

「展示映像」としての、マルチ映像に関する考察と問題点

～主として常設展示館の場合～

脇山真治（九州芸術工科大学）

1、はじめに

近年開催される博覧会は、毎回のよう
に「映像博覧会」と揶揄されながら
も、結果的には人気、評価ともに映像
展示に偏ってしまう傾向がある。また
博物館等の文化施設は、早くから情報
の視覚化や教育のエンターテインメン
ト志向の影響を受けて、映像ホールの
併設や展示解説用映像の導入など、展
示に占める映像の割合が空間的にも情
報量的にも明らかに増加している。

マルチ映像は、さまざまな展示映像
の中でも、複数の映像が同時に使われ
るという点で、大型映像や3D映像と
は異質な存在である。現在多くの展示
施設でマルチ映像が使われているが、
「特殊な映像」として採用された時代
とは異なり、いまでは小規模の文化施
設や商業施設でも容易に利用できる映
像となってきた。マルチ映像が多くの
展示の中で使われることで、より充実
し良質な展示情報を提供しながら、展
示の情報価値を高める点で大きく貢献
していることも確かである。しかしそ
の容易さが逆に安易な作品を生む契機
となっていることも否めない。たとえ
ば映像の面数の決定根拠、冗長な編集、
表現特性やコミュニケーション特性の
理解不足などに起因して、希薄なメッ
セージや不適切な情報量をかかえる作
品が制作されることになる。

本論は、マルチ映像が展示映像とし
て使われる背景を、現代の情報環境の
諸相に注目しながら明らかにする。そ
してこの映像の表現特性や本質的なコ
ミュニケーション機能を考察しながら、
展示映像としての問題点を抽出し、同
時に博物館等の常設展示館において十

分に機能するために解決すべき課題を
提起することを目的とする。

2、マルチ映像導入の背景

2-1 映像による展示

展示の一部に映像をとり入れること
は、展示計画上の常套的な手法のひと
つとなっている。マルチ映像を導入す
る根拠は、同時になぜ映像を展示とし
て導入するのかという問いに通底する。
むしろこの問いはマルチ映像の計画の
前提として確認されなくてはならない
要件である。映像の使い方によっては
展示対象を過剰に解説したり、そのス
ケールや時間経過等に誤解を与える可
能性もあるが、当然これらを排除する
ことを前提としたうえで映像を使う主
たる理由を明らかにしておく。映像は
文字情報に比較したときの、わかりや
すさや直感的な認識等の優位性はあら
ためていうまでもないが、これを展示
に使う積極的な理由は次のように考え
ることができる。

- 1) 映像化することにより、展示対象の
規模の大小、所在、希少性、照明や
空気等の環境、生命体の有無などの
条件に制約されないで展示が可能で
ある。
- 2) 危険な状況、不可視世界、瞬間的に
起こる事象、長時間の変化などを的
確に視覚化して展示することができる。
- 3) 展示の説明に人が介在することによ
る質（巧拙、熱心さ、知識、経験）
の差、展示資料を鑑賞する状態の違
い（展示対象との距離や位置関係に
よる見え方の差）など情報のばらつ
きが少なく、常に均質で公平な情報

が見学者に送り出される。

- 4) 映像機器の信頼度が非常に高くなっ
たことで、運営が比較的安定してお
り、メンテナンスも容易である。ま
たソフトの損傷に対しても、複製し
た予備で即刻対応ができるため、運
営の中断、休止状態からも極力短時
間で復旧できる。
- 5) システムそのものが変更されない限
り、ソフトの交換による内容の更新
が容易にできる。このことは、シス
テムに互換性があれば他の展示館が
所有する関連テーマのソフトが活用
できることも意味する。
- 6) 情報の量や内容に対して、強調や省
略、関連情報の付加、繰り返しなど
をプログラムすることで、来場者の
予備知識や興味の度合いによって、
メッセージに適切な操作を加えるこ
とができる。
- 7) 効果音やナレーション、映像そのも
の特殊効果等を活用して、注目度
や印象度、記憶、没入感を強調する
ことによってコミュニケーション効
果を高めることが可能である。
- 8) 現代は日常的な情報環境の視覚化傾
向がつよく、人々の映像に対する関
心もリテラシーも高いために、来場
者に違和感なく受け入れられる展示
手法として計画できる。
- 9) 静止画、動画、実写、アニメ、CG
など映像表現のバリエーションが豊
富で、展示テーマや効果を考慮した
うえで、最も適切な表現方法を選ぶ
ことができる。
- 10) 展示の規模、予算、演出意図、メッ
セージの内容等のさまざまな状況に
対応できる映像機器やシステムがあ

- り、柔軟な計画が可能である。
- 11) インターネット等により最新の映像情報を入手できることはもちろんのこと、100年以上にわたり蓄積されてきた「映像資料」を活用することができる。
- 12) 出版物、パンフレット、広報用の映像などに二次的な利用ができる。

2-2 マルチ映像の導入

展示計画においては、前述のいくつかの理由によって映像が導入される。一般的に計画段階では、映像であることの必然性を確認したのちに映像手法の検討へと進む定石手順をふむことは稀で、最初の段階から映像であることと具体的な手法論とが混在して議論されることが多い。しかしここではマルチ映像の採用根拠を明らかにするため、あえてこの作業を分けて、マルチ映像が展示手法として確定する理由を整理してみる。マルチ映像に絞り込むのは次のような根拠に基づく。根拠の明確さは計画の目的をさらに鮮明にし、最終的には鑑賞者への説得力を増す。数ある映像手法の中でもなぜマルチ映像なのか。

- 1) 情報密度が非常に高い。映像の数(モニターやスクリーン数)とプログラムの時間を適切に選択することによって、短時間に多くの視覚情報を効率的に組み込むことができる。

- 2) 1画面映像が蓄積してきたあらゆる表現やモンタージュに加えて、メッセージをより強調するための対比、比較、対照などの表現には有効な映像である。
- 3) 主たる情報(中心映像、主幹映像)に対して、付加的な情報や関連情報(周辺映像、補完映像)を同時に見せることで、意味の曖昧性を低減しメッセージの本質を際立たせることができる。
- 4) 映画やテレビなどの1画面映像を見慣れたなかでは、マルチ映像は異質な映像である。注目度を高め、エンターテインメント性をもたせながら展示館の中で特徴的な場として計画し、非日常的な空間や視覚効果を演出することができる。
- 5) 論理的な映像としてよりも、むしろ総合性、全体性、包括性といったトータルイメージを効率的にまた、直観的に伝えるメディアとして優れている。
- 6) 時間差のある事象を同時に映すことで、経時的な変貌、劣化、成長、増減などの変化の経緯や結果を相対視することができる。
- 7) 空間的に離れた複数の事象を同時に映すことで、相互の影響の有無、相関、差異、類似、並行するエピソードなど、異空間の情報の関連性が一覧できる。

