

親と子のギャラリー 『探検！ 仏さまの文様』の映像展示について

宮崎 幹子

一、はじめに

当館では、平成十八年七月二十二日から八月二十日にかけて『親と子のギャラリー 探検！ 仏さまの文様』を開催した。この展覧会は毎年恒例となった親と子のギャラリーの第十二回目にあたるが、当館としては初めて展示室内に映像機器を設置し、作品とデジタル映像をあわせて展示する試みをおこなった。本稿ではこの展覧会の企画から映像の制作、展示に至るまでを報告する。

博物館において情報技術を用いる機会は近年ますます増えており、当館でも高精度デジタルカメラをもちいた仏教美術の光学的調査をおこなった¹⁾ほか、館蔵品写真やガラス乾板のデジタル化と蓄積にも取り組んでいる。博物館の多様な責務を果たす上で情報技術の活用は一つの課題となっているが、今回ではそうした要素を展示にも持ち込み、展覧会という場を通して情報技術の機能を伝えると同時に、作品を「見る」という行為を改めて意識的に体験できる機会を設けたいと考えた。

二、映像展示のコンセプト

美術品や文化財の鑑賞は、本来実物を目の前にしてひとり一人の視覚を通じた個人的な体験としておこなわれるもので、博物館はその機会を提供する場として機能している。また博物館の展示は単にものを並べるのではなく、作品の選定はもとより展覧会のストーリー、照明やディスプレイ、キャプションなど様々な創意工夫の上で成立しており、鑑賞者にとって作品との出会いがより豊かなものになるよう、様々な働きかけが存在する。しかし働きかけの多くは基本的に静的なものであるが故に、ときには「難しい」という意見を耳にすることもあり、また文化財の保存を考慮してケースや室内の照明を落とすという制限のもとでは、「暗い」「見えにくい」という声も聞かれ、細部の美しい造形が見逃されているのではないかという疑問もあった。それを補完する方法の一つとして映像の活用があるが、今回はさらに展覧会のテーマとしての位置づけを与えようという意図した。

映像機器を展示室内へ導入することについては、従来からの鑑賞を妨げるのではないかという危惧もあった。また作品を目の前にで

きる環境に敢えて複製である「イメージ」を持ち込む場合、それがどのような意味を持ちうるのかというのは博物館としては大きな問題で、デジタル技術の安易な奨励に終始しないためにも、慎重に検討されるべき事項であった。しかし作品を鑑賞するとき、単眼鏡などを使って作品の細部を観察することは通常おこなわれており、肉眼以外の装置を通して初めて見えてくる「イメージ」も作品の一つの姿であると受け入れられて来たのではないだろうか。そして、そうした装置を駆使して見えにくいもの、分かりにくいものを提示することににより、肉眼で見ることの楽しさや喜びをも相対的に意識し、今まで見逃されてきたものに目を向けるきっかけになるのではないだろうか。このような考えから、動画も使って観覧者に働きかけるような展示を企画したのである。

実際、博物館での映像展示はこれまでも広くおこなわれており、簡単に類別すると、①ロビーや専用のコーナーでの展示⁽²⁾、②常設展での展示（特に歴史系博物館で事例が多い）、⁽³⁾そして③企画展でのデジタル技術の紹介⁽⁴⁾なども試みられている。しかし、当館のように古美術品を主として展示する際に、映像と作品が極めて近い場所に展示されたり、解説補助ツールとしてではなく、鑑賞という領域に踏み込んで映像が利用される例は少なかったのではないだろうか。それには先に述べたような実物と複製の問題や、実物の鑑賞が阻害されるのではという危惧が少なからずあったために思うられる。

そこで展示では「文様」というテーマを設定して次の二つの要素を盛り込み、映像の機能や使用意図を明確に位置づけることを試みた。一つは高精細の拡大画像の活用である。作品の細部に施された文様やその文様を構成している材質・技法は、ケースや照明の制限

のために肉眼では見ることが困難なものも少なくないが、細部を拡大した映像と大型画面を駆使することで、見えにくい部分を視覚的に分かりやすく提示する。もう一つは映像と作品を直接結びつける、つまり博物館でしかできない、「イメージ」と「実物」との比較を一つの空間でおこなうのである。映像で気がついたことを自分の目で確認すると、実際には肉眼でもかなり多くのものが見えていることに気がつく。映像によって実物の鑑賞を振起させるのである。こうして「見る」ことを新たな体験として感じられるようなコンテンツ制作を意識した。そのため最終的には実物の鑑賞に収束するように、展示作品以外の映像や肉眼では見ることのできない内部の映像などは使用しなかった。

