

鈴木美康インタビュー 現像所で培われたタイミングマンの目

現像所において、映画製作スタッフの意図に沿った色調や濃度を作り上げる色彩調整の工程を「タイミング」という。フィルム時代はもちろん、デジタル時代となった今日においても——現在はグレーディングと呼ばれることが一般的であるが——色彩調整は映画作品の良し悪しを決定的に左右する重要な仕事であり、経験豊かなタイミング担当者から学ぶことはきわめて多い。そこで今号では、当館技術職員の鈴木美康にインタビューし、その経験の一端をお届けする。

よしやす 鈴木美康 1947年鹿児島末吉町(現・曾於市)生まれ。1971年東洋現像所(現・IMAGICA)に入社。分析室を経てタイミング作業に従事。『影武者』(黒澤明監督、1980年)、『幸福』(市川崑監督、1981年)、『時をかける少女』(大林宣彦監督、1983年)、『始皇帝暗殺』(陳凱歌監督、1998年)など300作品以上を手がけた。2007年からは東京国立近代美術館フィルムセンター(現・国立映画アーカイブ)の技術職員として、年間100作品以上のニュープリントの品質チェックや収蔵フィルムの検査を行う。また、『幸福』のシルバー・カラー復元や『時をかける少女』の再タイミング作業の監修、数多くのデジタル復元事業における技術的指導・助言を行っている。2017年には長年の業績が評価され、文化庁映画賞(映画功労部門)を受賞した。

新人タイミングマンとして

鈴木 1971年に東洋現像所(現IMAGICA)の東京工場に就職しました。大学生の頃も化学を専攻していて実験や分析が好きで、化学分析をやりたいかったです。入社後、東京・五反田で研修していたら、京都工場で急に人の異動があり、お前行けということで4月にはもう京都の映画部分析室に配属されました。

——分析室というのは現像液の分析をするのですか？

鈴木 はい。コダックの分厚い英文マニュアルを渡されて、現像に使用されている薬品の測定に関する部分だけを読み、現像液の分析をしていました。当時分析室は自分を含めて4人いて、一週間だけ先輩から教えてもらい、分析の仕事を始めました。現像液といっても何種類もあるし、現像タンクも白黒とカラーそれぞれにネガ用とポジ用があり、分析する数はたくさんあります。今は採取した現像液を測定機に入れると、何が何

パーセント何グラムと出るんですが、当時はアナログの時代なので、液を採取したら薬品を混ぜ、手で振って成分を抽出していました。この薬品を何グラム足しなさいというような指示を、現像場に出すわけです。

当初は、好きなことをして給料をもらえるのが嬉しかったけど、一年も経つと一生こんなことするのは嫌だなあとって(笑)。そうしたら三年目にタイミングという仕事をやってみないかと言われて、こっちの方が面白そうだなと思った。元々美術が好きで、大学でもインダストリアルデザインのクラブに入っていました。それと、タイミングの部署は、ラボを仕切って一番偉そうにしていたんです(笑)。

京都は東京に比べて規模が小さかった分、色々なことが経験できました。劇映画以外にTV、CF(コマーシャルフィルム)、8mmなどもやりました。新人だったので、テレビや劇映画の本篇はやらせてもらえず、ラッシュのタイミングなどを行っていました。他には、タイミングカードを記入したり、^{フィート}呔を測るなどの準備作業。当時、京都工場では、



鈴木美康

は、劇映画のラッシュのタイミングは、カラーアナライザー¹は使わせてもらえず、肉眼でネガフィルムを見ながら色調や濃度の補正をしていました。——**眼だけでタイミングするとは凄いですね。**

鈴木 いや、いい加減なんですよ。大きくポンと補正するだけ。白黒は濃度だけなので比較的楽ですが、カラーはあんな茶色いネガを見てもわからないです。何で判断するかというと、セット撮影かロケ撮影か。セット撮影の場面ならこう、ロケならこう、と今までの経験で補正する。その後、ネ

