

ユネスコ「世界視聴覚遺産の日」記念特別イベント 『幸福』特別上映会：シルバー・カラーの復元」講演採録① 「シルバー・カラー」とその復元

鈴木 美康
Yoshiyasu Suzuki

連載： フィルム・アーカイブ の諸問題 第72回

10月24日、フィルムセンター大ホールでは『幸福』特別上映会：シルバー・カラーの復元」が開催された。これは、ユネスコ（国際連合教育科学文化機関）が2006年に制定し、2007年から実施されている「世界視聴覚遺産の日」（10月27日）を記念して、フィルムセンターが昨年から開催している特別イベントの2回目にあたる。

『幸福』（1981年、市川崑監督）は公開当時「シルバー・カラー」と呼ばれる特殊現像プロセス（いわゆる「銀残し」の一種）を採用した作品として注目を集めたが、現存する上映プリントはわずかにフィルムセンターが所蔵する1本だけとなっており、またその貴重なプリントも既に褪色が進行しているのが現状である。

今回のイベントでは、今年フィルムセンターがオリジナル・ネガから新たに復元した『幸福』の「シルバー・カラー」プリントの上映と、1981年当時東洋現像所（現・IMAGICA）で本作の仕上げを担当し今回の復元でもフィルムセンターの技術職員として監修を務めた鈴木美康氏の講演、『幸福』製作当時のスタッフであった手塚昌明監督によるトークなどを行った。

本号では、鈴木氏の講演と手塚氏のトークを採録して紹介する。

* 『幸福』の復元と本特別イベントの開催にあたっては（株）フオーライフミュージックエンタテイメント、（株）IMAGICAウエスト、（株）IMAGICA、（株）フジテレビジョン、（株）崑プロより協力を賜りました。記して感謝いたします。

「シルバー・カラー」って何？

本日は、シルバー・カラーとその復元についてお話します。まず、「シルバー・カラー」とは何かということですが、映画のフィルムに銀が入っていることを、皆さんはご存知でしょうか。フィルム・メーカーで製造された段階でのフィ

ルムというのは、その中に銀を含んでいます。そして、白黒フィルムでは、現像した後、この銀が画像として残って上映に使われるわけです。ところが、カラー・フィルムの場合は、銀画像と同時に色素の画像ができます。そして、銀を取り除いた後のクリアな色素の画像だけを皆さんは映画館で見ているわけです。その銀を取り除かずに残すのが「銀残し」と呼ばれる方法であり、シルバー・カラーというのは、その銀残しの手法の一つです。

この手法が生まれた背景をお話しますと、市川崑監督が28年前に『幸福』を撮るに当たって、監督はそのまた21年前、ですから今から50年近く前に撮られた『おとうと』という作品のように色を抑えて作品を仕上げていきたいとおっしゃって、そこからスタートしました。ですから、そのときはまだ「シルバー・カラー」という呼称はなく、色を抑えた処理が何かできないかということからスタートしたわけです。

ただし、1960年製作の『おとうと』から1981年製作の『幸福』までの21年間に、フィルムとその周りの環境は大きく変化していました。使用するフィルムのメーカーも、フィルムの種類も違っていました。『おとうと』で使用されたのはアグファという会社のフィルムで、現像も東京現像所で行われました。『幸福』では、アグファとは色調が違うコダックのフィルムの使用が決まっていた。フィルムの色調、彩度、コントラスト、含まれる銀の量などの全てが当時と違っていました。この21年の間にフィルムはより進歩したのですが、それは、よりシャープで鮮やかな色調を生み出す方向への進歩でした。

そこで、過去の『おとうと』と同じ現像処理では、監督の求める色調が得られないということがテストしていくうちに分かってきました。そこから新しい現像処理方法の研究が始まったのです。当時、外国で新しい銀残しの方法が研究されていることは分かっていましたが、詳しい内容はその段階では分かりませんでした。

