



# SMF with コロナ ソーシャルディスタンス時代のアートを考える

活動記録集



# SMFアート井戸端会議 vol.1 2020年10月11日

#### はじめに

近年、アート活動の社会的意義そのものをどう捉え直すかという問題意識が 高まっています。そして、コロナ禍に苛まれた2020年、実演や展示をまじえたリ アルな空間における人々のコミュニケーションがきわめて困難になっています。 現在、私達はオンラインによるコミュニケーションを通じて、リアルな空間では出 会うことのない多様な視線の集合体が、新たな生活様式を模索しているのを体 感しています。SMFでは、現在の創作や展示や公演等の芸術文化表現がオンラ イン上での実施を余儀なくされている現状から、このような状況下での新たな表 現手法や表現を通した社会的な繋がりを構築するための知見を獲得する必要が あると考えました。そのためには、SMF が 2008 年の結成以来、アートを多様 な人々と共に創造するアート・プラットフォームの形成に取り組み、多くの大型芸 術祭を主催した他、SMF フォーラム (毎月開催)、SMF アート井戸端会議 (隔 月開催)、SMF アート寺子屋(2012年以降 5回実施)、SMF アートの宝船展(毎 年開催)、SMF アート長屋の設営 (ウェブ空間での表現領域の構築 2015 年)等 を通じ、獲得してきた、埼玉県内の人的物的文化リソースを切り結ぶための知見 を動員し、社会に広く情報発信することが有用だと考えました。2020年10月か ら 2021 年 3 月末にかけて実施した「SMF with コロナーソーシャルディスタンス 時代のアートを考える|では、これまでに実践してきたアート井戸端会議・アート 寺子屋・宝船展をオンラインで実施するとともに、アート長屋と有機的に連動さ せて展開しました。また事業そのものの過程をオンライン上で多くの人々と共有 することを目指しました。その結果として、埼玉県内でアートに係わる多くの人々 のプラットフォームを強化し、コロナウイルス流行下におけるアートの創造の社会 的な意義を改めて模索・共有し、さらなる実践につなげることを目指しました。

-	. 1	

はじめに
SMF アート井戸端会議 vol.1 2020 年 10 月 11 日·································
SMF アート寺子屋 vol.1 2020 年 11 月 15 日···································
SMF アート井戸端会議 vol.3 2020 年 12 月 13 日 ··································
SMF アート寺子屋 vol.2 2021 年 1 月 10 日···································
SMF アート井戸端会議 vol.3 2021 年 2 月 14 日················1:
SMF アート井戸端会議 WEB 展示に際して及び コロナ禍、オンライン上で展覧会をつくる試み 2021年3月14日
SMF アートの宝船展のアート長屋 / 作品リスト・参加者一蘭・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

第一回目のSMF アート井戸端会議 ムの形成の意味や意義を再認識するため 評価を与えているのかしいうファクターも では、2020年度に実施する「SMF with Corona—ソーシャルディスタンス時代の アートを考える」についてのキックオフミー ティングを行いました。このミーティングで は、10月11日から2021年3月末に亘っ て実施する「SMF with Corona |の全体像 いう方向付けを行いました。 と、これまでに SMF が取り組んできたアー んできた知見を共有し、11月15日に実施 た。ディスカッションは、

- ら捉える芸術表現とは
- ・文化行政 etc、異分野との協同・協働か ら得られるものとは
- ・創造・教育・振興)を他者の視点でどう 進められました。以下、参加された皆さん のすべての発言をすべて網羅することは困 難だったため、個々のトピックをできるだけ 拾い集めながらこの日のディスカッション で共有されたことがらをできるだけ客観的 に再構成することを試みました。

#### 1. コロナ禍における

#### アートプラットフォームの役割

2020年初頭から私たちを巻き込んだ にとって文字通り未知の体験でした。コ ロナ禍に直面し、いろんなコトがなくなっ てしまい、作品作りに没頭するあまり元に は戻れなくなってしまうのではないか、と いった意見や、今までいろいろと共に活動の要素から構成されている してきた周囲の人々との関係性についての 疑問が生じたが、それ自体が新たな表現 への端緒にもなった、といった心の置き所 品そのもの ですが、そのほ に戸惑う声も聞かれました。

そのような状況の渦中で、SMF がこれ 「誰が鑑賞しているのか」、 までに実践してきたアートプラットフォー そして「鑑賞者がどういう

に、その前提となる SMF の設立背景や、 含めた全体性が芸術作品であるというの 芸術とは何なのか、という「芸術そもそも 論」を中心とした視点の共有や意見交換 2. アートプラットフォームとは? を行い、それをベースに、コロナ禍におい て SMF ができることとは何だろうか、と 私たちは、美術館やコンサートホールなど

トプラットフォームを形成するために取り組を招いてあるテーマについての知識を獲状況を何の疑いも無く受け入れてきました。 得し共有するためのシンポジウムとして、 しかし、SMF では 2000 年代半ばの設立 するアート寺子屋の予習をする会となりまし 2012年から開始しました。これまでのす 当初から、このような私たちの意識に昇っ べての SMF アート寺子屋には、「アート 1) SMF に参集する多様な人々の視点か プラットフォーム形成のためのメタデザイ 2) 美術・舞踊・建築・文学・音楽・教育 「メタデザイン」とは、「メタ」という言葉と 「デザイン」という言葉が合わさって構成さ す。無論、目まぐるしく変容する社会の中で、 れています。「メタ」とは、「超、高次、~ 3) それぞれの分野が担っていること(表現 の間、~の後、~を含む」等の意味を持 いう完成形なのか?どこがゴールなのか? つ接頭語であり、「メタデザイン」という表 という模索は今でも常に求められています。 **捉えられるか**という3つのテーマに沿って 現は、「デザインについてのデザイン」とい SMFは、2007年に埼玉県立近代美術館 う意味となります。このサブタイトルを付 を中心とした5つの美術館・博物館の連 してきた理由はそこからも明らかですが、 「アートプラットフォームをデザインするた 美術、舞踊、建築、文学、音楽の専門家や、 めに必要なデザイン」について、SMFが それらの教育・普及に関わる人々を人的資 中心となって知見を獲得し、共有すること 源として、双方の文化資源を社会に動員す 分かります。

つまり 「アート・プラットフォーム」を 「デ ているといえます。 コロナ禍は、SMF に関わるすべての人々 ザインする」ということは、その双方を捉 え直していくことが必要だといえます。ナ 玉県の「アートに出会うまちづくり推進構

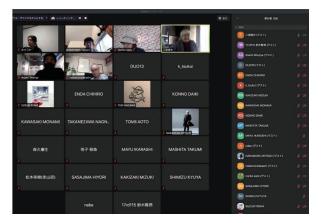
> ンシー・エイキンは、著書 The Biological Origins of Art』で、芸術作品が4つ と指摘しています。私たち が一番関心を持つのは「作 かにも「誰が作ったのか」、

がエイキンの指摘です。

#### なぜアートプラットフォームなのか?

で、作品としての芸術を額縁やステージを SMF アート寺子屋は、外部からの講師 収め、それを多くの人々が鑑賞するという てくることがない状況を意識化し、多様な かたちで芸術に関わる多様な人々が緩や ン」というサブタイトルが付されています。 かな関係性を築いていく動的でいわゆる 額縁に納まりきらない活動を継続していま アートプラットフォームとは何なのか?どう 携を拠点的資源とし、さらに、埼玉県内の です。また、この「デザイン」という言葉を ることを可能にすることを目的として設立さ 辞書で調べてみると、見ることができる側 れました。この SMF の基盤は田中幸人元 面と見えない側面との双方を示すことが 館長のもと、埼玉県立近代美術館が1990 年代半ばから取り組んだ活動が土台になっ

埼玉県立近代美術館は、1994年に埼



想 に、5つのプロジェクトを提案しました。 そのプロジェクトは、1994年度に実施する、 1) 県有施設ミニ美術館構想 (県内の七つ の文化会館などに芸術作品を展示)

- 2) アーチスト・イン・レジデンス(海外や県 外の芸術家にスタジオや住居を提供)
- 3) アート・アクセス計画 (最寄りの駅から 県有施設までの道路や公園に芸術作品を 設置)と、1995年度以降に実施する
- などを改装して画廊に転用)
- 5) 一村一品美術運動 (県内市町村の地域 特性を生かした芸術作品を育成)から構成 されていました。

これらのプロジェクトは、バブル経済崩 壊後に展示や作品購入予算が劇的に削減 されていくなかで、地域社会と共生する美 術館像を再構築していくための手段でもあ りました。その後、田中元館長は熊本市現 代美術館の設立準備室長への着任のため 埼玉県立近代美術館を退館し、元館長の 遺志を継いだのが SMF を実質的に立ち 上げ、これまで中心になって SMF を牽引し てきたメンバーです。

#### 3. SMF の設立背景

2000年前後の芸術を取り巻く社会環境 は、NPO 法制度が衆議院で可決(1998) 年)、認定 NPO 法人制度の創設(2001年)、 指定管理者制度(2003年・地方自治法の 一部改正に伴う施行・小泉内閣下での公 営組織の法人化・民営化)等によって大き く変化していく渦中にありました。これら は表向き地域の人々との共創を掲げた法 案として施行されたものですが、一方では 芸術界隈へのボランティア増員による予算 削減という側面も持っていました。そのよ うな中、前出の SMF 設立メンバーによる 杉並区のコインランドリー跡を再利用した 「アートプラットフォーム」の設立(2000年)、 同氏も設立に関わった、NPO 法人芸術資 源開発機構の設立(2002年)を端緒として、

埼玉県浦和市の別所沼公園を拠点とした 「ヒアシンスハウスの会 | の設立 (2004年) など、完成された芸術作品を鑑賞すること を中心としない、より動きのある芸術と人 との関係性を柱とする活動が活発になって いきました。SMF は、この「ヒアシンスハウ スの会 |が実践した、埼玉アートバンク構想 (2006年、平成 18年度文化庁「文化ボラン ティア推進事業 |) を足がかりに、2007年 4) 廃工場ギャラリー計画 (廃工場や倉庫 の準備期間を経て、2008 年に設立されま した。

> 以来、埼玉県立近代美術館を中心とし、考えています。 入間市博物館 ALIT、川口市立ギャラリー アトリア、うらわ美術館、川越市立美術館に よる拠点の連携と、埼玉在住のアーティスト 等の人的資源を動員できる任意団体として 今日に至っています。

これら、1990年代半ばから今日に至る 流れは、美術館における美術普及事業や、 教育スタッフの在籍等、美術館がそれまで に無かった機能を持つきっかけとなりまし た。しかし一方で、現状としては美術館の ような社会的役割を担っている館と、SMF らしい活動目的との間には埋め切れない溝 があるのも事実です。なぜなら、SMFは、 芸術を作品化するために欠かせない「フ レーム(≒額縁)」に収まりきらないような動 きと枠組みをもった活動を柱としているか

#### 4. 芸術を芸術の外側から 捉えなおすための視点形成

わたしたちは、SMF がコロナ禍におい て、このような活動や背景を改めて捉え直 すことで、SMF の特徴を活かした活動を 展開できると考えました。常々SMFのミー ティングで話題になるのが、「そもそも芸術 とは何か」という抽象的な議論です。「藝 術 という言葉は、西周 (にしあまね)による 「Liberal Art」の邦訳で、言葉の学問と数 の学問を柱とする中世ヨーロッパの智識と 学問の体系を指しますが、SMF では、何