- 8) 一つひとつの映像をデザインの素材と考えたとき、モニターディスプレイやスクリーンレイアウト、スクリーン形状等、映像による空間デザイン、あるいは映像によるグラフィックデザインが可能で、空間の造形的、美的演出ができる。

このようにマルチ映像の表現やメディアとしての特性を理解した上で導入の根拠を明らかにすることは重要である。しかし博覧会や展示館

等で多くのマルチ映像が使われるのは、その本質的な機能だけに因らない。かつてマーシャル・マクルーハンの論文がモントリオール万国博覧会を契機とするマルチ映像黎明期の理論的根拠となったように、私たちをとりまく現代の社会的要因が大きく関わっていることを確認しなくてはならない。

2-3 マルチ映像をとりまく社会的背景

2-3-1 情報量の増大～情報過負荷状態を求める時代～

1895年にはじめて映画が上映されたとき、その発明者であるフランスのリュミエール兄弟は無編集のワンカットを作品とした。アメリカのエドウィン・S. ポーターによる初の編集作品「大列車強盗(1903)」では、約10分の作品でカット数は14となった。その後映画で使われるカットは増えつづけ、たと



トヨタ産業技術記念館(12面)



霞ヶ浦水の科学館(9面)

えば「リーサル・ウェポン(1987)」ではわずかに1分30秒の格闘シーンに65カットも使われている。こうなるともはや個々の映像の中身を単独で論じる意味はなく、むしろほとんど「刺激」に等しいコマ単位のカットを含めた、一連の状況を包括的に感じることに力点が置かれる。今の情報環境は、すべてを掌握することは求めていない。一つひとつの要素が記憶され解析されるのではなく、潜在的な印象としてパターン化されるといった方がよい。情報過負荷状態である種の安堵感を得る、そんな時代である。

2-3-2 余剰情報の時代～未完の満足～

現代は、一見不要とも思われる余計な情報がないと顧客満足を得られないし、安堵できないという状況が見られる。たとえば来場者の行動を緻密に計算したテーマパークは、何度行っても新しい発見をする楽しみがある。むしろ未発見の情報がないといけない。異なった体験が話題を呼び、同じ行動をとった者同士ですら符合しない情報があり、それがリピーターの獲得へと結びつく。

シューティングゲームの目的は、制限時間内で如何にして得点を稼ぎだすかである。そのために高得点のターゲットを落とすのがより効率的だが、しかしゲームの賑わい感を演出するためには、得点の低いターゲットも必要である。またロールプレイングゲームでは、複数のストーリーが並行して用意されていて、場合によっては永久に見ることのない情報が隠されており、そのこと自体が作品の深さと情報の豊かさの証となる。加えてにゲーマーにとっては告知されていない「裏技」の存在はゲームそのものの魅力度を増す大きな要因になる。この場合の情報には必要十分ということはなく、むしろ一見、不要とも思われるような余剰情報が求められる状況がある。ゲームには

未発見の情報は必須である。

2-3-3 高速化社会の側面

人気グループのコンサートの前売り券を入手するのは、文字通り早い者勝ちである。たとえば「渋谷のどこそこの公衆電話はチケット予約に最もつながりやすい」といったにわかに信じがたいうわさが出るほどに、これは秒単位の作業なのである。

新製品を誰よりも早く手に入れたい一心で舶来ブランドの店に早朝から並ぶ。話題の新作映画は来週ではなく、封切りの今日見なくてはならない。新装開店のパチンコ屋に並び、誰よりも早く目的の台を獲得する。1日遅れることで特許が無効となり、タッチの差で株の損益が分かれることもある。社会全体の活動が高速化している。

かつてニュース原稿は1分間に400字ペースといわれた時代があった。人々に心地よく聞こえ、内容の理解にストレスを感じさせない速度として、小中学校の国語では教科書の朗読もこれに習った。しかしNHKを例にとっても夜7時のニュースでは1分間の発話文字数は520字から550字(畠山智之アナウンサーの場合)、テレビ朝日のニュースステーションは535字から560字(久米宏キャスターの場合)である。老若男女を問わず幅広い視聴者を対象とする番組でさえもこのスピードで、情報を一気に詰め込む

2-3-4 社会適応～瞬時に物事を見極める状況～

生活の多くの場面で、瞬時に判断を求められる状況に遭遇する。ショッピングセンターではレジカウンターの複数の列をみて、瞬間的にどの列が短いかを見極める。急いでいる場合は特にこの判断は微妙である。

電車の時刻表示盤は、主として文字情報だが「マルチ・インフォメーション・ディスプレイ」になっている。普

通・快速・特急の別、発車時刻、行き先、ホームの番線、車両の長さ、自由席車両、遅延や事故情報、そして現在の時刻。自分の行動を規定する情報をいち早く読み込み、即刻判断してチケットの購入や改札へと動かなくてはならない。場合によっては当初の予定を変更するという方針もある。つまり時間的余裕の有無を認識した上で、複数情報を総合し、その時点でのもっとも正しい行動へと導かなくてはならない。

市中の交通標識やサイン類との関わりもまたそうである。高速道路のサインは、見過ごしや判断の遅れが事故に直結する可能性が高いために、サインの掲出位置、文字の大きさ、情報量等に十分な配慮がなされている。しかし運転者は、はじめての走路や未知の土地であっても、いつもと同じような高度な注視と判断が求められ、他の車両に対して走行妨害などの危険要因を誘発しないように十分な注意と集中力が求められる。

2-3-5 情報処理能力の増大

「映画の表現形式は、非常な速度をもって次第に発展した。そして、それとともに、今度は新しい形式言語を理解する大衆の能力をも呼び覚ました。」映画理論家のベラ・バラージュはこのように述べた。新しいメディアや表現が登場するたびに、私たちはその情報の読み方や理解の仕方を学んでいく。オペラや歌舞伎を鑑賞し意味をくみとり、映画のメッセージを理解できるようになるのもこの「能力の発掘と助長」の成果である。

さらに近年はコンピュータによる諸作業やインターネット情報の画面上での処理では、複数のウィンドウを開きながら作業を進める方法を獲得した。いわゆるマルチウィンドウ処理は、いまでは作業効率を前提としたときにはもはや常識的となってきた。さらに情報端末の操作や携帯電話の親指による

文字入力など、新しいメディアへは驚くべき速さで順応している。

このような「情報リテラシーの進化」は国際的な見本市や国際博覧会の情報処理にも影響を及ぼしている。来場者に商品特性や企業理念、あるいはわが国の文化や産業を短時間に、しかも総括的に理解させるにはどうするのか。この課題を解決するために、たとえばモーターショーでは実車、カットモデル、解説映像、パネル等による補足、ナレーターによる説明とQ&Aなど圧倒されるほどの情報が集中的に投下され、来場者は個々の情報の仔細をひも解くよりは、むしろまるごと意味を掌握することで、メッセージを読み解く術を会得していった。その機会が増えるごとに、提示される情報量も私たちの情報処理能力とともに高まる傾向にある。