三、映像の制作

右に述べたコンセプトに従って、次のことを念頭に映像の制作とシステムの構築を進めた。

- ・ 拡大画像の多用（肉眼での鑑賞との違いを際立たせる）。
- ・ 操作可能なコンテンツと自動展開するコンテンツの制作。
- （能動的な要素を盛り込むことと、動的な働きかけを鑑賞の流れに組み込むことをおこなう）

1、撮影

コンテンツの素材には、東京文化財研究所との共同研究で撮影された十一面観音像（当館蔵）の画像と、展覧会にあわせて新たに撮影された画像を使用した。撮影をおこなった作品は次の通り。葡萄唐草文染草（東大寺蔵）、金鈿荘大刀（東大寺金堂鎮壇具のうち）（東大寺

蔵)、金銀鍍宝相華唐草文透彫華籠(神照寺蔵)(この画像は図録のみで使用)、金銅透彫舍利容器(西大寺蔵)、誕生釈迦仏立像および灌仏盤(東大寺蔵)、銀製鍍金狩獵文小壺(東大寺金堂鎮壇具のうち)(東大寺蔵)、地藏菩薩立像(東大寺蔵)。

画像はいずれも拡大に耐えうる高い精度を必要としたため、高精細デジタルカメラで撮影したが、平面的な作品は分割撮影し、後に接合することによって更に高解像度の画像となるようにした。全方向が鑑賞の対象となる作品については、回転台に設置し全体を一〇度ずつ動かして計三十六カットの静止画を撮影し、ゆっくりと回転する様子を動画でも撮影した(図1)。デジタルカメラで撮影した静止画の解像度は一カットあたり三、九〇〇万画素、ハイビジョンビデオカメラによる動画は一〇七万画素相当である(撮影機材の仕様は文末に示す)。

2、コンテンツの内容

【静止画】

作品の部分や方向を自由に拡大・移動できるようにした。画像は基本的に撮影時のRAWデータから生成されたTIFF画像を圧縮フォーマット(5)に変換したものを使用した。



図1 回転台に設置しての撮影

① 葡萄唐草文染草・新規撮影した画像を使用し、任意の場所を拡大可能にした。この作品は鹿革の表面に燻煙による著色をおこない、褐色の地に文様を白抜きで表したのだが、拡大画像で見ると、唐草や波の文様、人物像などの細部がはっきりと識別でき、革表面の質感も感じられる。また、もとは長方形の箱の覆いであったと思われるものが現状では平面に広げられているため、本来の箱形に組み立てる再現映像を画像からおこしたCGアニメーションで作成した。

② 金鈿荘大刀(東大寺金堂鎮壇具のうち)・長さが九七・八センチ、六八・〇センチの大刀二口をそれぞれ五カット、四カットに分割撮影して後に接合した。右と同じく任意の箇所を拡大可能にした。

③ 十一面観音像・共同研究で撮影された高精細



図2 静止画コンテンツ (十一面観音像)

画像を使用。本紙を一四センチ×二〇センチ程度の狭い範囲に区切って分割撮影し、後に接合したもので、全図のT I F F画像では二・二八GB(約四億画素)の容量がある。これを展示室で使用する端末機器の処理能力に合わせて六割程度の解像度に落とし、さらに圧縮フォーマットに変換して部分の拡大移動を容易におこなえるようにした。また、更に近接して撮影した文様部分の拡大画像を全図にマッピングし、選択・拡大できるようにした。部分画像では彩色顔料の粒子や截金文様の箔の有り様などが子細に確認でき、肉眼では見ることの難しい素材感を観覧者に伝えるものとした(図2)。

④ 地藏菩薩立像・着衣の柔らかな襷が巧みに表現され、表面には衲衣の肩から袖にかけて彩色による種々の花文が、袈裟には截金で亀甲文や斜格子文などが表される。表面の黒ずみにより見えにくい部分もあるが、右袖内側には特に鮮やかな彩色文様が遺っている。像の正面、左右側面、背面を撮影して、各面の画像を自由に選択・拡大できるようにしたほか、近接して撮影した文様部分の画像(団花文、遠山文、斜格子文、亀甲文など)を全図にマッピングして拡大できるようにした。

【動画】

動画のコンテンツはハイビジョンで撮影した映像を自動展開で見せる番組とした。

⑤ 金銅透彫舍利容器・燈籠型の舍利容器で、透彫が施された六面の羽目板をもつ。羽目板には唐草と六面それぞれに異なるモチーフ(龍・蓮・竜胆・菊・宝相華・牡丹)を組み合わせた文様が表される。映像は舍利容器の側面と屋蓋を三六〇度の方向から撮

