

主催者挨拶・基調講演

青柳：今日は CULCON の美術対話委員会ということを見せていただきますけれども、簡単にこの CULCON がどういう組織なのかをまずご説明申し上げます。

CULCON というのは、日米文化教育交流会議とあって、1961 年 6 月に発足したものです。ちょうどその 1、2 年前、日米の安保条約を締結することになっていました。しかし、日本では当時、まだ左翼勢力が非常に強い、あるいは学生運動が盛んに行われて、結局、安保条約は締結されましたけれども、それを記念して来日する予定であったアイゼンハワー大統領が日本に来ることができなくなりました。

そのために、翌年の 1961 年にケネディ大統領と池田首相の間で、もっと日米の文化教育に関する交流を盛んにして、相互理解をもっともっと深めようということで、この日米文化教育交流会議 CULCON という組織が作られました。

そして、それ以降、アメリカか日本でずっと交流対話が行われてきたのですが、その下に 2011 年から、これからわれわれが会議をする Arts Dialogue Committee、美術対話委員会というものができました。2011 年にワシントンで開かれた CULCON の全体会議の前日にワシントンで初めて開催され、その後、東京、ホノルル、そして今日が第 4 回目の委員会として、ここ徳島・鳴門の大塚国際美術館で開かれることになったわけです。この 4 回の会議を通してどういうことが今まで話題になってきたのかということをもっと紹介していきたいと思えます。

一つは、ワシントンで最初の美術対話委員会が開かれた時に話し合われたことですが、1987 年から続いていた JAWS という、日本美術史に関する国際大学院生会議というものがあり、2007 年までに 9 回、日本とアメリカあるいはイギリスの日本美術史を勉強する大学院生たちがだいたい 25 人から 30 人ぐらい参加して、どちらかの国で美術館を訪れたり、あるいは一緒に研究会を開いたり、あるいはエクスカージョンをやったりということが行われていました。

これはもう大変にお互いの理解を深めるだけではなくて、日本美術史を日本人が、あるいはアメリカ

人やイギリス人たちが研究する上で大変有効な交流になっていたということで、ぜひ再開しようじゃないかということが、このワシントンでの最初の美術対話委員会で話し合われました。

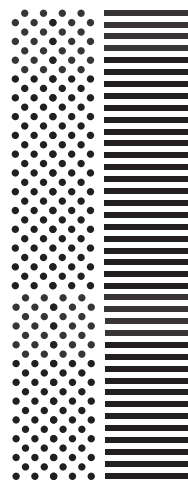
ちょうど幸いなことに、そのころ文化庁で美術学芸課の課長をやっていた栗原さんが、少しは文化庁でも費用を捻出することができるという見通しをお話くださったので、われわれは、ほかの財団などにも働きかけようということで、このワシントン会議のすぐ後から活動を始めました。この会議で、あるいは明日の会議でも話題になる一種のファンディングを、私たちはこの委員会として JAWS のためにやりだしたのです。

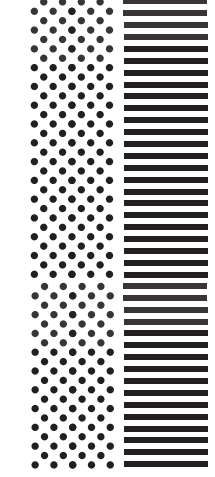
そして、それが見事うまくいって、石橋財団や平和中島財団あるいは鹿島美術財団というところから支援をいただき、そして、一番中核の文化庁から一番たくさんのお金をミュージアム活性化支援事業ということで支援していただいて、翌年の、つまり去年の 8 月 16 日から 26 日にかけて、再び第 10 回目の JAWS の大会を日本で、特に東京藝術大学を中心として行うことができました。

9 回目までやっていて、それから 5 年空白があったわけですが、10 回目できて、参加者も、それからこの JAWS に参加したこれまでの先輩たちも大変喜んでくださった。そのおかげで、また 11 回目、12 回目も 2 年おきぐらいにやろうではないかという話が今現在、浮上しているところです。こういう JAWS が再開できたのも、この美術対話委員会が 2011 年にワシントン会議で話題にすることができたということがきっかけになっていると思います。

その美術対話委員会で最初のうちに話題になったもう 1 つには、ソーシャルネットワークサービスというものがあります。もうご存じだと思いますが、日本では mixi とか GREE があって、世界的には Facebook とか Twitter などが代表的なものですけれども、アメリカの美術館では、早くからこのソーシャルネットワークサービスを館の活動の広報手段などに使っておりました。それを、この美術対話委員会でも紹介していただくようなことを契機として、日本の美術館でも SNS が徐々に使われるようになっていきます。

広報活動でも、新聞やテレビに出すような経費がかからないので、大変有効な広報手段ではありますが、ページを作成したりするにはなかなか時間もかかる、マンパワーが要るということです。で





すから、安いけれども、コストと効果のバランスに注意しなければいけないということで、例えば、われわれの今、この会議のことを Facebook に出してあるので、それを例としてお見せしていきたいと思えます。

例えば、ここに始まる前の今日の朝、撮った写真がもうすでに載っています。この辺は、きのうの作業の準備段階です。もう少し下げていくと、今日のパネラーたちの紹介とかいうものが出ているということで、大変、広報をするには良いし、実際に参加した人たちの感想なども、はっきり結果として分かるので、どういふものを企画していくかというときなどにも役立つということで、大変有効なことが今、判明しつつあります。

この美術対話委員会の中で、まだ実現はしていないけれども、日米の美術活動というものが分かるようなウェブサイトというか、ポータルサイトを作ろうじゃないかという話題が出ております。そして、2カ国語による相互の美術や美術館活動の情報を集める。どこでどんな展覧会が行われているのか、あるいはどういう講演会があるのか、それから保存修復のためにどういうキャンペーンを張っているのか、あるいはどういう作品が修復されてきたのかとか、さまざまな情報を見ることのできるような、そういうウェブサイトを作ればいいねということで、そのことに関しては、また明日の委員会でかなり詰めた話ができるかと期待しております。

そして、学芸レベルでのいろいろな交流を盛んにしようということで、ビジュアルアートの分野で、国際交流基金と日米友好委員会の間での交流をもっともっと活発にしていこうじゃないかとか、あるいは美術館や博物館の日米交流をもっともっと促進していこうというようなことも話題になりました。

その具体的な方策として、例えば、大学院生のレベルでは日本美術史に関する国際大学院生会議 (JAWS) というような活動が行われているから、日本と米国の学芸員レベルでの JAWS のようなプログラムを作ることができないか、そういうワークショップを開催することができないか。あるいは、まだ実現はしていませんけれども、さまざまな美術館などの交流を、日本から毎年2名向こうへ送る、アメリカから2名来てもらうというようなことをスタンディングに推進することができないかというような提案もなされています。

それから、将来には、この美術対話委員会を中心として、日米が協力し合って、ある合同企画展など

も開催することができないものか、それから資金集めなども一緒にやる、あるいはその情報をお互いに伝え合うというようなことができないかということを考えております。

日米美術対話委員会では、これ以外にもさまざまなことを話し合ってきました。それは、またこの後のパネラーの方々からも紹介があるので、これから少し違うことをお話していきたいと思えます。

違う相手の文化あるいは自分の文化を研究したり、あるいは美術の歴史を研究したりするとき、大きく分けると3つの段階があるんじゃないかと。1つは、自分自身の文化や自分自身の美術史を研究していく場合。日本では、日本人が日本美術史を研究していく、それを深めていくという段階が1つあります。その次には、ほかの美術などと比較して、自分自身の美術や文化を相対化するという研究があります。もう1つは、違う国の人々、違う文化に属する人が、例えば日本美術を研究するというような段階。大きく分けると、この3つの段階になると思えます。

例えば、最後の、その文化に属さない文化で育った人がある文化、例えば日本美術を研究するというような、異文化としての研究というものの例として、今、ブリティッシュミュージアムで行われている、春画展が挙げられます。この春画展では、1600年から1900年ぐらいまでの春画のことに研究していて、それが漫画やアニメ、あるいは入れ墨などに影響を与えているというようなことを非常に精密に解き明かした展覧会が開かれております。それをちょっとインターネット上で見てみたいと思えます。

去年、私たちがホノルルで美術対話委員会を開いた時に、ちょうどホノルルの美術館でも春画の美術展が行われていて、大変素晴らしい展覧会でした。この企画を中心として構成したティム・クラークさんがウェブサイトの下のところに出ています。今、大変に面白い、素晴らしい展覧会が行われています。

先ほど言った、文化研究の3段階とすると、この春画展は大英博物館で行われているから、そしてティム・クラークさんのような方々が中心になっているから、異文化としての研究です。ですから、文化研究の3つの段階からすると、文化研究が一番成熟してきた段階の時に発達してくるものが今、ブリティッシュミュージアムで行われているわけです。

そうすると、われわれはむしろ、イギリスで育った方たちが中心になってプリティッシュミュージアムでやった日本文化の研究を参考にしながら、春画というものをもう少し幅を広げて、例えば、これは勝手に書いてみたんですけれども、Sex and Pleasure in Japanese and European Art というような、相対的な比較研究ができるのではないかと。そして、そういう研究がもとになれば、いつかは日本で、春画の展覧会やシンポジウムを開くことができるようになるのではないかと。

もうちょっと簡単にいえば、春画はある特殊な美術ジャンルですけれども、素晴らしいジャンルなのです。というのは、ヨーロッパなどではこういう春画に相当するような分野はあまりなくて、ポルノグラフィという分野がありますけれども、ポルノグラフィの場合は非常に不幸な歴史的経緯があって、16世紀ごろからポルノグラフィを使ってその中にその時々々の権力者の顔などを埋め込んで、権力者を誹謗するような政治的手段として使われてしまったので、政治的な圧力が早い段階からかかってきています。そのために、体制派とその体制を批判する側の間であって、もまれてしまってきたのがポルノグラフィの歴史です。

ところが、日本の春画は、そのような政治的に権力者を誹謗するような手段にはほとんど使われてこなくて、しかも、普通の、きちっとした江戸や大阪などの町下の子女たちは、例えば、お嫁入りするときにはこういう枕絵などをお嫁入り道具として持っていってました。

日本で春画研究の代表的な人として、国際日本文化研究センターの早川聞多という先生がいますけれども、彼のところには今でも80歳、90歳のおばあさんが、私がお嫁に行く時にはこういう春画の本を持ってきたりしたと。だけれども、今さら自分の娘に渡すのも恥ずかしいから、あなたは研究者だからこれを引き取ってくれないかというような情報が1年に1件とか2件あるそうです。

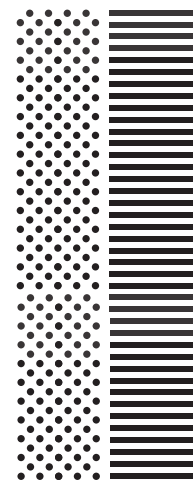
そういう意味で、ポルノグラフィと春画というのはかなり違った社会的な存在物であるということを、われわれはもっと日本の中で堂々と示していかなければいけない。ですから、最初に申し上げたように、普通は自国文化の研究の深化をまずやって、それから相対的な研究をして、それから海外の研究者が自分たちの研究をやってくれるというような段階を踏むわけです。

例えば、日本では戦前、日本の歴史とか、あるい

は日本の文学というのは、みんな国史とか国文学という言葉を使っていました。ところが、今はだんだん相対的な中で捉えていかなければいけないということで、国史は日本史に、国文学も日本文学に変わってきています。

そういうふうには、徐々に自分たちの住んでいる地域や国の中だけの文化というものを深めるのではなく、あくまでもグローバル化したさまざまな文化の中の一つとしてそれを捉えていこうという研究が盛んになってきたからには、外国の方々が研究する研究をそのまま自分たちの文化研究にも取り入れていく必要があるということで、このような3つの段階があるのではないかと。

われわれは、明日からまた専門的な対話を広げていきますけれども、そういうことも意識しながら、相互の理解を深めていきたいと考えています。



【第一部】 アート支援の現在と未来

プレゼンテーション① 北川フラム
SETOUCHI TRIENNALE 2013

北川：こんにちは、北川フラムです。今日は現在開催中の瀬戸内国際芸術祭の話を通して、今、美術というのはどういうふうにいるかということを中心に話します。それは、とりもなおさず美術というのが非常に一人ひとりの生理に根差しているものであるから、当然、現代の日本あるいはグローバルゼーションの非常に悪い面を痛烈に撃っているということをお話したい。

瀬戸内国際芸術祭は、今年第2回目で、3会期に分けて現在秋版をやっています。第1回目は3年前でした。なぜ3シーズンにしたかというのは、豊かな水と、水が岩石を土に変えていったその豊かな土との関わり合いの中から生まれています。よその人から見ると、四季がある列島として考えられており、その日本の四季を見ていただくということをやりたいというために3シーズン、冬はちょっと厳しいので、春、夏、秋で始めています。現在、平均すると一日約1万人の方がいらっシャっています。前回に比べて2割くらい実質的に多く、なおかつ3泊4日というデータが出ていますので、かなりの人たちが3、4日あるいは1週間を超えていらっシャっている。半分は香川、岡山の人たちですが、その人たちが日帰りをやっているにもかかわらず、非常に長い滞在時間である。これが前回とかなり変わっていること。特に外国の人が増えていますが、アジアの人たちが圧倒的に多いということが今回の特色です。

四季を表すために、原研哉さんによる春、夏、秋というポスターができていて、海には風をはらんだ旗がきわめて似合うということです。この芸術祭が開かれた理由というのは、とにかく日本の中で海が大切にされなくなった。特に、島が隔離されるものとして使われてきた。それによって、もともと自由な海、自由な止まり木としての島の人たちが、大変な目に遭っている。このおじいちゃん、おばあちゃんの元気というものをアートが媒介になってできないだろうか、ということが出発でした。ですから、アートが目的ではまったくありません。

次に、なぜアートがそれなりに役に立ってきたかといいますと、アーティストはこれがだいぶ今違っ

てきているわけですが、自分の作品をとにかく際立たせるということだけではなくて、自分の作品がある場所、あるいはその背景を明らかにするような仕掛けを作ろうとしてきました。この資産目録を作り、そこに多くの人たちが島、海の魅力を感じて来る。このサイトシーイングとしての観光が、地域の人たちの幸せを感じる観光に変わる。誇りを持つということが、アートの最初の役割として生きてきたわけです。次にベネッセ、あるいは福武財団がやってきた約30年にわたるアートサイトが大きな意味をもってきた。これを活かそうということです。その他いくつかの背景がありました。