が「藝術的 | であり、なにが 「藝術ではない | のかについてしばしば議論をしてきました。 一般的に「アート」作品でありながら、慣習 的な枠組みに留まっているものもあったり、 反対に 「アーティスティック | ではあるもの の、いわゆる「アート」の領域に置かれてい ないものもあるでしょう。そうした、私たち が無意識的に持つことになっている既存 の価値観を見直すためには、私たちが個々 取り組んでいる専門分野について、その外 側から捉え直すための視点形成が必要と

当日は、建築家とグラフィックデザイナー である SMF メンバーも出席していました。 「アート」と彼らの仕事との違いについて、 SMF ではこれまでもしばしば話題になっ ています。建築分野では、クライアントから の要望に応えつつ、どのように建築家として の創造的欲求を提示し満足させるか、とい うことは、時にクライアントを上手くだまし ながら実現していくプロセスともいえるし、 グラフィックデザインは、そもそもクライアン トから提示される様々な問題(予算の問題、 〆切等の時間の問題等)を解決し、ときに クライアントから提示される無理難題の解 決を楽しむような作業でもあるといえます。 彼らの仕事は、やりたいことを自由に表現 するアーティストとは根本的に異なってい るのかもしれません。一方で、師匠や先人 へのあこがれをベースにした模倣や創作の 反駁を経て、オリジナルに到達していくよう な共通した過程ではないかという見解が共 有されました。

また、教育学部で「アート」を教えている SMFメンバーからは、その教育の意味や意 義について問題提起がありました。音楽は 義務教育であるのに対し、美術は選択教育 になりつつあります。こうした中で、教育学 部における「アート」の教育は、専門課程に までは行く気が無いが「アート」に関わって みたいという若い世代のニーズに対する受 け皿となっている可能性があり、同氏による

と、こうした「柔らかい方向性の拡大」は、専 門教育を受ける人々の減少、学校教育その ものが柔らかくなっていくこと等を意味し、 美術館におけるワークショップの増加はこ うした流れとシンクロしている、とそのメン バーはいいます。

一方、舞踊家である SMF メンバーから は、SMF での活動について「堅苦しいアー トじゃないところのおもしろさ」であるという 意見が出されました。コンピュータを使い、 電子音楽を作るワークショップに参加した り、身体パフォーマーとのコラボレーション を通したとき、常に芸術性が高いか低いか、 という環境で育ってきた自身にとって、小さ な頃の記憶がふとよみがえってきて開放さ れたような感覚が持てたそうです。

多様性をもった SMF の活動は、このよう な異分野と協働することが自然的に発生し ます。そうした協働は、参集するメンバー個々 の専門性を否応なしに異分野からの視点で 照射するチャンスにもなりえます。こうした 協働は、個々の専門性を先鋭化させていく 「アート | の表現とは異なった方向性を志向 するものであり、どこか「柔らかい」ものにな りがちな側面もあるでしょう。しかし、そうし た「柔らかい」動きのなかにも、先述した「模 倣とオリジナルの創出 |が起こるとすれば、 それこそが新たな創造的フィールドの生成 過程といえるのではないでしょうか。

#### 6. ガードナーの予習

この日の重要な目的が、次回のSMFアー ト寺子屋で学ぶ多重知能についての予習 です。ガードナーが提唱する「5つの心」と「8 つの知能 | について予習をしました。 「5つ の心」とは、

- 1) 熟練した心: 特定分野への精通・長期 間での目標設定とその達成を通した自己 確立
- 2) 統合する心:接点のない情報源から得 た情報の客観的な理解と評価、他者への 有用性の創出

- 3) 創造する心:熟練と統合を土台として 新たな境地を切り拓く
- 向け他者を理解
- 5) 倫理的な心: 利己性を越えた公共性へ の視点、を指します。
- また[8つの知能]は、
- 1) 音楽・リズム知能
- 2) 視覚・空間的知能
- 3) 身体・運動感覚知能
- 4) 博物学的知能
- 5) 言語・語学知能
- 6) 論理・数学的知能
- 7) 内省的知能
- 8) 対人的知能から成ります。

こうした理論の構築において、1950年 代の認知革命やその後の行動学的な視点 形成による学際性への志向、同時代のス プートニックショックによるアメリカでの偏 差値偏重教育へのアンチテーゼとの関連も 考慮したいという意見も提案されました。

#### 7. まとめ

作曲家である SMF メンバーは、常に「好 きな音楽を選んでいる自由が自由な意思 なはずだが、その自由な意志について私た ちは本当に自由であるか?と自問してい ます。私たちが憧れているものや好きなも のは、どこかで誰かが意図した、私たちに 憧れさせる仕組みや好きにさせる仕組みに よって構成されている可能性があるからで す。そうした社会的状況を意識化したうえ で創作に向き合うことも時には必要なので はないでしょうか。

は、大学に入る前はアートは高尚なものだ と思っていたが、そう思っていたコトに対す る違和感がどこかにあったが、アートは衣 食住足りた後に求められるものだと思って いたら、ドイツのメルケル首相はコロナ禍で アートは生きるために必要なものだという 支援策を採ったことが驚きであったという

意見が提示されました。つまり、アートは 衣食住に対する副次的なものなのか?、あ 4) 尊敬する心: 個人・集団の差異に目を るいは衣食住と同様に不可欠なものなの か?という問です。

> その問いに対しては、ローマ皇帝「フリー ドリヒ2世(在位1220~1250)の実験」が SMFメンバーから例示されました。この 実験は、生まれたばかりの赤ちゃん50人に 対し、授乳・風呂・排泄の世話をする一方、 目を見ない、笑いかけない、話しかけない、 という実験を行ったもので、3歳までに49 人が死亡、6歳に最後のひとりが死亡した という結果が得られました。この実験は、 情動の伝達と共有が閉ざされたときに人間 は生きていけないことを証明しています。

> また、女子美術大学で講師を勤めた経 験があるメンバーからは、その学科の責任 者だった南嶌宏氏から、担当する授業の設 計について「女子美に入ってくる学生達が 自分自身として生まれてきたことを心底肯 定できる授業をしていただきさえすればす べてお任せします という指示を受けたこ とが示されました。

> これらから考えられることは、表現する 欲求や、人と共感しあう欲求、あるいは自身 を承認してもらう欲求は、人間そのものを 作り出すために必須なものであるというこ とを示しています。

こうした自己肯定のためのアート創造を 主柱とした授業設計を提案した南嶌宏氏 は、先述した田中幸人元埼玉県立近代美 術館長が2000年に就任した熊本市立現 代美術館設立準備室長の後任として活躍 されたことと、SMF の活動の根源にある 参加した若い世代(20代の学生)から モチベーションという点と点が結びついた ような感覚を覚えました。

> デザイナー、建築家、ダンサー、彫刻家、美 術家、芸術の教育関係者、学芸員、未来を担 う学生が集い、コロナ禍に直面した参加者 の皆さんが、それぞれの多様な受け止め方を 共有する SMF らしいコミュニケーションの 場となりました。 柴山拓郎(運営委員)

### SMFアート寺子屋 vol.1 2020年11月15日

多重知能 (Multiple Intelligence、以下 MI 理論) 理論の実践者であり、英語教育を専門とする石渡圭子さんを講師として招き、MI 理論についてのレクチャーを受けました。この MI 理論とは、ハワード・ガードナー (1943~) が提唱した、多重知能理論です。この MI 理論を学ぶことを通して、予てから、芸術をその外側から捉えたり、あるいは、SMF がもつ人や場などのリソースをどのように地域に開き、還元していけるかということを根底に置いた活動をしてきた私たちが、その活動を新たな視点で捉え直すことができるのではないかと考えました。

### 1. 芸術創造の意味創出—

#### 複雑性・多様性の視点から(柴山拓郎)

まず、当日の司会を務めた筆者(柴山拓郎)が「芸術創造の意味創出―複雑性・多様性の視点から」というショートレクチャーを行いました。このレクチャーは、芸術をその外側から捉えるための提案として、

- 2) その芸術はいつから「鑑賞する芸術」 になったのかといった視点から、私たちが 「アート」について持っている既成概念を解 体することを目的としたものです。

まず、人類史を見てみると、ネアンデルタール人の出現(35万年前)と滅亡(20,000~40,000年前)、私たちの直接の祖先であるホモサピエンスが出現(3万年前)し、また、最古の笛(3万6千年前)や、最古の彫像(3万2千年前)の発見によって、この頃から私たちの祖先が「芸術のようなこと」を行っていた可能性があります。洞窟壁画は、アルタミラ洞窟(スペイン、1万6千年前)、ラスコー洞窟(フランス、1万5千年前)等、もう少し時代が下ったあとに描かれています。この頃のこうした創造的な活動の目的は諸説ありますが、儀礼祭祀のための行為だとしたら、その動機は「神に捧げるもの」であったことが推測されます。こうした動

機はその後の西欧の芸術作品が、教会を中心に発展した時代にも続いていると考えられます。さらに時代が下ると、王が出現し、藝術のスポンサーとなり、さらに市民階級の台頭とともに、ブルジョアジーが芸術の発展に大きな役割を果たしたのち、現在では、企業や行政が主に芸術文化振興を担う状況となっています。

同時に、私たちは、私たちが憧れているものについて、その憧れがどのように形成されるかについて、例えば外交政策におけるソフトパワーとしてのそれぞれの国のアートの政治利用の可能性と、政治利用されたアートに関する芸術教育のあり方についても意識し、そうした政策から下ろされた価値観を緩やかに見直していくことから、新たに創造の意味を構築できるのではないかと考えています。

筆者が実践している「電子音響ピープル

プロジェクト」のワークショップでは、コン ピュータを用いた複雑性の高い音楽を作っ 賞する|のではなく、多くの人に「作り手」の 側にたってもらうことによって楽しさを共有 する点です。そして、筆者は、複雑性を持っ た音楽を「楽しむ」ことを、人間の推論にお ける複雑性が増加していくことと捉えてい ます。私たちの推論における複雑性の増 加は、論理的推論→直感的推論→創造的 推論→妄想的推論という諸段階として記 述することができるからです。ここでの、推 論の複雑性の拡がりは、意識レンジの拡が りと類比して捉えることも可能です。オル ダス・ハクスリーは『知覚の扉』で、こうした 意識レンジの拡がりは、メスカリンという覚 醒作用がある物質の服用体験について詳 細に記述していますが、興味深い点は、アー ティストはこの意識レンジの拡がりを自在 にコントロールしていると指摘している点で す。筆者は、こうした状況を、「考えられな いことを考えられるようになること」と位置 づけており、多くの人々とともに複雑性の高

い作品を「鑑賞する」のでははなく、「作ってみる」ことで、こうした意識レンジの拡がりを共有できると考えています。

#### 2. MI 理論を学び、芸術を作る意味を探る: 石渡圭子(要約:柴山拓郎)

### 2-1 ハワード・ガードナーによる グローバル能力を育成する バーチャルサミット(2020 中国)

MI理論の提唱者であるガードナーは、現在、異文化圏の人々を知り、繋がることで社会と協働する「グローバル教育」を実践しています。特に、パンデミック、核兵器問題、気候変動問題などの問題に直面している今、芸術を、鑑賞を通した思索や内省、あるいは表現すること、芸術を通した個々の国の文化を学ことができる、ある種の誰もがアクセスすることができるユニバーサル言語として位置づけ、真・美・善を学ぶことができると説いています。