が編集が終わるとカット戻——本篇に使用される各カット終わりの端尺をつなぎ合わせたもの——が入ってきて、その段階ではアナライザーを使ってきちんと補正を入れます。焼き付けは、当時はまだ減色式プリンター（白色光をR・G・B・C・M・Yの6色のフィルターでコントロールする方式）で行っていて、メインのタイミングマンが決めたフィルターの数値を横で記録したりしていました。1974年に東京に戻ってからも、まだ減色式プリンターを使っていましたが、タイミングはすべてアナライザーで行うようになり、その後、焼き付けも加色式プリンター（RGB3色に分けた三つの光をコントロールする方式）で行うようになりました。

タイミングという仕事

——タイミングマンとして一本立ちされたのは？

鈴木 東京に帰ってから一年以内だと思います。最初に一人でタイミングをした作品はピンク映画でした。タイトルは覚えていません。ただ、当時は時間がないので一本の作品を二人でやるが多かった。たとえば『影武者』や『セーラー服と機関銃』（1981年）等は、先輩の荒井正一さんをメインとして、二人でやりました。東宝、松竹、日活の三社がメインで、一番多かったのは日活。日活に限っても週に1本はやっていました。あとは小さいピンク系の映画で、こちらは一人で担当することが多かったです。大林宣彦監督の劇映画デビュー作『HOUSE ハウス』（1977年）も、私が一人で担当しましたが、その時はCF出身の大林監督や阪本善尚カメラマンを担当していたCF部署のタイミングマンが、私に一人で担当するチャンスくれたのです。以後、大林作品は数多く手がけています。

——タイミングとは一言で言うとは何でしょうか？

鈴木 監督やカメラマンが頭の中に描いている作品のイメージを、現実にはスクリーン上に再現することです。

——監督やカメラマンのイメージを、どのように把握しますか。

鈴木 タイミングの仕事は、台本をもらう時点から始まります。作品によっては、ネガ編集が終わった段階で初めて台本が来ることもありました。それを読んで、話やテーマ、個々の場面を理解する。その次はカメラテスト。カメラテストは、フォーカスや絞りの目盛りが実際に合っているかというカメラ自体の確認や、新しい照明やメイク、衣裳、合成場面のブルーバック、血糊の色味など、作品に応じたさまざまなテストですが、それらの仕上げを通して、タイミングマンが製作側と画の調子について話し合う最初の機会でもあります。その後クランクインすると、毎日入ってくるラッシュを仕上げて、お互いあだこうだと意見を言います。それは撮影が続く間行われ、次第にお互いが納得し合うような作品イメージが固まってくるんですね。撮影が終わり、フィルムが編集されるとカット戻が入ってきて、それを仕上げてカメラマンと共有することで、初号前の最終確認を行います。

——撮影が進むにつれて全体の画のトーンを変えることはありますか？

鈴木 基本的に変えません。変えてしまうと、どのカットを補正したか後でわからなくなるので。極端に言うと、入ってきたすべてのラッシュを、一つだけの補正で焼くのが一番いいんです。そうすることで、個々のカットが適正に露出されているかを、カメラマンやカメラ助手に実際に見て確認してもらえる。

初号の後も、カット毎のタイミングデータの訂正は続きます。画は現像液の状態に応じて微妙に変わり、RGBのタイミングデータが0.5ステップずれただけで、今までよかった画がよく見えなくなることがあります。でも大事なものは細かな点というよりは、全体として作品の意味合いが出ているかどうかです。プレミア上映後に監督から直し

が入る場合もあります。最終号のプリントを仕上げた後でも焼き増しプリントの品質管理を行います。タイミングマンがするのは色補正のデータを作って渡すことですが、最終的にいいものを作るために、時には嫌われてでも現像場の人たちに注文をつけ、十分な作業をしてもらうことが大事です。また、無理なスケジュールが組まれた場合は、タイミング作業だけでなく、作品全体の品質や安全性を低下させる可能性もあるので、営業部とバトルになってでも行動しないといけません。それから、試写会の映写条件も把握しないといけません。いくらプリントがよくても、スクリーン上でよく見えなければ意味がありませんから。タイミングマンは、仕上げから上映に至るすべての工程に責任を持たなければなりません。

