

第3回多摩美術大学アートアーカイヴシンポジウム「メディウムとしてのアートアーカイヴ」ポスター
デザイン：加藤勝也(本学グラフィックデザイン学科准教授)

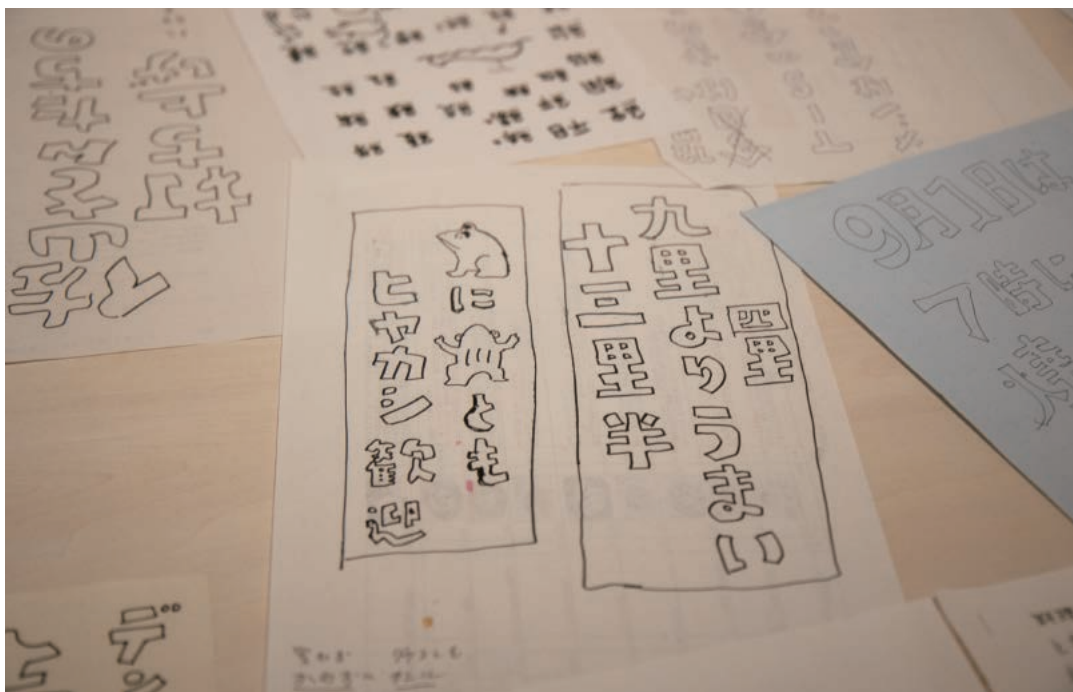


「『表紙はうたう 完全版』 刊行記念原画展 和田誠さんと。」

会場：ほぼ日曜日 会期：2020年10月22日～11月15日

写真提供：株式会社 ほぼ日

多摩美術大学アートアーカイヴセンター所蔵の和田誠作品や制作資材など68点を貸出。





「20 世紀のポスター [図像と文字の風景] ——ビジュアルコミュニケーションは可能か?」

会場：東京都庭園美術館 会期：2021 年1月30日-4月11日 主催：公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都庭園美術館、日本経済新聞社

©2021 Poster Collaborative Research Group, Photo:Koji Honda

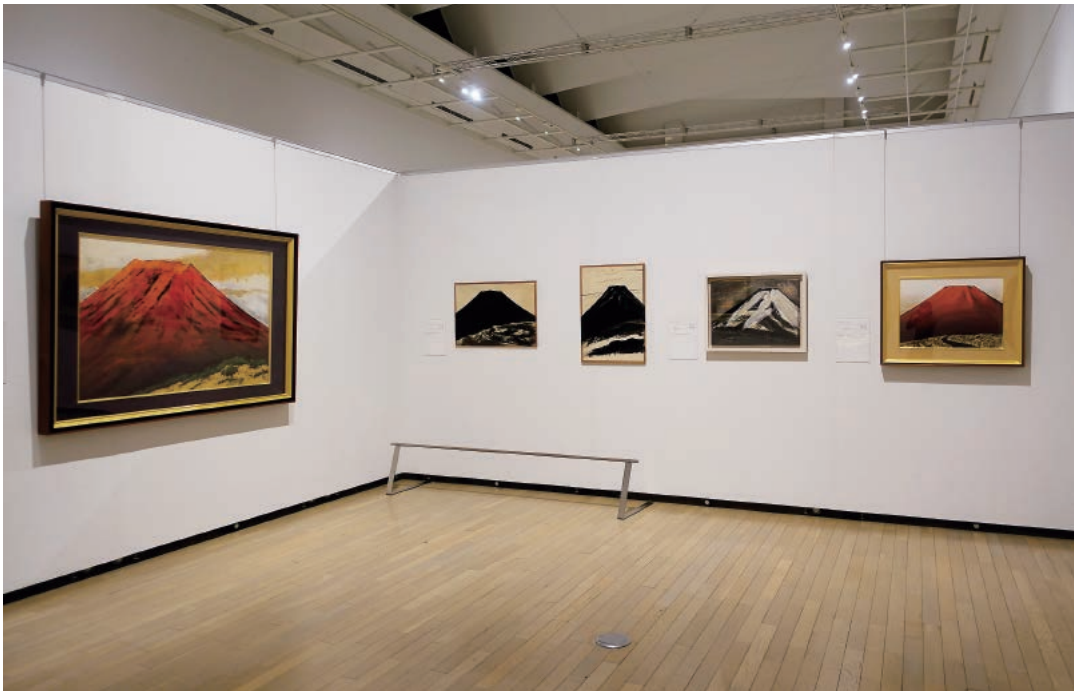


多摩美術大学アートアーカイブセンター寄託、株式会社竹尾所蔵のポスター130点を貸出し、本学が企画協力。
本展は、本学と株式会社竹尾による「ポスター共同研究会」の成果発表でもある。



同前頁、展覧会風景





「生誕100年記念 日本画家・横山操展 ―その画業と知られざる顔―」

会場：新潟市新津美術館 会期：2021年1月23日-3月21日 主催：新潟市新津美術館

写真提供：新潟市新津美術館

多摩美術大学アートアーカイブセンター所蔵の横山操作品や資料17点を貸出。

また、同展は富山県水墨美術館（2020年9月18日-11月3日）にも巡回した。

軌

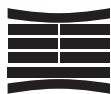
跡

No. 3

November, 2021

Edited and Published by Art Archives Center, Tama Art University

多摩美術大学アートアーカイヴセンター 編・発行



巻頭言 『軌跡』 3号に寄せて

久保田 晃弘 KUBOTA Akihiro 多摩美術大学アートアーカイヴセンター所長

多摩美術大学アートアーカイヴセンター（AAC）の紀要『軌跡』第3号を、2020年12月5日に開催された、第3回多摩美術大学アートアーカイヴシンポジウム「メディアムとしてのアートアーカイヴ」を中心に、2020年度のAACの活動に関する3本の寄稿原稿を加えた内容でお届けします。COVID-19の状況の中で、今回のシンポジウムをどのような形式で開催するかについては、事前にAACの運営委員会等で、さまざまな観点から議論を行いました。最終的には、ウェビナーによる完全オンラインの無観客開催という形式で開催しましたが、そうした状況にもかかわらず、225名の視聴者（最大同時視聴者数140名、延べ視聴回数859回）という、非常に多くの方々にご参加いただいたことに、改めて厚く御礼を申し上げます。

AACも2018年の発足から4年目を迎え、2021年度から所員として、新たに光田由里教授にも着任していただきました。第3回のシンポジウムでもテーマにした、研究と教育、そして創作の結節点としてのアーカイヴ、さらにはそれを支える統合データベースの構築といった、日々の活動をひとつずつ積み上げていきながら、2021年度は、AACのさらなる発展と飛躍の年にしたいと考えています。引き続き、AACの活動に対する、ご支援とご指導のほど、よろしくお願い致します。

目次

巻頭言 『軌跡』3号に寄せて	2
----------------	---

特集 メディアムとしてのアートアーカイヴ	5
----------------------	---

寄稿 文様の創造力

多摩美術大学における文様研究の系譜	102
-------------------	-----

深津 裕子 多摩美術大学

寄稿 映像アーカイヴ構築のための基礎調査

三上晴子アーカイヴにおける 現状の把握から今後の計画まで	104
---------------------------------	-----

石山 星亜良 多摩美術大学

曾根 章 多摩美術大学

久保田 晃弘 多摩美術大学

寄稿 デジタルアーカイヴと展覧会

20世紀のポスター [図像と文字の風景] ビジュアルコミュニケーションは可能か?	108
---	-----

佐賀 一郎 多摩美術大学

多摩美術大学アートテークギャラリー 2020年度 使用記録	112
-------------------------------	-----

多摩美術大学アートアーカイヴセンター 2020年度 活動記録	114
--------------------------------	-----

執筆者紹介	116
-------	-----

特集

メディウムとしてのアートアーカイヴ

以下は2020年12月5日にオンラインで開催された「第3回アートアーカイヴシンポジウム」の内容を編集したものです。掲載にあたっては、当日の発話内容の文字起こしに註と図版を挿入し、適宜、加筆修正を登壇者と編集スタッフが行いました。

特集 メディウムとしてのアートアーカイヴ

第3回アートアーカイヴシンポジウム

全体進行 安藤 礼二 多摩美術大学

●オープニング

開会の挨拶 ————— 9

青柳 正規 多摩美術大学理事長

●第1部

アートアーカイヴの現状 ————— 11

司会 安藤 礼二

安齋重男と多摩美術大学での「水曜日5限目」————— 12

小泉 俊己 多摩美術大学

マン・レイとその周辺、写真という軽やかな根拠————— 16

光田 由里 DIC川村記念美術館

メディアアートにおけるインタラクションの分析方法

—— 三上晴子《Eye-Tracking Informatics》を事例として ————— 25

久保田 晃弘 多摩美術大学

和田誠アーカイヴの寄贈経緯と今後 ————— 38

佐賀 一郎 多摩美術大学

和田誠アーカイヴの開かれた活用を目指して ————— 43

塚田 優 多摩美術大学

日時: 2020年12月5日(土)

主催: 多摩美術大学アートアーカイヴセンター

協力: 多摩美術大学メディアネットワーク推進委員会

オンライン開催

●第2部

アートアーカイヴと遠隔教育 ————— 53

司会 久保田 晃弘

【事例報告1】三上晴子アーカイヴから立ち上がる講義資料 ————— 54

石山 星亜良 多摩美術大学

【事例報告2】文様アーカイヴとアート&デザイン教育 ————— 59

深津 裕子 多摩美術大学

●ディスカッション ————— 63

コメンテーター

赤塚 祐二 武蔵野美術大学

加治屋 健司 東京大学

関口 敦仁 愛知県立芸術大学

●第3部

アーカイヴ/コレクションのためのデータベース ——— 73

司会 佐賀 一郎

【事例報告1】 本学の共同研究をベースにした多摩美術大学美術館と多摩美術大学
アートアーカイヴセンターにまたがった日本画資料に関する活動について ——— 74

木下 京子 多摩美術大学

【事例報告2】 多摩美術大学美術館でのコレクションデータベースの構築について

淵田 雄 多摩美術大学

—— 77

【事例報告3】芸術資源を生成する現場である、 美術大学での収藏品データベースの構築に向けて	80
堀口 淳史	
【事例報告4】「平出隆 最終講義＝展 Air Language program」について	82
平出 隆 多摩美術大学	
●ディスカッション	88
コメンテーター	
川口 雅子 国立西洋美術館	
谷口 英理 国立新美術館	
渡部 葉子 慶應義塾大学アート・センター	
●クロージング	
アーカイヴとタブララサ	97
建畠 哲 多摩美術大学学長	
知と美の双方を担うには	98
平出 隆	
芸術の他律性とアーカイヴ	99
永原 康史 多摩美術大学	

● オープニング

開会の挨拶

青柳 正規 AOYAGI Masanori 多摩美術大学理事長

本日、オンラインという形でシンポジウムの開催に至ったことを、大変驚きの気持ちで眺めております。

今から2300年ほど前、アレクサンドリアで世界初の学問施設「ムセイオン」がつくられました。なぜあの時ムセイオンが誕生したかという、当時は哲学ではソクラテスやプラトン、アリストテレスなどが、悲劇ではアイスキュロスやソポクレスが活躍した後で、いわゆる天才の時代が終わったころでした。そしてその時ギリシャ世界では、天才ではない自分たちが、さらに創造力を持って人間社会を牽引するにはどうすればいいのかが問題となり、文芸関係の書物や、美術作品などさまざまなものを徹底的に集めることによって、新しい組みあわせやヒントを得て、イノベーションを生み出していく目的で、ムセイオンがつけられたのです。

現在、我々の世界も創造力に溢れているかのように見えますが、たとえばデカルトが『方法序説』の中で要素還元論を書いて以降の動きを見ると、ある意味ではそれも袋小路に入りつつあるのではないかと思います。そういう時にこそ、今現在私たちがどのような美術作品を持っているのかを、いつでも見られるようにしておくことが次なる創造力を生み出していく一番確実な基盤になるのではないのでしょうか。

これまで私たちの社会は、人間の持つ創造力をさらに推し進めるために、特許法やノーベル賞のような権利保証とアワードを出すことで、インスティテュショナルに創造力を確保しようとしてきました。アートアーカイヴは、そのような創造力をさらに確かなものにする一番重要なものであると思います。これらのさまざまな利用の中から、また新たな創造行為そのものが生まれてくると考えられます。

多摩美術大学としましては、このアートアーカイヴセンターという組織をさらに充実させ、学生や先生方、さまざまな人たちがそれを活用できるような形にまで発展させていくことを目指しております。本日のシンポジウムのご議論を大変期待しております。



青柳正規

第1部

アートアーカイヴの現状

第1部は多摩美術大学アートアーカイヴセンター（AAC）の収蔵資料の調査・整理の現状を中心とした発表になります。今回は、安齊重男フォトアーカイヴとその先行研究例としてのマン・レイの写真について、三上晴子作品の再制作から導出されたインタラクションの分析、2019年度から寄贈輸送を開始した和田誠資料を取り上げました。

安齊重男と多摩美術大学での「水曜日5限目」

小泉 俊己 KOIZUMI Toshimi 多摩美術大学

私は本学のアートアーカイヴセンターで、もの派関係資料ならびに「安齊重男フォトアーカイヴ」を担当しています。すでにみなさまもご承知の通り、2020年8月13日早朝、心不全のため安齊重男さんはお亡くなりになりました。新型コロナウイルスの流行もあって、なかなか思うように資料の整理が進まず、安齊さんとは2021年度以降の計画についてお話をしている最中でした。これまでのアーカイヴの進行状況につきましては、2019年に埼玉県立近代美術館で開催されました「DECODE/出来事と記録——ポスト工業化社会の美術」展〔主催：埼玉県立近代美術館、多摩美術大学〕のカタログに、概略をまとめました。

安齊さんは本学の客員教授として2004年に着任され、学内、および本学美術館で2009年、2015年、2018年に計5回の展覧会¹が開催されました。安齊さんは自らを現代美術の証言者たるアートドキュメンタリスト、あるいは現代



小泉俊己

美術の伴走者と名乗られていました。そうした自己認識は、ご自身の仕事を作
品写真のみによるものではなく、明晰な記憶と言語が一体となったものとして
捉えていたことに理由があると思います。

安齊さんは教育者の顔も持っていました。2009年には約半年間、30名余り
の学生と共に1970年代以降の現代美術について検証する授業を立ち上げ、そ
の成果としてふたつの展覧会を本学美術館と図書館ギャラリーにおいて開催し
ました。そのときの出品点数は1,155点を数え、同時に授業での学生からの質
疑応答をまとめた冊子『水曜日5限目 安齊重男と多摩美学生による1970年
代以降の現代美術についての対話』も制作しました。1970年代から2000年代
まで10年ごとに学生をグルーピングし、その学生たちが安齊さんにインタビ
ューするという形式でまとめられています。この冊子は編集も学生が中心に行
い、私も含めた数名の担当教員がサポートをし、制作しました。また、安齊さ
んは普段から学生のアトリエをよく訪問し、その場で授業を行っていただくこ
ともしばしばありました。

写真と音声に残る、安齊重男の鮮やかな授業アーカイヴ

授業の参加者は学科を横断して集まった学部生や大学院生です。安齊さんは、
「人間と物質」展²のリチャード・セラ [図1] について——同作品は現在本学



1 安齊重男 [リチャード・セラ《反発しあう直角、ヘキサグラムの基礎版を取り囲むために》] (1970)

に設置されていますが——埋められたアングルの形状を図式化したりしました。[図2]は本学図書館アーケードギャラリーでの展示写真です。床が斜面になっているギャラリーですが、そこに955点の作品を時系列ごとに並べています。縦軸が時系列になっていて、横軸の枝葉は人物やそのときの催事です。学生たちと作品を設営していきました。

この度、安齊さんのアーカイヴについてご報告するにあたり、2009年7月8日に行われた授業の音声を、安齊さんの写真と共にお聞かせしたいと思います。このデータは「水曜5限」を冊子に残すために録音していたものです。聞いてみると、あの安齊節が鮮やかによみがえってきました。これも貴重なアーカイヴであるといえます。1970年の「人間と物質」展について語られている部分です。

安齊 アルテ・ポーヴェラ (Arte Povera)。ポーヴェラ (povera) っていうのは英語でいうとプアー (poor) なんだけど、フランス語でポーヴル (povres) っていうと、貧しいっていう意味なのね。これはアート (art)、アルテ (arte) が貧しいんじゃないくて、表現として使われてる素材が非常に貧しい。要するにあまりリッチな素材でない。「第10回東京ビエンナーレ」(「人間と物質」展)で、これを初めて目にするわけですよ、日本の若い作家は。そうすると、李(禹煥)さんが1月に展覧会(田村画廊での個展)をやったでしょ。



それで同じ年の5月、7月、8月と現代美術の重要な展覧会が続くんだけど、この作品を見て吉田克朗とか、本田眞吾とか、多摩美を卒業した連中、李さん辺りの人たちは、自分たちのアイデアでやったことが、イタリアですでに起こってたアルテ・ポーヴェラとほとんど遜色がなく、方向性も間違っていないっていうんでものすごく自信を持ったわけ。

特に菅木志雄とかは、今でもほとんど同じような素材を使って作品を作ってるわけでしょ。もう30年間、同じようなことやってる。それはやっぱり、たぶん、本人に聞いてみると分かると思うけれども、この東京ビエンナーレにイタリアからやってきたアルテ・ポーヴェラの面々によって相当自信つけたわけだ。これは誰もあんまりいろんな所でいっていないと思うんだけど、僕のポジションから見ると、もの派といわれる人たちの動向と、第10回東京ビエンナーレの、特にイタリアから来た人たちの動向っていうのがものすごく近い所にあるっていうふうに思った。

このコロナ禍のなか、安齊さんをしのぶ会や追悼の催しの開催めどは立っていませんが、必ず行いたいと考えております。安齊重男フォトアーカイヴも、みなさまのご協力の下、充実すべく努力してまいりますので、お力添えのほどをよろしくお願いします。

