンとする発想であった」(森田、上掲、69頁)。

以上のような難題を抱えながらも、少なくとも文化・記録映画の世界、とりわけPR映画の世界では、『銀輪』が製作された当時、「どうも色彩映画でもなければPRはできないといった感がつよい」(『キネマ旬報』No.158、1956年10月下旬号、116頁)と言わしめるくらい、イーストマン・カラーは絶大な人気を得ていたという。

なお、イーストマン・カラーのネガタイプ5248と、これに対応するプリントタイプ5382の特性と技術情報については、W. T. Hanson, Jr., and W. I. Kisner, "Improved Color Films for Color Motion-Picture Production," *Journal of the SMPTE* Vol. 61 (December 1953), pp. 667-701 で知ることができる。

- 4) 松本俊夫『映像の発見 アヴァンギャルドとドキュメンタリー』(三一書房、1963年)に収められた諸論文(とりわけ、「前衛記録映画論」など)を参照のこと。
- 5) 岡本太郎『岡本太郎画文集アヴァンギャルド』(月曜書房、1948年)。なお、「対極主義」の概念化と、それに係る花田清輝の影響を、岡本の言説などから詳細に跡づけた論文に、大谷吾吾『岡本太郎の「対極主義」の成立をめぐる』(『東京国立近代美術館 研究紀要』第13号、2009年、18～36頁)がある。
- 6) 花田清輝『復興期の精神』(我親社、1946年)、『アヴァンギャルド芸術』(未来社、1954年)。「楯門」の概念については、『復興期の精神』所収の「楯門幻想—ヴィヨンを参照のこと。

『銀輪』が完成した1956年は、戦前のヨーロッパ・アヴァンギャルド映画から久しく途絶えていた海外における実験映画の動向が、映画配給会社の東映映画により『線と色の即興詩(プリンキティ・プリンク)』(1955年、ノーマン・マクラレン監督)、『水



玉の幻想』(1949年、カレル・ゼマン監督)、『ユトリロの世界』(1954年、ジョルジュ・レニエ監督)などが輸入・公開されたことを契機に、再び脚光を浴びることになった年としても記憶される。これらの作品への批評を手がかりに、自然主義的なりアリズムに偏向したと見る当時の日本映画への批判を踏まえ、『キネマ旬報』は田中純一郎を司会に、花田、岡本に映画評論家の北川冬彦、作家の武田泰淳を加えた面々による座談会「新アヴァンギャルド映画運動と日本」(『キネマ旬報』No.149、1956年、77～82頁)を企画しているが、そのなかで語られた、以下のような花田や岡本の発言に接すると、『銀輪』は明らかに当時の前衛芸術を巡る議論に対する、松本氏からの一つの応答であったと考えられるだろう。

**花田**「特に新しいという感じは受けなかったが、ああいうものを踏まえてドキュメンタリーにいくというところにアヴァンギャルドの今日的なあり方があるので、そうやってできたものを踏まえて、逆にまたアヴァンギャルド的なものにいくということは考えられるとおもう。」(中略)

**岡本**「三年か四年ぐらい前から抽象絵画全盛ですが、これはいままでの美術学校的アカデミズムが、抽象絵画に転向したわけで、今では形式的なモダニズムになってしまっている。流行っているからやるので、さっき言った分析的段階を経て、抽象絵画になっているのではなく、総合的なものでもない、時代に遅れてはならないという感じだけだ。それでは駄目なんです。だからむしろドキュメンタリー映画などを土台にして、いわゆるメカニズムという峻厳なものを通して、分析的にそれを総合していく形で映画を作るべきだ。」

- 7) 松本氏の活動歴を紹介した多くの文献のなかで、『銀輪』を含む松本氏の初期の作品を、氏へのロング・インタビューによって検証した「松本俊夫インタビュー——初期作品を巡って——」(聞き手:川村健一郎、江口浩、奥村賢、『川崎市市民ミュージアム紀要 第14集』2002年、39～110頁)は、多様な文脈を浮かび上らせた貴重な証言となっている。

# Director Matsumoto Toshio Talks the Digital Restoration of *Ginrin* (*Bicycle in Dream*, 1956)

Tochigi Akira

The movie *Ginrin* (*Bicycle in Dream*, 1956), is a PR film that was produced to promote the export of bicycles. However, Matsumoto Toshio, who was an employee of the Shin-riken Pictures, which had been contracted to produce the film, asked for the cooperation of Yamaguchi Katsuhiko, Kitadai Shozo and Takemitsu Toru, at the time members of Jikken Kobo, and also invited the participation of Tsuburaya Eiji, the leading expert in the field of special effects. Therefore, this work depicts a young boy's dreams concerning a bicycle, while making the most of the realistic and materialistic character of bicycle parts and of surreal and fantasy-like scenes. Due to the course of its production and the fresh images and music used, this was seen as being the first example of experimental cinema in postwar Japan, and for many years had been thought to be a cinematic work lost to the world.

National Film Center discovered the original negatives of *Ginrin*, with the English title, *Bicycle in Dream*, included, among the pre-print elements that NFC received in 2005, as a donation from Tokuma Shoten Publishing, which inherited the film and rights owned by Shin-riken Pictures. However, the picture negative had faded very badly. Therefore, in addition to the restoration process using digital technology carried out in FY 2009, NFC used three-(color)-separation on the digital data, recorded it on black-and-white negative films and then carried out analog and digital mixing to produce viewing copies, because this process could be expected to preserve the images superbly and produce high quality resolution.

This paper includes a transcription of film director Matsumoto Toshio's talk given on the occasion of the screening of the digitally restored version of *Ginrin* by National Film Center. Along with revealing Matsumoto's stance toward film and art at the time he produced *Ginrin*, through his candid opinions and impressions upon being present for the digital restoration work on his own past work, this paper aims to heighten interest in the thinking of filmmakers attempting to restore film

In addition, in the explanatory notes the author briefly introduces the course of events leading up to the restoration of *Ginrin* and the contents of the digital restoration work. Supplementary notes are also included and touch upon the actual state of affairs concerning early color film, which Matsumoto mentions, and about the theory of expression put forth by people such as Okamoto Taro and Hanada Kiyoteru, which was written up greatly by the press immediately after the war.