前は7島、今回は12の島が舞台になっています。これは、難波津の昔から、大阪・近畿・奈良・京都を含めて瀬戸内海を前庭にして、日本は元気になっていったわけです。ところが、その島が逆に弱くなってきたということがあります。瀬戸内海はどういう島か。黒潮、親潮が日本列島でぶつかっている。そこに大陸の季節風が流れてくる。実に水が豊かな列島です。日本の国土面積は、国でいいますと61番目。海岸線は世界で第6番目です。つまり、日本列島に渡ってきた人たちが浜、岬、洲、浦という海岸線に沿っていろいろつながってきた。例えば、瀬戸内海の海女族は、紀州に入りそれから太平洋岸を上がって、北から来た人たちと気仙沼で一緒になっています。気仙沼が世界の最大最強のまぐろ船団を持っているというのは、故あることなのです。

そういった日本列島の成立の仕組みを明らかにしたい。こうやって見た場合に、とにかくユーラシア大陸の太平洋に面した東の環礁です。瀬戸内はその中の港です。こういうかたちでこの列島が動いてきたということから出発しないといけない。1億3000万人近い人たちが住み、なおかつ人類種の中でそれなりに面白い豊かな文化を作ってきたというのは、極東の島国です。こういった地点からよく考えないと、私たちは間違ってしまうだろう。これがこの地域を考える出発になりました。

もう一つ、この列島の位置、あるいは成立以外に、私たちはどこから来たかということを中心に押さえようというふう考えたわけです。これは約16万年前と今いわれていますが、南アフリカで生まれたイブの子孫が動いてきました。今70億人いる地球のすべての人は、16万年前にさかのぼるとイブの子孫としてのホモサピエンスだったわけです。約5万年前に、第1次の人間の移動が始まりました。第2次の人類の大移動が大航海時代です。もとも

と親族であったアメリカ、あるいはアフリカの人たちを殺略し、奴隷にする。これ以来私たちは、事実から申し上げますが、軍隊、貿易商、そして宗教、宣教師によって、土地が大切だという現在にまでつながるグローバリゼーションの流れを作ってきました。これに対して私たちは、それぞれの場所に住んだ人たちが、それぞれの場所でどう生きるかということをやった結果が文化であって、それをちゃんと大切にしないとまずいということを出発にしたわけです。

それはなぜかということ、最新の情報が最大ある、そこに最短でアクセスするということが、今の価値です。この価値でやる限り、地方は捨てられる、お年寄りも捨てられる。これが今日本で起きていることです。それをとにかくなんとかしなければいけない。それぞれの場所で生きてきた人たちがとにかく重要であり、お年寄りが最も大切な、われわれにとっての近い人であるということをやっていかなければ駄目だということです。これが出発になりました。

ここに映っているのは、ただの海です。人によっては夏の海ということが分かるかもしれません。これ（作品）が出てくると、これは瀬戸内海の美しい海だということが分かります。つまりここでの作品は場所に光と影を与え、あるいは言葉を与えているわけです。これが主に瀬戸内国際芸術祭でやられているアートといってもいいかもしれません。

これが安藤さんの建築です。安藤さんは、主に瀬戸内の作品によって知られていきました。建物の形があるわけではない。この建物は風景の輸送の装置として働いています。あるいは男木島。海賊の防御のために、小さな島が斜面を精一杯に使って生きている。そういう上に乗って、四方を見回す。そういう作品。これは豊島です。いろんなアートの制作以外にそれぞれの島にテーマをもっています。豊島は文字どおり豊かな島で、1万2000年前の遺跡も出てきています。ところが今や、棚田がなくなり畑がほとんど失われました。私たちの活動は、畑・田んぼを再興することです。そこにこの稲穂と同じような高さで美術館ができました。ここにはわずかに水滴が浮かび上がってくる。それがところどころで溜まって流れる。それだけです。けれども、豊かな島の田畑を潤した水がテーマになっているわけです。これは3カ月、台湾から竹の名人たちが来て、地元の人と共通の文化というものを確認し合った作品です。

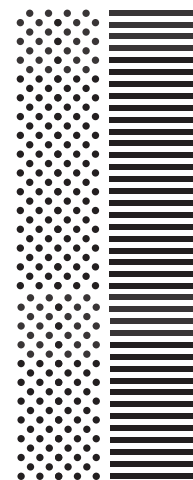
この地域の資源をアーティストは発見していきま

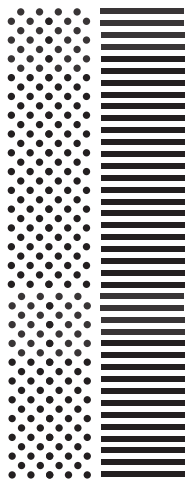
す。過疎高齢化のもっとも典型的な事実が廃校が増えていき、空き家が増えていくということです。この空き家、廃校という現実。これをプラスの資源にどう変えるかということで、建築家アーティストが頑張りました。これは豊島横尾館です。あの世のような感じですね。これも非常に古い空き家ですが、地元の食事を出すトピラス・レーベルガーのレストランになりました。クリスチャン・ボルタンスキーは、今4万人を超える人たちの心臓音のアーカイブを作っています。これが典型的な作品です。空き家・空地を使って非常に安いお金で、地元の食材、魚・野菜を地元のお母さんたちが料理する。もちろん建築家アーティストやシェフがプロとしてかかわっています。

これは、関西からプロたちが来てウイークエンドに演奏をしてくれる。地元のお祭り、あるいは民俗芸能を丁寧にフォローしている。再興したりしています。これは人気なのですが、例えばいりこで有名な伊吹島では、いりこを獲ったあとの不必要な魚でスープを作っている。これがアーティストの仕事です。大人気です。

これは6万個の浮きです。これは島だけではなくて、その属している観音寺市の人たち、ほとんど全員が関わって作ったものです。つまりここにおいて、場所の発見をアーティストがするわけですが、その他者の土地に、いわばアーティストの妄想を植え付ける。その中でいろいろな交渉、あるいはいろいろな意味での理解不能のことが起きている。それを説得していく中で、島に開口部が生まれ、それをやっていくときにアーティストだけではなくていろんな人たちが手伝う。このときアートは、一人のアーティストの作品だけではなくて、地域の人々の作品に変わっていくわけです。これを島の人たちが誇りに思う。こういったことが行われてきました。これはアメリカのマイク&ダグ・スターン兄弟の作品で、いわば島の中にノアの方舟を竹で作るということで、地元の人たちの多くの参加がありました。

これは最近のうれしい出来事です。男木島で子どもたちがいなくなって、学校が閉鎖されました。かつてここにいた大人たちが、今の子どもたちを連れて、元気になった男木島を見に来た。その結果、3家族6人いる小学生が来年からここに移住することに決まりました。廃校が実際にオープンしたわけです。こういう作品をアーティストたちは作りました。われわれはまさかと思っていましたから、終わった後掃除が大変なわけです。ペンキとか。





これは昔 130 キロもあった猪鹿猿を防御するための石垣です。これは実際に今、役に立ちませんが、もう一度島の人総出でかかわって作っています。島の結集点にアートになっているわけです。地元の人たちは、お年寄りが多くほとんど参加できません。これを全国から集まっている 5000 人くらいのサポーターが、作品あるいは島とお客さんをつないでいます。これが非常に面白い。

こういう中山間地あるいは島で生きて農業あるいは漁業をやっているお年寄りに対して、主に都市で何をやっているか分からないアーティスト、若者、外国の方。つまり地域・世代・ジャンルが違う人たちがアートという、いわば赤ちゃんのような役に立たない面倒で手間がかかる、そういったものをケアすることによってつながっていったということがあります。実際に、香港大学、上海大学、ハワイ大学の学生たちが、相当手伝いに来ています。

つまり、先ほど言った軍隊あるいは貿易商に代わって、わずかではありますがアートのフェスティバル、アート作りに関して動いている人たちが、観光客あるいは外国人労働者と並んで新しい動きを起こしています。

今朝もこれをやってきました。南から上がってきたいろいろな歴史を辿る、そういった旅も多く行われています。昔あった源平の合戦をもう一度現代版でいかしている活動に、アーティストたちが参加しています。音楽・ファッション・食・ダンス等です。

ハンセン病で 100 年間隔離された大島という島があります。1996 年にらい予防法が廃止され、ハンセン病は普通の薬一つで治る病気として認定されました。当時 3000 人を超す人たちがおられました。1000 人以上が自分のふるさとに戻れなかった。まだ偏見がたくさんあります。その 1000 人以上の人たちが現在、80 人、81 歳を越えました。ご存じのように断種させられています。

この場所から出なかった人たちが、大島の土を使って焼き物を作った。これを頼りにカフェを始めました。あるいは、屈辱のあとである解剖台を、島の人たちが海から引き揚げた。島の人たちの思いは主に 2 つです。ここで生きてきた記録あるいは記憶を残したい。将来この島が、子どもたちが遊べる豊かで平和な島であると思っていきたいということです。多くの人たちが詩集・歌集を自費出版で作っていました。

あるいは、1992 年に島の周りをかすかに釣り動いている船が認められた。これが、腐っていたの

をもう一度引っ張り出して展示しました。そのほか将来の子どもたちのための天空の水族館を作り始めています。これがアートの動きです。将来、世界の子どもたちが国を越えていろいろなお芝居をやる、キャンプをやる、という場所にしようという動きが始まって、実際に動いています。

もう一つ、新しい動きがありますが、これはバングラデシュが国を挙げて参加した高松港におけるベンガル島です。岡倉天心以来、私たちはいろいろなかたちでバングラデシュから縁をもらってきました。そこではアーティストとアルチザンが共存しています。今、出来上がったものを見せるというフェスティバルから、作って行く過程を共有するというを始めたいということで、約 50 日来ていろいろな活動が始まりました。

江戸時代、朝鮮通信使が日本に決定的な影響を与えました。韓国と日本の共同プロジェクトが動き出しています。これが廃校ですが、アジアの 7 つのインスティテュートが共同で運営を始めました。日本側がお金を出すわけではありません。つまり、一つの集落を通してつながっていく。私たちはこういう CULCON という動きと、それを補強するかたちで、一つの集落を通してしか物が見られない時代になっていると思います。これをちゃんとやっていきたいということです。

その中で、アートということのもっと根本にあるものとして、アーティストは食、あるいはお祭り、そういったものにかかわっています。こういったことが今瀬戸内で起きていることであり、ある意味ではもう一度生活文化、その地域に固有の文化というものに焦点を当てないと、今私たちは相当おかしいことをやっているのではないかとということが、瀬戸内国際芸術祭の中で分かってきたことです。

プレゼンテーション② アイリーン・マーティン ファンドレイジングと展覧会

マーティン：こんにちは。アメリカの美術館の管理職についている人ならば誰でも、ファンドレイジング（資金集め）についてはご存じでしょう。私は特に、展覧会でのファンドレイジングについてよく知っています。なぜなら、ロサンゼルス・カウンティ美術館で、12 年に渡り展覧会部門の責任者を務めてきたからです。

開発部門と展覧会部門は、美術館では比較的新しい部門です。開発という言葉は初耳だという方もいらっしゃるかもしれません。ファンドレイジングを

行う意味で、今ではどの美術館にも基本的にある部門です。スタッフがファンドレイジング、展覧会の企画と実施という複雑な業務を行わなければならなかったため、これらの部門が誕生しました。アメリカの中規模から大規模の美術館では現在、この2部門がないことは稀です。アメリカの美術館におけるファンドレイジングについて簡単にご説明したいと思います。

一般的には、ファンドレイジング・キャンペーンは4種類に分類できます。この活動が「キャンペーン」と呼ばれていることに注目してください。キャンペーンとは通常、政治や戦争などで使われる用語で、十分な計画が必要であることを表します。まず進行中の、通常出費に対する年間を通じたファンド・キャンペーンがあります。これは一般の人々にはもっとも魅力の少ないキャンペーンです。なぜなら、管理部門の給与、電気代、維持費などに充てられるからです。続いて、スポンサー式や引き受け式のキャンペーンがあります。プロジェクト、プログラム、イベント、アクティビティ、イニシアチブなどの特定の目的のためのキャンペーンですが、新たな施設や環境制御機器などの資本的資産には使用されません。そして、投資のための寄付キャンペーンがあります。投資による利益は、館長、上級学芸員などの寄付基金職、教育プログラム、作品の購入、展覧会など、様々な目的で使用されます。

それから、資本キャンペーンがあります。これは設備改善、新たな施設、主要設備などの費用に使用されます。このキャンペーンでは、新たな拡張設備の運用にかかるコストへの寄付も募ります。

これらすべてのキャンペーンが同時に行われることもあります。戦略や、キャンペーンごとの寄付対象者を、注意深く検討する必要があります。つまり、学芸員が自ら寄付者を訪れて絵画の購入資金の寄付を求める前に、開発部門に相談しなければなりません。その寄付者はすでに、より大規模な資本キャンペーンの対象になっている場合もあるからです。学芸員が小さなキャンペーンのために寄付者を訪れることにより、より大きな寄付を逃してしまうかもしれません。

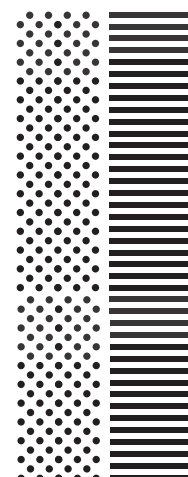
大きな美術館の一般的な開発部門には、部門長の下に、実施中のファンドレイジングの分野ごとに数人のスタッフがいます。ファンドレイジングの分野には、企業寄付、遺産相続を含む大口支援、一般贈与、助成金、資産および寄付キャンペーンなどがあります。

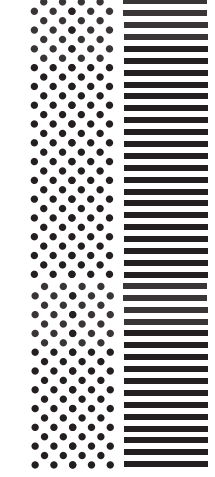
ロサンゼルス・カウンティ美術館では、開発部門には少なくとも20人のスタッフがおり、大きな資本のキャンペーン、たとえば、現在行われているピーター・ズンターによる新たな施設のようなキャンペーンの期間中には、キャンペーン終了までスタッフが増員されます。ロサンゼルス・カウンティ美術館、通称LACMAのキャンペーンは、最高1億4千万ドルです。ファンドレイジング・キャンペーンに関わる開発部門以外のスタッフは、館長、役員、財務部門、マーケティング、展覧会、学芸員、修復、写真、グラフィックデザインなどのスタッフと、必要に応じてその他のスタッフが加わります。いわば、美術館全体が関与しているようなものです。

この円グラフは、4つの美術館の年間収入を表したものです。各美術館のウェブサイトに掲載された財務レポートをもとに作成した円グラフです。略称を説明しましょう。MMAはメトロポリタン美術館、PMAはフィラデルフィア美術館、AICはシカゴ美術館、LACMAはロサンゼルス・カウンティ美術館です。円グラフで表したこれらの美術館は、州政府に非営利組織として登録されています。非営利組織とは、事業で得たいかなる利益も組織に還元し、市民または地域の利益のために活用するというものです。

