

Studies on characteristics of communication by multiple-image

脇山, 真治

Kyushu University Faculty of Design Department of Visual Communication Design : Professor :
Multiple-Image, Image for Exhibition, Presentations

<https://doi.org/10.11501/3144964>

出版情報 : 九州芸術工科大学, 1998, 博士 (芸術工学), 課程博士
バージョン :
権利関係 :



氏名・本籍（国籍） 脇山真治（福岡県）
学位の種類 博士（芸術工学）
学位記番号 甲第 23 号
学位授与の日付 平成 10 年 9 月 30 日
学位授与の要件 学位規則第 4 条第 2 項該当
学位論文題目 マルチ映像によるコミュニケーションの特性に関する研究
審査委員会 幹事 教授 佐藤優
委員 教授 瀧山龍三
委員 都築政昭（元九州芸術工科大学教授）

論文内容の要旨

マルチ映像は、複数の映像を同時に提示する方法と構成の総称である。1960 年代、すなわちコンピュータによる制御技術の進展と同時期に、マルチ映像も数多く制作されるようになったが、表現やシステムの特殊性ゆえに研究例は少ない。そこでマルチ映像の特性を、映画に代表される 1 画面映像との比較において明らかにすることによって、コミュニケーションメディアとしての機能と表現の可能性を体系的に考察する。

本論文は時代考査、作品分析、実験、概念提示等を統合しながら所期のテーマをまとめたもので、8 章から成る。

第 1 章では、視覚情報の多元化、エンタテインメントの多元化、ビジュアルプレゼンテーションのマルチ化といった現代的状況を、きわめて日常化してきた現象としてとらえ、情報過多の時代性と符号した表現方法と解釈した。

マルチ映像の媒体特性は制作者と鑑賞者の 2 つの視点で検討しなくてはならない。

第 2 章では、マルチ映像の最も初期の作品であるアベル・ガンスの『ナポレオン』で採用された「トリプルエクリン」を考察対象として、制作者の立場から構成分析を試みた。分析の対象としたのは 1927 年の原版（既に散逸）ではなく、1981 年の再編集版である。この結果、3 つの要素映像の同時展開、3 面連続のパノラマ構成、さらに多重露光された映像の組み合わせなど、現在のマルチ映像の多くの表現要素を取り入れていることを明らかにした。「ポリビジョン」といわれる多映像展開は文字どおり視覚的交響楽であり、マルチ映像の嚆矢である。

一方第 3 章は、鑑賞者の立場から、マルチ映像がどのように＜見られて＞いるかを実験的に検証した。マルチ映像の作品を上映し、アイマークレコーダを装着した被験者に鑑賞してもらった。この結果、マルチ映像は鑑賞者によって注視する映像が異なり、選択される映像の順序、注視の時間、その回数などまちまちで、必ずしも同じ＜見かた＞がなされていない。映像が点灯した瞬間やカット替わりなどの視覚的刺激が与えられる場合は、被験者に共通した視点の移動がみられる。提示された映像のすべてが鑑賞の対象となっているとは限らない、等の鑑賞態度が確認された。これらは「選択的鑑賞」と「視覚的誘

導」の可能性を示唆している。

第 4 章は、従来の映画に代表される 1 画面映像と、マルチ映像の視覚思考の違いを考察した。映画が＜直線的集約思考＞の鑑賞態度をとるとすれば、マルチ映像は＜分散的拡散思考＞である。同じように＜知性的認知＞と＜直感的認知＞の違いがある。これらはマルチ映像が視覚的な文脈が同時に見とおせることで、要素映像の文脈における意味がより見えやすくなっていることに起因している。さらに＜選択＞というマルチ映像独特の鑑賞は、視覚的緊張から視覚的平衡状態への移行であり、ある意味では鑑賞者の本能的な行動である。一方で演出の立場から、特定の映像へ注意を向けることもある。これが視覚的誘導である。

第 5 章では、1 画面映像との表現の違いや、鑑賞態度の特性をふまえてマルチ映像の構成法、すなわちマルチプルモンタージュの考察を試みた。マルチ映像の基本的な構成は 2 つある。要素映像が網目のように相互に関係しあって全体を構成する＜散在映像型＞と、特徴的な映像を中心にして、捕捉的な映像が結合している＜中心映像型＞である。またマルチ映像では映画と異なり、先行した映像と現前の映像との照合、すなわち概念形成のための映像の突き合わせは、記憶像に頼るという心理的負担が軽減される。さらにこの映像には 2 つのモンタージュが存在する。制作者のモンタージュと鑑賞者のモンタージュである。制作者が構成した意図どおりに、必ずしも鑑賞されるとは限らないところに、構成と解釈の難しさがある。2 つのモンタージュはいうまでもなく＜二重の情報構造＞の存在を意味している。

第 6 章では、過去の作品を参考にして、時間・空間の側面からマルチ映像の構成法の抽出と分類を試みた。on-off 効果、順送りの変化、中心映像だけの変化、連続パターン、アクセント映像、図と地、一部を使う、対称構成等はその代表である。

第 7 章は、コミュニケーションメディアとしてのマルチ映像のあるべき方向を考察して最終章とした。マルチ映像は動態性の強い構造をもった映像である。従って要素映像は、同時性の中で総合化されることによってイメージの強化がはかられていく。マルチ映像はテレビや映画の 1 画面映像の対極として積極的にメッセージを発信したとき、もっとも独自の効果を発揮する、表現力に富んだコミュニケーション手段として認知されるにちがいない。

第 8 章は、1～7 章をまとめて総括した。

映画が誕生して 100 年がすぎた。その間論じられてきた 1 画面映像の構成論は、マルチ映像の出現で新しい視点からの考察を必要としている。本研究は、体系化された研究がほとんどないマルチ映像を、実験と概念提示をとおして考察してきた成果をまとめたものである。

論文審査の結果の要旨

マルチ映像は、複数の画面で構成する映像のことで、万国博等の展示に用いられて注目されるようになった。映像の技術及び演出の発達により、多様化した時代に適合した表現方法として普及していった。近年では、博覧会などの特別な空間に限らず、身近な空間で見かけられるようになったが、そうした現象に対して基礎的な分析や表現の特性に関する研究はほとんど行われてこなかった。マルチ映像は、既存の映像メディアの画面数が増えたという延長軸上では理解できない。ひとりの人間の目が対象のある部分をとらえてクローズアップし、同時に並行的に別の現象が進行している。マルチ映像は、そのような知覚を映像として象徴的に表現し、作者の意図に沿って編成していく表現である。そこで、マルチ映像を 1 画面映像と対比してとらえ、表現方法と受け手の解釈の両面からマルチ映像の特性を解明した。

本論文は、視覚情報の多様化にともなって、演出とプレゼンテーションの手法としてマルチ映像が発達した歴史を概観し、作例を通して制作者の立場と鑑賞者の立場を考察し、マルチ映像ならではの構成方法と今後の可能性を考察した。

第 1 章では、マルチ映像出現の時代背景として現代の情報の多元化をとらえた。

第 2 章では、1927 年のアベル・ガンス「ナポレオン」で展開された 3 つの要素映像とそのパノラマ構成及び各種表現技術をマルチ映像の基本として詳述した。

第 3 章では、鑑賞者の立場からアイマークレコーダーによって視点の動向を調査し、マルチ映像を提示した場合、視点の動向や注視回数などが鑑賞者によって異なることと、画面の切り替え時に同じ傾向が見られ、さらに画面を選択的に見ている、などの特徴が抽出された。

第 4 章では、1 画面映像とマルチ映像の違いを考察し、1 画面映像が直線的集約的で知性的な鑑賞をするのに対して、マルチ映像は分散的拡散的で直感的な鑑賞をする、と結論づけた。

第 5 章では、マルチ映像の構成方法をとらえ、要素映像が網目のようになって全体を構成する散在映像型と、特徴的な映像を中心にする中心映像型に大別した。また、マルチ映像の特性上、作者の意図と鑑賞者の理解が異なる場合があり、これを二重の情報構造を持つと位置づけた。

第 6 章では、時間と空間の側面から、マルチ映像の特徴的な構成方法を抽出しその分類を行った。

第 7 章では、コミュニケーションメディアとしてのマルチ映像の有望性を主張し、今後の展望を述べた。

第 8 章では、全体を総括し、マルチ映像の特性を明らかにし、表現手法と鑑賞者の特性を実験を通して考察してきたことと、それらがマルチメディア時代の特性に関する理解を促すことにつながるとして、本研究の発展の可能性を示唆した。

マルチ映像の特性を、制作者の立場から表現方法を分析し、鑑賞者側からは視点の動向

や解釈の面から考究した本研究は、実用されているにもかかわらず研究が遅れていた分野の端緒をひらく独創的なものである。さらに、コンピュータによる通信やページデザインなど、今日のメディアにおける情報の表現方法を考える上でも基盤になる研究として価値がある。

よって、本論文が博士（芸術工学）の学位を得るのに値するものであることを、本委員会は認めた。

学力の確認の結果の要旨

最終試験においては、本論文の概要について説明を求めた後、各審査委員より論文の内容及び関連事項について質問を行ったが、いずれも適切な回答が得られた。次に公開発表会が、映像、視覚デザイン、画像工学及び関連分野の研究者及び専門家の出席のもとに開催された。著者の発表に対して、マルチ映像の現状と設計上の問題点、マルチ映像の基本技術と応用例、大画面映像との違い、要素画面を複数構成することによる連想の技術、マルチ映像の今後の展望、マルチメディアやコンピュータによる情報伝達への研究の展開の可能性、等について活発な質疑があったが、いずれについても著者から納得のいく説明がなされた。

よって、審査委員会合議の結果、試験は合格と決定した。

目 次

序	本研究のねらいと目的	1
1.	研究の時代背景	1
2.	研究のねらいと目的	3
3.	研究の構成と概要	6
第1章	マルチプルな時代環境	7
1.	視覚情報の多元化	7
2.	エンタテインメントの複合化	9
3.	マルチ情報との日常的接点	12
4.	ビジュアル・プレゼンテーションのマルチ化	14
第2章	マルチ映像の原点トリプルエクリン ～アベルガンスの『ナポレオン』における試み～	18
1.	マルチ映像の誕生	18
2.	トリプルエクリンによるパノラマ表現	21
3.	マルチプルな表現	23
4.	ポリビジョンへの展開	26
5.	視覚的交響楽	29
6.	未来映像の予感	31
第3章	マルチ映像の鑑賞特性	33
1.	鑑賞特性に関する仮説と実験	33
2.	鑑賞特性の分析	36
第4章	1画面映像からマルチ映像へ	53
1.	マルチ映像の視覚的思考	53
2.	マルチプルな認識	56
3.	直覚的認知	58
4.	マルチ映像の情報処理量的な問題	59
5.	枠と文脈	62

6. 枠と枠の空間的文脈関係	64
7. カッティングと視覚的勾配	67
8. 選択的鑑賞	70
9. 視覚的誘導による操作	73
第5章 マルチ映像のモンタージュ	77
1. 組み写真の発想とマルチ映像	77
2. 二つの構成法	78
3. マルチプルモンタージュ	86
4. 2次的モンタージュ～鑑賞者の演出介入～	91
4.1 制作者のモンタージュと鑑賞者のモンタージュ	91
4.2 クリティカル・イメージ	94
4.3 ひとつの空間のモンタージュ	95
4.4 二重の情報構造	96
5. 映像の消去と点灯の意味	98
第6章 マルチ映像構成の分類と表現効果	102
1. 継時的処理の方法	102
2. 空間構成の「型」	108
第7章 マルチ映像によるコミュニケーション	118
1. マルチ映像の複合的相関	118
2. 包括的なメッセージ～メッセージの全体性～	120
2.1 マルチ映像の要素間作用	120
2.2 部分と全体の階層関係	121
3. マルチ映像のコミュニケーションデザイン	122
第8章 総括	126
謝辞	129
引用文献、参考文献	130

序 本研究のねらいと目的

1. 研究の時代背景

マルチ映像が一般的に見られるようになったのは1960年代からである。それ以前にもいくつかの作品は存在していたが、万国博覧会や国際見本市等で使われるようになり、展示映像として注目されはじめたのは、近年になってからである。

「マルチ映像」とは、映像の構成と提示の仕方のひとつにつけられた名称である。複数の映像を同時に使うことによってあるテーマや状況を表現しようとするとき、その映像の表現と形式を「マルチ映像」という。2面以上のスクリーンを使う場合に「マルチスクリーン」といったり、ひとつのスクリーンの中で、分割されたいくつもの映像が組み合わされると「マルチイメージ」といういい方もする。いずれにしても2つ以上の映像を同時に提示するとき、この表現方法と技術を総称する名称である。

マルチ映像はその後、販促用映像、自治体や企業のPR用映像としてさまざまなものが制作され、今ではこの映像自体はさほど珍しいものではなくなってきた。展示会、博物館、ショールーム、レストランなど、場所と目的はさまざまだが、映像展示の定番といえるほど一般的な映像になってしまった。それは、複数の映像によって非日常的な雰囲気を演出でき、エンタテインメント性もあり、集中して見ることを強制されない映像であり、多様化・輻輳化した時代の要請をうまく受け入れながら、その時代性を象徴的に表現した映像だからである。そういった側面に注目され、多くの作品が制作されてきた。

マルチ映像は、映画、テレビ、写真などを個々に、あるいは相互に組み合わせながら新たな表現領域を開拓し、既存メディアに比肩する存在となった。しかし、その新しいソフトを送る側も受け取る側も、マルチ映像の制作方法や鑑賞方法を必ずしも訓練されているわけではなく、既存メディアの延長線上で理解しようとするために、映像の（スクリーンの）数が増えたという、物理的問題以上の複雑な側面があることを見過ごしていた。すべての映像は確かに見られているのか、鑑賞の消化不良を起こしていないか、不用意に疲労感を誘発していないかといった、映画やテレビに代表される1画面情報の構成論では、どうしても解決できない問題があることに気づいてきた

のである。

電気屋街の店頭陳列テレビのように、各チャンネルが無秩序に映っていても販売の目的が達せられる限りはまだいい。しかしマルチ映像によって何らかのメッセージを伝えようとする場合、やみくもに映像を映せばいいというわけではなく、その構成方法や鑑賞の仕方を理解しておかねばならないのは当然である。

これらの方法論の構築やマルチ映像の意義の解明など、理論的解決を待つ前に、時代の要請によって多くの作品が制作された。1964年のニューヨーク世界博や1967年のモントリオール万国博以降のすべての万国博や、近年国内で乱催気味の地方博には、映像展示のひとつの模範解答とでもいうように、必ずマルチ映像が登場する。さらに各種の展示会、商業施設、公共空間に至るまで、多くの場でさまざまな形式のものがつくられ上映されてきた。

制作の機会あるごとに、その責任者として映画監督、デザイナー、写真家などが動員されたが、それぞれ専門領域は異なるものの、この種の映像は、彼らの経験の延長線上で制作されうるものだとして選ばれたのである。最近では「映像プロダクション」の看板さえつけられれば、誰でも制作できるほど一見平易な領域になってきたが、これら制作に関わる人々の多くは、マルチ映像の特殊性や独特の構成法を十分に理解せずに手がけるために、作品数の割にはなかなか秀作がでてこない。

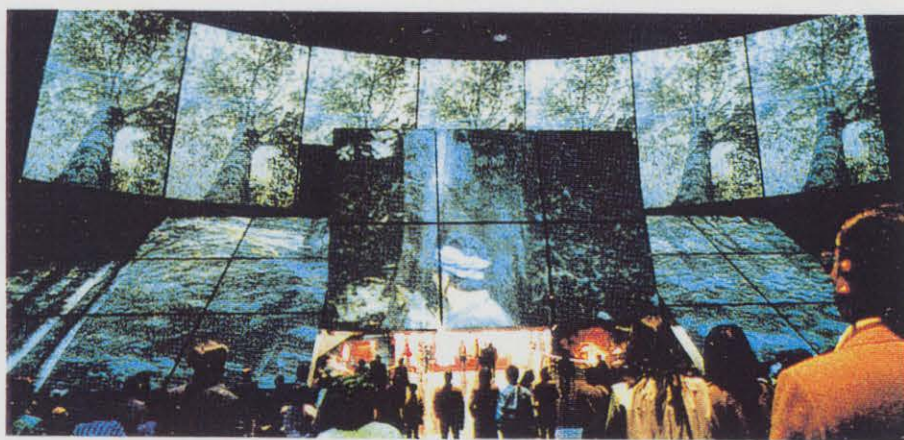


図1) 1985年筑波科学万博歴史館のマルチ映像

仮にマルチ映像が既存の映像表現と異なる新しいメディアだとすれば、この映像のもつ特徴と意義を明らかにし、それを最大限生かせるような理論的下地を固めねばならない。その上でマルチ映像を熟知した専門の制作者が登場することを期待したいところである。

マルチ映像は、多くの可能性をもった表現手段であると予測できる。もしもその可能性が生かされないままだとすれば、研究者にとっても制作者にとっても大きなコミュニケーション資産の損失である。マルチ映像の特性や表現の可能性、あるいは鑑賞の仕方を改めて考察する意義はこの点にある。

2. 研究のねらいと目的

現在出版されている映画、映像関係の書物で、マルチ映像を扱ったものはほとんどない。それはマルチ映像が本格的な研究対象になっていないという理由からだけでなく、それが特殊な表現様式であることにも起因する。またマルチ映像に言及している文献には、映画・写真の構成の延長線上に位置づけたり、逆にあたらしい映像言語として、あるいは拡張的な表現・伝達媒体としてその可能性を示唆する表記もある。しかし、既存の作品に対しては「ダイナミックな表現」、「トータルイメージの提起」といった皮相的な評価しかなされておらず、マルチ映像がかかえる本質的な問題や、コミュニケーションメディアとしての特殊性には十分言及していない。

これから論を進めるにあたり、映画や写真の映像論がそうであるように、過去に制作されたいくつかのマルチ映像作品を参考にしようとする。ところが、それらの多くは、博覧会や展示会のためにつくられていて、一過性の展示映像としての性格が強いことと、上映システムが複雑であったり大掛かりだという理由により、ひとたび上映の期間が終了すれば、よほどの事情がない限り再び上映されることはない。近年、上映作品そのものや、作品とそれを取り巻く空間演出がビデオで記録されるようになったものの、過去の代表作の多くは、そのハイライトシーンが写真として残っている程度で、資料館やフィルムライブラリーに行っても作品記録はほとんどなく、それらを再視聴するのは不可能に近い。したがってマルチ映像の研究には、作品上映中に何度か会場に足を運び、オリジナルシステムで鑑賞する実体験を通して、分析や考察を行わねばならないという厳しい条件が課されることになる。映画のように、過去の作品がフィルムやビデオなど、オリジナルかそれに近い状態で保存される映像とは違った研究の難しさがここにある。また、本論の中でも、いくつかの作品を例示しているが、その多くはすでに上映を終了しており、研究者間の共通情報として認識しづらいところにも、論を進めるもどかしさがある。

さて「マルチ映像」は、映像の構成と提示の仕方のひとつである。「映像」が、テレビ、映画、写真などの媒体の形式を超えて存在する共通の概念だとすれば、これから考察の対象とするマルチ映像も、当然媒体の形式を問わず存在する。本論はマルチ映像の上映システムや制御等の技術研究ではないので、媒体の形式や上映方法は二次的な側面にとらえ、優先的にはあつかわない。もちろん各媒体の特性を無視したマルチ映像論は片手落ちではあるが、ここではテレビ、映画といった個々の媒体の形式やシステムは、具体的な事例検証の補完的要素としてあつかうことにする。本論は、映像全般に普遍性を持つ視点からマルチ映像を考察し、複数の映像が同時に上映される時の意味や構成の方法を通して、コミュニケーションメディアとしての特性について明らかにする。

マルチ映像の制作に対しては、いまなお＜勘と経験＞に基づいた職人芸的な創作意識が支配的だと考えられている。しかし映画、テレビ、写真などのマルチ映像の基盤となる領域では、それぞれの領域の中で多くの作例や実践的蓄積があるので＜勘と経験＞とはいえ、多少は人々の納得する作品をつくりだす素地はあったはずである。

一方マルチ映像は、コミュニケーションメディアのひとつとして位置づけられている。この映像がグラフィックアートの範疇に留まっている限りは、制作者の個人的感性や芸術的情念を反映させることで、作品の完成度をある程度満たすことができるだろう。しかし、コミュニケーションメディアと見なした瞬間から、複雑なメッセージをいかにして効果的に合理的に伝えることができるか、そのためにはどのような構成の必要があるのか、作り手の思惑と受け手の理解度、鑑賞者心理と編集者心理との整合性等、多くの課題に直面してしまう。こうなると職人芸的な映像づくりの域を越えて、だれもが納得いく構成方法を考えたり、見る側の心理的・生理的側面を検証したり、またその結果を制作に反映させたりという必要が出てくるのは当然である。しかしながらこれらの課題解決の端緒となるまとまった研究はほとんどなく、いくつかの作品評や制作報告書を除いては、制作を支援するための理論的基盤となる資料を見出すことはできない。マルチ映像にメッセージを託したとき、どのようなコミュニケーションが可能なのか、従前の映画やテレビと比較したとき、情報処理がどのように異なるのか。研究の関心はこの点に絞られる。

これまでいくつものマルチ映像がつくられてきたが、これらの疑問や課題をそのつどかかえつつも、前述のように特殊な形式をもった一過性のメディアというだけで、

ともすればシステムや技術に注目されて、結局は十分評価に値する成果が得られないままに終わってしまうことがあった。制作上の課題が山積しながらも、一方ではハードに偏った評価が中心ともなれば、作品としての総合評価も正当でない。すなわちマルチ映像には、映画がもっているような、構成や演出の評価基準や構成法の規範がないことは、優れた作品づくりへの意欲が十分にもてない状況でもある。また作品を見る側にとっても、新しい視覚媒体に接しておきながら、マルチ映像を見る能力を助長し、新しい視覚文化を育成するせっかくの機会を生かせずに終わってしまう。映像化社会・映像メディアの時代といわれる今日、新しいコミュニケーションメディアの可能性を放棄しかねない。

本研究は、映画とほぼ同じ歴史をもちながら、また現実には博覧会や博物館などの諸施設で多くの制作された実績がありながら、その表現やシステムの特殊性ゆえに論じられることが少なかったマルチ映像に注目し、その基本特性や機能を既存の1画面映像との比較において明らかにすることによって、コミュニケーション媒体と表現の可能性を体系的に研究し、見出そうとするものである。そしてマルチ映像の本質を正しく認識することで、制作者、鑑賞者、研究者のすべてと、この映像のコミュニケーション特性に関する情報を共有したいと願っている。本研究をとおしてマルチ映像の潜在的な特徴が掘り起こされることで、その成果は作品鑑賞や制作上の有効な手だてとなるにちがいない。

3. 研究の構成と概要

本研究は「マルチ映像によるコミュニケーションの特性」に関して考察し、それらを明らかにするために以下の8章で構成する。

第1章は、視覚情報メディアの多元化、エンタテインメントの複層的演出、ビジュアルプレゼンテーションのマルチ化等を、日常的情報のマルチ化という視点でとらえ、時代環境の＜マルチ映像的＞な解釈を試みる。

第2章は、マルチ映像の初期作品の分析と特徴の考察をおこなうために、アベル・ガンズ監督作品の『ナポレオン(1927年)』を取りあげる。同作品で使われた「トリプルエクラン」を分析することにより、制作の側からみたマルチ映像構成の特徴を抽出する。

第3章は、マルチ映像の鑑賞者の視覚行動について考察する。作品を上映し視聴するスタジオ実験を通して、鑑賞者の視点移動について記録・分析をおこない、見る側の行動特性を明らかにする。

第4章は、実験結果等を参考にしながら、マルチ映像に対する視覚的思考の特性を考察する。映画やテレビの1画面映像との比較において、マルチ映像の＜見られ方＞特徴を明らかにする。マルチ映像の選択的な鑑賞を検証し、同時に鑑賞者の視線誘導の必要性に関しても考察する。

第5章は、マルチ映像のモンタージュ（構成方法）の特異性について概念提示を行う。ふたつの構成モデルを提起しながら、時間軸と空間軸を有するこの映像のモンタージュの複合構造を明らかにする。さらに「制作者のメッセージ」と「鑑賞者にとっての意味」の二重の情報構造に関しても考察する。

第6章では、マルチ映像の構成の分類を試み、構成の特徴や、それらに期待される効果を明らかにする。分類を単純化するために「時間軸に沿った構成」と「空間構成」とに分けて考察する。

第7章は、マルチ映像のコミュニケーションメディアとしての側面について考察する。各要素映像の持つ相関関係の変化を通して、マルチ映像が包括的全体性を有することを明らかにしながら、コミュニケーションデザインの方向性を探る。

第8章は、7章までの論考を総括する。

第1章 マルチプルな時代環境

1. 視覚情報の多元化

情報に対する生活者の要求は日々高度化してゆき、単純な内容には飽きたらず、より複雑で専門的な内容を求めるようになってきた。その背景には教育レベルの向上や、社会に流布する情報自体が難解な要素を多く含むようになり、知的要求を煽るような刺激的な環境（たとえば博物館やテーマパーク、インターネット、図書館等の情報施設）が整ってきたという事情がある。しかし、むしろ生活者自身の問題としても、そのような環境におかれることで、知的欲求や知的好奇心が、本能的発露として徐々に拡大し続けているという状況がある。また情報への量的欲求もしだいに増え続け、社会の価値観が物質やエネルギーよりも＜情報＞に優先順位を移行するにつれて、世界が放出するさまざまな情報もこれに呼応するように増加している。このような情報の＜量＞は、人々が潜在的に備えている処理能力をさらに進化させ、＜量＞に依拠した新しい情報環境が日常的になるに及んで、その能力もしだいに高まっていく。つまり、より高度な、より多くの情報を求め続けることが新たな情報環境をつくともいえるし、逆に人々の要求を先取りするかのように環境形成が先行し続けているともいえる。

一方、社会の要請による情報の高密度化やそれに伴う処理の高速化と効率化は、もうひとつの特徴的な現象をもたらすことになった。複雑に多発する情報を、線的に秩序を持たせることに加えて、並列的にまるごと処理しようという発想がそれである。

ひとつのコンピューターの処理速度がある限界に近づいたとき、同程度の能力を持つ複数のコンピューターを同時に稼働させて計算効率を上げようというアイディアが生まれた。

自社の製品の優秀性を理解してもらうためには、他社の製品と比べるのが一番よい。広告では法的制約があるものの、この課題を「比較広告」で解決しようとしている。例えば競合同士の乗用車や清涼飲料が同一画面上で比較されると商品特性の良否に関しては格段の説得力をもつ。

国際的なミスコンテストでは、伝統的な個人のステージウオーキングに加えて、最近では全員同時にダンスをさせるなど、相対比較評価に有効な審査方法を取り入れる

ようになった。

フォードが導入した画期的なベルトコンベアによる生産方式は、今では部品そのものが複雑になったこともあり、子会社を含めていくつものサブラインが同時に流れているのが当たり前になっている。

情報処理の同時性は、ことかように社会のさまざまな側面にとり入れられ、いくつもの事象や情報や行為が並列的に処理されることをとおして、効率化以上の意義が認められるようになってきた。視覚メディアはこれらの影響力をもっとも受けた領域であり、その影響は単なる一過性のブームに終わらず、視覚情報処理の今日的方法として定着しつつあると考えられる。

たとえば、どうしても見たい2つのテレビ番組がある場合、片方を録画しておくのは模範的な解決法だが、最近ではテレビの子画面機能やマルチチャンネル機能を使って、同時に2つ以上の番組を見てしまうという器用な視聴者もいる。さらに同時間帯の番組すべてを比較しながら選択したいという生活者の要請をうけて、全受信番組を一気に見せてしまうマルチウインドウテレビも登場した。

雑誌は、今や写真やイラスト抜きの編集は考えられないほど視覚化が進んでいる。特に若い人向けのものは、各ページとも主たる情報は写真で、しかも同じテーマに対して何枚もの写真を組み合わせるのが定石となっている。例えば化粧の前後比較、カラーコーディネートの方の良否の比較、料理の作業手順、スーツとネクタイの多様な組み合わせ比較など、写真編集のひとつの定形ともなっている。それはあるテーマをできるだけ客観的に伝えるために、いくつかの視点を持った写真を掲載することで、一枚写真が潜在的に持っている＜曖昧性＞を極力軽減しよう、あるいは誤解を最小限にとどめようという編集者の知恵である。

漫画やコミック誌は完読時間が平均 40 分という（博報堂生活総合研究所調査による）。1 ページあたり 10 秒以下という驚くべき速読である。これはマンガ雑誌特有の読書スタイルに起因することが報告されているが、それは＜読む＞というよりは＜まると見る＞感覚で通読するのである。見開いたページは一応コマナンバー順に読み通す（見通す）。そして次のページに移った瞬間、新しいページの第1コマ目を注視し、そのページを一気に読み通していく。このパターンが数百ページ続く。

写真専門の雑誌を見てみよう。一般に読者の興味の対象は巻頭のグラビア、特集記事、新製品の紹介、誌上コンテストである。コンテストは白黒・カラーのプリント部門、スライド部門など幾つかのジャンルごとに選考されるが、近年の特徴は組み写真

部門の充実である。ひとつのテーマを多角的な視点からとらえるこの表現は、1枚の写真＝ただひとつの視点、からだけでは対象の本質に迫りきれないという、1画面映像が持っている本質的な限界だけを理由に登場したのではない。社会や社会を構成する要素の複層化、私たちの思考の多様性や認識の柔軟性などを背景に、＜ひとつの正解＞だけを求めることが絶対的な意味をなさなくなったという価値観をもとに、しだいに支持されてきた表現方法である。写真コンテストの部門でも定例化しつつある現実をみても、外界の多様な認識の仕方がもはや特殊なことではなく、むしろ認識の有り得べきひとつのスタイルとして定着してきたと考えてよいだろう。ファッション雑誌特有だった写真コラージュによる編集方針は、今では日刊のスポーツ新聞や旅行・グルメなどのムック誌、ミニコミ誌に至るまで、常識的な方法となってきた。テレビも大画面の普及と画像処理技術の確立とあいまって、CMやスポーツ中継などでは分割画面がごく普通に使われるようになった。あらゆる視覚メディアの多面化は、もはや表現テクニックや流行を超えて、視覚文化と私たちの認識に関わる問題として、着実に日常化しつつある。

2. エンタテインメントの複合化

90年代に入ってから、音楽の世界ではバンドやグループもののブームが再燃した。バンド専門の雑誌が創刊され、勝ち抜きもののテレビ番組が放映され、街ではライブシアターが次々に開店している。97年9月現在、シングルヒット・ベスト20のうち半分は2人以上のグループという状況である。グループを支持する音楽ファンが多いこともさることながら、自ら楽器を演奏したり、仲間とカラオケに興じる若者が多いこともこのブームを支える力になっている。

バンドの魅力は、複数のミュージシャンによる多様性と統合の魅力である。音楽が本質的に持っている時間性や、時間軸に沿って解決してきた音の情報処理の問題にくわえ、複数のミュージシャンが放つ音の同時性のおもしろさと、＜視＞＜聴＞合わせたオーケストレーションの快感が不思議な説得力をもって私たちに迫ってくる。各メンバーの性格、ファッション、メイク、担当する楽器、動作や声の異質性、フレーズ毎の役割等、これらの強烈な個性が、ひとたび演奏が始まると音楽性の良否を超えて、ある秩序のもとに統制された＜視聴覚の対象＞として同時に現れる。ソロシンガーでは絶対に表現し得ない多元的な刺激が、照明や特殊効果によってさらに強調される。

バンド演奏の場合、テレビではどうしてもリードボーカルが画面上の主役になる。カメラはボーカルの陶醉した表情をクローズアップで狙い、派手なアクションをワイドでとらえる。そして彼が歌う一瞬の合間に、ドラムやキーボードの映像がメンバー紹介よろしく挿入され、一応の画面構成の体裁を整えることになる。ところが、聴衆の目当てが仮にボーカルであったとしても、彼を支える他のメンバーや楽器などの背景を、＜同時に存在し同時に見える関係＞としてとらえて視聴することにひとつの集団として見る意味があるはずだ。バンドの魅力と面白さは、ハモる彼ら、合奏する彼らに対して、情報の同時性という視点で関わることで、音楽の本来的な継時性に新たな次元を加えたことにある。バンドがテレビ中継向きでなく、自由意志で視聴できるライブ向きであるゆえんはこの点にある。

かつてエージェンシュタインは、彼の映画のモンタージュ論の理論的手がかりとして日本の歌舞伎に注目した。特に『仮名手本忠臣蔵』の場面を引用しながら台詞、音、動き、空間などのあらゆる構成要素が、等しく重要な要素として機能する＜一元的アンサンブル＞と規定し、ヨーロッパのオペラにおける＜総合アンサンブル＞との違いにふれた¹。

ところが彼の論文刊行から60年以上たった今日、日本の伝統的エンタテインメント「歌舞伎」も野心的・前衛的な演出家の登場によって新しい息吹が与えられた。市川猿之助率いる「スーパー歌舞伎」の上演がそれである。最新の舞台装置やコンピュータ制御の照明、特殊効果に加え、＜宙づり＞など、演じる場を舞台上に限定しない大胆な空間演出、奇抜な衣装と色彩対比、視覚刺激を意識した音楽構成など、古来の歌舞伎の概念を一変させるほどのニューコンセプト芸能である。そして「スーパー歌舞伎」を構成するこれらすべての視覚的要素が、それぞれに独自の効果で観客を魅了しながら同時性をもった視覚要素として相互に作用することで、＜総合アンサンブル＞として機能する芸術的全体を構築することになった。

たとえば『オグリ（平成3年4～5月公演）』では、舞台の背景に鏡を使い、その角度を意図的に変えることによって役者を2重、4重に映しこむ。観客は2つ、4つの視点を持つことによって、固定された座席からでは通常得られない多元的な鑑賞を錯覚する。鏡に映り込んだ＜遠景＞と、舞台正面の＜中景・近景＞とが同時に演じられることになる。

有名な「小栗判官の荒馬乗り」のシーンは花道で演じられる。フライング効果（舞台機構による宙づり）と相まって前半の見せ場であり、ピンスポットや効果音によっ

ていやがおうでも視線を引きつける。同時に舞台では、小栗判官に殺意を持つ横山一族が集まってヤジを飛ばしており、花道と舞台中央との2つのシーンが同時進行し、緊張感をいっそうかき立てる。役者、音響、照明、台詞、衣装、空間構成などの視聴覚要素は総動員され、複合的な演劇効果に組み上げられていく。観客は同時多発的な演出要素を、ある秩序の中で見るというよりは、要素の相乗と取り合わせの妙を楽しみ、マルチプルな情報をマルチプルのまま受け入れながらメッセージを感じとっていく。「スーパー歌舞伎」のマルチエンタテインメントとしての面白さはここにある。かくして映画制作の理論的根拠として注目された歌舞伎は、現代の時代感覚や新しい演出発想により、伝統芸能の新たなあり方を提起したといえる。

1983年に東京ディズニーランドが開業して以来、日本のテーマパークブームが全国に広まった。各パビリオンのアトラクションはもとより、ショップ、レストラン等の営業施設から園路、植栽、案内所、トイレに至るまで、パーク内のあらゆる要素が〈演出〉の名のもとに統一と多様性をもった視覚環境を形づくった。そして集客の主たる原動力となる多くのアトラクションは、操演、造形、映像、照明、メカなどの演出要素が混然としながらも、ひとつのテーマのもとに収斂して機能する、先進的な手法を取り入れることになる。