3、マルチ映像の表現特性

1画面映像の歴史は、映画の発明以来100年をこえ、写真の発明を含めると160年あまりとなる。映像論を代表する映像論はひとつのスクリーンに線的に展開する映像を対象として論じられるが、写真論を含むその他の映像論も基本的には「1画面映像論」である。マルチ映像の発想の起点は1画面映像にある。展示映像の観点からマルチ映像をとらえるとしても、その考察の根

幹は、常に時間軸と空間軸を規定する映画的概念と対比し、一方では展示要素としての側面を認識しながらマルチ映像の表現特性の本質に踏み込まなくてはならない。

3-1 映像の枠と文脈関係～比べるということ～

マルチ映像は「映画的枠」の概念を変えた。マルチ映像の表現方法には、複数のスクリーンを組み合わせたり、ひとつのフレームの中でいくつかの映像をコラージュしたり、多重露光によって複層化したイメージを出す手法などがあるが、ここでは枠の概念を考察するにあたって、マルチ映像は「マルチスクリーン」に意味を限定する。

3-1-1 同時性の関係

マルチ映像のひとつの画面は、他の画面と相関なしに独立して存在することはない。枠相互の関係がより強化されたり、意味がさらに特定されたり、背反の対比をより強調したりといった、枠同士に意味をもたせるところにマルチ映像の意義がある。この映像は映画に代表される1面スクリーンの枠に加え、さらに新たな枠を獲得し、伝統的な矩形の閉鎖的な枠を四辺方向に拡張したことで新しい世界認識を可能ならしめた。すなわちひとつの枠の中だけの体験、つまり「ある対象が関わる時

間や空間関係を継時的に見ること」を超越して「過去と未来」や「対象と背景」、「二つ以上の空間の関係」、「対象と世界」そしてこれらの同時比較という表現によって視覚世界が広がっていた。

ひとつのサイコロは1枚の写真では3つの面までしか写し出すことはできない。この時点では被写体が本当にサイコロなのか、あるいは3つの隣接した正方形の板を折り曲げてつくった擬似立体物なのかはわからない。しかしそこに別の3面を写したもう1枚の写真が加わることによって、6面の構成物体がまさしくサイコロであることがくわかる。ひとつの枠しかもたなかった映像に、新しい視覚次元が加わり、二つの映像の関係を照合することによって、瞬間的に、より正しい認識を得ることができる。

しかしながら、マルチ映像は従来の枠の意味を超えながらも、スクリーン単位でみればやはり枠に規制される宿命をもつ。しかしこの枠は単なる「切り取りの枠」ではなく、切り残された部分を含む視覚世界との「関係づけの枠」であり、複数の映像要素を有機的な関係に組み込んでいく枠である。

ひとつのタブローの中で完結する絵画、あるいはひとつの枠をもつ写真や映画はその表現においては、あくまでその枠の内部における視覚要素同士の



戸田市立郷土史博物館（8面）



大牟田市石炭産業科学館（3面）

関係や、枠の内部と外界との関係に注意をはらっていた。複数の枠を有するマルチ映像は、枠と枠の相互の関係を新たに加えてしまったのである。しかもこれが「同時的な関係」であることが大きな特徴である。

3-1-2 全体的文脈の関係

複数の枠を有する映像は、時空間の文脈によって意味が特定され、文脈によって意味が変えられる。鑑賞態度に柔軟なマルチ映像では、例えば枠の位置や大きさといった物理的關係や映像を見るとき選択の順序によっては、意味する内容も多義的となる。

そこで鑑賞者が、ひとつの映像に特定の意味や意味の変化を感じたとき、果たしてそれがその映像固有のメッセージによるものなのか、それとも枠と枠の関係、つまり複数の映像の相互に生じた「同時性の文脈」の影響によるものなのかを明らかにしておかなければならない。これには二つの考察方法があるだろう。ひとつは、対象とする映像が、隣接する他の映像群からまったく孤立したものとして、その映像の意味の変化と継時的な文脈に注目する方法。もうひとつは、併存する他の枠との関連、状況、相互の位置などから受けるすべての変化を観察する方法である。1画面の映画ならともかく、マルチ映像ではあらゆる枠同士の相関の中で、意味や概念を捉えなければならない。なぜなら、鑑賞者がある瞬間に選択して注視したひとつの映像は、注視されなかった残りすべての映像と、何らかの関係性において構成されているからである。

もしもある瞬間見たひとつの映像から、意味やテーマを十分に読み取れなかった場合、その情報不足は時間軸上で連続する映像を見続けることはもちろんのこと、併置された他の映像と突き合わせて補完しなければならない。結局マルチ映像のどの断片をとっても、

時間的・空間的両方の文脈全体の特性を関連づけて見ることになる。

3-2 視覚的連続性とカッティング

3-2-1 視覚世界の解体

映画やテレビでは映像の on と off は同時的である。すなわち先行するショットの切れ目には必ず後続のショットが始まっている。オーバーラップやフェードなどの手法を使う場合もあるが、原則的にはショットは連続してつながっていると考えてよい。

映画やテレビなどの作品全編（視覚的全体）の意味内容をショットの連続によって解釈し、それによって創造的視覚世界を理解できるとすれば、いま見ている映像と、すでに消え去った先行するショットの記憶像を対照させながら、それらの意味内容を組み立てていくことになる。この作業は作品の最初から最後まで続くためにそこにはいうまでもなく「イメージの記憶」という心理的側面も多く介在することになる。

一方、現実の視覚世界は、カッティング（フィルムの断片）によってモンタージュされたような断片的な統合ではなく、例えばひとつの部屋でも、応接セットや本やカーテン、装飾品、照明器具、床、壁などの要素によって、トータルに形づくられた「連続した物的世界」として存在している。その一連の視覚世界に対する心理的な態度は、すべての世界の「視覚的連続性」あるいは「視覚的勾配」を無意識のうちに読み取ることに向けられる。すなわち一個のリンゴも、それがおかれる皿があり、そばには皮をむくナイフ、フォーク、食べる人、背景にはテーブルやイスといった複層し連続した状況の中で存在しており、それがごく普通の世界として知覚される。そのような状況のすべてが視覚に入るかどうかは別に、眼にするあらゆる対象を一連の滑らかな世界として感じとっているこ

とは間違いない。

映画が、対象をいくつかのショットに撮り分ける（視覚世界を断片に分ける）ということは、視覚的連続性を敢えてなくすことである。このことは、モンタージュが発見されたその時から、映画的世界認識の方法として、あるいは映画表現のひとつとして、容認しなくてはならないことであった。映画がモンタージュされるということは、視覚世界を分解し、いくつかのフィルム断片にして、それを再び結合するということである。そして結合された映画を見るということは、一度はバラバラにされた世界像の不連続性をできる限り無くすこと、つまり漸次送り出される映像を短時間記憶しては、それらを組み合わせることによって、再び連続した視覚世界のモデルを構築する心理過程にはかならないといえる。