ある年の利益の内訳を見てみると、これらの組織の支援の多くは民間からのもので、政府からの支援はごくわずかであることがわかります。まず青、次に赤、そして緑を見てください。これは民間からの支援です。各美術館の収入の50%以上が民間からとなっています。メトロポリタン美術館は59%、フィラデルフィア美術館は74%、シカゴ美術館は69%、LACMAは56%が民間からの支援です。これらの美術館の違いは、その創立年数です。メトロポリタン美術館は創立144年、フィラデルフィアは138年、シカゴは121年で、一方のLACMAは創立わずか53年です。美術館の創立年数の長さが、美術館への大口寄付者の獲得数の違いに現れます。寄付者との関係を構築し、寄付を獲得するには時間がかかるのです。

LACMAの場合では、紫の区分が26%であることがわかります。この円グラフでは「市」となっていますが、LACMAの場合、実際は郡からの支援金になります。LACMAの収入の3分の1を郡が担っています。メトロポリタン美術館の水色の区分を見ると、収入の31%が補助収入であることがわかります。つまり、収入の3分の1近くが補助活





動からのものなのです。補助活動とはなんでしょう？ ショップや商品カタログ、レストランなどの収入のことです。その収入は非常に大きいのですが、それは、ニューヨークは何百万人も観光客が訪れる一大観光地であり、その中でももちろんメトロポリタン美術館は欠かすことのできない場所だからです。メトロポリタン美術館は、観光業をうまく活用し収入を得ています。

では、LACMAのウェブサイトを見てみましょう。アメリカの多くの美術館が、一般市民や企業からの寄付をどのように募っているかをご紹介します。ウェブサイトに記載のある分野以外にも、LACMAには前述のとおり資本キャンペーンがあり、さらに、毎年恒例のイベントがあります。毎年恒例のイベントとはベネフィット・ガラです。ハリウッドセレブなどが集うきらびやかなイベントで、美術館の理事とレオナルド・ディカプリオが共同主催しています。そして、映画産業のビジュアル・アーティストや著名人に賞を授与します。1年目の受賞者はジョン・バルデッサリとクリント・イーストウッドで、2000人以上の多くの参加者が集まりました。ガラのテーブル代は10万ドルです。このイベントでは、400万ドル以上の寄付金を集めようとしているのです。非常に大きな労力や時間、そして多くのボランティアの力が必要となります。

では、ウェブサイトに話しを切り替えます。これがLACMAのウェブサイトです。トップにはいくつかのカテゴリが表示されています。「Support (支援)」というカテゴリを見てみましょう。Membership (メンバーシップ)、Give (寄付) などのカテゴリがあります。「Give」とは、寄付のことです。左側の「Give (寄付)」の下には、LACMA Fund (LACMA 基金)、Corporate Partnerships (企業パートナーシップ)、Planned Giving (計画的な寄付) などのカテゴリがあります。これらすべては、美術館へのさまざまな寄付方法を表したものです。まず「Planned Giving (計画的な寄付)」を見てみましょう。ここでは寄付方法を「A Lasting Legacy (後に残る資産)」としています。その中には、LACMA 's Legacy Circle (LACMAの資産団体)、Bequests (遺贈)、Life Income Plans (終身所得制度)、Retirement Plans (退職金制度)、Life Insurance (生命保険) などがあります。これは、寄付の一環として、遺書の受取人にLACMAを指定したり、LACMAの提供する退職金制度や年金制度にお金を預けるようお願いしてい

ます。LACMAは銀行や保険会社のように、「お金を預けていただければ、退職後の収入を保障します」と言っているのです。美術館は知恵を絞り、様々な方法で収入を得ようとしています。

これはファンレイジングの一環であり、毎年新しい仕組みが生み出されます。現在の大きなキャンペーンとして、古い車や、もう使っていないセカンドカーを美術館へ寄付する活動があります。美術館がその車を売って得た利益は、美術館への寄付となります。

次に、「Corporate (企業)」を見てみると、Corporate Membership (企業メンバーシップ)、Exhibition Sponsorship (展覧会スポンサー)、Program Sponsorship (プログラム・スポンサー) などのカテゴリがあります。「Corporate Membership (企業メンバーシップ)」を見てみると、メンバーとしての寄付はいくつかのレベルに分かれています。しかし、企業が最も興味があるのは、メンバーになるとどのような特典があるのかということでしょう。特典を見てみると、社員への無料入館券の提供、他の24もの美術館との相互メンバーシップ、特別イベントへの招待、企業の顧客のため美術館でのプライベート・パーティの開催、VIPパス、美術館ガイドによるプライベート・ツアー、ミュージアムショップの割引などがあります。これは、企業メンバーとなった場合の一般的な特典です。

次に、「Membership (メンバーシップ)」を見てみましょう。メンバーシップには様々なレベルがあります。個人の場合、例えば60ドルの寄付の場合の特典が記載されています。金額が変われば、特典も変わります。

メンバーシップからは、非常に大きな収入を得ることができます。なぜなら、年間15,000人以上のメンバーシップ登録があるからです。LACMAだけでなく、通常美術館は、このようにして収入を得ています。どの美術館も同様です。フィラデルフィア美術館、メトロポリタン美術館、近代美術館などでも、ウェブサイトを見れば様々なレベルのメンバーシップとその特典が記載されています。どの美術館でも、来場者を惹きつけ、そして、再訪を促すよう努力しています。

アメリカのほとんどの美術館が、展覧会のファンレイジングを行っています。実際に、ほとんどの美術館では、ファンレイジングを行うことなく展覧会を開催することはできません。毎年毎年、いくつもの展覧会でファンレイジングをしなければな

らないことを考えると、とても憂鬱になります。美術館によっては、幸運にも寄付基金を展覧会に流用することができます。その他の美術館では、運用資金の一部を展覧会に流用しなければならないこともあります。

基本的に、展覧会にはファンドレイジングが必要です。展覧会の計画をいつ開始するか、また、そのファンドレイジングをいつ開始するか？大きな展覧会では、計画開始から展覧会の開始まで少なくとも5年は必要です。そしてその期間にはおそらく、学芸員が展覧会のアイデアを考え、調査する期間は含まれないでしょう。主な企業出資者は、該当会計年度以外の出資は考えていません。該当会計年度とは、通常展覧会の会期開始の12か月前後となります。つまり、展覧会と、スポンサーの予算スケジュールがかみ合っていないのです。そのため、展覧会を行うには、計画と、創造的な予算策定が必要となります。

たとえば、学芸員が素晴らしい展覧会のアイデアを思いつき、開催の承認を得たとします。展覧会の開催の2年前には、展覧会のカタログを作るためのファンドレイジングを行わなければなりません。しかし、現在までに集まった資金は、展覧会を開催するには足りません。どうすればよいでしょうか？取りやめるべきでしょうか？それとも、開発部門が学芸員やその他のスタッフの支援のもと、今後2年間で資金を集められることを期待して続行すべきでしょうか？展覧会を中止するということは、学芸員などの多くのスタッフが費やした3～4年が無駄になるということです。さらに、スタッフの士気も下がってしまうでしょう。しかし、プロジェクトを続行することで状況はさらに悪化し、美術館が赤字に陥ることも考えられます。この展示はほかの展示よりも収益が高く、より多くの来場者が見込まれる、などの理由のために続行し、他のいくつかの展覧会やプログラムを中止して収支を合わせる選択をすることが、理想的ではないかもしれませんがあります。これは非常に難しい選択ですが、しばしば発生します。

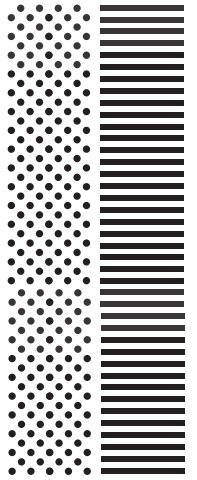
LACMAは、学芸員やその他のスタッフの時間が無駄にならないような方法を選択しました。主要な展覧会の案は、館長と展覧会委員会に提案すると、承認または却下されます。承認されると、学芸員は展覧会用の予算の少額を用いて調査を行います。1、2年後には、初期チェックリストと展覧会概要にまで、展覧会案を発展させます。提案は館長

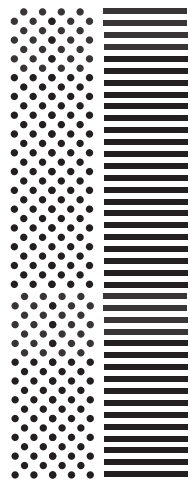
と委員会に渡され、最終決定が行われます。承認されれば、資金が集められていなくても、展覧会は予定に組み込まれ計画は進められます。

展覧会部門がプロジェクトの予算を管理し、承認された各展覧会の算出コストを5年間にわたり記録します。運営予算から毎年、展覧会に予算が割り当てられます。展覧会によっては、所要コスト全体を網羅するほどの資金が集められなかったとしても、プロジェクトは進められます。すべての展覧会の予算は決められており、それを超えることはできません。展覧会のために集められた資金の総額が予算を超えた場合は、超過した費用はその展覧会には割り当てられません。展覧会に補助、寄付、スポンサー提供を受けたすべての資金は、通常展示の基金に組み込まれたり、運営予算からの補償金の返金に充てられます。LACMAではこのようにして、学芸員が2～3年に渡り賢明な努力を続けた末にプロジェクトが中止され、学芸員の時間が無駄になったり、学芸員の士気が下がったりするのを防いでいます。

ファンドレイジングはいつから始めればよいのでしょうか？展覧会のファンドレイジングは、調査基金に申し込んだときから始まります。大きな組織は多くの場合、NEAまたはNEHの助成金へ申し込みます。NEAは全米芸術基金、NEHは全米人文科学基金のことです。または、特定の分野の展覧会の調査を支援する財団に申し込みます。そのような財団には、アメリカの芸術品の展示の資金を支援するテラ財団や、現代芸術を支援するウォーホル財団などがあります。また、個人の支援者もいます。特定の分野の支援をしてくれる支援者はしばしば、初期調査の資金を提供してくれます。このような資金は、多くの場合、展覧会のテーマについて大学との共同のシンポジウムのために使われます。シンポジウムでは、展覧会のアイデアやテーマを掘り下げていきます。

次のステップは、展覧会の実施のためのファンドレイジングです。計画フェーズの出資者の中には、実施フェーズに出資してくれる人もいます。NEHは、実施のための資金も提供してくれます。同時に、企業スポンサーや善意の寄付への計画と募集も始まります。展覧会の学芸員は、魅力的な図を添えたプロジェクトの案内を作成します。時には、展覧会の初期デザインが添えられることもあります。スポンサー候補にできるだけアピールすることが目的です。展覧会部門は、展覧会の総支出について、簡潔





かつ明確な予算を立てます。予算には、展覧会の支出のみならず、人員費および間接費も含まれます。開発部門はそれに基づき、寄付の様々なレベルに応じた特典パッケージを追加し、魅力的なパッケージを作り上げてスポンサー候補へのプレゼンテーションを行います。

最終的に最も重要なのは、個人的なつながりと、学芸員や開発部門の役員とスポンサーや寄付者との間のつながりです。成功を収めるには、このような寄付候補者との長期間にわたるつながりを持つ必要があります。個人的なつながりを育むことで、美術館に対する信頼を得ることができ、資金提供や寄付のお願いをし、支援を受けることができるのです。

最後に、ファンディングは簡単ではありません。むしろ、非常に困難です。非常に多くのスタッフや部門全体が携わる必要があります。しかも、子供のころから誰もがチャリティにお金を出している、寄付という文化が根付いたアメリカでさえもです。ファンディングはアメリカ文化の一部であるといえるでしょう。ありがとうございました。

ディスカッション

山梨： それでは、ディスカッションに入っていきたいと思います。まず、このテーマによるプレゼンテーションの中で、北川さんは、むしろファンディングというのが金銭の問題ではなくて、人の協力と共感をどうやって得ていくか、それこそが美術に関わるような作業としてとても大きな力になるんだということを背景に含んだ、興味深いお話をしてくれました。

アイリーンさんのほうからは、日本の社会ではとても考えられないような労力と、あるいは社会の仕組みというものも関係してきますけれども、それによってどうやって美術館運営のお金を集めていくかという非常に興味深いお話をいただいて、日本の社会制度あるいは日本の美術館のあり方の中ではなかなかそのままお手本にできないこともありますけれども、中にはとても参考になる部分もありました。

この2つのプレゼンテーションに関して、まずは壇上に登っておられる方でご意見、ご感想、あるいは質問がありましたらどうぞ挙手をなさって、発言をいただきたいと思います。では、山田さん、お願いいたします。

山田： ファンディングの話をとっても興味深く伺いました。私も少しだけアメリカに住んだことがあったんですけども、本当にいろいろなところから寄付の依頼が来ました。私はボストン美術館のメンバーシップを持っていたのでそこからはもちろんですけども、チケットを一度でも買うと、オーケストラから来る、美術館から来る、バレエ団から来る、もうどこに寄付していいのかわからないのかわからないくらい来るんです。

そういう文化の中で、例えば一般の方がそんなにあちこち寄付できるほど豊かな方ばかりではないと思うんですけども、ドネーションの割合として少数の非常に大きなドネーターによって支えられているところが多いのか、あるいは本当に少額のドネーションをたくさん集めて何とかやっている場合が多いのか、その辺の構造がどうなっているのかちょっとお聞きしたいなと思います。

山梨： アイリーンさん、その辺はいかがでしょう。

マーティン： 両方だと思います。多くの資金が必要となる場合、たとえば、LACMAの1億4千万ド

ルの設備キャンペーンなどの場合は、最初から個人の支援者にコンタクトはとりません。まず役員や館長などと共に、一般に募る前に、8割から9割のファンドレイジングを行います。事前調査により、大きな金額を寄付してくれる人々が誰なのかはわかっています。これは、2千万から3千万ドルの大口の寄付者のことです。その後、9百万ドル程度の寄付してくれる人に当たります。次は百万ドル、と徐々に対象金額を下げていきます。目標金額の8割から9割を達成した後、百ドルや、時には十ドルを寄付してくれる個人さえ対象とします。仕組みはこのようになっているのです。非常に裕福な人と、一般の人々の両方がいます。3百万ドルを寄付する百万長者と同じように芸術を愛し、美術館に関わったと感じたいと考える人がいるのです。美術館の開発部門では、大きなキャンペーンにはこのように取り組んでいます。

山梨：ありがとうございます。モースさん、お願いいたします。

モース：少額の寄付者に参加してもらう理由はもう一つあると思います。それは、高額寄付者は、特定の機関やプログラムに対して、地域コミュニティからの支援があるか知りたいと考えるということです。そのために、より小さなグループの人々にも働きかけているのです。