### 2-2 ガードナーの生い立ちと 心理学・芸術とのかかわり

ガードナーは、ユダヤ系移民2世としてナチスの迫害から逃れ、家族とともに1938年11月9日にドイツから合衆国のペンシルバニア州スクラントンに移住しました。両親の母語がドイツ語であったため、彼は英語の語彙を増やすために読書に没頭し、そのときに涵養された語学的なセンスが、現在数多くの著作を記すための基礎となったと考えられます。ピアノ演奏にも才能を発揮し、地元には彼を教育できる教師がいなかったため、ニューヨークまで通って学んでいました。

その後ハーバード大学に入学し、4年になって心理学を専攻しました。彼は、立体視や色覚に関する障がいがあったため、美術に対してあまり関心を持ちませんでしたが、卒業後に London School of Economics に留学した際に、美術館や

ミュージカル、コンサートに通ったことで深い関心を持ち始めました。その後、ハーバード大学の大学院にもどり、芸術の居場所を確立したいという希望とともに心理学の研究に従事しました。

1999年の時点で、ガードナーの関心は 1980 年代に提案した MI 理論から [good work」に関する研究に移っていました。 「good work」については、ウイリアム・デイ モン (スタンフォード大学)、ミハイ・チクセ ントミハイ(カリフォルニア州立大)との共同 研究を端緒としています。ガードナーは現 在では Project Zero で若い研究員と共同 研究しています。彼が示す「good work」と は、優れた知能を正しい方向に用いること であり、ホロコーストを経験したユダヤ人と してのアイデンティティとの密接な関係性が あると考えられます。これら、MI 理論の 実践例・MI 理論の誤用等を指摘するため、 「MI OASIS サイトの立ち上げ、充実した 情報が掲載されています。

#### 2-3 MI 理論とは

MI 理論とは、8つの知能、

- 1) 言語的知能
- 2) 論理·数学的知能
- 3) 音楽的知能
- 4) 空間的知能
- 5) 身体運動感覚的知能
- 6) 対人的知能
- 7) 内省的知能
- 8) 博物学的知能から構成されています。

MI 理論における8つの知能のプロファイルは個々人で異なっており、多様性を持っています。そして、ガードナーは、知能が起動され、起動された知能が結果をもたらす場をドメインという言葉で指しています。

知能はドメインの中でひとつだけ起動するわけではなく、常に複数の知能が起動しており、たとえばダンスというドメインでは、身体運動感覚を使うとともに、音楽に合わせて踊るために、音楽的知能も用います。

それから舞台を自分で考えて動かなくてはならないので空間的知能も必要です。さらに、踊りには必ず主張が存在するので、言語的知能も用います。また、踊りを教えてもらう段階では人の真似をして覚える際には博物学的な知能も必要となるでしょう。それからグループで踊ったり、聴衆に向かって表現する際には、対人的知能も必要だといえますし、自分の踊りに対してよく考える際には内省的知能も用いるでしょう。このように少なくとも7つの知能が起動されると考えられます。

一方で、一つだけ先鋭化した知能を持った人もいて、天才や神童、絵画のナディアのようなサヴァン症候群の人々などが具体例としてあげられます。Branton Sherer は、MI 理論の科学的な実証に取り組んでおり、MIDAS by Branton Shearer を立ち上げて、質問から MI 理論のプロファイリングを探れるようなシステムをつくり出しています。

このような、知能を多重的に捉えるガー ドナーの理論は、1900年代初頭に創案さ れた知能テストへの疑問が端緒となってお り、その知能テストではこれらのうち2つし か扱うことができないとガードナーは指摘 しています。この知能テスト (Intelligence Quotient) に対するアンチテーゼとして、 ガードナーはあえて [Multiple Intelligence (多重インテリジェンス)」という言葉を自身 の理論に用いました。この理論は、1980 年代後半から2000年代にかけて教育者 の支持を得ることとなりました。(註:1983) 年のレーガン政権による統一テストの施行 とその成績による留年や普通教育からの 除外等の厳格運用をうけ、統一テストで把 握できない能力涵養の必要性が高まったこ とが背景にあります)。教育現場の先生達 は、成績が良くなくてもその後社会で活躍 するケースや反対のケースについて、経験的 に知っていたため、ガードナーの理論は、教 師たちの支持を獲得したのです。

その結果、ガードナーの MI 理論は、2011年の時点で、第三版が 15 カ国語に翻訳され、出版されています。 日本では日能研やトモエそろばんが、 MI 理論を実践しているなど、国内でも活動が拡がりを見せています。

Projecto Zero は、セオドア・アイザーと

#### 2-4 Project Zero

ネルソン・グッドマンによって、芸術家たち の学びを実証し、教育大学院における芸術 教育のプレゼンス向上、芸術を享受する市 民の輩出、アートマネージメントの推進を目 的として立ち上げられた研究機関です。「芸 術は知識の宝庫であるにもかかわらず、芸 術家らの学びを実証する研究が存在しな い、ゼロだ | から Project Zero (以下 PZ と 略記)と命名されました。その後、1980年 頃のレーガン政権による人文・社会学へ の研究費削減にもかかわらずファウンディ ングに成功しましたが、PZを持続可能化 するために、研究に加えて教育機関として も展開し、Summer Institute (カンファレ ンスとワークショップ)を開催し多様な人々 への研究成果の還元と共有を行っていま す。PZ は現在も継続し、毎年300人ほ どが参加する大きな企画になっています。 2020年には300人ほどが参加し、参加者 は、MI理論実践校の教職員・芸術教員・ 大学教員などから構成されています。この Summer Insutitute は、全体会、ミニコー ス、スタディグループと交流会から構成され ており、ストランドと言われる学習テーマに そって参加者が学べるようになっています。 ミニコースは、30のコースから選択して 参加し(例えば、三匹の子豚で音楽に合わ せて踊る、詩を読んでポーズを取る、等)、 スタディグループは、同属性の人々(例:大 学教員、高校教員、英語教員、等)の集まり で、毎日情報交換を通して交流を深めてい きます。今年はオンライン開催でわずか 69ドルで参加することができます。(註:



http://www.pz.harvard.edu/)

#### 2-5 結論

PZのシニア・リサーチャーである Ellen Winner は、長くPZでも芸術に寄り添う研究を続けています。彼女は、芸術教育を受けたことが、他の能力向上に転移しないことを実証しました。この研究は多くの科学者からのバッシングにあいましたが、彼女は、芸術は芸術教育のためにあるんだということを言いたかったのだと考えています。最後にガードナーの「人生は短いが、芸術は長い」「知能よりもその人の性格、個性が大切だ」という言葉を紹介してレクチャーを閉じたいと思います。

#### 3. ディスカッション:

石渡圭子さんのレクチャーの後、以下のように石渡さんへの質疑応答や参加者からの感想が述べられました。

質問1:8つの知能の分類とその測定方法は?それぞれの能力の「高さ」はどのように判断されるのでしょうか?

回答1:測定方法は観察によって得るしか

ありません。アセスメントを見極めるためにはポートフォリオによる評価を用い、定量的データではなくプロファイリングを用います。

質問2:大人でも新しいインテリジェンス が開発されることはあるのでしょうか?

回答2: 従来の「知能」は先天的でも後天 的でもないとされていますが、ガードナー の理論における知能は後天的とされています。

質問3: Good Work ではない MI 理論の 実践事例を教えて下さい?

回答3:オーストリアのある州での教育 に、先住民族の差別に用いるような事例が 1980年代にありました。

質問4:学生として、IQやTOEICなど、数値的表現で比較・評価され、感性的なものが失われていくことを実感しています。

回答4:TOEIC は語学能力の一部しか測定できず、また、数値による判断ができな

いケースがあるために、語学テストでは実 技で判断することが多いのだと考えられま す。

質問5:芸術とは芸術部門のところを刺激する、伸びるんだなということについて 詳しく伺いたいと思います。

回答5:芸術、例えばダンスの場合には身体的能力、空間的知能も必要。主題を理解するために言語的知能も必要です。色々な知能が相互的に起動するのですが、ただし、アートにはアートを教えるための価値があるということをガードナーは述べています。

感想1:普段、光と和紙を使った灯りを作っていますが、作り手の側から、こうした理論的なお話を聞けて安心できるところがありました。

感想2:図工で描いた絵には点数はつけられませんし、そもそもアートに点はつけられないと考えます。 そこは見えないからこそ大事ですが、それだと大人が不安になっているということだと思います。

感想3:芸術を創作することを通して、何か自己肯定感のようなものを持つことができるのではないでしょうか。

感想4:結果がすぐ見えないからこそ大切。 大人の側がすぐに見えるものを欲しがって しまう。

感想5:子供は小さいときはみんなアートにすごく特化していると思う、人を一方通行で見ていくのではなくて、多角的にほかのいい分野は必ず得意な分野があるわけですね。それを見てあげるというのが親も必要だし、この子は学校で成績悪いわと悲しまないで例えばその子はお友達を作ることが長けていたりだとか、そういうのは学校教育の中では数値化されてない部分、評価されていない部分。芸術はすべての人の中心ですから、それを否定しないような。そこから波及的にほかの分野に広がっていくようなものですから、否定しないでほしいな、と。

感想6:建築というとやっぱりどうしても 技術的なものだととらえているんですけど も、それとアートというのをどんなふうに 結びつけたらいいのかというのはちょっと よくわからない。ただ、例えばモジュール とかそういう理論で物を作ろうとすると、 どっかそうではなくその先に何かやってみ たいという欲望というか、そういうものが ある。どっかに出てきてしまって、そういう ものがアートとかにつながるのかなという ような気はいつもしている。そういう感想 を持ちました。

質問6:内省的知能がよくわからなかった のですが。

回答6:自分自身を見つめることができる、 自分自身を分かる、例えば怒っているとき に怒っているコトが分かること、等を見越 した計画などを立てられる人というガードナーの説明があります。

感想7:私は芸術を教育に使うという立場を持っていて、まあ学習者が幸せになることが一番の目的。

感想8:アートがいろいろな知能の中心に置かれるべきなのか。そういう言葉にすごく共感と言いますか、励まされた思いですね。それから人生は短く、芸術は長い良い言葉だなあと聞いていました。

感想9:柴山さんのミニレクチャーも面 白く拝見していただきまして、これは半分 SMF をやってきたこと、それから柴山さん が個人で電子音響ピープルプロジェクトと いうものを粘り強く続けてこられて、その アートについての理論的な探求、支柱とい うものを探して動いてこられたということ につながっているんだろうと思いました。 つまり、昔は神様のためにみんなが作って 捧げていたと。今はクリエイターが作った ものをみんなが崇め奉る時代だと思いま す。それをずらして行って、作り手と受け 手の境界があいまいになるような動きを SMF は作っている。加藤さんがおっしゃっ ていた、そういう子供の造形とつながって いくような何かもあるんじゃないかなと。 美術と教育の問題も、制度の問題も、あさ みさんが美術教員をされていたころから SMF でも取り上げてきたテーマですし、皆 さんも多分それをよくされていると思うの で、そういうものをまた振り返ってですね、 今日学んだことも含めて、また考える機会 があったらと思います。

感想 10: 子供は小さいときはみんなアートにすごく特化していて、学校教育の中では数値化されてない部分、評価されていない部分を大切なものとして捉える風潮があると良いのではと思いました。

質問7:芸術は芸術的能力を伸ばすというのがお話にあったと思うんですけども、そもそも芸術というものがどの知能にわたってるのでしょうか?

