

# 実験映画・ビデオアートのデジタル化

藤原 理子

株式会社IMAGICAエンタテインメントメディアサービス(旧東洋現像所/IMAGICA)は、1935年に映画フィルムの現像所として誕生しました。現在は、新作映画の制作や流通にかかわる技術サービスを主として提供しています。映画制作を取り巻く状況は、主流としてはフィルムからデジタルに移行していますが、ありがたいことにフィルムで撮影される映画や、作品の長期保存のためにフィルムというメディアを選択される作品もまだまだあり、2021年も現役の現像所として機能しています。著者はそんなフィルムラボ(現像所)のコーディネーターとして、映像音声資料のデジタル化、物理メディアの長期保存や複製に関わってきました。分野としては、実験映画と呼ばれる作品を多く担当しています。実験映画は通常の映画作品と比較し、作品ごとにいろいろな難しさがありますが、そのおかげでどの作業も驚きに満ち溢れた楽しい冒険の旅となります。ただ、この旅はラボだけではできません。作品を本来の形で未来に残すためには、いつでも映像作家さんの想いを汲んでくださる学芸員さんや研究者さんと二人三脚で歩まなくてはなりません。今回は実験映画やビデオアートのデジタル化について、その工程を詳しくご紹介します。

## 1) 素材選定

実験映画やビデオアートのデジタル化の際に一番重要な工程は、どの素材をデジタル化の対象とすべきか決定することにあります。

デジタル化を検討する際は、フィルムもテープもなるべくオリジナルに近いものを素材とすることが望ましいのです。なぜなら、劣化症状を別にすればコピーされた複製物よりもオリジナルの素材が一番多くの情報量を持っており、良い画質が得られる可能性があるからです。商業ベースのシステムのなかで作られた劇映画や、TV番組・CMだと、マスター<原版>の作り方に一定のルールがあり、多くがその既存のルールに沿って作られ、保管されています。ラベルに<原版>と表記があれば、それが完成品であることがほとんどで、素材選定はそこまで難しくありません。逆にコピーされた複製物は、上映・放送用に量産したものが多く、よりよいデジタル化の素材としては最適とは言えません。

我々ラボの人間は、メディアそのものに残った編集や複製の痕跡、フィルムのラベル・テープの記録表などの文字情報を読み解けば、そのメディアの当時の用途を推測することができ

ます。

しかし実験映画やビデオアートの場合、商業ベースの映画制作の常識にとらわれずに制作された作品が多く、何がオリジナルなのかを探るためには、丁寧に素材を見定めなければなりません。時にはテープ毎で編集を替えていたり、音のバージョンが複数あったり、上映用のコピーだけが最終版として残っているケースもあります。もちろん、収蔵物やメディアの劣化によりアクセスできる素材が限られている場合もあるので、アクセスできる中で何が最善かということを探る姿勢が重要かと思います。

ラボが物理メディアから予測できる範囲や、アクセスできる作品情報にはどうしても限界があります。学芸員さんや研究者さんに橋渡しをしていただき、映像作家さんから製作・上映当時の状況についてお話をうかがえると、とても助けになります。作家が不在の場合でも、上映当時の様子などの記録が文章や写真に残っていれば、そういったものも参考にしながら素材選定を行います。

今回の中之島映像劇場において上映される、国立国際美術館様が保管してきたビデオアートのデジタル化についてはマスターテープからのデジタル化ではなく、所蔵されていた3/4インチテープからのデジタル化を行いました<sup>註</sup>。

3/4インチテープはすでにデッキの保守も終了しており、現在はラボなどでデッキのメンテナンスを行いながら、なんとか再生を保っているメディアです。今回は、とてもすばらしい状態でテープを保管くださっていたので、問題なく作業ができました。しかしながら、3/4インチはメディア自体も数十年前に生産されたものなので、基本的には劣化の心配があり、早めのデジタル化を推奨しています。アクセスできるメディアが限られている場合でも、ラボの判断で勝手に画質を変えてしまうのではなく、話合いの中でデジタル化後のコーデックや変換方法を決め、そのメディアの持てる情報をそこなわないよう誠実に向き合いながら作業を進めていくことが必要かと思います。