伊丹監督と市川監督

——基本的な質問ですが、当時はすべてオリジナルネガからプリントを仕上げていましたか？

鈴木 初号も、2号・3号も、焼き増しも、すべてオリジナルネガからです。オリジナルを大事にするためにマスターとデュープを作ったのは、日本では伊丹十三監督からです。OKカットだけでマスターポジを作り、そこからデュープネガを作るとつなぎ目がないものができる。事故が起こりにくいし、ゴミやキズも出にくいんです。伊丹さんは、いいものを作るためにお金をかけることを惜しまなかったし、逆にお金をかけずに悪いものができてしまうと怒る方でした。『お葬式』（1984年）の時に、お葬式の様子を白黒で撮った場面がありました。浅井慎平さんが実際に撮った映像です。それをコピーネガにするために、通常だったらCRI（カラー・リバーサル・インターメディアイト）というネガを使い、そこから35mmのポジを作ります。でもCRIは、白黒とはコントラストが全然違うんです。それを伊丹さんが見て「なんだこれは」ということになった。これを直すんだったら、お金と手間はかかるけど、マスターを取ってデュープネガを作り、その際にコントラストを調整すればオリジナルの白黒と同じようにできるという話をして、テストしたものを見せたら、「これができるんだったら、何で先に言わないんだ」と（笑）。お金じゃなく、製品

としていいものを作りたいということなんです。

伊丹監督、そして市川崑監督は、映像や音楽、タイトルの出し方など、すべてに対して創造性を持っていました。タイミングをする時も目の前の「このカットの色」ではなく、もっと大きな視点、こういう音楽が流れているのだったらこういう雰囲気の色がいいなど、単なる「色合わせ」ではなく、作品全体を広く見極めることの大切さを気づかせてくれた方たちです。

これは市川監督に限ったことではないですが、監督やカメラマンが口で言っていることをその通りにしては、実はいけない(笑)。たとえば『細雪』(市川崑監督、1983年)では、スタッフからあるカットについて「明るくしてくれ」と伝えられました。「いやこんな明るくしたら…」と言ったら「いや、もっと明るくしてくれ」と。それで明るくしてラッシュを送ったら、監督から「なんだこれは」と送り返されました。それでよくよく聞いたら、暗い室内に主人公が一人いて、そこだけボツと明るくなるようにしたいと。それで逆にググッと暗くしたんです。そうしたら主人公だけが明るくなりました。

「赤」という言葉一つとっても、カメラマンによって全く違う色です。カメラマンでも監督でも、言われた言葉の通りにするのではなく、その人が何をどうしたいかの方が大事なんです。そのためには、その人をよく知ることです。また、時には作り手の言葉に反してでも「ここはこうしたらいいんじゃないですか」と言うべきだし、言わなければならない。それが無ければタイミングマンが存在する意味はないです。もちろん、画調はカメラマンによって大きく決まるので、タイミングマンが変えられる部分は小さいのですが。

フィルムとデジタル

——2007年からフィルムセンター(現・国立映画アーカイブ)で勤務するようになり、旧作のニュープリントの検品試写にも立ち会うようになります。旧作タイミングの課題はどこにありますか？

鈴木 旧作は新作と異なり、作品に関する資料が圧倒的に少なく、唯一あるのはオリジナルネガそのもの。オリジナルネガは大幅に補正できてしまうので、タイミングデータが大事になります。それでもネガ褪色があるし、フィルムの種類によ

って褪色のしかたも異なる。もちろんポジフィルムやプリンターも、当時のものと異なっています。旧作のタイミングは、そういった変数を全部勘案して、当時の映像に近いものを想像し、それに対して今手元にある条件で近づけるしかない。ですので、タイミングマンによって結果が変わることも起こり得ます。