回答7:画一的に芸術は空間的知能が高いと書いている人が多いんですけれども、ドメインで考えてみると、空間的知能だけではないと考えています。複数の知能が起動していると思います。

質問8: そもそも内省的知能とは何かの 内省だと思うので、芸術ということをやるこ とが内省的知能に影響を与えるということ があるのかなと思いました。

回答8:その通りだと思います。例えばピカソのゲルニカを見たときに彼がどのくらい自分の中で葛藤してきたか読み取れるので、内省的知能が高かったのではないかと思います。

感想 11: 芸術的か芸術的でないかという 価値観、あるいはこれが芸術教育における明確なディシプリンみたいなものがあった時に、そういうものがだんだんとぼんや りしてきている時代なのではないかと。

現在、SMFが目指す活動は、雑多なコレクティブや、緩やかな集合体の中で時にその動きの全体像を捉えるのが難しい動きであるともいえます。この動きを自身で正当化するのではなく、その外側から照射する可能性を見いだしたディスカッションでした。一方でこのような動きが、形や言葉になった瞬間に、その重要な旨みのような部分は消えてしまう可能性が大きいともいえます。このような中、MI理論が人の知能を8つに分けて考えるという視点から、この可視化することが難しい動きを共有することができそうだという可能性を感じました。

柴山拓郎(運営委員)

### SMFアート井戸端会議 vol.3 2020年12月13日

#### 1. 前回の SMF アート寺子屋 vol.1 を 振り返って

- •MI 理論について特に面白いなと思ったの は、数値化せず、対話やプロファイリングを して一人一人の個人に向き合っていてフレン ドリーな印象を持った。
- 聞いてショックなところもあった。
- 私の目論見としては、MI 理論を学ぶこと で、芸術には効能があって、ほかの人に分か りやすく伝えられるネタが出てきたらいいな と思っていた。芸術教育は芸術のためにあ ると励ましてもらい、そこに帰結してしまう のかという気もしました。
- 「芸術教育 と、「芸術による教育 を分け て考える必要がある。日本の義務教育では 「芸術による教育」をしているのであって「芸 術教育 |をしているわけではない
- アート 「を | 教育するのか、アート 「で | 教育 するのかの違いを明確にすると良いと思い ます。
- 西欧では自国の芸術の歴史を丁寧に教え る傾向があり、表現することは個人の自由に 委ねる傾向。
- 学校教育で「君の個性を表現しなさい」と いう体で「表現 |までを教育委に含め、か つ、点数化数値化する矛盾。
- 建築も基本は大学に入ってから学ぶ(=建 について話し合いをしました。 類の」教育)
- ●「宇破離」: 師匠の型を守り、もらった型を 破り、師匠から離れる。大抵の人は「守」で 一生を終えてしまう。
- 西洋は、技術習得よりも、アイデアを重視 だからこそ面白いアートが出てくる可能性
- 美術、図工の教育だけなんとなく凄いアー ティストになれそうだ、という誤解がある。
- 私も若い頃、モデルになろうとは思えな かった。だからこそ、芸術のあいまいさが救 いになっていた。アートは老若男女、障碍者 でさえも本人が幸せであるならいつでも可 能性を持っていられる

- 現代は万人がアーティストとかそういうこ とを言っている。頂点に居る人はちょっと ムッとしているかもしれない。下からのぞい たときは、良いな、誰でもアートって言ってい いんだと。そういうところはすごくホッとし た。救われる表現みたいなところがある。
- と思っていたが、そうではないということをいろいろな絵を出して、ここでコミュニケー ションが生まれて表現する欲求が満たされ ている。フィールドはすごく広がっている。
  - 社会とのかかわりあいのツールとして芸術 を使っていた。利益をもたらす仕事と表現 とを分けてかんがえているが、いずれも人と 関わっていくことは避けられない
  - ステイホームの中で何ができるだろうかと いう話をしたときに、自分で文章を書いた りまとめるようなことをしていると、文化の 伝承やモノづくりをする意味が SNS やネッ トワークの発達により、今までと違ったアプ ローチができると思うようになった。

#### 2. 次回 SMF アート寺子屋 vol.2 の予習

1月10日は、文化資源学を専門とする松 永しのぶ氏を迎えて SFM アート寺子屋を 実施します。 今回の SMF アート井戸端会 議では、同氏が著した「デジタル時代の文化 政策 |をアウトランし、その後、2021年3月 17日から開催するオンライン展示の方向性

「文化政策・第13章 デジタル化時代の 文化政策 松永しのぶ(pp.243-262)|

松永しのぶ氏が著した「デジタル化時代 の文化政策 | から学んだことは主に以下の 内容に要約されます。

情報検索のための google の誕生に象 徴されるように文化情報のデジタル化につ いて、メディア史を概観(文字・羊皮紙・紙・ 印刷技術・電信電話・写真・映画・ラジ オ・テレビ・現在=デジタル)し、1989年

の WWW (World Wide Web) の 創設に はじまり、1995年のYahoo、1998年の Google 創業は、90年代のデジタル情報と コンピュータの結合をもたらしました。そ の影響は図書館にも、資料収集・整理・組 織化・利用/提供について大きな影響をも ●芸術教育は数学などほかの教育に有効だ●間口は広がっていると思う。ネットの中で たらしました。そうしたバックグラウンドを 踏まえながら、デジタルアーカイブ、MLA (Museum, Library, Archive)連携につい ての基礎智識を共有し、デジタル化を取り巻 く問題・日本に求められる課題についての 法律面/技術面からの問題意識の共有を 促しています。

> たとえば、博物館は遺物、美術館は美術 品、図書館は書籍、文書館は公文書を保存 し次世代に伝えていく役割を果たしていま すが、その他の資料として、映画/脚本・衣 装・遺跡・建築等もアーカイブされるように なってきています。それらのアーカイブがデ ジタル化されることにより、紙媒体では不可 能な参照機能が利用可能になり、横断的な 資料紹介が可能となりました。これにより、 高精度撮影を通した、資料閲覧によるオリ ジナルの劣化防止も可能となりました。一 方で、情報の整理や検索形式・情報発信の ための仕組み作りとその維持がより重要に なってきています。

> ここで中心となってくる「デジタル・アー カイブ」と言う言葉は。月尾嘉男による和 製英語です。類語としては「デジタル・ラ イブラリー|、「デジタル・ヘリテージ|「デ ジタル・コレクション」などが使われていま すが、これらの利用の一般化に際しての留 意点は、信頼性のある情報提供と検索へ のレコメンド機能強化といえます。そうし た動きは、1979年のプロジェクト・グーテ ンベルク (書籍対象のデジタルアーカイブ構 想) や、1990年には、アメリカ (94年)、日本 (96年)、フランス (97年)、中国 (98年) 等国 際的な拡がりを持つようになりました。さ らに2000年代には、国家から地方レベル への拡がりを現し、書籍全文検索サービス

(Google Print)や YouTube, Instagram な ども登場しました。検索システムとしては、 Europana の構築、Discovery (英国国立 文書館)、Gallica (BnF)・Culture.fr (フ ランス)、BMA ポータル (ドイツ)、ドイツデ ジタル図書館、Riiksstudio (アムステルダ ム国立美術館)等が、google という一企業 への知識偏重を問題視する動きとして開発 着手されています。

次に、こうした流れが、MLA 連携の形 成基盤となり、その連携は、所蔵の種別や 空間を越えた情報共有を可能とするととも に、学芸員やアーキビスト、職員・利用者の 効率的活動を支える柱となりました。こう したなかで、デジタル専門司書のような人材 育成の必要性が浮上する一方、災害によっ て消滅してしまった資料の個人所有資料・ 個人発信情報基盤による再生などの新た な可能性ももたらされたといえます。

最後に、同著では保存と共有について3 つの問題提起をしています。ひとつめは「権 利の壁」で、著作権の問題で、特に作者の生 没年が不詳の著作物については、連絡先や 著作権保護期間の起算が不可能なものが 多く、今後どのように扱っていく必要がある かについては慎重に検討する必要がありま す。ふたつめは、資料の消滅や技術の陳腐 化による諸問題で、たとえば構築していた サーバの管理システムが時代とともに陳腐 化したときに、新たなシステムを導入し、コン テンツを入れ直す必要があるなど、サーバ の維持とデータの保存性の問題はデジタル アーカイブにつきまとう、今後も非常に大き な問題といえます。三つ目は情報をどう発 信していくかについてです。デジタルアーカ イブでは、検索してヒットしなければ「その 情報はない」とされてしまう事態が生じます。 一方で、検索してヒットすれば正しい情報と はいえないという状況も生じています。オー プンデータ、クリエイティブコモンズライセン ス、多言語化、統合ポータル、アグリゲーター サイト構築は今後のデジタルアーカイブを

推進するうえでのキーワードとなるでしょう。 また、こうした流れが、営利的な企業が起こ すデジタル化の波や、ネット上の国境の曖昧 さがもたらす新たなグローバル化にどう対 峙すべきかといった課題も残されています。

#### 3. オンライン展示の方向性

松永さんの文章要約から学んだことを通 して、私たちが得たい知見というものは、今 度ウェブ上で公開するということ、あるいは アート長屋というものを作ってきて、そこで 何かを展示しようとすること、そういった動 きとこれらを関連づけてどういう展示の意 味とするのか。アーカイブなのか、展示なの か。あるいはソーシャルディスタンス下にお いてどのような意味を持つかについて、意見 交換をしました。

#### (1)アーカイブと展示

- 展覧会というイメージを持っている人、アー カイブに残していくというイメージの人、双方 の温度差をどう埋めるか。
- 作家と研究者とではアーカイブの目的が いう考え方。 結構異なるだろう。
- アーカイブと展示の違いが不明。アーカイ ブ化するということはずーっと残るというこ となのか、ある一定時間が経過したら閉じ
- •SMF アート長屋の退会方法について質問 を受けたことがある(現時点で退会に関す る規定がない)。
- 例えば、納骨堂は遺骨を残すが、33 回忌 には遺骨は散骨され合葬されて、地球に骨 が戻る。残り続けたほうが良いのか、誰か •Q:千利休が茶碗を作る理由が殿様に差 と一緒に消えていく方が良いのか。
- 埼玉県立近代美術館にもアーカイブ作品 はある?→収蔵作品が相当するがここでい うアーカイブとは基本的にデータ化された 情報のこと。
- 出てこないんですか?
- A:コマーシャリズムについては、「一企