3-2-2 視覚世界の再構築

視覚的連続性は視覚世界の関係構造を示唆している。人々は、映画を見る態度がそうであるように、要素映像から連続した元の世界を再構成する方法を経験的に獲得した。すなわち断片的な映像を心理的に連続させる、あるいは散在する象徴的な事実を滑らかに、かつ有機的に関係づけることができるのである。いいかえれば、映画の抽象をなすには対象は物理的に連続である必要はないわけで、そのことは映画のモンタージュが歴史的に証明してきたことでも明らかである。

映画のモンタージュは、カメラの前に存在したはずの外界の視覚的連続性を一度は分解してしまう。しかしながら勝手なもので、映画はまた元の世界を再構成することを見る側に要求し、しかもそれは一義的に再構成されなければ、いわゆる映画のメッセージは制作者の意図どおりに伝わらないことになる。したがって見る側にとって、対

象となる視覚世界が再認識しやすいように配慮されたモニタージュに対して、優れた評価が与えられるゆえんがそこにある。

他方、映画は現実の具体的側面を連続的に再現したものではない。たしかに抽象的な概念、例えば「勇気」「愛」「正直」などを表現する場合は、具体的な事実やエピソードを一つひとつ積み重ねることによって可能になることはある。このような意味では「具体的事実」とは、私たちをとりまく視覚世界でみとめられる多くの「特徴的事実」とでもいうべきである。

特徴を引きだし提示する過程は「抽象」という認識過程である。すなわち映画は、具体的事実を提示しながら同時に現実を抽象するという側面を持っている。したがって映画のモニタージュによって現実を再認識するというのは「抽象的再認識」ともいえるだろう。認識過程における「抽象」が映画にも反映されているとすれば、あらゆる価値の混在する外界の視覚的勾配を、一度は分断してしまうモニタージュの存在は実に有意味である。いわば非特徴的な事実を削除してしまうことが映画の抽象＝モニタージュなのである。

カッティングと視覚的連続性について、映画（1画面映像）の側から考察したが、このことはマルチ映像の場合でも同じことがいえる。モニタージュ

はまとまりのない静的概念を、統一的なダイナミックな力動的概念に昇華させる再構造化の方法であることに変わりはない。再構造化するためにはいうまでもなく、視覚的断片（ショット）に一連の視覚的勾配・視覚的連続性を持たせることがまず要求される。その結果人々は、映像を通してより充実した総合化された世界を発見しながら、さらに視覚的断片相互の関係を組織化していく。しかし、映画が表現する視覚世界をまとまりある全体としてとらえるには、映画のようにショットを継続的に連続させるよりも、同時に並置させた方がさらに容易になる。このことは視覚世界の再構造化に生理的・心理的負担を軽減させるという点で、マルチ映像の存在に決定的な優位性を与えている。

3-3 要素映像の複合的な相関

いうまでもなくマルチ映像は、時間・空間相互の軸線に沿って組み立てられ、その作品は「全体システム」としてはじめて完結する。したがって類型的な構成やシーンごとの部分的なまとまりを再び集合させ、この映像を総合的な全体として俯瞰することによって、表現の特性を明らかにしなくてはならない。そのためには「動的複合映像」としてのマルチ映像のコミュニケーション目的の実現と、制作と鑑賞の間におけるメッセージの共有化とい

った側面から、どのように制作し、制御し、拡張すればより効果的な映像メディアとして機能させ得るかを検討する必要がある。

動的複合映像は、各要素映像が相互に作用し合うことによって、はじめて成立する。そのためには少なくとも部分間に、結びつき＝関係性が存在するはずである。もし双方に明らかに関係のある映像が並置されれば、それは鑑賞者がその関係を読み取ろうとする意識の関与なしでも容易にそれらの関わりはく見えてしまう。しかし、より積極的な意味での動的な関係は、時間経過とともに変化する相関と、鑑賞者の違いによっても変わる相関の両面からの検討が必要になる。

3-3-1 時間的な推移と要素映像の相関変化

マルチ映像の時間軸上の構成は、基本的には映像の数が増えたり、逆に減少したりする増減変化と、所定の映像数（スクリーン数、モニター数に相当）を変えずに、カット替わりだけで構成するものがある。いずれも場合も初期状態の映像群は、主題との関係や相互の補完関係等で最初の相関ネットワークがつくられるが、時間経過とともに新たな映像が増えると、従前の関係軸が変化し新しい相関ネットワークが形づくられる。カット替わりをしてもまた同様である。変化後の映像の構図



石原裕次郎記念館（16面）



シーオーレ新宮：福岡県新宮町（3面）

や位置、色調、素材感といった可視的な違いもさることながら、テーマ性、比喻、意味や情報のわかりやすさ、エピソードの展開、ストーリーの進展といった内在的な要因によっても相関の軸線が刻々と変化していく。

3-3-2 鑑賞者の関与と意味の相関変化

鑑賞態度に関していえることは、その姿勢に一貫性がないことである。興味や気分、緊張状態、テーマの難易度、予備知識の有無等により、ひとりの鑑賞者に複数の鑑賞態度が備わっているということである。

このような人々にとって、要素映像の有意義性の相関は、個人差を超えてある大きな傾向として捉えることはできるが、現実には鑑賞者の数だけ映像相関の数があると見るのが正しい。すべてのマルチ映像は制作者と鑑賞者の共通の映像認識をめざし、映像相関の共有をめざしてはいるが、この両者のズレこそが「動態的複合映像」のゆえんである。

3-4 映像の消去と点灯の意味

映画の場合スクリーン上に常に映像が映っていることが、映画が成立する基本条件である。1画面である以上、テレビもスライドも同様である。スクリーンから映像が消えるのは

- 1) 場面転換でフェードアウトする
- 2) 暗黒の表現
- 3) 心理的な描写
- 4) 眼を閉じる主観表現

5) 作品が終わるとき、または始まる前などあるが、基本的には何らかの映像が映っていることが映画の前提になっている。鑑賞者の興味と関心は1枚のスクリーンに向けられ、映画の必然として、ひとつの映像の展開にすべての視線がそそがれる。実はこのことが、マルチ映像に特徴的な演出をもたらすことになる。