1960年代に開催された万国博覧会は、展示の〈アトラクション化〉の契機となり、その後の博覧会におけるパビリオン企画の方向を大きく変えた。ディズニーランドの「It's a Small World」は水上搬送機の進行にあわせて、上下左右で世界の民族人形が音楽とシンクロして動く。その動き自体は単純だが、搬送機のどこに座っても演出空間全体を一度に見ることができないために、常に視線を動かしながら演出とテーマの全体像を追いかけてはならない。

人形の表情、設定された状況、国籍、動作、背景としてつくり込まれた造形などが視覚情報としてまろごと眼に入ってくる。搬送機のスピードを考えると、一度で見ることのできる情報量をはるかに超えているために、観客は、自分の興味や関心、気分などによって一連の人形シーンを自由に選択しながらこのアトラクションを堪能する。そこにはすべてのゲストに等しく楽しさを伝えようという、いわば〈演出の平等性〉は影を潜め、むしろ気に入ったシーンを好きなように見るといった、鑑賞する意識が演出の質を変えることを容認しようとする姿勢すら感じられる。観客ごとに異なる鑑賞態度や問題意識を尊重しながら、その一人ひとりの個性的な楽しみ方を満足させることを大前提としている。

ディズニーランドはエンタテインメントの常識を変えたといわれるが、一見すると均一性を欠くこのようなアトラクションの鑑賞の仕方は、すべての人々に共通の娯楽体験を提供するというこれまでの伝統を超えて、鑑賞者の能動的な楽しみ方を開拓した、多元的アトラクションの好例である。

3. マルチ情報との日常的接点

社会現象ともいえるような情報の多元化や、情報の送り手が効率化のために行う様々な情報の加工（情報のデザイン）は、いくつかの事例でみたように、意図的にマルチ化・集積化がなされ、同時性をもたせることがひとつの傾向として見えてきた。ところが一方では、情報の送り手のこのような意識の有無とは別に、人々はさまざまな日常的な場面で、マルチプルな状況や情報に接する機会があるが、このようなときは、経験的に、あるいは本能的にその状況を読みとって、多少の試行錯誤を経ながらも非常に有効な情報処理をしているのに気づく。

たとえば、知人に教わったバーを求めて繁華街に繰り出す。歩道を歩きながら、いくつものビルの並びから目的のビルを見つける。見上げれば店の名前がびっしり詰まった 30 枚ほどの小看板の列。不思議に目当ての店を見つけるのにさほど時間はかからない。なぜか見つける視覚動作には素早いものがあるが、少なくとも 30 枚近い看板を見比べながら特定のものを見いだすという作業を一瞬のうちにやってしまう。

母親は子供の発表会に小学校へ行く。講堂には生徒の図工の作品が所狭しと並べてある。母親は自分の子供の名前を見つけるのは早い。と同時に、同じ展示台に並べてあるクラスの他の子供の作品と見比べながら、やはり自分の子供のほうが良くできていると内心ホッとし、ダメを押すように一瞬のうちにほかの作品と何度も比較するのである。

子供はといえば、コンピュータのゲームソフトの店に入りびたりである。整然と陳列されたソフトの中から新作を見つけるのにさほど時間はいらぬ。ソフトの陳列量が多いほどよい。それは比較の量が増すほどに、目当てのソフトの面白さが一層確定してくるからである。陳列棚を見るのも早ければ、購入ソフトも即決である。短時間の間に認知、比較、検討、判断などのいくつもの心的行動をこなして結論にたどりつく。遊びの世界とはいえ、これだけ緊張感ある思考と行動はとうてい学校で体験でき

るものではない。

ご存じバーゲンセールの会場。季節の変わり目ともなれば、どこのデパートやスーパーでも、お馴染みのワゴンセールで季節商品を処分する。要領のいい主婦は、開店と同時に会場へ向かう。ワゴンの並びの中から、価格や商品名が書いてある大きめの札をチラッと見て、自分の目標をひとつに絞り込む。ワゴンの最前列にたどりつけばほぼ成果を手中にしたのも同然だが、ここで彼女はワゴンの全体を見ながら、これぞというセーターまたは、次点候補の商品を一気に取り上げて抱えこむ。そして手中にした多くの候補を瞬時に見比べながら、購入商品を絞り込み、選外の商品は再びワゴンに戻す。この間は、次の行動を考えると数秒しかかけられない。結果、彼女の腕の中には、当初の目的をほぼ満たすセーターが残ることになる。

さて、プロ野球はダイエー・オリックス戦。5対4で迎えた7回裏ダイエーの攻撃。バッテリーのサイン交換が長い。打者はバットを軽く振りながら間合いをとる。両監督は同じように腕組みをして小刻みに視線を動かしている。テレビの中継画面が突然4つに分割され、投手、打者、二人の監督のそれぞれのクローズアップが同時に映し出され、その状況をさらに煽るように緊張感をかき立てる。

選挙の開票速報にしてもそうである。最近では原稿を読み上げるアナウンサーの映った画面にかぶさるように、政党別の得票数、個人得票、得票順位、当落予想、獲得議席数、候補者の顔写真、選挙事務所の様子などのいくつかを同時に提示する。いわば＜マルチ情報画面＞が当たり前となってきた。

外食ブームを反映してか、ファミリーレストランの人気は相変わらずである。手頃な値段とメニューのバラエティーが多くの利用者を得ている理由である。そして幾多のメニューの中から、その日の気分や時間帯によって何を食べるのかを考える。そういう場を持つこと自体がまた楽しみのひとつになっている。

ファミリーレストランは店によっては外のウインドウに蠟細工のサンプルを並べている場合もあるが、最近では全アイテム写真付きのメニューブックが一般的になってきた。来店客は見開きで10数点もあるメニュー写真を見比べながら、内容やボリューム、値段、オプションなどを検討し、ページを繰ってはまた戻るといった試行をくり返しながらか、徐々に注文する料理を絞り込んでいく。コースものならまだしも、単品の組み合わせとなると比較検討にも多少のエネルギーを使う。二流のレストランではウェイターが横に立ったままなので、選択の時間の切り詰めを余儀なくされることもある。予算、注文までの時間、空腹の具合、食事かけられる時間、他の仲間との

バランスなどの条件を前提に、複数のメニューの認知、比較、選択、訂正、判断などの視覚思考が行われる。時として「店長推薦」「季節のスペシャル」「ランチメニュー」などの派手な手書き文字がいやがおうにも興味をひく。

ファミリーレストランでのこのような一連の行動は、習慣的に何の造作もなく、毎回くり返されるが、分析的に見れば、実に複雑な情報処理を短時間でやっているのがわかる。メニューを開いたときの複数の写真は、どれも等しい影響力をもっているため、自分の関心や心理が優先順位をつける直接の要因となる。メインディッシュの内容、価格、量、盛りつけの具合などは、メニューブックの中の同時情報として瞬時に認知される。食事は本能的行動であるだけに関心が高いこともあって、メニューブックの情報量が多い割には認知も比較も瞬時である。スープ付きなのかコーヒーは別か、サラダは食べ放題か、といった付帯情報も同時に検討するが、写真にその状況が添付されていれば考える時間もさらに短くなる。

人々は日常的な行動のさまざまな場面で、マルチ化した情報に向き合うことがある。情報が同時に多数存在するという状況に遭遇するだけでなく、その状況に生活者が能動的に関わることで、はじめて＜複数＞であることの意味が出てくる。情報の絶対量が日々増加し続けていることを認めながらも、情報の存在の仕方の現代的な特徴として＜同時性・多重性＞を認めざるを得ない。それらは決して特異な視覚環境ではなく、今やだれもが体験しうる、極めて日常的な場面の中に顕在化してきている。

4. ビジュアル・プレゼンテーションのマルチ化

1990年の国際花と緑の博覧会を最後に、しばらく続いたわが国の博覧会ブームが一段落した。特にその前の年は、市制100周年を迎える自治体が多く、その記念事業として博覧会が全国で開催されたのは記憶に新しい。近年開催される博覧会は、国際博も国内博も＜映像博＞だと揶揄されながらも、いざ博覧会がオープンしてみれば出展館の多くは映像館であり、終わってみれば人気館の展示は、結局は映像館だったということになる。

映像展示といえば、大型映像、マルチ映像、立体映像、シミュレーション映像などさまざまな基礎・応用分野があるが、とりわけマルチ映像は情報の＜多元的同時性＞という点で他と根本的に異なる特徴をもつ。複数の映像を＜制御＞するという純粋に

技術的な制約もあって、コンピュータの性能が高まってくる 1960 年代から、質・量ともに充実した作品が登場してくる。

1985 年の国際科学技術博覧会では、31 の国内出展館のうち何らかの方法でマルチ映像を使っているのは 12 館あり、うち 10 館は主展示がマルチ映像である。1990 年の国際花と緑の博覧会では、マルチ映像の主展示比率は落ちてわずかに 4 館であった。しかしこれがマルチ映像そのものが低迷かというところでもなく、補完展示のコーナーでは、これまでに増して充実した内容のものが制作され、さらに会場サービスや情報管理などいわば運営面での活用に至るまでその範囲が広がってきた。映像展示の傾向としては、映像単独で完結するものは少なくなり、加えて映像と照明、特殊効果、ライブショー、ロボットなどの他の要素との組み合わせで展開する企画が多くなった。私たちは、いまや映像だけの鑑賞にとどまらず、同時に演出される他の視覚要素と組み合わせた演出空間に放り込まれ、多元的な情報に浸りながらメッセージを受け取っていく。

観客が求める刺激への要求はますます強くなり、ある意味では博覧会慣れが、展示のあり方自体を変えさせたともいえる。日常の情報が多元化傾向にある中で、＜非日常＞を標榜する博覧会が、そのような日常以上の特殊な場であろうとするのは、当然の成りゆきである。そのひとつの方向が、展示のマルチ化である。複雑な世界がさらに複雑な総合として私たちに提示されることで、新たな視覚刺激に接した快感をしばしば満喫する。近未来をうたうアメリカのエプコットセンターが常設の博覧会といわれ、マルチ映像を含めて多元化・複層化した展示にこだわるのもうなずける話である。

わずか数日間の会期に 10 万人単位で集客する展示会がある。エレクトロニクスショー、ビジネスショー、オーディオフェアなどである。モーターショーに至っては、1 週間で 200 万人近い動員をほこる驚くべきイベントである。各展示会とも出展者は、居並ぶ競合より少しでも注目度をあげるために、新製品や最新情報をいかに魅力的に合理的に伝えるかに、多くのエネルギーを使う。来場者にしてみれば、限られた滞留時間に、可能な限り多くのコーナーを見て情報を集める＜使命＞があるとすれば、各出展者の製品そのものの魅力もさることながら、密度の高い展示と情報処理のうまさ、注意をひく要因となってくる。来場の目的を絞り込んでいる場合はともかくも、一般には、ひとつの出展社のコーナーに 1 時間もかけるわけにはいかない。そのことを承知している出展者は、映像展示が常識的となった今日、企業のメッセージを効率よく集約し、短時間で多くの情報を詰め込む有効な手だてとして、いきおいマルチ映

像を使うことになる。

展示コーナーの正面には広告塔効果も考慮したマルチビジョン、ブース内では商品と組み合わせた解説用、奥のミニシアターではライブショーと抱き合わせの3面マルチ映像という具合である。時間と情報量と処理の効率が勝負の展示会では、情緒的表現の媒体としてよりも、むしろ〈集約型映像情報メディア〉としてのマルチ映像が注目されており、企業や自治体のプレゼンテーションの主たる手法として定着している。(図2、図3)



図2) 東京都庁のマルチ映像



図3) 1993年世界エネルギー展のマルチ映像

この傾向は映像だけの構成にとどまらない。先の博覧会の例と同様に、映像と商品、映像とライブなど、異なった視覚要素との組み合わせを含め、多面的な展開をしながら、ひとつの商品のいくつかの側面を同時に見せる工夫がなされている。すなわち、商品の仕様、デザイン、使いやすさ、他社製品との比較、価格、保守、応用などの多彩な特徴を、短時間に丸ごと見せてしまうのである。およそ衝動買いの商品でない限り、商品をより深く理解することは購入の必要条件であるはずだ。製品のセールスポイントを一気に見せてしまうマルチプルな展示方法は、前述のような、展示会の多くの制約の中でのコミュニケーション手段として、各企業とも注目する手法である。

ある事象や事物の多様な側面を、多様なまま見せてしまう独特のプレゼンテーション手法は、博覧会や展示会にとどまらず、さまざまなコミュニケーションの場で使われるようになってきた。素材の扱いやすさや処理のバリエーション、変更・修正などへの対応の柔軟性などの利点から、多くは映像を使ったプレゼンテーションが一般的である。そして、物理的な利便性をこえたいくつもの表現特性を背景に、「マルチ映

像」はプレゼンテーションの定番手法として定着してきた。新製品発表会、国際会議、トレードショー、学会、大学の講義、企画会議などマルチ映像の利用により、情報提示の仕方が明らかに変わってきた現実と直面したとき、同時に、人々の情報の求め方や、情報そのものの存在の仕方が単純ではなくなってきたことに気づく。

マルチ映像がもたらす新しい表現形式と、表現の必然性として生まれる新しい意味の創造は、プレゼンテーションの質と情報密度を飛躍的に高めたといえる。情報過多の時代にあって、また人々がより多くの情報を求める欲求が高まり続ける中で、マルチ映像によるメッセージの構築は、繁雑な時代と、時代の要請そのものの表現方法とも受けとれる。

第2章 マルチ映像の原点トリプルエクラン

～アベル・ガンスの『ナポレオン』における試み～

マルチ映像のコミュニケーション媒体としての特性を明らかにするには、2つの側面から検討する必要があると考える。それは制作者の視点と鑑賞者の視点である。この章ではマルチ映像の最も初期の作品を取り上げ、その作品が誕生する背景にあった1画面映像（映画）の視覚文化が、ひとりの映画監督にどのように働きかけて、新しいコンセプト映像を生み出していったのかを俯瞰する。そしてその表現や構成のさまざまな試みが、どのような効果を期待され、あるいは予測しながらなされたのかを、制作者の立場から考察する。

1. マルチ映像の誕生

アベル・ガンス Abel Gance は 1889 年 10 月フランスのパリに生まれた。シャブタル公立中学校を卒業後は、哲学書を独学でこなし、俳優とシナリオ作家を兼ねながら、1911 年『堤防 La Digne』で監督デビューした。その後は『戦争と平和 J'accuse(1919 年)』で認められ、『鉄路の白薔薇 La roue(1923 年)』で＜フラッシュバック＞をはじめとした視覚的技法を駆使しながら、サイレント映画史上に残る名作をつくりだした。1920 年代のフランス映画で、最大の巨匠と仰がれた人物である²。そしてフランスのフォトジェニー派の代表的監督として＜イメージの時代＞の到来を主張する。彼は映画表現の実験的試行を続ける中で、その潜在的表現力を模索しながら、映画の可能性のひとつとして、1画面映像（映画）の常識を破るという結論にたどりついたのである。

『ナポレオン Napoleon』のシナリオが完成したのは 1924 年である。翌 1925 年の 1 月には、ドイツ資本のもとで撮影が開始されたが、資金力の問題等、紆余曲折を経てようやく 1927 年に完成する。

本研究にとって最大の関心事は、この作品の中で、3面分の大きさを有する横長のスクリーンを使ってメッセージを構築しようとした、その画期的ひらめきである。この章で考察の対象とするのは後に述べるように、再編集版（1981 年版）の最後の約 20 分である。ガンスはいかにして3面のスクリーンを同時に使う映画を考えた

いたのか。

この映画の最後の場面、イタリア戦役への出発のくだりのシナリオを執筆中、ある視覚表現のインスピレーションを得たガンズは、原稿の余白に次のように書き留めた。「左右2つの幕を突然ひらいて、なんら連続の溶融もなしに他の2つのスクリーンを現わす。まるでそれは運河の3つの水門を同時に開いて、歴史が見た奔流の中で最も豊富な人間性の熱烈さと、力強さに満ちた激流が、そのとき寒極の心の中にふくれあがるようなものである³。」運河の3つの水門のたとえば、ひらめきとはいえ、既にこの新しい形式の映画に胎動するいくつかの表現の可能性を暗示している。たとえば、同時に見える3つの要素映像、＜水門＞の開閉による要素映像の数の変化、ひとつながりに見える視覚的に連続した横長の大型画面、激流のように視界に飛び込む圧倒的な数の映像、流れ出す水の透明感がその効果をさらに助長するような複数のイメージの重なり等である。

彼は新しい映画表現の方法論を模索していた中で、複数の映像を同時に上映するという発想から『ナポレオン』の中で＜トリプルエクリン＞triple écran と称する3面マルチスクリーンを使用した。映画の終盤になると3台の映写機で横3面分のスクリーンに一連の、あるいは3つの異なった映像を同時に映しだした。今日の＜シネラマ＞＜マルチプロジェクション＞の原型である。それまで映画の誕生以来守り続けられてきたのは、1枚のスクリーンに対してひとつの映像という形式だったが、ガンズによる画期的な表現思想と技術により、映画史に新しい1ページが記されたのである。

しかし複数の映像を同時に映すという発想は、このときが初めてではなかった。ガンズはここにいたるまでに、彼の作品の中で既に実験的な試みを行っている。例えば1916年の『バルブルース Barberousse(1916年)』では、画面を3分割して異なった映像を映しており、『戦争と平和』ではやはり画面分割を用いるなど＜トリプルエクリン＞のための予備実験は着々と進んでいたのである⁴。

『鉄路の白薔薇』は特異な＜フラッシュバック＞によって、視覚的な音楽効果を彷彿とさせる作品だが、この『ナポレオン』は、さらに時間と3つの空間の織り成す三重奏、あるいは視覚的交響楽を志向したような作品となっている。12時間におよぶフィルムを、約5時間に編集して上映したのは1927年4月7日のことであった⁵。最初の上映はパリのオペラ座で行われている。そして映画の進行にしたがって、フランスオペラ交響楽団が映像にあわせた背景音楽を演奏した。



図4) 1981年NHKホールでの上映

いまこの作品を研究対象として分析できるのは、残念ながら1981年の再編集バージョンである。オリジナルはヨーロッパの8都市で公開されたあと、再編集版が1935年、1973年等に上映され、日本でも小型映画のいくつかの版が1932年、1947年東京で公開された。オリジナルの散逸という悲運の『ナポレオン』が再び日の目を見たのは、サイレント映

画史の研究家で映画作家でもあるケビン・ブラウンロウ Kevin Brownlow と映画監督フランシス・コッポラ Francis Coppola の努力に迫うところが大きい。すなわちブラウンロウが老齢のガンスの協力を得て、オリジナルに近づけた約4時間の再編集版を完成させ、コッポラがその配給権を得て、1981年1月23日のニューヨークを皮切りに、日本を含む世界各地で公開した⁶ (図4)。＜トリプルエクラン＞を使用する場面は最後の18分間(字幕カットを含む)である。この部分に、3面連続の映像(パノラマ)を1カットと勘定しても、300を超えるカットが組み合わせられ、美的に錯綜する映像設計が試みられている。

3面マルチスクリーンは今日でもマルチ映像の基本形態とされるが、『ナポレオン』がマルチスクリーン作品の最初のものだとすれば、マルチ映像が歴史に登場する初期の段階から、形式的にも内容的にも技術的にも、現在でも通用する基本形式とコンセプトをもって発表されたことに注目したい。

2. トリプルエクランによるパノラマ表現

＜トリプルエクラン＞の構成方法のひとつにパノラマ的表現がある。技術的には、当時は3台のカメラを垂直に重ね、上位機を右、中位機を中心、下位機を左に向け同時に撮影し、また上映の際は横に連結された3台の映写機で、同時に映写することによってこの表現を可能にした⁷。『ナポレオン』ではこの手法によりパノラミックな効果を出したカットがいくつもある。例えばイタリア遠征の進軍シーン、閲兵のシーン、戦闘のシーン、疲弊した兵隊の休憩シーンなど、空間の左右への広がりや状況描写など、映画の＜引き＞の効果をより強調する場面に主として使われている。この技術はシネ라마の原型だが、この作品では、1画面と3倍画面の面積対比、巨大な1面と分割した3種類の画面の対照、遠景パノラマの緩やかな時間の流れと1画面の早いカットの切り替えというように、むしろ従来の単画面と相互に強調しあうような、いわば3面マルチスクリーンの表現バリエーションのひとつとしてとらえておくべきだろう。

さて＜トリプルエクラン＞すなわち3倍のスクリーンを出現させたのが、3つの要素を同時に映すことだけが目的であるならば、当事の技術でも既に可能であるように、オプティカル処理による3面の分

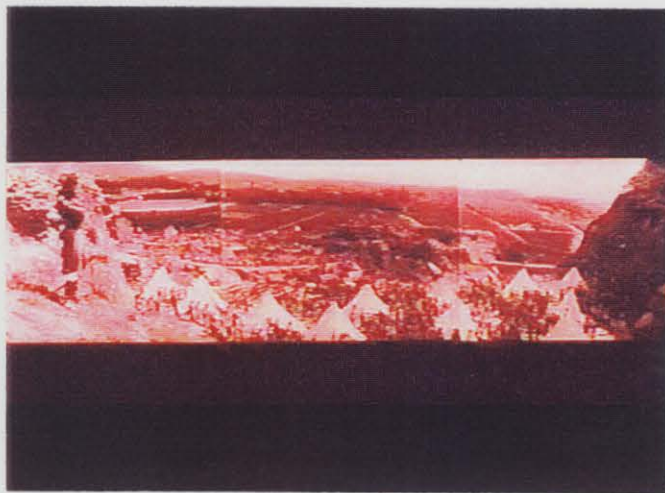


図5) トリプルエクランによるパノラマ

割画面でも実現することができる⁸。しかしガンスがスクリーンサイズを拡大せねばならなかったその必然性は、やはり視野の拡大、すなわち大型画面でなくてはならないところにあったはずである。またニースでの撮影で初めて3連カメラを使ったときのように、2,000 人もの役者をひとつのフレームに収めることができないというだけが理由ならば、自身で発明したといわれる 14mm の広角レンズの適用によって解決したはずである⁹。ガンスはやはりパノラミックな独自の大型画面を創造しなくてはならなかった。その理由を次のように考える。

①観客に対する新たな臨場感の提供

これは戦闘や閲兵等のシーンに多く使われている。観客は視界を覆うパノラミックな映像に接したとき、あたかもその場に居合わせたような錯覚に陥る。例えば整列する兵隊のロングショットを背景にして、カメラの直前を軍馬が大きく横切る。この遠近の対比は臨場感の現実性をさらに高めている。

②大型画面による感覚的ショックの創造

羽を大きく左右に広げた鷲のショットは印象的である。このクローズアップは実際の鷲のスケールをはるかにしのぐ大きさを投影されるために、通常感覚からは並外れた緊張感を与えることになる。

③実際の視覚生理に、より近い環境をつくる

私たちの視野は、両眼視状態で180度を超える広角域をほこる。これに対して高度な知覚作業を行う有効視野はわずかではない。すなわち何らかの注視行動には、同時にかならず周辺視野が存在するわけで、実際には周辺の対象を認識できないとしても、左右に広がる映像をあえて用いることで、現実の視覚環境に近づけようとしたガンスの意図を感じる。

④非日常性の演出を高める

歴史ドラマや空想映画は、文字どおり現実とかけ離れた世界を対象としてつくられる。『ナポレオン』も過去の劇中人物が主役の非現実のドラマである。ならばなおさらのこと、当時日常化しつつあった映画を、フレームの操作によって〈映画的非日常〉を再び取り戻そうとしたのではないか。

⑤表現の可能性の研究・追求

70 mmスタンダード、I-MAX、ハイビジョンなど新しい映像のシステムが登場するたびに、それぞれにふさわしい表現方法が研究される。〈映画表現の百科事典〉といえるほどの映画づくりに対する冒険精神を考えると、縦横の比率が1:4という特異な横長の大型スクリーンに内在する映像表現の可能性を、野心的に模索したと思われる。

このトリプルエクランのパノラミックな描写は、横長のマルチスクリーンの使い方の難易度からすると、一番平凡で普通の用法だともいえるが、眼前に迫る大画面の圧倒的迫力は捨てがたいものがある。このパノラマ表現は再編集バージョンでも多く使われていて、『ナポレオン』の最終場面でトリプルエクランとして上映された17分56秒（字幕カットを含む）のうち、5分24秒がこの表現を採用している。

しかもパノラマ表現の8割近くは前半の約9分で使われているが、これは映画が進行するにつれ、＜普通の用法＞から徐々に＜トリプルエクラン的特殊な表現＞へと移行し、観客の緊張感を終盤へむけて高めようという意図が感じられる。

このシネラマ的効果を実現するには、3台の映写機を同期させながら回わし、さらに同様に、同期させながら上映するという、純粋に技術的課題を解決せねばならなかった。ガンスがシネラマ効果を完成させた背景には、技術的側面から援助したアンドレ・ドゥブリ André Debrie がいる。『ナポレオン』で使用した撮影機、映写機、同期装置などは、技術スタッフとして参画した、フランスにおける映画機材製造の草分けであるドゥブリの力によるところが大きかった。3連の“Debrie Camera”はわずか数週間で製作されたが、一方でガンスは、パノラマとマルチの両方の使い方に関して特許権を獲得した¹⁰。

パノラマ（あるいはシネラマ的）効果は、今日のマルチ映像でも必ず使われる手法のひとつだが、この発明はガンスの発想とドゥブリの技術的成果が相乗したところにあったといえる。

3. マルチプルな表現

ガンスはいう。「わたしは『ナポレオン』の中で3つの要素を同時に映すために3面スクリーンを使った。3つの要素とは、肉体的なもの、精神的なもの、そして感情である¹¹。」つまり先に述べたようなパノラミックな画面をつくり、左右に視界を拡大する大画面は、この作品の中では唯一の目的ではなく、実はそのスクリーン面数に匹敵する複数の映像が、同時に上映できることに注目している点が重要である。このことは＜トリプルエクラン＞のいくつかの代表的な表現形式の説明の中で、3面をひとつながりの画面として使うパノラマ表現が一番平凡な用法であるとしているのに対し、3面を別々に使い、複数の映像を同時に映す用法は、二重焼きの組み合わせを含めると、多様な表現の可能性を示唆していることからわかる。

『ナポレオン』が、映画史的にみて最も意義のあるのはこの点である。

無声映画の時代にあっては、たとえば人民の解放を雪解けシーンに象徴させたり、野心的な男と鷲を組み合わせたりといった、観念の連想や対象物の大小・明暗などの対比は、前後のモンタージュとして処理されることが一般的であった。これらのショットを再び切りはなし、それらを並置させることによって、観念の連想や対比

を視覚的な関係として同時に見せてしまうという、映像の組立に新しい概念をうち出したことは、実は〈トリプルエクラン〉の根本精神であって、同一平面上でのモンタージュの画期的発想がここにある。

しかしガンスは〈トリプルエクラン〉の場面になっても簡単にはそのテクニックを出さなかった。バリマスクが左右に引かれ、3面スクリーンが眼前に広がってからは、アルプス山麓で野営する疲弊した兵隊のパノラマ映像がワンショットで延々と1分8秒も続く。その後、1画面に戻ったりパノラマを挿入したりをくり返し、3つの異なった映像を同時に映すシーンが初めて登場するのは3分47秒後のことである。

3つの映像要素を一度に見せることの難しさに、ガンスは初めから悩まされた。「わずか1秒、いや16分の1秒の間にこの3つの要素を理解させ、溶け合わせるには相当な努力が必要だ¹²。」見せることの難しさもさることながら、それを見る観客が、ガンスの意図を抵抗なく受け入れられるか否かは、実際には予測できなかっただろう。ガンスのいう「相当な努力」とは、ひとり制作者の緻密な計算に基づいた映像構成作業にとどまらず、広く大方の観客がこの映画に託された真意を、積極的に分かろうとする思いで見続けることができるかどうかを問うている。〈トリプルエクラン〉になって、冒頭にパノラマシーンをもってきたのは、この構成が平凡で、導入部には適当だと判断したからではないはずだ。観客にとっては3つの要素を融合し、ひとつのメッセージとして受け入れるための、心の準備の時間であり、ガンスにあっては新しい表現への決断の時間であり、躊躇と苦悩の時間だったに違いない。

おそらく彼は、3つの映像を同時に鑑賞することが、満足になされることは期待していなかっただろう。しかし3つの映像は厳然と存在しているし、それが存在する以上は、ポテンシャルもまた存在する。〈トリプルエクラン〉の潜在力とは、いうまでもなくガンスの潜在イメージ、すなわち主題を補説する副次的〈精神〉であり、衝突する〈肉体〉でありかつ併走する〈感情〉でもあるはずだ。鑑賞者にとっては、これらの映像群は一見、彼ら自身が構築しつつあるイメージを増幅し、補完するかのように見える。しかし実際には、鑑賞者に対する3つの映像の影響力は、当然個々に異なっており、眼前の映像に〈見られる可能性〉としての潜在力をもたせることこそ、「表現」と「鑑賞」の2つの側面に、新しい映像のあり方を提言した意義ではなかったか(図6、図7)。

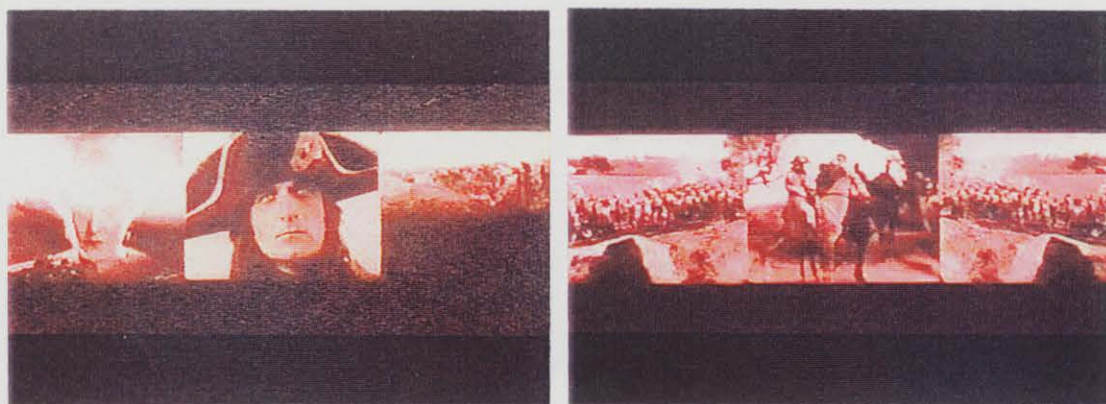


図6)、図7) 同時に進行する3つの映像

ガンスは、限られた時間に複数の映像を同時に投影し、そのときの輻輳化したメッセージを理解させるために、かなりの計算と試行錯誤を経て、非常に神経を使ったモンタージュをおこなった。その過程で、短時間にきわめて多くの情報が提示できるというマルチ映像の重要な特徴を、高度な構成の中で実践していく。特にクライマックスでの多重露光と3面マルチ映像との組み合わせは、そのもっとも情報密度の高い構成である。〈トリプルエクラン〉の場面では、最後の20秒間に、51カットが目まぐるしく変化する。そのうち11カットは多重焼きを施した映像である。11カットのそれぞれが分析不可能なほどの多重焼きとなっているため、最後の20秒間は、少なくとも100を超えるカットが〈見られる可能性〉として存在していると考えられる。

ガンスの悩みは制作の難しさだけではなく。その悩みは、観客がこの新しい表現にどれほど順応できるかということにも及ぶ。〈トリプルエクラン〉の初の試みに、マルチ映像の見方を知らない観客が、新しい視覚体験にかなりの戸惑いを感じることを危惧したにちがいない。「観客のころ、神経、そして眼が、わたしの放縦なやり方にせめて絶えてくれることに期待しよう¹³。」

ガンスは〈トリプルエクラン〉によって、映画表現の可能性に果敢に挑戦したが、この洋式に対して、それが継続して維持されるだけの作品の供給がなされなかったことは、結果的には市中の劇場に場を借りた、一過性の実験映画の域を出なかったのである。万国博覧会の出展作品として公開されていれば、おそらく映像展示史の輝かしい1ページを飾ることになったはずである。やはり新しい表現洋式に対する一般の眼は、好奇心と驚きでしかなかったのかもしれない。畢竟、映画のもつ芸術性に新しい発想を投げかけたものの、そのまま新しいコミュニケーション形態を成

立させるまでには至らなかった。この〈視覚言語〉が、単なる〈奇抜な映画〉の域をこえて、社会的に認知される一般的な映像表現法として評価を得るには、まだ30年～40年の時間を要することになる。3面マルチ映像が革命的であることは誰よりもガンスが知っていたのである。

4. ポリビジョンへの展開

ベラ・バラージュ Béla Balázs は、映画のモンタージュがメロディーの音の系列に対応するとすれば、「マルチ映像は筋の和音であり、印象の和音である¹⁴」という。わずか半音のズレが不協和音となり、音楽の美的調和を乱すこともあるが、マルチ映像が視覚的ハーモニーを形成するには、内容的にも形式的にも計算された構成がなされなければならない。さらに彼は『ナポレオン』をとおして、マルチ映像には映画のモンタージュと同じくらい複雑な構成法があることを示唆しているが、1画面映像の継時的構成と、マルチ映像の同時的構成のマトリクスを考えたとき、その難しさはおそらく映画のモンタージュの比ではないはずだ。そして〈垂直（時間的）〉と〈水平（空間的）〉とが同時進行する映像が、最高の視的構造をもったとき、「平常の視覚的価値の変質」を伴う画期性をもつとガンスは自賛する¹⁵。

クライマックスの〈トリプルエクラン〉つまり3面マルチスクリーンには、さまざまな映像を映しだし、各シーンを横にモンタージュした構成が使われている。エミール・ヴユイレルモズ Émile Vuillermoz によって「ポリビジョン Pollyvision」と名づけられた¹⁶、多映像同時上映形式の基軸となるこの構成こそ、ガンスの映画のハイライトであるといえよう。〈トリプルエクラン〉の場面における3面マルチ映像は、後に図示するポリビジョン構成のひとつのバリエーションであり、代表的な用法である。

〈全感覚の刺激〉ともいえるポリビジョンは、音楽の「ポリフォニー Polyphony (対位法)」に対応する、いわば視覚的対位法ともいえるもので、ポリフォニーが音楽の芸術性を高めたのと同じように、ポリビジョンは映画の芸術性に新たな意義を加えた。すなわちポリビジョンは、音楽の対位法がひとつの主旋律に対して、幾つかの対旋律の競合によってハーモニーを形成する作曲法であるように、中軸となる映像に、同時に他の複数の映像を併映することで、イメージの増幅と視覚的調和をねら

う構成である。

ポリビジョンはスクリーン自体の変化には直接関係なく、フィルムの上で映像が開いたり縮んだりする。つまり、フィルムのオプティカル処理により、映像の数が増減したり大きさが変わったりする。いわば＜自在に変化するスクリーン＞を用いる。ひとつのイメージがスクリーン全体を占めたり、ある時は半分、ある時は中央のスクリーンの3分の1しか占めなかったりする。そしてイメージの数は2つ3つと増え、それらが同時に登場して物語りは進行し、もっともダイナミックな瞬間には、ひとつのスクリーンが4つ、8つと分割されることさえある。

今日のマルチ映像の、先駆的、基本的構成として評価できるこのポリビジョンは、次の図8)によって説明することができる。

「ポリビジョンの構成バリエーション」

No. 1

A2	A1	A3
----	----	----

A1: 裏焼きの映像
A2: 普通の映像(正像)
A3: 普通の映像(正像)

