

ハイパーメディア民族誌への初歩的な試み：フィリピン・レイテ島北部マリピピ島の陶工と交易商人

著者	牛島 巖
雑誌名	国立民族学博物館調査報告
巻	35
ページ	5-15
発行年	2003-02-10
URL	http://doi.org/10.15021/00001969

ハイパーメディア民族誌への初歩的な試み フィリピン・レイテ島北部マリピピ島の陶工と交易商人

牛島 巖

駒沢女子大学 教授

- | | |
|-----------------|------------------|
| 1 前提となる資料 | 4 制作の過程 |
| 2 制作の意図 | 5 設計の要点 |
| 3 制作に当たっての技術的背景 | 6 ハイパーメディアと民族誌映像 |

1 前提となる資料

この数年、フィリピン中部のビサヤ海域沿岸を探索しながら、干物、鍛冶製品と並んで素焼き品の流通網とそれに関わる種々の社会・経済関係の調査研究を行ってきた。この調査研究は、この海域における人、もの、知識の地域を越えた交流の様相を探求する研究プロジェクト（文部省科学研究補助金・国際学術調査）の1つである。その中で、1993年から1995年にかけて、レイテ島北部に位置するマリピピ島において、素焼き品の交易活動を探索する機会を得た。この調査の結果発表は、研究論文と映像記録で行なった。この結果、それぞれ視点の異なったテーマで作成した2つのメディアを通じた調査成果を持つに至った。

調査資料を基に記述した論文では、素焼き品の生産から流通に至る過程にそって、一連のネットワークが形成されている局面を課題とした。素焼きの製品は、島の交易商人に買い取られ、交易商人は、それぞれの商業戦略にそって、ビサヤ各地を越えて、かつてはミンダナオ沿岸、ビコール沿岸を帆走し、交易に従事した。この400字35枚程度の長さの論文において、これらの交易商人と陶工世帯との間の得意先関係、交易商人の交易活動、彼らの生活史、その操業資金の様態、交易商人が展開した種々の交易戦略などを記述した。それを通して、陶工をめぐる種々の対人関係と世帯経営に留まっている交易商人たちが生み出した商業戦略を論考した。この限られた文字情報テキストでは、文字以外の情報は1枚の地図と4枚の表の挿入に留まった。しかし、別の英文報告書作成に当たって、これに加えて、交易圏を示す4枚の地図、5枚の写真、交易商人の系譜を示した図を用意した。また、これらの文字テキストにおいては、その課題の内容からして、素焼き品制作の工程に関する記述は、註でわずかに記したにすぎなかった。

他方において、私は、これまで映像による動体記録の試みを続けてきた。マリピピ島においても、素焼き品の制作過程を丁寧に追った映像記録を制作した。これは1993年11月と12月にHi8ビデオカメラで撮影し、1994年に41分にまとめた作品である。説明的な画面を除くと、その大半は水瓶の制作工程を中心に、粘土・砂の採取と調合、水瓶の成形、焼成（野焼き）の3工程を取めた、映像テキストと呼べるものである。とくに水瓶の成形工程の動体記録に当たっては、1人の老婦人による水瓶の制作工程を、その技術、成形時の身体の動き、リズムに注目し、各工程ごとに3つのアングルから撮影し、その工程の順序にしたがって、ほぼリアルタイムで画像をつないだ。こうして制作工程の観察記録に近い動体記録テキストを残すことができた。観察に近い映像テキストを念頭においたので、文字や言葉による説明は、始めのタイトル画面と最後に撮影記録を示した以外は、挿入しなかった。ただし、この文字情報の欠落を補うものとして、この映像作品を見せるのにあたっては、以下に示す配布資料を用意した。これは簡単な概観を記した後、ローカルタームにしたやや詳しい制作過程工程の一覧を示したものである。

マリピピ島の水瓶—レイテ島北部 1993

牛島巖 撮影・制作 (1994) 41分 Hi8 家庭用ビデオカメラで撮影。
1993.11. 及び 1993.12. Binalayan & Casiban, Maripipi Is., Province of Biliran,
Northern Leyte にて撮影。

フィリピン中部のビサヤ海の離島・漁村を巡っていると、各家の台所に素焼きの水瓶が置かれている。出所を尋ねると、レイテのマリピピ島の商人がもたらしたと伝える。マリピピ島には、レイテ島の首都タクロバンからバスで4時間の道のりで、ビリヤン島 Naval に到り、ここで1泊し、翌日パンプボートにて2時間航海してたどりつく。