3-4-1 消去による強調

マルチ映像の構成で陥りやすい失敗のひとつは、所与のモニターやスクリーンを100%使いこなそうとするあまり、常にすべてのスクリーンに映像を映してしまうことである。複数の映像を同時に見る状況は必ずしも日常的ではないので、鑑賞者の興奮度も高くなる。しかし仮に映像の数が多く、相応に刺激的であっても、その視覚刺激に対する反応（関心）を維持し続けるには限界がある。マルチ映像を見続けるという高い緊張状態は、長くは続かない。魅力的な映像がもたらす心地よい刺激に対しても、ある時間を超えると私たちの反応は鈍くなり、見はじめの集中力も興味もしだいに薄れてしまう。つまり複数の映像が同時に映り続けるという恒常的な刺激に慣れてしまうのである。そうになると一つひとつの映像のもつ意味やテーマへの関わりが漫然となると同時に未整理状態に陥り、複数の映像を使って構成したことが無意味になってしまう。5面、7面のスクリーンを設定したのには目的があり、最も効果的にメッセージを伝える手だてとして選んだはずである。「スクリーン数」＝「映された映像の数」は最大の情報量を意味するが、必ずしもコミュニケーション上の満足な結果をもたらすものではない。

1画面映像は、観客の意識が1枚のスクリーンに集中し、ひとつの映像に情報が集約することが特徴だが、マルチ映像も、もちろんひとつの映像に限定すればいうまでもなくこの特徴を持ち合わせている。すなわちマルチ映像を構成するとき、すべてのスクリーンを常に使うというのは、1画面映像が長年蓄積してきた表現の財産、つまり鑑賞者を注目させ、視的エネルギーを1面に集中するという機能を放棄してしまうに等しい。

先に映画は常に何が映っていることが前提になることを述べた。これに

対してマルチ映像はすべてのスクリーンに常に映像があることが前提とはならない。複数の映像がひとつ消されるたびに、残りの映像に注目する確率は増してくるわけで、テーマ性の強い映像へ視線を誘導していくために、敢えて不要な映像を消すことがある。確かに映像の数が少なくなれば全体の情報量は減るが、残された映像のもつメッセージが私たちに到達する割合は徐々に高まっていく。そうなると、長時間映されている映像から優先的に消すという物理的な要請をこえて、消す映像と残す映像との主従関係、相対的位置、テーマやメッセージに対する貢献度、ストーリーへの影響力、鑑賞者の興味などが十分に計算されてから、消すべき映像が決定されなければならないことがわかる。さらに演出意図によっては、意外性、視覚的リズム、視覚的バランス、構図上の要請といった側面も考慮されるだろう。

最初に設定されたスクリーンを終始使いきるという発想は、最大の情報量を盛り込もうという積極的な演出姿勢とも受けとれる。しかし情報量が多いとはいえ、その多さゆえに鑑賞者の集中力の低下と、理解の消化不良を起こす一因となることを考えると、より効率的にメッセージを伝えるために、時として何面かの映像を犠牲にするのはやむを得ないことである。マルチ映像において「映像を消す」ということは、見る側とつくる側のエネルギーな緊張関係を持続させるための要件でもある。

3-4-2 点灯による注目

映像を消すという行為と、点灯する行為は背反の関係にある。映像が増えることによって生じる、既に見えている映像との関係や、新しい意味の形成や概念の構築は重要な問題である。何もないスクリーンにひとつの映像が映され、ふたつ目の映像が加えられると

いった、映像が増える特徴のひとつは、「光像」ともいえる視覚刺激が新たに提示されるといふ知覚心理的な側面に着目することで明らかになってくる。

見るという行為を動機づける最も重要な視覚要素は「明・暗」である。明るい対象は視覚に対して誘目性が強いことを考えると、次々に映像を点灯していくことは、それを追いかけるように鑑賞者の視線が移動していく。映像を消すことで、残った映像へ意識をむける契機となることは先に述べたとおりだが、反対に点灯するときは、点灯したばかりの特定の映像に視線を向けさせることができるのが異なる点である。映像が新たに出現した瞬間、それに注目するのはすなわち「光」に対する反応である。瞬間的な注目行動に関していえば、映像がもつ他の要素、例えば色彩、動き、質感、濃度等の要素から表現された内容にいたるまで、すべてはこの「明・暗」という光の存否に比べれば2次的な要件になる。

映されたばかりのひとつの映像は、鑑賞者の視線をある程度強制的に集めることができる。これは引き続き知覚する映像との関係において、必ず比較・対照の基本映像となることを意味する。視線を誘導できるということは、すなわち演出的要素が強いということでもある。

暗闇の中にひとつの映像が提示される。鑑賞者の眼は一斉にその映像に集中する。映された内容に対する関心の有無とは無関係に、多くの注目を集めるのは、暗黒の視界の中で、輝度差の格段に大きい「光像」が点灯したことによる刺激誘導がその誘因である。さらに2つめ、3つめと映像が増えるにつれ、鑑賞者の眼は新しく映された映像に向いてしまう。既存の他の映像にカット替わり、ズーム、パンニングなど、視覚刺激のわずかな変化があったとしても、暗い中に新たに登場した映像は、こと「注目」に関しては強

い優位性をもっている。注意すべきは強制力を持つゆえに、過度の利用はマルチ映像がもつ本来の自由度や、鑑賞者の演出への参加性を損ねない範囲でモニターユされることである。

3-5 情報構造の重層化

マルチ映像には、制作者が組み立てるモニターユと、鑑賞者が見ながら組み立てていく2つのモニターユが存在する。このことは2つの意味構造があることを示唆している。マルチ映像は、物理的にスクリーンやモニターの数を増やし、それを無秩序に配置しただけでは本質的に機能しないが、制作者が鑑賞者とあるメッセージを共有することを意図して、複数の映像を恣意的・演出的に組み合わせるとき最初の意味をもつ(1次情報)。そしてそれが上映され鑑賞者によって読みとられたときに鑑賞者の思惑に符合した新しいメッセージとして再構築され、別の情報(2次情報)に組み替えられる。これを「二重の情報構造」とよぶことにしよう。

このことは映像のつくり手は、鑑賞者に直接メッセージを提示しながら、一方では、潜在的な意味や内容を、ある許容範囲をもって拡張して、「積極的に見る」「能動的に鑑賞する」「見ながら意味を組み立てる」という、いわば見る側の主体的な鑑賞態度を引き出そうとする制作意識があることを意味している。もちろんこれまでの映画やテレビなども、参加性の高い、すなわち能動的に見ることを期待してつくられた作品もあったが、マルチ映像では制作者の演出意図を左右するほどに、参加・体験的鑑賞の比重が高くなったといえる。そして制作者と鑑賞者が、映像の組み立てに2つの次元、つまり「計画・発信された情報」と「解釈・受信された情報」で関わりをもち、双方が関わることによって、情報の質や意味が多様に分化していく「二重の情報構

造」ができあがる。

提示されたマルチ映像を、主体的・創造的に見ることで、2つ目の意味構造が組み立てられていく過程をとおして、次のような鑑賞態度を指摘できるだろう。すなわち「能動的鑑賞」「進化・拡散的鑑賞」「自由度の高い鑑賞」「あいまいな鑑賞」である。

1) 能動的鑑賞

マルチ映像を見る鑑賞者が、内容に関心と好奇心をもち、テーマをさらに深く考察しようとする意欲をもったり、その目標を達成しようという強い動機に支えられて、映像の物語性や構成を、能動的・主体的に見る鑑賞態度をいう。