註

- 1 「安齊重男展 by ANZAĪ レンズの中の表現者達」〔会場：多摩美術大学美術館、会期：2009年10月23日-11月23日〕、「安齊重男展 by ANZAĪ 現代美術と多摩美——明日のアーティスト達へ」〔会場：多摩美術大学八王子図書館アーケードギャラリー、会期：2009年11月1日-28日〕、「安齊重男の写真による——多摩美をめぐる人々」〔会場：多摩美術大学アートテークギャラリー1F、会期：2015年10月10日-28日〕、「もの派—70年代 by ANZAĪ」〔会場：多摩美術大学アートテークギャラリー2F、会期：2015年10月10日-28日〕、「NAGASAWA by ANZAĪ 彫刻家長澤英俊を見続けたアート・ドキュメンタリスト安齊重男の記録」〔会場：多摩美術大学アートテークギャラリー2F、会期：2018年10月4日-16日〕がこれまでに開催されている。
- 2 「第10回日本国際美術展 人間と物質」展(英題:Tokyo Biennale'70 *Between man and matter*)

マン・レイとその周辺、写真という軽やかな根拠

光田 由里 MITSUDA Yuri DIC川村記念美術館

ただいま小泉先生のご発表のなかで安齊さんの写真を拝見し、作品のつくられる過程、アーティストとその周囲の人たち、作品や現場を共に撮影していくという点で類のない記録性と独特の魅力を改めて感じました。今日私は安齊先生の写真について語るということではなく、「安齊重男フォトアーカイヴ」の参照項になるかもしれないと思えるものを、20世紀美術のなかからピックアップしてみたいと考えています。タイトルは「マン・レイとその周辺、写真という軽やかな根拠」としまして、シュルレアリスム関係の写真について、大きく分けて3つの事例をご紹介します。

インスタレーションとしてのコレクション写真

ひとつ目の例は、コレクション、インスタレーション、写真をめぐる話題です。すなわち、コレクションのインスタレーション写真です。例としてお話しする



1 アンドレ・ブルトンの自宅 (1960年頃)

引用元：<https://blog.cgb.fr/merci-andre-breton-,9912.html> (最終アクセス：2021年9月15日)

のはアンドレ・ブルトン（André Breton, 1896 – 1966）と瀧口修造（1903 – 1979）の書斎の写真についてです。ブルトンはシュルレアリストの有名なリーダーですが、まだ無名時代のマックス・エルnst（Max Ernst, 1891 – 1976）の初期作品を購入するなどコレクター気質で、身近な美術家たちの作品を多数収蔵していました。

この写真は1960年頃のブルトンの自宅の状態〔図1〕です。これを見ますと、シュルレアリストの作品というよりも、アフリカやオセアニア、各地の彫刻や工芸品など、現代美術に限らず、幅広いものを集めていたことが分かります。ブルトンはオブジェという概念を特に1930年代以降、大変重視していたことで知られています。1937年に『狂気的愛』という本を出版していますが、この前後ぐらいからオブジェに興味を深めていたので、彼にとって単なるコレクションというよりも、自分の創作活動を発動させる重要な必需品だったといえるかもしれません。

これは瀧口が初渡欧でブルトンを訪ねたときの写真〔図2〕です。実は初めて訪ねた翌日に写真を撮りたいということで（もちろん写真を撮るためだけではなくと思いますが）、写真家のルネ・ロラン（René Roland, 1930 – 1999）に依頼し再訪したときの写真です。そのためポーズを決めて撮っている感じがあります。この2人の背景にブルトンのコレクションが飾ってありますが、〔図1〕とは少し配置の違いがあります。ブルトンのコレクションは飾りっぱなしではなく、入れ替えや掛け替えがあったのでしょう。

〔図3〕は瀧口の有名な書斎で、ここに彼のコレクション展示がありました。ブルトンとは違う並べ方で、蔵書と一緒に美術品、収集した自然物、贈答品などが入り混じっています。たくさんの写真家や来客が撮影している印象深い場



所ですが、60年代以降に撮影されたものが多い。彼が自宅を新築したのは1953年ですが、50年代の自宅の写真はあまり確認されていません。これは私の想像ですが、ブルトンの書斎のインスタレーションを見て影響され、こうして自分の環境をつくっていった可能性もあるんじゃないかと思います。瀧口の書籍は多摩美術大学アートアーカイヴセンターに保存されていますが、この本たちも、オブジェとほぼ同様の存在感を持って瀧口の書斎をインスタレーションしていたということが指摘できるのではないのでしょうか。

さて、現在のポンピドゥー・センターのコレクション展示にブルトンのコーナーがあり、明らかにブルトン家の室内写真を基にして、それを再現しようという意図で展示がされています。ただ実際には他の部屋にあったものも展示されているので、写真とまったく同じではないですし、そもそも当時のコレクションのインスタレーションも常に流動していました。ただ、美術館の展示をそのまま見るのではなくて、鑑賞者の頭には必ず基になった彼の家の写真があってこそ、この展示が生きてくるということが重要ではないかと考えています。

瀧口旧蔵の美術品は富山県美術館に収蔵されていて、常設展示として瀧口コレクションからたくさんの作品やオブジェが飾られており、とても発見があるコーナーです。この展示の奥のほうに瀧口の書斎写真があります。ブルトンのケースと同様に、瀧口の場合も元の書斎は今はなく、持ち主もいないわけで、写真の印象を前提としてこれらの残された品々を見ることが大切なのではないかと思います。実際には飾られていなかったものも展示に使われることはあると思いますが、美術館に場を移して彼のコレクションを知ることができるのは、興味深いことだと思います。



3 書斎の瀧口修造（1970）〔撮影：細江英公〕

引用元：http://www.tokinowasuremono.com/artist-b22-hosoe/hosoe_takiguchi.html（最終アクセス：2021年9月10日）

これらの事例から分かるのは、写真はコレクションを記録するだけでなく、そのインスタレーション、コレクターの空気感も記録することができるということです。個々のものの信憑性を保証できるだけでなく、オリジナルの場所がなくなって、コレクションがインスティテューションに移動した場合に、それらの展示や整理の根拠にすることができるのです。

作品を撮る“視点”は写真家のもの

次は美術作品を撮影した写真の問題について考えてみます。1937年に瀧口も関わった「海外超現実主義作品展」が開催され、雑誌『みづゑ』[図4]は同展を特集した増刊号をカタログ替わりに出版しています。会場では海外協力者を得て300点近くの作品が展示されましたが、出品内容は一部のオリジナルをのぞき、ほとんどが作品を撮影したモノクロ写真でした。この展覧会は東京、京都、大阪、名古屋を巡回し、多くの影響を日本のアーティストたちに与えました。同展においてアルベルト・ジャコメッティ (Alberto Giacometti, 1901 – 1966)、ブルトン、マルセル・デュシャン (Marcel Duchamp, 1887 – 1968) たちの作品は、すべてモノクロ写真で展示されています。

たとえばこのジャコメッティの彫刻の写真[図5]は『みづゑ』に載っていたものです。《アトリエ》というタイトルが付けられていますが、この写真の左側に映っているのは、《見えないオブジェ》(1934) という作品です。これを一般的な作品写真と比較すると差異は明らかで、サイドからの撮影で場所も展示場ではなくアトリエなので、同じ作品でも受け取り方が非常に変わると考えられます。モノクロとカラーの違いだけではなく、前者は写真作品のように私には見えます。また、マン・レイ (Man Ray, 1890 – 1976) が撮影したデュシャンの



4



5

4 『みづゑ臨時増刊 海外超現実主義作品集』(春鳥會、1937)

5 『みづゑ臨時増刊 海外超現実主義作品集』(同前)に掲載された《アトリエ》。左はアルベルト・ジャコメッティ《見えないオブジェ》(1934)

作品も、デュシャン作品として掲載されていましたが、この写真からだけでデュシャンのロトレーフ作品を理解するのは多少難しそうです [図6]。

このように、数多くのオブジェが「海外超現実主義作品展」で写真展示されましたが、それに影響を受けた例としてここでは安井仲治 (1903 - 1942) を取り上げます。これはブルトンが妻のジャクリーヌ・ランバ (Jacqueline Lamba, 1910 - 1993 | 当時は、ジャクリーヌ・ブルトン) と一緒に共作したオブジェ作品の写真 [図7] です。安井は後年の自分の講演会の際にこの図版を使用しており、安井による写真作品《蝶》(1938) [図8] と比較すると、強い影響を受けていたと思います。また、ローランド・ペンローズ (Roland Penrose, 1900 - 1984) の作品写真 [図9] は、山本惇右 (1914 - 1987) の《伽藍の鳥籠》(1940) [図10] という彼の代表作のひとつに影響を与えた可能性が推測されます。写真を通してオブジェを理解するとき、そこに写真独自の視覚・解釈が入ってくるため、別の可能性が開くのだと考えます。

これと比較するとおもしろいのではないかと考えているのは、創紀美術協会という瀧口も関係していた美術グループが1938年の展覧会にオブジェの作品を出展したときのことです。同展評のなかに、オブジェの写真図版が掲載されましたが、この撮影をしたのは阿部芳文 (阿部展也) (1913 - 1971) でした。珍しいことに瀧口の展評の後半に阿部が展評の後書きを寄せて「此處に印刷された寫眞の被寫體は、新しい時代に屬する數人の美術家によつて發見せられ組み立



6



7



8

6 マルセル・デュシャン《ロオス・セラヴィと僕は美しい言葉のあるエスキモオ人の血斑を尊重する》(1925-1926)
引用元:『みづゑ臨時増刊 海外超現実主義作品集』(同前)

7 アンドレ・ブルトン、ジャクリーヌ・ブルトン《小さな擬態》(制作年不明)
引用元:『みづゑ臨時増刊 海外超現実主義作品集』(同前)

8 安井仲治《蝶》(1938)
引用元:『安井仲治写真集』(共同通信社、2004)

てられたオブジェであり、同時に雑誌の印刷を通して表現する爲に、寫眞として私の方法によつて製作された作品である¹⁾と述べています。ここで阿部は、撮影した写真が自分の作品だと語っているのです。たとえばヴィーナスの像をアレンジした古沢岩美(1912-2000)のオブジェの写真について、影を強調したのは私の創作であると記し、あるいは土屋幸夫(1911-1996)のオブジェを撮影する際、阿部は自身の着想によって背景にうろこ雲の写真を挿入したので自分の写真作品だと主張しています。

被写体がたとえオブジェでなかったとしても、写真が撮影者の作品であることを現在では多くの人が理解していますが、阿部の考えは当時としては新しいものでした。美術品の写真展示に関しても、撮影における写真家の作家性の問題があることは見逃せません。写真を通した立体作品の理解には、現代にも通じる重要な問題があると考えます。

記録写真から再制作へ 制作意図も進化する

最後の事例はマン・レイについてです。マン・レイは写真家で、デュシャンの友人としても知られています。デュシャンには展覧会に出品しておらず現存もしていない作品がたくさんあって、彼の作品だという証明は、マン・レイの写真がかなり担っているといえます。



9



10

9 ローランド・ベンローズ《クック船長の最後の航海》(1936)

引用元:『みづゑ臨時増刊 海外超現実主義作品集』(同前)

10 山本悍右《伽藍の鳥籠》(1940)

引用元:『写真展 シュルレアリスト 山本悍右 不可能の伝達者』(東日本鉄道文化財団、2001)

マン・レイ自身も、オブジェを多く制作しています。それも初期にはデュシャン同様、保存を考えずにオブジェを作っていたようなのですが、後年、それらのオブジェをさかんに再制作するようになります。彼の場合は自分が写真家でもあり、自作はしっかりと自分で撮影してあったので、それを基にして再制作をしました。

彼のオブジェ自体はレディメイドの組みあわせが主体なので、オリジナルの材料にこだわらなければ再制作もさほど難しくはなさそうで、組みあわせやアイデアにこそ作品の意味があると考えれば、他者の手による再制作も受け入れられます。オリジナルは失われていても現在では世界各国の美術館が再制作されたマン・レイ作品を所蔵しているため、私たちも見ることができますし、マン・レイ自身も生前から、再制作オブジェの企画に携わっていました。

1917年の《ニューヨーク》という彫刻について例に挙げましょう。マン・レイが作成した自作についての台帳があって、オリジナル・オブジェの写真が確認できます。そこに「1918年のアンデパンダンに出して戻ってきたけれど、今はもうない」と書かれています。もともとは、スタジオにあった木切れをいくつか重ねて、道具箱のなかにあった万力で束ね、ニューヨークの摩天楼に見立てたオブジェです。手づかであったものでさくっと制作された何気なさ、その着眼点がこの作品の魅力ですが、これも後に再制作されまして、再制作も自分で撮影しています。DIC川村記念美術館にも同作の再制作が収蔵されていますが、木の板と道具で構成したオブジェの全体がブロンズに鑄造されてメッキを施され、エディションを持ち、プロポーションも変更されているようです。これだとまったく異なった作品になったようにも思われます。

1916年の《自画像》は金属のベルを用いたアッサンプラージュ作品ですが、オリジナルは紛失しました。後に自分で撮影した作品写真を使ってシルクスクリーンを制作し、1970年に発表しています。その一方で作品写真自体をもう一度プリントし、写真作品としても発表しています。マン・レイにおいてはオブジェ制作と写真撮影の両方が平行しているために、彼のなかの再制作の意味はかなり複雑な様相になっています。写されたオリジナルのオブジェが作品なのか、それとも写真のほうなのか、迷います。オブジェを撮影した写真を、独立した作品として考えることも可能でしょうか。

こちらの《ランプシェード》もマン・レイのデュシャン的な初期作品だといえるでしょう。これは長い紙をつり下げて、自分のアトリエで展示したアメリカ時代、1920年の最初の写真〔図11〕です。マン・レイの写真アーカイブを所蔵するポンピドゥー・センターの見解によるとこちら〔図12〕も1920年のものであるとされていますが、光の加減や向きを変え撮影をしています。この作品

は1954年に再制作されました。再制作の根拠は写真になるわけですが、オリジナルの写真と再制作がまったく同じに見えるようにするのは難しいことです。実際、オブジェの写真は写真の視覚であってオブジェではなく、場所と光線、そして撮影者の理解といったものが全部込められているので、たとえば1960年の再制作〔図13〕を撮影した写真を見れば分かるように、雰囲気が変わってしまいます。ただこれがいけないと決めつけることはできないでしょう。ヴァリエーションとして、変化を見ていくこともありうると思います。作品を見るときに、これが1960年に作られた《ランプシェード》だと思って見るのか、あるいはオリジナルの写真を念頭に、1920年に作られたものの再現だと思って見るのかによって、その作品の意味も変わってくるのではないのでしょうか。

《イジドル・デュカスの謎》という1920年の写真作品に写っているのは、なかに恐らくあれが入ってるんだろうなと思うようなかたちがあって布で梱包されひもで縛られているオブジェです。こういったオブジェの場合、これ自体をマン・レイが大事に保存しておこうとは思っていなかったのではないかと私は考えています。つまり同作は、写真を撮影するために組み立てられた仮初めのオブジェだった可能性があるということです。それはデュシャンのオブジェが写真撮影のためではなく作られたこととは異なっています。

これまで見てきたように、作品の記録写真自体が再制作の動機になるケースは存在します。再制作はレプリカと呼ばれることもあります。オリジナルの完全な複製とはいいきれません。オブジェクトとして作られたものが、当時の写真を基にして後年に再制作され、マルチプルになる。そのとき材料やディメンションは別のものに置き換わります。



11



12



13

- 11 マン・レイ 《ランプシェード》(1920年頃)
引用元: <https://www.centrepompidou.fr/fr/recherche/oeuvres?terms=man%20Ray&sort=dateCreationDesc&display=Grid> (最終アクセス: 2021年9月10日)
- 12 マン・レイ 《ランプシェード?》(1920) 引用元: 同前
- 13 マン・レイ 《ランプシェード》(1960年頃)〔再制作〕 引用元: 同前

そうであれば再制作の意図が、オリジナル作品の意図から変化する可能性も少なからずあります。このとき、写真のオリジナリティと再制作のオリジナリティは交錯せざるをえないでしょう。たとえばマン・レイの場合なら、もともと撮影するためだけに組み込まれたオブジェすらあったかもしれない。オリジナルが失われた後は写真作品のほうに写っているオブジェよりもオリジナルになるといえるかもしれない。

こうしたことは、安齊重男フォトアーカイヴでも起こる可能性もあると思いますし、実際に起こっているかもしれません。

註

- 1 瀧口修造「飾窓のある展覧会」『みづゑ』1939年2月号、春鳥會、p.244



光田由里

メディアアートにおけるインタラクションの分析方法

——三上晴子《Eye-Tracking Informatics》を事例として

久保田 晃弘 KUBOTA Akihiro 多摩美術大学

今日はメディアアートのインタラクションをどのように分析し、アーカイヴできるかについて、ここ数年考えてきたこと、そして今年行ったことの報告を行います。メディアアート作品も、先ほど光田先生が提示してくれたマン・レイの場合と同じく、再制作時に技術的なアップデートをあわせて行う場合、作品の同一性がどこにあるのかが問われます。写真もテクノロジーと非常に密接に結びついたメディアだと思います。どちらも、技術と密接な関係を持つ作品をどうアーカイヴしていくのか、あるいは受け手がどのように時間的な変化や再制作のときの同一点と相違点を考えていくのかという問題と、深く関わっていると思いました。

僕らが研究の対象として取り上げているのが、三上晴子さん（1961–2015）が残した《Eye-Tracking Informatics》（以下、〈ETI〉）[図1]です。これもマン・レ

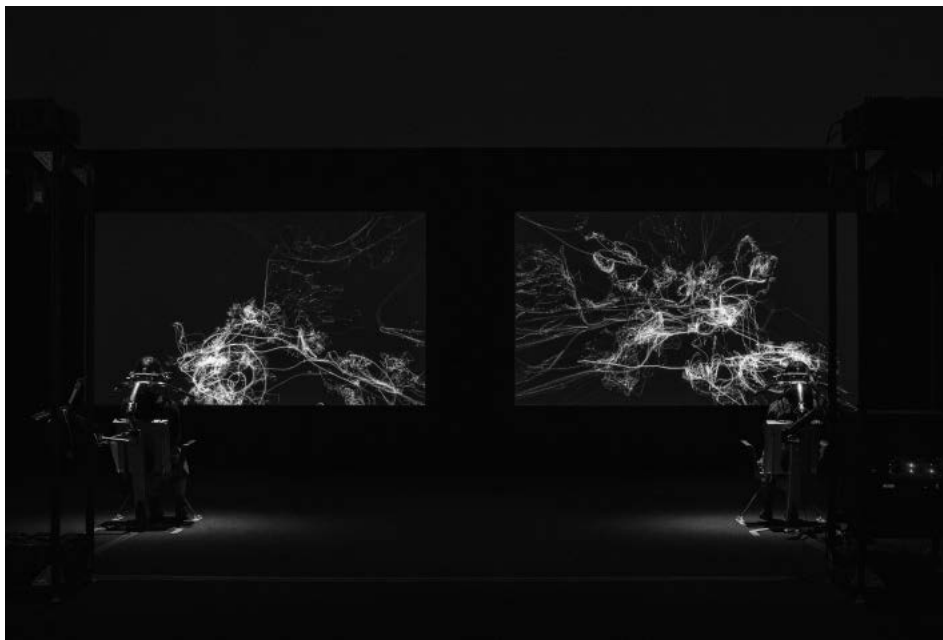


久保田晃弘

イのケースと同じように、もともとは《モレキュラー・インフォマティクス》という、1996年にキヤノン・アートラボで最初のバージョンが作られた作品が、2011年に山口情報芸術センター（以下、YCAM）で〈ETI〉に名前を変えて再制作され、さらに2019年1月には、多摩美術大学のアートテークギャラリーで、そのアップデート版の再展示が行われました¹。その後2019年5月18日から2020年2月28日にかけて、東京の初台にあるNTTインターコミュニケーション・センター（以下、ICC）で開催された「オープン・スペース 2019 別の見方で」という企画展に長期展示されました。