No. 2

B2	B1	B3
----	----	----

B1: 主題の中心映像
B2: 交響乐的に補完する映像
B3: B2の裏焼きの映像

No. 3

C1	C2
----	----

C1: 普通の2面続きの映像
C2: C1のオーケストレーション

No. 4

D2	D1	D3
----	----	----

D1, D2, D3は、すべて異なった映像

No. 5

E3	E2	E4	E1	E6	E5	E7
----	----	----	----	----	----	----

E1: 中心となる映像
E3, E2, E4とE6, E5, E7は視覚的
オーケストレーション映像

No. 6

F		
---	--	--

スクリーン全面を使った
パノラマ構成

図8) ※Jacques Polieri「SENOGRAPHIE/THÉÂTRE CINÉMA TÉLÉVISION」, 1963より

たとえばNo. 5のE3、E2、E4では、はじめにE2ではじまる映像がE3、E4に分割される。この用法は光学的に分割した映像を含めて3面分を集合させるという、マ

ルチ映像で最も高度な構成の方法論をはやくも示唆している。つまり中央の映像(定旋律)に対する2つの両脇の映像(対旋律)が、いつしか4つに増幅され濃厚な対位法を完成していく。文字どおりの視覚的対位法＝ポリビジョンの真骨頂である。

ガンスは従来の映画は「ごく単純な算術で、事実と感情の足し算にすぎない」と考えたが、一方自身が見出したポリビジョンは「同時映写によって、イメージショックが生ぜしめるすばらしい詩的方程式を解く代数のようなものだ」と比喩する¹⁷。芸術家としての、自らの表現のよりどころだったはずの映画の物足りなさを、ポリビジョンの発見によって一層感じたにちがいない。ただしポリビジョンの構造は、これまでの映画の構成法で経験的に確立しているものを決して否定しているのではなく、個々の映像の時間的な流れの中に適用されている点は注意すべきである。

シングルスクリーン(映画)が一般的だった当時であって、忽然と現れたマルチ映像は、私たちにとって初めての視覚言語であるだけに、一般の人々が抵抗なく理解するには、あまりにも奇抜すぎた。そして一度に全編をポリビジョンにすることは、かえって構成が単調化することや、観客の緊張状態が持続し得ないことに問題を感じたガンスは、段階的ポリビジョン化を考える。つまり「全体の3分の1を普通のスクリーン、3分の1をパノラミックな大スクリーン、そして3分の1がポリビジョン」という割り振りにとどめようとした¹⁸。ある刺激が一定時間以上継続すると、その刺激に対する反応が鈍化するという心理的側面を考えると、この処理は、3分の1が適当かどうかは別にしても、導入段階としては説得力をもつ。ポリビジョンは衝撃的な映像だった。「イメージの交流と崩壊。コンティニュイティーは無限に分割され、モンタージュは三元に増加する。映画は<単一性>から<全体性>を勘定に入れる。イメージの概念すら幾何学的(表面)から代数的(数)になった¹⁹。」ガンスは自分のポリビジョンをこのように解釈した。

『ナポレオン』以来手つかずだったポリビジョンの構想は、1956年になってようやく『マジラマ Magirama』というタイトルで制作、封切りされた。当時はシネラマの興行的成功により客を奪われた形になったが、これを見た先見の人々は、ポリビジョンの可能性を積極的に評価した。「ル・モンド Le Monde」の批評家ジャン・ド・バロンセルリは「これこそ、あたらしい書法、我らの疲れたスクリーンの上に詩を再び生かす革命的手段である²⁰」と評し、またシュールレアリスムの詩人フィリップ・スーポー Philippe Soupault は「人が呼んで第7芸術と呼ぶ芸術が、アンニュイや愚劣さや商業的猥褻にせずむとき、ポリビジョンは我々に、映画の復活の希望と革命の希望をもたらすものである」と積極的な評価を惜しまない²¹。

このように識者の絶賛を受けたポリビジョン作品の『マジラマ』は 1958 年のブリュッセル万国博覧会の実験映画コンクールにも出品された。これまで映画や写真にこだわってきた単純な視覚体験が大きく変貌した。ポリビジョンの出現は人々の世界認識の新しい次元と、未来の映像表現を先取りした出来事だったといえる。

5. 視覚的交響楽

＜トリプルエクラン＞は、結果的に見れば、映画の水平モンタージュ（同時的空間のモンタージュ）という特異な意味をもつが、そもそもこの発想の出発点は、映画はしだいに音楽に近づきつつあると考えたところにあった。

これまでの映画が単音のメロディーのようなものとすれば、このトリプルエクランは＜視覚のオーケストレーション＞を可能にする方法論としてとらえられている²²。ガンズは劇的なアトラクションを中央に展開し、それを支えるサブテーマを左右のスクリーンに映したり、また同じ被写体でありながら 3 つの視点をもった異なるイメージを用いてそれぞれに＜映像のハーモニー＞を得ようとした。これらは弦楽器の主旋律に対して金管楽器の従属的な旋律がからんできたり、メロディーラインを奏でるファゴットをビオラとチェロが低く支えるように、音楽的調和を映画に求めた試みであり、従来の映画が構築してきたような、時間の流れの中でつくる＜映画のつながりのリズム＞に空間構成の要素を加えながら、新たな芸術的可能性を見いだしたといえる。すなわち交響楽が複数の楽器群の編成によってハーモニーを生むように、映画を＜視覚的交響楽＞としてとらえることによって、＜視覚的ハーモニー＞を生む母胎として認識すべきことを作品をとおして主張したといえる。

ガンズは＜視覚的ハーモニー＞を得るには、同一の狭い画面を絶えず塗り替えているだけでは不十分であるとし、これを構成するひとつの可能性として＜トリプルエクラン＞を開発したのではないか。映画に交響乐的調和を与えるために、もうひとつの映画を付き合わせた。2 つ以上の映像が存在するところに、初めて対照、照合、衝突、融和といったさまざまなハーモニーを奏でる前提が揃う。ガンズは＜トリプルエクラン＞で、最初に映画の 3 重奏をねらった。そして 3 つの映像の共演は、独奏、二重奏、輪唱、斉唱を経て、先に述べたように複雑な多重露光を加えながら、文字どおり映像の交響楽ともいえるべき＜芸術的全体＞へと進化してきた。

例えば、前掲図 8) の No. 2 と No. 3 において、B2 と B3 は B1 の Orchestration で

あり、C2はC1のOrchestrationであるといういい方をする。同様にNo.5では中心をとりまくE3、E2、E4、とE6、E5、E7はE1のOrchestrationとなる²³。このように映像の同時的集合によって〈視覚的ハーモニー〉をつくり出すこと、これが視覚的交響楽の初の試みとして『ナポレオン』の中で実現されたのだった。後年ベラ・バラージュもまた、従来の映画のモンタージュがメロディーの音の連続に相当するとすれば、マルチスクリーンは和音のようなものと論じ²⁴、ガンスの考えを裏付けている。

前述のようにポリビジョンは音楽の「対位法 Polyphony」にちなんで名付けられたものだが、〈視覚的ハーモニー〉を形づくる大きな拠り所として、この対位法的構成が多くとられていることがあげられる。映像が3つに増えるということは、単純には各映像への注目度が3分の1になるということである。ガンスは複数映像にありがちなテーマの分散・崩壊という事態を、物語の基軸となる映像を先ず設定し、それと調和し、補足あるいは強調する他の映像群を組み合わせるしていくといった、文字どおり〈対位法的演出〉を使うことでこの問題を解決しようとした。中心となる映像を補完する映像が3面同時に、ある時は少しの時間差をもって現れる。

例えば、中央の映像にはナポレオンの顔のアップ、左右には騎馬隊。また中央には鼓笛隊、左右のスク

リーンに行進する兵隊の列という具合である

(図9)。さらに左右が兵隊の行進のシーンでは、中央のスクリーンには①ナポレオンのシルエット、②イタリアの地図、③回転する地球、④妻ジョセフィーヌの顔、の4つのイメ

ージがオプチカルで四重焼きされたものまである。

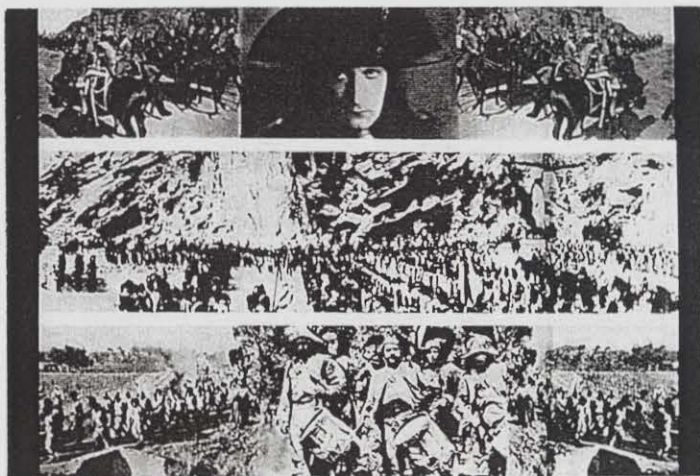


図9) ポリビジョンによる展開例

対位法の定旋律(主旋律)に相当するのは、主題をリードする中心映像である。この映像だけを取り出した場合、マルチ映像の一部とはいえ、映画(1画面映像)

の文法の強い影響下におかれている。つまり、映画の延長線上にある映像の側面と、マルチ映像の要素というふたつの側面をもつ映像である。しかも中心映像も、その Orchestration のための周囲の映像も、＜視覚的シンフォニー＞を実現する素材というもうひとつの面をもっている。ガンスが映像のもつ音楽性に着目したのは、音楽理論の中に新しい映画表現を見いだそうとした理論的援用と同時に、表現技術的な応用もある。いずれにしても映画の音楽への接近を意識した視覚的交響楽のひらめきは、音楽がその芸術性を高めたのと同様の意義を『ナポレオン』に認めることができる。

6. 未来映像の予感

『ナポレオン』が制作された当時、映画界ではモンタージュ論が全盛で、多くの理論的実践作品がつくられた。それまでに発表された理論は、あくまでも映画のモンタージュ、つまり1枚のスクリーンで単一時系列の中だけで操作されるモンタージュだった。「一般化されない技術を伴ったゆえ、実り豊かでなかった²⁵。」とサドゥールの評価は厳しいが、アベル・ガンスの試みた水平の（平面的、同時性の）モンタージュは、そういう意味ではある種の挑戦的構成方法だったといえよう。

『ナポレオン』が一部を＜トリプルエクラン＞として制作されたことは、映画がそれまで築いてきた独自の創造的空間の概念に、新しい発想を提起する契機となり、独創的な映像を生む機会となった。ガンス自身が、この映画の完成後の進歩はなかったと自認するほどに実験の限りを尽くし、さまざまなアイディアを盛り込んだ作品である。アベル・ガンスの試みがマルチ映像史の中でどう位置づけられるのか、そしていかに今日のマルチ映像の嚆矢たるかは、その歴史を俯瞰することで明らかになるだろう。

『ナポレオン』以来しばらく影を潜めていたマルチ映像は、1950年代になりウォルト・ディズニーのアトラクションや、チャールズ・イームズによるマルチ映像を使った大学での実験講義で、再び脚光を浴びた。Expanded Cinema の概念やマクルーハン理論を後ろ盾に1960年代から70年代にかけて万国博覧会を中心に多くの作品がつくられ、その勢いは今日まで続いている。

マルチ映像史の研究は他にゆずるとして、約90年ほどのこの映像の歴史の中で

＜トリプルエクラン＞の存在は、時代的にも特殊な位置づけをもつ。しかしその特殊性ゆえに表現と形式のもつポテンシャルをもう一度掘り起こすことによって、多くの人々が関わるマルチ映像の制作、表現、鑑賞、技術といったさまざまな側面を検証する起点となることが確認できる。＜トリプルエクラン＞が無声映画時代に発想された、ある意味では時代の要請を超えた突飛な表現方法だったとはいえ、輻輳したイメージや出来事の同時性、視点の分散、時間差をもった事実の混在、複眼的な世界認識等、これらをひとつの表現様式のプロトタイプとして『ナポレオン』に収斂させたガンスの偉大な成果は、時代を超えて今日制作される多くのマルチ映像作品の中に脈々と息づいている。

第3章 マルチ映像の鑑賞特性

1. 鑑賞特性に関する仮説と実験

トリプルスクリーンは、複数の視点がそのまま複数の映像として作品化されることの可能性を示唆した。アベル・ガンズは、制作者としてのメッセージや演出上の思惑をトリプルスクリーンに託したが、残念ながら彼の意図したとおりに観客が鑑賞したのかどうかは知る由もない。前章では制作者（ガンズ）の立場でマルチ映像（『ナポレオン』）がどのように＜つくられて＞きたのかをみたが、マルチ映像のコミュニケーション特性を考察する上では、一方では作品が実際に、どのように＜見られて＞いるのかを確かめる必要がある。

＜鑑賞のされ方＞を分析するために使用した作品は、Canada National Film Board 制作の「Multiple Man (1969)」である。オリジナルは、70mm フィルムにさまざまなフレームがオプティカル処理されたマルチ映像である。この映像を選定したのは次の理由による。

- ① 1面から数10面まで、要素映像の数に多くのバリエーションがあり、画面数の違いや、その増減に対する鑑賞特性が確認できる。
- ② 映像の変化のさせ方にさまざまな種類が盛り込まれているため、継時的な展開と鑑賞者の注視行動の相関を確認できる。
- ③ 短時間に多くの種類の構成パターンが組み込まれている。
- ④ 6面分割、縦形4面、横2面等、分割の形式が豊富である。

この章では、作品を上映しながらアイマークレコーダーを使用して、鑑賞者の注視行動を記録し、マルチ映像の＜見られかた＞の特徴を明らかにしようとした。そして先の『ナポレオン』の構成と合わせて、制作者と鑑賞者にどのようなコミュニケーションの整合性があるのか、あるいはないのかを検証しながら、マルチ映像の特異な側面を見出すこととする。

1.1 実験の目的

鑑賞の自由度の高いマルチ映像は、文字どおり、どの映像を選んで見ることも鑑賞者の即時的な判断に委ねられる。しかしながらその選択行動は、必ずしも無秩序なものでなく構成上のいくつかの特徴に規定されると思われる。ここではマルチ映像がどのように組み立てられたときに、鑑賞者の視線や映像の注視行動に影響力をもつのか、あるいは映像選択の特徴的な傾向が見られるのかを、実際の作品を上映することで確認する。

1.2 仮説

従来グラフィックデザインの領域でいわれてきた誘目性、注目性を規定する要因は、マルチ映像が対象でも当てはまると予想される。また複数の映像が同時に上映されたとき、次のような特徴的な鑑賞態度を予想することができる。例えば、

- ①ふたつの映像は、視線を往復するように視認される
- ②複数の映像はすべてが見られるとは限らない
- ③被験者によって鑑賞行動が異なる
- ④刺激の大きな映像は注視されやすい

ただしここでいう＜刺激＞は映像の動的な効果、on、offによる点灯点滅効果、具象性と抽象性による効果、アクセントの効果等の広義の刺激をさす。

- ⑤以下のような映像は注目されやすい
 - ・抽象的な映像よりも具象的な映像
 - ・点灯したばかりの映像
 - ・カット替わりをしたばかりの映像
 - ・鑑賞者が個人的に興味を持つ映像
 - ・質感の異なる映像
 - ・その他、周囲との調和を乱す映像

1.3 実験方法

1) 実験の概要

アイマークレコーダのヘッドセット（カメラ部）を装着した被験者に、スクリーンに上映されるマルチ映像の作品を鑑賞してもらう。上映の間

は被験者の注視行動を上映作品とアイマークとを同時にVTRで記録する。

アイマークの記録ビデオは、1フレームごとの視線の動きを記録するため30分の1秒単位で映像構成との関係を抽出できる。

2) 使用した実験機材等、上映の条件設定

①使用機材：nac(ナック) Eye Mark Recorder EMR-600 システム

ヘッドユニット：水平画角 60 度のレンズ使用

記録はCCDカメラ経由のものを8 m/m ビデオを使用。

②使用ソフト：「Multiple Man」1969 年カナダの作品(VTR版)

上映時間 15 分 40 秒

③上映の環境と条件

実験は、九州芸術工科大学の画像実験工房内の写真スタジオを使用。作品をVHSビデオから送出し、ビデオプロジェクターにてスクリーンに上映。映像のサイズは幅2,400mm。被験者からスクリーンまでの距離5,000mmとした。

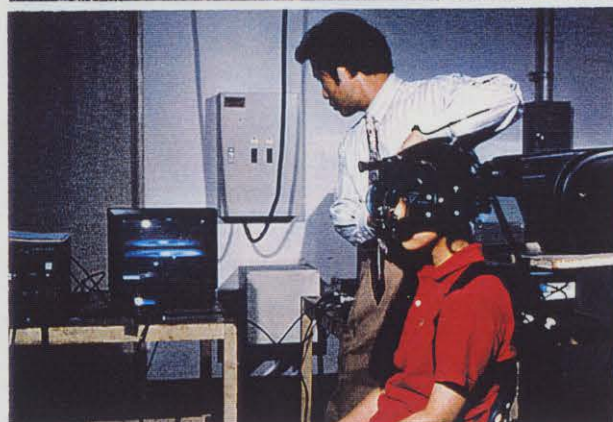


図 10)

図 11)

図 12)

アイマークレコーダによるスタジオ実験

3) 上映の方法と記録

スタジオ内は暗室とし、ビデオプロジェクターから前面投影した。この作品は 20 分未満の短編作品のため、アイマーク・レコーダを装着したまま、中断せずに全編の鑑賞記録を残す方針とした。

しかし、予備実験の段階で、装置の固定や重みによる痛み、ならびに不快感から、連続で約 10 分が実験の限界であることが判明した。

したがって、実験開始前に、実験中に不快感を覚えたらその旨を告げてもらうこと、そしてその時点で実験を終了することを伝えて、これを実験の条件とした。

結局、上映時間は最短の被験者で 5 分 13 秒、最長で 15 分 40 秒の全編収録であった。後述の分析対象としたシーンは全員が鑑賞した。

- 4) 被験者 : 九州芸術工科大学学生 8 名、福岡市立平尾中学生徒 3 名
(被験者 A 男性 21 歳、B 男性 22 歳、C 男性 22 歳、D 女性 21 歳、E 女性 21 歳、F 男性 23 歳、G 男性 22 歳、H 女性 21 歳／中学生は女子生徒 13 歳)

2. 鑑賞特性の分析

2.1 分析データ

データ分析には上映した作品中の代表的な部分を選んで、視点移動の特徴抽出を行った。記録用の VTR にはアイマークを 1 / 30sec 単位で記録しているため、ビデオのフレーム単位での解析を行った。しかしながら作品が動画であり常に被写体が動いているために、データを 1 枚の 2 次元シートで表現するのは難しい。

次ページ以降の写真は、マルチ映像のシーン替わりの 1 コマ目 (1 フレーム目) をそのシーンの代表カットして抽出した。従って実際には各要素映像ごとに少しずつ動きがあるので、アイマークデータと、静止画とは一致しないことがある。しかしここでは、主としてどの映像 (枠) に注視しているかを問題にしているため、要素映像内の視点のバラツキは 2 次的な行動ととらえたが、分析の目的は満足させると判断した。

分析 1

ここでとり上げる4連続シーンは、映像のカット替わりと映像の増加が併存する。4画面にはじまり、6画面に至る。その間の被験者の視点がどのように移動しながら注視行動をとるかを分析する。

分析対象：6面マルチ映像 シーンNo. 20～No. 23の4つの連続シーン

フレームデータ：006940～007145 (205フレーム＝6.83秒)

被験者A

シーン No.20

(フレームデータ 006940～006958)

被験者Aのアイマークデータ



図 13)

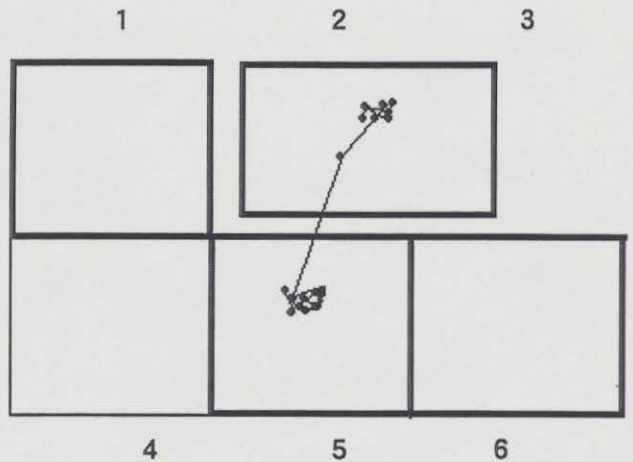


図 14)

このシーンの提示時間は0.6秒。4面のうち右上と右下は同一の映像で比較的動的な効果がある。視点は上記のとおり2面に限定して注目している。視点は上段の映像から下段の映像へと移る。

8フレームまでは上段を、9フレーム目から下段を注視している。すなわち0.27秒で注視対象を変えたことになる。2画面の往復注視はない。

シーン No.21

(フレームデータ 006959~006977)

被験者 A のアイマークデータ



図 15)

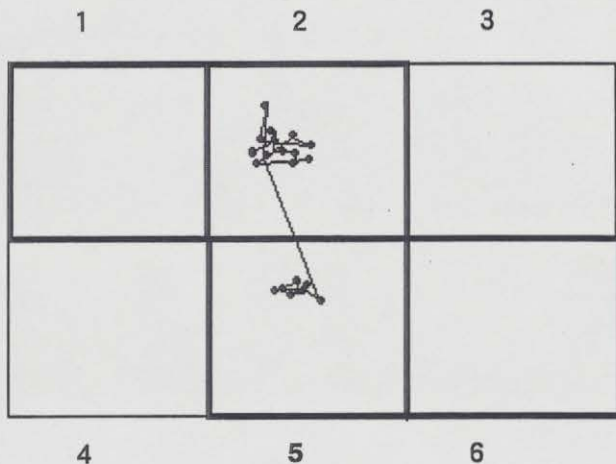


図 16)

No.20 に続き、上段中央の映像がカット替わりしてこのシーンとなる。提示時間は同じく 0.6 秒。下段中央の第 5 画面から第 2 画面へと視点が移動する。カット替わり後 8 フレーム目 (0.27 秒) で反応している。

第 1 画面と第 2 画面には、前のシーンから引き続いて注目されていない。またシーン No.20 と同様にふたつの映像間の視点の往復はない。

シーン No.22

(フレームデータ 006978~007064)

被験者 A のアイマークデータ



図 17)

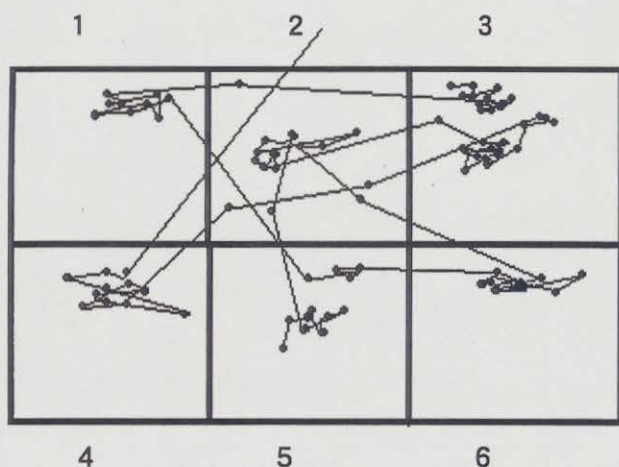


図 18)

No.21 に続き、上段右と下段左の映像が同時にカット替わりして6面全体が埋まる。このシーンの提示時間の合計は 2.87 秒となる。視点は2、3、2、4、5、1、5、6、2、5の順序で移動していく。提示時間の中ですべての映像を見ており、さらに一部は2度3度にわたって視線が向けられている。ただし2~3フレームの場合もあるので注視しているとはいえない。

ある映像の注視時間は7から12フレーム(0.23~0.4秒)である。

シーン No.23

(フレームデータ 007065~007145)

被験者 A のアイマークデータ



図 19)

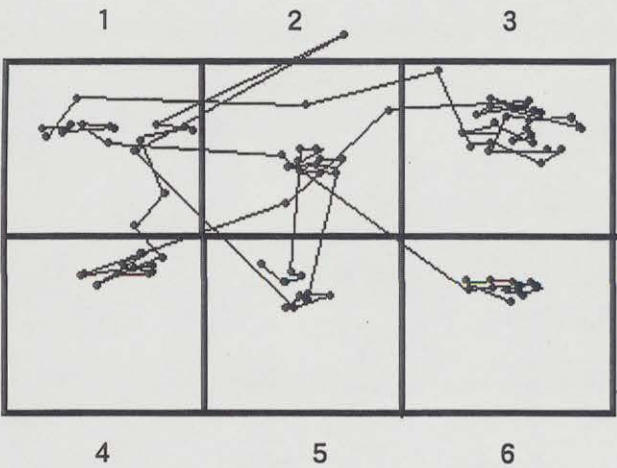


図 20)

シーン No.22 に続き、2 と 6 の映像がカット替わり。5 はパンニングして別の女性の顔になる。提示時間の合計は 2.67 秒。視点は 5、2、5、1、4、3、1、6、の順序で移動していく。前のシーンから引き続き提示されている映像もあるが、それも含めて 6 面すべての映像に注意が向けられている。

1 画面当たりの平均注視時間は約 0.45 秒である。最も注目されたのは第 3 画面で、0.83 秒である。一般的には 2、5 画面のようなアップサイズの映像に注目すると考えたが、実際にはそうではなかった。被験者の興味の対象の違いだと思われる。

分析 2

同一の映像1シーン分を複数の被験者のデータを比較検討し、被験者の個人差に基づいた鑑賞行動の違いや、特徴を見出す。

分析対象：4面マルチ映像 シーン No.17
フレームデータ：003703～003825 (119 フレーム=3.97 秒)
被験者D、被験者E、被験者Fの3名

シーン No.17



図 21)

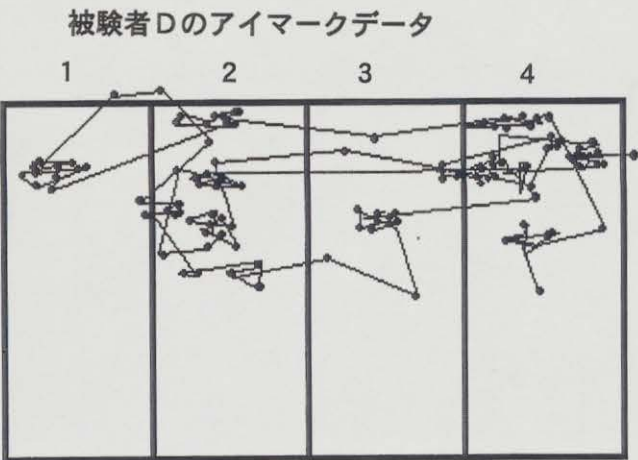


図 22)

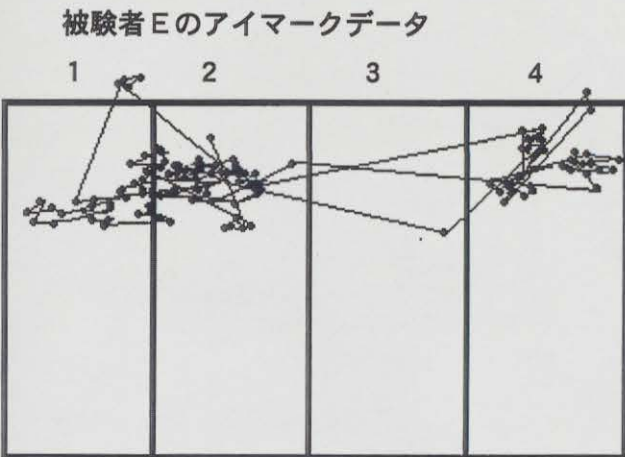


図 23)

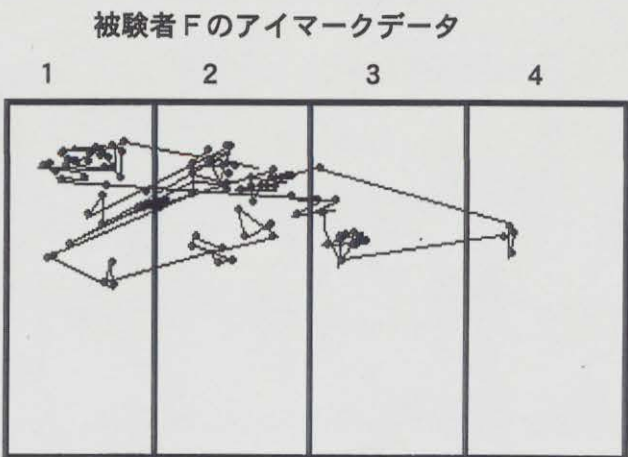


図 24)

図 21) のシーンは、縦型 4 面マルチ映像の 3 連続シーンの最初の場面である。第 3 画面は地平線のある風景の遠景でほとんど動きはない。第 1、2、4 画面は下りエスカレーターのショットで動的効果の高い映像である。映像の提示時間は 3.93 秒。

この映像に対する 3 人の被験者の鑑賞行動を比較すると前ページのようになる。どの被験者も動きのある映像 1、2、4 画面に注目していることがわかる。しかもこの 3 つの映像は人物が画面上部からフレームインしてくるために、視点も同様に画面上部に集中している。

被験者 D は、予想したとおり第 3 画面への関心度は低いですが、2、4 画面への関心が高い傾向がある。

被験者 E は第 3 画面へはまったく無関心と考えられる。エスカレーターのカットは 1、2、4 画面とも大きな情報量の差はないと思われるが、第 2 画面への注目度が高い。

被験者 F は第 4 画面は一瞥するだけで、ほとんど第 1 と第 2 画面に集中している。

画面の選択の順序は次のようになった。(ただし選択の回数が多いといって、必ずしも注視した合計時間が多いとは限らない)

被験者 D : 3、4、2、4、3、2、1、2、4

被験者 E : 2、1、2、4、2、1、2

被験者 F : 2、1、2、1、2、4、3、1、2

分析 3

ほとんど画面変化のない、静的な構成の5面マルチ映像のふたりの被験者のデータを解析し、鑑賞態度の違いを確認する。提示時間がある程度長い映像のため、2度以上の繰り返しの注視が予想される。その際の順序、回数、集中度等について分析し、両被験者の異なった鑑賞を明らかにする。

分析対象：5面マルチ映像 シーン No.42
フレームデータ：006032～006195（163 フレーム＝5.4 秒）
被験者 G、H のデータを使用

シーン No.42

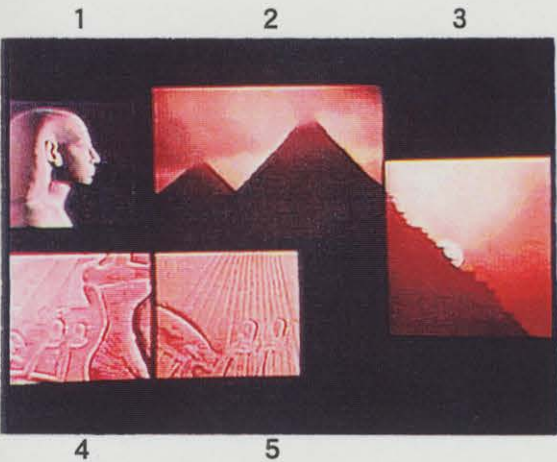


図 25)

被験者 G のアイマークデータ

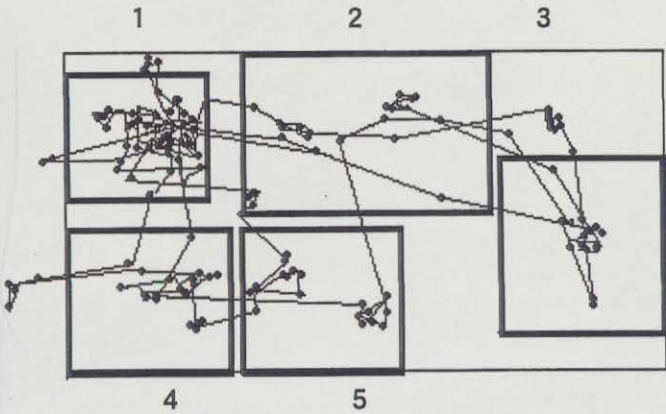


図 26)

被験者 H のアイマークデータ

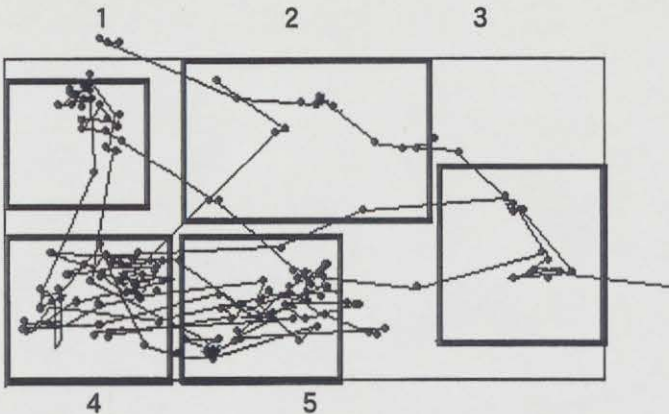


図 27)

シーン No.42 は要素映像のフレームのサイズを特定せずに組み合わせた、変形の 5 面マルチ映像である。1、4、5 面で非常に緩やかなパンニングがあるが、どの画面もカット替わりのない静的な構成である。提示時間は 5.4 秒と比較的長く、すべての要素映像を注視するには十分な時間である。実験ではふたりの被験者ともにすべての映像を見渡しているが、視点は G では第 1 面に、H では第 4、5 面に集中している。

また被験者 G の場合は、どの要素映像からも必ず第 1 面へ戻っているか、第 1 面を基点に他の映像へ視点が移動しているため、最も関心の高い第 1 面との関わりにおいて他の映像を見ていることが分かる。また被験者 H の場合は、第 4、5 面の間で 4 往復の視点の移動があり、このふたつの映像への関心の高さと同時に、双方の相関のなかで注視していることが分かる。各被験者の注視の順序は次の通りである。

被験者 G : 1、4、5、1、2、3、2、3、2、1、5、4、1

被験者 H : 2、3、5、1、5、4、5、4、1、5、4、5、4、2

同一の素材を対象にしても、ふたりの被験者の鑑賞態度は明らかに異なっている。

分析 4

複数の同一画面を提示したときの視点の移動、ならびにこれらの映像に異質な映像が挿入されたときの鑑賞行動を分析する。使用した映像はカット替わりをはさんだ、連続したシーンである。

分析対象：8面マルチ映像 シーン No.25～No.26
フレームデータ：010788～010912（124 フレーム＝4.1 秒）
被験者Aのデータを使用

シーン No.25

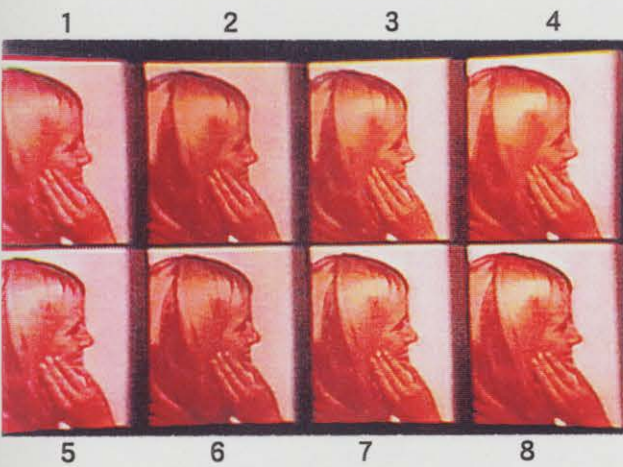


図 25)