2) 進化・拡散的鑑賞

これは制作者にとっては「意外な展開」や「思惑はずれ」ともいえる状況で、鑑賞者に伝えようとしたメッセージは間違いなく映像の中に組み込まれているが、鑑賞者は与えられた情報を超えて、新しい発想や洞察へと踏み込んだ見方をする。映像を自由に選んでみるという条件設定が、積極的になされているほど現れやすくなる特徴である。マルチ映像では、制作者の演出意図の基盤が揺らぎかねないほどに、鑑賞者の見る意識が、映画以上に積極的に介入してくる余地をもっているといえる。

3) 自由度の高い鑑賞

1 画面映像が基本的にもっていた、テーマに一義的に到達するという鑑賞態度の対極にある考え方である。時間軸上の構成によって成立していた映画のように、鑑賞方向が直線的に進行するのではなく、拾い見をしたり、とばし見をしたり、時には視線を外したり、漫然と見たり、また気に入ったひとつの映像だけを見続けることも容認される。ある意味では「即興的視覚思考」ともいえる特徴をもっている。

4) あいまいな鑑賞

一見、拠り所のない上記の鑑賞の総合的な結果として、この「あいまいさ」

を指摘することができる。マルチ映像から何か新しい発見をしながら、創造的に鑑賞しようとする態度は、ワンショット毎に時間や情報が綿密に計算された映像を、計算どおりに見るという厳格な鑑賞態度とは異なる。目的意識の希薄な漠然とした鑑賞態度からは、新しい知見や創造性の発見を期待すべくもないが、実はこの「あいまいな見方」を許す寛容さこそ、マルチ映像の計画要件のひとつである。

結局マルチ映像のもつ「二重の情報構造」は、作品自身が制作者の影響力の範囲に留まるかぎりにおいては、一時的な意味構造をもっているが、ひとたび鑑賞者が介入すると、鑑賞者の問題意識や鑑賞態度によっては、ある程度自由に情報構造を組み直すことができることがわかる。ある意味でマルチ映像は、鑑賞者にとっては「構造の不確かな複合映像」といえる。

3-6 メッセージの全体性と部分

3-6-1 メッセージの全体性と包括性

マルチ映像はひとつの「動態性の強い全体」もしくは、何層にも重複した視覚的構造体とみなすことができる。それは単に多様な映像から組み立てられていることに留まらず、ひとつの映像のもつ意味が、あるときは全体を覆うテーマ性そのものであったり、あるときはそれを支援する補説的な要素にもなりうるように、いずれの場合も、視覚的素材が織り成す、柔構造を持った映像といえる。

しかしひとつの要素映像に着目しても、単独の存在からメッセージ総体を特定するのはほとんど困難で、複数の映像の協働作業をもってはじめて意味が見出されるようになる。すなわちマルチ映像の要素映像は、全体の中に位置づけられることによってその価値が明らかになる。

たとえばひとりの警官の映像は、車

の列、交差点の混雑、窓から身を乗り出す運転手、青信号といった要素中に位置することで、交通整理の警官であることを特定できるし、同じ警官の映像でもパトカー、鑑識の撮影、立ち入り禁止のテーピング、ビニールシートといった映像を混在させることによって事件現場の担当官であることが推定される。

このようにマルチ映像のメッセージが全体の影響下で左右されることは、すなわち「要素映像同士」や「部分と全体」という連続的に重層化した作品構造の中の互助関係あるいは関わりかたに注意しなくてはならないということである。

3-6-2 マルチ映像の要素間作用

マルチ映像を構成する個々の映像の間には、ふたつの相互作用が考えられる。ひとつは、それらの映像が、本来的にもっている意味に新しい意味が付与され、制作者の思惑どおりの効果が引き出される場合である。例えば「無表情な男の顔」と「スープ」という無関係な2つの映像から「空腹」という新たな概念が生まれるように、2つの映像のもつ潜在的なイメージや意味の可能性が表面化したり、制作意図どおりの意味が創出される場合、要素映像間には「イメージの増幅作用」が働いているということができる。

もうひとつは2つの映像が単に物理的な2つの存在で終わり、演出意図に反する意味が見出される場合である。つまり、もともと制作者が意図しなかったメッセージが強調されたり、重要と思われた要素映像への注目度が低かったり、その効果がマイナスに作用する場合は「イメージの減衰作用」があると見なすことができる。たとえば古建築の外観、さびた青銅の屋根飾り、朽ちかけた柱といった要素映像を並置することで「歴史の重み」を強調しようとしながら、上映の段階では「野放

図な文化行政」と予想外の解釈がなされるといった例がこれにあたる。

3-6-3 部分と全体の階層関係

周囲の他の映像と関わりをもつことを期待されている要素映像は、鑑賞者の関与によって必然的に他の要素映像と結びついてしまう。すなわち要素映像群に対する奔放な関与は、マルチ映像の本質的な存在条件を意味している。この映像がどのような視点で制作されたとしても、またどのような興味で鑑賞されたとしても、マルチ映像が「マルチ」として存在するには、どの個別の映像も、それ以外の周辺の映像との間に、相応の関係や影響力が伴う。

たとえば、マルチ映像作品の途中のある時間帯をとったとき、そのシーンは、より包括的な作品全体の要素システムであることがわかる。このことは、映画のシークエンスが全編の要素であり、シーンがシークエンスの要素であり、カットがシーンの要素であるという構造に類似している。いうまでもなくマルチ映像作品の中の、ひとつの映像は、意味もメッセージもそれ自体から説明することはむずかしい。むしろそれをより包括的な作品全体のネットワークの中の結びつきを理解することによってのみ説明できる。より正しくは、要素映像はシーンの中で、シーンはシークエンスの中で、シークエンスは全作品の中でその意味とメッセージを説明できる、ということになる。

以上のことから次のように結論できるだろう。すなわち個々の要素映像は、非常に多層で、動的な・複合的な映像構造体的一部分であり、その中で要素映像群は、より上位の構造におけるひとつの要素機能を果たさなければならない。一方ではこれらの機能が、制作の諸段階（たとえばコンテ計画や編集など）で与えられることは当然だが、むしろ最終的なコミュニケーションの評価者である鑑賞者のレベルで、これ

らの映像の位置づけと機能が理解される必要がある。

4、展示映像としての諸問題

マルチ映像の表現上の諸特性と、それがどのような意味をもつかは前章で述べたとおりである。これはマルチ映像のコミュニケーション媒体としての基本的な機能を抽出したことを意味する。博物館等の展示館で採用されているマルチ映像の作品の中には、その目的意識が希薄なものや、構成の粗雑さ、難解な表現など本来のコミュニケーション機能を十分果たしていないものがある。この問題は展示の企画者、制作者ともにマルチ映像の特性を理解せずに安易に採用することに起因している。