カラー現像とシルバー・カラー現像

では、通常のカラー現像とはどのようなものか、それから銀残しの一番簡単な方法であるスキップ・ブリーチとはどのようなものか、そして今回のシルバー・カラーとはどのようなものかということを段階を追ってお話します。

まず、通常のカラー現像では、ネガ・フィル

ムを通った光がポジ・フィルムに焼き付けられても、そのままではフィルム上の画像を見ることはできません。現像して、そのフィルムの中の潜像を具体的な像にして初めて見るができます。

ここで、現像処理の工程を図示してみました（図1）。現実にはこれにもう少し複雑な装置も付いているのですが、単純化するために、色の付いている部分だけで画像が形成されますので、ここだけをピックアップしてお話します。まず、焼き付けられたフィルムは発色現像液の中に入ります。この工程で、もともとフィルムに入っていた銀の化合物は、露光された部分が銀になり、同時に色素の画像もその部分にできます。そして、停止、水洗を行った後、第一定着という工程で、露光されなかった部分の銀の化合物を溶かし出し取り除いてしまいます。そして、水洗、ブリーチ（漂白処理）を行います。この工程で色素を作る働きをしてくれた銀を、また銀の化合物に戻します。そして、第二定着でこの露光された部分の銀化合物を取り除きます。このような工程を踏むことによって、通常の色素だけのプリントを得ることができるわけです。

大きくいうと、発色現像、第一定着、ブリーチ、第二定着という工程を通して画が構成されるのですが、先ほどお話したスキップ・ブリーチ現像では、このブリーチの工程を省きます。そうすることによって、カラーの画像と銀の画像を残したままプリントが仕上がります。通常のカラー現像よりも、暗い部分がより暗くなり、顔などの彩度、色の鮮やかさが落ちるという傾向があります。

これに対してシルバー・カラー現像は、全く違うプロセスを行います（図2）。通常行う第一定着の代わりに、白黒の現像を行います。まず、発色現像を途中でやめてしまいます。そうすると、色が少ししか付かないわけです。ただ、これでは薄っぺらい画しかできないため、それを白黒現像に送り、ここで現像を継続して行います。ただ、白黒の現像なので銀の画像はできますが、カラーの画像はできません。ですから色は薄いまま、濃度だけが上がってきます。薄っぺらい色から暗い画像になってくるということです。シルバー・カラーの映像を見ると、スキップ・ブリーチに比べて色の彩度が大きく落ちています。これはコントロールすることが

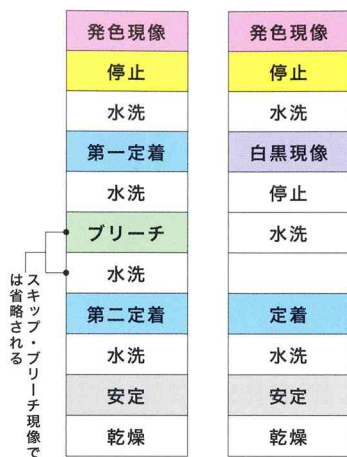


図1: カラー現像の工程(左)

図2: シルバー・カラー現像の工程

でき、大きく落とすこともできれば、ほとんど彩度を落とさないこともできます。また、白黒現像をコントロールすることによって、暗部を極端に暗くすることもできれば、それほど暗くない画を作ることができます。

これは、フィルムの世界でよく使うセンチメートル・カーブです。左側のカーブ(図3)は、カラーの現像を途中でやめたときの濃度で、高さが高いほど濃度があるということです。これでは非常に薄い濃度なので、それをシルバー・カラーでは、白黒現像を通すことによって右側のカーブ(図4)のように上がってきます。そういう役目をこの白黒現像は持っているわけです。

先ほどのスキップ・ブリーチ現像とシルバー・カラー現像の画像を見ていただくと、その違いが分かります。スキップ・ブリーチというのは、通常、色素の方はそのまま銀を残すことに主眼を置きますので、黒を締めることが一番の目的になります。それに対して、シルバー・カラーは色を抑えることが第一義的な目的です。そして、その色を抑えることによって全体の調子が薄くなることを防ぐために、白黒現像を併用します。これがシルバー・カラー現像です。