島の3村 (Binalayan, Casibang, Danao) が、素焼きを制作している工村である。素焼き品は伝統的方法で制作されている。水瓶 (biso), こんろ (kalan, 炭用及び薪用), 土鍋 (pinaksiw 用及びカッサバケーキ用の putuhan), 植木鉢などが制作されている。後継者は年々減少しており、Binalayan 村で今日素焼き品を制作している主婦は14人、商人 (ビヤヒドール: Traveling Marchant) は6人にすぎない。男性が粘土を用意し、女性が製品を製造する。今回は水瓶制作の過程をまとめてみた。なお、焼成は、釜の使用が近年導入されたが、今日でも野焼きでなされている。制作過程は Binayalan 村、後半部は Casiban 村の映像である。

制作過程を示すローカルターム：() は映像に入っていない。

粘土の用意

pag-galot:	粘土を集める
pag-harop:	(砂を集める)
pag-dusang:	長方形の臼 (dukdukan) にて粘土と砂を櫛型へら (dusdus) で混ぜる
pag-palagtok:	(粘土を水で湿らす)
pag-dukduk:	粘土を杵 (dukduk) でたたく
pag-piris:	粘土をこねて、異物を取りさる
pag-mili:	粘土を小型のかたまりにし、制作準備終わる

制作

pag-gihit:	ろくろ (gihitan) を使用して水瓶の口縁をつくる (第1段階) gihit: 布
pag-binkal:	タイヤ型クッション (duangan) に置き、木製へら (binkal) と丸石 (dukol) を使用して叩きながら、水瓶胴部の肩をつくる (第2段階)
pag-bangon:	木製へらと丸石で胴部を形成し、強化する (第3段階)
pag-pakpak:	スベード型へら (pakpak) と水で、胴部をなめらかにする (第4段階)
pag-tiil:	脚部を付ける (第5段階)
pag-purog:	赤土 (purog) で染色する (第6段階)
pag-bulalo:	小瓶 (bulalo) で擦ってきれいにする
pag-bulad:	日干しする (少なくとも2日)、1日に1段階ずつ制作していく

焼成 (pag-pagba)

pag-dafag:	焼付けの用意
pag-hanig:	(薪を敷く)
pag-dapulay:	製品の脇と上に薪を置く
pag-surit:	火を付ける
pag-bantay:	監視する
pag-ugdan:	(焼き上がり)
pag-angkad:	(取り出す)
pag-kamada:	積み重ねる

素焼きの製品は、島の商人に買い取られ、商人は西ビサヤ各地、ミンダナオ沿岸、ピコール沿岸に船にて行商し、帰島途中で材木、塩、しょうがを仕入れて、商売する。かつては帆船で交易した。引退した商人の記憶は鮮明である。

2 制作の意図

以上の調査研究論文と映像テキストの2つが、今回のハイパーメディア民族誌を試作するに当たっての、基本的資料であった。文字による論文と映像による動体記録の2つのメディアを統合させることを可能にするのが、ハイパーメディアである。文字、静止画、地図、図表だけではなく、記録された音、音楽、そして動く映像を、すべてデジタル化することで1枚のディスクに格納できる。それだけではなく、コンピューターの画像上において、各メディアで示されるテキスト・資料相互を、埋め込まれたボタンをクリックすることで、読んだり、見たり、聞いたりすることができる。さらに文字テキストにあっても、初めから書かれた順序にそって読む必要はなく、ボタンをクリックすることで、興味を示す項目に跳んでいったり、もとのテキストに戻ることができる。この新しい媒体を通じたビジュアル・デジタル民族誌の可能性を試みてみようというのが、今回の研究会のねらいの1つであった。先に示したように、基礎となる資料は、家内の生産に留まっている素焼き品生産の技術的側面を丁寧に記録した映像記録と、生産された素焼き品の流通の側面をまとめた経済人類学的な論文である。この2つの統合まではいかないにしても、2つを連結した相互に参照できるCD-ROMの制作を試論してみることが、与えられた課題となった。CD-ROMでの試論は、将来的には長時間のフルサイズの映像を格納できるDVD-ROMの登場に備えた試みとも位置づけできる。