体験者が誘発されて〈ETI〉は完成する

〈ETI〉は「視ることを視る」がテーマになっているインタラクティブ・インスタレーションです。視線検出装置を用いて体験者の視線（眼球の動き）を検知し、その視線の動きから、アルゴリズムミックスな操作によって映像と音響をリアルタイムで生成しています。体験者は映像化された自らの視線を再び見ることで、そこに視ることを視るというフィードバックが起こります。さらに2人用のバージョンでは2人が同時に体験することで、相互の視線がコミ



1 三上晴子《Eye-Tracking Informatics》(2011/19) (撮影：竹久直樹)

ユニケーション／インタラクションします。1人の場合には前の体験者の視線と（一方向的に）インタラクションすることで、体験者同士のコミュニケーションが促される作品です。視線の動きが直接的に形態を生み出し、そしてまたその形態が視線を誘発する。この〈ETI〉には、インタラクティヴィティの本質を問うためのシンプリシティがあります。

なぜ〈ETI〉をインタラクティヴ・アートのひとつの典型例としているかというと、体験者なしにこの作品が成立しないからです。この作品には、いわゆるコンテンツは存在しません。インタラクティヴであると同時に、メディアアートのメディアたるゆえんを体現しています。もうひとつ重要なことは、物理的にユニークなオブジェクトではなく、ソフトウェア、ハードウェア、椅子、プロジェクター、さらに体験者を含めたシステム全体が作品となっていることです。体験者、作者の意図、装置のすべてが密接に絡み合っているところが、本作をインタラクティヴ・インсталレーションのひとつの典型例と呼ぶ理由です。この作品を取り上げることで、インタラクションの本質を少しでも明らかにしていきたいと僕は考えています。こうしたことは再制作のなかで新たに考えられたのではなく、三上さんも当時から語っていました²。同時に、インタラクティヴな作品の存在論として、1996年に代官山のヒルサイドプラザで展示された《モレキュラー・インフォマティクス》のバージョン4から、鑑賞者の視線の動きを記録していました。

インタラクティヴなアートにとって重要なのは、単にインタラクションの有無ではなく、その場がどのように構成され、どのようなコミュニケーションが生まれ得る可能性を含んでいるかだと思います。ボタンやセンサーを使って、作者が予定した行動を観客にとらせるようなものに、僕自身はインタラクションを感じません。〈ETI〉はそうした予期されたインタラクションではなく、3次元の自由なキャンパスのようなものがあり、そこで視線が自由に動き、そのリアクションが即座に返ってくるものです。そこから生まれる相互作用の多様性こそが、同作がインタラクティヴ・アートのひとつの典型例であることの証なのです。

まるで視線という“乗り物”に乗るかのよう

インタラクションの本質を問うためには、まず、その分析の可能性と方法を考えなければなりません。「インタラクションの分析は可能か」というのがこれからお話しする内容になりますが、その前に〈ETI〉の体験がどのようなものであるかを紹介します。

〈ETI〉を体験することによって生成された画像はこのようなものです〔図2〕。ここで重要なのは、この青い線と赤い線で示されている、僕らが「仮想構造体」と呼んでいる（構造の芯とも言えるような）部分です。そして、この周りをたくさんの小さい点が飛び交っています。これは作者の三上さんの、作品イメージに由来するものです。三上さんは生前〈ETI〉の制作に当たって、コーディングを担当した平川紀道さんにスケッチを渡しています。この構造体は、そのスケッチに描かれている、神経が発生していくような、たくさんの線が絡み合うイメージが反映されたものです。実際にこのイメージが、どのようなインタラクションから生まれるのかを説明します。画面上の視線の位置が中央より左にある場合は、進行方向の角度差分が左に振れ、視線の構造体が左に曲がっていきます。つまり進行方向が反時計回りになります。また画面上の視線の位置が中央より右側にあると、進行方向の角度差分が右に振れるので、進行方向は時計回りになります。視線の位置と生成される構造体の形状は、直感的に結びついています。同時に、中央を見続けた場合（視線の動きが少ない場合）直線的に加速していくので、滑らかな軌跡が生まれます。そして視線を左右に固定すると、たとえば左側に動かして固定すると、反時計回りに回転し、右側に動かすと時計回りに回転し、螺旋状の軌跡が生まれます。そして視線を休みなく動かし続け、位置が定まらない状態になると減速し、進



行方向も定まらなくなるので、縮れたような形状になる、という基本的な特徴があります。

今「速度」の比喩を使いましたが、これは視線が3次元空間に展開される際、視線が車となって、それを運転しているかのような、つまり視線が自ら前進していくというような動きをしているからです。まず最初に、自分が見たスクリーン上の点が仮想空間にプロットされて、その点が次の自分の視点になるという操作によって、視線という乗り物に乗り、まさに体験者が運転した方向に軌跡が生成されていく。ゆえにそこから生まれるのは、視線の動きを操舵するドライブのような体験になる。何度も体験すると、車の運転と同じように、だんだん慣れてきて、独特の没入感が得られるようになるのが、〈ETI〉体験の感覚です。実際の体験の場では、何が起きているのかを把握するのに少し時間がかかるのですが、すぐに「そういうことか」と分かります。すると、この装置のなかで自由に、まさに視線でドローイングをするような経験が得られるのです。

視線にも宿るオリジナリティと多様性

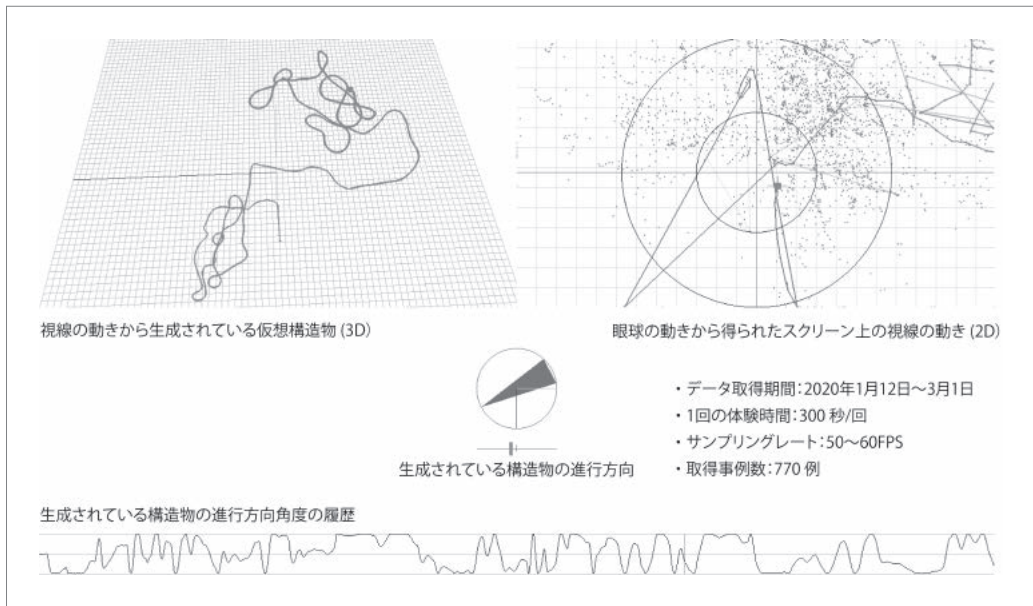
それではここから、この作品のインタラクションの分析について、具体的に考えてみたいと思います。すでにご紹介したように〈ETI〉は2019－20年に、ICCで展示されました。この会期の最後、2020年の1月12日から2月28日までの期間、作品のプログラマであり共同研究者でもある平川さんとICCの協力を得て、体験者の視線データを取得しました。1回の体験時間は5分（300秒）で、期間中に770の事例を収集することができました。おおよそ、1秒間に5～60フレーム程度の時間解像度です。[図3]はそのときに入手したスクリーン上の視線の動きになります。センサーが検出しているのは、体験者が画面のどこを見ているのかということなので、1920×1080ピクセルの画面内における視線の座標を二次元データとして得ることができます。

実験を行う前に議論になったのは、この視線データの権利とプライバシーの問題です。YCAMの渡邊朋也さんが、同機関の顧問弁護士である水野祐さんと倉崎伸一郎さんに相談したところ、〈ETI〉が生成する視線データには所有権が発生せず、このデータが個人情報に該当し得るかどうかの、明確な判断の前例はない、というコメントをいただきました。そこで今回のデータ取得に当たっては、すべての体験者からデータの利用についての同意を事前に確認し、取得することの掲示と読み上げ、ハンドアウトの交付を行いました。

20200113-110844_constructuon

time stamp [sec]	screen X [0~1920]	screen Y [0~1080]	structure X	structure Y	structure Z
0.005597	820	295	59.830063	-0.003175	0.000061
0.007682	820	295	59.750290	-0.009179	0.000235
0.011646	814	280	59.670746	-0.017715	0.000569
0.033526	814	280	59.591480	-0.028516	0.001103
0.045409	814	280	59.512520	-0.041342	0.001872
0.061809	814	280	59.433876	-0.055978	0.002906
0.078312	817	298	59.355553	-0.072213	0.004231
0.095005	817	298	59.277538	-0.089858	0.005870
0.111647	817	298	59.199825	-0.108748	0.007842
0.129005	817	298	59.122398	-0.128736	0.010164
0.145207	820	309	59.045235	-0.149681	0.012851
0.166412	820	309	58.968315	-0.171459	0.015915

3



4

- 3
- 体験者から取得した視線データ
- 4
- 視線と仮想構造物の可視化

この取得したデータを、まずはじっくり見てみることから始めるために、平川さんが可視化ソフトウェアを制作しました〔図4〕。右上の部分がこのスクリーンのどこを体験者が見ているかで、左側には先ほどの「構造の芯」（視線の軌跡）がどのように生成されたのかをリアルタイムに再現しています。そして中央下にあるのが、視線という乗り物のステアリングです。ここを見るとどちらの方向を向いて構造物（視線）が進んでいるかの履歴が分かります。先ほど説明したように、ひとつの方向を向いて滑走していきような状態や、螺旋状に回転していきような状態、そして縮れてくしゃくしゃの状態などが、この方位磁石のような矢印を見ていると、よく分かるかと思います。こうした可視化を経ることで、〈ETI〉の体験時に起こっていることの一部がデータ化できました。見ていると面白くてきりがありませんが、本当にひとつとして同じものがない形が生まれてくる。そうしたインタラクションの多様性こそが、この作品の本質的な部分であることが、改めて確認できたと思います。

視線そのものの特徴が浮かび上がる

データと道具がそろったところで、次にどうやって視線データを分析していくかについてお話しします。今見ていただいたように、視線から生まれる仮想構造物を可視化することができました。まずはそれらを観察します。ある種の実験的、自然科学的アプローチといってもいいかもしれません。可視化されたものの多様性を観察し、そこから構造物どうしの共通点やモード、パターンを見つけていく。そこにはある種の仮説形成、つまり推論が必要になります。そこでまず、仮説としてのモードやパターンに対する考察を行うことから始めました。

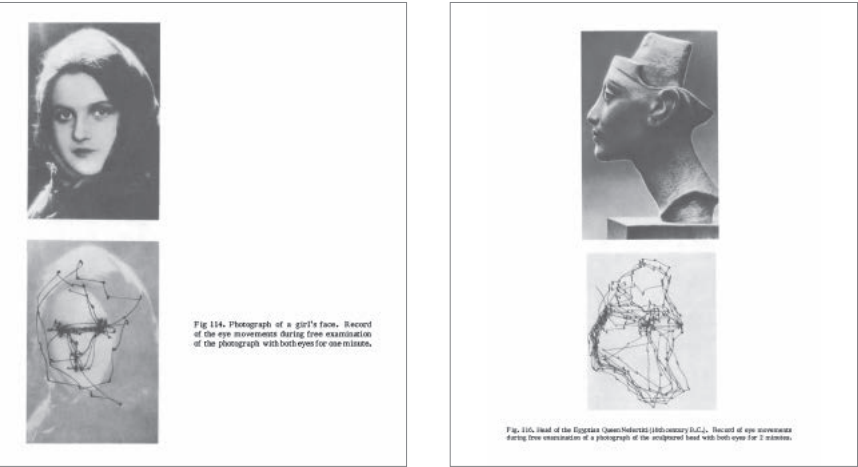
同時に、視線に関連する先行研究である、A.L.ヤーバス（Alfred Lukyanovich Yarbus, 1914 – 1986）の事例を確認しておく必要もあります。ヤーバスというロシアの研究者が人間の視覚を、視線の動きを用いて分析しようとしてしました。ヤーバスは*Eye Movements and Vision*（Springer, 1967）という有名な本を1967年に出版しています。ネフェルティティの胸像や人物の顔を見るときに、人はどこをどのように見ているのか。実験結果〔図5〕を見ると、人がまず輪郭を見ることや、目、鼻、口、のような特徴的な部位に視線を向けることが、実験的、実証的に観察・記録できました。さらに絵画を見る場合には、全体を俯瞰したり、特定の部分を注視するなどの複数のモードがあることも明らかになりました。このように対象を眼差す行為には、いくつかの特徴的な動きやモー

ドがあることを踏まえて、「視ること視る」という〈ETI〉において、その視線が一体何を引き起こしているのかを考えてみたいと思います。

しかし〈ETI〉とヤーバスの研究には決定的な違いがあります。ヤーバスの研究には顔や絵を見るといった、与えられた対象がありますが、〈ETI〉の場合には、見るべき対象が事前に与えられてはいません。ですので、〈ETI〉では、視線そのものが持っている特徴が、より明確に浮かび上がってくることが予想できます。体験すると分かってくるのは、何も見えない空間を見続けると、構造物がどんどん伸びていくのですが、人間は必ず何かをしようと思ってしまうので、空間をきょろきょろと探索し始め、構造も変化する。すると自分がつくったものがさらに見えるようになり、今度はそれを見始めたりする。どこかの部分を見続ければ、その構造がどんどん画面中央へ吸い寄せられていく。そうすることで、構造はくしゃくしゃの固まりになる。大まかにいえば、このようなインタラクションが生成されます。

それらを、いくつかのモードに分類します。視線があまり動かず、仮想空間のなかを滑走していくような、いわばグライディングモードと呼べるようなもの、視線の軌跡がくるくるとターンしているようなモードもあります。その他にも、何かを探索しているようなモードや、仮想空間のなかを単にきょろきょろしているようなモード、自分が関心を持ったものを追い掛けるモードなどが観察できました。

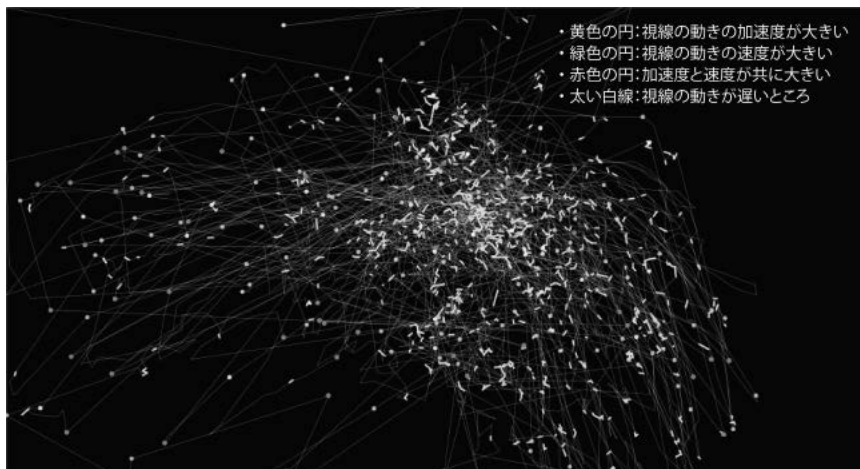
これらのモードを、先ほどのデータを使って、もう少し詳しく見ていきたいと思います。まずは構造を生み出す視線の動きがどうなっているかということですが、視線自体は画面中のさまざまな場所を動いています [図6]。もち



ろん人によって異なるのですが、この図は視線の速度と加速度を求めて、緑、黄、赤の円をプロットしたものです。緑の円が速度の大きい（速い）ところ、黄の円は、速度が大きく変化しているところで、つまり加速度の大きいところに相当します。そして速度と加速度が共に大きいところには、赤の円でマークしています。視線の軌跡だけだと、視線の動きが画面全体に散らばっているように見えますが、滞留している速度の遅い部分や、ぴょっと飛ぶ加速度の大きい部分があることが分かります。このように、データを詳しく見ていくと、そこで一体何が起きているのかがだんだん見えてきて、分類したり、分析することができる気がしてきます。

視線の多様性をどのように記述するか

この2次元における視線の動きを、次に3次元の構造物と結びつけてみます。先ほど事例にあげた視線の動きから、この白い線のような構造物が生成されました。この構造物の、視線の速度や加速度が大きく動いた部分に、お団子のように赤や白や緑の球をつけてみました〔図7〕。球がついていないところは、視線があまり動いていないところです。それに対して、黄の球、緑の球、赤の球がついている部分では、視線が非常に速く、あるいは細かく動いている。生成された構造物の多様性は、その形自体が面白いだけでなく、それがなぜそうした形になるのかについても、いくつかのパターンやモードがあることが分かります。同様に、他の事例も見てみると、あまり大きく視線を



動かさない体験者や、視線が動き続けて構造物がぐにゃぐにゃ曲がっている体験者、視線を一定の方向に固定して螺旋状の構造物になった体験者など、全部で770例あるのできりがありませんが、本当にさまざまな形が生まれています。こうした事例を観察していくと、作品のアルゴリズムから予測されることを、実際の視線データで確認することを超えて、インタラクションの結果を少しずつ鑑賞できるようになってきます。

こうしてデータを直接見ていくことで、〈ETI〉の場で何が起こっていたのかが次第に分かってきました。そこで次に、こうしたインタラクションを、どのように記述すればよいのかについてお話ししたいと思います。昨年のシンポジウムでも述べたように、僕は「圏論」の図式が、インタラクションのような動的な出来事の、強力な描写力を持っていると思っています。「圏論」では、ものごとを「対象（オブジェクト）」ではなく、「射（モーフィズム）」から見ようとします。「射」にもいろいろなものが考えられますが、とりわけ重要なのは構造を保つ射である「準同型写像（ホモモーフィズム）」です。

今日は時間の都合上、詳しくお話しできませんが、『現代思想』の2020年7月号で圏論が特集された際、なぜ圏論が、人文学的な人間の記述に使えるのかについて書きました³。その原稿では人類学者のアルフレッド・ジェル（Alfred Gell, 1945 - 1997）が1998年に出版した *Art and Agency: An Anthropological Theory*（Oxford University Press, 1998）のエージェンシーの理論を、圏論（圏の図式）でリライトしてみました。同書でジェルは、人間の芸術活動を、アーティスト、



インデックス、プロトタイプ、レシピエントの4つのカテゴリー間のエージェンシーによって形式化しました。それをエージェンシーを射とする圏論の言葉で書くと、クリアにものごが見通せるようになります。芸術のオントロジーの基盤を、作品や作者、鑑賞者といった対象ではなく、それらの間の射におくのです。

圏のなかでも、「アーベル圏」を仮定すると、さらに射の中身に踏み込んでいくことができます。「アーベル圏」とは加法とその可換性が成り立つような、非常に素性のいい圏です。実際僕らは日常的に、概念の演算を行っています。たとえば表現主義と抽象主義を組みあわせると抽象表現主義になるというのは、概念の加算です。そうした概念の（単純な）演算を仮定すれば、さまざまなものを明晰に見通すことができる圏の図式を用いられるようになります。図式はいろいろなところで使われていますが、大抵みな自分の都合のいいように、勝手に図を描いて使っています。そうではなく、数学的に導かれた図式（だけ）を通してものごとを見ることの可能性を（「図式主義」と名づけて）、『現代思想』のテキストに書きました。