山梨：白原さん、お願いします。

白原：私は7年間アメリカの美術館に勤めた経験がありましたので、アイリーンさんのお話を非常に懐かしく拝聴いたしました。今回の資料に出していただいたメトロポリタンやフィラデルフィアなどの資金の分析というのは、とても興味深いと思っております。直接、私ども日本の美術館に役立つ、役立たないというレベルでなくても、自分の美術館、博物館がどのような資金のバランスがいいのだろうか、どこから集められるのかということを考える非常に興味深い資料ではないでしょうか。先ほどおっしゃられたように、非常に長い歴史を持っているところはファン層が厚く、それによって基金の割合が多いですとか、それぞれの館の場所や歴史の中で有効な方法を考える意味でも面白いのではないかと思います。

一つ申し上げたいことは、一つどこかの美術館の

メンバーになるといろいろなところからメンバーシップや寄付のお願いが来るということについてです。これを美術館側から捉えると、「あなたのお友達はみんなこのぐらいのお金を出してこのレベルのディナーを楽しんでいます、あなたもそのクラスにふさわしい人ですよ」ということを美術館側が示すことで、「そうか、このぐらい社会や文化に貢献しないと自分のステータスとしては恥ずかしいのかな」と思わせるという、社会や教養に訴える仕掛けを作ることが、欧米の美術館はあるように思います。

私が勤めていた美術館ではそれぞれのランクに、アンバサダー、プレジデントといった名前をつけ、それぞれのレベルにふさわしい特典を設けることで巧みにファンドレイジングをしていました。

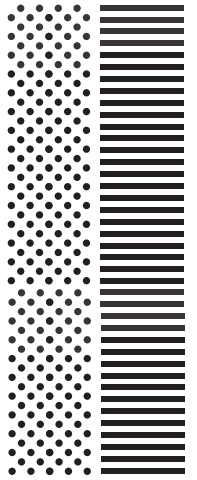
山梨：どうもありがとうございます。栗原さん、お願いします。

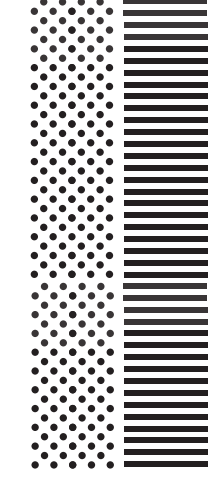
栗原：私ども国立の場合は、だいたい予算収入の6割から7割が国費なんです。運営費交付金という形で、国立博物館・美術館の場合は文化庁からお金をもらってやっていると。寄付金というのはどれくらいかという、まあ1割に満たないというぐらいです。それぐらい違いがあるわけです。

実は、私も4年ほどニューヨークにおりまして、同じようにすごい寄付金の攻撃に遭いまして、その中でも特に攻撃が強かったのがメトロポリタンミュージアムとスミソニアンだったんです。やはり同じようにたくさんランクに分かれていて、今キャンペーンやっていて、今だったらこの値段でワンランク上げるからどうだとか、今ちょうどこういうキャンペーンだからぜひあなたの力が欲しいとか、そういう電話がかかってきて、大変な思いをしたんです。

それはそれとして、私ども独立行政法人になって、今まさに寄付金集めをやっているところなんですけれども、非常に勉強になったのは、アメリカではそういった寄付を集めるだけじゃなくて、そういった寄付がどういう使われ方をしているのかということをはっきり明確に示しているんです。

日本ではいろいろ寄付金を集めてもなかなかそれがどういう使われ方をしているのかというのが明らかになっていないので、最近ようやく東京国立博物館でも一応募金箱を設けるようにしたんですが、その脇に、このお金を使ってこういった文化財を修理





しましたという展示をするようにしました。それから、簡単に寄付金ができるように、ホームページ上からクレジットカードを入力してクリックで寄付ができるといったシステムを導入するようにしました。私もアメリカで学んだことを生かしながら、少しずつ日本でも、国立文化財機構でもそういった寄付集めをしているところなんです。

ただ、そうは言っても、まだまだ日本にそういった寄付文化がなじんでいないということもあって、もっとファンディングしないといけないというお叱りを受けて、今、研究しながら努力しているところですと、毎回、謝っているところでもあります。今後ともこういったアメリカの事例も参考にしながら、そういった努力をしたいというふうに思っています。

山梨： どうもありがとうございます。

フィグリー： 私は2つの点についてコメントしたいと思います。最初にアイリーンさんの展覧会のファンディングについてのプレゼンについて、賛辞を送りたいと思います。そして、シカゴ美術館でも同じやり方で行っていると付け加えさせてください。まず提案をし、初期承認を受けてプロジェクトを進め、ファンディングを行い、最終承認を受けるという彼女の説明した手順は、我々の手順とまったく同じであり、このように進めるのが望ましいと感じています。

2点目は、このことに言及しないとすれば、技術者としては怠慢と言われてしまうでしょう。それは、クラウドソーシングによるファンディングの可能性を秘めた現在、ファンディング全体が転換期を迎えているということです。さらにアメリカでは、少額の支援につながる運動を多くの人々が熱狂的に支持し、その結果、十分なファンディングが行われた、という現象を体験しました。美術館の世界ではいまだ予算算出に大きな割合を占めるほどの成功を取めたり、価値の検証が行われたりしてはいませんが、可能性はあると思います。もちろん、それはオバマ氏のキャンペーンという政治の世界から台頭してきたものではあります。さらに詳しく言えば、近年のすべてのキャンペーンでは、少額ずつの支援を多くの人々から集める、という点で素晴らしい成果を上げています。そして、収支のバランスが取れ、必要なファンディングが行われています。私たちは、それを参考に、一般大衆に

確実にアピールすることを目指しています。また、若い世代へのアピールも行っています。若い世代が年を経ていくにつれ、多くの支援をしてくれるのではないかと期待しています。

山梨： どうもありがとうございました。寄付を募ってファンディングをするというのは、日本の社会そのものに「美術館の運営というのはそういうふうになり立っているんだ」という広い共通理解がないとなかなか難しいし、クラウドソーシングや差別化ということをうまく日本の社会に根付かせていくには、とても時間がかかると思います。

例えば、私は今、町内会の役員をやっていますが、共同募金は義務ではないんですが、戸別訪問すると必ず全員が出てくれます。そういう、一種、義務ではないけれども義務的な感覚だとか、あるいは社会奉仕、社会貢献という感覚をどうやって育てていくか。これは美術館だけの問題ではありません。差し当たって美術館運営をするときに、私も以前、公立におりましたが、公立の財政状況はものすごく今ひどいものになっている。その中でこのファンディングといっても、館長クラスが一人で動いてお金が集まるというのが日本社会ではないので非常に難しいですが、このあたり、会場に公立美術館の館長さんもいらしていますが、出川さん、いかがですか。

出川哲朗（大阪市立東洋陶磁美術館 館長）： ファンディングに関して、アメリカは特殊じゃないかなと私が思うのは、日本の場合はお金ではなくて作品を寄付してもらう場合が多いわけです。税制が違うとよく言われますけれども、例えば中国とか韓国の美術館は、やはり公立が圧倒的に強いわけです。日本も恐らく公立が非常に強いということで、私立の場合もファンディングして美術館運営をしているというよりも、企業がちゃんとサポートしているわけですから、一般市民が寄付をするという習慣というのがまずないわけです。もうわれわれの美術館は、しょうがないから、友の会組織を作って何とかお金を集めている状況であります。

山梨： どうもありがとうございました。リンネさん、いかがですか。

リンネ： 私は、どちらのプレゼンにも非常に感銘を受けました。特に、ファンディングの文化の違い

いと、二つの世界の対照に驚きました。地元の経済を活性化したり、景気が後退するなか、人口の減っている国内の地域へ注目を集めるためにアートを使用するというアイデアを紹介した、北川氏のプレゼンは素晴らしかったです。そのような地域にアートが誕生すると、お金も集まり、注目も集まり、若者とエネルギーも集まり、大変刺激的です。一方、アメリカの美術館では、現在ある文化、つまり慈善的な文化を活用して組織の支援を受けようとしています。

私がいつも興味を引かれることは、こちらでも議題に上っていましたが、それが常に特典や機会として提示されていることです。税制が異なる日本でも同様です。個人がNPOに寄付しても、さほどの税制上の恩恵はないかもしれませんが、寄付という機会が与えられるのであれば、お金を寄付することができる人にとっては、国際的なアピールになると思います。

全体をまとめるようなコメントをしますと、青柳長官の話の中での、文化研究が発展する方法は3通りあり、お互いを高めあうことができるのであれば、徐々に自身の文化についての理解を深めることができ、我々を取り巻く問題に対して新しい方式、新しい方法でアプローチできるようになるというお話を、大変ありがたく思っております。

山梨：もう一つ、金銭的なものだけでなく、北川フラムさんの瀬戸内国際芸術祭についてのお話の中にあつた、5000人のサポーターが来て、金銭ではなく支えていく層をどうやって育てていくかについては、これは金銭的なファンディングから離れて、私ども壇上に登っている人間、あるいは皆さまも含めて非常に示唆的なものがあつたと思うし、もう少し考え方を進めれば、現代のわれわれの時代に生まれている美術というものが、近代あるいは古い時代の美術のあり方からどんどん変わってきているということを、まさに北川さんの発表で痛切に感じさせてくださったと思います。

その辺は、このフォーラムに出ている主題を巡って今後さらに思考を深め、議論を積み重ねていく必要があると思うんですが、差し迫って必要になってくるファンディングについて、日本の美術の世界でその達人であつた青柳前国立美術館理事長、今、文化庁長官になられて、ファンディングではなく、私ども美術館に対してファンディングの立場になりましたので、今こういう現状を見

ながら、青柳長官として、あるいは美術について非常にお詳しい方として、ご感想は何かありますか。

青柳：今、北川フラムさんのお話とアメリカの話聞いていて一番思ったのは、10年ぐらい前にiPodをアップルが出したときに、銀座にアップルストアがあるので行ってみたら、若い人たちが一生懸命売っているんですね。自分たちのアップルの製品というのはここだけにしかなくて素晴らしいし、それを買えば値段以上のよさをあなたがたは得ることができますという形で、セールスしてくるのです。

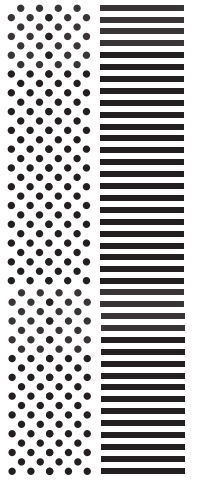
それと同じように企業の場合にも、規模が小さいときはみんなそれぞれのメンバーが、まさに経営スタッフであるかのように一生懸命働く。こういう精神的な統一と、目標が明確であることと、その目標のためにみんなが一致して動くということが、おそらくファンディングの基本ではないかと思いません。

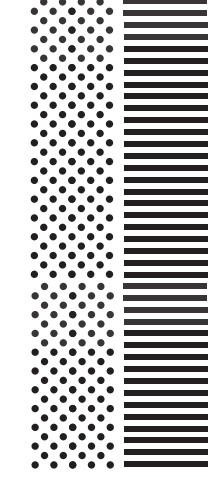
ですから、北川フラムさんが今やっていらっしゃることも、非常に規模のいいコミュニティを選択して、そこで素晴らしい人づくり、地域活性化、いろいろなことをやっている。ところが一方で、あれがもう少しずつ大きくなって大企業的な規模になったときにはどうなるか。そのときにアメリカのような、ドネーションというものが社会システムの中にきちりあつて、寄付をするということが社会的に生活していくための一つの礼儀になっているというか、作法になっている。そういう意味で、小さな規模のとき、中規模のとき、大規模のとき、それから社会的な広がりを持ったときにどうなのかということ、考えなければいけない。

例えば日本でも、皇居に奉仕団が来ていてお庭などを今でもお掃除しています。これは一つのファンディングというか奉仕団であつて、そういうものは昔から宗教団体では必ずあつたわけですね。ですからやっぱり文化・美術で、ファンディングをやっていくときには、そのことに対する理解と積極的な関わりをしたいという憧れや愛情、そういうものが一番基本になるんじゃないかと思えます。

山梨：どうもありがとうございました。そういう意味では北川さんのなさっていることはすごく示唆的だと思いますけど、北川さんご自身は？

北川：瀬戸内国際芸術祭、あるいはそれに先行する越後妻有の大地の芸術祭に関して申し上げますと、





サポーターの数は多いですが、圧倒的にエネルギーを使っているのはお金集めです。越後妻有で言いますと、3年間で行政が出しているお金は1億。だけれども、パスポート売り上げが、これはある意味でドネーションと同じなんです。これが2億。寄付協賛が約2億です。つまり、行政が出しているお金、主催者以外のお金を4、5億集めているという異常なことをやっているんですね。そうでなければ今、日本でできない。

それとあともう一つ、せっかくお世話になっているお二人がおられて恐縮ですが、アメリカのドネーションのシステムは20年前に日本でかなり言っていて、今まだこの話をしているようではまずいと思います。もう20年前にはっきりしているのに、皆さんアメリカに行ってこうだなんていう話を今、しているようでは、時代が四半世紀前に戻ったような気が、僕はものすごくしていますね。

山梨：北川さんの非常に耳の痛い指摘がありますけれども、私ども国立あるいは公立の美術館にいますから、基本は資金が自治体ないしは国から出ていますから、長い間美術館の運営はそういうふうになり立っているんだという思いが強すぎて、今ご指摘くださったような、新しいファンドレイジングの道を開拓していくという努力が不足しているというのは確かだと思います。その辺も含めて今後は、実際にやらなきゃということに、明日からでも向かっていかなければいけないのでしょうか。

幸い少し時間がありますので、会場のほうからご発言いただきたいと思います。ついこのあいだまで公立美術館にいて、今私立林原美術館の館長をなさっている谷一さん、いかがですか。

谷一尚（林原美術館長）：3月まで岡山市立オリエント美術館の館長をしていて、4月から林原美術館の館長に移りました。皆さんご指摘のとおりで、今、地方の公立はルーティンの予算以外がなかなか難しいので、例えば岡山のオリエント美術館も設立33年目のときに、だましながら使った空調機械を全面改装しようということになりまして、そのときは麻生内閣の緊急経済対策費を3.2億円ぐらい、要するに国の資金をいただいて、初度調弁以来の空調の全面改修をやらせていただきました。

そのあと例えば iPod とか解説機械をお客さんが持ってくると、解説がお客さんの機械でできるようなシステムを文化庁からの1500万円ぐらいのお

金で作りました。これはオリエント美術館だけではなく地域の美術館が汎用で使えるようなシステムにして、今、徐々に広めているところです。

おっしゃったとおりで、公立の体質というのは自分のところと国の補助金というお金を頼りにするところがあります。先ほど出川さんがおっしゃったように、日本の美術の場合は、税制もあるのだからと思いますが、なかなか寄付という形で個人からお金が入ってくるということは、特に公立の場合はあまりありません。

寄付というと、これは美術品の寄付の形で来ます。オリエント美術館は日本に公立では一つしかないもので、日本全国から何年かに一度は1億とか2億ぐらいの評価の美術品の寄贈があります。そういう形で、購入ではなくて収蔵しているというような現実があります。出川さんと同じですが、やはり友の会の人たちのボランティアや資金援助を得て、いろいろな経常経費をやりくりしています。