被験者Aのアイマークデータ

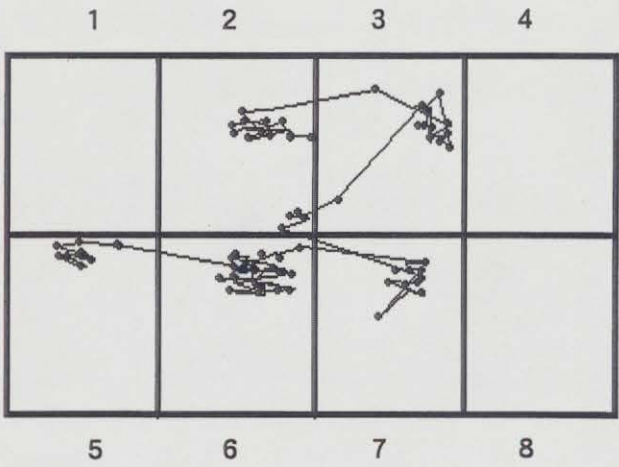


図 26)

シーン No.26

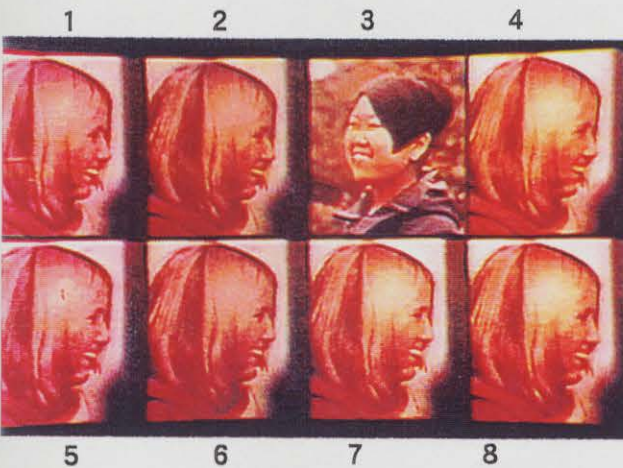


図 27)

被験者Aのアイマークデータ

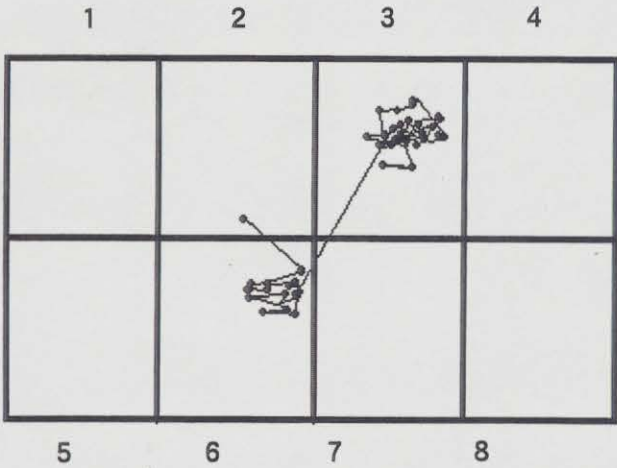


図 28)

シーン No.25 は同一画面の連続で、カメラの直前を人が横切った瞬間に第3画面だけがカット替わりをする構成となっている。シーン No.25 は提示時間は約 2.7 秒あり、8つの画面を見流すには十分な時間である。しかし実験では、2、3、5、6、7画面だけが見られており、あとはまったく関心の対象外である。同一画面のマルチパターンは情報量が少ないこともあり、すべての映像が鑑賞されるとは限らない。第3画面がカット替わりをしてシーン No.26 へ移行するが、カット替わりによる視覚刺激とアクセント的な異質映像への注視とが重なり、注目度は高い。他の7つの同一映像のうち、第6画面だけを選択しているが、2種類の映像が明らかに比較されている。

分析 5

ここでは、4つの連続したシーンの中で、要素映像が順次増え、最終的には6面マルチ映像を構成する。新しく映像が点灯したときの視点の移動、点灯したままの映像に対する視点の反応等を分析する。

分析対象： 6 面マルチ映像 シーン No.12～No.15 の 4 連続シーン

フレームデータ： 004185～004332 (147 フレーム＝4.9 秒)

被験者 D のデータを使用

シーン No.12

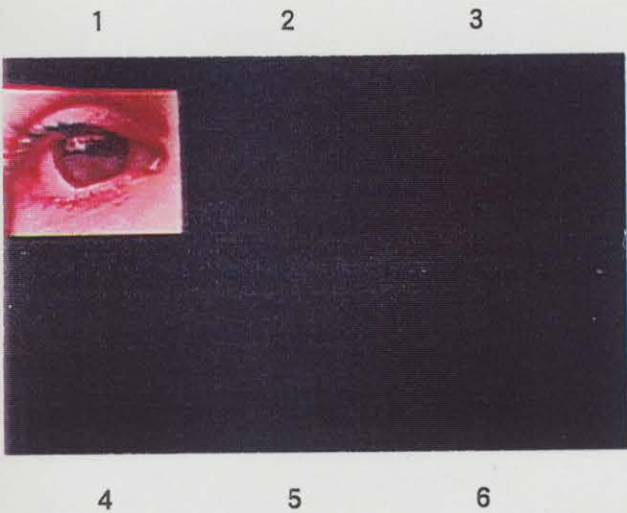


図 32)

被験者 D のアイマークデータ

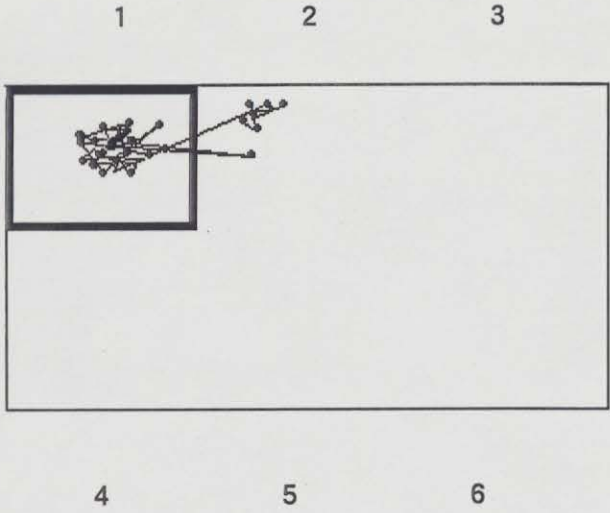


図 33)

暗転の状態から第 1 画面に眼のクローズアップが映る。被験者の視線は集中している。
提示時間は 1 秒。

シーン No.13

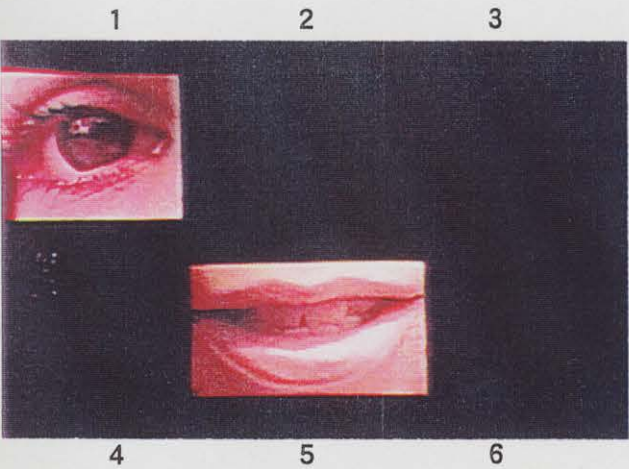


図 34)

被験者Dのアイマークデータ

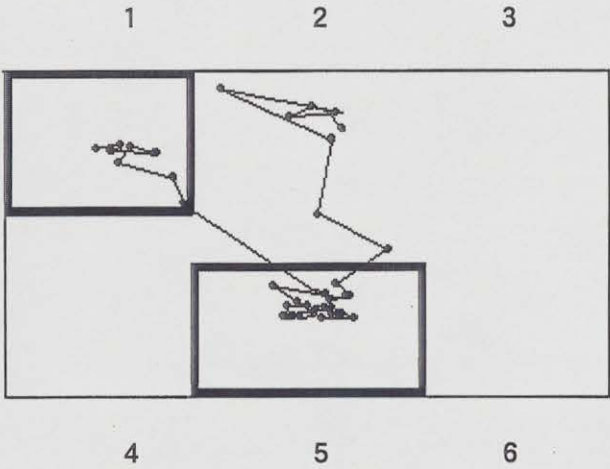


図 35)

第5画面にふたつめの映像が映った瞬間に、視点は移動する。第5画面が点灯してから移動しはじめるまで、8フレーム：0.27秒である。このシーンの提示時間は1秒。視点の往復運動はない。第2画面の予定の場所に視点が移動したのは、何らかの映像の提示を期待した可能性がある。

シーン No.14

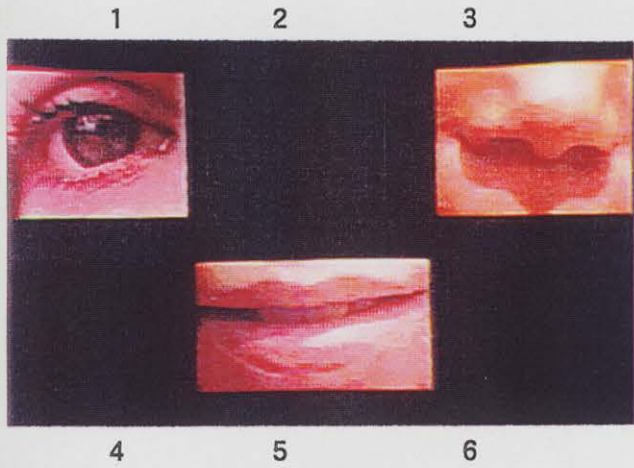


図 36)

被験者Dのアイマークデータ

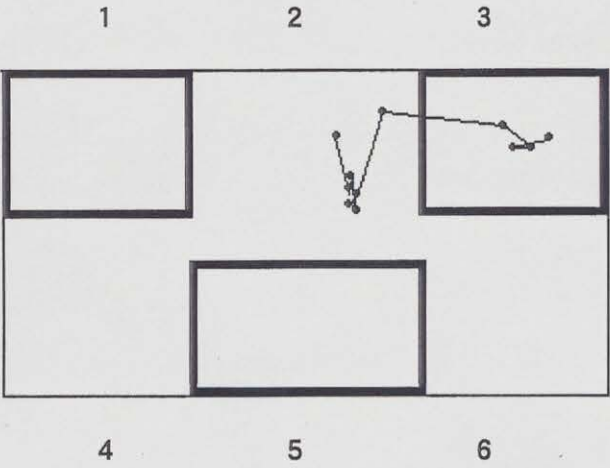


図 37)

シーン No.13 に続いて第3画面が追加される。前シーンで第2画面あたりでふらついていた視点はこの新しい映像に引き寄せられる。映像の点灯後8フレーム約0.27秒後である。このシーンは0.37秒しかないため、一瞬の後には次のシーンに移行する。

シーン No.15

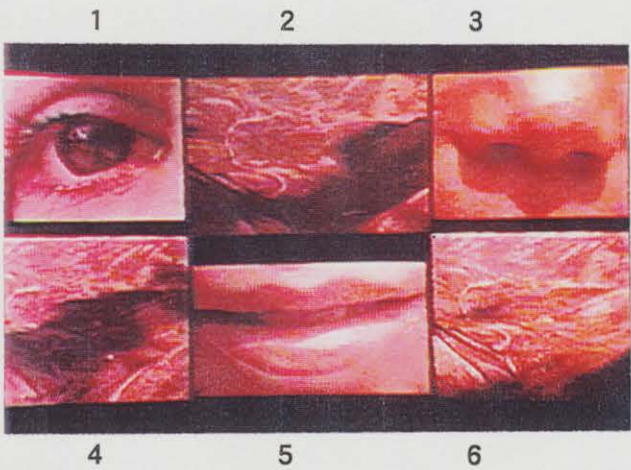


図 38)

被験者Dのアイマークデータ

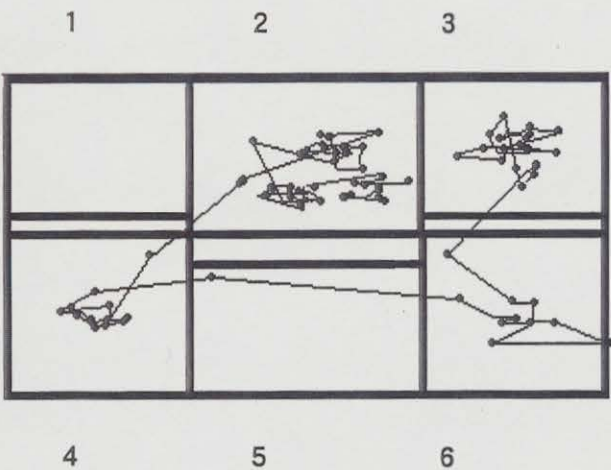


図 39)

2、4、6の画面が一斉に登場し6面が出そろふ。このシーンは2.6秒の提示時間である。前を引きずるように第3画面への注視が続き、6、4、2の順序で新規に登場した画面へと視点が移動する。最初の段階で登場した第1、第5画面は、まったく注視の対象になっていない。

2.2 結果

前述の実験から次のことが確認できた。

「分析1」の結果からは、カット替わりをした映像には必ず視点が誘導されることが明らかになった。被験者の興味とは別に、映像が変わるときの「フリッカー」が視覚的な連続性を遮断し、瞬間的な視覚刺激として作用するためと考えられる。

変化したばかりの映像の注視時間は長く、一度は他の映像に関心が向けられるが再びこの映像に視点は戻ってくる。既存の要素映像は提示される時間が長くなるほどそれに対する興味も減少するため、おのずと新規の映像への関心は高くなる。

変化とは、カット替わりだけを意味するのではなく、スクリーン上に新たに映像が登場することを含む。何もない状態に映像が点灯するのはスクリーン上の輝度差を考えると、カット替わり以上の視覚刺激を得ることになる。映像が連続して点灯する場合はそれらの時間間隔との相関は、この実験からでは明らかにすることはできないが、分析1と分析4との結果からは、ビデオのフレーム数で8、すなわち約0.27秒で新しい映像に視点を向けている。また同様に注視対象を変えるときも約0.27秒で、これは第4章で言及するが、眼球運動におけるある対象の注視時間の近似値と考えられる。

「分析2」では同一の対象を複数の被験者に見せて、視覚行動の比較を行った。その結果、①注目する対象となる映像は、被験者によって異なる、②注目する映像の順序は被験者によって異なる、③特定の映像に注目する時間は、被験者によって異なる、といった分析が可能で、鑑賞の態度には明らかに個人差があることがわかった。また分析3との比較で考えると、視覚情報の異なる第3画面への注目率が高いことを予想したが、実際にはこの映像が選択されることはほとんどなく、異質な映像の優位性よりも、この場合は動的効果が高く変化の度合いが大きい3つの映像が主として選択される結果となった。

「分析3」は変化の乏しいマルチ映像を対象にして、2人の被験者を比較したが、それぞれの被験者の注視行動の違いは明らかである。特定の映像への視点の偏りは被験者の興味が影響していると考えられる。カット替わりや、新しい映像の登場など、強い視覚刺激は介在しないため、いわゆる制作者が意図的に注目度を上げるような演出は行っていない。ほとんど被験者の主体的な視覚行動に依存している。こ

こでも選択される映像は被験者によって異なり、特定の映像への注視時間も、また選択される回数やその順序も異なっている。

分析に使用したこのシーンは、全体的な印象や、イメージの包括性に主眼を置いた構成がなされているが、制作者の視点と被験者のそれとは必ずしも同一でないことがわかる。

「分析4」は、同一種類の映像群に、ひとつだけ異質な映像を入れることで、どのような注視行動がなされるかを検証した。同一映像のマルチパターン（シーン No.25）は8面で2.7秒の提示時間があるため、すべてを見ても不足のない時間を設定している。しかしアイマークデータでわかるように、すべての映像を見渡していないのは、周辺視野に受容される映像も、注視した映像も同一であることが瞬時的に判断できるため、敢えて積極的に興味を持って注視するに至らなかったと考えられる。同一映像の連続展開は、繰り返しパターンとしての面白さはあるが、情報量はきわめて少ない。どの映像が選択されてもその確率は同じだが、この被験者の場合は第6画面の注視時間が長い。おそらく被験者にとって注視しやすい位置であるか、あるいはシーン No.26 との連続で考えられるように、視覚行動上の＜癖＞が影響していると思われる。

第3画面のカット替わりは、先の分析1の結果と同様の理由により注目されるが、ここではさらに同一パターンの中の異質性が、この映像を選択する強い要因となっている。いわゆるアクセント映像である。この時点で既存の映像への興味は減少し、唯一比較対象として見比べるために第6画面が機能しているにすぎない。

「分析5」からは、新しい映像が登場するたびに、視点は視覚の生理的な機能の範囲でそれに追従していくことがわかる。つまり新しい刺激への興味が逐次うまれていることが、アイマークによって明らかになった。しかし6面がすべて出そろったとき、インパクトのある映像への注視の割合が高く、提示時間は十分であるにもかかわらず、一部の映像は選択の対象になっていない。制作者は多少なりともすべての映像が見られることでこのシーンを完結しようと考えたはずである。この分析の要点は、提示したすべての映像が鑑賞者に選択されるとは限らないということである。

これらの分析結果は、第3章でみてきたような＜制作者の意図＞と対照して読み取らねばならない。すなわち、マルチ映像の鑑賞実験をとおして、この映像のコミュニケーション特性を語るとき、鑑賞者にとっては個性的な選択鑑賞がなされていること、また制作者にとっては鑑賞者の注視行動を予測することができれば、ある程度視点を誘導する構成が可能であることを予見することができる。常に鑑賞者を意識してつくられるマルチ映像作品も、実際には制作者の意図と鑑賞者の鑑賞行動が、必ずしも合致するとはかぎらないし、この両者は本質的に異なる可能性をはらんでいるという認識をもたねばならない。さらにこの実験結果からは、映画に代表されるような従前からある1画面映像とは異なった映像構成（モンタージュ）のあり方も示唆している。これらの問題については次章以降で、さらに具体的に考察する。

第4章 1画面映像からマルチ映像へ

1. マルチ映像の視覚的思考

マルチ映像が視覚的思考に与える影響には特徴的なものがある。一般的に映像作品には、提示の仕方を問わず、制作者の意図したテーマやメッセージが必ず内在している。鑑賞者の意識を特定の方法へ誘導する方法は、映像の形式によって異なるが、制作者と鑑賞者はともにテーマを共有しながら、無意識のうちにさまざまな視覚思考を実践している。

たとえばテレビや映画のような1画面映像の場合、ひとつの結論的メッセージに至るまでの人々の思考過程は、制作者があらかじめ決定した順序で映像を見て、決められたコースを鑑賞するいわば＜直線的集約思考＞である。ひとつの画面にすべての鑑賞者の眼が集中するという状況の意味は、制作者の視点が、そのまま作品を鑑賞する視点に等しいという前提があり、制作者と鑑賞者の双方が共通認識と共通の視覚体験を経ることによって、ひとつのメッセージを共有することである。1画面映像が＜視点はひとつ＞といわれるゆえんである。ここでは伝えるべきメッセージの曖昧さを極力排除することが大切で、あくまで鑑賞者の意識は、収束的・集約的である。制作者と鑑賞者の思考を両方で共有する点が、この1画面映像の特徴である。

一方マルチ映像はどうだろう。同時に提示される複数の映像への関わりかたは、制作者と鑑賞者では違うという前提からスタートする。何を見るのか、その順序やショット毎に注視する時間、反復、注視、省略などの映像の見方は、鑑賞者の興味や問題意識によって変わる。映像の見方の自由度は、1画面映像と格段に違い、決められた結論へ向かうために鑑賞する、映画やテレビのような1画面映像にありがちな収束的な視覚的思考とは根本的に異なる。つまりこの映像は、見る側の独自の発想や創造的鑑賞、奔放な鑑賞を可能な限り認めようというコミュニケーション観に根ざしている。

このマルチ映像の思想は、ひとつの正解を求めていく収斂思考（これまでの学校教育のように）と背反の関係にある。映像に対峙したとき、鑑賞者の創造的態度によっては、いくつもの解釈の仕方があり、複数の意味を発見する機会があるとい

うことである。このことはマルチ映像の制作者が、テーマやメッセージを曖昧にしているということと同義ではない。テーマに内包され、派生する2次的なメッセージや潜在的な意味が、鑑賞者によって有意味な情報として、いくつも浮かび上がってくる。すなわちマルチ映像は＜分散的拡散思考＞の映像であり、創造的思考を、より助長する映像だといえる。

このマルチ映像特有の＜分散的拡散思考＞には次のような側面がある。それは、

①映像を見ることによる発想・ひらめきが拡張され、イメージが拡散される

ひとりの鑑賞者のイメージの拡がりは一般的には限定的である。眼前の映像が多面的に展開されることは、文字どおり解釈の拡がりや発想の多様性を助長することになる。

②直線的集約思考が分化する契機となる

ある時間帯において、映像が注視される順序は、制作者の企画意図と異なることがある。この瞬間から視覚的思考の進路が鑑賞者毎に分化していく。

③複数の映像を反復的に見ることによって、思考パターンに自由度がでる

鑑賞者によっては、注目する映像と対向する映像とを見比べる回数がまちまちである。ワンショットを編集された時間だけ半強制的に見続けなくてはならないという＜映画制約＞はここにはない。

④映像を任意に組み合わせることによって、新たな概念形成と解釈を生む

ひとつの映像のもつ意味の可能性の幅は、並置された映像の影響によって狭められたり拡張されたりする。これは対照する映像が必ずしも1種類でないことに起因する。

このように一回の鑑賞行動に対し、さまざまな創造的動機づけが得られるということが大きな特徴である。

物事には、それを正しくとらえる視点と瞬間とがある。しかしこれがただひとつの組み合わせと、ひとつの正解しかないという発想からは、マルチ映像の大胆な構成は生まれてこない。対象や状況をいくつもの視点から眺め、いくつもの時間の流れの中から見続ける柔軟さこそ、マルチ映像にもとめられる姿勢である。

写真にしても映画にしても、本来は対象を認識し、本質に迫る思考過程の中で、その対象のおかれる多くの状況や意味が吟味され、その結果ひとつの、あるいはひとつと繋がりを持つ視点が決定されていく。

1 画面映像の制作者は「視点の分散は対象に迫る私たちのまなざし、つまり対象の本質をわかろうとする意識のつながりを妨げることになる。」と主張するだろう。しかし対象が、あるいは世界が、さまざまな側面をもった要素から成立しているという事実と直面し、それらをありのままに知ろうとする欲求があるとすれば、ひとつの視点、ひとつの時間軸の中で秩序づけることが、世界認識の有りうべき方法だと限定することもない。世界はひとつの時間の流れの中にあり、世界認識もひとつの時間に沿って行われる。日常生活も生きざまも＜ひとつの時間＞という前提の中に存在する以上、2つ以上の時間の流れを同時に見つめることは、まったく新しい体験であるはずだ。＜ひとつの時間、ひとつの視点＞これが一般的な世界認識の原則だった。

ところがさまざまな事象を認知して学習していく過程には、この＜ひとつの時間、ひとつの視点＞の原則の枠の中だけでは、うまく理解できない場面がでてきた。いい換えると、より効果的な問題解決のために、複数の時間と視点を同時に比較検証することが、物事の本質をより正確に、合理的に見極めることができるもうひとつの方法として取りあげられるようになった。

たとえば昨日と今日の比較、離れた2地点の出来事の対比、裏と表の照合といった時間的にも空間的にも異なった要素間を同時に見る必要に迫られたときである（図40）。長崎県の雲仙普賢岳は噴火前と現在とではまったく異なった様相を呈しており、自然変貌のす

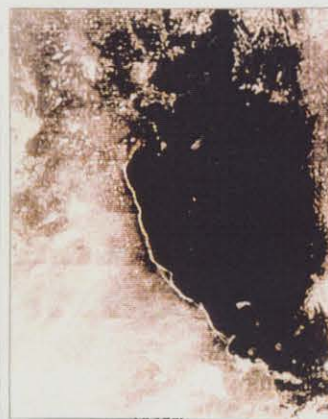


図40) アラル海水域の経年変化

さまじさを見せつける。アマゾンの乱開発が、いかに熱帯雨林をせん滅しつつあるかは、時間差のある航空写真を見れば一目瞭然である。同じ種に属する貝や蝶も、生息地によって個体差があることはいくつもの写真をならべることで明らかになる。Jリーグの試合の緊張感の演出は、選手の動きや監督の表情、サポーターの興奮、審判の眼などを、同時に収録する数台のカメラがあって初めて可能になる調整室の特権でもある。

人々が体得した世界認識は、映画に代表されるように、これらのいずれもがひと

つの時間経過の中に、まるで本のページでも繰るように、映像がたたみ込まれながら比較や対比を行ってきた。2地点の比較も変化の前後も、ショットの積み重ねで表現されるため、鑑賞者は先行するショットのわずかな記憶と眼前のショットとを比べながら、その変化や違いを認識していく。それがあある意味では、模範的な常識的な方法である。映画やテレビなどの1画面映像は、そういう意味ではなくひとつの時間、ひとつの視点＞という世界認識にもっともなじむ構成方法を備えていたといえる。

2. マルチプルな認識

ベラ・バラージュは次のようにいう。「ちょうど音楽的な耳やその理解が、音楽の影響を受けて発達するように、映画芸術の素材が豊富になるにつれ、映画的な視覚や鑑賞が並行して発達した。サイレント映画の表現形式は非常な速度をもって徐々に発達し、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²⁶。」

映画がリュミエール兄弟によって初めて公開上映されたのは1895年のことである。その時の作品のひとつに、駅のホームに到着する列車を撮影したのものがあある。スクリーン上の列車は徐々に眼の前に迫ってくる。やがて観客は列車が飛び出してくるような錯覚を受け、驚いて座席から立ち上がってしまったという。映画創成期の有名なエピソードである。

映画を理解するためには、それまでの演劇や小説を理解するのとは違った新しい能力が要求された。それは、映画がモンタージュやデクパーージュによって、人々が日常的に体験している現実とは別の（あるいは似て非なる）独自の空間＝創造的映画空間をうみだし、映画のメッセージとして提示されたからである。特にモンタージュされた映画は、制作者が組み立てたモンタージュに沿って、観客を半強制的に導くことに終始し、それを拒絶する観客は、作品の中でひとつのテーマを完結することがむずかしくなる。制作者のモンタージュに＜従順な＞観客だけがメッセージを理解することができる。したがってこの新しい視覚文化（＝映画）を受け入れるためには、最低限の順応力が必要であって、そのためにはある程度の経験（映画を見ること）を経ながら、映画をとおして外界を認識する方法に習熟しておかねばならないことがわかる。

一方、マルチ映像の出現もまた確かに、映像文化の新しい側面を発展させ、同時に人々のマルチプルな認識能力を呼び覚まし、助長するものといえる。だとすれば映画と同様に、マルチ映像を見るための何らかの予備的な能力を備える必要はあるのだろうか。マルチ映像は自由度の高い表現が許されることは既に述べた。どの画面を見ても、また見なくてもよい。つまり映像の自由な選択と拒絶が許される表現・鑑賞構造をもつ。いくつもの映像を前にして、直観的に気になった映像をみて、それを見続けてもいいし、結果的に興味がなければ無視してもいい。ある意味では本能的な素朴な見方をすればいいのである。

渋谷の駅前の人込みでは、気になるファッションに目移りしてしまう。テレビゲームのバトルものでは複数の敵への攻撃の優先順位を瞬間的に判断する。ブティックの多数の陳列の中からお気に入りのスーツをさがす。子どもはおもちゃ屋のぬいぐるみの山の中から好きなキャラクターをいとも簡単に見つけてしまう。このように対象をマルチプルに見る、あるいはマルチプルな対象を見るという行為は、実は日常の視覚空間の中では、もはや特殊な体験ではなくなっている。生活者の視覚体験の多くが、ある対象と別の対象との比較、あるいは対象と状況の比較という認識過程を踏まえているのである。



図 41) おもちゃを前にした瞬間的な見極め

複数情報を同時に処理するという点では、マルチ映像は、日常の視覚体験と本質を異にするものではない。つまり社会のさまざまな場面における、おびただしい数のマルチプルな認識や視知覚行動をとおして、マルチ映像を見る予備能力は、すでに潜在的に備わっていると考えてよい。映画やテレビなどに接するたびに、無意識のうちに体得した1画面映像の見方を根底におきながら、前述の日常的な視覚体験とうまく組み合わせてマルチ映像と対面すればいいのである。

3. 直覚的認知

映像が同時に提示される際の画面数（スクリーン数）によって、1画面映像とマルチ映像とに分けた場合、映像の認知過程にもやはりふたつのタイプが考えられる。ルドルフ・アルンハイムのいう「知性的認知」と「直覚的認知」である²⁷。まず1画面映像の鑑賞と理解の仕方について考察する。

たとえば映画を見る場合、観客は、映画を構成する多くのショットやショットの要素である色彩、動き、構図などを比較的＜線的に＞結びつけて理解しようとする傾向がある。すなわちさまざまなエピソードが語られている過程を、一つひとつ逐次的に追いながら作品のテーマへと至るのである。

ひとつのショットは、相互の対照性、類似性、比喩などのいわゆるモンタージュ効果がいつしか総合化され、表現の特徴が確定されたり抽象化されたりしながら、最後はひとつの概念へと導かれる。映像を見た瞬間の＜知覚＞から＜認知＞へと至る場が、ショット毎に印象やストーリーを積み重ねていくように、いわば線的で継時的であり、マルチ映像のように面的、一括的でない。つまり映画（1画面映像）の認知過程は、＜情緒的＞というよりはむしろ＜知性的＞であって、要素を構築していく手続きが概して線的なのである。

マルチ映像の場合を考察してみよう。鑑賞者は複数の映像がコラージュされた画面や、複数のフレームによって併合された領域を短時間に知覚しながら、個々のショットを見ると同時に、それらの色調、形態、大きさ……といった要素とそれらの関係をまず認識する。これらの要素と関係が、視覚的な影響を互いに及ぼし合うことによって、それらの相互作用の結果として＜全体的印象＞を受け取る。ふつうこのプロセスは、映像体験上は無意識のうちに完了する。スクリーンに映し出された対象の属性、映像の配置、ひとつの映像が全体に占める面積の割合などは、複雑な知覚過程をたどりながらも、ほとんど瞬間的に把握される。それらは映像の全体的印象を規定する大きな要因だが、映像の認識過程が＜直覚的＞であることがマルチ映像の特徴である。すなわち1画面映像の要素は、線をなして互いに連続する＜知性的認知＞がなされ、マルチ映像の要素は、連続的な場の内部で相互に作用する＜直覚的認知＞がなされるということになる。この二つの認知の仕方を例証すると、次の図42)のようになる。

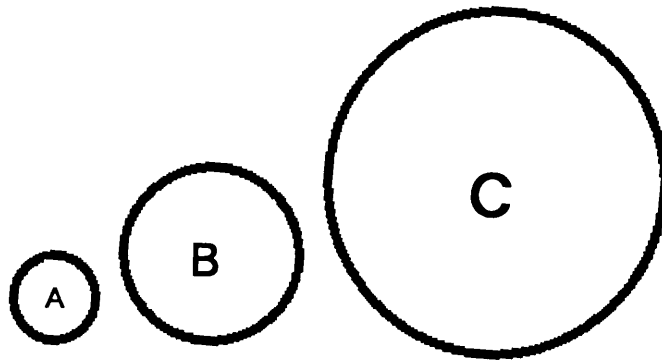


図 42) 直覚的認知のモデル

たとえば「①AはBよりも小さい。②BはCよりも小さい。したがって③AはCよりも小さい。」このような命題がある場合は、①と②のシーンによって③のシーンを推定する知的操作がなされなくてはならない。しかし、図 42) のようにA、B、Cの3つのイメージが同時に提示されることによって、A－B－Cの相互の関係が直覚的に把握されることはいうまでもない。

4. マルチ映像の情報処理量的な問題

このような映像の認識プロセスを前提にしながら、次に心理的、生理的な側面から考察する。

人々がマルチ映像に接したとき、いくつもの映像を＜統一的全体＞としてまろごと記憶にとどめたり、忙しく眼を動かしながら、自分の興味の対象を追いかけてたりする。映像への意識の集中度が高いほど、この行動が作品の最後まで続く。マルチ映像の魅力は、決して同時に提示される映像の数が多ければよいというものでもなく、その数を少なくしたからといって完成度が高いというわけでもない。そこには人間の生理において、最も心地よい緊張感を持続させながら見続けることができる、ある量的標準があるはずだ。ここではどれほどの数の映像を一時的に記憶し、いかに瞬間的に映像同士を比較照合するかという点について考えることにする。すなわち映像の記憶容量、処理容量についてである。以下に扱う「記憶」は瞬間的な短期記憶であり、数時間から数年に及ぶ長期記憶はこの考察の対象としない。

複数の映像をどのように見るかという疑問に答えるひとつの拠り所に、アイマークレコーダ（Eye Mark Recorder）による視点移動の実験がある。この装置を使っ

た第3章の実験結果を見てもわかるように、眼球運動には早いスピードでジャンプする「跳躍運動」と、跳んだあとしばらく一ヶ所に留まる「注視行動」のふたつがある。あるひとつの対象を注視する時間はふつう 0.2～0.5 秒、平均でも 0.3 秒程度で、対象Aから対象Bへの跳躍運動＝跳びの時間は、平均で 0.025 秒である²⁸。もしも跳びの距離に関する条件がうまく設定されるなら、つまりマルチ映像の場合は、個々のスクリーンの大きさやスクリーン同士の距離が最適条件ならば、1秒間に2～5面を視認することができる計算になる。あるいは分割された1画面の映像では2～5個の視覚要素を1秒間に見ることができるということでもある。複数の映像を＜同時に見る＞とは、この事をさしている。

アメリカの心理学者ミラー（George.A.Miller）は「不思議な数 7 ± 2 」という論文の中で、人間の通常の情報処理能力を7項目、せいぜい5～9項目の間にあると結論した²⁹。彼は 100Hz～8,000Hz までの音を使った聴覚実験や、図形を使った視覚実験など広範囲にわたった知覚実験のデータをもとに、人間の同時知覚の要素数を 7 ± 2 とした。彼の実験は無意味記号が対象になっているため、マルチ映像を同時に認知できる数について考えるとき、このデータがそのまま引用できるとはかぎらない。映像は単音や図形と異なり、より複雑な視覚情報であり、その映像が複数同時に提示される状況にいたっては、一つひとつの映像の質も情報密度も均一でないため、一概に何画面をまとめて知覚できる、あるいは認識できるとはいえないからである。

しかしミラーによれば、記憶項目のもつ情報量とは無関係に、私たちはたった今提示された項目を7つの単位に分けて記憶できる。つまり記憶のかたまり（chunk）として7単位もっている。ひとつの視覚要素をひとつのかたまりと見なせば直接記憶の範囲は7だが、いくつかの視覚要素をひとつの要素映像に統合化してこれを1 chunk とみなすなら、より多くの情報を保持できることになる。すなわちミラー理論でいうように知覚要素数は、単純な対象であるか否かを問わないとすれば、マルチ映像における要素映像が同時に認知される数は 7 ± 2 面ということになる。

有意味映像の記憶（情報処理）の複雑な側面を認識しつつ、さらにマルチ映像の認知可能な範囲を推定する根拠を探ってみる。

先ずハンター（W.S.Hunter）とシグラー（Marian Sigler）は、ドットパターンの提示時間と刺激強度の相関についての実験で、適当な条件下において瞬間提示されたドットは最大8個までが知覚されたことを確認した³⁰。「知覚の範囲」つまり、同時に知覚された対象の数は8個である。実験材料の提示時間は1秒未満。しかし