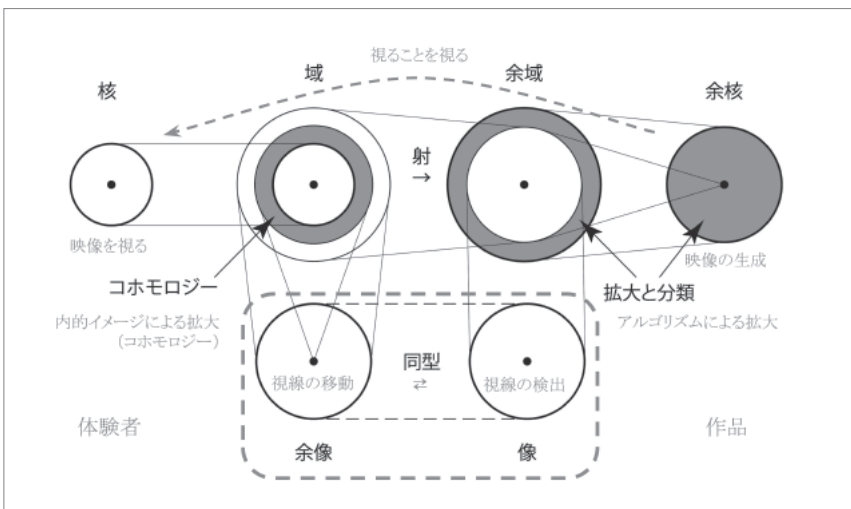
インタラクションについては、アーベル圏の射が、ふたつの射に分解できるという図式が有効だと考えています〔図8〕。核という要因から、余核という結果への射が、ふたつの射に分解でき、その内部で余像と像が一致している。まさにこの部分に、インタラクションのひとつの本質があると考えています。〈ETI〉の場合、インタラクションの要因はスクリーンの映像を視ることで、出力される映像が結果になります。映像を視た人の内的イメージによって、要因がさまざまに拡大する。その結果として、視線が動く。こうした〈ETI〉のインタラクションの内的構造は、要因が余像になる部分と、像が余核を生むことで、射を分解することができるアーベル圏の図式によって、うまく描写することができます。アルゴリズムによって視線の動きが可視化され、映像が生成され、それをさらに視る〈ETI〉は、アーベル圏の射が分解できるように、インタラクションを内部で分解していると理解することができます。このことは、インタラクションが、人間側とコンピュータ側に分解できることの具体的な形式化です。

もうひとつの重要な概念が「コホモロジー」です。コホモロジーとは、拡大されたもののうち、要因にもなく、結果としても出ていかない「非自明」なものごとのことです。非自明性とは、一人一人の体験が異なる結果を生みだすことを指しています。その非自明性、すなわち多様性を考えるためには、分解された射それぞれの、ふたつの拡大が重要な鍵となるでしょう。ひとつは今述べたコホモロジーによるイメージの内的拡大と、〈ETI〉の映像を生成するアルゴリズムによる拡大です。こうした圏の図式による描写からも、

〈ETI〉のインタラクションの肝が、人間＝体験者の眼球の動きとその検出の部分にあることが分かります。

来年度以降の計画として、こうしたインタラクションの仮説的描写を検証するために、インタラクションの実験装置、テストベッドをつくることを構想しています。インタラクションの形式的本質、つまり視線の動きから検出して構造物を生成する部分だけを取り出した、ミニマムな〈ETI〉のシステムです（それを僕たちは〈プロトETI〉と呼んでいます）。そうすることで、インタラクションの素過程を抽出することができます。この〈プロトETI〉の核心部分をコントロールすることで、視線の動きや、生まれる構造がどのように変化するかを、ある程度体系的に実験することを目指しています。そうすることで、インタラクションの本質に、どこまで実験的、定量的に迫ることができるのかを考えていきたいと思っています。

2019年にYCAMで再制作した〈ETI〉は、「Pupil」という新しいデバイスで視線検出に使っています。このセンサーは、眼球を映すカメラ（相対座標）と、額からのスクリーンの映像（絶対座標）を比較することで、眼球の動きを再構成しています。この部分のパラメータを操作することが、先ほどお話しした〈プロトETI〉による実験の、ひとつのポイントになります。「視線の動きは形態を生み出し、その形態は視線を動かす」といってしまうと簡単なのですが、そこにどのような多様性や豊かさ、そして作品の本質があるのかを考えなければなりません。



知覚のインターフェイスが世界に広がる

最後に、もう一度三上さんのテキストに戻ります。三上さんが生前から主張していたのは、インターフェイスはすでに私たちの内側にある、ということです⁴。通常はGUIのような外在化されたメニューやアイコンなどが、インターフェイスとして認識されていますが、三上さんのインターフェイス観は、体の内側にどのようなインターフェイスがあるのかを問います。それこそが、まさに知覚を考えることの、ひとつの具体的なアプローチです。それはつまり、知覚そのものと、知覚された世界を想像（構築）する主体性を外在化するシステム＝ネットワークの拡張ということです。内なるインターフェイスとは、人間が完全にはコントロールできない視線の動きのなかにあり、それがフィードバックされながら外在化すると、〈ETI〉のような形になるのではないのでしょうか。さらにそれらが、複数の体験者間の相互作用によって、知覚のインターフェイスのネットワークが世界中に広がっていくことこそが、この作品が示したかったひとつの本質的なテーマだったと、改めて感じています。「曖昧な人間の知覚のなかで交換される情報のインターフェイス〔……〕以外に、作品のなかに表現されるべきものは無い⁵」と三上さんは語っていました。伝統的な形式の美術作品に対して精緻な分析が可能であるように、こうしたインタラクティブなアートに対しても、それがどこまで可能なのかということ、継続的に考えていきたいと思っています。

註

- 1 「三上晴子『Eye-Tracking Informatics』——YCAMとの共同研究成果展」〔会場：多摩美術大学アートテークギャラリー1F、会期：2019年1月9日–11日〕
- 2 「そこに参加する観客がなければ、『作品』と言えるものは存在せず、ただの機械の塊があるだけなのである」三上晴子「知覚の美術館/大霊廟に向けて」馬定延、渡邊朋也〔訳〕『SEIKO MIKAMI——三上晴子 記録と記憶』NTT出版、2019、p.10
- 3 久保田晃弘「圏の図式からみた芸術の理論——穴・コホモロジー・アブダクション」『現代思想』2020年7月号、青土社、2020
- 4 「私の全てのプロジェクトでは、コンピュータ・テクノロジーのコンテキストのなかで『インターフェイス』と呼ばれるものは、私たちのなかにすでに存在しているという確信によって動機付けられている」前掲〔2〕、p.7
- 5 「これらの作品のなか、リアルタイムでデータとして示される、曖昧な人間の知覚のなかで交換される情報のインターフェイス、あるいは間の空間における出来事以外に、作品のなかに表現されるべきものは無い」前掲〔2〕、p.8

和田誠アーカイヴの寄贈経緯と今後

佐賀 一郎 SAGA Ichiro 多摩美術大学

和田誠さんは1936年生まれで、第2次世界大戦が終わったときには小学校3年生でした。いわゆる焼け跡世代です。1955年に多摩美術大学図案科に入学し、3年生のときポスター《夜のマルグリット》(1957)で日宣美賞を受賞します。当時の日本で最高のデザイン賞を受賞し、1959年、大学を卒業してライトパブリシティに入社します。以降、第一線を走り続けた、戦後日本を代表するグラフィックデザイナー、イラストレーターのひとりです。最大の特徴は、強さと優しさが同居した独特の筆致、一目見て、和田さんだと分かる作風ですが、その作風が各種メディアに登場し、増殖していく。この点も特徴的ではないかと思います。映画も撮りますし、アニメーションも作り、絵本も書き、文章も書きます。とにかく多才な方です。



佐賀一郎

2018年4月1日にアートアーカイヴセンターが創設され、2019年2月に和田誠事務所からアートアーカイヴセンターに作品寄贈の問い合わせがありました。いざ話を進めようというところで、2019年10月7日に和田さんは逝去されました。和田誠事務所と最初の話し合いをする予定だった10月15日の約1週間前の出来事でした。結果として2019年の11月18日に、寄贈についての具体的な話し合いが開始されました。そして2020年3月に和田誠アーカイヴの寄贈契約を本学と和田誠事務所は正式に取り交わしました。永続的、公益的な管理主体、研究主体、そして教育主体として多摩美術大学、およびアートアーカイヴセンターを見てくれたからこそ、この契約が実現したと考えています。その後、2020年4月から、塚田優さんが、多摩美術大学の研究員として、和田誠アーカイヴの構築、研究に参画して今に至ります。

5万点以上の膨大な物量かつ幅広い資料

目下、目録の作成、資料の閲覧公開、外部機関への貸出し対応など、さまざまな業務がめじろ押しであり、猛烈な勢いでさまざまなことが進んでいます。2021年5月で移管を完了する予定ですが、その総点数は見込みでも5万点以上、2トントラック10台分、ハイエース6台分以上という膨大な物量と種類の幅広さが最大の特徴といえるでしょう。

収蔵品の内訳は、和田誠事務所管理されていたものが主体です。デザインの制作物、つまりポスター、広告ロゴ、装丁、雑誌、レコードや各種グッズ、挿絵、自作の描き文字、学生時代の習作、イラストレーション、マンガ、著書、絵本、映画、アニメーション等に加え、複製技術に供するための中間制作物、つまり原稿、原画、下図、印刷している原稿、絵コンテなども大量に残されました。またその他の資料として、スクラップブック、ファイリングされた人物、風俗、自作資料等が相当量あります。その他にも蔵書の一部やレコードなど、さまざまなアーカイヴ資料の寄贈を受ける予定です。

資料の輸送も2021年度に完了する状態ですので、まずは和田誠事務所でのどのように仕事分類されていたのかを紹介し、今後の指針についてお話しします。

和田さんのオフィシャルサイト——これは生前のご本人の意思も反映されたと見なすこともできるものです——を通じて、どのように仕事分類されているかを確認しましょう。[図1]は和田さんのウェブサイトのスクリーンショットです。カバーと雑誌、書籍、LPジャケットの表紙、描き文字、レイアウト、ポートレート類、マンガ類、挿絵もあります。それにスケッチ類やポス

ターをはじめとする広告デザイン類、ロゴデザイン、プロダクト、そしてムービーです。和田さんは4本の長編映画の監督作があり、その他アニメーション作品もあります。著書も200冊を超えます。ものすごい仕事量で、何人分かの人生を生きていたんじゃないかと思えるほどです。

和田さんは原画を描くだけではなく、それが印刷物としてどのように仕上がるかということを考えながら、デザイン全体を手掛けました。今お見せしているのは原画の上にトレーシングペーパーをかぶせて、CMYで色を指示したものです [図2]。通常印刷物はCMYKの4色（フルカラー）で表現するわけですが、ここにはCMYの含有量が直接書き込まれています。また和田さんはポートレートをたくさん手掛けていたわけですが、人物別にまとめられたファイリング資料もありました。

和田誠事務所のなかにあったアーカイヴを、 さらにアーカイヴする

もうひとつ、ここで特に取り上げておきたいのは、事務所で作成したFileMaker Pro（以下、ファイルメーカー）の存在です。ファイルメーカーはデータベースソフトですが、事務所では本ソフトを用いて資料管理が行われていました。スタッフの方がたは、和田さんが手掛けた文字のレイアウト用の下原稿、清刷り原稿といったものもしっかりと保管していました。これらのものが、す



でに寄贈契約以前からファイルメーカーとともに管理されていたわけです。

このファイルメーカーによる管理について、和田さんはコンピュータ嫌いだったこともあり、導入はかなり嫌がったそうです。しかし結果的にはスタッフの強い希望に応じることになったのですが、それには次のような業務上の理由が存在します。たとえば和田さんが誰かのポートレイトを描くとします。それはその人の分身であると共に和田さんの分身でもあります。それはメディアにのってさまざまな場面に出現します。和田さんは同じ人のポートレイトを手がけることが多かったようです。それが10年だったら、10年分のストーリーになって、大抵の場合は複数のメディアにわたって展開されるわけです。そうした蓄積によって、その人物の、和田さんのイラストレーションによるもうひとつのストーリーができていきます。事務所ではこうした横断的な活動範囲に対応して、過去の仕事や、人物、資料などを見る必要がありました。



具体的に和田さんからどのような指示があったのかを事務所のスタッフ方に伺ったところ「何年の、どの雑誌の、何月号に描いたイラストレーションを持ってきなさい」というふうな指定をされたそうです。そういった和田さんの細かなオーダーに応えるために、資料を管理せざるを得ない状況が生まれ、当初は紙ベースだったこうした記録は、やがてファイルメーカーに置き換えられることになりました。つまりこのファイルメーカーは、資料目録であると同時に、事務所における仕事の在り方が反映されたものです。付け加えていえば、和田さんの仕事の在り方自体が、アーカイヴ的だったといい得るかもしれません。

さて、私たちは和田誠アーカイヴをどう扱うべきでしょうか。もちろん、事務所内での管理運用体制を、そのままアーカイヴすることはできませんが、和田さん、そして事務所のなかにすでにあったアーカイヴ的なものを、さらにアーカイヴすることには、いったいどのような意味があるのでしょうか。また、ご遺族の希望でもあるわけなのですが、このアーカイヴを学生へ還元することも考えなければなりません。

さらに多摩美術大学アートアーカイヴセンターには、和田誠アーカイヴ以外にも、グラフィックデザインに関するアーカイヴが多数収蔵されています。勝見勝資料アーカイヴ、佐藤晃一アーカイヴ、サイトウマコトポスターアーカイヴ、DNPポスターアーカイヴ、竹尾ポスターコレクションといったさまざまな資料が管理されています。今後はこういったものとどう連携を図っていくかも考えていかなければなりません。

和田誠アーカイヴの開かれた活用を目指して

塚田 優 TSUKADA Yutaka 多摩美術大学

和田誠アーカイヴの最大の特徴は、和田誠個人に関連する数多くの資料が残っていることです。また佐賀先生からもお話がありましたが、その和田の思考が、ファイルメーカーによってある程度外在化されていることは見逃せないポイントです。ではこの膨大な資料を、私たちはどう研究していけばいいのでしょうか。今日はその前提として、領域横断的な彼の仕事がどのようなものだったのかについて、簡単なエピソードも交えながらみなさんにお伝えできればと思います。



塚田 優

ジャンルレスに表現の幅を広げた和田誠

I 似顔絵

和田は生涯にわたって数多くの似顔絵を描きました。和田の似顔絵が多くの人に認知されたのは『週刊サンケイ』の表紙の仕事です。これは和田がライトパブリシティから独立し、フリーになった1960年代後半に、会社の先輩でもあった田中一光の依頼で始められたものです。似顔絵の仕事は『週刊サンケイ』以前ですと、吉行淳之介の『軽薄対談』シリーズを手がけており、これがきっかけとなって似顔絵が「営業品目のひとつとなった」と後年和田は語っています¹。和田はデザイナーになる以前から似顔絵にはこだわりを持って取り組んでおり、漫画家の清水崑のまねをして描くようになったのが、そのきっかけでした²。小学生の頃から練習を始め、高校生の頃には先生の似顔絵で時間割が作れるほど上達したそうです。こうしたエピソードからうかがい知れるのは、和田自身は初めから似顔絵を得意としていたわけではなく、努力によって魅力的な似顔絵を描けるようになったということでしょう。

また、似顔絵を描くための準備も生涯を通じて続けられていました。[図1]は著名人の顔写真の切り抜きが50音順別に収められたファイルです。なかには数多くの人物の写真の切り抜きが収められています。このファイルを詳しく見れば、和田が発表した似顔絵の参照元も推定が可能になるかもしれません。



II ポスター

和田は高校生の頃に見た「世界のポスター展」（東京国立近代美術館、1953）に大きな衝撃を受けたことをしばしば語っています。[図2] は日活名画座のポスターで、キャリア初期に会社に属しながら請け負っていた外部の仕事です。このポスターの印刷所はサイトウプロセスといって、当時日宣美に出品するデザイナーたちが数多く印刷を依頼していた、知る人ぞ知る印刷所です。サイトウプロセスは日活名画座のポスターをそれまでシンプルにタイポグラフィだけで刷っていたのですが、何かイラストレーションを入れたいとなり、和田に依頼しました。報酬は出せないという条件だったのですが、それでも和田は引き受けます。それはなぜかといいますと、会社に勤めていると（写真を使用する場合もあるため）、必ずしもイラストレーションが描けるわけではなかったからです。きっとこのころの和田は、イラストレーションを描くことにとっても飢えていたのでしょう。日活名画座のポスターはシルクスクリーンで刷られており、物質感も強く見応えがあるポスターです。

ポスターの版下も多数アーカイヴされました。版下は線画の上にトレーシングペーパーがかぶせられ、そこに色指定を書き込んでいくというパターンが多いです。和田といえば、抑制の利いた色彩感覚が思い浮かぶ方も多いと思います。たとえば追悼特集をした『イラストレーション』226号（玄光社、2020）でも、グラフィックデザイナーの大島依提亜が「ギリギリ濁らない絶妙な色使い。色数を減らして単純化する人じゃないのに、統一感もある」と述



べています。このパーセンテージを細かく指定された用紙を調査すれば、色彩の感覚にも何らかの傾向が見出せそうです。

Ⅲ 装丁

他の資料カテゴリと比較しても中間制作物が多いのが装丁の仕事です。表紙、色校正、見返し、目次のページなど、和田はデザインとイラストレーションを同時に手掛けていることが多いため、さまざまな工程の資料が多く残り、分析しがいのあるものだと思います。

さらに加えて興味深いのは、このカテゴリには村上春樹『アフターダーク』（講談社、2004）をはじめ、イラストレーションを使っていない仕事も散見されることです。ポスター、広告と違って、装丁はクライアントの要求が厳しくなく、デザインとしての自由度が高いジャンルであることがしばしばいわれますが、そのなかにあつて、和田もさまざまな形式にチャレンジしていたことが分かります。写真を使用したもの、自身が制作した立体物の写真を使用したものなど、多様な方法論が見られます。ですので寄贈資料のうち装丁だけを見ても、幅の広いデザインの分析ができるかと思います。

Ⅳ 雑誌のエディトリアルデザインおよび表紙

和田の仕事のなかでもっとも有名なのは『週刊文春』の表紙だといえるでしょう。同誌は現在（2020年12月）も過去のイラストをもう1度アンコールとして使用しているので、現時点ではまだ大学に原画は輸送されていないのですが、最終的には寄贈される予定です。雑誌の表紙としては『週刊文春』のみならず、『キネマ旬報』や『話の特集』などさまざまな雑誌の表紙を描いています。

この和田の代名詞といっても過言ではない『週刊文春』の仕事は、実は和田の仕事としては珍しく、モチーフを実際に見て描いているという特徴があります。そうした取り組みが長期間にわたり継続的に続けられていたことは、おもしろいことだと思います。もともと『週刊文春』の表紙を依頼されたときも、和田自身は似顔絵の依頼かと思っていたと語っていますが、題材は何でもいいということだったので、だったら物を見て描こうというふうなコンセプトを立てて、続けられてきた仕事です³。そのため、ものによってはかなり緻密な描き込みがあったりもします。[図3]は、和田が『週刊文春』の表紙のために実際に見たモチーフです。白い紙などで包まれています、これを取り外すとモチーフが出てきます。包んでいる紙には表紙を切手サイズくら