公立から財団に移りまして、林原美術館ですが、これは会社が一度倒産しましたけれども、美術館と美術品は地域の方々が署名運動をしてくださいます、新会社がちゃんと支えてくれまして、100パーセント存続できたというような状態がございます。

ですから、日本の美術を支える人たちというのは、何かあって危機的な状況になると、火事場の馬鹿力のようなものを出してくれて一所懸命になってくださるのですけれども、それを経常的に支えてくれるような組織を作り上げていく、地域起こしをやっていく、特に若い人たちに理解してもらうのがこれからの課題じゃないかというふうに、今日感じました。

山梨：どうもありがとうございました。企業経営の美術館は非常に不安定な要素を持っていて、東京のある著名な美術館で、バーネット・ニューマンの「アンナの光」という、非常に有名な大きな作品があって、ついこの間新聞発表がありましたけれども、その美術館を運営している企業がそれを売って、その会社の年間の経常利益が150億だったのですが、ニューマンの作品が110億円ぐらいで売れて、会社としては大喜びであるというような、美術館の人間としてはそれに対して何か意見を言わなければいけないんじゃないかという話もしているんですが、そういう不安定な要素を持っている。

今日会場になっているこの大きな美術館も、大塚グループが経営されていますけれども、その辺り、

企業の美術館として運営の安定性を得るためにはどうしているか。大塚美術館の館長さん、いかがでしょう。

大塚一郎（大塚国際美術館 館長）：本業のほうは大塚ホールディングスというヘルスケアの会社ですけども、基本的には事業の運営というのに関しては、それをきちっとやっていくというのが一番大事なことかなと、自分は思っています。ここの美術館の場合ですと収支でまかなってございまして、赤字にはなっておりませんので、きちっと運営できているのかなと思っております。

山梨：収支でまかなわれているというのは、入場料とショップの売り上げで美術館の維持運営はできていると。

大塚：維持はできていると思います。財団（一般財団法人大塚美術財団）のサポートもありますけれども。入場料が非常に高いというのはあります。

山梨：入場料収入で運営がまかなえるというのは非常に稀有な例だと、世界中でここぐらいしかないみたいな時代になっていると思います。

まだまだ皆さん、おっしゃりたいこと、聞きたいことがあると思いますが、時間になってきましたので、このあと第2部に入って、もう一度またこういう機会をあとで持ちたいと思います。どうもありがとうございます。

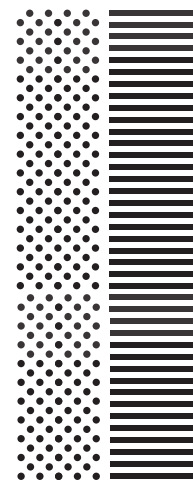
【第二部】 日本美術の保存と公開について

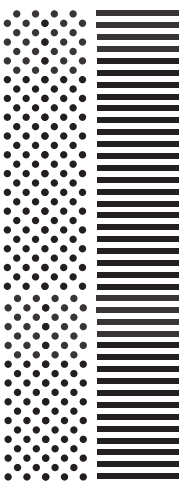
プレゼンテーション① サム・フィグリー
研究と解釈の共有のための芸術作品のデジタル化

フィグリー：こんにちは。ここで今日皆さんとこのテーマについてお話しできることは名誉であり、また大変にうれしいことでもあります。非常に現実的な観点で、ファンディングからデジタル化について話しを移したいと思います。これは実際には、非常にたくさんのお金がかかる活動です。さて前置きはこのくらいにして、さっそく開始しましょう。良いニュースとしては、たくさんのお金を投資しましたが、その価値のあるものが出来あがったということです。

私たちは1つのメディアから次のメディアへと移る大きな移行期にいます。それは知識を紙からデジタル形式へと変える、非常にわくわくする瞬間です。はじめに、そしてこれが何と関係してくるのかを、少し見てみましょう。基本的に、私たちは文書化されている膨大な量の情報を所持していますが、この情報はデータベースや他のデジタル形式へ変換する必要があります。高解像度での画像処理は、芸術分野では、その変換作業において途方もなく重要な作業でもあります。というのも、単純な識別に加えて、非常に興味深い調査分析と新たな種類の処理ができるため、芸術に関してよりすぐれた、より深い理解が得られるからです。

今のが非常に簡潔な「デジタル化とは何なのか」についてのレビューです。「なぜ」は、おそらくもっと興味深いでしょう。先ほども申し上げましたが、なぜ私たちは、これほどお金のかかる、この非常に困難な作業をするのか。私にとっては自明のことですが、これは一般の人々にアクセスを提供すること、そして世界的な規模でリソースを共有化する可能性を生み出すことに関係があります。21世紀の近代美術館で経験したいと人々が思うことは、他の人気の場所で得るものとまったく変わりがありません。地元の図書館またはスターバックスにワイヤレスを持ち込み、ほしいと思っている種類の情報を、ほしい時に、情報を受け取るために自分のデバイスを使用しているその場所で、ほしいと思っている方法で入手できるアイデアのことを、私は言っています。ちなみに、これには自国語で経験できるということを含めています。そういえば今日の会議がす





べて同時通訳で行われていることに非常に感銘を受けていることを、ここで付け加えておかななくてはなりませんね。

もちろん、私たちがこのデジタル化を行うもう1つの理由は、コレクションに対して知的で物理的なコントロールを手に入れることです。これらは確かに重要な根本的動機となります。しかし私の視点からは、より主要な動機は情報の共有であり、先ほど言ったようにウェブやインターネットを使って、人々は実際に世界的な規模の共有ができるのです。「どのように」については、あまり多くの時間を割くつもりはありません。なぜなら、私たちはデジタル化がここでどのように行われるかについて、すでに大体の察しがついていると思うので。しかし、あえて言うなら、デジタル化には基本的に2つの選択肢があります。クオリティが非常に高い撮影スタジオを使うことが1つですが、大変な時間がかかります。もう1つのやり方は、私たちはすでに採用しており、日本でも多くの人を採用していることを知っていますが、高速画像化プログラム (rapid imaging program) を使用することです。私たちは、頭文字をとってRIPと呼んでいます。RIPを使って、対象物が保管されている場所の内部、またはその近くで、非常に高速で画像化を行っています。これにより、保管場所と撮影スタジオ間で対象物を往復させる時間が節約できます。図書館用語の「リソースディスカバリー」という言葉 (これはある人がどのように本やその他の資料を見つけるかということの意味する言葉ですが) にちなんで、私たちが「ディスカバリーイメージ」と呼んでいるものを提供することにより、ウェブが提供する画像に対する、非常に大きな、ほとんどとどまるところを知らない欲求に、積極的に応えようとしています。私たちはこの同じ用語を、芸術作品の発見にも採用したのです。

私たちが作るディスカバリーイメージは非常に高い解像度ではありませんが、はっきりと識別するには十分なものです (もっとも長い辺で約3,000ピクセルです)。もし誰かが、ある物の画像を発見して、高解像度形式での公開を希望する場合には、より高い解像度の画像を喜んでスタジオで撮ります。ある意味、これは私が先ほど述べた、最初のディスカバリーイメージを提供したあとは、スタジオでの撮影プロセスの優先順位をつけられるよう、市場のデマンドまたはクラウドソーシングデマンドに頼っているということと一致しています。

ここに2枚ほど、皆さんもよくご存知のはずの昔ながらのスタジオの写真があり、それとは非常に異なる高速画像の機材の写真が2枚あります。装置はかなり安価で、持ち運びができ、一時的なものですが、とても多用途に使えます。これを使用してきて大きな恩恵を受けています。私たちは期待値を設定し、非常に早いペースで質の高い画像を手に入れました。計画の約2年間にわたり、およそ7万の新しい画像を作ることができ非常に大きな恩恵を受けています。これは2年前に行ったプロジェクトで、近いうちにもう一度こ入れするつもりのものでした。

この種の作品がもたらす当然の結果は、ウェブ上で明白です。こちらを画面上で実際に読むことができないことはわかっています。文字が小さすぎますから。これらはシカゴ美術館のウェブ上のデータベースの2画面です。左側に見えているのは検索結果の一部です。そして右にあるのは詳細な画像です。これが私たちや他の美術館が世界規模でのアクセスを提供するために現在行っている事業の典型的なものです。以前ボストン美術館に勤めていた私としては、これほど素晴らしい施設を単に“他の美術館”と呼ぶのは、つらいものがあります。この美術館が所蔵する日本の芸術作品コレクションの、皆さんにとっての重要性を考えると特にそう思います。

ここで多分すでに皆さんがご存知であろうことに、少しだけ触れておきたいと思います。つまり、ボストン美術館は過去5年ほどの間に、52,000点ほどの日本の版画をデジタル化してきましたが、その中には他の宝物に交じって、スポルディング・コレクションからの6,000枚の摺られた当時のままの素晴らしい版画の画像があります。これらは現在公開されており、ウェブ上で自由に鑑賞できます。その多くが2カ国語形式になっており、それらはまさにその本質から、私が最初に申し上げたとおり、学究活動と知識の交換を促進しています。私の以前の同僚たち、特にこのプロセスの陣頭指揮を執ったアン・モースには頭が下がります。今ご覧いただいているのはボストン美術館のウェブサイトで、左側に小さい画像が並んでいて、右手にはその中の1枚のより詳細な画像が表示されています。

控えめに言っても、今や日本の美術館もこのプロセスについて無関係ではありません。実際、皆さんの中には高速デジタル化のプロセスを、他に先駆けて使用した方々もたくさんおられます。おわかりのように、日本の国立博物館・美術館はこの分野では

非常たくさんの作品があります。立命館大学は、国内や海外で行ったデジタル化作業において有名で、とりわけ、ブリティッシュミュージアムやスミソニアン、そして多くの他のヨーロッパの美術館などでリーダーとなり、実際の技術作業を現場で行いました。日本の国宝と文化財は、国立博物館や美術館のさまざまなコンソーシアムならびに大学の分野で、非常に適切に文書化されています。ここにその1例がありますが、これは皆さんも非常に良くご存知だと思います。日本の国宝の1つで、非常に緻密に表現されている美術品です。作品の美しい印象を伝えるために右側に表示されているこの素晴らしく詳細な写真も、みなさんにお見せせずにはられません。

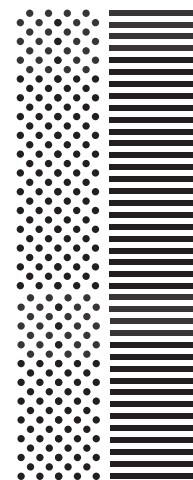
デジタルカタログの出版を通してのアクセスは非常に重要で、オンラインデータベースによるコレクションの共有はすべての学術的な使用において最も重要です。この種のデジタル出版は可能な限り最も広範な流通のサポートもしますが、印刷形式の出版が年々ますます高価になっているので、これはもちろん大変重要です。私たちが共有したいと思っている知識基盤についての大きさを考えてみると、デジタル出版が唯一妥当な代替手段です。というのも、印刷して出版するには量が手に負えないほど膨大で、費用もかかりすぎるからです。私たちシカゴ美術館では、今やデータベースのみならず、学術的性質を持つ実際の出版物の制作もデジタル形式で、より多く手がけています。ゲッティ基金から提供された資金は、OSCIと呼んでいるプログラムの開発に使用しています。OSCIとは「オンライン学術カタログ化の取り組み(Online Scholarly Cataloguing Initiative)」のことです。この支援により、私たちが注目するのは、もはやデジタルデータベースのみではなく、実際に書籍の制作というアイデアに飛びついています。つまり、オンライン上の書籍形式のデジタル作品です。基本的な情報の処理が終わった後、デジタル化のプロセスがどこに向かうのかについてのご参考として、私たちの作品スライドを2枚ほど見ていただこうと思います。ゲッティの支援のもと、本に対する学術的な要求にしっかりと応える書籍形式の電子出版を、他に先駆けて開発しました。つまり、長い説明的評論、完全な学術的脚注、引用文献、展示歴や所有歴、その他の項目を提供しています。また従来の出版物についても、高解像度画像、技術レポート、そしてデジタル時代の作業において可能となるその他の項目のうちのいくつかを

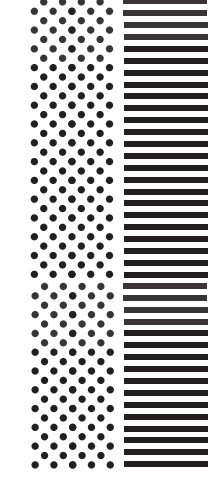
補強しています。そして、私たちは書籍をオンライン上で提供する基礎的ソフトウェアプログラムも開発し、オープンソース手法を通して他の美術館も利用可能となるようにしています(www.oscitoolkit.orgを参照)。

シカゴ美術館は、フランス印象派のコレクション所蔵が非常に有名なので、美術館のコレクションの中から、オンラインでの時代の設定をモネやルノアールの絵画やスケッチの公開から始めるのは当然のことです。これらの2巻は2014年の6月に公開される予定で、約73点の作品から構成される予定です。2011年の11月に研究者の意見やアドバイスをもらうため、オンライン上で公開したベータ版をお見せしたいと思います。ごらんのとおり、縦欄式のフォーマットに画像を配しており、書籍の体裁にそっくりです。左側には目次があります。脚注はページ下部から立ち上がります。そして必要に応じて比較のためのイラストを提示しています。最初に開発したのはフランス印象派の作品ではありませんが、当館のコレクションの複数の部分への一次調査を含む学術カタログの公開にも同じ技術を使用する予定です。

私たちは注釈がつけられるツールを提供していますが、それにより注釈をつけるセクションを選べるようにするため、あるいは引用を示すことを選択する場合、そしてこれは学術的な出版物には当然あるべきものですが、使用者が引用する文章とともに、引用自体には適切にフォーマットした引用文献の形式を提供します。先ほども述べたように、私たちはデジタル形式の使用を最大限にすることにも努めています。なので、非常に高い解像度の画像と、地元の図書館では簡単には見つけることができない出版物の全文へのアクセスも提供しますが、これらはオンラインプログラムの一部として配信されています。

それに加えて、最大の利点を示すためのデジタルプレゼンテーションの表現手段、生粋のデジタルリサーチと呼ぶべきもの、つまりラボで絵画を異なる種類の光の下で見るにより可能となるリサーチができる手段を使ってきました。ご覧のように、絵画の下地に書かれた注釈が見えます。これは紫外線と赤外線を通すことによるのみ読むことができます。私たちは画面の一番下にスライダのついた、このビューアーを提供しています。これによってユーザーは同じ画像を自然光からエックス線、それからまた自然光にもどって見ることができ、画家が





塗りつぶすことにした絵の下の作品を見せてくれます。絵の下に描かれた絵を見ることができるというのは、非常に興奮します。当館の所蔵するフランス印象派のコレクションのような有名な絵画の場合は特にそうです。