業が というものが書いてあって、Google がそれを推し進めるところに関しての公共 性について問題提起されている

#### (2)アートとエンターテイメント

- クライアントの求めに応じて作るケースが 昔は一般的だったのではないか。
- パトロンは単にお金を出すひと、クライアン トはお金を出して欲しい作品を作らせる人。
- アートとコマーシャリズムには、著作権にお 金の問題がからんでくる。
- アーティストも、これから生きていくための 一つの糧として、本音としては出てくる可能 性がある課題。
- ゲームもアートも、両方とも人のために、人 がお金を出しているという点で似ているよう な印象で違いがわからない。
- •芸術ってもしかしたら日本の世界にはあん まりないのかもしれない。ヨーロッパにはど うやらあるらしい。条件としては多分、クリ エイティブとしての創造性。新しい価値が そこになされているものが芸術性があると
- 商業的なものの中で時々見たこともないも のが出てきて、ヒットしたり流れが変わった りすると、それはある意味で芸術性が高い と言ってもいいのかもしれない。
- サントリーホールに行くときにドレスコード とまではいかなくても、裾が破けたジーンズ では行かない。ビジュアル系のカリガリの ライブにタキシードを着ていく人もいない。 その芸術が好きだという仲間への帰属意 識があって、時に厄介なものになる。
- し上げるものだという話を聞いて、その作品 は芸術なのかエンタメなのか?
- A: そもそも芸術という概念ができてく るのがここ 200 年くらいの間で、それ以前 のアートは基本的にある意味で人を喜ばせ • Q: コマーシャリズムとの関係はあんまり るためのエンターテイメントだといえるので 柴山拓郎(運営委員)

9

### SMFアート寺子屋vol.2 2021年1月10日

#### はじめに

2021年1月10日(日)に「SMF with コロナソーシャルディスタンス時代のアートを考える」の関連企画として本年度2回目「オンライン・アート寺子屋」が開催されました。講師として松永しのぶさん(国立子国会図書館)をお招きし、年度末に開催する SMF のオンライン展示の事前学習として今日のミュージアムを取り巻く状況からデジタルアーカイブの実状とその可能性についてお話をしていただきました。

#### 新型コロナウイルスがミュージアムに もたらしたこと

昨年の春は、新型コロナウイルス感染拡大防止のために緊急事態宣言が発出され、多くのミュージアムが閉じられました。データによると5~6月の休館率が最も高く、9~11月になると対応にばらつきが出てきます。傾向としては都市部の施設の方が開館してる率が高く、地方館との差が顕著となっています。

このような状況を受けて『行かない/行 けない人のためのデジタルミュージアムとそ れを支えるデジタルアーカイブ』という考え 方が広がっていきました。そもそも「アーカ イブ |という言葉は、ギリシア語の「アルケー (収蔵庫) からきていて主に建物を指す言 葉だったんですが、最近日本で公の「文書| を管理する資格として「アーキビスト」とい う資格が新設されました。また 2010 年ご ろになると欧米を中心に多様な情報を収 蔵する手法として「アーカイブ|という概念 が広がってきました。他方、IT 用語として 過去の記録を残しておくスペースをアーカ イブと呼んだりしていて、ミュージアム関係、 文書関係、IT 関係でそれぞれが微妙に ニュアンスを異にしながらアーカイブという 言葉を使っていることがわかります。

そこで「デジタルミュージアム」ですが、 コロナ騒動はミュージアムの存在意義を問い直すことにつながりました。入場者数で ミュージアムの価値を測ることができなく なった今、展示公開のデジタル化というこ とに注目が集まりつつあります。これまで ミュージアムのデジタル化にブレーキをか けてきたことに「本物至上主義」とい考え方 がありました。本物に触れる以外は全て偽 の体験であり、価値の低い体験に過ぎない という考え方です。しかし冷静に考えれば、 人々は様々な間接情報に触れることで興味 関心を高め、本物に出会う準備をして理解 を深めることにつなげてきました。本物を 見ることができないから大きく価値が減退 してしまうという考え方は、少し乱暴ではな いかということです。

今、ミュージアムを取り巻く状況は様々な岐路に立っています。2019年に京都で「ICOM (国際博物館会議)」が開催され、ミュージアムの定義が議論されました。いわゆる「収集保存、調査研究、展示公開、教育普及」を基本としてきた定義を時代に即したかたちに変更してはどうか?という議論がなされたのです。結論としては合意が得られず、コロナの影響で実質的な議論が止まっています。

最後に日本のミュージアムを取り巻く状況 について確認しておきます。政府は(オリン ピックの関係もありますが…)ミュージアムを より観光に資するように機能を拡充してい こうと画策しています。様々な議論がありま すが、調査研究に基盤を置きたいと考える ミュージアム側との対立が続いています。

#### 著作権法にまつわるクイズ

ここで、著作権法が随時改正されている 状況について、5つのクイズを用いてわか りやすく解説していただきました。以下に 主な事例を紹介します。

#### 問題:

「絵本や小説を YouTube で読み聞かせ したい。しかし公衆送信にあたるので、基本 は著作権者の許可が必要である。この中 でパブリックドメインでない作家は誰か。」

- ①江戸川乱歩
- ②小川未明
- ③小泉八雲
- ④村岡花子 (正解は④)

#### 問題

「教育機関での授業で著作物のネット配信が許諾なしで可能になった。令和2年度はコロナ対応で不要だったが、令和3年度からは保証金が必要となる。大学生1人に対して、その額はいくらになるか。」

- ① 1.200 円 / 年
- ②720円/年
- ③ 420 円 / 年
- ④ 120 円 / 年 (正解は②)

#### 問題

「自分でしたもの・歌ったものを『歌ってみた』としてウェブにアップする場合、 JASRAC と包括契約をしていないサービスは以下のうちどれか。」

- 1 Instagram
- 2 Twitter
- 3 Zoom
- ④ YouTube (正解は②と③)

#### データ整備と

#### 「デジタルアーカイブ」について

実は国立国会図書館ではすでに400万冊以上の書籍をデジタル化しています。これはコロナの影響ということではなく、劣化せずに資料を保存するために取り組んでいます。併せて、そもそもデジタルデータでしか存在しない資料(映像や電子音楽など)を保存するという使命も担っています。デジタル化を始めた当時は、記録メディアも技術的にも不安定でしたが、数年前から安定感が出てきて現在も続いています。ただこの取り組みは国立国会図書館が中心となる取り組みであり、まだ十分に活用できていない現状があります。



2010 年頃になると「Google」をはじめとする巨大企業が台頭してきます。それに呼応して欧州の「ユーロピアーナ(欧州を中心としたデジタルデータを管理するサイト)」やアメリカの「デジタル・パブリック・ライブラリー」が開設されるなどの動きがありました。併せていくつかのミュージアム(オランダ国立博物館や愛知県立美術館)がパブリックドメインを無料で使えるような活動を開始しています。

その他にもスミソニアン博物館の3D データの公開やGoogleアーツ&カルチャー の首里城復興プロジェクトなどがあります。 スミソニアンの取り組みは博物館の収蔵資 料を自身の3Dプリンターで成形して手元 に置くことができる取り組みです。首里城 のプロジェクトは、世界中にある首里城の 画像から3Dデータを生成し、インターネッ ト上に3Dモデルを再現するという取り組 みが進んでいます。

最近よく聞かれるシステムとして 「International Image Interoperability Framework (IIIFトリプルアイエフ)」と呼ばれるものがあります。これは、様々な館の データを一元的に閲覧することができるシ ステムで、複数の館にわたるデータを比較・ 閲覧することが可能になります。

これらの事象に対抗するわけではありませんが、2020年に日本でもいろいろなミュージアムやアーカイブのデータを一元的に検索したり編集したりできる「ジャパンサーチ」というサイトが発足しました。 閲覧できるデータは全て権利処理が明確化されたパブリックドメインで、基本的にオンラインでのやりとりが可能となり、個人やグループで

編集したりすることもできるようになっています。

#### これからに向けて

様々な技術が発展して いることは事実ですが、見 せ方にはまだ課題がある

ように感じられます。そこでいくつか事 例を紹介しましょう。Google アーツ&カ ルチャーは確かに面白いですが、まだプ ラットフォームとしては不十分という印 象が否めません。コロナを経てミュージ アム界隈では「おうちでミュージアム|と いう取り組みが広がりました。いわゆる オンライン上のギャラリートークで、多く は YouTube などの動画サイトで見られ るようになっています。他に展示室内を 疑似的に(自由に)歩いて回ることができ、 作品の前に立つと解説動画が見られるよ うな工夫をしているミュージアムもあり ます。他方、日本では「緊急舞台芸術アー カイブ + デジタルシアター化支援事業 | ができ、舞台芸術のデジタル化やサイト の立ち上げ、それらにかかわる人材育成 を支援しようという動きがあります。

コロナ禍で開催された「ヨコハマトリエンナーレ」でもバーチャルツアーが実施されました。ミュージアムのデータはオンラインゲームの世界にも広がりを示しています。YouTubeにあるゲームの解説動画ですが、東博の作品(パブリックドメイン)が条件を満たした状態で使われています。「集まれどうぶつの森」でもIIIFのデータを使って自分の好きな絵画をやり取りするような現象が起きています。最後にアムステルダムの方で盛んにおこなわれている事例ですが、デジタル化された絵画の人物の扮装をして画像を撮りInstagramにアップするという遊びです。

イギリスのナショナル・ギャラリーがこれ からのミュージアムの在り方について掲げ た標語「You bring the tee, we bring the art. (あなたはお茶を、アートは私たちが)」 のようなものがあります。これからのミュー ジアムは、もうデジタルに注力するしかない と腹をくくった感じがあります。

確かに新しい技術が広がると出来ること が変わっていきます。そうなったとき自分 たちが持ってるコレクションには、いったい どんな意味 (価値)があるのか?ということ が問われます。現時点では、「展示 |や「アー カイブ」はそれぞれの館が自由に定義し目 的によって変化する、としか言えません。一 つ懸念を挙げるとすれば、ミュージアムの デジタル情報は今、基本的に無料というこ とで推移しているので、今後もデジタルによ る交流を拡大するならば多くの課題が潜在 するという指摘があります。ただ大きな流 れとしては、著作権法が更に改正されたり 時代に合わない制度が改められたりして、 多くの館のデータが公開される幅が広がっ ています。そういった動きがこれからのアー トや展示の在り方を深化させていくのでは ないか、と考える次第です。

#### 質疑応答とまとめ

講演終了後、参加者から様々な質問が 投げかけられました。特にオンラインでの 展示を控えた SMF のメンバーから「アート アーカイブをどのように考えれば良いか?」 という問いが発せられた際は、「種は船(日 比野克彦)」や「アーカス(茨城のアーティス ト・イン・レジデンス事業)」など多くの事 例を駆使して解説して下さり、そもそもアー カイブは誰のために何を残すかが重要にな るのでアートアーカイブ化の場合、個々のプ ロジェクト毎にそれぞれのかたちがあるの ではないかと回答してくださいました。

最後に司会が全体を総括して「アーカイブ」と「展覧会」との違いや、今後のデジタルデータとの向き合い方について、多くの示唆を得ることができた、いう言葉で締めくくり濃密な時間を終えることができました。

石上城行(運営委員)

### SMFアート井戸端会議 vol.3 2021年2月14日

1月10日に実施された SMF アート寺子 屋の振り返りと、これまでの議論をもとにオ ンライン展示をどのように実践するか、また その際、どのようなコンセプトや視点を中心 に据えるかについてのディスカッションとな りました。