いに小さく印刷したものが貼り付けられており、いつのモチーフだったかが分かるようになっていました。これを確認すると和田がどのようなものを見方をしていたかが、実際の表紙と比較することでよく分かるはずです。どの程度描き込みをしたのか、この色は変えているのかなど、そうした和田の絵を描くときの感覚が推理できるような可能性があると思います。

V アニメーションと映画

和田はアニメーション、そして実写映画も制作していました。アニメーションのほうは1960年代と1970年代が多い印象で、実写映画のほうですと、1980年代以降というふうになりますが、ある程度まとまった数の映像作品を残しております。アニメーションの原画はもちろんですが、アニメーションフェスティバルのポスターなども寄贈されています。これは「アニメーション3人の会」という久里洋二、真鍋博、柳原良平の3人で結成されたグループが中心となって、宇野亜喜良、横尾忠則などにアニメーションの制作を委託しながら草月会館ホールで上映を行ったときのポスターです。この上映会に和田も出品していますが、アニメーションの仕事は、前衛的な表現と距離感のあった和田にあって（和田は大衆的な娯楽を好み、また自身もそのようなフィールドで生涯活躍しました）、唯一それとの接点が見出せるジャンルだといえるかもしれません。「アニメーション3人の会」がよく上映の場所を選んでいたのは、当時の前衛のメッカであった草月アートセンターでした。

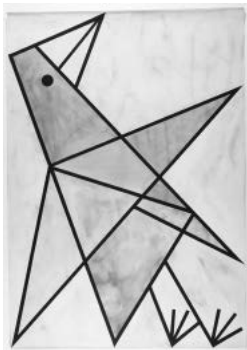


アニメーション界とのつながりは後年にもあり、ファイルメーカーを見ますと、2005年に多摩美で開催されたアニメーション学会のポスターとTシャツを制作しています。記録によれば、当時グラフィックデザイン学科で教鞭をとられていた片山雅博先生の依頼だったことが分かっています。

実写映画では絵コンテなども制作され、それらも多摩美に収蔵されています。和田は生前4本の長編映画を監督しましたが、もともとは監督よりも、シナリオ制作が目的でした。執筆したシナリオに自ら場面場면을イラストで描いたものを角川春樹に渡したところ「だったら自分でも撮って見たらどうか」と言われたのが監督となる契機だったようです⁴。そうしたきっかけの影響かは分かりませんが、和田は詳細な絵コンテを残しています。実写映画の監督は絵コンテを描く人と、描かない人に分かれますが、和田の絵コンテの密度はむしろ日本の商業アニメーション（アニメ）で描かれるものに近いようにも感じました。

Ⅵ 学生時代の作品や展覧会用の作品

学生時代の作品も多数寄贈されています。[図4]は、当時の言い方でいうところの「鳥を便化せよ」⁵というような課題だと推測されます。日宣美賞を受賞した《夜のマルグリット》の描き直しなども残っています。[図5]は展示の作品です。少し光沢が見えますが、これは油絵の作品です。展覧会の出品作は売ってしまったものもあり完全には残っていませんが、一部収蔵されています。売られ手元に残っていない作品については、記録写真があるので、そちらで補完していくことも今後重要になってくると考えられます。



4



5

4 学生時代の習作と推測されるポスター

5 《マルクスの二挺拳銃》(2008)

VII 現在の管理状況・蔵書

〔図6〕はアートアーカイヴセンターの収蔵庫の写真です。事務所では、箱にメディアの名前が書いてあったり、年数が記入された状態で整理され、その保管状態のまま移管しました。箱をひとつ開けてみても、小分けされた袋にさらに年数など細かく情報が記載されています。仕事ごとに袋で分けられ、原画や中間制作物（色校正など）が一式でまとめられ、よく整理されています。

事務所の蔵書は、3階建ての事務所の各所にあリまして、1960年代には横尾忠則が和田の洋書を参考にしたという逸話も頷けるような充実ぶりです⁶。これらの蔵書のなかで、貴重だと思われるものを、私や佐賀先生、アートアーカイヴセンター職員が選書を行い、多摩美術大学に移管しました。

広い領域に開かれた研究のために

駆け足でこの度寄贈を受けました和田誠アーカイヴを紹介しましたが、個人的にこうした和田の仕事の幅広さは、結果的に和田の固有名を強化するために語られてきているように感じています。たとえばブックデザイナーの川名潤は「『和田さんは和田さんだから』って結局『和田誠』のカテゴリに収まってしまう」⁷とある対談で述べています。しかしそこに居直ってしまうことは、



和田のアーカイヴを運用する研究態度としてふさわしいものではありません。和田を対象として掘り下げていくことはもちろん必要ですが、先ほど佐賀先生からもあったように、さまざまなグラフィックデザインの資料が集積されているアートアーカイヴセンターだからこそのようなデザイン史の更新や、その他の領域にも開かれた研究が目指されるべきではないかと思っています。

やや誤解を招く表現かもしれませんが、和田誠は和田誠として評価されていることがひとつの不幸である、という言い方も可能かもしれません。和田はさまざまな仕事を残しているの、その多彩さがそのまま個性として称揚される傾向にあります。ただ細かく受賞歴を見ていきますと、どの仕事で評価されたのかは分かっています。ポスター、広告、エディトリアルデザイン、ブックデザイン、絵本、マンガ、アニメーション、映画、エッセー、ノンフィクションの各分野で和田は専門的な評価を受けており、その幅広さには驚かされるのですが、これらの受賞は和田が人物として評価されたわけではなく、特定の仕事に対して与えられたものだということを今一度思い出す必要があるのではないのでしょうか。

端的な指摘ではありますが、たとえば1957年に和田が日宣美賞を受賞したその布石として、1955年には粟津潔の《海を返せ》という情念に満ちた作品が、続く1956年には、杉浦康平のレコードジャケットが同賞を受賞しました。杉浦の受賞はそれまでポスターばかりが受賞していた日宣美にあって、非常に画期的なことでした。ゆえにその翌年の、1957年の和田の受賞はグラフィックデザイン史の流れからすると、モダンデザインの直線的で幾何学的なデザインの流行が、粟津や杉浦の登場によって変化していく最中のことだったのだと指摘できるのです。映画の場合についても同じように当時の時代背景を考えてみましょう。和田は1984年に『麻雀放浪記』で初めて実写の長編映画を監督していますが、この同じ年に商業監督としてのキャリアが軌道に乗り始めたのが伊丹十三でした。やや知名度は落ちますが、矢作俊彦も同じ年に商業監督デビューをしています。このように同時多発的に異業種監督が現れた年に、和田もまた映画監督としてのキャリアを歩み始めることになっています。

このような細かい文脈を見ていくことによって、和田を超人的な才能を持った天才的な人物としてアイコン化するのではなく、個別の専門的見地から適切な評価を与えることができるようになるでしょう。寄贈を受けたアートアーカイヴセンターは、そうした多様な研究が可能になるような整理を進めべきだと個人的には考えています。そしてこうした姿勢を堅持しながら資

料を公開することによって、和田誠アーカイヴはさまざまな専門領域の研究者にとって有益なものとなり、充実した成果が生み出されるようになるでしょう。

註

- 1 和田誠『銀座界隈ドキドキの日々』文藝春秋、1993年、p.285
- 2 和田誠『定本 和田誠 時間旅行』玄光社、2018年、p.240
- 3 同前、p.258
- 4 同前、pp.260–261
- 5 便化とは、図案化するという意味。
- 6 石原義久「復刻版の発行に寄せて 『現代のイラストレーション』を発行した22年前は、第二次大戦後のイラストレーション黄金時代でもあった」横尾忠則編『復刻版：現代のイラストレーション』誠文堂新光社、1987年、p.170
- 7 大島依提亜、川名潤「対談 和田誠のデザイン 大島依提亜×川名潤」『イラストレーション』226号、玄光社、2020年、p.39

第2部

アートアーカイヴと遠隔教育

第2部では「アートアーカイヴと遠隔教育」と題して、COVID-19が流行する状況下において、オンラインの講義が身近で必須のものになったときに、アートアーカイヴは美術教育に対してどういう意義を持つのかを考えていきます。

まずAACで実践している遠隔教育に関する研究事例を、石山星亜良と深津裕子が紹介し、コメンテーターとのディスカッションを行いました。

● 事例報告 1

三上晴子アーカイヴから立ち上がる講義資料

石山 星亜良 ISHIYAMA Seara 多摩美術大学

本日は、三上晴子による講義「メディア・アート原論¹」の資料、およびその再編のプロジェクトについて発表します。

本学アートアーカイヴセンター所蔵の三上晴子アーカイヴには、三上の作品や展覧会に関連する資料、記録映像、蔵書、その他手元に残されていた書類などがあります。三上は、2015年に急逝するまで、1980年代からアーティストとしての活動を行う一方、2000年からは本学において教育研究活動にも深く携わっていました。2019年にアーカイヴの詳細を調査したところ、三上が行った講義に関連する資料が数多く存在しており、自らが担当していたメディア・アート原論に関するものが中心となっていることが分かりました。

メディア・アート原論とは、三上が本学において2008年度から2014年度まで開講していた講義で、講義名にあるように、メディア・アートをテーマとす



石山星亜良

るものですが、メディア・アートを1990年代以降のなかだけでとらえるのではなく、メディア・アートとそれに関連すると考えていた分野や事例について、歴史的な経緯、社会的な動向、最新の話題も取り上げながら、多面的かつ領域横断的に紹介しようとしているという特徴があります。最後の開講となった2014年度には、1990年代から2000年代のメディア・アートの他、メディア・アートに至るまでの芸術運動、ビデオ・アート、サウンド・アート、パフォーマンス、ランド・アート、建築などについて紹介しています。講義の映像や音声での記録はされていなかったため、現在この講義の詳細を知ることができるものは、アーカイヴに残された資料のみです。

三上のアーティストとしての活動は、展覧会の記録や批評などが存在しているものの、大学教員としての活動は、公開されている資料がほとんど存在していません。そこで、講義という側面から、三上の美術教育における活動の一端を可視化すべく、資料の整理、分析を行っています。また、資料のオリジナルは保存しつつも、それらをアーカイヴに眠らせたままにするのではなく、活用し続けられるようにするために、今日の美術大学での教育、特にCOVID-19の流行によって必要不可欠となった、オンライン講義の場で利用できる資料の作成と提供を目指すプロジェクトも進めています。2020年度は2014年度のスライドを対象に、その内容を整理し、講義の特徴は受け継ぎながらも、オンラインで利用可能な講義資料として再編しました。

再編にあたっての4つの方針と講義資料の主な構成要素

講義資料は、三上が行った講義やプロジェクトの概要についてまとめた導入部分と11のテーマ、見出しとその階層構造、テキスト、外部のアーカイヴへのリンク、追加情報、参加者からの投稿などで構成されています。

資料の再編にあたっては、4つの方針を立てましたので、この方針に沿って中身を紹介していきたいと思います。まず1つ目は、「資料を固着させず、利用し続けられるようにする」ということです。アーカイヴの維持、継承には、資料の整理や長期間にわたる保存だけではなく、その存在とアクセス方法が広く知られており、いつでも閲覧できることが必要となります。それに加え、今を生きる人びととの接点をつくり、世代を超えて、いつの時代にも機能することも重要です。そこで、資料を作成された当時のまま保存するだけではなく、特性にあわせた有効な提示方法を探りながら、生きた教材として利用し続けられるようにすることを目指しています。

方針の2つ目は、「骨格を保持しながらも今を反映し続ける」ことです。骨格とは、「テーマとその区分」「各テーマで扱っている項目」「三上のオリジナルだと判断できるテキスト」などのことです。これらに関しては、もとのスライドから必要な整理、編集を行った上で、骨格として保持します。「テーマとその区分」とは、「ビデオ・アート」や、「メディア・アート1990年代（前半）」「メディア・アート1990年代（後半）」などのような分け方のことです。「各テーマで扱っている項目」とは、スライドの内容を整理したもので、講義資料では、見出しとその階層構造であらわしています。「三上のオリジナルだと判断できるテキスト」については、三上は各スライドに対してノートを用意していました。そのなかにあるオリジナルだと判断できるテキストは、基本的にそのまま残しています。ただし、あくまで本人が講義での説明用に作成したもので、テキストとして読むにあたって必要な編集を行った上で、掲載しています。

そして、「今を反映し続ける」とは、どのような芸術分野においても、時間の経過とともに、作品の認識や評価に変化が生じますが、メディア・アートにおいては、三上が作成したスライドのノートにも、メディア・アートを中心に90年代からは、1、2年ごとに細かく作品を紹介していく、とあるように、数年単位でその動向は変わっていきます。メディア・アート原論では、その年に行われたイベントなども紹介されていて、講義全体にその時々時代の状況が埋め込まれていましたが、最後の講義を行った時点と、2020年現在では、約6年の時間的な隔たりがあります。そこで、基本方針にあるように、講義の骨格は保持しながらも、その時々最新の状況が反映されるように、三上が講義を行った以降の状況も随時追加していくことで、いつの時代の学びにおいても、機能する講義資料にしたいと考えています。私たちが講義資料の更新を行うのは、このような背景と資料の特性にもとづいています。

方針の3つ目は、「時間や場所の制約を超え、多様な参加を可能にする」ということです。開講当時のメディア・アート原論は、同時刻に講義室に学生が集まり、半期に週1回、90分の時間のなかで、主に1人の教員がスライドを投影しながら説明し、講義後に受講生がリアクションペーパーを提出するという対面同期型で行われていましたが、本プロジェクトにおいては、オンラインの遠隔非同期型の講義を前提とし、テキスト学習、調べる学習、リアクションペーパーの提出を組み合わせで行います。これは、当時と同じ形式の講義を再現するのではなく、時間や場所にとらわれずに利用可能なオンラインでの学びに適した講義資料を用意することによって、より多くの人々にひらかれ、それぞれの興味や目的に合わせた、さまざまな距離感、深さ、頻度、時間で参加でき

るものにしたいということです。この多様な参加の形のなかには、三上が講義を行った以降の情報収集にあたって、受講生が情報を投稿することも含まれています。集まった情報は、表記などを統一した上で、基本的にはすべてを紹介したいと考えています。

方針の4つ目は、「次を知る、動くためのきっかけやヒントがある」ことです。近年、国内外の組織における資料の公開、分野や地域を越えた横断検索を可能にするための取り組みなども進みつつあり、資料を探す、閲覧することは以前よりも容易になってきています。そこで、本講義資料においても、さまざまな外部のアーカイヴと接続し、活用していくことによって、外につながり、広がっていくものになることを目指しています。講義資料の各所には、外部のアーカイヴへのリンクを配置しています。これは、講義で紹介されている作品の概要、動画、画像、音声、テキストに対応する内容が、制作者、作品の所蔵先、賞やイベントの主催者、展示をした施設、研究機関などから公開されていれば、該当するリンクを示すというものです。リンク先も含めて随時更新されることを前提とする方針で、基本的には、講義資料の側にリンク先の内容を保存するのではなく、プレビュー、もしくは該当するテキストにリンクを貼る形をとっています。

外部のアーカイヴへのリンクは、講義の文脈に合うものから選択し、重複が少なくなるように、より適したページ、組み合わせがあれば、随時入れ替えをしています。入れ替えにあたっては、削除せずに蓄積しており、これらの情報や、講義で紹介されている内容に関連する動向、作家や作品をより知るために役立ちそうな情報は、追加情報として記載し、講義資料と行き来できる構成にしています。この講義資料の主な利用者は、当時の講義と同じく、美術大学生を想定しているため、制作のためのリサーチへの活用の他、今を知り探索するためのヒント、議論のきっかけなどが埋め込まれているものに育てていきたいと考えています。

以上、4つの方針について、お話しさせていただきました。

更新にあたっての検討点、今後の予定

本プロジェクトでは、講義資料を一度作成したら終わりというわけではなく、フィードバックを受けながら更新を行っています。2020年度は、2回の学内でのオンライン講義の場で利用し、受講生からのフィードバックをもとに、大きく2回の内容や方針の見直しをした他、リンクの入れ替えや追加、追加情報の更新、参加者からの投稿の反映は、日々行っています。

これからの更新における検討点としては、より良い作成ツールや閲覧のプラットフォームへの柔軟な乗り換え、利用者それぞれの知識や興味、目的や用途、閲覧や通信環境の違いに応じた複数のバージョンの用意、情報の追加による量的拡大、内容が常に変化していくことへの対応、運営ポリシーの整理、講義資料の利用を促進するための情報発信などがあります。今後のプロジェクトの予定としては、全てのテーマの講義資料が利用可能な状態になるように再編を進めていきます。また、将来的な一般公開に向けての検討も行っています。その他、講義資料の背景や関連する項目などについての解題執筆も予定しています。

そして、この講義は2008年度から2014年度まで毎年行われていましたが、内容の変遷についての調査も行っていく予定です。私も講義を受講していた者の1人ですが、たとえば受講時のノートなどの、受講者の視点からの記録ということについても、今後考えていきたいと思っています。

註

1 2011年度までの名称は「メディア芸術論Ⅰ」であった。

●事例報告2

文様アーカイヴとアート&デザイン教育

深津 裕子 FUKATSU Yuko 多摩美術大学

私たちが進める文様研究の話題に入る前に、まず本学における文様研究の流れについてご紹介します。文様研究は、1968年に第2代学長であった石田英一郎先生が総合美術大学構想を立ち上げられたことがきっかけでした。1973年に文様研究所が設立され、教員や外部の先生方がそれぞれの領域で研究をされました。ただ世代交代により研究が停滞した時期もありましたが、2017年から私を含め、学内外の教員で「アジアの装飾文様のアーカイブス化と教育活用に関する研究」を始めました。現在は「日本とアジアの群島を結ぶ文様研究」をテーマに領域横断的な研究を推進しています。各研究者の専門領域、例えば私は染織・服飾から、それと美術、工芸、建築、デザイン、写真、人類学、メディア芸術、サウンドアートといった様々な学術領域からのアプローチを試みています。



深津裕子

「なぜ文様を研究するのか」についてですが、これは石田学長の「文様をして人間の創造の歴史を語らしめよ」という言葉に由来します。文様は、人間が創造、デザインしたビジュアルイメージなので、それについて研究することで、文化の諸相を知ることができるのです。文様は、文化の固有性を表すと同時に文化の普遍性も表している、だからこそ文様の発生と展開を通して文化の諸相を知ることができる、という意味合いが石田学長の言葉に込められているのだと解釈します。例えば、黒と白の四角が交互にリピートしていくだけの幾何学文様を各地域の文化的なコンテクストに見出すと、日本では市松文様、ヨーロッパではアール・デコ装飾、プレコロンビアではチュニクの文様、というように様々な名称と意味を持った象徴的なものとして文様が認識されていることがわかります。

言語や文化の壁を越えて

本研究の目標は、まず世界の文様のロードマップを網羅するための文様アーカイブを制作することです。次に現代社会における新たな文様を創造、デザインすること、そして先端メディア技術を活用した文様映画の制作と文様デザインアプリケーションの開発も視野に入れています。人々の身近にある文様をテーマに研究を推進しながら大学教育だけでなく、さらに広く社会で活用できる、創造性を育むようなグローバルなアート&デザイン教育を目指しています。文様は言葉ではないビジュアルイメージなので、言語や文化の壁を越えてひとつのメディアとして機能するのではないかと考えています。