## 2) いざデジタル化へ

素材選定が済んだテープやフィルムは、物理的なクリーニングやチェックを経て、いよいよデジタル化の工程に移ります。

実験映画やビデオアートではここで、「どこまでが作品として意図されたものなのかが分かりづらい」という問題が頻出

します。フィルムについての傷やゴミ、複製時の事故で焼きこまれてしまった虫などは、通常の修復作業では取り除かれるべき存在です。ところが実験映画では、フィルムに意図的に直接傷をつけたり、穴をあけたり、ペンで直接描いたり、葉っぱなどの不純物を焼きこんだりしている作品もあります。通常の工程で作業をしていくと、こういったものは「消すべき対象」と認識されてしまいます。磁気ビデオテープ素材のビデオアートでも、テープ特有の各種ノイズや「揺らぎ」のような要素をきれいに取り除くのではなくむしろ強調することで、鑑賞者に神秘性や幽玄の感覚を伝える意図をもった作品もあります。単純に高解像度化・画質化してしまうと、そういった作品の良さまでもが不要なノイズとして消えてしまうことがあります。



《VIDEOSWIMMER IN BLUE》(1992年)、前田真二郎

色味にも注意が必要です。制作当時は高価だったカラーネガを使わずに、安価だったモノクロフィルムを代用し、当時のプリントの技術で着色してカラー作品としている作品もあります。素材のネガを見るだけでは、その作品がカラーとして意図されていたかどうかはわかりません。見本となる上映素材や、作品がどのようなものであったかという情報がないと、制作当時の意図に忠実なデジタル化はできないのです。

作家がご存命の場合は、修復や色味の方向性について、作家・学芸員・研究者のお立ち合いで確認作業を行うケースもあります。ご来社が難しい場合でも、中間のデータをお送りしてコメントをいただくこともあります。もちろん全てのデジタル化の作業でこうした確認作業などを行えるわけではありませんが、こういったコミュニケーションが、正しく作品を残していくためにはとても重要です。

### 3) データだって楽じゃない

もちろん保存対象となるデータに何を选ぶかということも考えなければなりません。MP4は非常に軽量で転送や管理がしやすい動画データ形式ですが、圧縮率が高く画質が落ちてしまいます。高品質な動画形式にはApple ProResなどがあげられます。フィルム作品などでより高品位なデータ保管を望む場合は、フィルムの1コマに対して1枚の静止画を保存していく方法もありますが、動画と比較しデータ量が膨大になってしまいます。データの使用用途について、学芸員さんや研究員さんと確認しながら、適切なデータ形式を決定しています。デジタル化や複製が済んだら、そこで終わりということはありません。フィルムは100年超えても上映システムが変わらず、きちんと温湿度管理などのケアをすればメディア自体の寿命も長持ちします。しかし、デジタルのドライブや再生機の変遷はとて激しいので、きちんとケアしないと映像データを取り出せなくなってしまいます。

フロッピーディスクはたった30年前は最新のメディアでしたが、いまでは簡単に使うことはできません。市販のPCにはリーダーが付いていませんし、中身のデータが取り出せても、今は使われていないデータ形式だったりして、正常・簡単に使うことはできません。ほとんどの業務用VTRテープも、すでにVTRデッキのメーカーサポートが終了しています。現存しているVTRデッキが故障してしまえば、これらのテープを見ることはもうできません。

しかし、きちんと定期的に取り出して、その時代のメディアに移し替える(データマイグレーション)ことで、データの寿命は延ばすことができます。現在映像業界ではLTOやODAといった長期保存に適し、比較的格納可能な容量の大きいメディアや、より自由度の高いクラウドが保管媒体として選択されるケースが増えてきました。HDDは取り回しがしやすく、普段の取り扱いには最適ですが、物理的な衝撃に弱く、データが消えてしまう可能性があります。普段使いにはHDD、長期保存用としてLTO、ODA、クラウドストレージなどにバックアップをとることをお勧めします。

データそのものをきちんと残すだけでも、十分とは言えません。デジタルの映像データはデジタル化の際にどのような判断を行い、どのような上映を想定して作業をしたかという付帯情報を残しておくことが重要です。それらの付帯情報があってはじめて、将来の利用者が正しく活用できるのです。

---

作者の意図をくみ取り、発表当時に観客に与えた鑑賞体験と同等の体験を可能にする力を持った映像として保存するために、こうした情報をファイル名やデータ記録表の形で残していくことも、現在のラボの使命のひとつかと思えます。

註 田中晋平「あいまいな美術館の映像/資料—中之島映像劇場について⑦—」『国立国際美術館ニュース』第241号、7頁。

ふじわら りこ／株式会社IMAGICAエンタテインメント  
メディアサービスメディア営業部 フィルム・アーカイブ  
営業グループ

第21回中之島映像劇場  
美術館と映像—ビデオアートの上映・保存—配  
布資料をウェブに再掲 発行:国立国際美術館  
資料発行日:2021年9月18日