#### 1. 展示 or アーカイブ、 展示 vs アーカイブ

まずは、私たちが 2021 年 3 月から展開 するオンライン展示が、「展示」であるのか 「アーカイブ」になるのか、あるいはその中 間的な位置づけなのかについての意見が 出されました。松永しのぶさんの講演を通 して、公文書の保存を専門としたアーキビス トの存在を知ることは、これまで作品や建 築といった具体的にモノを作ってきた SMF メンバーにとってはとても新鮮な体験でし た。SMF で展開するオンライン展示は展 示として位置づけ、その後当該展示物を SMF アート長屋に保存していく場合には それはアーカイブとして位置づけられると いう結論に達しました。また、こうした過程 で常にテーマになる話題が、アナログとデ ジタルの違いについてです。

#### 1-1 アナログとデジタル

私たちが通常捉えている視覚情報や音 声情報はアナログの情報です。音でいえば、 鼓膜を体内に押し込んだり、反対側に引っ 張ったりする「空気の波」が「音」となりま す。この「波」は、つねになめらかな連続体 であるのに対し、この「波 |をデジタルデー タにする際には、細かな時間に区切り、それ ぞれの時間における「波 |の音量情報を「標 本化」していきます。この「標本化」をサン プリングといいますが、サンプリングは、通 常絶え間なく連続している波の音量データ を、離散的な標本の集合(点の集合)に置き 換えていくため、1秒間での標本の数が多 ければ多いほど、その音質が原音に近づき ます。反対に、標本数を減らしていくと、音

質が劣化します。このように、デジタルによ る記録は、どうしても実物がもっている質 感のすべてを標本の集合体に置き換えるこ とはそもそも不可能といえます。SMF が 実践するオンライン展示に際しては、出品 予定の作品のすべてを画像・映像・音声、 いずれの表現形式であるにせよ、このように 「データ化 | することが前提となります。

#### 1-2 本物 vs 偽物、アーカイブ化の 可能性・不可能性

ディスカッションでは、「データ化 | という 問題以前に、たとえば、時間の経過とともに 変化し、その変化そのものが許容される作 品と、忠実にオリジナルの状態が維持され るべき作品との違いについても話題になり ました。作品によっては、時間とともに錆が 生じたり、色彩が退行したことによって得ら れるある種の「劣化」が、ときには「味わい」 のようなものとして扱われたケースがあり、 オリジナルとその経時的な劣化した状態と のどちらが「本物」であるのかについて断じ ることは難しいでしょう。 また、SMF が取 り組んでいるような、人々が集い、創造的な 社会を作っていく活動は、例えば美術館で の展示の可能性の枠に収めるのが困難な ことが重要な特徴でもあります。こうした 活動にとっては、アーカイブすることの重要

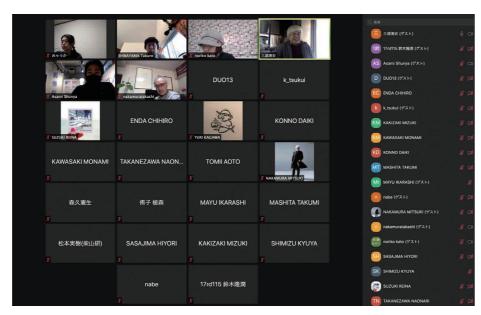
性をメンバー一同が認識しているものの、 一方で、このような動きのある活動をそもそ もアーカイブ化することについて限界を感 じているという意見もあります。そのほか にも、建築におけるアーカイブは図面であ り、音楽におけるアーカイブは楽譜といった ような、存在する表象形式を他のメディア に置き換えたものがアーカイブであるので はないかという意見や、音楽はそもそもオリ ジナルではなく、レコードや CD、iPod の 出現によるデータの流通など、既にアーカイ ブ化されたモノに触れる機会のほうが多い ため、オンライン展示することにさほどの違 和感がないといった意見や、博物館の学芸 員を務めるメンバーからは、保存としてはカ ラーバーを添えたアナログ写真を残すこと が、電気に頼らない持続性のある唯一の手 法といえる、といった意見が出されました。

#### 2. 発想の転換

私たちは、コロナによるパンデミックの渦 中で、実際の展示が困難であり、ソーシャル ディスタンスが求められている状況とどの ように向き合っていけばいいのでしょうか。

#### 2-1 時間・空間・意識との関係から

私たちは、デジタル化や、アーカイブ化、と いったキーワードからは、表現された「オリ



ジナル から情報を削減し、オンラインでの 取り扱いを容易にする、という側面がもつ ネガティブな面に着目しがちです。しかし、 視点を変えてみると、例えば、私たちの他者 とのコミュニケーションは、思考したすべて の内容から、伝達のためには不要である部 分を捨てることで成立しています。言葉は 思考のすべてを記述・表現できるものでは ありません。例えば、赤・青・黄色等、名付 けられている以外の様々な色彩の微妙な 差異を、私たちは知覚することができます。 私たちは、言葉では表せない情報を感じ取 り、また、言葉にならない感覚や感情を持っ ています。つまり、私たちが、私たちを取り 囲んでいる環境の中で、対象に意識を向け たり、他者と言葉を使ってコミュニケーショ ンを取る際には、私たちにとって不要な情 報が大量に捨てられ、ごく限られた情報を やりとりし、受け手はその限られた情報か ら言外の情報を再構築していきます。

#### 2-2 意識の拡張手段としてのアーカイブ

演劇活動を展開しているメンバーか らは、演劇のコンテストを実施する場合、 ソーシャルディスタンスが求められる 中、舞台で実演を行うグループもあれば、 演技を行った映像記録や台本のみで応募 してくるグループもあり、何を審査して いるのかが非常に曖昧な状況が形成され たという報告を受けました。演劇はそも そもアーカイブ化することが不可能であ り、さらにコロナ禍においては、社会実践 の基盤そのものが揺らぐような事態が生 じていたようです。しかし、同メンバー は、こうした「訳の分からない状況 は、一 方で何か新しいモノが生み出された瞬間 でもあるのではと続けます。

このように考えると、たとえば「アーカイ ブ することは、一種の記憶の拡張手段とし ても捉えることができます。ディスカッショ ンでは、美術評論家の高階秀爾氏の「昔の 白黒の図録のほうが研究の気持ちがわい た という見解が紹介されました。 白黒の 写真は当然カラー写真と比較して情報量 が少なく、その少ない情報から逆に元の豊 かな情報量を再構築するプロセスがなにが しかの美的感覚を刺激することも確かにあ りえるのではないかと感じました。したが い、SMF が実施するオンライン展示では、 出品者が、作品や表現を映像に「落とし込 む」必要があったとしても、それは視点を変 えれば、表現の拡張手段としても捉えるこ とができるのではないでしょうか。

#### 3. コロナ明けに向けたビジョンの展開

る状況下で私たちが得ることができたもの はあるのでしょうか。たとえば、映像による オンデマンド授業は、直接会うことはでき ないが故に新しく生まれたテクニックでも あり、あらかじめ収録しておいた映像の視 聴による受講は、受講者全員が開始時間に 合わせて試聴する必要がないという利便 性ももたらしています。こうした状況は、た とえば飛行機の中では既に、乗客がそれぞ れ観たい時間に観たい映画を個別に試聴 できることが当然になっています。その反 面、私たちの日常生活においては、現時点で まだ新しい体験として位置づけられている と考えられます。

そのほかにも、作品を映像に落とし込む 場合、いろいろとスポイルされる部分もあり ますが、一方で、編集によってずるができた りごまかしたりすることができるといった、 使い方によっては有用に働く側面についてで示されました。 も指摘がありました。

様々な意見が出されましたが、その中で常 に議論の中心にあったのは、アーカイブする ときにはどうしても必要な情報を残し、不要 な情報を捨てざるを得ない状況に直面し、 その取捨選択のための視点がしばしば作り 手の意図に反してしまうケースに対する問題 意識でした。その問題意識は、取捨選択そ のものに対して否定的に向けられたもので

はありません。むしろ、人間の意識のあり方 自体が同様の性質を持っていることも事実 であることを踏まえ、どのように拾い上げた 情報から、拾い上げることができなかった情 報を受け手に想起してもらえるかということ を意識化することの重要性を改めて意識し ました。それは、単に作品を創作して展示 する作家の集合ではない、動きを持った活 動をしている SMF にとって、アーカイブや記 録を残すことの重要性をひしひしと自覚しな がらも、動きがある活動であるからこそアー カイブや記録が難しいというジレンマを改め て意識したことでもあります。それは、多様 では、ソーシャルディスタンスが求められ 性を減少させたほうがコントローラブルです が、あくまで多様性を志向する SMF が長年 抱えてきたジレンマとも符合しているといえ ます。しかしそうした試行錯誤の繰り返し から現在の活動やそこに至る継続性が生み 出されてきていることも確かだといえるので はないでしょうか。

#### 4. オンライン展示の募集方法について

最後に、オンライン展示とアーカイブ化に ついて具体的な検討を行いました。その結 果、3月末までをオンライン展示期間とし、 それ以降をアーカイブとして保存すること で、展示とアーカイブとを明確に分けること としました。展示担当のメンバーは、同時 期に埼玉県立近代美術館地下展示室で実 施する「SMF アートの宝船展」での実展示 と、オンライン展示とのを連動させ、相補性 を構成しながら実施する方向性などが改め

ソーシャルディスタンス時代を迎え、手探 りの状態でオンライン展示に向けた2回の 「SMF アート寺子屋」、この日を含めて3回 の「SMF アート井戸端会議 |を実施してき ましたが、このような状況をいかに好機と転 じさせることができるかを考えながら続け てきた模索が、いよいよ展示として具体化 する段階に進み始めました。

柴山拓郎(渾営委員)

## SMFアート井戸端会議 WEB展示に際して及びコロナ禍、オンライン上で展覧会をつくる試み 2021年3月14日

#### 「宝船展 2021@ アート長屋」

企画構成:浅見俊哉 撮影・映像記録:山本未知・大原由 ウェブサイト構成:キャベッジネット

「SMF アート長屋」は、「文化庁 平成 26 年度 地域と共働した美術館・歴史博物館 創造活動支援事業」を機に設立され、アートに関わる誰もが展示・表現できる「アートプラットフォーム」をオンライン上で展開する 試みです。この長屋を展示会場とする「宝船展 2021@ アート長屋」は、ウィズコロナ時代のアートを考える実践的な取り組みの1つとして実施しました。この試みの主な動機は、COVID-19 の影響で縮小してしまっている文化芸術活動を絶やさず、繋げ、その可能性を広げたいというものです。



#### 「宝船展 2021@ アート長屋」

展覧会会場:http://artnagaya.jp/index.html?page=takarabune2021

展覧会期間: 2021 年 3/17 ~ 3/31 (2021 年 3/31 以降は、アーカイブとして閲覧可能な 状態でサイト上に格納)



#### 1: 「宝船展 2021@ アート長屋」の構成

#### (1) 「宝船展 2021 @アート長屋」作品

「宝船展 2021@ アート長屋」はオンライン上の展覧会として、広くインターネット上で作品出展を呼びかけ集まった作品に



加え、SMF が毎年、埼玉県立近代美術館で開催する展覧会「SMF 宝船展 2021 @ MOMAS」(2021.3/24~3/28 に開催)と連携し、美術館空間で見られる作品の関連映像を含め、54 の作品をオンライン上で展示しました。作品の募集は、2021年2/15~3/7の期間にホームページ、Twitterや Facebookで行われ、随時集まる作品を YouTube に編集・アップロードし、そのサムネイルリンクをオンラインの展示空間に展示しました。サムネイルをリンクすることでウインドウが開き、作品が閲覧できます。中にはオンラインでの出品に慣れていない作家の参加もあり、手紙でのやりとりを通して作品の出品を実現しました。