さて、「非結論」を出すことにしましょう。というのも実際に技術の変化のスピードはあまりに早く、私たちがいつか最終目的地に到達できると予想するのが困難だからです。本当に変化のスピードはどんどん速くなっています。私のような人間には、これはときどき頭痛の種になります。なぜなら、進歩に遅れずについていくべく努め、未来はどうなっているかを予測しようとしています。予測可能な目的地に到達することがないのは明らかだからです。実際のところ、これはずっと続くプロセスであり、共有化に関わることであり、デジタルスカラシップとデジタルヒューマニティーズのグローバルコミュニティの中で、重要な役割を担おうという努力についてのものです。これが、私たちにとって肝心なことなのです。デジタル資産を作るためにやるべき全てのことを行うのが可能で、それらは私たちが使用する内部システムには非常に価値のあるものです。ですが実際には、近隣および海外の同僚たちと共有し合えるということが、この作業によって私たちが手に入れる真の利益なのです。このため、私は皆さんに、そして同時に私たち自身に対して、よりオープンになること、私たちのリソースを利用可能にする際もっと考慮すること、そのうえ2カ国語での対応をもっと増やすことも呼びかけたいと思います。

もう一度繰り返しますが、21世紀に美術館・博物館は今とは違う種類の場所になると期待されています。一般の人々は、すべてのものが完全に文書化されていることを期待しています。私たちシカゴ美術館の場合には、本物のオリジナル作品は常に壁に展示しています。大塚国際美術館が異なるミッションを持つ、違う種類の美術館であることは理解しています。ここは美術史の本の中を歩いて通ることができるすばらしい場所であり、個人的にとっても素敵な経験をすることができました。しかし私たちの美術館では、異なる目的のもとオリジナルの芸術作品のみを展示し、展示を補うか増幅するためにデジタル情報を利用しています。この試みにおいて、私たちは当館のすべてのリソースにも2カ国語形式のオンラインアクセスを提供したいと考えています。

これはかなり難易度が高い目標ですが、やりがい

のあることです。実際、これは私の発言の結論としたいところです。しかしながら、私のプレゼンに時間があってもう少し付け加えたいことがありましたので、今からそれをやろうと思います。オンライン上で作るのは本だけではありません。私たちはiPadを使ってギャラリーで情報を電子的に利用可能にしています。これからその一部をお見せしましょう。私たちの実装しているものがどのように機能するのか、少し理解していただけるとと思います。もう一度言いますが、これはデジタルでの蓄積を利用可能にしたことによりもたらされた利点の1つで、デジタルでの蓄積物の使用が可能になることで、新しいデジタルヒューマニティーズカラシップを想像することができるだけでなく、ギャラリー内の訪問者に対する新たなデジタル解釈の配信を想像することもできます。

ここに開発したプログラムの抜粋があります。名前はLaunchPadです。動画を見ていただきながら話せるようにするため、これについて小さな動画を1つ作ってみました。私は1度に2つのことを同時にやるのは、あまり得意ではないからです。ご覧のとおり、スワイプするとオブジェクトの大きなグループが画面上に1列、または塊になったグループの両方で見ることができます。1つを選んでそれについて少し情報を得てから、サイズを大きくして非常に美しい画像を見ることができます。結局みんな、ズームして見るのが大好きです。また、そのような処理が可能なオブジェクトに対しては、360度回転ビューも提供します。当館のコレクションの多くがその対象となりますが、彫刻が多いためです。立体画像で見ると、本当に印象が違います。

私たちは、ナレーションを提供する方法や、ビジュアラーを1つの関心領域から別の関心領域へと移動させるリニアツアーの手法も試しています。これは1660年頃のアウクスブルクのチェストで、黒檀と象牙でできています。そして通常このチェストは引き出しをすべて閉じた状態で展示されています。私たちは、引き出しを動くようにしてみたらおもしろいのではないかと思い、オブジェクトにビューアーをつけました。これから1分半ほどアニメーションを見ていただきますが、本当に文字通りのやり方でオブジェクトの内部を見せてくれます。

LaunchPadでは、200の芸術作品があるヨーロッパ装飾美術ギャラリーから約50作品に注目していますが、すべての作品にこの種のアニメーションがついているわけではありません。私たちは、作品が

どのように作られたか、どのように使用されたかを見せる動画もいくつか作りました。たくさんのアンクルがあるということで、いわばギャラリーを歩くだけではできないことを人々に提供したということです。そして、確かに私たちに依頼されたことの1つ、資金の寄贈者が依頼したことの主たるものは、「ギャラリーを歩いている途中で、見学者に立ち止まってほしい」ということでした。彼女は人々が立ち止まらず、うろうろと、作品について学ぶこともせず、ただギャラリーを通り過ぎるだけなのを見たことはなかったのです。

適切な技術の応用を通して、寄贈者が私たちに求めたことを正確に実行することができたと言えるのは、うれしいことです。ここは今や人気の高いギャラリーになっています。これで私の話は終わりです。ご清聴ありがとうございました。アクセスと学問的解釈を提供するという目的のためのデジタル化について、さらに議論できることを楽しみにしています。ありがとうございました。

プレゼンテーション② 栗原祐司
カルコン美術対話委員会のこれまでの経緯

栗原：皆さん、こんにちは。私からは、特に日本の古美術のデジタル化の課題について、これまでのCULCON美術対話委員会での議論の経緯についてご紹介申し上げます。

冒頭、青柳長官からお話がありましたように、これまでCULCONは、ほぼ2年に一回、合同会議が日米相互に開催されてきました。その間の年にはシンポジウムあるいはフォーラムが開催されるわけですが、2009年3月にニューヨークで国際交流基金及びジャパン・ソサエティ主催の日米美術シンポジウムというものが開かれ、特に日本古美術の展示と公開に関する制限が課題となりました。この場では結論が出ず、日米相互でこれから理解の形成を行おうという形になりました。

これを受けて、その翌年の2010年3月に東京で、同じく国際交流基金主催のフォローアップフォーラムが開催されました。「舞台芸術と美術－日米ネットワーク発展に向けて」というタイトルのフォーラムで、ここで日本の美術展を米国で発展させているためにはどうするべきか、あらためて日米双方の専門家で構成されるワーキンググループを設置することが決定されたわけです。これが、CULCONの美術対話委員会の始まりです。

これを受けまして、2010年6月にワシントン

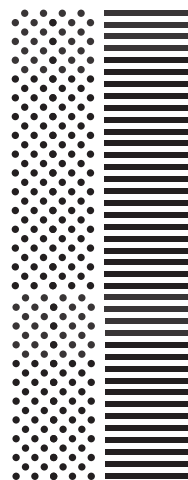
DC議会図書館で第24回のCULCON合同会議が開催され、そこで美術ワーキンググループの設置が決定されました。そして、翌年の2011年5月に同じくワシントンDCで第1回美術対話委員会が、CULCON50周年記念シンポジウムに合わせて開催されたわけです。

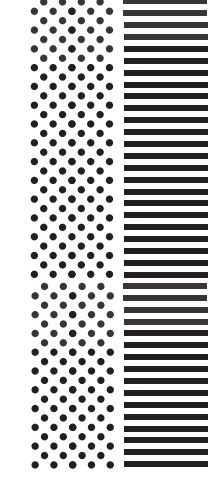
以下、第2回を昨年3月に東京で、それから第3回を今年の1月にホノルルで開催して議論を重ねてきており、明日第4回の会議が開かれます。これまでの成果としては、昨年8月に日本美術に関する国際大学院生会議（JAWS）が日本で開催されて大きな成果を取めたということがあります。これは東京芸術大学を中心に会議を開き、その後に奈良国立博物館や京都の寺院等を回って、日米相互の専門家がさまざまな実習と意見交換を繰り返すといった会議でした。

それでは、課題となった日本古美術の展示公開制限というのは何なのかということについて説明いたします。文化財保存という観点からは、オリジナルを公開しないで収蔵庫の中にしまっておくのが実は保存上は一番いいわけです。文化財を公開展示することは、作品の劣化につながります。日本古美術の特色として、木あるいは紙、漆などの材質を使って、また顔料も天然の素材を使っているということで、いわゆる洋画に比べて非常に繊細かつ脆弱で、常に劣化のおそれがあるということが言えます。

今週末から奈良国立博物館で正倉院展が始まりますけれども、この正倉院の御物が、約1300年前のものがこれだけ美しい状況で残っているというのも、まさに蔵の中で良好な環境で保存してきたため、非公開としながらも適切な管理のもとに保存されてきたという結果にほかならないわけですので、文化財保護の観点からはそのほうがいいだろうということが言えるわけです。

こういった考えから文化庁では、「国宝・重要文化財取扱基準」というものを策定しております。原則として、公開回数は年間2回以内、移動も年2回まで、公開日数は延べ60日以内で、劣化の危険が大きい場合は30日以内と、より厳しい条件が課せられています。また、熟練の学芸員の配置であるとか、あるいは厳しい展示環境についての制約も課せられています。したがって、例えばルーブル美術館のモナリザですとかミロのビーナスのように、いつ行っても見ることができるというのは、国宝重要文化財の場合にはなかなか難しいという現実があるわけです。常設展示であったとしても、毎回、展示





替えをしなければいけない。例えば、私のいる東京国立博物館では、展示替えというものは年間延べ300回もしているということで、いつ行っても違うものが見られるというメリットがある反面、いつでも見られるものというのはなかなかないというのが、日本古美術の特質だということが言えると思います。

この取扱基準というのは、1996年に制定されました。実は、この基準というものも、もともとはCULCONにおける議論を踏まえて保存科学を中心とする専門家が十分に検討して決めたものであります。

CULCONでの議論は、日本に比べてアメリカではより長期間にわたって特別展を開催するという特徴があるわけですが、日本から文化財を借りてアメリカで展示する場合には、長期間にわたって展示することができない。仮に長期間にわたって展示会を開催する場合には、頻繁に展示替えを行わなければいけない。さらには、日本の学芸員がその展示会の開催期間中駐在していなければいけない場合もある。これがアメリカの博物館、美術館側にとっては大きな費用負担になっている。したがって、こういった展示公開制限というものを緩和できないだろうかというのが、アメリカ側の提案だったわけです。

しかしながら、結論から言えば、これらはもとより日本国内で適用されている基準ですので、日本で緩和する前に海外で先に緩和することは当然あり得ない。本末転倒なわけです。最近の技術進歩で、LED照明であるとか、あるいは密閉型展示ケースであるとか、そういった公開制限を緩和できるような技術開発が進んでいるのではないかということも検討しましたが、いまだその段階にはないということが結論でした。

その際に、本物は無理だけれども、それに変わる展示ができるんじゃないかという考えの一つが、デジタル技術の活用でした。普段見ることのできない文化財を常時公開するためには、デジタル技術による複製というものが大きく役に立つわけです。例えば、高松塚古墳壁画やキトラ古墳壁画については、普段は一般の人は見ることができないわけですが、その代わりに、模写あるいはデジタル複製によれば、私たちはその壁画を、非常に臨場感を持って拡大したり縮小したり、いろいろな形で見ることができるというメリットがあるわけです。

博物館の使命というのは保存と展示の両立を図るということにありますので、そのために学芸員は日

夜専門的な技量を磨いているわけです。そうした信頼の元に、お寺や神社から文化財を寄託されているということが多いわけですが、一方で、最近こういったお寺や神社が文化財をデジタル化して、本物は博物館に預けてお寺ではデジタル複製を展示する例が増えてきました。まさにこれが一つの大きな課題になってきているわけです。

私は、基本的には、デジタル複製というものは本物を鑑賞するためにあるというふうに考えていますので、縮小拡大するという機能に関しても、研究用の意義は間違いなく大きいと思います。

それから、子ども、高齢者、障害者、あるいはマイノリティーの方々の鑑賞を支援するための応用といったものも今後は考えていかなければいけないというふうに思いますので、技術開発は今後さらに進めていかなければいけません。ただ、一方で、この文化財のデジタル化による代替という問題というのはあらためて考え直さなければいけない課題であろうというふうに考えておりますので、これについては、この後、山田先生からご説明をいただきたいと思っております。ありがとうございます。

プレゼンテーション③ 山田奨治
文化財のデジタル複製・置換を考える

山田：私の話は、最新のデジタル技術がもたらしている、ある状況に関することです。私たちは今、大塚国際美術館に集っています。ここに来れば世界じゅうの名画の実際の大きさを見ることが出来ます。もちろん私たちは、ここにある作品が皆、複製品だと知っています。しかし、複製品であってもこの博物館に来れば夢が広がります。それは、いつの日かバチカンへ行けば、システーナ礼拝堂で本物のミケランジェロを見ることが出来る、いつの日かルーブルへ行けば、そこで本物のモナリザを見ることが出来るという夢です。

本物の作品に触れることができる、作品が本来あるべき場所にあって見ることが出来るという事実、それが私たちに大きな夢を与えてくれます。だがもし、本物の作品が本来あるべき場所からなくなり、複製品がそれにとって代わっていたとしたらどうでしょうか。ちょうどバチカンのシステーナ礼拝堂の壁画が、ここにあるような複製品とそっくり置き換わってしまうという状況です。そんな状況が、京都とその周辺の寺院で静かに広がっています。

これは兵庫県の大乗寺にあった円山応挙の襖絵です。これら63面の襖絵は2009年にデジタル複製

品と置き換えられました。墨は黒々とした印刷インキになり、淡い空気感を醸し出していた金箔はよりきらびやかなものになりました。オリジナルの趣が失われていることは一目瞭然ですが、問題は細部にも宿ります。オリジナル作品では、松の葉の重なりを墨の塗り重ねで表現しています。しかし、デジタル複製では、松の葉の重なりを技術的な限界から再現できません。そこで何をしたかという、葉っぱの回りに白いエッジを入れて葉を目立たせるようにしていることが分かります。

応挙の本物は、寺の中にある収蔵庫を兼ねた展示施設に入り、特別な機会にだけ、薄暗い庫内でじっくりと見ることができます。これは京都の南禅寺の大方丈にあった狩野派の襖絵の一部です。これら84面の襖絵は2011年にデジタル複製品と置き換わり、本物は寺の中の倉庫に入れられました。このような置き換えは2007年から急速に進んでいます。

デジタル複製品による置き換えと判定できる事例は、醍醐寺三宝院、大徳寺聚光院、酬恩庵一休寺、高台寺圓徳院、建仁寺、南禅寺を含む、全国で12カ所の寺院や博物館で起きています。対象になった絵師は、狩野元信・永徳・探幽、海北友松、長谷川等伯、伊藤若冲、円山応挙などで、その多くは国宝・重文に指定されています。

私は、このような置き換えには問題があると思います、これまで幾つかの会議やメディアで発言してきました。数百年前に絵師が描いた場所、まさにその場所にあった作品が、気が付いてみればデジタル複製品と置き換わっている。それらの作品は、あるいはもう二度と元にあった場所で見ることができないのかもしれませんが。元に戻せないような置き換えは、いったいどのような合意によって行われたのでしょうか。作品を鑑賞する市民は蚊帳の外に置かれて当然なのでしょうか。