4-1 マルチ映像の必然性の欠如

マルチ映像の採用には明確な根拠が示されなくてはならない。映像による展示はメッセージを伝えるための手段のひとつとして選択されるので、曖昧さは許されない。

たとえば5面のマルチ映像を採用する場合、なぜ5面が必要かの検討が十分なされないまま、展示室の広さや天井高などの空間条件を理由にしたり、展示のインパクトや独創性を出すための方便として使われる。あるいは映像機器メーカーの売り込みや、企画者の思い入れ、さらには制作会社の営業的思惑までもが錯綜した状況で決定されることがあるために、結局5面であることの必然性に説得力がなくなる。3面でも十分に表現できる内容である場合や、極論すれば1画面でもメッセージに何ら過不足がないという作品もある。安易なマルチ映像の採用は展示テーマと観客とのコミュニケーションをかえって複雑にしてしまう。

またマルチ映像はスクリーン配置等の空間デザインや照明、メカなど特殊効果との複合といった演出を付加することもあるため、時として本質的な必

然性の議論が薄れてしまうことがある。展示コミュニケーションの視点からは、映像は手段でありマルチ映像はその選択肢のひとつである。この映像の他の表現に代えたい意義を明確にしなければならない。

4-2 表現特性に対する基本認識

マルチ映像の重要な特徴のひとつは、多くの視覚情報を短時間に集約して高密度の映像メッセージを構築することにある。この点、テレビや映画のような1画面映像と比べるとマルチ映像は非常に情報集積度の高い映像であり、その緊張感を持続する鑑賞時間も比較的短い。20分あるいは30分ものプログラムは本当に必要なか。論理性よりむしろ包括的イメージを優先するこの映像の場合、不必要な長さの構成はともすると観客の疲労感を誘発し、結果的に冗長な作品となってしまう。

もうひとつは比較、対照、対比といったマルチ映像ならではの表現特性が生かされていない場合がある。複数の対象を比較することでそれらの状況の変化や、異質性、類似性、あるいはエピソードの同時性を一覧することはマルチ映像の最も初歩的かつ基本的な機能である。比較とは特徴の際立たせであり、ものごとの本質を理解するうえで学習効果の高い表現方法でもある。しかし情報に有意な差のない映像を並置したり、あるいは美的効果だけをねらって同じ映像をくり返し並べるなどの構成が多用されると、マルチ映像を選択した根拠が曖昧になる。

表現の特性については3章で述べたとおりだが、映画やテレビ等の1画面映像の延長線上で計画してもマルチ映像の表現特性を効果的に使うことはむずかしい。1画面映像との違いや独特の表現がもたらす「比較、対照の効果」を緻密に計算しながらプログラムしなくてはならない。

4-3 メディアとしての普遍性

近年ITの進歩に伴い、博物館は相互に情報を共有し、より充実した運営体制を築いている。その連携は収集資料や学術文献、一般図書の貸し出しの融通、運営ノウハウの交換など広範囲にわたる。映像資料も例外ではなく、写真、ビデオやフィルム、DVD、CD-ROMなどのパッケージものやインターネットでのデータ交換などもなされている。しかしマルチ映像は、上映システムの多様性が各展示館に企画の独自性を生みだす一方で、多様性ゆえの互換性のなさが情報共有の大きな障壁となっていることもまた事実である。同じ3面マルチ映像でも、照明や特殊効果、スクリーンの開閉などのプログラムを併用したものは、それを常備していない他の展示施設では忠実な再現はできない。同期方式の異なるメーカーの間でもむずかしい。ましてや4面、6面、9面と面数が異なると互換性はほとんどないに等しい。またマルチ映像は撮影機材や上映システム等が特殊なために、ソフトの制作は1画面のビデオ作品を制作する作業ほどの容易さはない。システムの導入当初はいいが、いずれ展示替えて上映作品を変更するときは、そのシステム規格にあわせて新たに制作することになりコストもかかる。結局、ソフトやハードに互換性が少ないために他の施設等で上映されたものの転用がききにくく、たとえ評価の高い作品があったとしても、博物館相互で融通しあうことは難しい。マルチ映像は映画やビデオ作品と異なり、絶対的にソフトの数が不足している。

4-4 展示ストーリーの中の位置づけ

マルチ映像は制作の目的に合わせて、展示ストーリーの中で正しく位置づけられなくてはならない。いうまでもなく展示の導入やオリエンテーションとして企画する場合は、展示館のコンセ

プトやテーマを俯瞰した内容になるはずである。展示要素を詰め込みすぎるあまり、その展示館の力点や資料の深さ、独自性、目玉展示等の情報が平準化され、導入部でありながら一向に来場者の興味が助長されないことがある。

解説用のマルチ映像は、冗長な表現は極力避けなくては行けないが、過度にキャラクターを採用したり表現上の特殊効果（いわゆるエフェクト）を多用すると、本質的なメッセージが希薄になりかねない。

また各論としてのマルチ映像は小テーマ、解説、他の展示との関係、原理、意味の説明、理解促進の補足など、その目的と要点を見失っては行けない。

展示のエピローグや特別に区画されたシアターなど、総括的な場面での活用はもっとも印象的な展示情報として高い演出と構成力が要求される。しかし現実には脚本や演出に関しては、マルチ映像の特徴を十分に引き出した作品は少ない。それはマルチ映像でなくてはならないという積極的な導入の動機が曖昧であること、展示解説を強引にマルチ映像に展開したと思われるなど、マルチ映像の展示ストーリー上の位置づけと機能が十分整合していないことに起因する。このような映像は概して情報の厚みがなく、短時間のプログラムであっても興味が持続せず、最終的に評価の低い作品となる。

4-5 視覚的ストレスと1画面の活用

加速度的な映像の拡散や変化は、それが継続すると注意力の低下、不快感、疲労感などの視覚的なストレスを招いてしまう。つまり連続的な刺激に対して鑑賞者の反応が徐々に鈍ってくるのである。マルチ映像は1画面に比べると構成の多様性や予測をこえる複雑さなどの点で刺激的な映像である。しかしひとたびこの映像の展開やリズムに慣れてくると、作品の冒頭で得られるような緊張はなくなり、見方も徐々に

散漫になってくる。観客の怠惰な状態は同時に視覚的なストレスを引き起こして苛立ちをつのらせ、より強い刺激を期待するが、その意に反して視覚的な欲求が満たされない場合は鑑賞放棄へといたることもある。

マルチ映像の過ちのひとつに、設定された画面数を使いづけることが有効活用だと思込むことがある。つまりスクリーン（モニター）の稼働率が高いほど、マルチ映像としての機能を満たしていると考えるのである。しかし適切な視覚刺激を継続的にプログラムするために、前述のように連続する刺激に対して鑑賞者の意識が散漫になる前に、あえて全面数を使うことを休止してより少ない面数、場合によっては1画面で展開させることを考えなくてはならない。それはマルチ映像であることの有意性を、終始適切に反映させるためでもある。