#### (2) 「宝船展 2021 @アート長屋」 関連企画展

展覧会会期中に、Zoomアプリを用いて オンライン上でトークイベントを2回開催し、 その様子を展示しました。今回の取り組 みの意図を参加者と共有し、作品出品者が 作品制作の意図やコンセプトなどを伝え、 参加者との意見交換を行いました。全てオ ンライン上でのやり取りとなりましたが、映 像を通して作家との交流が出来、企画や作 品について意見交換をすることが出来たこ とは意義深い時間となりました。オンライ ン上での作品共有のやり取りは、1つの画 面を皆で共有することになり、その点で単 眼的に集中して鑑賞を行うことが出来る一 方、空間全体の作品の位置関係や間、作品 のサイズ感といった感覚を得ながら作品を 観ることはできないので、その良さと欠点を 意識的に持つことが重要だと感じました。

意見の交換に関しては、1つひとつの意見を全員が聞くことで、その意見と次の意見の連関を共有しやすいという利点がある一方、広がりのある意見交換をするには、時系列の把握が必要で、チャット機能などを工夫して用いることでオンラインでも豊かな交流は可能であると実感しました。この動画は Zoom 機能の録画機能で映像データを記録し、YouTube に編集・アップロードし、そのサムネイルリンクをオンラインの展示空間に展示しました。

#### ●「宝船展 2021@ アート長屋」関連企画① Zoomでのオンライントークイベント vol.1

「コロナ禍にオンラインで展覧会をつくることを考える」 開催日時: 3/20 14:00 ~ 16:00 参加者: 10 名

[内容]

①:自己紹介

- ②: SMF のこれまでの取り組みについて共有する ・SMF ウィズコロナのコンセプト・これまでの取り組
- みについて:柴山拓郎 ・SMF の活動について、SMF 宝船展@ MOMAS の 開催について:中村誠
- ③:オンライン作品鑑賞・意見交換
- (3): オンフイン作品鑑賞・恵見父 (4): 意見交換や感想共有など
- ④:意見交換や感想共有など⑤:取り組み総括:浅見俊哉



#### ● 「宝船展 2021@ アート長屋」関連企画②

**Zoomでのオンライントークイベント vol.2** 「コロナ禍にオンラインで作品を鑑賞すること、それをアーカイブすることを考える」 開催日時: 3/31 19:30 ~ 21:30

- 参加者: 20 名 (内容)
- ①:自己紹介・趣旨説明
- ②:ウィズコロナの SMF の取組について: 柴山拓郎 ③:リアル空間とオンライン空間の展示について: 石
- 上城行
  ④: 「宝船展 2021@MOMAS」作品鑑賞とアーカイブ
  についてのプレゼンテーション: 山本未知 (ソーシャル
- につい(の)レセンテーンョン: 山本木知 (ソーンャ デザイナー)・大原由(アーティスト) ⑤: オンライン作品鑑賞・意見交換
- ⑥:取り組み総括:浅見俊哉
- | 大子、夫州史 | 書談、下書 | 20かしい | 2



#### (3) 「宝船展 2021 @ MOMAS」 展覧会風景

2021.3/24~3/28 に埼玉県立近代美術館で開催された展覧会「SMF 宝船展 2021 @ MOMAS」の展覧会会場を、山本未知と大原由が記録した映像作品を展示。コロナ禍で展覧会に来られない人たちにも展覧会そのものを伝えられないかと考え制作しました。



# (4) 「宝船展 2021 @ MOMAS」アーカイブ映像

「SMF 宝船展 2021 @ MOMAS」の出品作家にインタビューを行い記録した映像作品。山本未知と大原由が制作。作家の作品と合わせて、作家の肉声を記録することで、コロナ禍の環境の中で何を考え、感じ、制作を行い、展覧会に参加したのかを伝える貴重な記録となりました。



#### 2:成果と課題

「宝船展 2021@ アート長屋」を終えて感じることは、「宝船展 2021@ アート長屋」をつくっている時(2020 年7月頃~2021年3月

頃)と、このテキストを書いている今(2021年7月)では、COVID-19を取り巻く状況や環境に大きな変化があり、その頃の感覚や考えを詳細に思い出すことが難しい点があると言うことです。そのような状況の中、「SMFwithコロナーソーシャル・ディスタンス時代のアートを考える一」の一連の取り組みとその記録をつくることは、今後重要になると改めて感じます。この取り組みに関わっていただいた全ての方に深く御礼申し上げます。

「宝船展 2021@ アート長屋 |の成果は、 SMFがこれまで培ってきた人とのつながり、 また取り組みを COVID-19 の影響下でも生 かし、形にした点にあると思います。展覧会 をつくる中で重要なコミュニケーションは、オ ンラインで全て行わなくてはならず、詳細の 共有は難しく、小さな齟齬が重なることで、 企画の空中分解に繋がりかねません。しか し、コロナ前から、毎月定期的に集まり、コロ ナ禍でのミーティングも早い段階でオンライ ン実施し、企画の発案、実施に至るまでの経 験がメンバーにはあり、それによる連帯の共 有がありました。今回の企画では、一例とし て、先行して実施した「SMF with コロナー ソーシャル・ディスタンス時代のアートを考 える」プログラムで行われたアーカイブにつ いてのレクチャー企画で得た学びやオンライ ンでの企画の運営方法などで共有した成果 や課題を参考にし、本プログラムを設計しま した。そのような土台の上に、新たなオンラ イン上の試みが実現し、まだリアルで会った ことのない作家との新たな関係も生まれま した。さらに、オンラインでの作品の共有や、 トークセッション時の利点と欠点の獲得も 今後の活動に生かせる成果です。

課題は、様々な状況に左右され、企画自体を1から構築しなくてはならない場面が多々あり、それに対応する時間と労力が膨大になることです。今回は、「宝船展2021@MOMAS」との連携も行い、展覧会を構成していたので、公立美術館の開館の状況に合わせ、再構成する場面が多数ありました。当初「宝船展

2021 @ MOMAS」は 2021 年 2/24 ~ 28 開催の予定で、「宝船展 2021 @アート長屋」の前に先行して開催される予定でしたが、埼玉県立近代美術館の休館(緊急事態宣言の発出で休館期間を 2021.2/8 まで再延長、さらに緊急事態措置の延長に伴い、休館期間を 2021.3/21 まで)を受け、「宝船展 2021 @アート長屋」が、先に開催され、「宝船展 2021 @アート長屋」が、先に開催され、「宝船展 2021 @ MOMAS」がその後開催される流れとなり、想定していた展覧会の設定が逆になってしまいました。その状況の収集、展覧会の企画の再設定はもちろん、各担当、出品作家への連絡調整等とのコミュニケーションは想像以上の労力が必要になりました。

今後は、さらに様々な状況に対応できるような企画、各種プランの複数パターンの想定、 臨機応変に対応できる組織、メンバーの構成 などが重要になると考えます。

#### 浅見俊哉(運営委員)









### SMFアートの宝船展@アート長屋



#### 宝船展 2021@ アート長屋

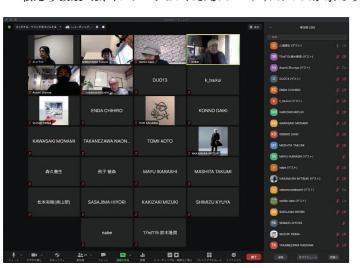
#### ごあいさつ

「宝船展 2021 @アート長屋」にご来場い ただきありがとうございます。

現在閲覧していただいている「SMF アー ト長屋」は、「文化庁 平成26年度 地域 と共働した美術館・歴史博物館創造活動 支援事業」を機に設立され、アートに関わ る誰もが展示・表現できる「アートプラット フォーム」をオンライン上で展開する試みで す。この長屋を場とする「宝船展2021@アー ト長屋」は、2020年 10 月より「埼玉県文 化振興課オール埼玉で彩る文化プログラム 公募事業」の助成を受け、ウィズコロナ時 代のアートを考える実践的な取り組みの1 つとして実施します。

オンライン上の展覧会場には、一見すると 「これはアートなのだろうか? |と戸惑うほ どの多様な作品が展示されています。そし て、この展覧会を訪れる度に、個々の作品の 「展示されている場所」がランダムに入れ替 わり、視聴する順序や関係性といった、キュ レーションに欠かせない要素がない仕掛け となっています。

私たち SMF は、キュレーションによるス



トーリーを追認するのではない、美術館や コンサートホールというフレームに収めるこ とが困難な、創作・表現のプロセスや生活 や仕事における創造的な活動を捉えるため の装置として、2回のオンラインでの関連 企画を含め、「宝船展 2021 @アート長屋」 を提案します。

#### SMF がオンラインで展覧会をつくる背景

私たちは、美術館での展示やコンサート ホールのプログラムを、多くの情報から取捨 選択し、楽しむことができます。その取捨選 択が、私たち自身の自由な意思に基づいて なされていることは疑う余地はありません。 しかし、その「自由な意思」について、私たち は本当に自由であるといえるでしょうか。

私たちは現在、社会におけるアートの位 置づけや役割が大きく問い直される状況に 直面しています。美術館やコンサートホー ルにおける企画は、来場者数やメディアに おける話題性にその評価が委ねられていま す。私たちが「自由である」と思って疑わな い「自由な意思」による取捨選択は、こうし た話題性への共振ともいえます。こうした、 社会的に構築されるアートの文化的な価値 は、誰によって、何を目的として構築される ものなのでしょうか。

2020年3月以降の私たちの生活様式は 大きな変化を求められました。ソーシャル ディスタンスが求められる中、美術館やコン

> サートホール、ライ ブハウスは、文化的 な活動を停止するこ とを余儀なくされま した。インターネッ トでの情報伝達方 式に落とし込むため の努力は、新たな表 現の可能性の獲得 につながるのかもし れない、という希望 のもと、多くのオンラ

インによるアートイベントの展開が進みまし た。一方、このような状況は、文化的な活動 の中心的な場であった美術館やコンサート ホール、ライブハウスに「赴く」という行為を 不可視なものにしました。

私たちが直面しているコロナ禍は、こうし た 「文化的な活動の中心 |へのコミットとい う、ある種の儀礼的な場への参画という行 為そのものを不可視化したといえます。そ の不可視化は、私たちがうすうす感じてい た、アートの価値についての判断や基準に 対する疑問を徐々に可視化し、現在あるい は将来に向けたアートと人々との関係性に 大きな影響をもたらすことになるのではな いでしょうか。