デジタル複製の出来栄は本物に等しいと関係者は口をそろえますが、果たして本当にそうでしょうか。作品が複製であることを拝観者にきちんと示しているのでしょうか。デジタル複製を作ることは、現代の最高の作家に新作を依頼するよりも優れた選択なのでしょうか。デジタル複製に使われる材料は、多くの人々が信じているよりも急速に劣化します。複製品が劣化したとき、それを再生産する費用はいったい誰が負担するのでしょうか。そして何よりも、本物が失われた寺院に人々は足を運ぶのでしょうか。

文化財のデジタル複製置き換えとは何か整理して

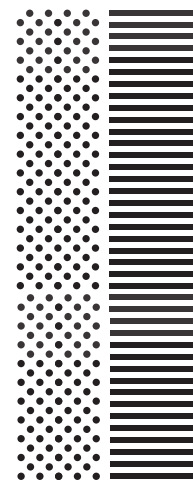
おきます。襖絵や壁画、びょうぶ絵などを、デジタルカメラやスキャナーを使ってデジタル化します。そのデータを元にプリンターや印刷機で和紙などに印刷します。そして、必要に応じて職人が金箔を施すなどをします。そのようにして作られた実物大の高精細な複製を本物があった場所に置き、本物を博物館や寺院の収蔵庫に入れます。オリジナルが収蔵庫に入り、コピーのほうを元々オリジナルのあった場所に入れます。

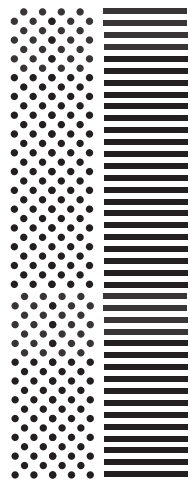
こうしたデジタル置き換えが進んでいるには理由があります。大前提として、先ほど栗原さんのお話にもあったように、文化財は収蔵庫に入れて保存すべきだという国の要請があります。美術の研究者らもその方針を支持しています。寺院の側にしても、収蔵庫に入れておけば火災や盗難の危険を減らすことができます。そこに、デジタル技術を売り物にする企業が投資します。自社の技術の宣伝材料を得るためにです。こうしたデジタル複製を推進する公益法人が資金を提供したりもしています。

このように文化財を取り巻く関係者の思惑が一致しているため、置き換えはほとんど無批判に進められています。しかし、特に障壁画は、それがはめ込まれている建物、そして建物に続く庭園と一体のものとして描かれ鑑賞されてきました。寺院の方丈で見られることが絵師の意図なのです。収蔵庫に留め置き、薄暗い展示ケースの中に置かれることを絵師は当然意図しなかったはずで

置き換えは、作品のコンテキストを破壊する行為なのです。作品のコンテキストを奪うことは、文化財の価値を下げる破壊行為です。しかし、美術の専門家はこれを破壊とは考えません。いったいなぜでしょうか。それは、絵画と建築と庭園は全く別の専門分野として教育研究されてきたからです。わが国の文化財保護の体系では、絵画は美術工芸品、建物は建造物、庭園は名勝地とジャンルの異なるものに分類されています。

絵画と建築と庭園とでは、文化庁の中でも担当する部局が違います。障壁画を建物と庭園から引き離しても問題にならない構造があるのです。繰り返します。障壁画と建物と庭園は一体のもので、少なくとも絵師はそれを前提に描きました。寺院を訪れる拝観者にとっても、それらは一体のもので、そのコンテキストを奪うことは文化財の価値を下げることです。デジタル複製品は本物と同じではありません。たとえどれほど本物そっくりだったとしても、それは本物ではありません。





置き換えを行ったある寺院では、拝観者が激減したと聞いています。人は複製を見たくて寺院を訪れるのではないのです。文化財を守らなければならないことには、私も当然同意します。作品を収蔵庫に入れることがベストなのだという定説を覆すようなデータを、私は持っていません。しかし、文化財保存科学の最新の参考書を見ると、こんなことも書かれています。「文化財を収納する空間の空気清浄度について、文化庁、各種の学会でも指針値や基準値を定めていない」。ある博物館で聞き取りをしたところ、収蔵作品の色彩の記録はとっておらず、また膨大な数の収蔵品の全てを定期的にチェックすることは不可能だと聞きました。以上のような事実は、私のような素人に不安を感じさせます。

毎日人目に触れる方丈の環境と比べて、収蔵庫は本当に安全な場所なのでしょうか。文化財は、自然に近い過酷な環境の中で、定期的に修復を重ねることで数百年の時を経て今日に受け継がれてきました。その数百年もの実績のある方法とは、文化財と寺院と信徒、文化財の修復職人、修復に必要な材料の供給、これらが織りなすエコシステムのことです。安易なデジタル置き換えはこのエコシステムを壊しかねません。それは、長期の文化財保存には明らかにマイナスです。今、必要なことは、文化財を私たちのものとして考えている皆さんが、この問題を深く考えることです。

ディスカッション

山梨：第2部として、日本美術の保存と公開についてというテーマでこれからディスカッションしていきたいと思います。昔、一休禅師は、形あるものは壊れるというふうに言ったそうですが、われわれ美術館や博物館で働いていると、壊れる前にどれだけたくさんの人に見てもらおうか、あるいは壊すまいとしまっておこうかと、そういう二律背反した考え方にいつも悩まされているわけです。

今日は、デジタル技術を駆使したときに起こってくるプラスの面とマイナスの面ということが、お三方のプレゼンテーションで掘り起こされてきましたので、これを巡って皆さんからいろいろな意見を聞いていきたいと思います。まず、発表されたプレゼンターの方以外に、今のお話を聞いていて、壇上でコメント、ご質問がございましたらお願いしたいと思います。まずリンネさんお願いいたします。

リンネ：プレゼンターのお三方ともありがとうございました。私はサム・クィグリー氏が言った「アクセス」というキーワード特に心を打たれました。なぜなら、これは2国間委員会だからです。「なぜ私たちはこれらの問題をこの特定のコンテキストで取り上げているのか。」と自問する必要があると思います。これらの問題のいくつかは、単に日本における日本美術に関連するだけです。そして問題のいくつかは、単にアメリカの美術に関連するだけです。それらには互いの関連性は多くないかもしれません。しかしこの「アクセス」という問題は、特に2国間委員会では、非常に重要だと私は思います。もっと細かくこれを分類（3項目に分類）しましょう。最初に(1)情報へのアクセスです。今日私たちがプレゼンテーションで見た、データベースについてです。

クィグリー氏はこの問題について、異なるインターフェースが必要である、2カ国語のインターフェースを持たなくてはならないとおっしゃいました。そしてまた、私たちの情報を意図的に外へ公開し、世界中の人たちがアクセスできるよう努力する献身的な気持ちを本当に持たなくてはならないと。アメリカにいる私たち、アメリカの博物館や美術館で働く私たちにとっては、たとえば、全ての作品の画像をオンライン上に公開し、できるだけ多くの日本語、最低でも作品のタイトルと芸術家の名前といった、最低限の情報でも良いから日本語情報をつける努力を

しなくてはならないということだと思います。同様のことは日本国内でも言えます。特に、施設はできるだけオープンな方法で、オンライン上に情報を公開し、また世界中の人々がアクセス可能なインタフェースを作ることも必要になります。

次に、別の2種類のアクセスですが、私の意見では、これらは今日話したこと、たとえばファンディングに関係すると思います。私たちが(2)アクセスしているのは、何かを行うためのお互いの方法で、この種類の集まりを通して、互いに学びあうのです。次に3種類目のアクセスとは、この委員会を通してやろうとしていることだと思うのですが、(3)人へのアクセス、特に博物館、学芸員、保存科学者、そして博物館職員と連絡し合い、アメリカの博物館・美術館と日本との間にネットワークを築く新しい方法を発見するのです。それを通して、多くの新たな可能性が現れてきます。ご清聴ありがとうございました。

山梨: ありがとうございます。今、リンネさんはアクセスという言葉キーワードにしてお話してくださいましたが、確かに、その前の3人の方たちのお話を聞いていると、電子情報、情報提供としてのデジタル技術というのは、今どんどん技術革新が進んでいますし、それに伴って調査研究が進んでいくと、ゴールが見えないというか、ゴールがどんどん人間と一緒に遠のいていくというような構造がありますけれども、普段本物を前にして見るというだけの行為を乗り越えて、さまざまな体験ができるというプラスの部分がすごく大きかったんだと思います。

一方で、山田さんがおっしゃったように、進歩したデジタル情報を使って複製を作って、それを本物に代えるというような行為が行われる。大乗寺の応挙の絵が例に引き合いに出されましたけれども、山田さんのお話にあったように、場所と物が結びついているときの体験を、デジタル技術で作った複製で果たして得られるのかどうか。技術革新がどんどん進んでいますから、いつの日か人間の感覚を欺くような技術の域に達するかもしれません。でも、そこまで考えるとなかなか議論にならないと思いますので、そうした情報としてのデジタル技術と複製を作るという、代替作品を作る技術というような、そういう観点から見るとそういう相反した側面があるんだと思います。その辺も含めて何かお話があったら。白原さん、お願いします。P

白原: 私もアメリカのシアトル美術館に勤めておりましたときに、京都の龍安寺旧蔵の襖絵の複製を作る日本のプロジェクトに関わり、その際美術館の中でいろいろな議論をいたしました。

シアトルの場合はお寺にずっとはめ込むというのではなく、ふだんは大学に保管しておいて、子供たちへの授業の場に貸し出すという趣旨でした。ただお正月に、龍安寺さんが、初詣にいらしたお客さまに、本来こういう襖がはまっていたという場面をお見せしたいので、そのときだけお寺の室内にはめさせていただきたいという条件を了解して制作を許可いたしました。

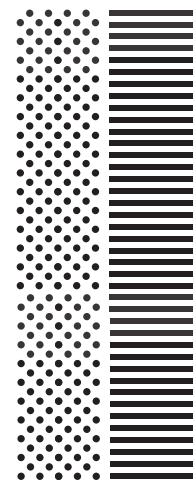
今、お話を伺っておりますと、たくさん問題がある中で確認をしなければいけないのは、まず複製という言葉の意味が、現状模写の複製と復元模写の場合とで違うということで、復元模写には、21世紀のわれわれの想像力が入り込むわけですから、当然オリジナルから遠いものになる可能性が高まると思います。

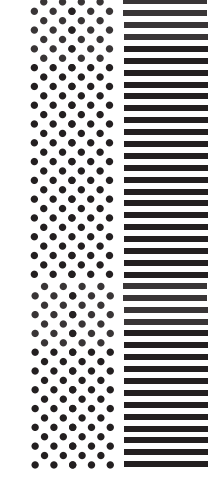
もう一つは、そのようにして作った複製品の使い方についてです。美術家として申せば、襖というものが一つの建物の中の一部として作られていた文脈から外され、美術館、博物館に別置されている現在の状況からすると、劣悪なものでもいいとは言いませんが、たとえ複製であっても、室内にはめることで部屋がどう見えるか、また、自然光の中でどう見えるのかをオリジナルの場所で確かめることができます。つまり作家のサイトスペシフィックアートとしての襖のオリジナルの文脈の中に再現する目的において大きな利点があると思います。

しかしその使い方を正しく表記しなければいけない。先ほどパワーポイントにありました、「海北友松作」の表示は危険なことで、やはりそれが複製であることはきちんと明記するべきでしょう。

また、お話を伺って思い出したのは、ひとつは、法隆寺金堂壁画のような、今やオリジナルが失われ、複製品や写真でしか作品を知りえなくなった例です。もう一つは、平等院鳳凰堂のように、どんどん劣化していく板絵を、ある時点での記録をして複製品を作るという例です。これらは、むしろ複製が担う重要な役割であると思います。

興味深い面白いことは、複製の劣化という問題もあるということです。鳳凰堂の阿弥陀如来像の胎中に木で作った月輪(かちりん)とそれをのせる美しい蓮の台が納められており、明治時代にその複製を作ったんです。ところが、明治の複製品のほうも退





色してゆくわけです。複製がオリジナルとは違う形でいたんでいくということで、複製もまた使える時間があるのだということではないかと思えます。

いろいろ申し上げましたが、やはり複製品であることを明記する、そしてどのように使うべきかを考え直す意味で、たいへん興味深いお話を伺わせていただいたと思っております。

山梨：どうもありがとうございました。平等院のご住職が会場にいらっしゃるそうなので、その辺のお話を補足的に伺えたらうれしいと思えます。

神居文彰（平等院住職）：文化財保存についてデジタルアーカイブの活用に重点が置かれて議論されていることについて非常に興味深く聞かせていただきました。私がお守りする平等院を写真資料でも紹介していただきましたが、実際、さまざまな形で調査・復元など、デジタル技術を活用しております。

デジタルの使い方については2タイプございます。一つが、さまざまな保存科学、状況の確認、つまり現時の調査です。そして、そういったものを基本データとして復元模写などを、ディスプレイの中で見られるようにしています。現在の現物、改変ができないものに対して、コンピューターの中でしたらだったらさまざまなデータを付加して、または調査成果を加味しながら、実験ができるということです。鳳凰堂などそれ自体を変えることができないものに対してデジタル的な復元を、ディスプレイの中で表示することを実現することが二つ目です。具体的には、さまざまな光種や光源、周波数を変化させたもの、斜光の角度変化、そして当初の顔料を元にした復元の姿をそれぞれレイヤーで自在に取り出しもしくは重ねて描画することができるようにするものです。

今年の7月にアートドキュメント学会で私が発表した内容です。残念ながら、現在、日本では国産OSがありません。ですから、多くをWindowsやUNIXなど、会社や制作者がやめるといったらすべてやめなくてはいけないデジタルアーカイブに則っている。デジタルアーカイブ自体が非常に脆弱な環境で、私たちは情報蓄積の為に、そういったiPad、iPhone、Android、またはMicrosoft等々の、一企業体のOSに依存しない描画システムを、私たち平等院コンテンツとして研究して発表したのです。

平安時代、今から1000年前から続く現物とそこに対するさまざまな研究成果によって見えるもの、

また変化させた光種や当て方も含めて、見えがかりの変化を表現できるということをまず描画そのものや積層する調査データの扱いについて発表したのです。

そうしたデジタルであるからこそ実現が可能な表示。私たちの新しいアートへの対応を具体的表現として、古典的技法により鳳凰堂内部の復元模写したものをデジタル情報を何層かにアーカイブし、情報を含んだ復元としてプリントアウトしたもの作成し、現地や他所で公開するというシステムでもあります。先ほど、建造物、庭園、そして美術工芸品という3つの分野があるということを言いましたが、実は平等院は1000年前のものがすべて当時に由来して残っています。日本は木の文化で高温多湿な環境ですので頑強そうな建造物自体も非常に脆弱性を内包し、壁や屋根なども壊れていきます。