1990年代までの公開作品で銀残しを用いた主な映画作品を表にしました。東京現像所で、スキップ・ブリーチ現像で作られた『おとうと』が、私の知る限りではフィルム中に銀を残すという処理のバイオニアではないかと思います。そして、イタリアのテクニカラーという現像所で現像された『レッズ』(1981年、ウォーレン・ビーティ監督、ヴィットリオ・ストラーロ撮影)は、公開は『幸福』と同時期だったかと思うのですが、開発はその以前に行われて出来上がっていました。こういうものがあったことで、目的はあったけれども方法論に迷っていたときに大きな指針になって、『幸福』で実現することができたのだと思います。ただ、『レッズ』の処理の形態としては、白黒現像を行う順番が若干違っていま

す。

それから、例えば『セブン』(1995年、デヴィッド・フィンチャー監督、ダリウス・コンジ撮影)はデラックスのCCEという方法で銀を残しています。また、『エイリアン4』(1997年、ジャン=ピエール・ジュネ監督、ダリウス・コンジ撮影)では、デラックスのACEやテクニカラーのENRという処理の両方が行われました。ということは、処理そのものが違っても、最終的なプリントとしては同じようなものが作られたと言えると思います。また、『Xファイル ザ・ムービー』(1998年、ロブ・ボウマン監督、ウォード・ラッセル撮影)は、ACEで処理された銀残しなのですが、公開された全てのプリントが銀残しされたわけではなく、大部分は通常のプリントとして公開されたそうです。ですから、処理はいろいろあるけれども、それが全て同じもので、全ての劇場で同じように見られていたというわけではないことが分かります。その後は、1998年に多くの銀残し作品が公開されていますが、面白い事にこの年にコダックから「プレミア・プリントフィルム」と言う、黒のしまったフィルムが発売されました。その後富士フィルムからも同様なフィルムが発売されます。

『幸福』復元の問題点

こうして、毎日のように現場でいろいろなテストを繰り返し、それから、撮影も迫っていて期間がないということで、徹夜をしながら現像機を改造し、プリントを上げ、監督に見ていただくということを繰り返して、最終的なテストプリントを作ることができました。

それから28年後の現在、それを復元するという話が出てきました。復元するためには同じ現像処理を行って、同じ調子のプリントを仕上げる必要があります。IMAGICAには『幸福』製

作当時のカットごとの焼き付けデータがありました。しかし、大きな問題が四つありました。

一つは、見本プリントがないことです。先ほど1本あるという話がありましたが、実はそのプリントは既に相当褪色していました。最近も何回いろいろなところで上映されたときも聞きましたが、色のない茶褐色の画面が『幸福』の脱色プリントだと思われた方が大勢いたのではないかと、少し申し訳ない気持ちになっています。そのように褪色した原因は、『幸福』が仕上げられた翌年から翌々年ぐらいにかけて、コダックも富士も非常に堅牢な色素のフィルムを開発したのです。ですから、1年ほどの違いで昔のプリントがそのまま残らなかったという残念な結果になったのです。

二つ目の問題は、最初にもお話ししましたが、『幸福』が作られた1981年以降もプリント・フィルムの改良が進んだ結果、色調がより高彩度になり発色のバランス自体も変わってきていることです。

三つ目に、フィルムに含まれる銀の量がますます減少していることです。先ほどお話ししたように、銀というのは色素画像ができてしまえば要らないものですから、少ない量で必要十分な色素の画像を作ることができれば、それは一つの進歩であると思います。ただ、このような銀残しという特殊な処理をしようと思ったときには、それが大きなネックになりました。

四つ目に、これは特殊な現像処理をしなればいけないわけですから、現像機を改造したりすると、通常の現像作業にも影響を与えるという、ラボにとっての大きなデメリットがあります。それらの問題がある中で、大阪にある現像所のIMAGICAウェストがこれに挑戦してくれました。