3 制作に当たっての技術的背景

とはいえ、これは私にとっても初めての試みであり、私に配分された記憶容量は3MB程度の範囲での試作というものであった。3MB程度の記憶容量となると、私の基本資料において、文字、図表、地図それに静止画に関しては制約を考慮しなくてよい。しかし、動体映像をデスクに格納すると、大きな記憶容量を必要とするので、動体映像の全体は3分程度に制限される。これを考慮すると、水瓶の制作工程を示す各ビデオクリップは、とりあえず10秒程度を目安に設計することにした。コンピューター画面は、通常は14から15インチが普遍的であり、さらにビデオクリップの出力画面はその8分の1程度の小さなものである。動くビデオクリップを、この小さな出力画像で、視聴者がどの程度の時間見るに耐えるのかは推察できないが、あま

り長時間でないことは確かであろう。また、引いた画像であるか、アップの画像であるかによっても異なってくるであろう。この点は専門家に確かめてもらえることであろう。10秒程度と設定したのは、今回は1人の老婦人の手作業が主となるビデオクリップであることを、考慮した上での判断であった。とにかく初めての試みでもあり、CD-ROM制作に当たっては、専門の技術者に頼った制作であるので、彼の判断も受け入れてのことであった。

文字情報の提示については、論文を検討すると、論の骨組みとなる部分と、その骨組みを肉付ける部分とに整理することができる。したがって、論文を初めから終わりまで順を追って読む必要がなく、興味をもった肉付けの部分、つまり具体的な事象の記述・考察や注記を先に読んでもらうことも可能である。骨組みとなる部分あるいは論の要約に当たる画面から出発して、具体的な記述、参照資料、注記の画面にと興味に合わせて、相互に参照できるように設計することが可能であった。研究会の検討会では、この種のハイパーメディアを制作し、実際に教材として使用されている山中教授の示唆にしたがって、将来のインターネットでの公開をも視野にいれて、HTML言語のテキスト作成をすすめられた。このような事情から、テキストはHTML言語で設計することになった。

とはいえ、当初は、HTML言語など始めて聞くことばであった。どのようなテキストを構成することができるのか、見当もつかない状況であった。これが当初の私の技術水準であった。しかし、ある事情でHTML言語に接することになる。私の研究室を中心に『族』という小誌を不定期ではあるが刊行してきたが、この電子ブック版をインターネット上に公刊する作業を始めることになった。作業は大学院生にまかせるとしても、私も必要に迫られてHTML言語を学ぶはめになった。習うといっても、文字テキストを加工する程度の作業ができればよい程度のことである。試しに1日習熟している大学院生に付き合ってもらって、訓練をWZediterという編集ソフトを使って受けてみた。その結果、文字テキストの加工、つまりHTML言語への書き換えは、10語程度のコンピューター言語のタグを覚えればできることがわかった。また、文面にボタンを埋め込む指示のタグと跳んでいくテキスト内の文面の場所を指示するタグを書き込みさえすれば、自由にテキスト内の他の個所の文面を、埋め込まれたボタンをクリックすることで、読むことができること、さらには、他のフォルダに格納された画像、静止画、図表をコンピューターの画像に表示できることなどが理解できた。私のコンピューター言語に関する知識はこの程度のものであった。まさに泥縄の理解であったといえよう。

4 制作の過程

タイトルは初めから決まっていた。「フィリピン・レイテ島北部マリピ島の陶工と交易商人」である。記憶容量の多寡に応じた基本的な設計構想を以下のように定めてみた。

- i) 論文においては注記に留まってしまった素焼き品、主として水瓶の制作過程に関して、技術映像記録を主たる資料としたビジュアル・デジタル民族誌の可能性を試作してみる。
- ii) 水瓶以外のマリピ島の素焼き品を静止画で取り込む。
- iii) 論文の主題であった、素焼き品交易商人に関わる論述に関しては、HTML 言語でコンピューター画面に提示する工夫をしてみる。
- iv) iii と関連して、コンピューターの画面に提示する文字情報は、1 画面に納まる程度の長さにする。

この基本構想に基づいて、まず目次の「1 序」、「2 概略」、「3 マリピ島の素焼き品」、「4 素焼き品の制作」、「5 交易商人」にそった基本の 5 画面をつくった (A1, A2, A3, A4, A5 とする。以下同様。CD-ROM を参照のこと)。この画面にボタンを埋め込んで、このボタンのクリックで下位の層の画面 (例えば A4—2 や A5—5) が開ける。そしてその画面からさらに下位の層の画面 (例えば A5—5—3) に跳んで、文字テキスト、注記、系図、静止画、地図さらにはビデオクリップの画面が開ける。という具合に層化したハイパーメディアを設計してみた。なお各画面からはいつでも目次画面に戻れる。