影したものをもちい、要所に文様部分を近接して撮影したシーンを加えた。羽目板の限られた空間を拡大映像をとおして見ることで、花のモチーフが正面・側面・背面と向きを変えて様々な表情を見せる様や、蔓茎の重なりあいが見事に表現されているのを捉えられるようにした。

⑥ 誕生釈迦仏立像および灌仏盤・誕生仏の傑作ともいえる像で、ふっくらとした体つきや笑みを湛えた表情は幸福感にあふれている。灌仏盤の側面には線刻による文様が散らされており、鳥や植物に加えて、獅子や胡人などの西域的モチーフや、仙人や山岳といった神仙思想を彷彿とさせる図柄が約七〇点表されている。



中国で生まれた想像上の動物で、聖人のでる前に現れるといわれます。その姿は鹿のようで、尾は牛に、蹄は馬に似て、前足の付け根あたりから鬣が生えています。

麒麟

図3 動画コンテンツ(誕生釈迦仏立像および灌仏盤)

もとは全面に鍍金が施され、文様の間には魚々子が打たれていますが、現在は摩滅により文様の判別が一部難しくなっている。通常の展示では側面に光がまわらず影となるため鑑賞は更に困難である。今回は斜めの角度から照明をあてて文様を浮き立たせるように撮影をおこない、全面の文様をくまなく鑑賞できるような番組とした。またモチーフの拡大シーンやキャプションも随所に挿入した(図3)。

⑦ 銀製鍍金狩獵文小壺(東大寺金堂鎮壇具のうち)・胴部側面に山岳と植物を背景にした騎馬狩獵人物文が毛彫りで表され、地には魚々子が打たれている。総高五・四cm、胴径六・六cmと大変小さい壺であるが、大型画面に映し出した拡大映像をみることによって、特に見えにくい底部付近の猪のモチーフや、魚々子の精度のばらつきなども捉えられるようにした。

四、展示

操作端末、大型ディスプレイは計六台使用し、作品と映像の比較が可能な距離に設置するようにした。展示にあたっては、ケースへの映像の映り込みや音声など、鑑賞の妨げとなる要素はできるだけ排除した。

【静止画】

- ・操作端末…葡萄唐草文染草、金銅荘大刀、地藏菩薩立像(二台)
- ・操作端末(大型ディスプレイ42インチ)・十一面観音像

【動画】

- ・大型ディスプレイ五〇インチ・金銅透彫舍利容器

- ・大型ディスプレイ五八インチ
- ・誕生釈迦仏立像および灌仏盤

・大型ディスプレイ三二インチ

・銀製鍍金狩獵文小壺

また、「細部を見る」というのが今回の主眼であるので、作品自体も間近に鑑賞できる環境づくりに努めた。絵画はケース内に屏風状のパネルを立てて展示し、画面が通常よりかなり手前になるようにしてケース外から照明をあてた。彫刻では、誕生釈迦仏立像および灌仏盤を四角錐型の展示台に設置し、台の傾斜部分に照明器具を仕込むことで、普段は光のまわらない下方から盤の側面に照明をあてて、映像との比較が可能ないようにした(眩しさを軽減させるため、照明の上に展示台と同一平面になるようなアクリルカバーを付した)(図5)。



図5 展示風景(誕生釈迦仏立像および灌仏盤)



図4 展示風景(誕生釈迦仏立像・銀製小壺とディスプレイ)

五、まとめと課題

展示室で観覧者の目を惹いていたのは、最初のコーナーに設置した五〇インチの大型ディスプレイ（金銅透彫舍利容器）や中盤の五八インチ大型ディスプレイ（誕生釈迦立像および灌仏盤）で、ハイビジョンで捉えられた文様の細部映像に見入る姿がみられた。操作端末についても抵抗なく受け入れられていたようである。また、作品の細部写真から作品そのものを見つけるクイズ形式のワークシートを会場で配布したこともあり、作品と映像を行き来する様子も見られた。観覧者数は二十七日間で一九、九四七人と当館としては取りたてて多い訳ではなく、出陳点数も二十点と少なかったが、それに比して展示室に滞留する観覧者が多く見られたところからすると、作品の細部をじっくり鑑賞して欲しい、という企画側の意図は比較的伝わっていたのではないかと思われる。また、当館の収蔵品を日頃からよく知っている解説ボランティアから、作品の新しい魅力を発見したという好意的な意見を頂いたのは嬉しい結果であった。