実際には木を中心として、石材、金属、焼物などすべて壊れていきますので、それらを当時と同じ技法同じ材料を様々な可能性を可逆的環境として応用しながら現在まで連続する復元的空間として残すということを、デジタルアーカイブを使いながら平等院はやっているということです。

その中には、絵画的に復元模写した部分もあれば、現状模写したものもあります。それらを一つの情報として同時に描画することも可能です。

恐らく人類の文化力というのはもっともっと豊かなものであると思っています。

平等院の中に、重要文化財の建物がございます。その建物には江戸時代、狩野山雪工房の襖絵が残っています。

襖絵というのは、ずっとそのままであるものではありません。ある場合は開け閉めをし、ある場合は季節によって付け替えるという、そういった日本の文化の表現の仕方があります。実はその狩野山雪の襖絵に連続する形で昨年11月、山口晃という現代作家が、そこに連続して14面のふすま絵を奉納頂きました。山口晃というのは、先日、小林秀雄賞を取った作家です。

全く異質なものが違う形ではめ込まれていく。実は、そこは建物は重要文化財、絵画は市指定さらに庭園は府の庭園という重層的な歴史情報を有し、平安時代の史跡名勝など国宝の集積した平等院の一角にある建物でありながら、現代の作家により襖絵がさらに新しく創造され、新しい文化を構築する。

山口さんとは非常に近しくし、使う紙料はもとより私たちは襖の周縁、引手なども厳選し話しあいま

した。私は鳳凰堂の修理のため木曾までヒノキを調査に行ったりもします。そういったアナログの時間とデジタル技術を駆使しながら復元し、さらに現在の技で新しい表現をする。恐らくそうした両端方を見極めながら進めていく、新しい文化を作っていくことが可能な時代ではないかと思えます。

山梨：どうもありがとうございました。とても貴重なお話を聞かせてくださってありがとうございました。その復元模写とデジタル技術による複製作成、あるいはデジタル情報によって、現物では味わえない美術品についてのさまざまな体験、そのあたりがどうしても境界線がうまく引けないんでしょうけれども、ごちゃごちゃになってしまって、何がプラスなのか、何がマイナスなのかと考えるときもその要素がだいぶ入り交じってしまうのがどうしても避けられないようです。避けられないことは避けられないままでよろしいですので、皆さん、何かご意見、ご感想があったらお願いしたいと思えます。

青柳：この大塚国際美術館が作られたときにいろいろ考えたんですけれども、美術というのはそれが作られたときというのは、世界じゅうどこでもそうですけれども、だいたい宗教と関わりがあって、ですからヨーロッパなどではギリシャ神殿の中に彫刻を置くとか、あるいはローマ神殿の中に絵を描くとか、それからキリスト教の教会堂の中にキリストの伝記を描くとか。そういう段階では、たとえタブロー画でもその教会から移せないという意味で、実は動産なんだけど、教会や神殿の中から出すことができないというので一応動産なんです。

ところがだんだん宗教が薄らいできたり、あるいはそこを守るお坊さんがいなくなったりすると、そこから移されて、美術館とかに展示されるようになることから美術品というのはどんどん動産化していくんです。そういう大きな流れを見ると、恐らく動産化した美術品がさらに軽やかになって、いわゆるデジタル技術や模写や複製を使って違うものが出て、そしてそれをオリジナルの代わりに見るということも、歴史的な大きな流れの中からはあり得るのかなという気が、私はしています。

しかも、オリジナルを見ると、今モナリザなんかではガラスが前にはめてあるし、それから常に何十人も人が取り囲んでいるので、非常に悪い環境でしか見られないので、あれを見るよりは複製の写真を見たほうがはるかにディテールはよく見えるよ

うな状態であるということを考えると、オリジナルと複製の関係というのは、もう少し複雑なんじゃないか。

デジタル技術というのは、もう究極の要素還元主義、Reductionismの極みなんです。一方で、本物が空間の中にあるというのは、Totality（完全性）というか、あるいはHolism（全体論）の表現であると。だから、やはりわれわれはそのTotalityを求めたり、Holismでものを考えることと同時に、一方ではReductionismという恩恵も考えて、そのバランスだと思うんです。

しかも、われわれは文化的にもどんどん、寛容性のある意味で失ってきている。だけどその一方で、もっともっと多文化にも目を向けなくてはいけないというダイバーシティ（多様性）を求めているというような、股裂き状態に今なりつつある。

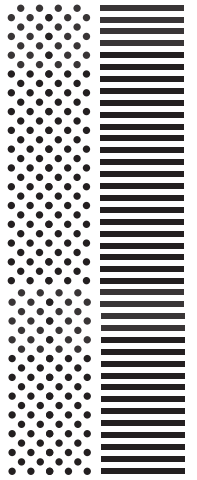
だから、ここで何か結論を出すよりも、こういう問題があるんだと。さっき白原さんが言っていたように、例えば法隆寺の金堂でも、ちょうどそのときに便利堂が幅50センチぐらい縦が1メートルぐらいの、大変に大きなガラス乾板で、全部の金堂壁画の写真を記録しているんです。それと同時に三色分解のカラーも昭和14年に作っているの、今のデジタル技術からすると、かなりの精度で金堂の壁画を復元できるんです。

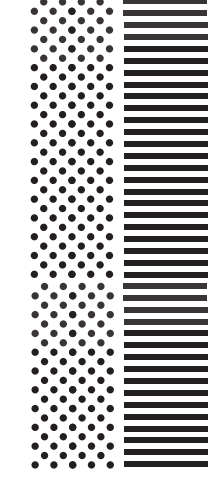
それから、今日ここにいらっしゃる方にぜひ見ていただきたいんですけれども、ミラノのサンタ・マリア・デッレ・グラツィエにある最後の晩餐の絵は、今から15年近く前に修復が終わりました。修復が終わったときに、その前の修復以前の状態はもうサンタ・マリア・デッレ・グラツィエからは消えてしまっているんです。新たにきれいに洗ったものしか今はオリジナルがない。ところが、この大塚国際美術館には、修復してきれいになる前の状態のレオナルド・ダ・ビンチの絵が複製としてあります。

ですから、修復前と修復後のものを、比べてみるができるんです。そういう可能性というものが、複製技術によってどんどん広がっているということも考慮しておくべきだろうと思えます。

山梨：どうもありがとうございます。じゃあ、続いて北川さん、お願いします。

北川：今の先生のお話を伺って、少しづれですが申し上げますと、全くいろいろな分野で進んでいて、どっちがいいということはできないですが、アート





がきわめて動産化しているということは確かです。だから、先ほど瀬戸内あるいは越後妻有で話したように、アートの動産化に対して徹底的に不動産化しようというような意識が、強烈に働いています。売買不可能な状態に持っていくというふうなことです。

これは僕がもともと仏像の研究者だったので、つまり仏像というのはその場の力によって出てきているのであって、それ自身の仏像としての面白さもあるといえばあるけれども、やはり全然違うものです。このことについてはかなり意識しました。

もう一つ申し上げますと、先ほどの平等院のお話がありましたが、今、残念ながら、なかなかアーティストたちがそういう伝統的な技術を持ちにくい部分がありますが、研究者たちが中心になって再制作その他をやっているのに対して、僕はちょっと疑念がある。ちょっと弱いなと思っている。

つまり、例えば東寺でいえば、運慶工房が修復に入っている。あるいは外国でいえば、ガウディがマヨルカ島の大聖堂の修復に入っている。これが非常に大きな意味を持っているわけです。次の時代につないでいくという意味。そういうことを含めた、多少のディテールの正しさはないかもしれないけれど、何か精神的なつながりを持てるということに対して、批判でも何でもありませんが、ちょっと今弱くなっているのではないかという恐れを感じます。

山梨：今、北川さんがおっしゃった点では、例えば愛知県立芸術大学では法隆寺の金堂の壁画の模写を大々的にやって、そのための建物を大学の構内に造ってというようなこと。だから、愛知県芸大は伝統的に模写技術をずっと学生たちに教育しているということもあります。この会場にいらっしゃる絹谷幸二さんは、高松塚古墳の復元模写に若いころ携わられたそうなので、その辺のお話を聞かせてください。

絹谷幸二（日本藝術院会員／東京藝術大学名誉教授／大阪芸術大学教授）：高松塚は残念でしたけれども、あれは当時、持ち出せばいいと私は主張したんですが、なかなかその前に既に前室をつくるという話が決まっていたので持ち出せなかったということでございます。

今、平等院さんのお話を聞きまして、東京芸大が模写した中の板戸を見せていただきましたけど、相当素晴らしいものだと思います。つまり、今話しておられることは、いわゆるデジタル化とかそういう最大限の現代技術を使ったものと、それからいわゆる

る手作業の美術学校の学生がそれを修復したと。これは相反する概念なんです。相反する概念は、別々のものではないというふうに私は思っております。相反する概念、つまり最大限の新しい技術を使うということと、いわゆる手作業のデジタルを使ってその上に描くという作業もしている作家も非常に多いです、ITは。つまり、そういうふうに、全く違う概念は別々のものではなくて、一つのもの部分であるというふうに考えるのがよろしいんじゃないかと思います。

これは興福寺の維摩詰という、維摩さんという方が言ったことなんでございますけれども、先ほどの山田さんがやってくださいましたいろいろな現代技術を使ったあの襖絵だと、たしかに見に行くのはもう嫌です。だけど、あの上に芸大の学生、そういう生な手といいますか、頭の中にあるコンピューターといいますか、そういうものといわゆるコンピューターを合体させる、こういう方策が必要じゃないかなと思うんです。

つまり、私たちの体の中にも水と油が共存しています。水だけでは生きられない、油だけでも生きられない。これからはそういう相反する概念を一つのものにしていく。例えば、共産主義と自由主義もそうかもしれません。そういう文化を構築していく、そういうことを創造していくということが、このシンポジウムのいわゆる大きな目的じゃないかと思えます。ただ修復だけじゃなくて、そういう視点を持つということが必要じゃないかと。これは絵描きの考え方でございますのでちょっと飛んでいるかもしれませんが、そういう方向に世界の文化が行けばいいというふうに思っております。

山梨：どうもありがとうございました。大きな視点からお話しくさいますと、ここにいるとミケランジェロの声も聞こえてきそうな気がします。他に何かご意見ありますか。

白原：先ほどの法隆寺の金堂壁画について、正確に申し上げたほうがよかったかもしれません。壁画の複製は便利堂が撮影した写真を和紙に薄い色で印刷して、その上に安田靉彦をはじめ当代随一の日本画家が絵の具を使って描いたというものです。この意味で、当時既にテクノロジーと手作業が合体した作業が行なわれていたと言えると思います。

1つ質問させていただきたいんですが、先ほど作品の隅々を動画で見せる素晴らしい画像を見せてい

ただいたクイグリーさんに、実際にプロジェクトに関与した方々がどのようなタイムスケジュールやコストであるのか、お伺いできたらと思います。

山梨：お願いします。

クイグリー：私たちは大変運が良いと思いました。シカゴ美術館には付属の学校があり、そこでは3,000名ほどの意欲的なアーティストたちが、自分たちの仕事について学んでいます。今日ではその多くがデジタルワールドと関係があり、特に私たちが雇った一人の男性ですが、彼は最近の卒業生で Maya という名前のレンダリング用のソフトウェアの使い方に熟達していたのです。このソフトウェアは建築家が使うもので、主に建物のフライスルー3次元化画像を作るために使われます。明らかに彼は非常に有能で…ちなみに彼はハリウッドに行くことになっています。それもすぐにでしょうね。彼はピクサーで働きたいのです。私たちは、彼を早い時期に獲得できてラッキーでした。彼が画像化のアート・ディレクターをやりました。私は彼がモデルを仮想空間で作ることができるか、そして見栄え良く作ることができるかを、とても気にしました。偽物に見えるのではないかとということも心配しました。私たちは彼にラボでのすべての写真撮影の監督を任せました。彼が頭の中でモデルを思い描くときにどの角度を使わなくてはならないのか、実際に仕上がった時に本当に完璧に見えるようにするためにはどの特定の写真が必要になるか、わかるようにするためでした。その作業には追加の特殊撮影が少し必要でしたが、実際にはチェストがスタジオにあったのは4日間だけです。典型的な写真撮影と、それほど差はありません。そして写真撮影は2,000ドルほどだったと思います。私たちが彼を雇ったレンダリング作業については、本当に大したことのない金額で、実はびっくりするほど安かったのです。約4,000ドルほどでした。

重要なことは、その作業の真に重要な部分というのは、非常に頑強なコンピュータの運転時間を借りることでした。これらの種類のファイルを正確にレンダリングするのに、かなり時間がかかるからです。優れた最新の写真撮影と、それに何が起るかどうかというアイディアの組み合わせは、今その中に表現されています。私は皆さんが良い演出であると思ってく

ださったことを非常にうれしく思います。

山梨：日本では、将来ハリウッドに引き抜かれるような若い技術者は育っていないんですか。

北川：絹谷先生が話されたことと今の話をつなげると、つまりこちらが何かを頼めるところが間違いで、その人が現代の大アーティストであれば、その人の感覚で全部つくっているわけであって、何かをまねているわけではない。さっき僕が言おうとしたのもそういうところなんです。

山梨：どうもありがとうございます。この問題は皆さんもお聞きになってお分かりでしょうけれども、話していくと、美術の本質とか、作家のあり方とか、先ほど絹谷先生がおっしゃっていたような資本主義と社会主義の対立とか、大きな問題も巻き込みながらさまざまな側面を持っているんだと思います。

先ほど青柳長官がおっしゃったように、何か解決を見だしていくんじゃなくてデジタルと本物、あるいは複製と本物、その活用の仕方、どういう側面をそれぞれ持っているのか、それをわれわれがいかにうまく利用していくのか、その辺はもちろん線引きするのはとても容易じゃないけれども、この美術館というのはまさにそういうことを考えさせてくれる格好の場だと思いますので、皆さん、それぞれの心の中にそういう問題を植え付けていただいて、日常の美術鑑賞体験だとか、美術に限らず、本物と偽物、偽物という複製品、今日、話したことを心の隅に置きながらいろいろなことを考えてくださるとありがたいなというふうに思います。

一方で、前半でファンドレイジングの話とか美術館運営、あるいはどういうふうな財政基盤を作っていくか、日本とアメリカの違い、あるいは相互でうまく協力できるようなこと、こういうことについても今後、この CULCON の場で話をしていくということになっていくと思います。

まずは今日、CULCON はこんなことをやっているんだ、そういう活動に関心を持ってくださって、またこういう機会があったらぜひ参加していただくとありがたいと思います。そろそろ時間になりましたので、今後も日米それぞれの場でこんなことができたらいいなと思いつつ、本日の公開フォーラムを終わりたいと思います。どうもありがとうございました。