この8個はあくまでも知覚段階に留まるものであって、知覚対象が何であるかの判別までには及んでいない。

つぎにスパーリング (G.Sparling) は、文字に関する知覚と短期記憶の実験を行っている。図 43) のような文字群を短時間提示して、被験者に何が書いてあったのか

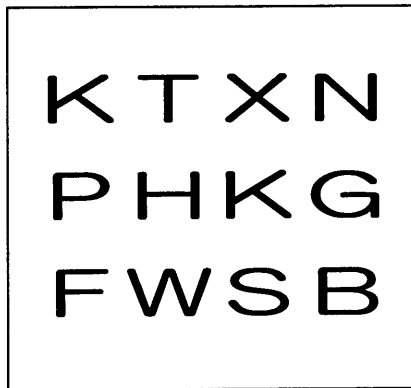


図 43)

再生を求めたが、その結果被験者の多くは 4.5 文字しか正しく答えられなかった。情報量が多くなり課題が複雑になるほど「知覚の範囲」が狭くなっていることがわかる³¹⁾。

映像の場合は単純な図形とは異なり、複雑な視覚情報なので、その記憶される要素数も先の諸実験よりは少ないと考えられる。そして情報量の多さを考慮すると、短期記憶できる要素映像の数は、

ミラー理論でいう 7 ± 2 の最小値近傍、すなわち 4～5 面と見なすことができる。この値は、1 画面を情報単位とした場合の瞬間的な記憶（視認）の限界であり、映像相互の関係性や意味の把握が可能な許容範囲と考えてよい。

一般に 3 面マルチスクリーンは、マルチ映像の基本だといわれている。その理由は、①中心となる映像とそれを補助する映像がバランス良く配置されている。②カメラと被写体の関係からいうと遠景・中景・近景や上・中・下など、あるいは時系列でいう過去・現在・未来といった基本 3 要素が同時に展開できる。③デザインの基本的な要素、例えば大中小といった大きさの 3 段階をはじめとして、素材感、明暗、動作、色彩、精度等が最も単純な 3 分類で対照表現することができる。④横 3 面スクリーンの構成はシンメトリックで心理的にも安定感がある。このようなさまざまな理由があるが、単にデザイン上の問題や物理的な問題のみならず、人間の情報処理の側面からも 3 つの映像（視覚要素）は、ほとんど同時に認知することが可能であることが背景にはある。したがって「3 面は、マルチ映像の基本である」という言い方はあながち嘘ではない。

マルチ映像用に編集された映像のひとつは、マルチゆえに、映画のような 1 画面映像より情報量が少ないかということ、そうではなく、むしろ単画面ごとには映画と同等の複雑な情報が盛り込まれている場合が多い。しかしスクリーン数、または同時に提示される映像の数の問題に限っていえば、4～5 面を使ったときに、鑑賞者が短期記憶として受け入れられる映像情報の、ほぼ最大値を託すことができる。

一方これよりはるかに多い、数十面のマルチ映像もあるが、必然的に全体的な雰囲気や印象を構成の主眼においたり、特定の画面だけに視線を集め、あとはすべて補助的な画面として処理する構成をとらざるをえない。しかしながらこの＜理解の許容範囲＞にこだわる必要はなく、むしろ鑑賞者の知覚や認識能力のはるかに及ばない構成も積極的になされるべきで、そこに許容量を超えた新たな視覚体験と興奮を見出すにちがいない。

同時に提示される映像の数が増えても、その提示時間が十分にあれば、すべてを知覚し理解することも可能である。しかしそれは＜情報時間の圧縮＞を大きなコンセプトとするマルチ映像の存在理由を自ら否定するもので、時間的な余裕を考慮した構成は控えなくてはならない。マルチ映像は、鑑賞者の情報処理能力の限界付近で演出されるところに、映画やテレビにない新しい視覚世界を発見する意味があるのではないか。すべての映像はメッセージを伝える。マルチ映像をコミュニケーションメディアとして選んだ時点で、1画面映像と比較にならないほど複雑な伝達構造があることを認識すべきである。

現実には、マルチ映像は刺激的である、迫力がある、スクリーンデザインがユニークである、といった興味のきっかけとして、さまざまな印象が語られる。そしてついには、映像数の増加競争へとエスカレートしていき、制作者の興味は、勢いスクリーン数または要素映像数、レイアウト、大きさといった形式的側面に注がれていくことになる。マルチ映像で特定のメッセージを伝えようとする場合、先に述べたように、私たちの視覚情報の処理能力の許容範囲を考慮することは、マルチ映像の構成上の必須要件であり、何面、何十面のスクリーンを使う場合でもこの配慮は必要である。

マルチ映像を見たときに、ある種の不快感や苛立ちがあるとすれば、それは人々のマルチプルな認識特性や生理的側面が考慮されていないからであり、決してその能力が不足しているということではない。

5. 枠と文脈

マルチ映像は＜映画の枠＞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は、マルチ映像は「マルチスクリーン」に意味を限定する。

枠を拡大する、枠を破るということは、画面の枠の意識のなかった原始時代の空間認識とは決して同一ではない。G. ケペシュが述べるように「原始絵画においては、空間的な諸エレメントは完全に独立を保ち、かつ、相互関連性の面からはとらえられていないし、いわゆる＜偶発的な組織的統合化＞が認められるにすぎない³²⁾」のである。複数の映像要素が相互の関連性において存在する点が、原始絵画とは根本的に異なる。

マルチ映像のひとつの画面は、他との相関なしに独立して存在することはない。枠相互の関係のベクトル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の連関を前提とした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大したことで、私たちの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「ある対象の関係す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った。

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面の構成物がまさしくサイコロであることが＜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識を超えながらも、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。

複数の枠を有する映像は、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。しかしどこから見始めてもいい、どこを見ても見なくてもいいという、いわば、鑑賞の姿勢に対して柔軟性をもつマルチ映像では、枠の物理的關係（例えば位置や大きさ）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、それとも枠と枠の關係、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關の中で、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、何らかの關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みることになる。

6. 枠と枠の空間的文脈關係

一般的に有意味な情報が提示されたとき、その意味を抽出するための分析モデルとしては、情報の総合的な把握から要素への分解という手続きを用いる。つまり「複雑なものは全体から要素を見る」である。ある映像が提示され、その意味を理解しようとしたとき、先ずその映像に関する一般的な概念を構成し、つまり総合的にとらえ、その総合化された概念を用いて映像の特徴分析の方向を探ろうとする。文字を使ってこの思考過程を見てみよう。

次の二つの記号の配列は、社会的に認知された約束事（コード）さえなければ、いろいろな解釈が可能だが、①の場合は文脈中のい IS は、あくまでも数字として特徴分析が瞬間的になされ、1 と 5 として認知される。同様に②はアルファベットの集合として与えられたために別の分析がなされ、その結果 I と S として決定される。

① 4.393.158 ② SIMPLE IS BEST

図 44) 4.393.158 と SIMPLE IS BEST

映像を分析的に見る場合、その映像の「型」について先ず一般的概念をもつ。すなわち「アルファベット」であるとか「数字」であるという文脈全体を統合する概念をもち、総括的に全体をとらえ、さらにこの一般的概念に基づいて分析にかかる。そしてこの分析は、単に個々の映像に与えられている意味だけでなく、人々の経験的知識や、映像知覚に及ぼす期待や構え（何かを分かろうとする強い意識の働きかけ）によって規定される。IS がアルファベットを見ようという意識の中で IS と決定されたように、ある映像に関する過去の経験や期待、あるいは映像自身が有する意味といった＜統合＞は、＜分析＞の方向決定に大きな影響力を持っているといえよう。いうまでもなく＜統合＞とは意味の全体化であり、視覚的公約数を発見する行為をさすが、一方＜分析＞とは全体から部分への単なる要素化ではなく、文脈全体を貫く特徴的要素を抽出する視覚行動でなくてはならない。

マルチ映像は、要素映像の時間的・空間的集合であるだけに、全体と部分の強い相関で構成される、その関係性は同時的かつ継時的であり、したがって文脈もまた同時的かつ継時的である。先に「枠は視覚世界との関係づけの枠」であることを考察した。すなわちマルチ映像のように映像が並置されると、枠 A と枠 B（ともに別の視覚世界）によって横（空間的）の文脈が形成され、枠と文脈によって同時的・継時的関係を見ることができるということである。マルチ映像を見るとき、映像の意味の統合も分析も、枠と枠、枠と文脈の中でなされる。

1 台の車がある。ある瞬間をとらえたこの車の写真が単独でおかれている。すなわち 4 辺からなる写真の枠と、これがおかれた場との造形的関係が仮に静的であり、車以外の背景や状況などから分離した独立事象として設定してあるとすれば、これは動的な構造を持たない閉鎖的な写真でしかないだろう。しかしこの 1 枚の写真が

力動的な関係を誘発するような写真、例えばドライバーの顔、車窓を流れる風景、速度計、シフトレバー、踏み込んだアクセルなどの写真と並置することによって4辺方向に秩序付けられているとすれば、この車の写真は、俄然ダイナミックな力動感を表出してくるように見えるはずである。要は、車自身の動性が問題なのではなく、枠と車、枠と背景との関係によって、1枚の車の写真は<走っている>という意味の統合を経て<疾走する車>という分析に至る。

このようにマルチ映像では、一見静的な構造が、ある特殊な<場>を与えられることによって、動的な構造へと一変してしまう。それによって鑑賞者は、現実の視空間と擬似的な視空間（＝マルチ映像）との間に、有機的な関係構造を見出すことが可能になる。かくして車は、単独で提示されたときの走る様子をさらに強調し、ドライバーや速度計との空間的な文脈の中で、新しい映像的生命が与えられるのである。

G・ケペシュは視覚表現の傾向として、空間的体験の全体を、ひとつの2次元的关系に<要約>することをあげている。つまり眼前に展開される3次元の事象を、平面的・図示的に要約して表現しようという傾向があるということだ³³。しかしマルチ映像は人々の視覚体験を要約するというよりはむしろ、さまざまな角度からの実体験を、そのままの角度で同時に再現することに特徴がある。

真横から撮った自動車の写真は車輪が2つしか見えないが、明らかに私たちは4輪であることを知っている。サイコロがどんな角度でも3面だけしか見えなかったとしても、6面体であることを知っている。知っているという潜在的イメージを顕在化することで対象への認識はより明確となり、さまざまな角度をもった視覚体験を、現実にはありえない複数・同時の視点をもって提示することで、マルチ映像という2次元の平面上で構成された特異な視覚世界を体験することができる。

外界の視覚的なある断面を記録しようとする場合、時間的に独立した側面は「写真」で、連続した側面は「映画やビデオ」で行う。1枚の写真やワンショットの映像でその最も特徴的な側面を記録しようとするのは、ひとつのフレームを唯一絶対の表現の場としてこだわっている限りの産物だった。恋人の写真は正面から撮るし、車は斜め前からの映像が多い。1枚の画面でテーマを完結せねばならない場合、勢い被写体の特徴が最大限に引き出せる撮影位置を選んでしまう。モナリザの横顔を見たくても足元を見たくても、それはかなわぬことであつた。

現実の視覚世界は、非特徴的ないくつもの側面で成り立っており、人々が＜対象を見る意識＞が、ひとつの側面を特徴的、あるいは有意味たらしめているといえる。マルチ映像は、単に表現枠を増やすことによって物理的に多くの側面を提示するのでなく、あくまでも＜現実の視覚世界＞と＜ひとつの枠による表現＞との間にある隔たりを、視点の多元化によって補完しようとするものである。

1 画面に記録して表現された対象は、認識のひとつの側面ではあるが、2 画面で記録して表現された対象は、認識のふたつの視点にとどまらない。複数の映像で表現することは、対象の特徴を抽象しやすくするためであり、さらに対象とそれが存在する世界との関係構造を明らかにするためでもある。ひとつの枠で済む表現を、敢えて複数にする必要はないが、眼前の対象は少なくとも対象の背景や世界、あるいは他の対象との関わりにおいて存在していることは確かである。視覚世界とはそのような場であるはずだ。

2 つの映像が並置されるとき、それ自体は関係性の提示である。関係が無条件に見えてしまう。それは空間的關係であり、構造的関係であり、機能的関係であり、総じて枠と枠との有意味な関係である。人々は眼の前の複数の対象を、常に関係づけて見ようとする心理的傾向があるが、そのような視覚場はいうまでもなく＜関係構造を模索する場＞であって、視覚的要素や局所的現象を組み合わせながら、総合としての＜世界＞を認識しようとするところに、マルチ映像のエネルギッシュな表現の基盤を見いだすことができる。

7. カッティングと視覚的勾配

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継続する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、今見ている映像と、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。そこにはいうまでもなく＜イメージの記憶＞という心理的問題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して、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＞や＜視覚的勾配＞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、あるいは映画的表现のひとつとして、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、いくつも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ほかならないといえることができる。

「モジュールヒンの顔」と「スープ」とは、互いに何の関係もないふたつの具体的事象であった。しかし具体性を超越して＜空腹＞という概念を形成した根底には、映像を見る鑑賞者の過去の経験が、モジュールヒンの顔とスープの間に＜空腹＞という情意を感じせしめたことのほかに、顔とスープのふたつの要素の間に「スープの置かれたテーブルの前に、モジュールヒンが腰掛けている」あるいは「モジュールヒンの目の前にはスープが置いてある」という視覚的勾配をもった状況を想起し、状況のもつ多くの意味の可能性の中から＜空腹＞という概念を優先的に選択したと考えることができる。

視覚的勾配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。すなわち断続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。言い換えれば、映

画的抽象をなしうるには、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勾配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ンタージュに対して、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ン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ン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＝モンタージュなのである。

カッティングと視覚的勾配について、映画（シングルスクリーン）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。マルチ映像のモンタージュの特徴については後述するが、いずれにしてもモン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時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。

8. 選択的鑑賞

一般的にマルチ映像を見ると、鑑賞者はただ漫然と全体を見ているのではなく、瞬間瞬間にいずれかの映像に注目するという選択行為が必ず介在する。ある時は意識的に選び、ある時は刺激的な映像に、知らず知らずのうちに眼を向けたりしながら、全体像を鑑賞していく。しかも映像の選びかたは、鑑賞者一人ひとり異なっているのが特徴だが、このことは第3章の実験からも明らかになった。さらにこのことは、ヒヤリングによって、同一のマルチ映像作品を見た複数の観客の印象が一義的に定まらないこと、また記憶に残ったはずの映像が、観客によってバラツキがあることなどからも明らかである。優れた制作者は、自ら構成した映像のすべてが必ずしも見られないことを経験的に知っているため、この事を制作の前提条件として考えている。ではどうしてこのような選択的鑑賞がなされるのか、なぜ同じ鑑賞条件の中で私はA画面を選び、他人はB画面を選ぶのか。

どのようなタイプの観客がどのような内容の映像を選び嗜好するのかは、概して性別、年齢、職業、社会的地位、教育レベル、趣味などのその人固有の特性と選択する映像との間には、密接な関連性があることには間違いない。しかしこれらの要素のどれを詳しく調べたとしても、より次元の高い諸特性、すなわち知的感心、知的欲求、欲求充足のための行動、社会的経験等と＜選択される映像＞との、より複雑な相関についても解明しなければ、前述のような単純な特性だけでこの関係を特定するのは無理がある。実際に、ほとんど同じ条件で観客がマルチ映像を見たとしても、選択して見た映像の順序、見続けた時間、ある範囲の時間に見た映像の数などは決して同じにならないことが実験のデータは示している。そこでこの＜選択的鑑賞＞を規定する因子を、別の視点から考察する。

複数の映像の中から特定のひとつを選択する行為は、まず、何らかの欲求を満たすための視覚的な手がかりを、ある映像の中に発見するという視知覚に起因する。すなわち、ある映像を見ることで与えられるある種の安堵感（ああ、なるほど！）が見出されるか否かを瞬間的に判断し、それになう映像が選ばれる。しかもその選択は、観客が＜見たい＞と思ういわば＜視覚的緊張＞を自覚するか否かにかかっており、その意味では＜緊張感の高い映像＞ほど選ばれやすいことになる。そして選択された映像によってある種の即時的満足感を得て、それとほとんど同時に＜視

覚的弛緩状態>から<視覚的平衡状態>へと向かう。最後に、視覚的欲求が十分に満たされたとき、または逆に、仮にも選んだはずの映像がまったく期待外れであった場合など、間髪を入れずに次の映像を選択する。選ばれた映像は再び同じ過程を繰り返しながら、いくつもの映像が脳裏に焼きつけられていく。いうまでもなく、これらの選択－判断－選択の繰り返しのループは、ほとんど瞬間的に行われるのが選択的鑑賞の特徴である。

さて映像の選択を心理的な側面からみてきたが、つぎに観客の能動的な動機づけの面から考えてみる。これを映像的視点から解釈すれば、マルチ映像の鑑賞中にある特定の画面を選択する動機づけは、次の3つの次元に分けて考えることができる。

- ①作品のテーマの理解に有効だと思われるような手がかりを得たとき。
- ②テーマの理解とは直接関係なくても、その映像に個人的興味と親近感をおぼえ、それを見ることによってある情緒的な満足感を味わえると感じたとき。
- ③有効性や親近感はないにしても、自分の好奇心を満足させるに足る手がかりを知覚したとき。

のいずれかである。

要するにどの映像を選択するかは、テーマの理解という目的を前提にしているために、一つひとつの映像がもつテーマに対する重要性の度合いが大きく影響力をもつ。しかし一方では、理論的な視覚思考とは別の次元で、私たちが単純に個人的な興味をもったか否かによって、決定されることもまた事実である。

ある映像を瞬間的に選択する行為は、その場の雰囲気や鑑賞条件の設定にかかわらず、あらゆる過去経験の累積として形成された知識、関心、思想などの総合的な関係によって規定される。選択の動機づけとしては、この個人の側面にも注目すべきで、作品制作の前提となる鑑賞者の特性を知ることによって、映像選択の傾向をつかみ、その興味からテーマ理解へと誘導するひとつの手だてとなる。これらは鑑賞者がどのような映像を選びながら見ているのか、あるいは一般的にどのような映像が選ばれやすいかを推理する根拠になる。

マルチ映像はすべての鑑賞者に開かれた映像でなくてはならない。しかるにどの画面を自由に選ぶことも、また拒否することも許される。しかしこのような映像を選ぶ（あるいは選ばない）という行為がなぜ存在するのか。それがいかなる理由によるものなのかという根本的な疑問に立ち返らない限り、マルチ映像のもっとも合理的な構成方法を見出すのは難しい。これではいつまでも<勘>と<経験>に頼っ

た映像づくりを抜け出すことはできない。

マルチ映像を選択的に見る行為は、視覚的平衡状態へと向かう過程であることは前述した。映像を選ぶ要因はさまざまだが、一方には映像自体がもつ情報量の多少、誘目性の有無などが、また一方では鑑賞者の関心度の個人的違いや知覚特性などが介在している。そしてこれらの因子は、視覚に対して常に抑制と補完の作用をしつつ、ある一定のレベルを保とうとする働きをしていると考えられる。すなわち、ある特定の映像に注目するか、あるいはそれを選択する前は「自分が見たいと思っているものとは、少し違う。ほかを探してみよう。」「いい映像だけど、ほかも見よう。」といういわゆる＜視覚的緊張＞の状態にある。つまり＜見たい＞と思ったときに、その映像の情報量が少ない割には、注目度が異常に高かったり、関心がないのについ視線が向いたりすることで、即時的に不満状態に陥るのである。

そこで、より視覚上の満足が得られるように、別の映像を捜そうという意識を瞬間的に持って、次の行動を起こそうとする。これが視覚的緊張状態である。少しでも欲求を満たす＜別の映像探し＞は最高毎秒3回の瞬間動作として繰り返され（前章を参照）、緊張状態を和らげようという無意識の努力をおこなう。一度は満足してもすぐに飽きがきたり、またたく間に映像が変化したり消滅したり、といったさまざまな状況の中で、この視覚行動は作品の最初から最後まで続く。ある特定の映像だけで満足するということではなく、さらに鑑賞者が自己充足の得られる映像を求め続け、選び続けるという行為そのものが、マルチ映像の鑑賞方法を特徴づけているといえる。

鑑賞者が眼を向け、注視する要因は、内容の持つ魅力そのものであったり、光像としての刺激であったりするが、いずれも広義の視覚的刺激ととらえておこう。これらの刺激の中心と、視野中心とを一致させることで、すなわちある特定の映像を選ぶことによって、視覚的緊張状態を緩和させようとする。

注意すべきは、制作者が見せようとした映像が選ばれるのではなく、むしろ鑑賞者にとって有意味な映像や、視覚的欲求を満たしてくれる（だろうと鑑賞者が判断した）映像が選ばれることによって、緊張状態の緩和、つまり視覚的平衡状態が保たれていくのである。

1画面映像では選択の自由度がないという意味で、マルチ映像と同じ意味での平衡状態へと向かうプロセスをもたない。正確には＜鑑賞者の意志＞ではそうすることができないというべきだろう。たとえば映画では、制作者のモンタージュはそのままの形で鑑賞者に受け入れられなければならないし、マルチ映像のように選択的

に見ることは、連続するショットが固定されている以上、物理的には不可能である。創造的に見ることの難しさがここにある。

完成した映画作品は、実験作品や一部の前衛作品の例外はあるが、概して視覚的には安定感のある、連続した秩序をもったメッセージの総合として存在する。そのためすぐれたモンタージュは、私たちの日常の視線の動きとほぼ等しいとされる所以でもある。

このように映画がある視覚的平衡状態に達した〈結果〉だとすれば、これを見るということはいわば〈結果の迫体験〉であり、仮に物語の展開上ショッキングな場面があり、視線を外しかねないとしても、選り抜かれたショットであることには変わりないわけで、お膳立てされた後をなぞるように鑑賞するのである。これに対しマルチ映像は、視覚的平衡状態へ至るさまざまな経路を、観客自身が映像を選択することによって2次的に体験するいわば〈過程の迫体験〉こそ鑑賞の大きな特徴である。

眼前で展開されるいくつもの映像は、一人ひとりの鑑賞者にとって、関心の度合いや情報価値はかなり異なっているはずで、個々の映像との関わりは計り知れない多様性をもつ。その多様な問題状況が再構造化されること、つまり鑑賞者自身の意志によって映像が選択されることで、最も安定した視覚状態へと向かう。

9. 視覚的誘導による操作

これまでマルチ映像の選択的鑑賞が行われる状況や過程を述べ、映像を選ぶ行為はなんら強制される条件はなく、終始自由であることにも触れた。マルチ映像はいうまでもなく何を見ても、また見なくてもよいという奔放な鑑賞態度が許される独特の映像形式である。見終わった後の印象・感想も映画以上にかなりまちまちであるのも、〈好きなように見る映像〉たる所以である。必ずしもすべての鑑賞者が、制作者の思惑どおりに見てくれるとは限らないところに、この映像制作の難しさがある。

しかし何をどう見てもいい映像だとはいっても、場合によっては「このマルチ映像作品は、このように見てほしい」と映像の方から鑑賞者へ〈働きかける〉配慮が必要になってくることがある。それは、グラフィックパターンをマルチ映像で構成したような作品ならまだしも、ひとつのテーマへと収束するように構成し、何らか

の特定のメッセージを提示する場合など、鑑賞者の視線と選択する映像とを、ある程度制作者の思惑どおりに符合させなくては、作品の意図がうまく伝わらないからである。〈働きかけ〉とは、ついその映像を見てしまうという、いわば構成上の仕掛けの意味だが、映画の（1 画面的）モンタージュによる演出とは異なるので、たとえ制作者に「この映像は必ず見てもらわなくては困る」という強制的意図があったとしても、鑑賞者の自由な映像の選択権を奪うことまではできない。

さて、マルチ映像は映像言語の側面から見ても、また表現形式の面から見ても、従来の 1 画面映像と比べると複雑な映像である。しかし複数の意味を派生する〈マルチ〉の表現スタイルは、古代の壁画から今日の写真雑誌にいたるまでの人々の視覚体験の歴史をないがしろにして、一気に出現したものではない。私たちが遭遇するさまざまな現実の場面では、複数の事象（情報）が同時に発生し、同時に見聞きするという状況が日常的にある。例えば、車の運転中の全感覚的な情報処理、山積みのバーゲン品の中から気になる一品を見極める、合戦場では敵味方を瞬時に判別しながら白兵戦を戦い抜く、食堂のガラスケースに入ったメニューサンプルを見ながらしばし検討する。このような複雑な視覚情報が、同時に見えるという状況が、たまたま〈映像〉に置き換わって具現化されただけである。したがってマルチ映像を見ることへ、何らかの戸惑いがあるとすれば、それはメディアの違い、劇場内のある種の緊張感、あるいはメッセージを積極的に理解しようという意志の有無、鑑賞者の生理を無視した作品による疲労感などが考えられるが、複数の情報が同時に見えるという本質には変わらない。

マルチ映像では、特に抽象的な概念や抽象的なテーマを伝えようとする場合、いくつもの画面が無秩序に変化する構成や、電気屋街のテレビのように同じチャンネルの陳列では、映画のような一義的なメッセージの到達は不可能に近い。それは映像そのものの冗長性が高いこと、さらに制作者の思惑通りに鑑賞者の視点が動かないことが一因だが、ならば逆にすべての鑑賞者の視覚に対して、情報の優先順位が容易にわかり、しかも瞬間的にそれが判断できるように表現技術的な細工をしなくてはならないということになる。いいかえれば、多くの観客が「有意味な映像はこれだ」という無意識の判断が可能になる工夫が必要なのである。映像側からの〈働きかけ〉とはこのことであり、観客の視線を制作者の意図に沿って誘導していく映像構成の思想と技術である。第 3 章の実験結果から、次のような誘導の基本的な考え方が得られる。

- ①カット替わりを有効に使うことによって、点灯直後の映像への誘導をねらう。
ただし連続して誘導する場合は 0.3 秒以上の間隔を置いて点灯していくのが好ましい。
- ②比較的動的効果の高い映像を採用する。すべてが動画の場合は、配置や画面の大きさなど、付加的な要因を加えてその効果を高める必要がある。
- ③異質性を活用する。特定の映像へ注目させるために、それ以外のすべての映像を敢えて同一にして、特異性を高めるのが有効である。
- ④不要と思われる映像を消去し、要素映像ひとつ当たりの注目確率を上げていく。
- ⑤比較的長めのショットを周辺に置きながら、特定の映像は短いショットでつないでいく。

このような考え方をより具体化すると、実際の作品の中で使われる手法の代表的なものは次のようになる。

- ①白黒の映像群のなかでひとつだけカラーを使う。
- ②静止画で構成して、ひとつだけが動画である。
- ③質感の異なる映像をひとつだけ使う。
- ④多数の映像が徐々に消えていき、ひとつだけ残る。
- ⑤深い O.L. の中でひとつだけ早い変化を施す。
- ⑥ひとつだけ画面が大きい。

このように、ある映像への注目を高める要因は、全体の調和を乱さない範囲でいかに＜異質性＞を取り込めるかにかかっている。ある特定の画面へ半ば強制的に眼を向けさせることは、つまり視覚誘導をおこなうことは、その頻度が多いほど、鑑賞者が自由に映像を選べるという、マルチ映像の前提がくずれた、いわば 1 画面映像への逆行ともなりかねない。しかし視覚的誘導をうまくつかいこなすことで、その作品がテーマ性の強い作品であれ、環境映像のようなやや冗長な映像であれ、制作者のメッセージをより強調し、制作意図を明確にする有効な手段であることには間違いない。また、中核となる映像との相乗によっては、特定の画面に主張を持たせる効果的な構成方法でもある。

映画における視覚的誘導操作に関して、B.バラージュは次のように述べる。「彼（監督）は我々の眼を、あらかじめ定められた自分のモンタージュに沿って強制的に導いてゆく。このような継起するつながりによって、監督は適当と考える個所を強調することができる³⁴。」

しかしながら、マルチ映像を見ることによって到達する世界認識は、映画と異なり必ずしも一義的ではない。むしろ認識の多義性というところにこの映像の特性があるとみるべきである。しかし認識の多義性を認めながらも、テーマやメッセージに確たるものを持っている作品に接したとき、何をどう見てもいいとはいいきれず、やはりテーマに導いていくための方向性をもった構成は不可欠である。その核となる映像を強調するための補助手段として、ある程度の視覚的誘導もやむを得ないだろう。

視覚的誘導操作は、主に鑑賞者の知覚的側面に影響力をもつために、特に意図する以外は、生理的に不快感を感じるような構成は好ましくない。注目度の高い、かつ刺激の多い映像が散在すると、それが重要な映像であるか否かは別にしても、結果としてテーマの消化不良と眼精疲労が残るだけである。視覚的誘導は、知覚特性を演出効果のひとつとして利用するものであって、対象そのものの演出ではない。またこの手法を使うことは、複数の映像の中の、情報の優先順位を判断しやすくするのに有効であって、作品を理解しようとする鑑賞者に余計なエネルギーを使わせない、制作者の配慮でもある。

視覚的誘導は、ひとつ使い方を間違えると、マルチ映像の基本原則（どの映像を選んでもよいという自由度）を無くしかねないし、非常に疲労感を誘発する構成になってしまう。注意すべきは、

- ①一つひとつの映像の具体的な知覚予測
- ②それを踏まえた上で、メッセージに対する影響力の予測
- ③概念形成とテーマへの到達の可能性の予測

というように、制作者と鑑賞者が最終的にメッセージを共有できるような、段階的な知覚演出を心がける必要がある。＜眼を向けさせる＞というのは手法的には簡単だが、私たちが＜主体的に見る＞というマルチ映像への積極的な働きかけがどれほど大切にされているかが、制作思想として備わっていないとてはならない。

第5章 マルチ映像のモンタージュ

1. 組み写真の発想とマルチ映像

写真は生活のひとこまを、人生や社会や事件のひとこまを一片のフィルムに収めることに始まった。のちに「決定的瞬間」といわれる緊張感ある撮影コンセプトが打ち出されたが、やはり1枚の記録を残し、時を語る凝縮された視覚断片のもつエネルギーの塊は、計り知れないものがあり、その潜在的な緊張状態が高いほど私たちに感動を与えずにはおかない。

ここに1枚の写真がある。何の変哲もない子供の写真である。周辺はボケ気味で処理され、この子供のおかれた状況、場所、環境、時間など、子供にかかわる多くの情報が省略されている。カメラを見つめる眼は何かしら不安そうであり、怪訝そうでもあり、挑戦的でもあり、寂しそうでもある。一方では愛くるしい娘を撮った父親が想像される。父親でなく被写体は旅先で出会った見知らぬ少女なのか、公園で遊ぶ子供の一人にたまたま興味を持ったのだろうか。この少女を巡る想像は尽きないものがある。

電話をするひとりの主婦。テレビがついたままの部屋。テーブルのお茶。リビングのソファ。受話器をもつ表情にはかすかな笑顔もみえて、心なしか楽しげな雰囲気伝えてくる。相手はだれだろう。実家の母親なのか、昔の友人だろうか、単身赴任した夫なのだろうか。世間話しをしているのか、子供の自慢なのか、久しぶりの会話に思わず表情が和んでいるのか。膨らむイメージの中から真実を特定するにはあまりにも情報が乏しく、乏しいゆえに私たちの想像力いかんでは、いくらでもイメージは膨らんでいく。わずか1枚の写真だが、それがもつメッセージの多様性や多義性は、これまでの生活体験の中で考えられる、興味や知識を超えて広がっていき、そのかわり写真本来の（その写真がもつ固有の）メッセージは次第に薄れていく。

しかしながら、例えば芸術作品がことばに尽くせぬ作家の情念を凝縮しているがゆえに、その作品の解釈も、高次の知識をもつ限られた人にしかできないような状況とは異なり、あるメッセージを多くの人に伝えようとするコミュニケーションを前提にしたとき、1枚の写真が多かれ少なかれもっている意味の曖昧性が、コミュ

ニケーションの大きな障害となってくる。曖昧性は時として、鑑賞者の気分や関心の方向、知識の偏りあるいはその有無によって、いくらでも伴示的意味を生じてしまい、ついには作者が予想もしないメッセージすらつくりだしてしまう。

散漫な表現からメッセージを特定するために、どうすれば作者の意図した情報を忠実に伝えることができるのか、写真家は1枚写真へのメッセージの託し方について考え、150年の写真の歴史の中でいくつもの表現を試みてきた。曖昧な状況が、できる限り除かれるように、中心テーマとなる対象を取り込むと同時に、その物語性をより際立たせるために、被写体のおかれた状況や周辺の雰囲気、空気感、時間や季節の情報、そういったものを丸ごとフレームの中に構成してしまうことも実践した。技術的には広角レンズの機能を最大限に活用し、画角の広さと被写体深度の深さによって、多くの情報を取り込んでしまう方法もそのひとつである。

しかしテーマを完結するのに、必要な情報が1枚に取り込めるうちはまだしも、時間的にも空間的にも散在するいくつかの要素を組み合わせることで、メッセージをより正確かつ適確に表現し、主題をさらに強調して比較することで、主題の特性を一層際立たせる方法も有効であることに気づいた。「組み写真」といわれる表現法がそれである。あるテーマを表現するために、被写体に内在するテーマに関わる要素を、強調と省略の咀嚼によってより鮮明に際立たせる視覚効果を狙うとき、複数の写真を組み合わせて表現行為をおこなう。選ばれた〈ひとつの視点〉を拠り所に表現されるという、写真の伝統的な発想はここに新しい表現ジャンルをうんだ。そしてこの表現は、テーマを強調し撮影者の表現意図をできるかぎり正確に伝えようとする方向と、一方ではメッセージの曖昧性を取残しながら、鑑賞者の自由な解釈を容認する方向とに分化しながら発展する。写真に時間の軸を加えたマルチ映像の基本的な構成は、この組み写真の発想と根底は同じである。

2. 二つの構成法

人々が認識するすべての対象は単独で存在するのではなく、〈物と世界〉〈主体と客体〉というような二元の相対関係をもって現れている。認識する対象の意味や存在の意義は、対象とそれがおかれる〈場〉との関係によって規定され、逆にその関係の発見が、対象の意味を規定する。関係とは、複数の要素間に存在する、意味を規定していく構造そのものであるといえる。

さらにこの構造は、「何か意味を読み取ってやろう」という意識が強いほど明確化されやすい傾向があり、構造が明らかになるにつれて、曖昧だった意味が徐々に見えてくる。

例えば「吸いかけのタバコ」は多義的な存在である。吸い殻で一杯の灰皿に火のついたタバコがのせてある。それがそばにあるのか、ベッドの上にあるのか、男が吸ったのか、女が吸っているのか、吸い初めなのか終わりなのか……その状況が特定されない限り1本の「吸いかけのタバコ」のもつ意味は実に曖昧性に富む。

●街角にひとりの男。しきりに腕時計を見ては人込みに眼を移す。周囲にたえずむ同じような人待ち顔の男たちは、いつしか現れた女とペアになって一人、また一人と雑踏に消えていく。例の男の足元には、もう何度も踏み潰されたような、数本の吸い殻。男は、路上のタイルのほんの数枚の間をいったり来たりしながら、指もとまで吸い尽くしたタバコを投げるように捨てた……。

タバコのおかれた状況が明らかになるにつれ、ようやく意味が特定された。ある視覚対象と、それが置かれる環境とがいかなる意味をもっているかを、人々が経験的に知っていても、そうでなくても、対象が意味の曖昧性をなるべくもたないようにするには、＜対象＞と＜環境＞の関係が明らかになる必要がある。たとえば映画では、