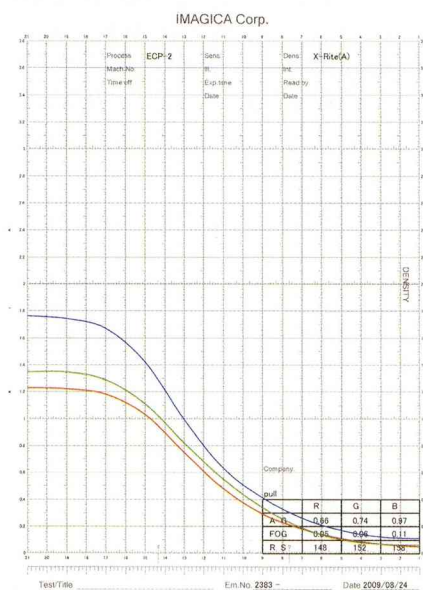


図3: テスト時のセンチメートル・カーブ(カラー減感)

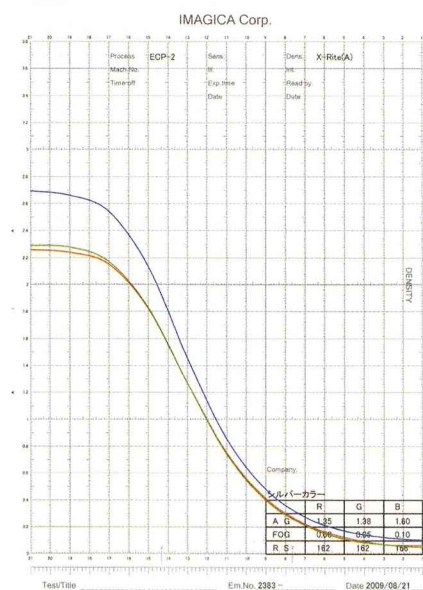


図4: テスト時のセンチメートル・カーブ(シルバー・カラー)

『幸福』復元の実際

では、どのようなやり方でこれを進めていったかという、①復元のシミュレーション、②現像設備の改造、③実際のフィルムを使ったシルバー・カラー現像のテスト、④シルバー・カラーによる復元初号プリント、そしてそれを調整して、⑤復元2号プリントという順番で行いました。

褪色した公開当時のプリントは、本当に茶褐色のモノクロ・フィルムという感じで、それはそれで一つの味はあるのですが、監督が狙った調子とはまるでかけ離れたものでした。そこで、IMAGICAウェストの提案で、激しい褪色を起こしているこの現存のプリントからビデオ映像を作りました。そのビデオ映像を使って色彩、濃度の調整を行い、それをフィルムセンターでチェックして、またフィードバックするということを行いました。それによって方向性が決まり、このような調子のプリントを作ろうという目標ができたわけです。やっていることは28年前に初めて『幸福』をやったときと同じと思われるかもしれませんが、今回は、目標にしなければいけない色調・濃度が決まっていたので、現像所にとってその辺がよりシビアで大変だったと思います。

そのために現像設備の改造が始まりました。カラー現像機と白黒現像機を連結させて、それぞれの現像処理がコントロールできるようにするための現像機の改造が必要でした(図5)。後で写真をお見せしますが、巨大な現像機を実際に動かして、物理的に結合させた一つの

現像機にするということは現実的ではありませんでした。そこで、カラー現像機を通ったフィルムを一旦ここから引き出して白黒の現像機に通す。これによってシルバー・カラーという現像処理を実現する方法論ができました。

これが実際のカラー・ポジの現像機です(写真1)。通常はこのように密封された蓋の付いている現像機なので、明るい所で作業することができます。

カラー現像機を通ってくるフィルムは、途中で進行を止めて引き出されます(写真2)。

2台の現像機を単につないで処理を進めればいいのではないと思われるかもしれませんが、この2台の現像機の間になんか微妙でも速度の変化があると、フィルムが切れてしまったり、たるんで外れてしまったりということが起きます。そこで、調整エレベーターと呼ばれるものを作って対応しました(写真3)。