この要点にしたがって、論文では注記にすぎなかった、水瓶を中心とする制作過程を追った映像テキストと静止画を前半に置いた。試作でもあるので、動体映像の提示は水瓶制作の過程に限定し、各工程ごとに 10 秒程度の長さのビデオクリップをディスクに格納した。文字テキストの内容は、交易商人の生活史の記述を除いて、大半は何らかの形で取り込むことにした。文字テキストの HTML 言語への書き換えと基本的設計は、習得したばかりの 10 前後のコンピューター言語を駆使して、私自身で試作した。画面の設計、表、地図、静止画、そしてビデオクリップの格納など、私の技術・知識を上回るところは、すべて技術者の中山君にお願いし、東京経済大学の山中研究室の工房で作業をしてもらった。ビデオ映像の格納は、本来ならばオリジナルの映像からの直接出力をすすめられたが、前に触れたように、編集の完了した映像テキストを用意していたので、今回はこの編集済みの画像をハードディスクに格納した。各工程にそって 15 秒程度ずつ順を追って出力すればよかったので、比較的短時間で

作業を終えることができた。技術者の中山君に、ビデオクリップを挿入する個所を示したHTML文書のプリントアウトを渡して、その後の作業は委託した。

5 設計の要点

出来上がったハイパーメディアを基にした民族誌の概要を示すことで、その設計の要点の説明に替えることにする。以下、その要点を示しておく。

「1序」(A1)画面は、論文の第1パラグラフに相当し、短いイントロを示し、ボタンの埋め込みはない。

「2概略」(A2)画面は、論文の第2パラグラフに相当し、マリピピ島の素焼き品は、ビサヤ各地で有名で、島の交易商人たちが、海域沿岸の町村を素焼き品を積載した船で巡航し、その交易圏を広げていったことの概要を示した。この文字テキスト内に「ビサヤ内海」、「マリピピ島」、「素焼き品の産地」といった論の背景説明に当たる用語に、ボタンを埋め込んでおいたので、ここのクリックで説明画面が開く。例えば「ビサヤ内海」をクリックすると、ビサヤ内海の地図が画面に登場し、「マリピピ島」をクリックすると、島の概要説明の文章と並んで写真と地図が開く。また、「マリピピ島産の素焼き」をクリックすることで、次の画面である「5マリピピ島の素焼き品」(A3)画面に飛べる。さらに、「交易商人」「交易活動」「交易戦略」をクリックすることで「5交易商人」(A5)の画面以下の文字テキスト画面を開ける。そして「交易圏」のクリック動作で4枚の交易路を示す地図を表示できる。つまり「2概略」(A2)画面の文字テキストの情報は少ないが、ボタンのクリックでより詳細な情報を示す画面を見ることができるようにした。

「3マリピピ島の素焼き品」(A3)画面は、素焼き品の一覧で、クリックすることで、7枚の静止画を画面で見ることができる。静止画に説明文を付ける余裕があったが、今回は省いてしまった。

「4素焼き品の制作」(A4)画面が、制作過程を示すビデオクリップに入る出発画面となる。この画面は、素焼き制作の短い説明のあとに、素焼き品の制作の3工程である「1粘土・砂の摂取と調合」、「2素焼き品の成形」、「3焼成(野焼き)」の項目のボタンが並び、それぞれをクリックすると、A4-1、A4-2、A4-3の画面が開く。

A4-1の「1粘土・砂の摂取と調合」の画面には、短い説明のあとに、「1粘土を集める」から「5粘土を小型の固まりにする」までの5工程を示す一覧表が示され、それぞれにボタンが埋め込まれている。各ボタンのクリックで、それぞれの工程に対応した10秒程度のビデオクリップ画面が現れる。ビデオクリップそれ自体の画像は、コンピューター画像の8分の1足らずの小さなもので、しかも短時間ではあるが、制作工程のさわりの動体映像が見られる。各クリップの長さを15秒程度にすることは

可能とみうけられるが、CD-ROMが許容する記憶容量を考慮すると、これ以上は望まれなかったであろう。しかし、将来DVD-ROMが出現すれば、フルサイズでかつリアルタイムの工程をすべて格納するビデオ・デジタルテキストの制作が可能になるという。