- ①二つの異なった映像
- ②ショットの結合
- ③二つの映像相互の関係の把握
- ④経験的な知識による補足
- ⑤新しい概念の形成

このように、映画のモンタージュが二つの異なった映像断片から生まれ、映画的構造が確立してきたように、マルチ映像もまた同様に二つの映像断片からはじまる。しかしショットの結合が時間軸上だけでなく、加えて空間的にも同時に並置されることによって、映画的発想のモンタージュから分岐して、さらに複雑な組み合わせが求められることになる。ここでマルチ映像の個々の映像、すなわち要素映像間の関係構造の問題を取り上げてみる。

いうまでもなくマルチ映像を構成する要素映像には、時間的・空間的という二つの要素が含まれる。時間軸に沿った構造は、映画のモンタージュが長い歴史の中でさまざまな側面を明らかにしてきた。しかしマルチ映像の特徴であるはずの、空間

的な関係構造は「いくつもの映像が同時に見える」こと以上、ことさら言及されることはなかった。したがって制作方法も、複数のものを同時に見るという日常的体験や経験的な類推にたよりながら進められることが多く、特徴を特徴として生かしきれなかったところに、評価に値する作品が少ない一因がある。

「空間的な映像相互の関係構造」は、映画やビデオなどの1画面映像では、画面の中の構成要素同士の関係は語られることはあるが、基本的には、マルチ映像が他の映像形式と区別される特異な側面である。これが明らかになるように二つの視覚関係モデルを考えてみよう（図45）。

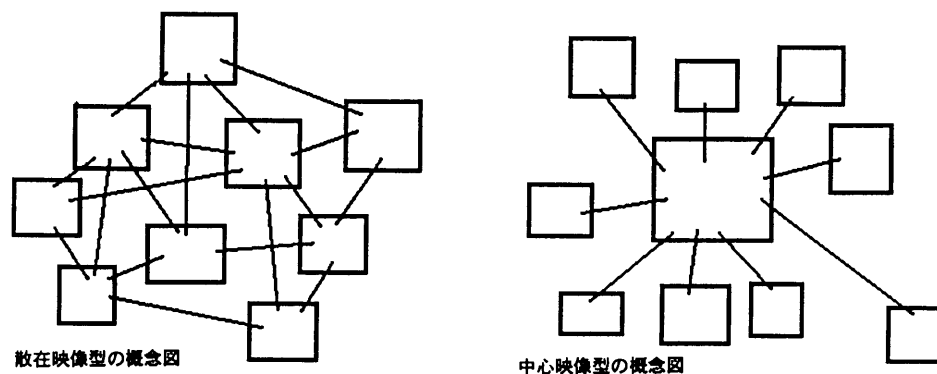


図 45)

ひとつは、複数の因子が網の目のように相互に関係しあい、視覚要素のネットワークによって視覚的全体を構成する構造である。この場合、視覚的優先順位がないのが特徴であり、ある特定の因子が選択される確立も、原則的にはどれも等しいために、すべての鑑賞者が同じ視覚体験をするのはむずかしい。選択の自由度があり参加性の高い映像という意味では、もっとも＜マルチ的＞ともいえるわけで、異なった複数の視覚要素のネットワークの中から、予期せぬメッセージが抽出されるところにこの構成のむずかしさとおもしろさがある。

もうひとつは、ある状況を構成する視覚要素のうち、特徴的な視覚因子（映像）を中心にして補足的な因子が拡散的に結合している構造。もちろん中心となる因子が意味的にも機能的にも視覚的優先順位の高いことはいうまでもないが、その状況（シーンやシークエンス）に対する貢献度も高い。したがって極論すれば中心部だけ見てもテーマにたどりつくことができるだろう。周辺の因子群は、常に求心的に機能していて、中心となる因子だけで表現しきれない多くの状況や、補足的な事柄を提供しながら、中心部の情報に厚味を増していく。

さて、マルチ映像の個々の映像の相関を考えたとき、それらがある秩序のもとに構造化されているとすれば、前述のモデルと同様に二つのパターンに大別できるに違いない。すなわち要素映像が一群となって展開する構成と、主導権をもった中心となる映像を核にしながら展開する構成である。ここではそれぞれを「散在映像型」「中心映像型」とよぶことにする。

まず「散在映像型」は、同じような意味の重要性をもつ複数の映像を同時に見せるという物理的な側面からは、映画のような1画面映像とは対極をなす。その特徴は高い冗長性をもつ点にある。いうまでもなくマルチ映像は、画面数が多い分、1画面映像より冗長性が高いが、この「散在映像型」の構成をとる場合は、それぞれの映像のもつ意味上の、あるいは知覚上の優先順位になるべく差をつけないようにするのが要点となる。つまりある特定の映像を中心に構成してはならないわけで、視点が一ヶ所に集中してしまうような演出はできるだけ避け、映像の選択は可能なかぎり鑑賞者の意思に委ねる、いわばフラットな構成が好ましい。例えば世界の子供たちの笑顔を集めたマルチ映像のように、トーンの似た映像を集合して使うのは「散在映像型」の代表である。

画面数の問題に限っていうと、鑑賞者が直観的に記憶できる要素数、つまり4～5面を超える画面数³⁵では、パターンの美しさやデザイン的な面白さもあって、経験的に「散在映像型」の構成が生かされているようだ。例えばモントリオール万国博覧会の「ディアポリエ克蘭（1967年チェコスロバキア館:112面）」、大阪万博の「マンダラマ（1970年日本館:192面）」、名古屋デザイン博覧会の東芝館（1989年:250面）などがある。概して画面数の多い方が、連続模様などのデザイン効果が高いといえる。しかし一般的には、同時に出現する映像の数が多いほど、映像相互の関係が複雑になり、全体の論旨が曖昧になりやすいことを忘れてはならない。「演出」が鑑賞者の意識をある方向へ向けるための恣意的操作だとすると、このような散在型の映像構成は、見方が散漫になり



図 46) 散在映像型のマルチスライド

やすいゆえに、思惑通りの＜演出＞がやりにくい側面をもつ。しかし見る側からすると、逆に創造的鑑賞心をあおる自由度の高い構成であるともいえる。このような特徴を踏まえると、「散在映像型」では次のような点に留意すべきである。

①色彩効果

注目度を高めるようなトーンを、特定の画面に使わない。できる限り全体の色調、濃度、コントラストをそろえ、均一化をはかることが大切である。映画やテレビのような色光の場合、輝度が高い方が誘目性が強く働くことはよく知られているとおりである。素材として白黒の映像を使っておながら、不用意にひとつだけカラーを入れたり、またその逆だったりも避けたい。

②映像のサイズ

異なった映像を使う場合でも、ひとつの映像の＜多面割り＞では意味がない。各画面毎に映像が完結していることが条件で、複数の同じサイズの映像を使うことが基本である。

③動き

動きのある映像が注目度の高いのは周知のとおりである。ある特定の画面に限って、ほかとは明らかに異なる動きをもった映像は採用しない。すなわち静止画の中でひとつだけ動画を使う、あるいはひとつだけが高速度・微速度撮影されたもの、というようなことを避ける。

④画質

画質（広い意味で、見た目の映像の質の印象）は統一するのが原則である。ある画面だけにCGや特殊効果を使うと、質の違いから全体の均一性が崩れることになる。

⑤画面変換

カットつなぎのタイミングに注意する。提示する時間は、どの映像もほぼ同じになるようにつないでいく。フェード、オーバーラップ、ワイプなどの特殊なつなぎ方も、使いようによっては注目度を高めてしまう。

「散在映像型」は、各々の映像が互いに群化したり分節化したりしながら、視覚的・力学的にある種の平衡状態をつくりだした結果である。つまり、各要素映像は均質であり、鑑賞者に対して等しく影響力をもち、同様の意味の重要性をもっている。ただしこの平衡状態は＜静的＞であることと同義ではなく、あくまでダイナミックな変化を内包した平衡状態でなくてはならない。

各映像は等質の主張と印象度をもつだけに、選ばれる可能性もまた等しくもつ。そして、ある時間軸の中で連続的に注目する一つひとつの映像を瞬間的に結びつけながら、鑑賞者自身でテーマやメッセージを仮説的に組み立てていくという実に創造的な鑑賞が要求される、あるいは許される構成である。ここに映画とは異なった新しい視覚体験の醍醐味がある。

さてマルチ映像では前述のように、自由度の高い見方のできる「散在映像型」、つまり〈作品全体の印象〉の中でメッセージの方向性を提示しようとする構成のほか、鑑賞者の意識を恣意的に誘導しながら、より絞り込まれたテーマを表現しようとする構成がある。すなわち制作者がかかえるテーマを、一義的とはいわないまでも多くの鑑賞者と共有するために、鑑賞者の注意が複数の映像に不規則に分散しないように、もっとも重要な映像と、それを補完するような映像に分けて構成した方が有利な場合がある。これが「中心映像型」である。作品全体のメッセージを理解することに、最も貢献すると思われる映像を「中心映像」、それを補助的に支える映像を「補完映像」と呼ぶことにする。(このほかに主題映像・補説映像、主映像・補助映像といってもよい) この主従2種類の映像の存在とそれらがもつ表現機能は、前出の『ナポレオン』の中にも見出すことができる(図47)。

この構成の特徴は「中心」となる映像が、並置されるほかのどの映像に対しても強い支配力を持つ点にある。支配力とは、鑑賞者の視線を無条件に集める内容的な魅力と、優れた表現様式の総合力をいう。ただしこの「中心」は、マルチ映像の位置的中心と一致するとは

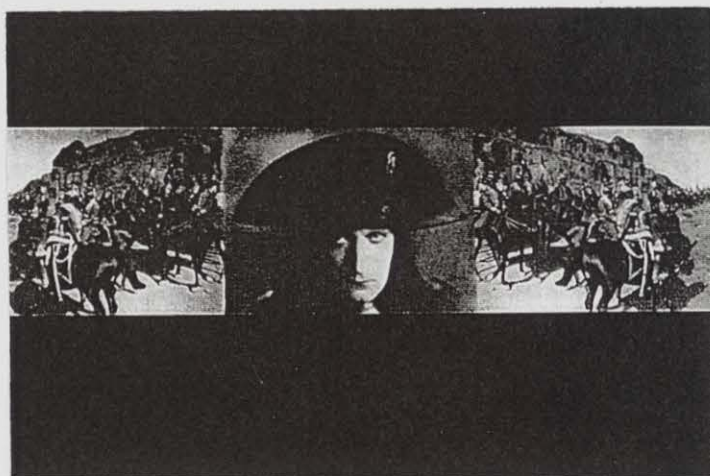


図47) 『ナポレオン』の中心映像型の構成

限らないわけで、中央でもそうでなくてもかまわない。テーマの理解に対する貢献比重や、誘目度が最も高いという意味である。

一方補完映像は、テーマに対する重要度は高くないにしても、あらゆる側面から、

中心映像を支援するような内容と形式をもっていなくてはならない。つまり、補完映像同士で結びつくよりも、中心映像と補完映像A、中心映像と補完映像Bというように、常に＜求心的に作用する＞性質がある。補完的な存在とはいえ、どの映像もいくつかの意味の可能性を備えているが、ある補完映像のもつ意味は、それが結びつく中心映像によって規定されるために、単独では意味が曖昧なワンショットにすぎない。したがって補完映像だけをとり上げて論じても、作品のねらいそのものを左右するほどの影響力はないし、これらがいくつ集まっても、テーマに収斂するのは困難である。

中心映像となるべき資格は、もちろんその意味内容がテーマと直結するために重要であることは当然だが、形式の上でも強い注目度をもった個性が必要である。なぜなら中心映像は、まず優先的に鑑賞者に選ばれるという特異性がなくてはならないからである。先に散在映像型が、均質化された映像であるためのいくつかの条件を述べたが、その逆を中心映像に当てはめれば、形式上の要件はほぼ満たされることになる。

ある程度中心映像を主軸にして構成しながら、補完映像との対照でメッセージを強調していく。中心映像型でむずかしいのは、あまり＜中心＞にこだわると、あえて複数の映像を使った意味が希薄になるので注意せねばならない。

ところで多くの視覚的対象には、一般的に「正面性」がその属性として存在する。視覚対象がそれ自身の特徴を最も表わしている、ある側面をもつとき、その対象には「正面性」があるといういいかたをする³⁶。デザインの分野では、ある部分が全体像を瞬間的にイメージさせる場合、その部分を対象の「空間特性」というが、同義だと考えてよい。たとえば車の写真の代表的なアングルは、サイドとフロントが7：3の割合になるように撮影したものがよくつかわれる。国立公園の絵葉書には、代表的景観を見る特定の場所から撮影されたものが必ずある。建築物は玄関側から見ると、人間の行動にもスポーツの動きや状況にも、最も特徴的な視点、すなわち「正面性」がある。中心映像にはこの「正面性」をとらえた映像を使うのが好ましい。なぜなら「正面性」は代表的な状況、物理的な特性や集約された意味などを潜在的にもっているために、ほかのどの側面を撮った映像に対しても、強い視覚的支配力をもつからである。

一方マルチ映像では、どのワンショットもそれだけで完結する断片と考えてはならない。映画では「ワンショット・ワンシーケンス」もあるが、どのワンショッ

トも相互に影響を及ぼすような存在でなくてはならない。これらの個々の映像に、単に物理的並置以上の意味をもたせるには、映像の〈完全さ〉をある程度犠牲にしてかまわない。たとえば補完映像は、その役割が〈補完〉であるがゆえに、完全であることを断念せざるを得ないこともある。すなわちA B Cの3面マルチ映像を考えた場合、A画面を中心映像として正面性の強い映像をあてはめたとすると、B C画面には敢えて正面性をはずした映像を入れるという具合で、B Cのもとめる完全さを犠牲にするのである。

中心映像と補完映像の使い方は非常にむずかしい。先に視覚対象は〈物と世界〉の関係をもって現れることを述べた。物とは認識すべき対象であり、世界とはそれを取りまく〈環境〉である。中心映像型の構成では、同時に提示される映像の数は(あるいはスクリーン数は)、ある程度少ない方が〈環境〉の出現度合いが高い。すなわち中心映像が文脈の中で見られやすくなるのである。短期記憶できる映像の数については前に触れたが、記憶できる限界を超えない範囲の数の映像であるならば、補完映像の比重が大きくなることもないだろう。反対に、中心映像の面積が他より大きい場合や、中心映像と同じものが複数映された場合など、その影響が大きくなりすぎて、文脈が見えにくくなる恐れがある。

各画面が同じ大きさの十字型の5面マルチ映像を例にとってみよう。先ず中心となる画面は十字の中心であろうことは予想される。私たちはこのスクリーンを縦方向に3面、横方向に3面の組み合わせとして認識するが、知覚上は、水平方向の関係は垂直方向の関係よりも優勢であることに注意せねばならない。これは心理学の知覚実験が証明するとおりである³⁷。すなわち中心には映像A、周囲の4つには同程度の注目度をえられる映像B 1、B 2、B 3、B 4を提示したとき、鑑賞者は、上中下の関係よりも、左中右の組み合わせを、ある関係(=文脈)のもとに見ようとする傾向が強いのである。5面マルチ映像で中心映像型の構成をとる場合、補完映像は水平方向に優先的に配置した方が合理的であることがわかる。

中心映像を主として使うときは、スクリーンの視野範囲や映像の配置と方向性が正しく選ばれていないと、補完映像が有効に機能せず〈文脈〉あるいは〈環境〉が正しく認識されないことにもなる。補完映像も作品の大きな構造の要素である。したがって〈補完映像の中で中心映像を見る〉ということは、まさに作品の構造特性の中で、テーマや意味や特徴を見出すことであり、これができない場合は、中心映像に託されたテーマと直結する重要な意味を発見するのに、多くの努力を要するこ

となる。表現された意味の解釈やその特定が容易になるように、中心映像は適切な文脈の中に配置されるべきで、同時に補完映像と有機的に組み合わせる必要がある。

3. マルチプル・モンタージュ

マルチ映像のモンタージュ、すなわちマルチプル・モンタージュはふたつの観点から論じることができる。ひとつは従来のシングルスクリーンと同様に時間軸上のモンタージュである。たとえ映像が（スクリーンが）複数になったとしても、特定のスクリーンに連続して、あるいは断続的に映される映像は、どれも継時的な連関が考慮されなくてはならない。ここにはいわゆる＜縦のモンタージュ＞の理論が適用される。

もうひとつは＜横のモンタージュ＞である。マルチ映像の構成において注目すべきことは、1枚のスクリーンの4辺の各方向へ新たな映像空間が出現したことである。これまではひとつの映像の内部で、あるいはその前後関係において映像の法則性が論じられてきた経緯の中で、同時に映される別の映像との関わりが考察されるようになった。2つめの映像が映された瞬間に、最初の映像との＜関係＞が成立して新しい空間的意味が生まれ、さらに、複数の映像が突き合わされることによって、新たな概念が形成されていく。ここに＜横のモンタージュ＞の可能性が存在すると考える。

いかなる映像を並置させるか、どのように配置するか、このことがどのような表現効果や意味作用を持ちうるのか、というように＜横のモンタージュ＞はマルチ映像特有の構成方法としてとらえると同時に、＜縦のモンタージュ＞との相乗作用をふまえつつ論じなければならない。

用語上の問題はさほどこだわらないが、＜横のモンタージュ＞は＜空間的モンタージュ＞と同義である。そして従来の映画のモンタージュである＜縦のモンタージュ＞＝＜時間的モンタージュ＞と＜横のモンタージュ＞とを組み合わせで統合したものを＜マルチプルモンタージュ＞と呼ぶことにする。いうまでもなくマルチプルモンタージュはマルチ映像の構成法である。

次の図は、シングルスクリーンの映像（映画を例に）とマルチ映像（3面を例に）の構造を、時間軸に沿ってモデル化したものである。ひとつの線分と記号はそれぞれ独立した映像断片、つまりワンショットを意味している。映像の意味やメッセージは、多くの1面映像の場合、ショットの前後関係に依存することが多いが、それを正しく理解するには、先行したショットを、いかに合理的かつ正しく想起させつつ（少しの間だけ覚えておいて）それを眼前のショットを突き合わせながら相互の関係を見出していくという心理過程が介在することになる。

たとえば図48)のAとBは同じ空間で起こった出来事としよう。その出来事をよりわかりやすく表現するために、前後関係やカメラ位置などの関係からAとBの2

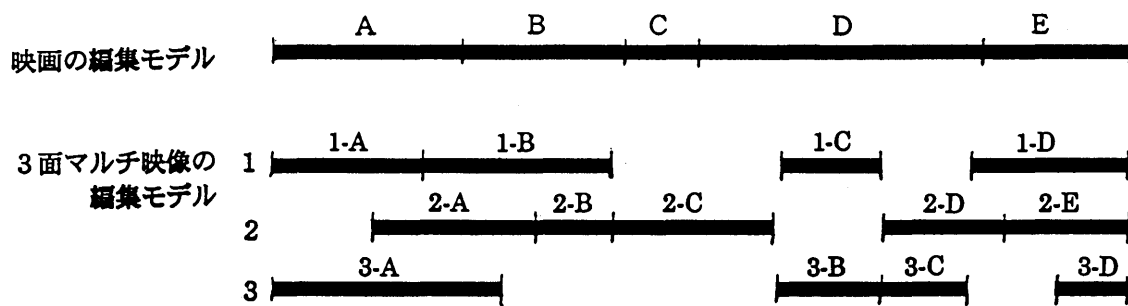


図48) 1画面映像とマルチ映像の編集モデル

つのショットに分けてつながれた。映画ゆえにA→Bという継時的表現として再現される。鑑賞者はAとBの関係を、先行するAの一瞬の記憶像とスクリーン上のBという現前の映像との照合によって知ることができる。さらに時間が経過したとき、例えばC映像を見ながらのAとBの関係に至っては、純粋に記憶像に頼った思考と類推を強いられてしまう。映画ではAとB、BとCなど時間的に継続する2つのショットは、オーバーラップや二重焼きなどの特殊な場合を除いては、物理的に同時に存在しないことを宿命としてもっている。対象が元来備えている視覚的連続性、あるいは視覚的勾配の認識は、残像もしくは記憶像に頼るしかないのである。

一般にモンタージュによって、何らかの新しい概念が形成されるとき、その概念は、ショットとショットの〈間〉に存在するといわれる。ひとつの映像からだけでは読み取れなかった新たな意味が、複数の映像を連続させることによって想像されるということである。2つのショットの〈間〉つまり〈継ぎ目〉はもともと何もない状態である。フィルム上にはコマの境目を示す1本の筋が入っているだけである。しかし私たちがここに新たな意味を見出すのは〈無〉から何かを創りだしているわ

けではない。現前のショットと少し前に現れた記憶像のショットの両者がもっている、それぞれの意味の可能性の中から、公約数的な可能性を選択することによって、ある概念を引き出していると考ええる。

新しい意味が創造されるとき、基本的には提示されたショットがもつあらゆる＜意味の可能性＞が、私たちの過去経験や性格や思想などのあらゆる条件と、瞬間的に照合されるという過程を第一にもっている。次にその照合フィルターにかけられた＜意味の可能性は＞、現前の映像と先行したショットとの＜間＞に介入してさらに意味を特定していくのである。したがって、いわゆる「モンタージュ効果」が2つのショットの突き合わせによって生まれるとすれば、先行したショットはできるだけ正確に記憶されなければならないし、そうして一時的に記憶された映像は、またすぐ正しく再生されなければならない。この繰り返しが映画の最初から最後まで続くのである。

他方マルチ映像の場合は、前出のモデル図からでも明らかなように、1画面映像が宿命的にもっている強制力、つまり「イメージを連続させたり、意味を引き出すために鑑賞者にある種の努力を強いること」が軽減されるのがわかる。すなわち映画ならば前後関係になるはずの映像が同時に見えてしまうので、2つのショットを＜何度でも＞見比べながら、相互の関係と意味を特定していけばいいのである。図48)ではある時間における線分の重なりがその見比べ行為が行われうることを意味している。確かに記憶する心理的負担は少なくなる。

ひとつの映像（ひとつのスクリーン上の映像）の連続だけをとりだした場合、映画の構成とさほど違わないようにも思えるが、マルチ映像の基本は、複数個の映像が同時に併置されるという前提が大きなちがいである。先の図48)では1-A、2-A、3-Aの関係性は、記憶像に依存するという心理的負担がほとんどなく、時間的制約はあるにしても、純粋に視覚的に関係づけてしまうことが可能になる。マルチ映像の特徴的な側面である。

今日まで論じられてきた1画面映像のモンタージュ効果は、時間軸上に並べられたショットの前後関係がつくりだす、あらゆる視覚的・心理的效果である。継時的であるがゆえに時間の流れの中で処理することの制約もまた同時にもっていた。複数の映像を併置させること、ひとつの時間枠にいくつもの映像が混在すること、これらがひとつの鑑賞視野の中で構成されることなどは、一部の技術的处理を除いては1画面映像ではなかったことである。

視覚心理上の基本則を援用すれば、ある映像作品を＜芸術的全体＞あるいは＜構

造的全体>として考えた場合、ショット（視覚要素）の連続という継時的事象よりもショットの併置という同時的事象のほうが、ある<まとまり>として体験されやすいということになる。つまり各映像に託されたテーマ性や概念の構造も、ある時間枠をとりだしたとき、記憶像に頼って考察されずに、むしろ視覚的關係として効率的に組み立てられるということである。もちろんこの事は映像相互の関わりかたが、映画に比べて単純になったことを意味しない。映画の慣用的な法則性や規約は否定されるどころか3面マルチ映像の1、2、3の各時間軸ごとの映像に適用されることを忘れてはいけない。このことは先に述べたとおりである。先行するショットを記憶する行為が多少緩和されたことで、同時に提示される個々の映像は、これまでよりもはるかに強く体制化されるようになるのは事実である。

マルチ映像のモデル図はさらに、映像同士が潜在的にもっている視覚的連続性や視覚的勾配といった関係、つまり日常世界にある視覚対象の関係構造を、1画面映像とは別の方法で組み立てることを示している。

いうまでもなく映画やマルチ映像をつくるということは、テーマを具体化し、新しい概念形成をして、メッセージを集約する創造行為である。ひとたび目的に向かって制作が始まると、制作者は期待通りの、あるいは望ましい結果が得られそうかどうかを確認し、思惑どおりでなければ新しい手段で目的が達成できるように、制作行為に変更が加えられる。ショットの長さを変更したり、省略したり、挿入したりといった修正（＝視覚的試行錯誤）がそれである。

私たちの視覚的思考は、時としてアニメと現実の世界を完全に対応させたり、流水から人民解放を連想したり、一滴の雨しづくから憂うつな心理を感じ取ることもできる。ある状況下においては、スープの映像に並置された無表情な男の顔からは<空腹>という概念を生じさせねばならないこともある。ある状況下とは、鑑賞者の心理状態、知識、過去経験、文脈などの諸条件が、適切に整合されたもとではという意味である。

このような制作者の試行錯誤や鑑賞者の視覚的思考は、マルチ映像の場合、何回でも映像を見比べることができる、いわば思考の連続的フィードバックによって特徴づけられる。すなわち鑑賞者が一度見出した結果（到達概念）についての情報が絶えず送り返されていて、それが結果を生み出している過程をうまくコントロールしているのである。

フィードバックはいうまでもなく<スープ>と<無表情な男の顔>の間で行われ

る。1 画面映像の場合＜無表情な男の顔＞を見ているときは＜スープ＞は直前に見た映像だからすでに眼前からは消滅していて、鑑賞者にとっては記憶像である。普通はある＜概念＞を導くために、眼前の映像と記憶像とで意味の突き合わせが行われる。これに新しく誘発される＜概念＞を加えた3つの要素を結ぶ回路を「印象のフィードバック・ループ」とよぶことにすれば、マルチ映像でのこのループは、＜スープ＞は記憶像ではなく＜無表情な男の顔＞に並置された眼前の映像である点が異なっている。そしてある時間的制約の中で、何度でもループを重ねることができることも特徴であり、映画とちがって2つの要素映像によって新しい概念が創造されるときに、不確定性を増す要因、すなわち記憶の曖昧さといった障害がある程度除かれることはいうまでもない。

こうして映像が同時に提示されることで、視覚的連続性や映像に託された意味性などは、記憶像の想起に頼ることなく、必然的に視覚的類推によって確定されることが多くなる。

固定概念にしばられて映画構成を模倣することは、個々の映像の間に生まれる多様な相関を十分に引き出せず、ダイナミックな映像体験を提供できないことになってしまう。マルチ映像を秩序だてて構成しようとするとき、＜秩序＞に関わる多くの法則性を映画だけに求めない方がよい。なぜなら映画に固有の慣用的表現は、あくまでも1画面映像特有の慣用的特徴なのだから。映画のモンタージュが、対象を認識する過程の＜線的秩序だて＞であるとすれば、マルチプル・モンタージュは＜線的・面的秩序だて＞だということができる。

マルチ映像の制作を手がけると、必ず＜時間と空間＞の扱いが問題になる。これは1画面映像で主として時間軸のモンタージュが追求されるように、加えて空間のモンタージュにも配慮しなくてはいけないということである。ところがいくつかのマルチ映像作品を対象に鑑賞後の印象をたずねると、どんな映像が連続して展開していったかというより、どんな映像の組み合わせがあったかという印象の方がつよいことが多い。このことは印象のレベルにおいては、＜縦のモンタージュ＞よりも＜横のモンタージュ＞のほうが優勢であることを意味している。もちろんこのことで作品の大きな流れが混乱してしまうというのではなく、あくまでも鑑賞者にとっての＜印象の強弱＞の問題としては＜横のモンタージュ＞に注意が向けられている。したがって制作にあたっては、各画面ごとに映像をどうつないでいくかということとは映画と同様に十分な検討が必要だが、どのような映像を並置するかについて

は、いっそう神経質な配慮が必要である。さらに注意すべきは、鑑賞者が複数の映像をくまとまりある全体>として知覚するとき、継時的に組み立てられたときよりも、空間的に組み立てられた方がひとつの<群>として知覚されやすいという点である。そして先のフィードバック・ループも手伝って、映像相互の関係把握も映画とは別の観点からやりやすくなる。

<横のモンタージュ>はマルチ映像特有の映像構成の概念である。もし映画の画面が単純にひとつ増えたことでマルチ映像が誕生したとすれば、映画のモンタージュはそのままマルチプルモンタージュへと焼き直されるに違いない。しかし時間軸と空間軸の調和は、映画的話ならば時間、マルチ映像的話ならば空間と割り切れる問題ではなく、双方の微妙な駆け引きが醸し出す、総合感覚として知覚される映像体験の調和だと考える。この意味からもマルチ映像は、決して映画の延長線上だけで構成された映像であると考えない方がよい。

4. 2 次的モンタージュ～鑑賞者の演出介入～

4.1 制作者のモンタージュと鑑賞者のモンタージュ

「モンタージュは、現実の分析に対して、その本性上、劇的な出来事がもつ意味の単一性を前提としていた。(中略)要するにモンタージュは、本質的かつ本来的に、表現のあいまいさ(アンビグイティ)とは相反するものなのである」

モンタージュは、現実性のある世界のある出来事が映像化されるときに、ある特定の意味しか持たないように、解釈の可能性を絞り込んでいくことを前提としている。つまりモンタージュの本質は意味を確定していく方法である。A. バザンはモンタージュについてこのように記した³⁸。

確かにある種の前衛的な映画でない限り、映画はモンタージュによって構築される意味が、一義的に決定されなくてはならない。ところがマルチ映像は<形式や表現の曖昧さ>を残すことを容認しながら出発したために、結果的には<意味の曖昧さ>をも伴ってしまった。ひとつの映像の流れの中で組み立てられるモンタージュが、バザンのように意味の単一性を前提とするなら、一方のマルチプルモンタージュでは意味を特定していくことを取って求めないこともある。

マルチ映像には2つのモンタージュが存在する。ひとつは「制作者のモンタージュ

ュ」である。つまり制作者が対象とする視覚世界を映像の断片としていくつも切り取り、それをマルチプルに構成しながら、現実の視覚世界のもつ連続性（形態や意味）を擬似的に再現しようとするものである。この意味ではこれまでの映画のモンタージュとほぼ同様である。

もうひとつは、上映された複数の映像を任意に選択し、組み合わせることによって、自分自身にとって最も心地よい、あるいは滑らかな視覚世界を組み立てる「鑑賞者のモンタージュ」である。映像を選ぶという行為の必然として存在するモンタージュである。前者を1次モンタージュ、後者を2次モンタージュということにしよう。

1次モンタージュは、制作者が到達する最終的な唯一のもので、基本的にはひとつだけ存在する。各カットの内容や長さが決定されて上映される中で、映像が見られるあらゆる状況のもとで、不変のモンタージュである。ところが2次モンタージュは唯一のものではなく、常に複数個存在する。正しくはマルチ映像を鑑賞する観客の数だけあるといってもいいだろう。それはマルチ映像が鑑賞されるときに、人によって異なった見方をすることに起因する。すなわち鑑賞者は興味の対象、年齢、社会経験、問題意識などによって、映像を選ぶ順序や特定の映像を注視する時間がまちまちである。言い換えれば、提示されたひとつの1次モンタージュの中に多くの2次モンタージュが潜在しているとみななければいけない。

図 49) は3面マルチ映像のモンタージュをモデル化したものである。1次モンタージュの黒い実線は映像がスクリーン上に映っていることを示していて、空白は何も映っていない状態である。A1~D3 はそれぞれひとつのカットを意味する。また2次モンタージュはある鑑賞者が、3面マルチ映像をどの順序で選び、どう組み合わせてみたかを示している。鑑賞者①と②の見方が異なるように、鑑賞者一人ひとりに個性的な見方が存在するにちがいない。個性的な見方とは、制作者の予想を超えた得意な鑑賞スタイルで、場合によっては並べた映像のすべてが見られるとは限らないという思惑はずれもある。鑑賞者が増えれば、その数だけ2次モンタージュも増えることになる。このことは第3章のスタジオ実験からも明らかなおりである。

この特徴的鑑賞は、次のような注意を促すことになる。鑑賞者の意識（前向きの、あるいは気まぐれの）によって映像が2次的に再構成されとしても、1次モンタージュの映像群が無秩序で静的であってもかまわないということではない。同時に、

少なくとも作品を鑑賞する姿勢も、そのテーマを何とか読み取ろう、あるいは制作者が意図した視覚世界を何とか再認識しようとしても、積極的な意識をもって映像に向かっていかない限り、必ずしもダイナミックな概念を見出せるとはいえない。

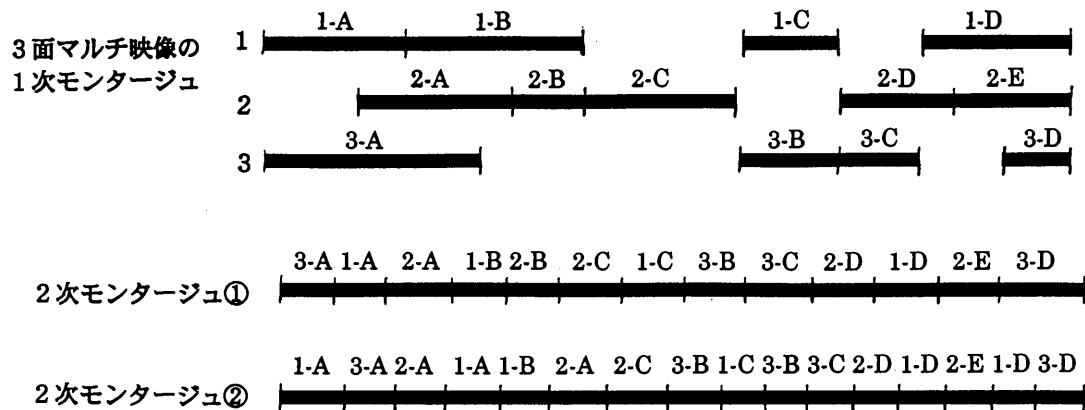


図 49) 制作者(1次)のモンタージュと鑑賞者(2次)のモンタージュ

映像に対する積極的な働きかけとは、提示されたマルチ映像を、鑑賞者が自分の意志で選択することであり、選択的に見るということは、いうまでもなく2次的な編集作業を、スクリーン上で行っていることに他ならない。映像が選択的な鑑賞にさらされることで、1次モンタージュによって構造化されたはずの視覚世界がさらに再構造化される。すなわち制作者がテーマにそって構成した唯一と思える映像も、上映の段階に至っては、鑑賞者によって一度分解されることを覚悟しておかねばならないことになる。

映画の場合、基本的には「制作者のモンタージュ」＝「鑑賞者のモンタージュ」である。つまり観客が見たいと思う意識の行方を予測しながら、それにふさわしい順序で組み立てられた映像が優れたモンタージュだとされる。ワンショットの中に映された被写体（人物や背景や小物など）を、どのような順序で見るかといった問題はあるにしても、この等式を前提に映画は成立している。私たちの映画の見方は、制作者のモンタージュによって完全に決定されている。

一方、マルチ映像のモンタージュは次のような条件で組み立てられる。

- ①作品全編のストーリーラインがひとつの時間軸上に構成される。
- ②イメージコンティニューイティがひとつの時間軸上に構成される。
- ③そのイメージが分解され、マルチ映像として1次モンタージュされる。

④鑑賞者は作品を見ながら、別のイメージコンティニュイティーをつくりあげ、無意識のうちに2次モンタージュを行う。

実は④の鑑賞者の行動で、個々の映像を選ぶ順序と、見続ける時間がまちまちであることが、制作者のイメージコンティニュイティーを再現できない決定的な理由となり、「制作者のモンタージュ」≠「鑑賞者のモンタージュ」となるのである。かくして制作者のモンタージュと視覚世界の認識は、注意力や映像の見方、興味の有無などの多様な側面をもった鑑賞者に委ねられた結果、もとの構成をそのまま一義的に再現できないことがわかった。