ところで、昨年5月に米国ジョージ・イーストマン博物館の上映会「ナイトレート・ピクチャー・ショー」で見た、可燃性プリントの美しさは衝撃でした。その豊かな階調によって、暗部は真っ黒ではなく微妙な濃度変化があり、奥行きが生まれていました。ただの真っ黒な髪の毛ではなく、立体感のある髪の毛。白も同じです。可燃性フィルムにそういう豊かさがあることを初めて知りました。私たちももっと努力して、昔のフィルムが出せたような階調を追究していかなければならないと思いました。——逆に現在のデジタル映画についてどのようにお感じになっていますか？

鈴木 私はフィルムが好きだけど、それはその豊かな表現力が好きという意味なんです。それを表現できればデジタルでいいし、デジタルは早くフィルムに追いついてほしい。実際、現在のハリウッド映画の画は、デジタル技術を用いながら、フィルムに近いものを実現しています。対して、日本映画の明部や暗部の処理は、フィルムと全く違う、どこか情報が削られている画になっていることが多い。それはお金の問題というよりは、元々目指している画が違うのではないのでしょうか。人間の眼は、明るい対象と暗い対象で全く違うように調整して見ているし、極端に明るい対象と暗い対象を同時に見ることはできません。デジタル映画では、明部や暗部の階調の数値を、人間の目で見てわかるようにうまく配分しなくてはならない。そこがまだ十分ではないんです。フィルムは120年かけて、製造会社や現像所、撮影スタッフたちが、豊かな階調が出るように改良してきました。そこから学べば、デジタルだってすぐにでもそのレベルに行けるはずなんです。

また、現実の世界は色や濃度の微妙な変化があるのが普通です。それが無いのはCGの世界。濃度の変化があつてこそ、画の雰囲気や空気感といったものが生まれる。そういう微妙な変化を

どこまで生かすのか、そこがカメラマンにとってもグレーダー(デジタル映画製作において色彩調整を担う技術者)にとっても、すごく難しいし大事な点だと思います。ところがデジタルの場合は、カット毎の色や濃度を数字や波形でびったり同じに合わせることができる。でも、みんなそれを一生懸命やりすぎるために、訴える力のない画面になってしまい、作品として何の変化もなくなってしまう。優れたグレーダーは、どこかワンカットを補正すれば、それだけでシーケンス全体を把握してパツと直すことができます。波形はそれを確認するために使うものであって、逆ではない。画を見ないで波形だけ合わせても、作品にちゃんとしたストーリーや流れが生まれるわけがないんです。

そういう作品を観て育ってしまうと、それ以上のものを目指さなくなります。やはりいいものを見て、より上を目指してほしい。少なくとも映画に携わる人間は、そういった意識を共有してほしいし、映画学校の生徒や現場で働いている若い人が、観る目を養う機会を作ることが大切です。国立映画アーカイブの上映会や教育普及企画も、そうした機会になるとよいと思います。

——現像所や鈴木さんが長い間に蓄積してきた技術や経験を、今後どう継承すべきでしょうか？

鈴木 一つは情報を残すこと。RGBのデータそのものや、新旧含めたフィルムの特性をきっちりと解析していくこと。これからはデジタル修復技術を採り入れながら上映プリントを作っていくと思うので、より大事になります。もう一つは人。実際にフィルムにふれて補正したり映写を見たりしながら継承しないと難しいでしょう。フィルム現像所も今はIMAGICAウェストと東京現像所の二社しかない。両方のラボの技術や経験を持ち寄って、お互いに高めるような形にしないと進歩もないと思うんです。そのためには、国立映画アーカイブのような組織が中心的な役割を果たしていくとよいのではないかと思います。

2018年2月22日、フィルムセンターにて。

聞き手・構成:大傍正規、大澤浄。

註

1 ネガフィルムの画像をポジ像に変えてモニター上で確認する装置。タイミングマンはこのポジ像を見ながら、RGBの各色に対応した1～50の焼きステップを判断し、適正な色調や濃度を決める。