それでは、現在具体的に進めている私たちのアート&デザイン教育の事例を紹介します。まず、文様データベース&アーカイブス TAMA MON 22 on Web についてです。大きく分けると「文様研究所アーカイブス」「文様データベース」「文様シネマ2020」の3つに分類できます。「文様研究所アーカイブス」では、本学の文様研究の先駆者の業績を整理し学術資源として公開しています。「文様データベース」では、私たちがアジアを中心に現地調査でハンティングした文様を画像とともに地域別、ジャンル別、種類別にデータベースとして公開しています。「文様シネマ2020」では、文様映画を公開しています。映画は私たちが撮影して制作したもので、現在インドネシア・バリ島編10作品のダイジェスト版を公開しています。最近取り組み始めたのが、文様を自動的に生成できるアプリケーションの開発です。文様の生成過程を体感しながら、自由に創作するためのデザインアプリの提供をしています。

次に、2019年に本学アートテークギャラリーで、文様アーカイヴを公開した「新世紀アジアの潮流 文様の創造力」展の様子〔図1〕を紹介します。ここでは、「文様の創造」として、文様映画インドネシア・バリ島編10作品を上映しました。「文様研究所アーカイブス」として、本学が持っているインドネシアの染織品の紹介と、その調査研究時の記録の写真や書類の展示、「文様データベース」として、インドネシアでの文様ハンティングの成果を発表しました。学生に教員たちの学術研究について知ってもらうことがすごく重要なので、積極的に公開授業を行いました。私は染織が専門なので、染織史という切り口からこの展覧会を解説し、学生に文様について考察してもらいました。その他にトークセッションやパフォーマンスも行い、声紋パフォーマンスでは、実験的に音とか声から文様にアプローチしていくことを試みました。

「文様データベース」を構築するための研究の基本でもある「文様ハンティング」についてもお話ししましょう。これは様々な地域における文様の発生と展開を把握するための重要な調査で、文様の起源を知ることと、それがどのように現代社会まで展開してきたかを分析するための重要な調査資料になります。その結果として、文様の写真、文様の名称、帰属文化、地域、時代等をアーカイヴに集約し蓄積させることでデータベースを形成します。文様ハンティングは大学院の授業でも実験的に取り組んでみました。2020年は、COVID-19の影響下で自由なフィールドリサーチができなかったので、大学院生には、身の回りの文様を写真撮影しながら収集して記録してもらい、文様が何を意味しているかを考えてもらいました。同時にオリジナルの文様を自由にデザインしてもらいました。

誰もが創造的にデザインできるアプリを開発

次に紹介したいのは文様映画です。文様はさまざまな文化に内在するものなので、それを多面的に捉えて発信するために、動画を制作しています。TAMA



1 「新世紀アジアの潮流 文様の創造力」展
〔会場：多摩美術大学アートテークギャラリー2F、会期：2019年11月20日～22日〕

MON 22 on Webで、ダイジェスト版を紹介しているので、そちらをご覧ください¹。現在、インドネシア・バリ島編で10作品完成しており、2020年は近代日本編で「資生堂唐草と山名文夫のデザイン」というテーマで2作品を制作中です。

最後に、自動生成する文様デザインアプリケーションの開発についてです。現在取り組んでいるアプリでは、唐草文様の自動生成を目指しています。インドネシアのジャワ島のジョグジャカルタという地域の王宮では、現在でも伝統的な手描きの蠟染の技法で植物や幾何学文様を染めだしたバティック [図2] の制作がされています。これはある特定の地域で特定の階級の、特別な技術を持った人しか制作できない文様です。しかしアプリケーションを使うことで、誰もが自由に創造的な文様をデザインするダイナミズムを体験することができないだろうかと考え、開発を進めています。

このように文様アーカイヴでは様々な情報を集約しながら内容を充実させています。今後の課題は領域横断型の学術研究の推進、多摩美術大学の学術資源を知的資源として継承するとともに公開することです。そして文様研究では、本学の美術教育を主体とする環境下で、文様＝人間が創造したビジュアルイメージを基盤にしたアート&デザイン教育を推進していきたいと考えております。



2

バティック文様の創造

インドネシア・ジャワ島

ジョグジャカルタ王宮での制作風景

(2019年8月、撮影：深津裕子)

註

- 1 TAMA MON 22 on Web 多摩美術大学文様データベース&アーカイブス「文様映画：インドネシア・バリ島編10作品ダイジェスト版」

<https://tamabi.ac.jp/research/tamamon22/cinema.html>

● ディスカッション

コメンテーターにお迎えしたのは、美術館・図書館内に設置されており、所蔵資料を中心に多角的な研究を行っている武蔵野美術大学造形研究センター長の赤塚祐二氏、アーカイヴを中心とした美術史研究を実践し、総合大学における美術教育に取り組まれている東京大学大学院総合文化研究科教授の加治屋健司氏、そしてメディア芸術に関するアーカイヴに取り組まれてきた愛知県立芸術大学美術学部デザイン工学科教授の関口敦仁氏の御三方です。

コメンテーター

赤塚 祐二 *AKATSUKA Yuji* 武蔵野美術大学

加治屋 健司 *KAJIYA Kenji* 東京大学

関口 敦仁 *SEKIGUCHI Atsuhito* 愛知県立芸術大学

司会

久保田 晃弘 *KUBOTA Akihiro* 多摩美術大学

COVID-19下での教育とアーカイヴにむけて

赤塚 まず石山さんの発表について、三上先生の講義のエッセンスを維持しながらどんどん情報をアップデートして、没後から現在に至るものも含め記録を活用していこうという姿勢は新しく、有意義なものだと思います。

深津先生の文様のほうは、資料に対する公開の仕方といいますか、アーカイヴの利用の仕方、実物から動画を通じさらに展開していくという非常に多面的な活用を見せていただきました。私もCOVID-19感染拡大の状況下においてオンライン授業をいろいろやってきましたが、こういった意欲的な取り組みを参考に、武蔵野美術大学（武蔵美）でもアーカイヴの活用を考えていきたいと感じました。

加治屋 一般に、アーカイヴは研究目的で使われることが多いと思いますが、おふたりの発表をうかがって、アーカイヴ資料を教育に、しかも美術教育に使うというのは画期的であると思いました。それと同時に、あとで述べますが、現在のコロナ禍ではある種の困難もあるのではないかと思います。

三上晴子アーカイヴに関する石山さんのご発表をうかがって、三上さんが非常にしっかりとスライドを作っていたのが印象的でした。このスライドは、三上さんが何を考えていたのかを明らかにする資料であると同時に、石



赤塚祐二

山さんたちの研究に教育効果をもたらしているのではないかと思います。一般的に、アーカイヴの資料は加工されていないので、どう読み解くかが重要なのですが、石山さんたちがなさっていることは、資料の読み解き方、資料の活用の仕方を教えることですので、そのプロセスに教育的な効果があるのではないかと思います。それが美術大学で行われることによって、創作にもつながっていくのが興味深いです。

深津先生の文様アーカイヴのプロジェクトのお話をうかがって、アーカイヴ資料を用いて、いろいろな「もの」を創り出していくところが多摩美術大学（多摩美）らしいと思いました。そしてこのプロジェクトは、石田英一郎先生からの多摩美の人類学的な系譜にある研究ですね。大学史と密接につながっていて、大学のアイデンティティに関する何らかの提案になるのではないかと思います。とりわけこのプロジェクトはさまざまな分野が関わる総合的な活動ですので、石田先生の総合美術大学構想とつながっており、大学自身の在り方を見直す契機にもなるのではないかと思います。

久保田 「総合」という言葉が出ましたが、ここ何年かは学内の横の連携が非常に重要なテーマになってきています。そうしたなかで、まさに石田先生の考え方を今一度考え直し、新しく進めていかなければ、と思います。

アートアーカイヴの対象領域とは何か

関口 三上晴子さんの授業資料に関するプロジェクトは、作家であった三上さんが授業として資料を作られる際、どのようなアプローチで学生に伝えようとしたのかについての読み解きを、研究のひとつのターゲットにしてもおもしろいと感じました。

アーカイヴと言っても、単に収蔵するだけでなく、さまざまなアプローチがあるということで、話ができればと思います。

アートアーカイヴの解釈には、3つのステージが挙げられるのではないのでしょうか。1つ目のステージは、人文科学的なアプローチです。これまでのアーカイヴの在り方として、対象物そのものをアーカイヴしていく博物館的なアプローチがありましたが、その次として、新しいデジタル技術を利用したアーカイヴがあるのではないかと考えます。

現在は特に、デジタル技術を活用し作品情報をどうアーカイヴするのかがメインになってきていますが、それだけでなく、アーカイヴを通して、芸術その

ものに関する情報をどう分析し解析するのかということも含めた解釈が必要だと考えています。そういう意味で深津先生の研究は、たとえば文様を単純にアーカイヴしてデジタル化するだけではなくて、情報学的な分析を通して、実際にその文様がどういう発生の仕方で作られてきたのかについて、アルゴリズムを構築し、復元することも可能かもしれません。三上資料についても、三上さんが新しい作品を作るときに、どういう考えで作ろうとしていたのかというような、廻行的な視点もスライドを分析する上でありえるはずです。ですので、講義の資料もまたアーカイヴの対象とみなされるのだらうと考えます。

2つ目のステージとして、デジタルアーカイヴ、メディアアートそのものの
アクティビティーにどうアプローチするののかという問題があると思います。基
本的には日本人の、メディアアートの展示が中心なのです。

私は企業のメセナ事業の展示資料アーカイヴとして、キヤノン・アートラボやスパイラルの写真や当時の設計資料を収集しています。あともうひとつ、2002年から2004年に行われた資生堂ギャラリー改装の際にウェブ上のスペースとして、資生堂CyGnetを作りました。インターネットの作品展は世界的にも最初期だったと思います。ですが、当時のデータが何も残っていません。なので、復元して動くかどうかにも検討する必要があります。より歴史的な取り組みとしては、日本のメディアアートが、一体どのようなアクティビティーを持っていたのかについてのアーカイヴ化も進めています。[図1]は50年代から現在までの日本人作家の間でどういう団体が生まれ、どこでどんなメディアア

[illegible]

久保田 講義資料の中で、三上さんが自作や紹介している事例について語っている部分は、他では発表されていないものも含まれています。関口先生がおっしゃったように作家による講義資料は研究対象としてさまざまな切り口があるので、教育者であり作家でもある三上さんの両面を分けるのではなく、より多層的に増幅的に考える必要性を感じています。

深津 1960年代後半から蓄積された本学の文様研究を新たに引き継いでみて、この研究が多摩美の在り方自体と密接に関係していることを改めて認識しています。多摩美の文様研究は非常に領域横断型の研究で、それが当時から今まで本学に残っているということも含め、資源として大切にしなければならないと思います。

文様に情報学的な分析を試みることの可能性について関口先生にご指摘いただきましたが、まさに単に文様をビジュアルのイメージとして捉えるだけではなくて、構造的な展開の仕方を見ていく重要性を改めて認識しました。

武蔵美のオンライン授業とアーカイヴ実践

赤塚 講義は作家であった三上先生ご本人がおもしろがっているからこそその説得力が至る所に出てくる。そういった部分での学生への喚起力も大きいはずです。それと同時に、この講義をベースに行う研究は、活用者の思いがかなり影響すると思いました。

武蔵美ではこのコロナの状況下で比較的早めにオンライン授業を始め、その試みも非常に多様です。最近アンケートを取りまして、Zoomなどを使用したオンライン上での面接授業については、およそ6割が満足という結果が出ています。オンデマンドの授業についても同じような結果なのですが、ただ資料だけを見せていく授業では満足度が少し下がっていることが分かりました。その辺りのことをどうしていくかが今後の課題だと思います。

私自身は油絵学科の教員なのですが、いつもならワークショップで1、2時間で終わる造形制作の授業を、1週間ごとに1ヶ月という形で延ばして実施しましたが、この制作時間が非常にうまく機能し、おもしろかったという反応が出ています。

それから工芸工業デザイン学科の3Dプリンタを使ったオンライン授業では、テクニカルな内容は画像を撮ってオンデマンド型で配信し、各自でどんどん習得させ、そして1週間ごとに学生と面談しながら話していくというスケジュー

ルで進められたそうです。材料や作品を送ったり受け取ったりするやりとりによって、オンライン授業とはいえ実際のモノが介在することになり、それが好評だったという報告も聞きました。

私は武蔵美の美術館・図書館の館長をやっておりますが、そのなかにアーカイヴと呼ばれるものが（数え方にもよりますが）9つぐらいあって、武蔵美に関係する先生のものや有名なデザイナーのものなどが揃っています。客員教授でもありました荒俣宏先生が寄贈された「博物図譜」という、植物を銅板にエンレーヴィングなどで精細に再現した昔の本などもアーカイヴしています。

2008年度、武蔵美は私立大学戦略的研究基盤形成支援事業の採択を受け、造形研究センターを設立しました。ここで美術館や図書館が所蔵している美術作品や図書、それから多岐にわたる工業製品やプロダクト、ポスターなど、属性の違うコレクションを、造形資料の保存と活用、そして公開を含めて、総合的なデータベースを作ろうというプロジェクトが始まりました。まずは、美術とデザイン、2番目が映像資料、3番目が民俗資料、最初はこの3つをデータ化して、そしてそれを公開していく。さらにその後、建築と日本の和洋刊本といますか、日本の活字の研究等が入り、5つのプロジェクトを完成させました。これらはそれぞれ2008年から12年まで、資料の分類から始め、整理、データ化し、属性の違うコレクション、アーカイヴをどうつなげるかということで、共通の検索のシステムを開発しようとしてしました。たとえば映像資料だと、すべての作品を学生アルバイトも含めて1回見て、言葉に置き換えていく。そ



加治屋健司

れを入力して、データにしておく。そうすると、海辺のイメージの映画を検索するとき、「海」とか入れると、検索が掛かりメディアを横断して相互に資料を見ていけるというシステムです²。また、スマートフォンにアプリを入れると利用できるよう公開しているコレクションもあります³。

このように武蔵美は10年ほど前に予算がつき、成果が出てきておりますが、これからまたどう拡張していくかについては現在考えているところです。

久保田 多摩美でも横断型データベースの制作を始めています。ぜひ、今後とも相互に情報交換しながら協力して進めていければと思います。

制作を行う美大のアートアーカイヴの実例

加治屋 私は2014年から2年間、京都市立芸術大学（京芸）の芸術資源研究センターに所属していました。センターでは京芸に関係する資料のアーカイヴをつくっており、そのひとつに井上明彦先生が担当している総合基礎実技アーカイヴがあります。京芸では新入生全員が、専門に分かれる前に受講する授業があるので、この授業の資料が全部残っているんですね。ガリ版刷りの課題のシートや、学生の作ったものの写真などがあり、現在資料整理を進めています。課題を考えた教員は作家なので、まず作家研究として意味があります。当時は学生



関口敦仁

でその後作家になった者も少なくないので——公表は難しいかもしれませんが——そうした作家に関する重要な資料体にもなっていると思います。

またアーカイヴ資料は、作家研究だけでなく、これからどういう授業をつくっていくのかを考えるとときにも大いに参考になると思います。

私は東京大学（東大）に赴任してから、芸術創造連携研究機構という、部局横断型の芸術研究組織の発足に携わり、副機構長を務めています。この機構では芸術実技の授業を導入しようと活動しています。2017年度から活動を始めて、2021年度には正式に新しい科目として芸術実技の授業が始まります。ただし、2017年度に東大で芸術実技の授業が突然始まったわけではなく、昔をさかのぼると、たとえば山口勝弘（1928－2018）さんとか野村萬斎さんが授業をなさっていたこともあります。

そこで過去にどんな授業があったかを調べてみたのですが、担当教員の名前がかりうじて分かるだけで、残念ながら、授業内容に関する資料はほとんど残っていませんでした。しかしこれからは、授業の記録をしっかりと残していこうと考えています。芸術教育の実例を積み重ねて比較検討することで、授業を改善し、よりよい芸術教育を作ることができるのではないかと考えています。アーカイヴを用いた教育も重要ですが、教育自体がアーカイヴになることにも自覚的でありたいと考えています。

第2部はアートアーカイヴと遠隔教育がテーマでした。遠隔というのは、コロナ禍においてとても今日的なテーマですが、これが問題を難しくしている部



分もあると思います。なぜならアーカイヴは、閲覧室などでものを見ることが前提としてあるのですが、現在はそうした活動がしにくい状況にあるからです。そんな状況を前向きに活用していくことが今後は重要になってくるのだと思います。

久保田 少し前に、RISD（ロードアイランド・スクール・オブ・デザイン）の本を監訳したときに、「オブジェクトレッスン」という章があり、それを「実物教育」と訳しました。RISDは、骨格模型や剥製などの博物館の収蔵品を学生に貸し出して、学生は自分の家にそれを持ち帰って触れたりデッサンする。遠隔教育の場合、そうしたエクササイズがどうなるかというのも、重要な話だと思います。学生からのフィードバックを探るという意味では、授業を受けた学生の講義ノートはとても重要なものです。言語学者のフェルディナン・ド・ソシュール（Ferdinand de Saussure, 1857 – 1913）も、自分で本を執筆したわけではなく、弟子が講義ノートをもとに本をまとめました。

美術大学の場合、講評会のビデオがいろいろな学科で残っていると思います。三上さんの講評もたくさん残っていて、それは生々しく、第1部で小泉先生が聞かせてくれた安齊さんの声と同じように、奇妙な物質感があって、衝撃的でした。そうした授業や講評会のアーカイヴについても、これから議論しながら進めていきたいと思っています。

註

- 1 「文化庁メディアアート年表 | Media Art Timeline 2021 - CDC」 <http://cdc.jp/mac/> 監修：関口敦仁
- 2 武蔵野美術大学 図書館・美術館「資料検索」 https://opac.musabi.ac.jp/?page_id=15（最終アクセス：2021年9月10日）
- 3 App Store「Musashino Art University」 <https://apps.apple.com/jp/developer/musashino-art-university/id545593253>（同上）

第3部

アーカイヴ / コレクションのためのデータベース

多摩美術大学美術館、AAC、大学院研究室には、それぞれ蓄積してきた資料や作品が存在しています。2020年に、それらのアーカイヴやコレクションを横断的に検索可能にするためのデータベースの構築を開始しました。第3部では、本学美術館とAACに収蔵品がまたがる横山操資料の研究代表者である木下京子による、収蔵経緯の紹介を皮切りに、淵田雄による本学美術館のデータベース設計方針についての報告、データベース設計者の堀口淳史による途中経過の報告を行いました。最後に、平出隆が実践してきた展覧会のアーカイヴを中心とした退職展についての報告を行いました。

● 事例報告 1

本学の共同研究をベースにした多摩美術大学美術館と 多摩美術大学アートアーカイヴセンターにまたがった 日本画資料に関する活動について

木下 京子 KINOSHITA Kyoko 多摩美術大学

美術大学の性格上、定年退職される教員の作品を大学美術館が買い上げるケースがあります。多摩美術大学日本画専攻の教授を務めた加山又造（1927－2004）の作品も遺贈が契機となり、2005年に加山又造学内共同研究会が発足しました。本学の学内共同研究は、学科を越えて複数の学科の教員・助手により実施されますが、加山又造学内共同研究会は多摩美術大学美術館の学芸員も参加し、「加山又造 アトリエの記憶」展が3回にわたり、同美術館で開催されました¹。また2017年に横山操（1920－1973）の遺品が寄贈され、その前年に当時日本画専攻の学科長でいらした米谷清和先生が横山の学内共同研究会を立ち上げました。加山と横山はほぼ同時期に本学で教員を務めていたこともあり、両者の研究を並行して進め、米谷先生の定年退職後は私が研究会を引き継ぎ現在に至っています。