2次モンタージュの存在による最大の問題点は、制作者の思惑どおりに映像を見てもらえない可能性があることである。マルチ映像をコミュニケーションメディアとして捉えたとき、情報の受け手の一人ひとりに対してメッセージが変化するとすれば、それは特定の情報を正確に伝えたことにはならない。「自由にご理解ください」だけが狙いならば、わざわざ1次モンタージュに余計なエネルギーを注ぐこともないだろう。理想的には2次モンタージュが制作者のモンタージュに等しく重なり合うことが、コミュニケーションメディアの側面からは好ましいのだが、先に述べた理由からはいささか望むべくもない。

4.2 クリティカル・イメージ

しかしマルチ映像を鑑賞する際に＜特定のいくつかの映像＞だけを見ることによって、制作者のイメージに近いものを組み立てることは可能である。たとえばある記事を読むときに、特にテーマや大意を知ろうとする場合には、重要な文章やキーワードには傍線を引いたりマーキングしたりするが、いくつかの話題が混在したり、多くの情報を短時間で整理するときによく使う読書法である。あとでその言葉だけを拾い読みをすれば、その記事の大意を理解することができる。また、シンポジウムなどで多くの人の意見が交わされるとき、発言者のキーワードを追っていけばシンポジウム全体の趣旨が見えてくるように、そのテーマに影響度の強いことばさえ拾えば、全体の議論を把握することが可能である。

マルチ映像で、メッセージを構築する時の要点となるいくつかの映像を「クリティカル・イメージ」とよぶことにする。クリティカル・イメージは、この映像をはずしてマルチ映像を見ると、制作者の意図やテーマが正しく伝わらなくなる重要な

ショットのことをいう。B G Vのようなマルチの環境映像やトータルイメージをねらった数 10 面のマルチ映像より、高いメッセージ性を含んだ作品には大変重要になってくる。ある意味では制作者にとっては＜見てもらわなくては困る＞映像でもある。したがってクリティカル・イメージが組み込まれる構成は、多くの場合は中心映像となり、視覚的誘導の対象となり、鑑賞者からは必ず選択される映像として位置づけられる。＜必ず選ばれる＞ためには、さまざまな鑑賞者の心理を理解した上での構成上での演出が必要になるが、詳しくは別項で述べたので省略する。

要点はマルチ映像を1次モンタージュするとき「クリティカル・イメージ」となるべき映像はどれなのかを制作者の眼で確認し、それにふさわしい位置と順序と時間を与えることである。これを正しく行えば、補足的な多くの周辺映像もクリティカル・イメージを創造的に補完する脇役として機能することになる。

4.3 ひとつの空間のモンタージュ

映画表現の歴史の中で、ある時期に作家が、ひとつの可能性として＜曖昧さ＞を導入したときがあった。オーソン・ウェルズで有名な「空間的深さ」の表現がそれである。「空間的深さ」をもった映像はモンタージュされた映像の数ショット分に相当し、したがってシーンからシークエンスまで結びついた「ショット・シークエンス」と称されるようになった。A. バザンはこの映像と観客との関係について次のようにいう。「空間的深さは、その結果、演出に対する観客の、より能動的な精神態度を、また積極的な関与さえ引き出す。（中略）ここでは、観客は少なくとも最小限の自分自身による選択を要求される。映像が意味を持つのは、ある程度まで観客の注意の意志による³⁹。」すなわち、鑑賞者がある要素を選択しつつ、演出に介入していくという点では、先の2次モンタージュとよく似た意味合いを持っている。

「空間的深さ」をもたせた演出とは、カメラの光軸上に沿った演出であり、主景と背景とを同時に、ひとつの画面内でモンタージュしていた。しかしマルチ映像では、このような奥行きをもった関係がひとたび分解され、今度は並列関係として、横へ展開された演出に変換される。＜横のモンタージュ＞は深さよりもむしろ＜同時的な広がり＞を思考の基準にしながら、視覚世界の時空関係を構造化しようとしている。「空間的深さ」における要素Aの背景であるBは、AとBの単なる重ねではなく、AとBの並置へと変わったのである。

マルチ映像の場合「空間的深さ」と明らかに違うのは、空間の持続的構造が弱いことである。ただし奥行きを持った空間に存在するいくつかの視覚的要素の相互関係がある意味をもたらすように、マルチ映像における並置する映像相互の関係が、あるメッセージを生む。そして何よりも鑑賞者が、このことに積極的に関与するという点では、双方とも映像鑑賞の意識の面で多くの類似点がある。

マルチ映像の2次モンタージュは、「空間的深さ」をもつ映画のようなひとつの画面で構成されるモンタージュのことではなく、あくまでも複数・同時的なショット間のモンタージュである。深さと広がりの違いはあるが、鑑賞者が眼前の映像に対して、積極的に演出参加していくという精神的な関わりについては、次元を異にするものではない。

4.4 二重の情報構造

マルチ映像に2つのモンタージュが存在することは、2つの意味構造が存在す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映像が増え、それが無秩序に配置され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）。それが上映され鑑賞者によって読み取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。

このことは映像の作り手は、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ていく＞という、いわば見る側の主体的な鑑賞態度を前提にした制作思想が、必然的に生まれてく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例もあったが、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＞とで関わりをもち、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、ふた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、より深くテーマを読み取ろ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局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＞とで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、作品自体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在すると、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。

5. 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作品が終わるとき、または始まる前
- ②場面転換でフェードアウトする
- ③暗黒の表現
- ④心理的な描写

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覚エネルギーがそそがれる。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。

マルチ映像の構成で陥りやすい失敗のひとつは、与えられたスクリーン数を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傾向があることだ。複数の映像を同時に見るのは必ずしも日常的ではないので、それを見る鑑賞者の興奮度も高くなる。しかし仮に映像の数がどれだけ多くても、その視覚刺激に対する反応（興奮）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、そう長く続くものではない。魅力的な映像の心地よい刺激も、ある時間を超えると私たちの感覚も麻痺してしまう。つまり複数の映像が同時に映っているという恒常的な刺激に慣れてしまうのである。そうなる一つひとつの映像のもつ意味やテーマへの関わりがほとんど分からなくなり、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。

一方1画面映像は、観客の意識が1枚のスクリーンに集中することや、ひとつの映像にテーマが凝縮することが特徴だが、マルチ映像はいうまでもなくこの特徴も持ち合わせている。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。

先に映画は常に何か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は前提とはならない。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立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もある。確かに映像の数が少なくなれば注目度も高くなる。言い換えれば、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くる。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に気づく。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、その多さゆえの意識の集中力の低下と、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。

1984年、ルイジアナ国際河川博覧会の日本館では、我が国の河川や水の文化を紹介する3面マルチ映像が上映された。タイトルは「流・STREAM」。約18分の作品で、今でも国内の博物館等で上映されている＜秀作＞である。しかし全編をとおして常に3面とも映像がはめ込まれており、加えて多くのシーンが3面続きのパノラミックな構図でいささか冗長である。

3面の稼働率は100%である。このことは3面が有効に使われたことと同義ではない。メッセージの〈際立たせ〉と視覚的優先順位をより強調するためにも、消される映像の役割は重要である。第2章でも述べたように、3面構成はマルチ映像の基本であり、多彩な表現の可能性をもった形式で、情報密度の濃いメッセージを託すこともできる。必ずしも映像を消すことが適切な回答にならない場合もあるが、この「流・STREAM」は、映像のプロミネンス、リズム、視覚的オーケストレーションを構築するうえでも、3面を使い切ったことで、逆に3面であることの必然性が薄れてしまった作品である。



図 50)、図 51) 『流・STREAM(1984 年)』より

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だが、他の章で述べたのでここでは省略する。

何もないスクリーンにひとつの映像が映される、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う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とき、それに注目するのはすなわち〈光〉に対する反応である。こと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、濃度などの物理的なもの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。既存の他の映像のカット替わり、ズーミング、パンニングなど、視覚刺激のわずかな変化があったにしても、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的な自由度や、鑑賞者の演出への参加性を損ねない範囲でモンタージュされることである。

第6章 マルチ映像構成の分類と表現効果

前章までに、マルチ映像の特徴を1画面映像との比較において検討したり、鑑賞者の心理的な側面に着目して特性を明らかにしてきた。これらはマルチ映像の作品が制作されるとき、過去の経験や直感だけに頼ることへの警鐘でもある。しかしながら映画が100年の歴史をとおしてさまざまな表現の法則性をつくりだし、それがある種の〈文法〉として定着しているように、マルチ映像もまたその制作実績の中から独特の表現スタイルを編み出してきた。これまでに制作されてきた多くの作品を見ると、既に論じてきた諸特性を意識した構成が散見されるが、これらを総括することで、諸作品の中にマルチ映像設計の類型を見出すことができる。ここでは分析的に考察する必要から「時間」と「空間」の扱いを別々に検証し、期待される視覚効果や表現の特徴を整理し、マルチ映像設計の基本要件を確認する。

1. 継時的処理の方法

1) on-off の効果

映像の時間軸上の処理には、映りはじめる〈on〉、消える〈off〉、ショットが変わるという3つの状況があるが、どのような視覚効果を生じるだろうか。画面のon-offは、ある意味では光の点滅であり、生理的な影響を抜きには語れない側面をもっている。視覚刺激として最も大きいのは、何もないスクリーンに映像が映りはじめる瞬間である。画面上の輝度差が最大になるために、光の刺激としての注目度も一番高い。鑑賞者の視野内であれば、およそスクリーンの位置に関係なく、点灯した映像への注目を得ることができる。別章で述べたような眼球運動の特徴から、1秒間に順送り度3面程度を点灯していけば、私たちの視線は点灯する順序に映像をフォローすることができるだろう。それ以上の数の映像がたて続けに点灯する場合、つまりある映像が映りはじめて、次の映像が映りはじめるまでの時間が0.3秒以下の場合、私たちの視覚には点灯の時間差を有意な違いとして認識されないことになる。すなわち、すべての映像を点灯の順に追いかけることが難しくなる。

次に映像を消す場合は、その瞬間は輝度差の大きさから、消えた映像のあった場所へ視線が誘導されるが、残った他の映像と何もないスクリーン面とでは情報の差は歴然としている。鑑賞者の注意はすぐさま残された映像のいずれかへ向かうことになるが、どの映像が選ばれるかの確率は、映像が消されるごとに上がっていく。この構成のポイントは<on>と<off>のタイミング、適切な時間差、そして何を映して何を消すかの判断にかかっている。(図 52, 図 53)



図 52)



図 53)

2) すべての映像を同時に替える

オーバーラップでもカットつなぎでもよいが、すでに提示されているマルチ映像のすべてを、同時に次の映像に替えることをいう。画面全体の変化は、映画やテレビなど日頃接している 1 画面映像が、永年繰り返している手法だけに、ある意味では余計な緊張感のない変化である。しかしここで重要なことは、複数の異なった映像で構成されたマルチ映像のすべてが、同時に次のショットに替わったときである。

各映像が異なっているということは、要素映像がもつ情報量、映像の中の視覚要素の構成、動きのテンポ、魅力度、画面サイズ、テーマへの影響度などに、それぞれが強い個性をもっているということで、本来ならばどの映像のつなぎ方も同じであるはずがない。この構成方法が有効なのは、私たちの視野の中で、

統一された変化の刺激を、画面全体のダイナミズムとして演出するときで、個別の映像の変化との対比で用いるときである。いうまでもなく変化刺激が統一であることは、新しいショットに変わるときには、どの映像に注目するのも条件は等しいことになる。(図 54、図 55)

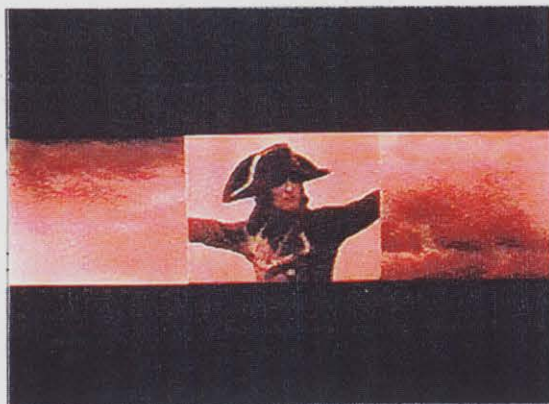


図 54)

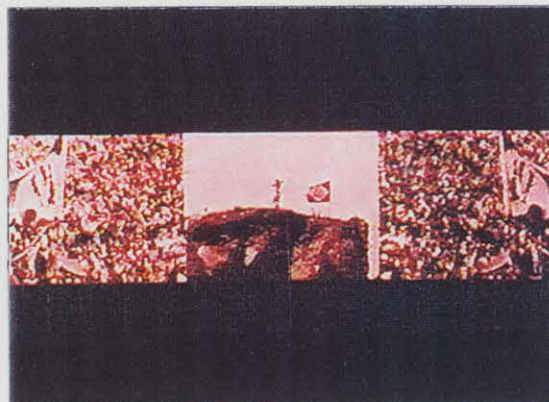


図 55)

<バリエーション>

すべての映像が同時に替わる構成は、「カット替わりする映像と、そのまま消えてしまう映像との混在」という応用事例がある。映像の数が少なくなれば徐々に注目度が上がっていくが、逆に数が増えると意識が散漫になる。特に不規則にレイアウトされた映像群が、同時に変化した後、変化前とまったく異なった配置がなされると、視覚的な混乱をきたす恐れがある。(図 56、図 57)



図 56)



図 57)

3) 順送りに変化する

規則正しい変化は、一般的には鑑賞者にとって＜快＞である。美しく流れるように変化する様は、一つひとつの映像の内容もさることながら、心地よい視覚刺激としての意義が大きい。したがってある意味では、場面の転換や規則性のある構成を意図した＜中継ぎの映像＞として使うことが多い。この順送りの変化は基本的には次の3つの状況で使う。

- ①ひとつは既に映っている映像を順送りに変える場合である。＜変化＞を強調しようとするれば、前後の映像の取り合わせにはいくつかの約束事がある。同じサイズのショット、同一の色彩、同一の輝度、同一の構図など、変化の前と後で有意な差を感じないような類似した映像同士は連続させないほうがよい。また変化のインターバルは、早すぎると視線の追従は不可能だし、遅すぎると心地よい連続性がなくなってしまう。鑑賞者が前後の映像を認知したうえで、さらに変化の流れを快適に感じるには、毎秒3ステップが限界で、それ以上のめまぐるしい変化は、映像の内容よりもむしろ＜変化＞だけに注目することを前提にすべきである。
- ②もうひとつの使われ方に、上映されている映像を順送りに消していく方法がある。別項で触れたように、映像の数が減っていくことで、残された映像への注目度が徐々に高まっていくはずだが、ここでは消えていくという＜秩序だった変化＞への誘目性が大きいために、残った映像のどれに関心を寄せるかという行動は阻害されてしまう。映画やテレビでワイプ、アイリス、フェードなどの手法で映像を消す状況に似ており、ひとつのシーンやシークエンスの終わりを意味することがある。
- ③反対に映像が順次点灯していく場合も、映像の内容を認識するよりは、新しく登場する映像を追いかけるほうが優先される。しかも映像が増えるにしたがって映像相互の比較と対照が困難になるため、メッセージ性の強いシークエンスの場合は、インターバルや配置についても十分な配慮が必要である。

結局この順送りの変化は、どの使われ方をしても個々の映像の意味性よりも視覚効果を優先する傾向にある。流れるように点滅する動きがある程度進んだ段階で、次にどの映像が変化するかを予測するのは容易なので、特定の位置にある映像まで視線を誘導していく手法として使うことも有効である。ただし変

化させる順序は、縦方向ならば右上から左下へ、横方向なら左上から右下へ移動させた方が、生理的な負担が軽減されることは注意したい。(図 58、図 59)

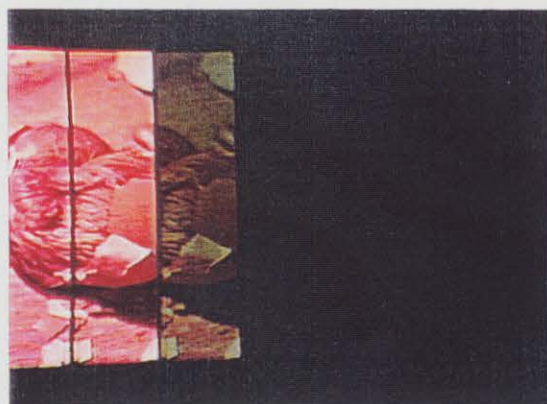


図 58)



図 59)

4) 補完映像だけの变化、または中心映像だけの变化

中心映像型の構成の特徴に、カットつなぎの頻度を中心映像と補完映像とに差をつけることがある。つまりじっくり見せる中心映像に対して、それを補完する他の映像群を比較的こまめに変化させ、テーマを補説するさまざまなエピソードを並べるのである。この方法によれば主たるメッセージ（中心映像）の視覚的連続性を確保したままの状態、その他の映像による補完、対比、強化といった相乗的な効果をとおして意味の提示が行われることになる。補完映像が入れ替われば、新しく映った映像への興味とカッティング（on-off：光の点滅）による視覚刺激とで多少の視線移動があり、一時的に意識は補完映像へと向けられるが、中心映像の支配力からいっても多くの場合、鑑賞者の興味はメッセージの主軸へと戻ってくる。

中心映像が刺激の少ない静的な映像のときは、補完映像が必要以上に目立つのを押さえるために、画面サイズに差をつけたり、オーバーラップでつないだり、複数の補完映像を同時に変えるなどの配慮が必要になるだろう。

一方、中心映像をモンタージュして数ショットを連続して見せるときに、敢えて周辺の補完映像を変化させない場合もある。補完映像群は主たるメッセージの〈環境〉として鑑賞者の周辺視野に控えめに存在する。中心映像が他の映像を容易には寄せ付けないほどの支配力をもつ場合は、補完映像は潜在的なく背景〉として位置づけられることになる。（図 60、図 61）



図 60)

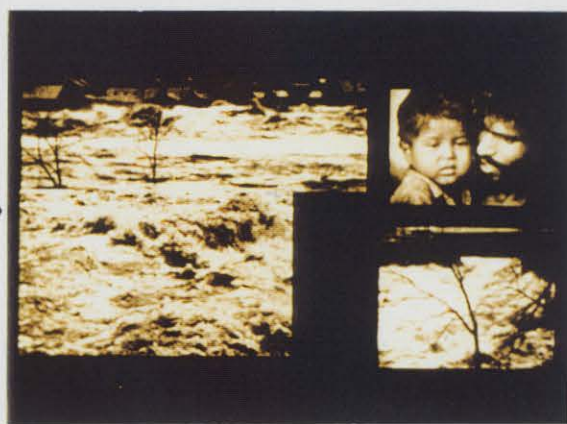


図 61)

2. 空間構成の「型」

1) 同一映像の連続パターン

ひとつの作品の中に必ずといっていいほど登場する、マルチ映像の定番的表現方法である。どの映像を選んで見たとしても同じ情報しか得られないので、情報量としては非常に少ないが、機械的なパターンの美しさと、同一映像の繰り返しからくる視覚的印象には心地よい力強さがある。テレビのモニターを何台も並べて同じ番組を流す電気屋街の店頭はまさにこれである。このような、ある視覚要素の繰り返し表現をグラフィック・デザインでは＜連続模様＞といういい方をするが、この連続性の効果は、繰り返しの数（＝スクリーン数・映像数）が多いほど大きい。したがってこの＜模様＞の単位になる映像は単純な方がよい。

動画像の場合、ある特定の映像に注目していても、同じ動きや変化が周辺視野で知覚されるために、すなわち、どの映像をみても視覚への刺激が同じであることから、結果的には特定の映像へ注目させる意味合いはない。逆に何か全体的な＜印象＞を残すことを目的にこれを使うのが有効であり、しかも冗長性の高い構成であることを了解のうえで提示されるべきである。重要な意味をもたせた映像が素材の場合は、この構成は使うべきではない。

多くの人が納得する美しさをもつとはいえ、これを多用することは形態の整然とした美的構成に甘んじるだけで、輻輳したメッセージが集約されるマルチ映像の意味は薄れてくる。ワンポイント・ユースの構成である。(図 62)

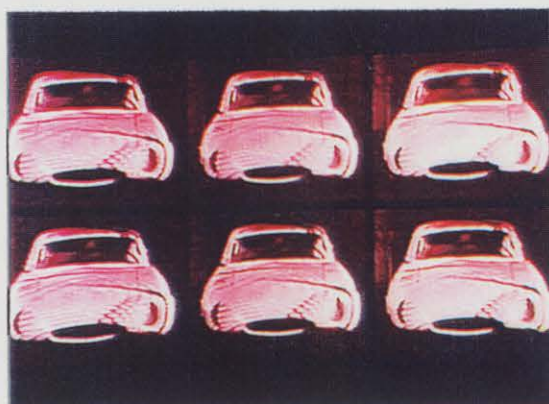


図 62)

2) 類似映像の中のアクセント映像

変化に乏しい連続模様アクセント効果をもたらす画面構成である。単調な視覚リズムの中に、ひとつの異質性を持ち込むことによって注目度を高めることができ、さらに色彩、形態、動きなどでさまざまな視覚的コントラストをつけて視認性を強調する。例えば色彩計画を考慮するときは、彩度よりも明度（輝度）に差をつけるべきで、際立たせたい特定の映像は明度（輝度）を高めた方がよいということになる。

この効果は、前項の連続パターンの中でひとつの映像だけの色彩をかえるとか、質感に特殊処理を加えるといったことでも可能だが、意味上の対比効果を考えると、このアクセント映像には＜中心映像＞となる候補の映像を当てはめた方がいいだろう。視覚効果上は、連続パターンに使っている映像とはできるだけ類似しない特徴的なものがよい。（図 63、図 64）



図 63)



図 64)

3) 市松パターン

これは連続パターンの変形で、縦横にA B A Bの繰り返しとなる。いわゆる市松模様を連想する構成である。この場合も分割された画面が多いほど視覚効果も大きい、パターン構成の欠点として情報量が少ないという側面がある。したがって何か具体的なメッセージを託すよりは、漠然とはしながらもむしろ〈全体的な印象〉を大事にすべきである。この構成はAとBの2種類だけの映像で組み合わせるとは限らず、繰り返しのデザインがなされていれば成立する形式である。

画面数の多いマルチ映像の場合、こういった繰り返しの構成は視覚的な美しさから比較的良く用いられる手法だが、これを多様しすぎると〈マルチ映像〉＝〈情報ディスプレイ〉の側面からは、冗長度が高いという点で、情報の希薄な作品になってしまう。逆にテーマ性が強く、メッセージの密度が濃い映像群のあとに〈緊張の緩和〉〈展開リズムの緩急〉〈形式美の強調〉など、冗長性をうまく利用する方向で映像設計がなされるべきである。(図 65、図 66)

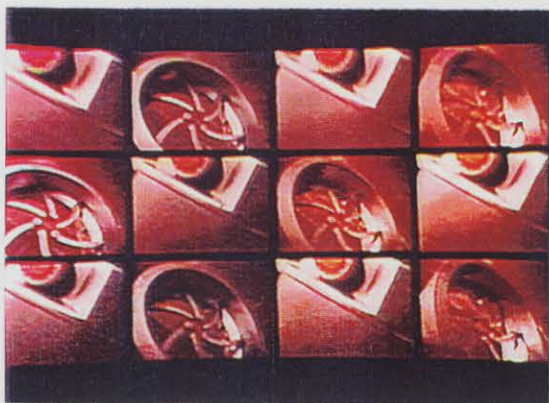


図 65)

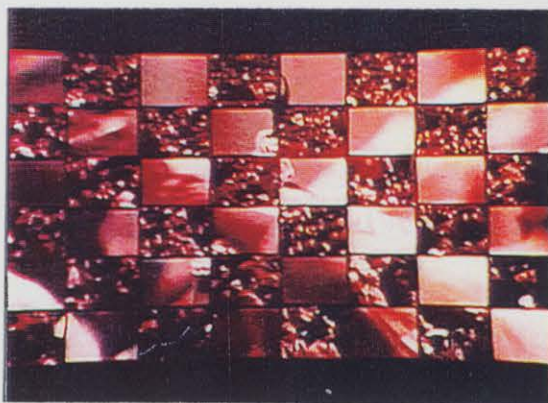


図 66)

4) 時間差のある動きの連続性

パターン構成の応用例だが、分解された映像の各段・各列ごとに、連続した一連の動きを少しずつずらして編集する。静止画像ならさしずめ＜動態分解写真＞とでもいえるだろう。この表現方法は、映像の内容的な重要性よりも、デザイン化された画面変化のほうにむしろ効果の要点となる。したがって一斉に上映するよりは被写体の動きに合わせて、順送りに追いかけるように映した方がよい。提示の仕方に規則性があることから、次にどの映像が出てくるのか、どの場所に映されるのかをある程度予測することが可能だが、鑑賞者の予測を満たすか裏切るかは、演出の問題である。一方では、比較的緩やかな誘導効果をもつために、後続画面には中心映像をもってくるなどの展開をおこない、動きの連続性のもつ効果を最大限に生かすべきである。

この構成はパターン構成の応用でもあり、ある特定の映像だけを選択・注視することは不可能だから、全体の情報量が少ないため、ある時間以上続けることは作品の流れを冗長にしてしまう。いうまでもなく、意味性の強い被写体でかつ注目度を高めるようなクローズアップなどは使わない方がよい。対象の動きや色彩などの造形要素のおもしろさがパターン化されることで、さらにその効果が強調される、程度に留めておいた方がよい。

この＜時間差のある動きの連続性＞は、ずれの時間差に規則性をもたせることが原則である。したがって個々の映像の提示順序や流れがいいかげんであると、当然視覚上の混乱を招くだろう。対象の＜動き＞を見せたいのであれば、特に意図的でない限りしかるべき順序で提示すべきである。(図 67、図 68)



図 67)



図 68)

5) 図と地（対象と背景）の画面構成

縦横ひとつ置きに画面をつないでいくとあるイメージが形づくられるという構成。画面の分割が9面であれ30面であれ、その数とは無関係に2つのイメージを同時に進行させる効果がある。視覚心理学的には「図と地」の関係にあたる。たとえば映像のモチーフAはもう片方の映像のモチーフBの背景として機能するとしよう。しかし鑑賞者の関心がAにつ移った瞬間、逆にBがAの背景となる。ふたつの対立する対象は、どちらも図柄でありどちらも背景となるような、独立した視覚要素として知覚される。

この構成の特徴は、映像の要素としては2つ（2カット）だが、分割された画面に当てはめられる映像は、一つひとつが異なっているという点にある。

鑑賞者は＜図＞映像でも＜地＞映像でも自分にとって有意味な方を選択すればよいが、どちらかの映像への誘導を試みようとするれば、明度差や動的効果、色彩などによって差をつけることで、＜図と地＞の反転を起こりにくくすることはできる。例えば背景は明度を落とした静止画を使い、図柄としては高彩度の動画を使うといった構成を行い、重要な映像を容易に区別できるような配慮はできる。この構成にはいる直前の映像をそのまま＜図＞か＜地＞に使えば、展開もスムーズである。（図 69）

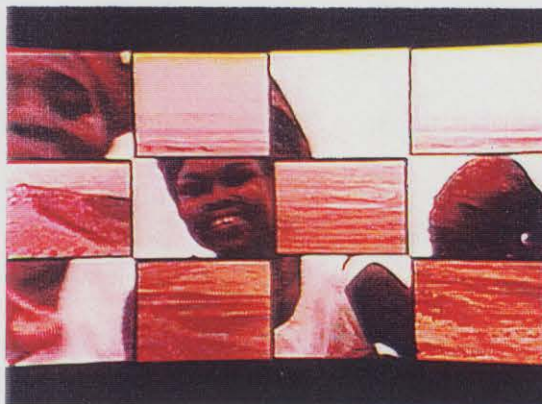


図 69)

6) 画面全体をつないだ構成

全部の画面を連続させてひとつのイメージを構成したものである。スクリーンの配置にもよるが、マルチ映像にとって最大画面であり、集合したスクリーンサイズが大ききほど効果的である。また1画面映像と同様のモンタージュができるためある意味では＜映画的＞だが、マルチ映像の作品には＜パターン構成＞と同様に必ず登場する定番構成である。

上映の際のスクリーン目地に関しては注意が必要である。それは被写体によってはその目地の位置をはずしながら撮影し、または分割しなければならないからである。たとえば、8面マルチ映像（4面×2面）で富士山を映す場合、左右対称の美しい富士山の中央に目地が当たれば、せっかくの映像のよさが台無しになる。また女性のクローズアップの眼や口元に目地がかかるのも無神経な話である。

また横に拡張されたスクリーンの場合（横5面、横7面など）パノラマ表現として全画面ひと続きの映像を使うことがあるが、もともとシネラマのように左右のワイド画面自体が映像制作の目的ならばともかくも、これを多用することはマルチの必然性が希薄になる。「スクリーンの一部を使いながら、その対比としてこの拡大映像につなぐ」あるいは「細分化された多面構成との比較でパノラマ映像につなぐ」といった前後の編集によってこの大画面の効果を引き出さなくてはならない。パノラマのシーンを連続させるときは、マルチ映像のもつ独特の緊張感をより高めるような、比較映像としての役割を忘れてはならない。（図70、図71）

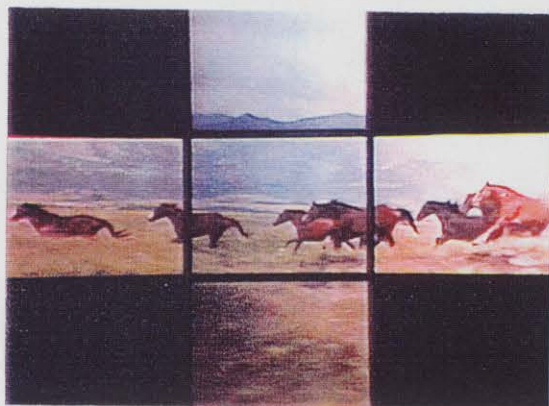


図 70)

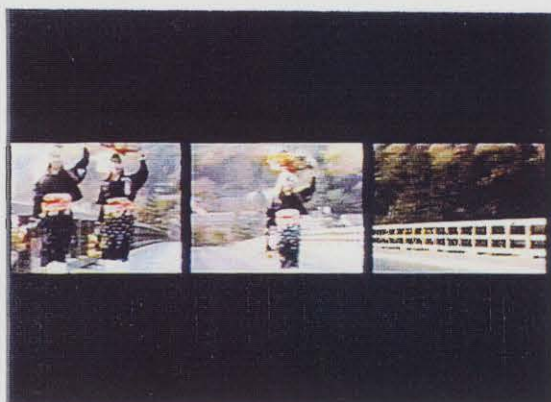


図 71)

7) 対称・鏡像の構成

スクリーンの中心線に対して、映像が左右対称になるように配置されている。造形的な力学的バランスに加え、対象形からくる美しさは非常に安定感のある画面処理でもある。技術的にはいわゆる「裏焼き」だから、どちらかの映像は真実ではない。したがって情報ディスプレイの観点から見れば、いずれが正しいのか分からないために、視覚的に混乱を招くおそれがある。しかし左右対称構成の特徴は、鑑賞者の眼をスクリーンの中心部へ、また被写体や配置によっては等しく外へ向ける効果があるために、注目させたい映像と併用することによって、中心映像の存在をより強調することができる。

対象構成は軸的バランスをもった、ある意味では私たちの眼には完成された安定的な視覚形式でもある。見方によっては静的で刺激の少ない構成であるともいえる。この鏡像効果の映像は、視覚的意外性から見はじめの印象は強いが、作品全体からみればアクセント的に使う方が好ましい。(図 72, 図 73)



図 72)

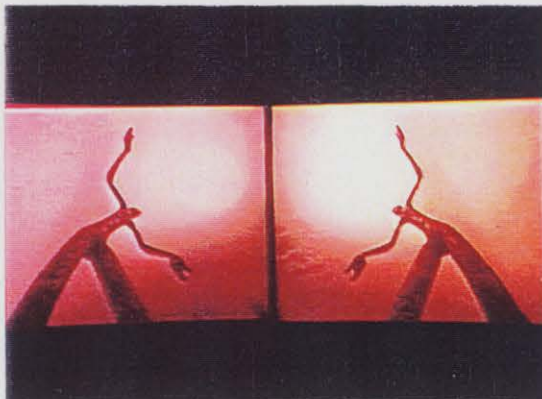


図 73)

8) 異なった映像の集合

典型的な構成で、2つ以上の異なった映像を同時に提示する、いわばマルチ映像の原点ともいえる組み合わせである。個々の映像はすべて異なっており、全体の情報量もきわめて多い。すべてのマルチ映像はこれに帰結するともいえるほど多様な構成が可能だが、その根底には、作品のテーマを貫く表現思想をすべての映像にもたせることが重要である。さらに＜多様性＞と＜統一性＞とが同時に考慮されて、はじめてまとまりのある画面構成となる。

このような構成を考えるにはつぎの2つの方針を明らかにすべきである。ひとつはストーリーの中心的な役割を担う映像を設定しながら、周辺の補完映像との組み合わせでメッセージを構築する方法。もうひとつは中心となる映像は特に設定せず、全体の構成は一見散漫なようだが、ある包括的な印象や概念を生む効果をねらう方法である。いうまでもなく第5章で論じた「中心映像型」と「散在映像型」である。

映像の数が多くなれば＜まとまり＞の難しさも増すが、視覚的錯綜を生じるような秩序のない映像に対して、鑑賞者が意味のある情報を得ることは困難である。制作者に対しては、時間と空間の2つの次元で組み立てる難しさを要求され、鑑賞者にしてみれば選択的に見る行為によって、演出に介入する主体性が最も発揮される、いわばマルチ映像の醍醐味を集約した構成である。

(図 74, 図 75)



図 74)

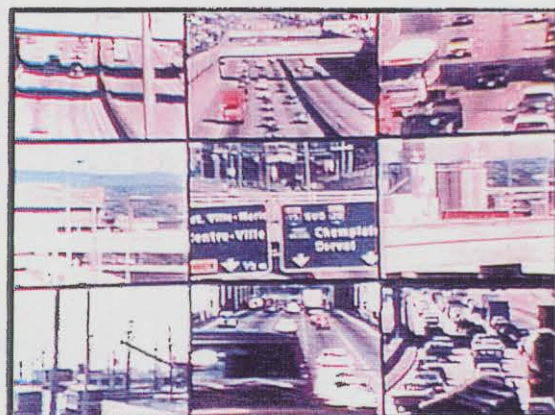


図 75)

9) 画面の一部を使った構成

マルチ映像の作品では、常にスクリーン全部に映像が映っている必要はない。むしろ不要な要素はカットして、少数の映像だけで展開した方が効果的なことがある（第4章を参照）。画面数を少なくすることはその分情報が集約されることであり、全画面に広がる分散情報に比べて注目度も高い。映像数が徐々に増えたり、減ったりする途中段階で使われることもある。

少数画面の場合は近接した画面を使って構成した方が効果的なことが多い。それは内容的に共通の意味性をもつ映像同士ならば、空間的に近接していた方が＜群＞としてまとまりやすく、ひとたび鑑賞者が意味のまとまりを経験すれば、次に他の映像が加えられたときにも、その＜意味＞が現れやすくなるからである。例えば3つの映像がそれぞれ人間、犬、ニワトリの親子のショットだとしよう。4つ目の映像にサルの親子が現れた場合、この映像は＜動物＞という意味のくくりよりも＜親子＞という先の3つの＜群の意味＞が優勢になるということである。