反省点としては、会場から「作品と映像の関連が一目で分かりにくい」という意見もあり、関連性を示すための案内が若干不足していたため、会期が始まった後に、細部映像がディスプレイで見られる旨をキャプションに追記することとなった。作品の展示と文字による情報提供のバランスについては、闇雲に指示的情報を増やしたのでは自由な鑑賞を阻害することにもなり、課題として残っている。その他、展覧会の重要なテーマである映像について、フォーマットとカラーマネージメントに関しては、時間的制約から検討が充分に

できなかった。フォーマットは当館で既に利用実績のあるものを採用したが、それ以外にも大容量の画像データを提供する方法は進展が目覚ましく、今後の館内あるいはインターネットでの映像公開も見据えて引き続き比較検討をおこないたいと考えている。カラーマネージメントについては、プロファイル管理やキャリブレーションをおこなったものの、展示室内の照明にばらつきもあり、最終的には展示室での作品の「見え方」にディスプレイの色を近づける他なかった。作品、映像、印刷物と、実際に展示室で目にする作品の色については、様々な要因が関連するため、単純に数値で管理できるものではないが、博物館からの多様なアウトプットが安定したものとなるようカラーマネージメントの進展が今後も望まれる。

この試みは小さな企画ではあったが、博物館での映像の有用性や活用方法を改めて検討する好機となった。肉眼では見えにくい細部の造形や、灌仏盤のように照明や展示台を工夫しなければ文様の確認に限界があるものに関しては、映像展示は大変有効であったと思われる。しかし今回は問題とはならなかったが、動画像や操作端末は見る側がある程度拘束するものであるため、混雑する展覧会では混乱の要因ともなる。その意味では、この展覧会は子供向けというテーマ、出陳件数や展示スペースの規模、観覧者数という各要素が映像展示に適していたといえる。これが全ての展覧会にあてはまる訳では当然なく、映像の導入にあたってはこうした要素を適切に把握し、また何よりも映像の質と「肉眼では見えにくいものを見せる」などその使用意図を明確にすることが求められるだろう。

附：映像展示で使用した撮影機材と映像の仕様
撮影機材

(1) デジタルカメラ

本体：Phase One 社、型番：P45
レンズ：HASSELBLAND & ZEISS
有効画素数：約三、九〇〇万画素
各色ビット数：十六ビット

RAWデータサイズ：七七・七MB (画像一点あたり)
ISO感度：五〇～四〇〇

(2) ハイビジョンビデオカメラ

本体：SONY、型番：HVR-Z1J
総画素数：約一二二万画素、有効画素数：約一〇七万画素
録画方式：HDV

映像信号：NTSC 1080/60i

(3) 撮影用ターンテーブル

本体：Phase One 社、型番：QTVR Turn Table
回転角度：一度～設定可能

映像

(1) 静止画 (操作端末)

画面サイズ：一、六〇〇×一、二八〇画素
フォーマット：

CG：Director ムービー、Quick Time ムービー

拡大画像：PixelLive

アプリケーション：Visual C++、VFZoom

(2) 動画 (ハイビジョン映像)

解像度：一、四四〇×一、〇八〇画素

フォーマット：HDV1080i 方式

映像圧縮方式：MPEG2

ビットレート：25Mbps

(技術情報は撮影・コンテンツ制作を担当した日本写真印刷提供)

追記：本展覧会の実施にあたっては、当館の各部門担当者から有益な助言を多数得ることができた。記してお礼申し上げます。

【注】

(1) 東京文化財研究所との共同研究により実施したもの。奈良国立博物館・東京文化財研究所編『国宝絹本着色十一面観音像』中央公論美術出版、二〇〇六年

(2) 国立西洋美術館のデジタルギャラリー、東京国立博物館の法隆寺献納宝物デジタルアーカイブや、最近では九州国立博物館の大型映像システムなど。

(3) 国立歴史民俗博物館、国立民族学博物館などは映像を取り入れた常設展示に以前から積極的に取り組んでいる。

(4) 国立西洋美術館「デジタル技術とミュージアム情報・機器展示、セミナーによる公開プログラム」(二〇〇一年)や同「ジョルジュ・ド・ラ・トゥール 光と闇の世界」展(二〇〇五年)に関連しておこなわれたデジタル展示、東京大学総合研究博物館「デジタルミュージアム二〇〇〇」(二〇〇〇年)、東京国立博物館「時を超えて語るもの―史料と美術の名宝―」(二〇〇一年)におけるデジタルミュージアムなど。

(5) 使用したのはセラーテムテクノロジー社の一〇〇%可逆可能な画像圧縮フォーマット「PixelLive」。

(みやざき もとこ／当館学芸課研究員)