1973 横山操氏、死去。主だった作品が主に国公立の美術館に収蔵される。

2004 加山又造氏、死去。

2005 加山又造学内共同研究会が発足。展覧会「加山又造 アトリエの記憶」（多摩美術大学美術館）開催。2007年に第2回、2008年に第3回を開催。

2017 横山家のご親族から横山操のアトリエ資料について米谷清和氏へ相談。横山操研究会を立ち上げ、学内共同研究費でアトリエ資料の整理開始。本学へ横山操資料が寄贈される。

2019 「横山操資料展」（多摩美術大学アートテークギャラリー）開催。

2021 「現代日本画の系譜——タマビDNA」展（同美術館、同アートテークギャラリー）開催。

教育者としての横山の実像を把握する

まず横山先生の奥さまとお嬢さまが立て続けに亡くなられてまして、アトリエを整理する話が出ました。2017年の5月に大方の遺品の内容が整理され、本画も何点か見つかりました。東京国立近代美術館、新潟県立近代美術館、福井県立美術館が先に作品を選定し、そののちに本学美術館とアートアーカイヴセンターが分担して引き受けることになりました。本学美術館には本画と挿画の原画、そしてアートアーカイヴセンターには、本画をはじめ、版画作品、スケッチ、挿絵、写真、8ミリ、16ミリのフィルム、書籍、直筆原本、画材等、500点以上の作品資料が寄贈されました。そして遺贈を受けた2017年7月からの2年以内に資料を公開しなければご遺族の方に追徴課税が掛かるという切羽詰まった事情もあり、2019年の11月9日から15日に「横山操資料展」を開催し、資料・作品の展示とともに本学の日本画の先生方や関係者へのインタビュー動画を公開しました。

横山操学内共同研究の大きな目的のひとつが、教育者としての横山の実像を把握することでした。彼が日本画の教師としてどのような指導を行い、何を教え、伝えたかったのかを知りたいと思っております。美術大学の実技授業は、カリキュラムやシラバスだけでは実際の授業内容が分からない場合も多々あります。そこで、横山に直接指導を受けた教え子や関係者の方がたにインタビュー



木下京子

ーをお願いし、収録・上映しました。収録に応じていただいた1人でもありません本江邦夫先生（1948－2019）は、共通教育および芸術学科の教員として、本学の日本画専攻の歩みを見てこられた方でもありますし、加山又造学内共同研究会にも参加しておられました。本学着任前の東京国立近代美術館の学芸課長時代には、横山の作品購入を決定されたという経緯もあります。そこで、美術館にいらした当時、本江先生にとって横山はどう映っていたのか。そして多摩美術大学にご異動後は教員として、横山がどういう人物であったかを日本画専攻の流れも踏まえて先生に語っていただきました。

2020年は横山の生誕100周年ということもあり、出展や画像貸出などさまざまな問い合わせが全国から来ました。その応対と並行し、学内共同研究会としても、横山、そして加山の教育理念のようなものが、本学の日本画専攻でどのように継承されたのかを概観する展覧会を2021年4月3日から本学美術館とアートテークギャラリーで同時開催予定です²。

展覧会を企画する上で直面したのは、歴代の教員の作品情報や卒業生の作品情報がなかなか出てこない、まとまっていない状況です。今回の収集資料や研究成果が、この研究会が解散した後、どのように保管・使用されるのかも今後の大きな課題として考えられます。

註

- 1 「加山又造 アトリエの記憶」展〔会期：2005年4月3日－5月5日〕、「加山又造 アトリエの記憶 II」展〔会期：2007年1月6日－2月25日〕、「加山又造 アトリエの記憶 III」展〔会期：2008年9月28日－11月3日〕
- 2 「現代日本画の系譜——タマビDNA」展〔第1会場：多摩美術大学美術館、会期：2021年4月3日－6月20日 | 第2会場：多摩美術大学アートテークギャラリー、会期：2021年4月3日－5月7日〕

● 事例報告2

多摩美術大学美術館での
コレクションデータベースの構築について

淵田 雄 FUCHIDA Takeshi 多摩美術大学

本日の発表で私がキーワードとしたいのは「連携」です。収蔵作品、展覧会情報のアーカイヴ、そしてこれらの複合による「連携」の可能性についてお話ししたいと思います。

まずは収蔵作品の情報についてです。現在、本学美術館ではデータベース構築にあわせて、収蔵作品情報のアップデートすなわち、作品目録の再整備を行っています。対象は全収蔵品約3,000点で再調査による追記および新規の撮影も行っています。既存のエクセルによる収蔵目録を基盤に、現作品をひとつひとつ検分しつつエクセル情報と照合して入力し、公開に向けて準備を進めている最中です。

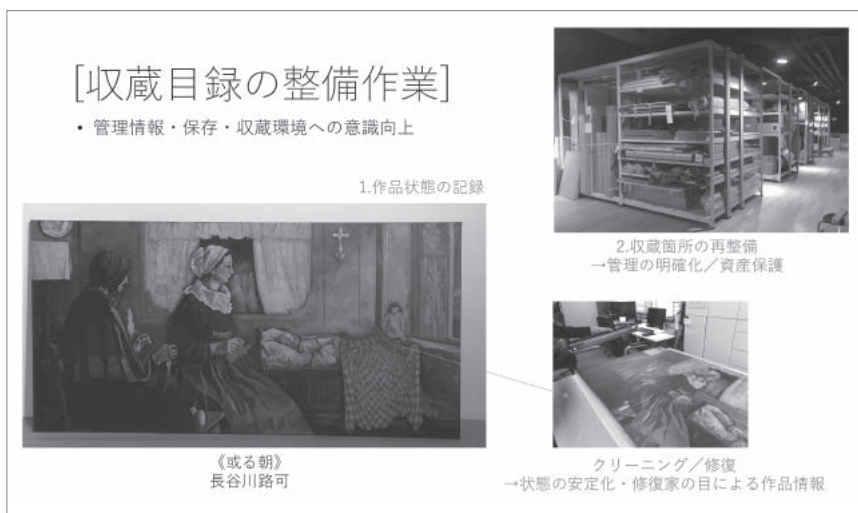


淵田雄

情報の相乗から見える新たな視野

公開にあたってはまず作品の「基礎情報」を重視することとし、作家名、作品名、制作年、技法、素材を中心に精査しています。その作業のなか、既存目録情報と現作品を突き合わせていくと作家名が判然としない作品や未掲載作品などの調査課題も明らかになりました。またこの度の整備にあたっては画像掲載を必須とする他、管理情報として収蔵ロケーションを明記することにしていきます。さらに、現品ひとつひとつを確認していると状態が気になる作品もありました。たとえば、長谷川路可の《或る朝》(1923)です。この作品は結果的に貸出依頼の機会に修復を行うことになりましたが、データベース構築と併走する収蔵目録の整備はあらためて現作品を一斉に確認する契機となり、修復計画へも結びつくことを実感しています。加えて、収蔵庫内の整備や管理体制の見直し、保存環境への意識向上へ作用するなど様々な課題発見・波及効果と共に課題に応じた専門家との「連携」へと繋がっています[図1]。データベースには、修正や修復歴も残す方針で進めており、今後、作業自体がアーカイヴされているという点も付け加えさせていただきます。

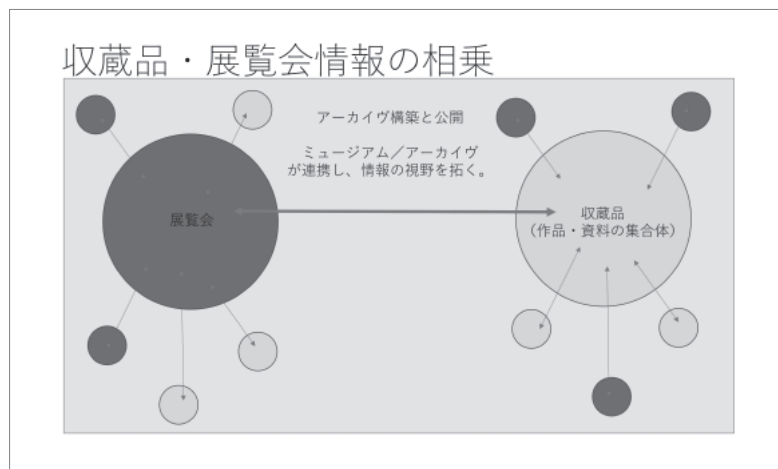
その他、美術館としては欠かせない企画展覧会やカタログの情報も大切な「連携」資源としてデータベースに登録できるようにしました。展覧会とは展示コンセプトのほかに作家の多様性や隣接・異分野などとの横断性や複合性があり、理念的に「連携」の側面を多分に有していますが、出展作品単位でのデ



データベース登録も視野に入っています。特に収蔵品でいえば、通例で作品台帳に記載されることも多い出品歴（貸出歴を含む）は展示情報だけでなく作品情報とダイレクトに紐づいており、活用頻度の分析や保護の視点から展示タイミングを考える上でも欠かせません。将来的に当館のデータベースが学内の他資料体との「連携」によって情報ネットワークがさらに深まってくることを期待しています〔図2〕。

最後に当館のデータベース作業とは異なりますが、これまでの展示経験から申せば、作品固有の情報、特に正確な「ロケーションとタイム（年代など）」の記録集積に可能性を感じました。2019年に当館で開催された「藪野健 時空散歩」展では画家が50年に渡って描いてきた都市や郷土の風景、歴史的建造物など300点以上のスケッチを展示しましたが、準備過程では2,000枚以上のスケッチを吟味しています。そのなかで作品が持つ「ロケーションとタイム（年代など）」の情報と記憶の「連携」に思い当たり、思考の延長線上の試みとしてカタログには作品情報として描かれた「年月日」や「町名」まで記載し情報の充実につとめました。これらは半世紀に及ぶタイムスパンでみた作家のアーカイヴであると共に、時と場所の詳細な情報が伴うことによって時代の証言者ともなって、見る人の記憶と繋がるばかりでなく、時事的または社会的トピックなどとも連携しつつ多くの事柄や現象と繋がるができるかもしれません。

以上、データベース構築と連動する収蔵作品情報の整備を視座に、そこから見出す様々な「連携」や波及効果について現場の視点でお話しました。作品情報と展覧会歴等といったふたつの情報の相乗から、一方だけでは見えてこない新たな視野が生まれ様々な「連携」が生まれてくることを期待したいです。



● 事例報告3

芸術資源を生成する現場である、
美術大学での収蔵品データベースの構築に向けて

堀口 淳史 Horiguchi Junshi

2020年から多摩美術大学では、美術館・アートアーカイヴセンター・大学院研究部の各々が収蔵する作品や資料、およびその情報をどう連携し、そしてどう蓄積していくのかという課題に対してシステム構築を開始しました。本日はその作業のなかで行ったこと、分かってきたことをご報告させていただきます。

現在、システムの構築は、次のような工程で進められています。まず最初に、各組織が保有している作品や、資料の種類や量等を調査しました。次に、それらの種類に応じて、データベースで、どのような情報管理が必要になるかを洗い出して整理します。洗い出された項目が、外部の既存のアートアーカイヴとも連携できるように、汎用性や可搬性を考慮しつつ、システムが成立するようにソフトウェアを設計することになります。設計ができましたら、次にデータ



堀口淳史

入力編集用のアプリケーションを開発します。このアプリケーションを用いて各組織がデータを入力し、次にデータベースができあがりましたら、検索エンジンを作成・公開するという流れになると思います。

このような作業のなかで、多摩美術大学の所蔵資料の特色も明らかになってきました。まず、多摩美術大学美術館は作品だけでなく、美術参考資料として制作者不詳の壺や土器破片といった考古学的遺物も多く所蔵されていました。また、アートアーカイヴセンターは、作家の書籍、収集資料や作品のエスキースに相当するものがたくさんあり、大学院研究室には、修士や博士の論文だけでなく修了作品も蓄えられています。それに加え各学科の研究室には、往年の卒業生の卒業制作、受賞歴といった情報があり、他にも、図書館や芸術人類学研究所にも、それぞれ多くの資料が保有されています。

これらを一括検索できるようにすることが、この連携的なデータベース構築の最終的な目標なのですが、資料・作品を統一的に管理する仕組みがないなかで、それらの共通項目を調査し、関連性がある場合、その繋がりをデータベース上で記述できるようにしたいと考えています。まずは各組織がこれまでに蓄積してきた情報を、作品を説明するものと、作品を管理するものに区別できるようシステムを構築しています。また、このデータベースのもうひとつの特色として、日常業務の管理も統一的に扱えるようになるという点も申し上げておきたいと思います。

現在、各種項目の入力を簡単に行うためのアプリケーションを開発しています。将来的に公開された際には、作品の関連性をグラフでビジュアライズし、ウェブや、スマートフォンのアプリからも検索結果を自由自在に表示できることも目標に開発しています。

●事例報告4

「平出隆 最終講義=展 Air Language program」
について

平出 隆 HIRAIDE Takashi 多摩美術大学

2019年の第2回アートアーカイヴセンターのシンポジウムで私は、アーカイヴとはつまるところ身の整理で、個人にとってならば「終活」のようなものでないかと、冗談めかしてお話しました¹。いわば身辺哲学的な観点ですが、大学組織レベルでの共同の整理となりますと、もちろんさらに複雑なことになります。しかし、終わりという地点をあえて定めると、見えやすくなる人が多いように思えます。

その私自身の「終活」ですが、2020年度末に定年退職がやってくる中で、パンデミックというものが襲ってきました。5月の段階で早々に、普通なら年末あたりに開催されるはずの「最終講義」という授業形式、それが不可能になるはずだ、と見定めました。

授業は2020年5月から、全学オンラインで始まりました。私は双方向のZoomによるのではなく、ホームページに教材テキスト、画像、話し言葉による講義録を毎週埋め込んでいくという、リアルタイムながらオンデマンドでもある方法をとりました。こうして最終年度の講義系4科目のすべての授業が繋がって、一連の長い講義になるようにし、後からでも全体的に受講できるようにしたわけです。通常なら1日で終わる最終講義を、半年にわたる連鎖講義にして、しかもアーカイヴしよう、という目論見でした。「終わりのなき最終講義」ですね（笑）。

そしてこのweb上の長い連鎖講義が、現実になだれ込む先の場所として、12月10日から2週間の、アートテークギャラリーでの「最終講義=展」というものを構想した次第です。会場での実際の講義はありません。展示自体で「講義」と感じられるように、という構えだからです。

展覧会のアーカイヴとアーカイヴ的作品

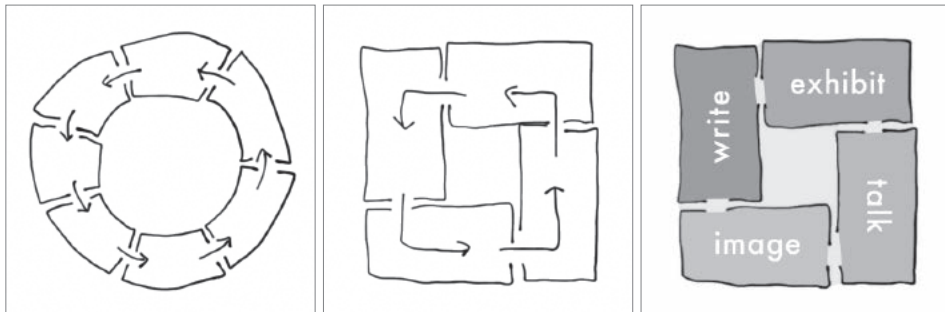
2018年10月6日から2019年1月14日にかけて、「言語と美術——平出隆と美術家たち」（以下、「言語と美術」展）という展覧会を、DIC川村記念美術館にて開催いたしました。その会場設計を青木淳さんをお願いする前に、私の中で「空中の本へ」という概念が浮かんでいました。それは現今の「地上の本」に対する否みという意味と、初源的なありようとして、「本」は空中にあるはずのものではなかったか、という意味とがこめられています。

それからもう一つ、設計者に投げかけたのは「終わりになき対話」ということばでした。この展覧会においては美術家と詩を書く者との対話、という意味合いであり、美術作品と詩の言語との対話、ひいては諸領域を超えての対話、それはどうしてどのようにして可能なのか、という問いでもありました。

こうして「空中の本へ」という空間的表象と「終わりになき対話」という時間的表象から生まれたのが、Air Language というものです。言語未満の言語であり、生成としての言語です。これによってこそ、存在と生成に関わる諸々の領域は相互に対話を果たすことができるのではないか、という、それがAir Languageです。

設計過程を示す青木さんのスケッチの上で以上を整理しますと、「終わりになき対話」という概念から円環をなして繋がる房室の連鎖が生まれ〔図1左〕、次に「真ん中を空洞にして循環する4つの房室 = $4a + i$ 」の複素数的構造が生まれ〔図1中〕、これが真ん中に空虚な小室を置くという「四畳半畳」の会場構成に至りました。

そして四つの部屋それぞれの中に、空中に懸かる「本」のラインが設計されました。その一つが透明梁であり、「空中の本へ」という概念をもっとも形象



1 「言語と美術——平出隆と美術家たち」展〔会場：DIC川村記念美術館、会期：2018年10月6日–2019年1月14日〕の会場構成のための青木淳のスケッチ〔左・中〕とそれを転じた研究会サイトの構造表示〔右〕

化したものになります。会場では実際に、四つの部屋のそれぞれの宙に本が浮いているような展示が実現しました〔図2〕（写真＝デュシャン＋奈良原＋平出）。このような会場構成により、各部屋のなかに形象（美術）と言語（詩）の呼応関係が生まれました。そうして、私と美術家たちとの長年の「対話」がアーカイヴされたこととなります。しかしながら、このような対話は通常のコミュニケーション回路をとらず、「物質」を介してなされるために、本源的な不可能性とともにあります。そこで、「言語と形象の谿」という不可能性のトポスが現れてきました。真ん中の「空虚の部屋」が、美術でもなく詩でもないものの発生を捉える部屋、と位置づけられるのは、その不可能性を対象とするためです。

さて、一つの美術展が終わると、その場所が失われてしまいます。そこで実体ではなく「思考やイメージの回路をアーカイヴする」プロセスに入ります。すると、映像に保存されたものを転移させる「空虚な場所」の問題がふたたび介入してきます。会場を再現する映像を保存するだけではありません。会場で呼吸され経験されていたものを別の次元に転移させて新しい動きを与える、ということが求められます。

こうして、展覧会を終えた後、「言語と形象」をテーマにした研究組織〔Air Language program〕に研究会サイト airlanguageprogram.com をも立ち上げ、「言語と美術」展をアーカイヴするとともに、新たな思考回路を構築しようとしています。



2 奈良原一高《デュシャン 大ガラス》クリスタル・プリント（部屋右壁）と平出隆＋奈良原一高《AIR LANGUAGE PROGRAM 草稿》（部屋中央）〔「言語と美術」展会場〕

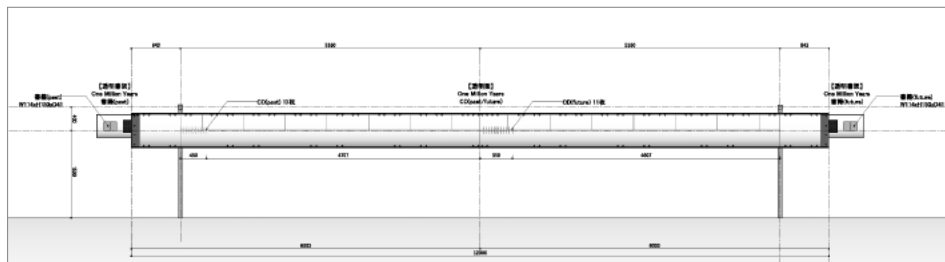
この研究会サイトは「ARCHIVES」と「FRAGMENTS」との2つの層から成ります。「ARCHIVES」では展示や論考や映像や講演を「原典」として定位させます。「FRAGMENTS」では、「原典」から「断章」を取り出して新たな思考へ転位させようとしています。このように「基底」と「露頭」の関係を成す「ARCHIVES」と「FRAGMENTS」の2つの層は、それぞれ相互に対応する5つの形式（示す exhibit/書く write/映す image/話す talk/+虚 Φ）に分類されています。