空間的な距離を表現しようとしたり、鑑賞者の視線の動きに何らかの演出効果を期待する場合は、あえて離れた画面を使うことがある。（図 76、図 77）

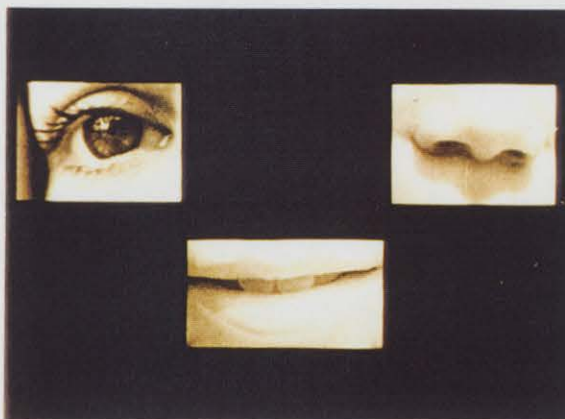


図 76)



図 77)

10) 自由なフレームによる構成

伝統的な映画のスクリーンは3：4の縦横比をもち、ハイビジョンは9：16である。マルチ映像は従来の映像の〈枠〉を超えたところに存在することは既に述べたとおりだが、複数の映像がどれも同じ形状を持つことまで強制されることはない。形も大きさも配置も自由である。この構成はフレームそのものに視覚効果をねらう意味合いが強く、映像のテーマと連動しながらも、内容以前の問題として、フレームの形状と配置それ自体がメッセージを発することになる。制作者はスクリーンによる（またはオプティカル処理による）平面構成力のセンスが問われる。スクリーンデザインの意図が分かりやすく明快でないときは、どのような映像がはめ込まれたとしても、審美的観点からすると曖昧で不満の残る構成となるだろう。フレームの大きさや形状、位置を工夫することで、中心映像の影響力をより強調する効果も生まれる。マルチプロジェクション方式を使う場合は、個々の大きさに対応してプロジェクターの光量調整をしないとはいないという技術的な問題が発生する。輝度バランスがとれていないと、眼精疲労をおこし、特定の映像への適切な誘導も困難となる。(図 78、図 79)

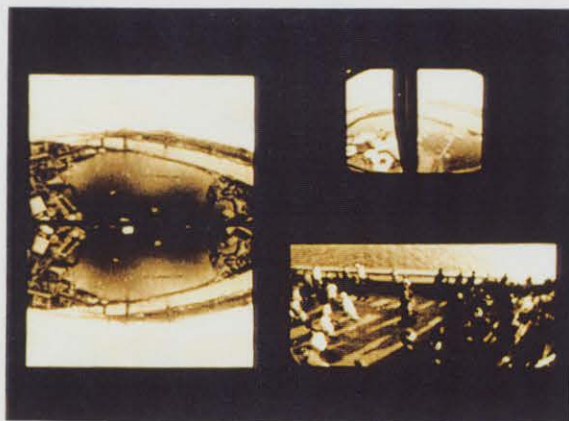


図 78)



図 79)

この章で論じた構成の「型」は代表的な例示である。本来は第5章で確認したように、マルチ映像の設計の本質は、時間的なモンタージュと空間的なモンタージュを交錯させながら組み立てるところにあることを付言しておく。

第7章 マルチ映像によるコミュニケーション

1. マルチ映像の複合的相関

前章では、マルチ映像の具体的な構成例に基づいた個別の効果や、断片的な機能について考察してきた。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る〈全体システム〉としてはじめて完結する。その意味では、前章の個別の構成や類型的な部分展開を再び集合させ、この映像を総合的な全体として俯瞰することによって、コミュニケーションの特性を明らかにしなくてはならない。すなわち〈動態的複合映像〉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～鑑賞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しなければならない。

動態的複合映像は、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＝関係性が存在しなくてはならない。このことはすでに中心映像や散在映像の特徴を指摘しながら明らかにしてきたとおりである。

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〈見えて〉しまう。しかし、より積極的な意味での動態的な関係は、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。

1) 時間的な推移と要素映像の相関変化

マルチ映像の組み立ては、基本的には徐々に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）を維持したまま、カット替わりだけで構成するものとがある。いずれ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ひとつ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たとき、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。カット替わりもまた同様である。変化後の映像の構図や位置、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、比喩、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（図 80）。

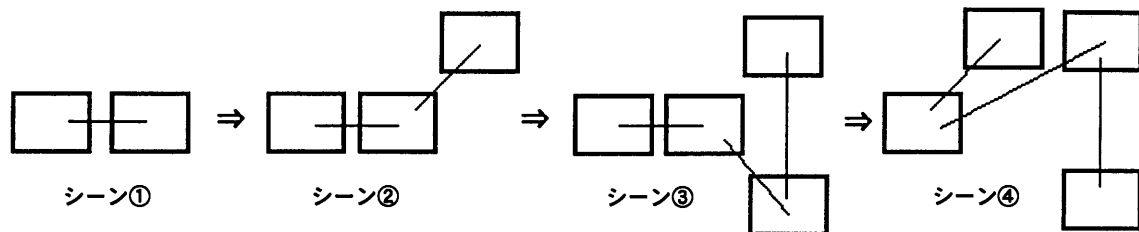


図 80) 要素映像同士の相関の変化

2) 鑑賞者の関与と意味の相関の変化

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、映像体験の有無等により、ひとりの鑑賞者に複数の鑑賞態度が備わっていることである。このような人々にとっての、個別映像の有意味性の相関は、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（図 81）。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＜動的複合映像＞のゆえんである。

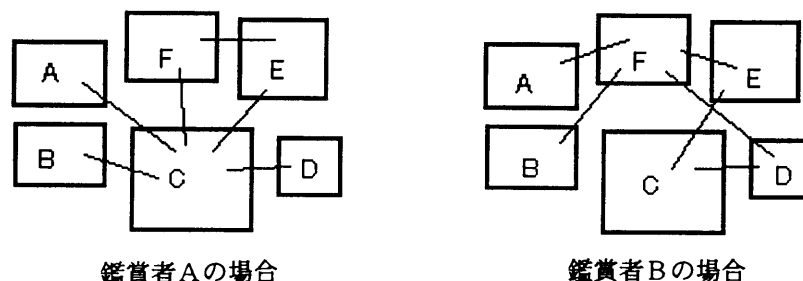


図 81) 鑑賞者によって異なる意味性の相関

2. 包括的なメッセージ～メッセージの全体性～

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である。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、たったひとつの映像のもつ意味性すら、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、視覚的部材が織り成す、柔構造を持った映像といえる。しかしながらひとつの要素映像は、残念ながら単独の存在からメッセージ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、同じ映像でもパトカー、鑑識の撮影、テーピング、ビニールシートといった映像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、畢竟、要素映像同士、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ことになる。

2.1 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、それらの映像が可能性としてもっている意味に新しい意味が付与されたり、制作者の思惑どおりの効果が引き出される場合と、もうひとつは2つの映像が単に物理的な2つの存在で終わったり、演出意図に反する意味が見出される場合である。

例えばクレショフの実験のように、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、意図したとおりの新しい概念が生れる場合、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出来る。

一方では、もともと制作者が意図しなかった意味が生じたり、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＞があると見なされる。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、実際には「野放図な文化行政」と解釈されるといった例がこれに当たる。

2.2 部分と全体の階層関係

周囲の他の映像と関わりを持つことを期待されているある要素映像は、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。すなわち周辺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（図 82）。

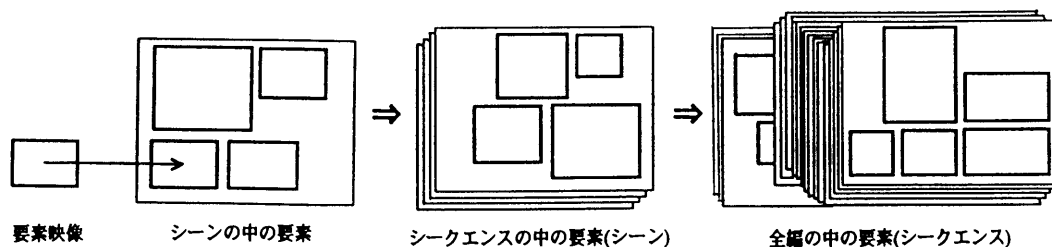


図 82) マルチ映像の階層構造

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・複合的な映像構造体の一部分であり、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

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、むしろコミュニケーションの評価当事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なくてはならない。

3. マルチ映像によるコミュニケーションデザイン

マルチ映像によるビジュアルコミュニケーションの使命のひとつは、要素映像を同時性の中で総合化することによるイメージの強化、すなわち作品を通して要素映像の〈和〉以上の〈情報成長〉を志向することであり、同時に〈志向の成長プロセス〉に寄与しなくてはならないことである。先に可能性のひとつとして、イメージの衰退作用を指摘したが、決して情報の混乱、不快、視覚的消化不良、印象の不和といった結果を導いてはいけなない。マルチ映像はコミュニケーションメディアとしての可能性の大きさゆえの課題の大きさもある。

前項では作品の全編を構成するいくつかの要素レベルと階層構造について触れたが、このような作品構造を見ると、特に鑑賞者にとっては何が要素であり何が全体であるかは、作品のどの部分を考察の対象にするか、つまり作品の時間・空間領域をどこに設定するかによって左右されることがわかる。しかし作品を制作する立場に立てば、常にこの全体と要素の関係を、全編をとおした作品レベルから1ショットに至るまで、さまざまな階層の間を構成の対象として往来できる状態になくなくてはならない。1ショットレベル、すなわち、より下層構造への視座の移動は、制作者と作品の分析的な関わりを意味し、上層構造への視座の切り替えは、統合的な関わりを意味する。マルチ映像に求められる〈全体性〉を規範とするデザインには、分析思考と統合思考の双方をあわせ持った制作態度が不可欠である。しかし社会システムや国際状況、あるいは企業活動や生活全般において、一般的には分析的なものの見方に慣れているため、より一層、包括的な全体構造へ向かう〈俯瞰的視座〉を絶えず確保しておき、高次のレベルから映像計画を考察し、それによってマルチ映像が〈包括的システム〉としての側面といかに適合するかを検証することが特に重要である。マルチ映像を計画する観点から、分析と統合の要点を整理すると次のようになる。

1) 分析過程の要点

- ① 想定される作品全体が、より下位の要素に分解できなくてはならない。すなわちメッセージの要素化である。
- ② 分解されたひとつの独立した要素（たとえば1ショット）について、役割、機能、意味の可能性等が適切に説明されなくてはならない。
- ③ ひとつの要素についての情報が、全体に関する情報を組み立てる指向性を持たなくてはならない。

2) 統合過程の要点

- ① 対象とする要素映像を、さらに大きな構造の＜部分＞としてとらえ、ひとつの要素を通して、常に上位の全体が見えていなくてはならない。
- ② 要素の1次的な集合体である、次の上位構造の全体を説明できなくてはならない。
- ③ はじめに対象とした要素映像の機能、役割、テーマに対する支配性、メッセージの強弱などを、より包括的な全体構造の中で明らかにしなくてはならない。

マルチ映像のコミュニケーションデザインにおいて重要なことは、この＜分析＞と＜統合＞の両方の思考方法・技術に通じることである。これらの思考過程自体は線形的だが、作品化の段階ではこれに同時性が加わってくることを忘れてはならない。

1967年のモントリオール万国博覧会では、多くの出展館がマルチ映像を主展示として採用した。「メディアはメッセージである」という旗印を掲げたマクルーハニズムが多くの支持を得た結果、総合的全体の把握、あるいは全体的同時性の提示というマクルーハン流の時代解釈を味方に⁴⁰、時宜を得たいくつもの秀作が世に送りだされた。30年後の今日、メディアテクノロジーの急速な進展や新しいメディアの開発が進行する中、いま一度、マルチ映像のメディアとしての組み立て方や鑑賞の仕方を再考し、多元的同時性を特異性とするこの映像の存在意義を明らかにしなくてはならない。視覚情報媒体への期待は、言語（ことば）との圧倒的な情報量の差に基づいた、コミュニケーション領域での不動の地位にみることができる。さらに近年顕著になってきた高度情報化、多チャンネル化、複合メディア化といった潮流の中で、マルチ映像はどのような役割を担えるのか。

たとえば本研究の冒頭で指摘したように、展示会や博覧会等のイベントにおける

マルチ映像の活用は、展示映像の代表としてその地位を確立するほどに採用頻度が高まっている。3兆5千億円を超えるイベント市場⁴¹の多くの場で、映像が展示の模範解答として利用されており、その有力な手段のひとつがマルチ映像となっている。特に、企業や自治体間の競合状態が激しさを増すほど、限られた時間での情報の高密度化によって、過剰とも思えるメッセージを送り続けることが、ある意味では至上命題となり、その課題の視覚的な解決方法のひとつとしてマルチ映像が使われている。企業の包括的なメッセージを表現するのも、多角的な自治体情報を概観するのも、また子細にわたる技術や要素事例を統合化するのも、この映像の情報圧縮性の高さに着目したゆえんである。

教育的な活用もいまや特殊な事例ではなくなってきた。神奈川県立地球博物館（7面、2面他）、恵比寿麦酒記念館（6面、4面他）、浅間火山博物館（5面）、千葉文書館（9面）、名古屋産業技術記念館（8面他）、川崎平和館（3面）等で見られるように、主だった国内の博物館は何らかの形でマルチ映像を導入している。これらは、予備知識や理解度、興味の多寡、滞留時間等、条件の異なるさまざまな来館者を対象にしたとき、博物館の概要や公開情報のあらましや特定のテーマを効率的・総合的に伝えるもっとも有効な手だてとして採用されている。

コミュニケーションの側面から考えると、マルチ映像は単位時間あたりの映像情報の量、比較対象の同時性、メッセージの包括性、分析と統合思考の混成など、新しいメディアの潮流に並走しうる特性を備えていることが指摘できる。時代とともに映像表示の方法や精度が向上し、あるいは制御技術が進歩しても、問題は、技術を超えてマルチ映像が本質的にもっている普遍的なコンセプトと特性を、時代の要請に適合させることである。そうすることによって、この映像が博展や販促等のイベント、教育や学習、テーマパークや演劇等のエンタテインメント、会議やプレゼンテーションなどの企業や行政内の活動といった場で、さらなる活用と展開の可能性を見出すことができる。

テレビや映画を視覚的線形メディアとすれば、マルチ映像は＜非線形メディア＞である。コミュニケーションの精度の観点からは、この映像はメッセージが曖昧で散漫で、かつ鑑賞者の関与度が大きすぎる。したがって、マルチ映像を使って情報を一義的に伝えるのはむしろ難しく、映像に託された意味性が非常に流動的で、あるいは気まぐれで、さまざまな＜読み方＞があることを、制作者も鑑賞者も認識しておかなくてはならない。換言すれば、マルチ映像は、コミュニケーションメッセー

ジの解釈の自由度という側面からは＜開かれたメディア＞である。

マルチ映像は鑑賞態度を規定しない。どの映像を見ても、見なくてもそれは鑑賞者の自由である。しかし1画面映像では伝えにくい情報（比較、対照、全体性、包括的環境等）は、映像の同時性ゆえに表現できることもある。さらに発散的拡張思考を視覚化した構造をもつために＜創造的メディア＞でもある。このことは複合的メッセージを空間的にも時間的にも適切に構成することによって、加えて、鑑賞者の属性に留意しながら対象者を限定していけば、マルチ映像の＜読み方＞を予備知識としてもっていない場合でも、メッセージを伝えることが可能であることを意味している。

コンピュータや情報伝達技術の高度化が進み、視覚言語が機能的になると同時に、無類の正確さを求められる現在、マルチ映像は＜未完のコミュニケーションメディア＞という側面をもつがゆえに、再び今日における役割を見直す意味がある。そしてマルチ映像がテレビや映画の1画面映像の一義的メッセージメディアの対局として積極的に作用したとき、もっとも包容力のある、そして独自の効果を発揮する表現性に富んだ、ビジュアルコミュニケーションのメディアとして認知されるにちがいない。

第8章 総括

本研究は、映画に代表される1画面映像との比較において、マルチ映像のコミュニケーション特性を明らかにすることに主眼をおいた。映画が、仮に意味化された映像であるとすれば、マルチ映像は意味化されていない、あるいは意味化への進化過程の、いわば＜環境化された映像＞である。＜環境＞は、主体の働きかけ如何では多くの＜意味＞を派生する可能性をはらんでいる。すなわち創造的に見る鑑賞者に対しては＜意味化＞への余地が十分残されている。しかし本来的には鑑賞の結果、映像が意味化されるのではなく、マルチ映像に内在するいくつかのメッセージのうち、鑑賞者の意識ともっとも符合するそのひとつが顕在化してくる。つまり＜意味化された環境＞として再認識されるとみるべきだろう。曖昧性に富んだこの映像は、曖昧であるがゆえに豊かな表現性を秘めた映像でもある。

本研究は、第1章で日常的な環境の中に流布するマルチ化した視覚現象をとらえ、情報の同時性や多元性を、ひとつの＜時代的要請＞として認識することからはじめた。演劇やテーマパーク等のエンタテインメントや、企業や行政におけるビジュアルプレゼンテーションも、複数の視覚要素を同時に見せることによって情報圧縮による効果的・効率的な情報提示をおこなっている。これらをとおして、能動的・選択的なコミュニケーションを行おうという現状が見えてきた。

第2章では研究の原点を『ナポレオン(アベル・ガンス監督 1927年)』のトリプルエクランに求め、3面マルチ映像の映画を超えた多様な表現と、視覚的交響楽ともいわれる映像の可能性をみた。当時、あまりにも先進的と思われたこの映像は「常軌を逸した数々の野心。有効な歴史観念の欠如。(サドゥール「世界映画史」)」と厳しい評価を受けながらも＜ひとつの視点、ひとつの映像＞という従来の映像提示の定型的な方式に、まったく新しい発想を投げかけ、表現の可能性を提起した。できごとの同時性、視点の分散、複眼的な認識等は、文字どおりマルチ映像の嚆矢である。

一方マルチ映像の鑑賞者は、実際にこの映像を前にしたとき、どのような視覚行動をとるのか。第3章では、この問題を検証するために「アイマークレコーダ」を使用した実験を行い、鑑賞者の注視行動を追跡した。その結果、鑑賞者の映像選択の自由度、一貫性のない鑑賞、認知の対象にならない映像の存在等、およそ映画や

テレビとは異なる鑑賞態度が確認された。これを受けて次の章では、1画面映像とマルチ映像とではどのような視覚的思考の違いがあるかを考察した。

第4章では、1画面映像の〈直線的集約思考〉に対し、マルチ映像の〈分散的拡散思考〉という鑑賞態度の違いを考察の基本においた。マルチ映像は、先ず全体的な印象を受け入れながら〈直覚的認知〉がなされることを明らかにした。さらに鑑賞者が瞬時に認知できる要素映像数を最大4～5面と予測し、メッセージを受容できる許容範囲とした。しかしマルチ映像では、すべての要素映像が見られるとは限らず、〈選択的鑑賞〉の存在と同時に、それに対する制作者の意図的な〈視覚的誘導〉の必要性も指摘した。

第5章では、マルチ映像の構造を明らかにしながら、構成の方法、すなわち「マルチプルモンタージュ」へと論を展開させた。まず強いメッセージ性を擁する「中心映像型」と作品全体の印象を優先する「散在映像型」のふたつの構成があることを明らかにした。そしていずれの構成も「制作者のモンタージュ」と「鑑賞者のモンタージュ」が存在し制作段階でのメッセージが、鑑賞者を介することによって新たな意味を派生する可能性を指摘した。これらの概念提示はこの章の成果である。

第6章はここまでの研究を背景にして、マルチ映像の構成の分類を試みた。これまでに制作された作品を参考にしながら、継時的な処理の方法と空間的な構成とに分けて整理した。

そしてこれらの断片的な構成を再び統合することで〈包括的全体〉としての作品が構築されるという観点から、第7章ではマルチ映像によるコミュニケーションデザインを総括した。ここでは〈動態的映像〉の側面から、時間的な推移や、鑑賞者によって変化する要素映像の意味相関の違いを指摘し、要素映像から作品全体に至るまでの階層構造を明らかにした。マルチ映像は柔軟性に富んだメディアゆえに、新しい視覚言語としての可能性が期待できる。

マルチ映像に独自性があるとすれば、制作の方法も独自でなくてはならない。従来の作品の多くが、経験的、体験的手法によって制作されてきたのは、理論的拠り所が希薄であったことに加え、その構成方法に関する体系的な研究がなされなかったことにも因る。そして何よりも問題なのは、観客の一人ひとりが決して同じものを見ることができない、したがって同一認識を得るとは限らない点である。すなわち鑑賞者が同じ認識を得るという1画面映像の前提、いうまでもなく映画の重要な特質を必ずしも継承しないことを意味する点にある。

しかし、マルチ映像は決して映画の特質を放棄したのではなく、最初からその違いを認めながら出発したはずである。マルチ映像が新しい映像言語なら、当然映画や写真の方法論の焼き直しであってはならない。つまりテレビや映画の延長として安易にこれを手がけること自体、大きな危険をはらんでいると考えねばならない。それは単一の時間系列のうえで継時的構成をとる映像と、複数の時間系列上の同時的・継時的に構成される映像とは、根本的に次元の異なる作業を要求されるからでもある。

さてマルチ映像によるコミュニケーションの特性を考察する展望として、映像と他のメッセージメディアとの一元化の傾向が、新しいコミュニケーションの形態として注目され、定着しつつある現状を指摘しておかなければならない。それは次の3つの状況に集約される。①映像（動画、静止画）、文字、音声、広範囲にわたる記号等がデジタルに変換され、処理、加工、記録されている。②2つ以上のメディアが融合して、ひとつのメッセージを伝えるための情報に統合されている。③双方向性をもっている。

このような特徴と情報環境をもったメディアが広く普及し、コミュニケーションのあり方を大きく変えようとしている。いうまでもなく「マルチメディア」である。特に音声以外のすべての視覚情報は、それらの比較、対照、強調、優先順位の確認等を目的として、1画面にいくつもの要素を同時に提示していく「マルチウインドウ」処理がなされることによって、効果的なデータ処理やデザインワークが可能になった。こうしたコンピュータによるマルチメディア化やマルチウインドウ処理の方法は、本研究が明らかにしてきたような、マルチ映像の制作や鑑賞についての概念と事実が、人間の外界認識や、視覚的な情報処理の本質に関わる側面で、多くの共通点をもっていることに気づく。これらは本研究の延長線上に位置づけられる応用領域として、今後の研究課題としたい。

本論は体系化された研究がほとんどないマルチ映像を、実験と概念提示を通して考察してきた成果をまとめたものである。この研究が、今後のマルチメディア社会を視野に入れながら、すべてのマルチ映像の制作者や研究者、そして多くの鑑賞者の方々にとって、役立つことを願っている。

謝 辞

本研究を進めるにあたり、平成 10 年 3 月の退官まで、長い間ご指導をいただきました元九州芸術工科大学教授の都築政昭先生に心よりお礼申し上げます。会社勤めの忙しさにかまけて論文が大幅に遅れたにもかかわらず、何とか完成にこぎつけたのも、終始厳しいご指導をいただいたおかげと感謝いたしております。その後、九州芸術工科大学画像設計学科佐藤優教授に引き続きご指導をいただき、論文の完成度を更に高めることができました。重ねてお礼申しあげます。

第 3 章の実験では同大学画像設計学科の写真スタジオを使用しましたが、長期にわたりスタジオ使用の便宜を図っていただいた宮本守久技官、ならびにアイマークレコーダの貸与と使用解説を子細にいただいた同大学工業設計学科の藤原陸弘技官に感謝いたします。また実験に際しては、画像設計学科の学生の方々に協力していただき、研究の基礎となる有効なデータを得ることができました。予備実験には福岡市立平尾中学の生徒の方に協力していただきました。皆様方にはこの場を借りてお礼申し上げます。

私のマルチ映像研究への端緒は 20 年前に溯ります。長い実務期間をはさんで再び研究に取り組むことになりましたが、当時私がマルチ映像に関心を持つきっかけとなったのが、1970 年の大阪万博日本館の映像プロデューサーで元九州芸術工科大学教授の故岡田晋先生の存在でした。改めてお礼とともに論文完成のご報告をさせていただきます。

この研究を進める過程で、日本大学芸術学部講師の山岸達児先生、(株)東宝映像美術の川北紘一監督、(株)博報堂の皆様他、多くの方に取材や、また参考作品の視聴にご協力いただきました。それらは本研究の重要な調査資料として、私の考察の基礎となったものです。一人ひとりのお名前を記すことはできませんが、ご教示いただいたすべての方々に心よりお礼申し上げます。最後に、私の研究を支えてくれた家族に感謝を添えて、皆様方への謝辞とさせていただきます。

引用文献(数字は本文中の脚注番号)

第1章

- 1、岡田晋「映画と映像の理論」ダヴィッド社, 1975年, p118

第2章

- 2、岡田晋「世界の映画作家・フランス映画史」キネマ旬報社, 昭和50年, p53
- 3、「映画評論」映画出版社, 昭和36年6月号, p93
- 4、「映画史上ベスト200シリーズ: ヨーロッパ映画」キネマ旬報増刊, 1984年, p49
- 5、岡田晋, 前掲書, p56
- 6、Brooks Riley 「Pamphlet for “Napoleon” ; English Edition」1981, p22
- 7、「サンデー毎日」昭和2年6月12日号
- 8、Kevin Brownlow 「The Parade's Gone by…」
Alfred A.Knoph, Inc, 1968, P527
- 9、Kevin Brownlow, 前掲書, P552
- 10、Jacques Polieri 「SEŃOGRAPHIE / THÉÂTRE CINÉMA TÉLÉVISION」
Jean-Michel Place, 1963, p74
- 11、「映画評論」映画出版社, 昭和36年7月号, p53
- 12、飯島正「ヌーヴェル・ヴァーグの映画体系Ⅲ」冬樹社, 1984年, p215
- 13、『ナポレオン』プレミアムショー解説書, 昭和58年, p5
- 14、Béla Balázs 「Der Geist Des Films」
(佐々木基一・高村宏共訳「映画の精神」創樹社, 1984年, p174)
- 15、飯島正, 前掲書, p228
- 16、Kevin Brownlow, 前掲書, p559
- 17、「映画評論」映画出版社, 昭和36年8月号, p89
- 18、同上書 p89
- 19、飯島正, 前掲書, p226
- 20、飯島正, 前掲書, p226
- 21、「映画評論」前掲書, p92
- 22、Jacques Polieri 「SEŃOGRAPHIE / THÉÂTRE CINÉMA TÉLÉVISION」
Jean-Michel Place, 1963, P75
- 23、Jacques Polieri 前掲書, p75
- 24、Béla Balázs 前掲書, p174

25、Georges Sadoul 「Historire de l'art du Cinéma」

Librairie Ernst Flammarion, Paris, 1963

(丸尾定訳「世界映画史」みすず書房, 1964 年, p149)

第4章

26、Béla Balázs 「Der Film」 1949

(佐々木基一訳「映画の理論」学芸書林, 昭和 45 年, P28)

27、Rudolf Arnheim 「Visual Thinking」 Published by Univercity of California Press, 1969. (関計夫訳「視覚的思考」美術出版社, 1975 年, p228)

28、池田光男「眼はなにを見ているか～視覚系の情報処理」平凡社, 1988 年, p38

29、太田信夫・多鹿秀継編「認知心理学：理論とデータベース」誠信書房, 1991 年, p55

30、「別冊サイエンス No.56」日経サイエンス, 1982 年, p35

31、前掲書, P35

32、Gyorgy Kepes 「Language of Vision」 Published by Paul Theoblad

(編集部訳「視覚言語」グラフィック社, 1973 年, p63)

33、前掲書, P61

34、Béla Balázs 「Der Film」 (佐々木基一訳, 前掲書, p25)

第5章

35、本研究第4章参照

36、「デザインの創造」H.B デザイン研究会, 鳳山社, 1965 年

37、苧阪良二・中溝幸夫・古賀一男編「眼球運動の実験心理学」名古屋大学出版会, 1993 年

38、André Bazin 「Qu'set-ce que le cinéma?」 Edition du Cerf, 1958.

(小海永二訳「映画とは何かⅡ」美術出版社, 1972 年, p196)

39、Andre Bazin 「Qu'set-ce que le cinema?」 (小海詠二訳, 前掲書, p196)

第7章

40、Marshall McLuhan 「The Extensions of Man」 McGraw - Hill Book, 1964

(後藤和彦、高儀進訳「人間拡張の原理」竹内書店, 1967 年, p14～p32)

41、「イベント白書'98」(社)日本イベント産業振興協会, 1998 年, p 7

参考文献 (一部引用文献を含む)

- ・ Roger S.Miles and contributors 「The Design of Educational Exhibits」 Oeiginally
Published by George Allen & Unwin, London, 1982.
(「展示デザインの原理」企画：丹青総合研究所, 1986 年)
- ・ Rudolf Arnheim 「THE POWER OF THE CENTER」 by the Regents of the Univercity
of Callifornia, 1982 (関計夫訳「中心の力」紀伊国屋書店, 1983 年)
- ・ Georges SADOUL 「HISTOIRE GÉNÉRALE DU CINÉMA 2」 Les Pionniers du cinéma
1897-1909.
(村山匡一郎・出口丈人・小松弘訳「世界映画全史③」国書刊行会, 1994 年)
- ・ Rudolf Arnheim 「Toward a Psychology of Art」 Published by University of California
Press, 1966. (上昭二訳「芸術心理学のために」ダヴィッド社, 1971 年)
- ・ Gyorgy Kepes 「Language of Vision」 Published by Paul Theoblad and
(編集部訳「視覚言語」グラフィック社, 1973 年)
- ・ Stewart Kranz 「Sience & Technology in the Arts」 Published by Van Nostrand
Reinhold Company, 1974.
- ・ André Bazin 「Qu'est -ce que le cinéma ?」 Éditions du Cerf, 1958.
(小海永二訳「映画とは何かⅡ」美術出版社, 1970 年)
- ・ Marcel Martin 「Le Langage Cinématographique」 Édition du Cerf, 1968.
(金子俊男訳「映画言語」みすず書房、1957 年)
- ・ Rudolf Arnheim 「Visual Thinking」 Published by Univercity of California Press, 1969.
(関計夫訳「視覚的思考」美術出版社, 1975 年)
- ・ Henri Agel 「Esthetique du Cinema」 Presses Universitaires du France, 1962.
(岡田真吉訳「映画の美学」白水社、文庫クセジュ, 1958 年)
- ・ Gene Youngblood 「Expanded Cinema」 E.P.Dutton & Co. Inc.,New York, 1970.
- ・ 「American Cinematographer」 American Society of Cinematographers
Co-operation, 1968.8.
- ・ 「Business Screen Vol.23 No.7」 Business Screen Magazine Inc., 1962.
- ・ 「電子通信学会技術研究報告」電子通信学会 1975.4.28
- ・ 加藤秀俊「情報行動」中公新書, 1972 年
- ・ 瓜生忠夫「モニタージュ考ー映画的认识の系譜」時事通信社, 1973 年
- ・ 浅沼圭司「映画学」紀伊国屋書店, 1965 年
- ・ 「万博'70 出展のために〜モントリオール万博資料と日本万博への提言」
(社)国際技術協力協会, 1968 年
- ・ 「モントリオール博におけるビジュアルディスプレイ」(株)ナック, 1967 年
- ・ 「広告美術」第 46 号, (株)オリコミ, 1964 年 11 月発行

- ・「1964～1965 ニューヨーク世界博覧会報告書」
(社)ニューヨーク世界博覧会協会，昭和 41 年 4 月
- ・「科学万博ーつくば'85／報道資料」(財)国際科学技術博覧会協会，1984 年
- ・松本俊夫「映画の変革」三一書房，1972 年
- ・松本俊夫「映画の発見」三一書房，1963 年
- ・山岸達児「映画の創りかたーテクニックの基本と展開」じゃこめてい出版，1976 年
- ・山岸達児「映像の技法ーその情報処理と課題」イマジ映像開発センター，1970 年
- ・山岸達児「映像表現ー発想と描法」飯塚書房，1977 年
- ・山岸達児「映画・ビデオ 演出の基礎技法」教育出版センター，1992 年
- ・山岸達児「映像の発想」教育出版センター，1992 年
- ・山田和夫「映像文化とその周辺」啓隆閣，1975 年
- ・岡田 晋「映画と映像の理論」ダヴィッド社，1975 年
- ・岡田 晋「映像未来学」美術出版社，1970 年
- ・岡田 晋「映像ー人間とイメージ」美術出版社，1969 年
- ・瓜生忠夫「モニタージュ考ー映画の認識の系譜」時事通信社，1973 年
- ・日本映像学会西部支部編「映像学 Vol.1, No.2ー吉見泰：
映画と過程と認識の過程・序説(2)」
- ・「光学技術コンタクト Vol.8, No.7」光学工業技術組合，1970 年 7 月
- ・「電子通信学会技術研究報告」電子通信学会，1975 年 4 月 28 日号
- ・本明 寛「造形心理学入門」美術出版社，1962 年
- ・柿崎祐一・牧野達郎「心理学 1／知覚・認知」有斐閣，1976 年
- ・「サイエンス Sience American 日本版」日本経済新聞社，1978 年 10 月
- ・藤沢英昭「デザイン・映像の造形心理」鳳山社，1978 年
- ・「心理学事典」平凡社，1957 年
- ・松田隆夫「視知覚」培風館，1995 年
- ・池田光男「眼は何を見ているかー視覚系の情報処理」平凡社，1988 年
- ・安西祐一郎・前田敏博・苧阪直行「認知科学：注意と意識」岩波書店，1994 年
- ・多鹿秀継編「認知と思考」サイエンス社，1994 年
- ・遠藤邦武「視覚伝達論」東京デザイナー学院出版局，1970 年
- ・加藤秀俊「情報行動」中公新書，1972 年
- ・HーB デザイン研究会編「デザインの創造」鳳山社，1965 年
- ・岩崎昶「現代映画芸術」岩波新書，1971 年
- ・岩崎昶「映画の理論」岩波新書，1956 年
- ・小林一三「マルチ映像ーソフトとその応用」日刊工業新聞社，1984 年
- ・小林一三「マルチ映像ー基礎と応用」日刊工業新聞社，1983 年
- ・「イベント・展示映像事典」丹青社，昭和 63 年

- ・「現代映像展示ハンドブック」(第1回映像展示ショーケース:1983年11月報告書)
梅棹忠夫・南博監修, 講談社, 1984年
- ・立川敬二監修「コミュニケーションの構造」NTT出版, 1993年
- ・E.M.Rogers「Communication Technology」1986
(安田寿明「コミュニケーションの科学」共立出版, 1992年)
- ・中島義明「映像の心理学」サイエンス社, 1996年
- ・P.Johnson「HUMAN COMPUTER INTEGRATION」1992
(佐藤啓一,宮井均,須永剛司,原田昭=訳「ヒューマンインターフェイスの
設計方法」マグローヒル出版, 1994年)
- ・「マルチメディア標準テキストブック」(財)画像情報教育振興協会, 1997年
- ・飯島正「フランス映画理論史・7」映画評論, 昭和36年4月号, (有)映画出版社
- ・飯島正「フランス映画理論史・8」映画評論, 昭和36年5月号, (有)映画出版社
- ・飯島正「フランス映画理論史・9」映画評論, 昭和36年6月号, (有)映画出版社
- ・飯島正「フランス映画理論史・10」映画評論, 昭和36年7月号, (有)映画出版社
- ・飯島正「フランス映画理論史・11」映画評論, 昭和36年8月号, (有)映画出版社