

# 羽田澄子監督作品のフィルム化とDCP化について

## 三浦和己

Kazuki Miura

羽田監督の現時点での最新作『そしてAKIKOは… —あるダンサーの肖像—』が公開された2012年は、映画のデジタルシフトを象徴するような年といえる。1月にはコダックが米連邦破産法第11条を申請、同年9月には富士フィルムが映画フィルム事業から一部を除き撤退することを表明した。これら一連の動きに最も大きな影響を与えたのは、映画上映のデジタル化、DCP(デジタルシネマパッケージ)上映の普及である。これにより製作から流通までがデジタルで行われ、一切フィルムを使わない作品が主流化していくことになった。デジタルデータとしてのみ存在し、フィルムが存在しない作品に対する長期保存における課題——デジタルメディア/フォーマットの変化が激しく、直ぐに陳腐化してしまう——は、これまでも度々指摘されてきたが、2012年を待つことなくこの課題に逸早く直面していたのが、ドキュメンタリーや記録映画である。民生用のデジタルビデオカメラの活用など、撮影のデジタル化が進行していたことに加え、多くの作品がシネマコンプレックスをはじめとした大規模な興行に乗らないために、DCP上映の普及を待つことなく、DVDやBD(ブルーレイディスク)などで早くからデジタル上映されてきたためだ。

羽田監督による一連の作品は、まさにこの課題の中にあっただ。フィルム製作からデジタル製作へと移行した『あの鷹巣町のその後 前後編』(2005年)以降、『あの鷹巣町のその後 一続編—』(2006年)、『終りよければすべてよし』(2006年)、『嗚呼 満蒙開拓団』(2008年)はDVDで上映され、続く『遙かなる ふるさと —旅順・大連—』(2011年)、『そしてAKIKOは… —あるダンサーの肖像—』(2012年)はBDで上映が行われており、何れもこれまでフィルム化が成されていない。

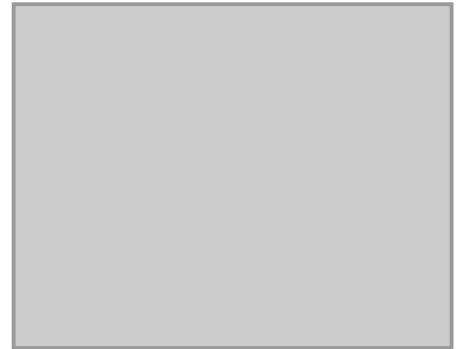
このような上映形態には、もう一つの課題が潜んでいる。メディアとプレーヤーの互換性や再生の安定性といった問題に加えて、プレーヤー、ビデオプロジェクター、あるいはTVモニターなどの様々な組み合わせやセッティングにより、異なる上映環境が発生してしまうという問題である。これは、将来にわたって製作時に意図した作品の見え方を維持していく上で、重大な課題といえる。

これら課題に対し、長期保存の観点からは

当然ながらフィルム化が一つの解決策として考えられる。またDCP化も、現在最も普及しているデジタル映画の上映方式であるという点に加え、国際的に標準化された上映環境を規定しているという意味においても、将来にわたる活用が期待できるものと考えられる。そこで、デジタル映画の保存と活用に関して調査研究を行うBDCプロジェクト(ニューズレター 121号参照)では、試行的な取り組みとして、『嗚呼 満蒙開拓団』の35mmフィルム化を、その他についてはDCP化を行うこととなった。実施においては、フィルムセンターが依頼し、IMAGICAの技術協力の元、当該作品の権利者である自由工房、及び継承会社である彼方舎がこれにあたった。なお『嗚呼 満蒙開拓団』以外の作品においても、将来のフィルム化までを見据えたマスターデータの作成を念頭に作業を行った。

作業の内容として、製作時に意図された色や明るさをはじめとした作品の見え方を、フィルムあるいはDCPの上映環境下で実現するために、改めてカラーコレクションを実施した。これには各作品の製作意図を正確に把握し判断を行う必要があるため、作品担当カメラマン、あるいは撮影助手の方に監修いただき、カット単位での細やかな調整を行った。また色や明るさといった要素の他に対処すべき課題としてフレームレートがある。通常、映画は秒間24コマ(24fps)で製作されるが、当該作品は主にテレビ製作や民生用ビデオ機器で採用される秒間60フィールドにて製作されている。フィルム化するには24fpsへの変換が必要であり、またDCP化においても互換性を担保するには24fpsが望ましい。この変換には、動きの滑らかさを優先する方法や解像感を優先する方法などいくつか存在する。フレームレートは作品の全体的な雰囲気には大きな影響を与える要素であるため、収録されている映像内容に適した変換方法をカット単位で選択した。

課題は音声にもおよび。本作は一般的な民生ビデオフォーマットがそうであるように、左右2つのスピーカーからそれぞれ音声が出力される2チャンネルステレオで製作されていた。この際、画面中央に人物を捉えた構図など、中心部に音像を定位させたい場合は、左右の



▲『嗚呼 満蒙開拓団』(2008年)

スピーカーから同じ位相、振幅の音声を出力させることで、擬似的にそれを実現する(ファンタムセンター)。一方これは、スピーカーと観客の位置関係が一意に決まることが前提であり、TVモニターでの視聴などでは成立するが、劇場においてはこの位置関係がまちまちであるため成立しない。そのため、モノラルから多チャンネル化を遂げた映画音声の流れの中においても、多くが実際にセンタースピーカーを用いたフォーマット(ハードセンター)となっている。そこで本取り組みにおいても、当該作品の録音技師がセンターチャンネルを加えるためのミックスを行い、3チャンネル化を実施した。

以上の対処を行い、これを基に、フィルム化、及びDCP化を行ったものを羽田監督ご本人に確認いただき、リマスタリングが完了した。全ての工程で、画質・音質に大きな影響を及ぼす判断が求められ、その何れも著作権者や製作スタッフの深い理解と協力なしでは決して実現できないものであった。

将来にわたる保存と活用を見据えたこの一連の作業は、一方では、色調を変え、フレームレートを変更し、音声チャンネルを追加するという、作品を“別の何か”に作り変えてしまうリスクを内包するものでもあった。リスクと共に、当時の姿を追い求める行為という意味においては、修復・復元といった作業を想起させるが、しかし今回は経年的な変化が問題ではなく、むしろ製作と同時に生成される問題である。この新しい課題により、製作者に対しては作品作りと同時に並行の保存への目配せが、フィルムアーカイブに対しては作品製作に並走しながらの積極的な関与が、それぞれにとっての新たなチャレンジとして今後も求められていくだろう。

(フィルムセンター特定研究員)