最後になりましたが、今回の展覧会に作 品を出品してくださった方々に深く御礼申し 上げます。

- (1) Love BAOBAB展/鈴木知佐子
- (2) 3F / 東京電機大学「作曲・音楽文化研究室」 佐々木虎太朗
- (3) 2021- 断片集合図 / 出店久夫
- (4) 【おうちカフェ】ハニーバタートースト / 森久 憲生(SUTTENDO COFFEE)
- (5) Imaginary Universe / 柴山拓郎
- (6) 誇り高き英霊たち / 吉村政信
- (7)連子格子と浮雲 / 山口素子
- (8) "In the head" & "森の番人" / 近藤彩音
- (9) 【おうちカフェ】バタートースト / 森久憲生 (SUTTENDO COFFEE)
- (10) SMF Works · SMF Entertainment / 中村隆 (11) 『ガリバーから江戸川乱歩へ』 ~原稿用紙 の戯れ~ / 田幸樹枝
- (12) ブッダになるために / 西尾路子
- (13)風車と五輪/根岸和弘
- (14)招き兎 / 小川真紀子
- (15) しあわせ / 三村豊子
- "」(無題)他 / 東京電機 大学「作曲・音楽文化研究室」
- (17) Danza Española / 柴山拓郎・濱野隆行・ 大村英史
- (18) 現在の青図 社会の皮膚 2021.01/04- / 浅見俊哉
- (19) 「波」/ 梅澤妃美
- (20) 【おうちカフェ】 シュガートースト / 森久憲生 (SUTTENDO COFFEE)
- (21) 現在の青図 社会の皮膚 2021.01/19- / 浅見俊哉
- (22) ソーシャルディスタンス / 植森侑子
- (23)中村元の世界 / 中村元

(24) 場合装置 / 田中清隆

- (25) 樹は巡る / 内野知樹
- (26) 【おうちカフェ】黒糖バタートースト / 森久 憲生 (SUTTENDO COFFEE)
- (27) おうちカフェ】チーズトースト / 森久憲生 (SUTTENDO COFFEE)
- (28)現在の青図 社会の皮膚 2021- / 浅見俊哉 (29) 目が覚めても夢を覚えているように / DamaDamTal
- (30)記憶の容 くもをつかむ / 石上城行
- (31) 思い出すこと / 東京電機大学 作曲・音楽文 化研究室」富居碧人 (Arr.)、五十嵐万裕、塩田千 紘、笹嶋ひより、間下拓海、鈴木健太、金野大輝、 中村匠吾, 吉田優理奈, 北島雄太, 松本実樹
- (32) Imaginary Sphere / 電子音響ピープルプ ロジェクト
- (33)" "/東京電機大学「作曲・音 楽文化研究室 | 佐々木虎太朗
- (34) Sound Salad / 東京電機大学「作曲・音楽 文化研究室 | 富居碧人
- (35) 錯視 / 石崎幸治
- (36) クシャモゾ・オノマトペ / 加藤典子、神尾真 弓、橘 飯 輝
- (37) 子どもの想い / 加藤典子 加藤こどもの造 形教室 -
- (38) Distance Appreciation in Progress / 大 原由、山本未知
- (39) 晴れた日は白い紙1枚持って影をみると楽し いよ。 / 浅見俊哉
- (40) Magnet / 東京電機大学 「作曲・音楽文化 研究室」土井理史・柴山拓郎
- (41)「どうぞ自由に感じとってください」/加藤典子 (42) COVID-19 Landscape of Pandemic / SYUTA (三友周太)
- (43)前奏曲/東京電機大学「作曲・音楽文化研 究室 | 佐々木虎太朗
- (44)習作 目が覚めても夢を覚えているように -/ DamaDamTal
- (45) Change every second / 東京電機大学作 曲・音楽文化研究室」鈴木敦也(Arr.)、鈴木怜奈、 川崎萌奈美、土井理史、黒沢桃子、小島未羽、鈴木
- 隆潤、吉川遼、川崎拓海、髙根沢直柔、本多慎吾 (46) 冒険/東京電機大学「作曲・音楽文化研究 室」椎橋圭悟(Arr.)、賀川友理、柿崎瑞貴、中村光 希、佐々木虎太朗、川嵜慎也、清水玖也、橋本亮
- (47) わたしとことば / 京穂(塚田沙緒里)

吾、小林玄斉、早田淳平

- (48)緑のヘルシーロードキャンバス計画 / 矢
- (49) 【おうちカフェ】 焦がしバタートースト / 森久憲生(SUTTENDO COFFEE)
- (50)とんちゃんまぁち / 小野養豚ん
- (51) その船の行き先は / みゃうか
- (52) Imaginary Sphere 2018-2020@Saitama / 電子音響ピープルプロジェクト
- (53)野良の藝術 2021 天空と大地 天地往還 / 炭 素(C)循環・再生 / 社会芸術ユニット・ウルス (54) ここからはじまる物語 / suzu

#### 出品者一覧(共作作家含む)

浅見俊哉、五十嵐万裕、石崎幸治、石上城行、内野 知樹、梅澤妃美、塩田千紘、大原由、大村英史、小

川真紀子、小野養豚ん、賀川友理、柿崎瑞貴、加藤 こどもの造形教室 -、加藤典子、神尾真弓、川崎拓 海、川嵜慎也、川崎萌奈美、北島雄太、京穂(塚田 沙緒里)、黒沢桃子、小島未羽、小林玄斉、近藤彩 音、全野大輝、佐々木虎太朗、笹嶋ひより、椎橋圭 悟、柴山拓郎、清水玖也、社会芸術 / ユニット・ウ ルス、SYUTA (三友周太)、suzu、鈴木隆潤、鈴 木敦也、鈴木健太、鈴木知佐子、鈴木怜奈、髙根 沢直柔、橘敏輝、田中清隆、DamaDamTal、出店 久夫、電子音響ピープルプロジェクト、田幸樹枝、 土井理史、東京電機大学「作曲・音楽文化研究室」 、富居碧人、中村元、中村匠吾、中村隆、中村光希、 西尾路子、根岸和弘、橋本亮吾、濱野隆行、早田淳 平、本多慎吾、間下拓海、松本実樹、三村豊子、みゃ うか、森久憲生 (SUTTENDO COFFEE)、矢花俊 樹、山口素子、山本未知、吉川遼、吉田優理奈、吉

#### 参加者一覧

村政信

#### アート井戸端会議 Vol. 1

#### 2020年10月11日

参加者(28名):新井聡真、五十嵐万裕、石上城 行、塩田千紘、賀川友理、柿崎瑞樹、川嵜愼也、川 崎萌奈美、小林玄斉、金野大輝、笹島ひより、柴山 拓郎、菖蒲澤侑、鈴木敦也、高根沢直柔、津久井 浩一、田幸枝、中村隆、中村誠、中村光希、橋本亮 吾、早田淳平、藤井香、間下拓海、松永しのぶ、松 本実樹、三浦清史、みゃうか

#### アート寺子屋 Vol. 1

#### 2020年11月15日

参加者(35名):新井聡真、石渡圭子、塩田千紘、 賀川友理、柿崎瑞樹、加藤典子、川嵜愼也、川崎萌 奈美、黒沢桃子、小林玄斉、金野大輝、笹島ひより、 柴山拓郎、島袋恵美、清水玖也、菖蒲澤侑、鈴木 敦也、鈴木健太、高根沢直柔、田幸枝、富居碧人、 TOMOE(ふじたともえ)、永野恒、中村隆、中村誠、 中村光希、橋本亮吾、早田淳平、藤井香、本多慎 吾、間下拓海、松本実樹、三浦清史、みゃうか、吉田

#### アート井戸端会議 Vol.2

#### 2020年12月13日

参加者(36名):浅見俊哉、新井聡真、五十嵐万 裕、石上城行、塩田千紘、賀川友理、柿崎瑞樹、加 藤典子、川嵜愼也、川崎萌奈美、北島雄太、小林玄 斉、金野大輝、笹鳥ひより、椎橋圭吾、柴山拓郎、 清水玖也, 菖蒲澤佑, 鈴木敦也, 鈴木健太, 鈴木 怜奈、高根沢直柔、津久井浩一、富居碧人、中村 元、中村隆、中村誠、中村光希、橋本亮吾、藤井 香、間下拓海、松本実樹、丸藤晃代、三浦清史、三 友周太、みゃうか

#### アート寺子屋 Vol. 2

#### 2021年1月10日

参加者(35名):浅見俊哉、新井聡真、五十嵐万 裕、石上城行、塩田千紘、賀川友理、柿崎瑞樹、加 藤典子、川嵜愼也、北島雄太、木村昭一、黒沢桃 子、金野大輝、佐々木虎太郎、笹島ひより、柴山拓 郎、清水玖也、菖蒲澤侑、鈴木敦也、鈴木怜奈、田 中清隆、高根沢直柔、富居碧人、中村隆、中村誠、 早田淳平、橋本亮吾、藤井香、間下拓海、松永しの

ぶ、松本実樹、三浦清史、みゃうか、吉田優理奈

#### アート井戸端会議 Vol. 3

#### 2021年2月14日

参加者(26名):浅見俊哉、五十嵐万裕、植森侑 子、塩田千紘、賀川友理、柿崎瑞樹、加藤典子、川 崎萌奈美、金野大輝、笹島ひより、柴山拓郎、清水 玖也、鈴木隆潤、鈴木怜奈、高根沢直柔、津久井 浩一、富居碧人、中村隆、中村誠、中村光希、間下 拓海、松本実樹、三浦清史、みゃうか、森久憲生、渡 辺節な

#### アート井戸端会議 Vol. 4

参加者(26名):浅見俊哉、五十嵐万裕、植森侑 子、塩田千紘、賀川由理、柿崎瑞樹、加藤典子、川 崎萌奈美、金野大輝、笹島ひより、柴山拓郎、清水 玖也、鈴木降潤、鈴木怜奈、高根沢直柔、津久井 浩一、富居碧人、中村隆、中村誠、中村光希、間下 拓海、松本実樹、三浦清史、みゃうか、森久憲生、渡 辺範久

#### SMF アートの宝船展@アート長屋出品者

出品者一覧(共作作家含む):浅見俊哉、五十嵐 万裕、石崎幸治、石上城行、内野知樹、梅澤妃美、 塩田千紘、大原由、大村英史、小川真紀子、賀川 友理、柿崎瑞貴、加藤こどもの造形教室、加藤典 子、神尾真弓、川崎拓海、川嵜慎也、川崎萌奈美、 北島雄太、京穂(塚田沙緒里)、黒沢桃子、小島未 羽、小林玄斉、近藤彩音、金野大輝、佐々木虎太 朗、笹嶋ひより、椎橋圭悟、柴山拓郎、清水玖也、 社会芸術 / ユニット・ウルス、SYUTA (三友周 太)、suzu、鈴木隆潤、鈴木敦也、鈴木健太、鈴木 知佐子、鈴木怜奈、髙根沢直柔、橘敏輝、田中清 隆、DamaDamTal、出店久夫、電子音響ピープル プロジェクト、田幸樹枝、土井理史、東京電機大学 「作曲・音楽文化研究室」、富居碧人、中村元、中 村匠吾、中村隆、中村光希、西尾路子、根岸和弘、 橋本亮吾、濱野隆行、早田淳平、本多慎吾、間下拓 海、松本実樹、みゃうか、森久憲生(SUTTENDO COFFEE)、矢花俊樹、山口素子、山本未知、吉川 潦、吉田優理奈、吉村政信

発行: Saitama Muse Forum

〒 330-0061

埼玉県さいたま市浦和区常盤 9-30-1

埼玉県立近代美術館内

編集: Saitama Muse Forum

担当:三浦清史・浅見俊哉・石上城行・中村誠・ 柴山拓郎

デザイン・印刷:有限会社アームズ

発行年月日: 2021年3月31日