4-6 マルチ映像のリテラシー

ひとつの時間軸に沿った映画やテレビの映像は1画面映像に対するリテラシーを培い、「ひとつの視点」の論理を蓄積してきた。マルチ映像の多くの制作者は日ごろ1画面映像の制作に関わっているだけに、無意識のうちにその経験領域の中で発想し企画する。マルチ映像は時間のモンタージュと空間のモンタージュを同時並行的に操作することでメッセージを構築していく独特の構成感覚が求められるが、それは決して映画の延長線で考えたり、テレビの編集法の焼き直しというわけにはいかない。ここでは複数の時間軸と複数の空間軸を適切に組み合わせながら、展示テーマが求める最適な視覚的解答へと導く作業が行なわれる。

制作者にとってマルチ映像のリテラシーは、鑑賞者の視覚心理や視覚行動の特性を理解することにはじまり、さらに都市、エンターテインメント、危険回避、購買行動などに関わる、私た

ちを取り巻く複層的で煩雑な視覚環境を観察することをとおして会得することができる。そしてマルチ映像作品の客観的な評価を常に次の制作に反映させるという、基本的な制作態度が求められるのはいうまでもない。勘と経験だけをより所にしても決して良質のマルチ映像作品はつくれない。

私たちは複数の情報を同時にしかも短時間で効率的に処理して、自分にとって有用な情報を得る行為を日常的に経験していることを先に述べた。作り手にとってマルチ映像のリテラシーの不備は、人の世界認識のあり方に対する知識の欠落でもある。

4-7 その他の問題点

マルチ映像は研究者がほとんどいない。それはこの映像が博覧会等の期間が限定されたイベントの映像として制作されることが多く、システムが複雑なため一度公開が終了するとそれを再現することがほとんど不可能に近いからである。映画のようにビデオ化して何度でも見直すことができず、そのときその場でしか鑑賞できない、いわば一過性のイベント映像としての宿命もある。また文化施設で常設されたマルチ映像もソフトの数が圧倒的に少なく、互換性もない。これは技術の問題よりもむしろ経済的な事情である。これが研究対象となりにくい主な原因であろう。したがって作品の分析や鑑賞者の評価、メッセージの伝達効果、先に述べたようなマルチ映像の必然性や合目的性など未解決のまま、また次の作品制作がなされるため、このような諸問題の解決が先送りになる。

システムに汎用性がないことも大きな問題である。映像のシステムが複雑になれば第2、第3のソフト制作もコスト効率が悪く、当然他の展示館での使いまわしもむずかしい。よほど幸運な予算の獲得がなされない限り継続的なソフトの供給は困難である。同時に

メンテナンスも、同期状態の確認、映像ごとの輝度のばらつき、目地のズレなど1画面映像にはない余計な項目が追加される。また、印刷物、プロモーションビデオ、DVD、記念品といったソフトの2次利用がむずかしく波及効果が限定的であるといった問題もでてくる。

5、結論～問題解決の展望～

マルチ映像は博覧会等の大規模イベントにとどまらず、今では多くの展示会や博物館、企業のショールーム等でも散見されるようになった。システム自体は特殊ではあるが、コミュニケーション効果や展示映像としての注目性、空間デザインの特異性等を総合的に考えると、導入の意義やもたらされる効果は大きい。しかしまたこの映像がかかえる問題も同様に大きく、多岐にわたることも明らかにした。マルチ映像がその特殊性をこえて広く活用されるには、それらの問題をひとつずつ解決しなければならないが、その端緒は現状を正しく認識することにはじまるとの観点から本論を進めた。その結果をふまえて次のように問題解決の指針を整理しよう。

- 1) マルチ映像は包括的なメッセージを伝える有効な映像表現である。情報が効率的に集約されているか、冗長過ぎることはないか、マルチ映像であることの必然性は確保されているかといった、表現の精度と達成された成果を自己検証する努力を惜しまないことである。
- 2) システムの複雑さと互換性のなさが大きなネックである。少なくとも現状よりもさらに単純化した同期システム等の開発が望まれる。さらに動画、静止画（今は主としてマルチスライドだが）ともに精度の高いDVD等で統一されれば、5面程度までのマルチ映像ソフトは共有化されるだろう。

- 3) 海外にも参考になる作例がある。過去に遡っても再上映を期待したい作品があるが、これらを収集し、あるいは掘り起こして、国内の制作者が鑑賞する機会をつくることができれば、知識と表現の拡張性に大きく貢献すると思われる（システム再構築は困難なので、1画面での合成映像の上映となるだろう）。
- 4) マルチ映像の制作者は、作品を見る限りマルチ映像固有の表現特性、コミュニケーション特性に関する知識が不足している。研究書や指導書は皆無に等しいが、知覚心理学、色彩学、グラフィックデザイン構成論、コミュニケーション論、組写真論、社会学、メディア教育論等の関連領域の知見を援用すれば、マルチ映像の機能を最大限に生かした作品制作が可能である。
- 5) 評価を恐れてはならないことを指摘しておこう。マルチ映像は一過性の映像としての側面をもっていることもあり、作品の評価もまた一時的である。制作者は勢い自分の世界に固執しがちだが、きびしい批判と評価にさらされることを避けては作品の進化はない。映画やテレビドラマのような「審査と評価」の機会を増やすことが、マルチ映像の社会的認知度を高め、意欲的な制作にかき立てる手立てのひとつとなるだろう。

情報の有用性や価値を瞬間的に見極め、総合的に状況を把握するという日常的な行為は、多くの場面で効率的に達成されることが求められている。このような情報環境への適応は、また一方で展示館等におけるマルチ映像導入の状況的な動機ともなっている。複雑な情報の提示の仕方と処し方は、マルチ映像の表現特性と符合していると考えられるが、マルチ映像は社会の情報環境の視覚的モデルであると同時に、私たちが情報を読みとる視覚的思考の

映像モデルでもある。実はこのことこそ、マルチ映像のかかえるさまざまな課題を解決するための基本認識であり、具体的な手法論へ向かう起点となる。

参考文献

- ・ R. アルンハイム、関計夫訳「芸術心理学」地湧社、1987
- ・ G. サドゥール、丸尾定訳「世界映画史」みすず書房、1980
- ・ Jacques Polieri “Scénographie” Jean-Michel Place, 1990
- ・ B. バラージュ、佐々木基一訳「映画の理論」学芸書林、1970
- ・ Ray Eames “Eames Design” Harry N. Abrams, Inc., Publishers, 1994
- ・ Brownlow, K., “The Parade’s Gone by…” Alfred A. Knopf, 1968
- ・ 山岸達児「映像の技法」イマジ映像開発センター、1970
- ・ H. ウルリッヒ/G. プローブスト、清水敏充他訳「全体的思考と行為の方法」文眞堂、1997
- ・ 立川敬二監修「コミュニケーションの構造」NTT出版、1993