以下に続く「2 素焼き品の成形」(A4-2)、「3 焼成(野焼き)」(A4-3)画面も同じ設計である。「2 素焼き品の成形」(A4-2)画面から、水瓶の成形工程を示す一覧表に埋め込んだボタンのクリックによって、「1 粘土の魂をろくろにて成形の縁を造る」から「8 焼成までに少なくとも2日間日干しする」に至る8工程のビデオクリップが開ける。同様に「3 焼成(野焼き)」(A4-3)画面から、野焼きの5工程のビデオクリップを見ることが出来る。また、野焼き場にまつわる社会的側面に関わる短い文字テキストを見ることが出来る。

このように「4 素焼き品の制作」(A4)画面を出発点として、素焼き品の制作を示す都合18工程の各10秒のビデオクリップを、コンピューター画像で見ることが出来る。この各10秒の18ビデオクリップの総時間は大凡で180秒、約3分となり、記憶容量としては3MBくらいであろうと推定できる。ほぼ与えられた枠組みに近い容量といってよい。この段階で試作をとめることもできたが、文字テキストのディスクへの格納は記憶容量の制約がないので、論文の後半部をHTML文書に書き換えてみた。それが「5 交易商人」(A5)画面からはじまるハイパーテキストである。このA5画面は文字テキストの目次の頁で、「1 交易活動」、「2 交易商人と陶工」、「3 生産過程に応じた対人関係」、「4 世帯経営の交易」、「5 交易戦略」の目次を示し、各項目にボタンを埋め込んだので、コンピューター画面でテキストの読みたい項目に飛べる。

この「5 交易商人」(A5)画面以下の文字テキストの内容は、調査研究論文の大半を取めた。1部の構成を紹介すると、例えば「1 交易活動」(A5-1)画面の内容は、論文の第2章の冒頭の文章で、交易活動の概要を示した内容であって、ボタンは2つ埋め込んだだけである。「ピヤヒドールの家系」をクリックすると、交易商人の系譜図が開くし、「交易圏」をクリックすると、先にも触れた交易路の地図が画面に登場する。以下、基本的には各主題の概略や要点を示す1画面ないし1画面半でいどの文字テキスト画面から、テキスト内の鍵となる用語にボタンを埋め込んであるので、クリック操作で、具体的な事例や細かい論述の画面を読むことができる。例えば、陶工と商人の間で形成される得意先関係に触れた「2 交易商人と陶工」(A5-2)画面のテキストに埋め込んだ「生産活動」をクリックすると、リデアというある特定の陶工の生産活動に関わるやや長いテキストが、彼女の年間の月ごとの素焼き品生産量を示す表をともなって画面に示される。また「4 世帯経営の交易」(A5-4)画面のテキスト内の「販売価格」をクリックすると、「商人A. R.のリバゴン航路における買値と売値」及び「1994年5月引退した商人F. Goのカテール町における仕入れ値と売値」

の一覧表を見ることができる。

「5 交易戦略」(A5—5) 画面は、論文の第3章「素焼き品商人の交易戦略」のまとめの最後のパラグラフを示した。論文においては、乗組員の賃金体系と副収入の確保、得意先の開拓と談合、複数の商人たちによる協業交易の3つの課題をそれぞれ小見出しを付けて論述しておいた。ハイパーテキストでは、「まとめ」の文字テキストを示した画面を出発点として、細かい内容の論述や記述を参照できるように、ここではテキスト内の7つの鍵となる用語にボタンが埋め込まれている。例えば、3つめの「副業」をクリックすると「副業」(A5—5—3) 画面を出力され、交易の途上で、商品を仕入れ、別の処に搬送し再販するダブルビヤヒという商業慣行が解説される。さらにこの(A5—5—3) 画面に埋め込まれた「帆船時代」のクリックで、引退した商人 Go がしばしばいったダブルビヤヒの商品と場所を示した表を含んだ(A5—5—3—1) 画面を見ることができる。7つめの「協業」をクリックすると、論文に小見出しを付けて記した「複数の商人たちによる協業交易」の全文がよめる。この(A5—5) 画面を出発点として、階層化して格納したカードに類似した文字テキストに、興味に応じてたどり着けるのである。このように文字テキストを層化したハイパーテキストの設計を試作してみた。