タンクの中はこうなっていて、フィルムはこの中でぐるぐるとループのように回って次の工程へ進んでいきます(写真4)。通常は蓋があるので、明るい部屋で行うことができます。しかし、今回は現像の途中でフィルムを機械の外に引き出すため、明かりの入るような所には暗幕を張り、フロア全体を暗室にして、真っ暗な中でこの作業を行いました。このように、部屋の扉にも「立ち入り禁止」の紙が貼られています。

こうして、現像機の環境が整ったところで、カラーと白黒の比率など、実際にテストをしなければ分からない部分が多々あるので、フィル

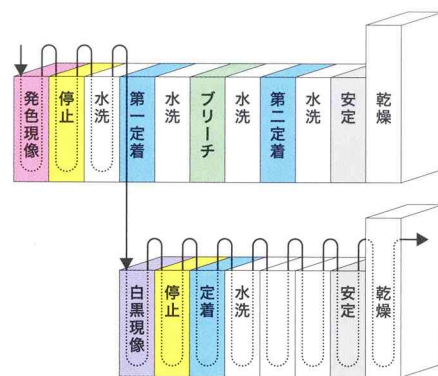


図5: シルバー・カラー現像の工程 (現像機の改造)

ムを使った細かいテストが繰り返し行われました。ここではスムーズに進んだように話していますが、ビデオを使った色彩、濃度調整から現像機でのテストができるまでに数カ月かかっています。フィルムセンターはそれを待っていたわけですが、ラボの現場では日夜、休みを返上して工事をしたり、テストをしたりしていたようです。

実際のフィルムを使ったテストが進み、映像としてこれならいいというのがフィルムセンターで判断できた段階で、シルバー・カラー処理の復元1号プリントができました。この復元1号プリントは、フィルムセンターとラボの関係者だけでなく、この復元に協力された多くの方々が集まってチェック試写を行いました。それに対して、全体的な調子の微調整を行うために、現像をコントロールする必要があります。それから、個別のシーンに対する焼き付けの調整は、プリンターでの焼き付けのデータをそれぞれのシーンごとに全て変更する必要があります。このような変更を加えて復元2号プリントが完成しました。

終わりに

話すと非常に簡単なのですが、アナログのノウハウが詰まった現像処理のコントロールは、こうしたことを何十年も行っている技術者にとっても非常に大変だったと思います。例えば、現像を抑えるためには、現像する時間を少なくするという方法もありますし、温度を変えることによって進行を遅くして薄くすることもできます。そういうことを行っていくと、色の調子がまた微妙に変わってきます。そういう細かい実際上の問題をクリアして、28年前の映像を損なわない、『幸福』の復元プリントが完成したわけです。それをこれから見ていただきます。

最後に、いまお話しした技術だけでなく、権利処理など多くの課題を乗り越えてこの作品の復元を進めていただいた方々、それから、復元に参加する機会を与えてくださった方々に心から厚くお礼申し上げます。ありがとうございました。(フィルムセンター技術職員)



写真1: カラー・ポジの現像機



写真2: カラー現像の途中で引き出されるフィルム

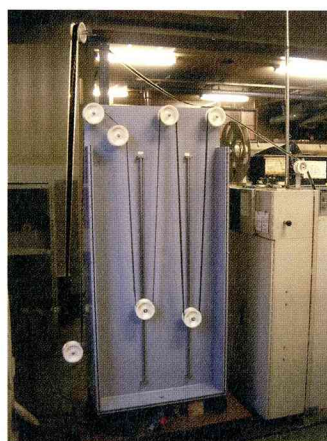


写真3: 調整エレベーター



写真4: 現存タンクの内部

写真協力: (株)IMAGICAウェスト