以上が、私の試作したハイパーメディア民族誌もどきの概要である。

6 ハイパーメディアと民族誌映像

ハイパーメディアにおいては、種々のメディアを通じてえられた資料を、デジタル化することで、CD-ROM などの1枚のデスクに格納し、コンピューターの画面において、複数のメディアで得た資料を相互に参照できる。従来の文字でかかれた民族誌には、印刷できる写真、図表、地図、注記、ときには索引などが含まれているのが通例であるが、電子媒体を使ったハイパーメディア民族誌となると、この他に音響資料や映像資料が加わり、より多様な資料を相互に参照できる民族誌を提示することを可能にするものといえよう。しかし、それ以上の特徴を持つと考えておかなばなるまい。それは始めから終わりまで順を追って、著者の意図にそって、線系列にテキストを読んでいたり、編集された記録映像を視聴するというものとは異なり、コンピューター画面を操作する視聴者は、彼/彼女の興味にしたがって、テキストから別のテキストへ、あるいはテキストから参照できるビデオクリップへ、あるいは関連する民族音楽へと、相互に参照しながら視聴していくであろう。つまり、画面上のクリック動作で、インタラクティブに複数のメディア資料・テキストに多面的に接近するという意味で、ハイパーメディア民族誌を提示する著者の意図とは独立した接近方法を視聴者が持つことになる。ハイパーメディア民族誌は、従来の民族誌とは異なる提示の仕方

と見方を具えている。この点から今回の試作を反省すると、準備不足とハイパーメディアに対する理解不足であったの一口につきる。与えられた記憶容量においても、幾分なお静止画面を格納できたであろうし、各写真に詳しいキャプションを付けることができたであろう。交易商人のプロフィールを付けた生活史を組み込んだであろう。また、英語版のハイパーテキストを組み入れることもできたであろう。何がハイパーメディアで可能なのかに対する理解が十分でなかったといえよう。それ以上に、本格的に作るとなると、画面の設計ができるソフトに習熟する必要があることも痛感する。やはり、頭の中だけでも設計ではもどかしく、試行錯誤の作業を通じて、思うような作品ができるものなのであろう。

他面、おそらくハイパーメディア民族誌は、文字で書かれた民族誌と民族誌映像との間に位置づけられるかもしれない。私は、人類学者の常とするのと同様に、調査は単独で、あるいはフィリピン調査のように若い研究者と組んで行うが、この数年映像による記録に興味を持ち、映像テキストともいえる観察に近い動体記録の作成を試行錯誤してきた。自分で家庭用の小型ビデオカメラで撮影し、編集をした作品を作ってきた。私の映像テキストに対する方針は、事象の観察に近い映像による記録の提示であることもあって、編集した動体記録には、場所、日付、人物名、儀礼の名称などの最低限のテロップを付ける以外は、ナレーションを含んだ文字情報をできるだけ付加しないことにしている。その代わりに背景説明や事象の意味などの要旨を書いた文字資料を付ける。あるいは記録された事象に関わる論文を読んでもらう。事象を概念化したり、説明したりする文字情報に頼らないで、映像テキストを見て欲しいからである。今回の水瓶を制作する工程の映像記録を例にとると、水瓶を造るに当たったの技術のみの記録ではなく、なかなか文字では表しにくい陶工の身体の動き、リズム、作業と作業の間の「間の時間」なども動体記録した。そして、ある動作の始めから終わりまでを切れ目なく撮ることで、リアルタイムの動体記録を手にする。したがって前にも触れておいたが、この動体記録自体には、文字ないしはナレーションによるテキスト情報は欠落しているといえよう。これがハイパーメディア民族誌にあっては、この動体記録から取り出したビデオクリップと、関連する解説、さらには短いコメントなどの文字テキストとを相互に参照でき、映像テキストに対するより生産的な理解に寄与することができるであろう。今回の試作では、文字テキストである論文とビデオクリップとの関連は、2つのメディアの統合とまではいかなかった。とはいえ、その可能性を確かめることができたといえよう。

しかし、依然として問題は残る。以下の点は将来のDVD-ROMの登場で大半は解消されるとも予想される。現状では、ビデオクリップは小さい画像で提示するしかなく、長くて30秒程度がせいぜいであろう。これは、ある動作の切れ目のない動体記録、今回の場合でいうと、水瓶造りのある工程の始めから、その工程が終わるまでの

陶工の一連の動き全体を示すには短い。ましてや10秒のビデオクリップとなるとさわりしか提示できない。また、動く映像ができる感情の伝達、あるいは技術工程のリズムとか「間」の伝達はまだ難しい。この意味で、編集された映像記録を併せて視聴する必要があるであろう。この点はフルサイズの長時間の映像を容易に（そして廉価に）デジタル化できるのを待つしかないかもしれない。先に、ハイパーメディア民族誌は、文字で書かれた民族誌と民族誌映像との間に位置づけられるかもしれない、と記したのは、このような意味である。