2つの層にわたる5つの形式の構成は、「言語と美術」展での「真ん中を空洞にして循環する4つの房室 = $4a+i$ 」の構造を、思考のサーキットへ転位させようとするものです。

青木さんの会場構成スケッチは、ここではサイトの構造を表示し「基底」と「露頭」のあいだを行き来させるアイコン的なスイッチとして使用されています〔図1右〕。

また、2019年に河原温のOne Million Years Foundation（河原温財団）から多摩美術大学に、そのブックアートのコレクションが寄贈されることになった際、「河原温 ART & LANGUAGE」展〔会場：多摩美術大学アートテークギャラリー2F、会期：2019年12月4日－7日〕を企画しました。河原温自身が「32の重要な本」と指定していたものすべてが展示される貴重な機会となりました。ご存じのように河原温さんは、自身の「一日」を人類の時間に同期させる壮大なアーカイヴをつくったとも言える作家です。

「言語と美術」展と「河原温 ART & LANGUAGE」展を経て、河原温のブックアート作品は多摩美術大学の財産になりましたが、それを象徴するものとして、DIC川村記念美術館でつくられた青木淳さん設計の「透明梁」は、多摩美の図書館に譲渡され、据えられました。「透明梁」はそのなかに河原さんの《One Million Years》（1993－2017）（以下、〈百万年〉）を入れ、現在は多摩美の図書館のラボラトリーに設置されています〔図3〕。〈百万年〉には、河原さんの



死後も年号が音読されるシリーズです。実際に声に出して読ませ、CDと木箱に収録していくための指示が河原さん自身により出されています。過去から現在へ、現在から未来へという二つの系列で、200万年分の年号を音読させようとする壮大な試みです。印字されている200万年分に対して、まだわずかしかな音読されていない、ということが一目瞭然となるように配置しました。近づく交互に音読する男女の声が聞こえてきます。この作品は人類史の時間の先行的なアーカイヴとでも言えるものであり、そこに仕掛けられている巨大な時間構造をどう捉えるかも、私たちには刺激的な課題になるだろうと思います。

資料と作品、言語と形象の谿

まもなく開催される私の退職展「平出隆 最終講義=展 Air Language program」〔会場：多摩美術大学アートテークギャラリー1F+図書館ラボラトリー、会期：2020年12月10日－24日〕についてひとことお話しします。この展示は、DIC川村記念美術館での展覧会を踏まえつつ、私のすべてのブックデザインや加納光於さんとの詩画集、奈良原一高さんとの詩画集に、多摩美で学生とともに行ってきた Print Rooms と呼ぶ印刷の実践などを加えたものですが、前の展覧会で見出されかけた「言語と形象の谿」という壮大なイメージを、全的につかみなおそうとしたものでもあります。若い映像作家の杉谷諭さんとともに、この秋に事故のよ



うにして、恐竜の影のようにつかまえた映像が、二つの斜面をつくるはずです[図4]。始原的な「書物」のひらく時空、というふうにあってほしいと想像していますが、アートテークの1階奥の、がらんとして広い「空虚」の部屋にあらわれてくるかどうか、ご覧いただければ幸いです。

註

- 1 「言語と美術」のアーカイヴ化と「空中の本」〔第2回多摩美術大学アートアーカイヴシンポジウム、2019年12月7日〕



平出隆

● ディスカッション

コメンテーターにお迎えしたのは、国立美術館全体の収蔵作品データベース構築を統括されてきた川口雅子氏、美術館によるアーカイヴ構築の問題に取り組まれてきた国立新美術館の谷口英理氏、国内のアートアーカイヴの先鞭をつけた慶應義塾大学アート・センターの渡部葉子氏です。芸術資源が生成される美術大学でのデータベース構築やアーカイヴ活動について広く討議していただきました。

コメンテーター

川口 雅子 *KAWAGUCHI Masako* 国立西洋美術館

谷口 英理 *TANIGUCHI Eri* 国立新美術館

渡部 葉子 *WATANABE Yohko* 慶應義塾大学アート・センター

司会

佐賀 一郎 *SAGA Ichiro* 多摩美術大学

制作の現場で生み出されるアーカイヴとは

渡部

それぞれ違った面を持った発表であったと思いますが、木下先生のお話については、美術館によるアーティストの遺贈アーカイヴとは異なり、故人である横山操が教鞭をとっていた大学が遺贈を受けるというある種の生々しさをどう表現していくかがポイントになってくるのではないかと感じました。加山又造資料もまた同様に、大学の日本画教育と結びついた資料体として見えてくるよう期待したいと思います。

淵田さんの美術館データベース構築についての発表ですが、私も1990年代に東京都現代美術館の最初のデータベース構築をした頃を思い出しました。現在に至るまでさまざまな美術館が試行錯誤をしながらデータベースをつくってきたと思うので、そこでできたパッケージをいただいていくのもよいかと思います。同様に堀口さんが取り組まれているデータベースも枠組みの方向性がすごく明確なので、外部のデータベースから使えるツールは見つけやすいかもしれません。

平出先生のお話は昨年のシンポジウムも拝聴していたので、その意味でも大変興味深かったです。また、その一方で先生のお話や活動が今後どう多摩美術大学（多摩美）に記録・蓄積されていくのかも気になります。



渡部葉子

谷口 アーカイブズに関するシンポジウムは昨今増えてきておりまして、コメントが難しい一番の原因がアーカイブズの定義の広さと、各人によって異なるアーカイブズの認識を語っているからだと思います。

本日のシンポジウムにもいくつかの層がありました。作品データベースのことを淵田さんと堀口さんはアーカイブズとして話されていましたが、本来的には木下先生が発表された横山操の資料や、第1部で取り上げられた和田誠アーカイヴのような、ある特定の出所、すなわち作家・組織からまとまって出てきた資料群の構造を生かしたまま、保存・公開していくものがアーカイブズ学的な定義によるアーカイブズに当たります。よって作品データベースとアーカイブズは異なるものとして、切り分けて考えるべきものだといえるでしょう（ただその一方で、データベースを開発することにおいて、実は両者はつながっている部分もあります）。

そのうえでまず申し上げておきたいのは、たとえば画像を見せる作品データベースと、和田誠さんの事務所が作成していたファイルメーカーのように、仕事のすべての痕跡が残っているような体系的なデータベースを、同一のデータベースとしてまとめるのはすごく難しいことだと思います。その課題を解決するためには、先ほどの渡部さんのお話にも関連しますが、オープンソースのアーカイブズ専用データベースを活用するのも手段のひとつですし、和田誠や横山操の資料群を記述するには、アーカイブズの専門的なデータベースを使うことも考えられます。多摩美のアートアーカイヴセンターは、いわゆる大学文書館のカテゴリーに入るものだと思います。東京大学や京都大学も大学文書館活動をしていて、そこには専用のデータベースがあります。これらのデータベースの共通項は、体系と階層構造を記述できるもので、それは作品や図書のデータベースといった比較的フラットなデータベースは構造が違うので、多摩美が参照する価値もあるかもしれません。

また、独立行政法人国立美術館は、今述べたような階層構造ではなく、すべての資源をワンストップで検索できるような、ゲートウェイ的な検索システムを考えています。もう少し正確に言いますと、ひとつの大きなデータベースではなく、それぞれの用途にあわせた複数のデータベースを横断する窓口に近いようなイメージです。ジャパンサーチや、その他機関もそのような方式で運営されている場合が多い印象があります。多摩美の場合はまだシステムを開発する途中にある資料群も多くあると思いますので、それらがどのように展開できるようになるか今後期待しています。

それともうひとつコメントさせていただきたいのは、横山操のケースです。これは遺贈ということもあり、アーカイブズが身辺整理や終活と重なり合う部

分が出てきています。このようなアーカイブズの持つ特質をデータベースにどう反映していくかは、多摩美だけではなく、日本のアートアーカイブズ全体が抱えている課題だと思いました。

川口 私が強く思うのは、すでに形になったものが収蔵される美術館の環境から見るデータベースの整理と、大学という制作の現場で生み出されるものの整理の違いです。今、国立美術館が内部のさまざまな作品や資料をデータベースでつないでいこうとしていることから分かるように、もはやこの問題は、内部で解決するものではなくなっています。外のリソースにつなげていくことを考えると、完璧なものを作り上げるよりは、ある程度のところで妥協しながら像を結び、外とつなぎ、発想を次々展開させていくこともありえるのかもしれません。

平出先生の「最終講義＝展」は、ユニークな展示の形です。こうした独特の活動が多摩美には蓄積されていくと思うので、そこに大学ならではのダイナミックスを見た次第です。

木下 遺品といいますか、アトリエの整理では使用していた絵筆や顔料が出てきて、そこが本当に制作の生々しい現場であったことを感じました。作品だけでは分からないことが見えてきますから、ましてや実際に教えを受け、後に本学の日本画専攻の教授になられた米谷清和先生、中野嘉之先生たちにとっては、もっとさまざまな思いが去来するはずです。ただ、そういったものをどう教育にも



川口雅子

生かせるのか、またどのように保管・活用するのかを考えなければならないと痛感しています。これらの観点から、データベースをどう活かせるのかを考えていければと思っています。

淵田 渡部先生からは、さまざまな美術館ですでに30年に近い美術作品データベース構築の歴史があり、そこで練られてきた既存のものを借用することの有用性をご教示いただきました。

また、われわれ美術館の所蔵品について個性をどのように見定めていくのかは課題だと思っています。現状のデータベース構築作業では、情報登録を優先しつつ、まずは作品をフラットな関係で登録していくことにしていますが、美大の美術館としてやはり意味を持つ収蔵品もあります。例えば、退職された先生方の資料や作品群は特別な位置を占めている訳です。同時に、あるカテゴリーが与えられた作品が他の作品群や資料群とどのように横断的な関係性を生み出していくのか、データベース構築が進んだ先にどのように情報が創造されていくのが楽しみではあります。

また美大のミュージアムとして「もの」と「こと」をどう扱っていくのか。つまり当館が扱う情報は、収蔵品や資料のような「もの」と展覧会やイベントの「こと」、そしてキャンパスで起こっている「こと」が連関してゆくと思います。さらにキャンパスでの「こと」には作品が介在する場合も多く、その意味で「こと」と「もの」が幾重にも織り合わさる状況をどのように捉えていくのかも考えていきたいです。



デジタル化≠アーカイヴ≠データベース

佐賀 ここまで議論に上がってこなかったこととして、データベースシステムの規模の問題があります。堀口さんはこのアーカイヴの開発をしていらっしゃるわけですが、本学が所蔵しているコレクションの規模は数としてはそこまで大きくないところがあると思いますので、そういったところを含めて堀口さんからコメントをいただければと思います。

堀口 もちろん既存のシステムで使えるものがあれば使っていく方針に賛同します。ただ、美術大学という組織の特色を活かしながら、そのときどきで作られた作品と収蔵してきた作品の両方を同じデータベースで管理し、かつそれらを同一の価値を持つものとして記述し、両者の関係性を表現していくシステムは、既存のものでは難しいというのが正直なところです。今現実に運営されているデータベースの使用者にもヒアリングをしまして、それをマッシュアップし、私たちが目指しているものを作り上げていけるかも見えてきていない状況です。なので今やっている作業は、多摩美術大学がどのようなものを所蔵していて、何を外に伝えていきたいのかをまとめ、それをもとにどこに開発が必要で、どこに既存のシステムを流用することができるのかを切り分ける作業だと思っています。今後ともご意見をいただけますと大変ありがたいです。

平出 DIC川村記念美術館での「言語と美術」展から、airlanguageprogram.com のホームページへ、さらに退職展へという転移について補足します。まず、美術館の許諾を得て、展覧会図録『言語と美術』のテキストと図像を、webサイトへ全体的に平行移動させました。紙媒体である展覧会図録もまた原典としての展覧会を指差しています。そこで紙媒体と電子媒体の両者を相乗させることによって、思考の運動へみちびくアーカイヴ活用サーキットの回路を開こうとしました。しかし、これがそのまま求める「思考のサーキットのためのアーカイヴ」ではありえません。そこで、サイトの「基底」に書庫を設け、長い論文は冒頭以外をそこにいったん隠す。それによって露頭化する冒頭は、[FRAGMENTS] となることによって論文全体を指差し、またかつて存在した現実の展覧会を指差す、という関係にしました。

さらに、青木淳さんの「四畳半畳」構造の会場は、たんに構成や意匠にとどまるものではなく、言語と形象を読み解くための思考の構造であり装置であると捉え直します。すると、サイト内もこの構造になります。あのスケッチをボ

タン表示装置へと移し、該当する部屋のボタンをクリックすると、関連するエリアのイメージや解説や論考へと移動できるようにしました。

展覧会のアーカイヴに求められるものは、必ずしも電子的な記録・保管への方向だけではなく、記録・保管を貫いての強い「原典指示性」、そしてなにがどう求められたかの「原典構造」の明示、さらには「原典構造」が観者の脳裡に誘発したはずの「運動」の把握である、というふうに考えたのです。

このような段階を経て、次に、貴重な記録である会場の動画像の取り扱いが論点になりました。保存・再現ではなく、記録性を超え、迷路に似た空間の中で観者の脳内に起こった思考の運動へ、ふたたび誘うような擾乱が求められました。保存という秩序に対してあえて混沌や擾乱を与えることが、かつて展示現場において誘発されたものに近づく方法として見出されたといえます。

ここから、一定の鋭利な方法による動画像の作品化が求められました。たとえば、記録の動画像にあらわれてしまう音と映像の関係は、展覧会に潜在するテーマである「言語と形象」の関係に相同性をもって出現しなければならない。

こういうふうにして、一つの展覧会が保存され、転移し、さらに次の映像作品としての展示方法がつかみ出される。そんな経緯で「Air language program」展に至ろうとしています。

佐賀 少し比喩的な話になってしまうのですが、私が平出先生の展示を見たときに、アーカイヴが風景として立ち上がっているのではないかということを感じました。風景はただそこにあるだけでアーティストたちを魅了し、無限の情報を提供しています。そのことはたとえば、デジタルアーカイヴとも類比できるようなにも思えます。デジタルアーカイヴもまた多くの情報を含んだものでもあります。しかし一方では特定の目的、文脈を以って見なければフラグメンツや価値を取り出しにくいという特質も持ちあわせています。そしてその取り出しにくさからは、「アーカイヴって一体何なのだろう」ということが絶えず議論として回帰してくるのではないのでしょうか。

渡部 確かにその問題は常に考えなければならないものですね。先ほど谷口さんが指摘されたように、デジタルアーカイヴと資料そのものであるアーカイヴが同じアーカイヴと呼ばれ、本来は異なるものが混同されている状況があります。しかし一方では平出先生のお話を聞くと、アーカイヴという言葉がすでにそういうフェーズを持ってしまっているとも思います。つまりマテリアルなのかデジタルなのかを問わず、われわれが接触しているすべてをアーカイヴとして考え、その混乱を積極的に捉えるという可能性もあると思いました。

慶應義塾大学（慶應）で新しく「慶應義塾ミュージアム・コモンズ」という新しいミュージアム組織を立ち上げるのですが、そこで堀口さんが取り組んでいらっしゃるような多摩美のデジタルアーカイヴと似た試みをしています。慶應にもまた古文書やさまざまなコレクション、マテリアルがあり、それをある程度まとめて扱えるプラットフォームを今考えています。

そのときポイントにしたのは、バックエンドとフロントエンドを切り離すことです。この考えは世界的なスタンダードでもあると思うのですが、個別のものを適切にカテゴライズしつつ、それを大きく捉えるゲートをつくり、実現しようということなのです。

具体的には、バックエンドは、それぞれのデータをきちんと格納したり、保存したり、整理を行うところで、フロントエンドはそれについての外部発信を行うところです。フロントエンドは先ほど平出先生のおっしゃった、フラグメントが出てくる、その飛び出しを誘発するサーキットとも重なると思います。従来は大きなデータベースさえあればすべてを一括できるという幻想がありましたが、そうするとサーキットがうまく機能しないので、それを上手に分けて、バックエンドのところはできるだけ今までの経験値や既存のものを使えるだけ使い、フロントエンドでそれぞれの機関の個性に合った表現をするということです。慶應はそのプラットフォームにあえてアーカイヴやデジタルという言葉を使わず、「Keio Object Hub」と名付けました。こちらは2021年の春にローンチ予定です¹。



谷口英理

メディウムとしてのアートアーカイヴ

谷口 アーカイブズという言葉が非常に多義的になっている現在、渡部さんがおっしゃられたようにむしろそれを積極的に認めて解釈していくのはありだと思います。私自身が使うときは限定的な定義付けにしていますが、アーカイブズは大きな枠組みとしてすごく創造的で、いろいろ使える概念だと思います。

アートアーカイブズに限定しますと、それは選別され、重要なものとして残すべきと決められた「記録の集積」です。作品も資料も文章も、すべて記録は記録だと思います。そう考えたときに、今美術館等が作品として取り上げているものは、近代的な作品概念に合致した非常に狭い部分だけを作品として扱っている。これをアーカイブズという概念に広げることによって、作品・作家主義で見えなくなる部分をシームレスに取り上げることができる。私はアーカイブズという考え方を身に付けたことによって、自分が美術史研究者としてかなり視野が広がった実感があります。多義的で混乱を招きやすい言葉ですが、それでもアーカイブズという概念への注目はよいことだと思っています。

川口 私は「文化庁アートプラットフォーム事業」に関わっています。これは日本国内の作品、作家情報が十分に海外に発信できていないという問題を解決するためのデータベース構築を行う事業で、2020年度内のローンチを予定しています²。ただ、最初ですので、非常に少ないデータから段階的に始まります。そのなかで将来的に、たとえば本日取り上げられた横山操ならその作家としての活動だけではなく、教師としての活動もその文化庁のデータベースで可視化し、連携できたらと思いました。

佐賀 アーカイヴには狭義のアーカイヴと広義のアーカイヴがあり、その両者に内包される可能性や多様性が期せずして集まったと思います。この第3部はシンポジウム全体のタイトルにもなっている「メディウムとしてのアートアーカイヴ」について有意義な議論を深められたのではないのでしょうか。

註

1 「Keio Object Hub」 <https://objecthub.keio.ac.jp/ja>

2 「Art Platform Japan (ベータ版)」 <https://artplatform.go.jp/ja>

● クロージング

アーカイヴ と タブララサ

建畠 哲 TATEHATA Akira 多摩美術大学学長

今日は大学と美術館のアーカイヴに関わることを中心にお話をうかがいました。私もその双方に関わっておりますので、大変参考になりました。しかしよくよく考えますと、大学とは本来的に情報や資料が集積する場所で、それ自体が巨大なアーカイヴだと思っております。一般社会では情報は消費されたり、散逸したり、あるいは廃棄されたりするわけですが、美術大学自体がアーカイヴという非常に大きな塊としてある。

しかし充実したアーカイヴがあればいい創造活動が起こるのかということ、それは抑圧的に機能することもあるのではないかと思います。私は京都市立芸術大学と本学でアーカイヴ機関を立ち上げた一方で、そのような問題意識も持っています。情報から隔離されたところでの表現活動における積極的なタブララサ、あるいは戦争や大災害といった強制的なタブララサが、非常に大きな創造を生むこともあるわけです。

そう考えるとアーカイヴを自明の理として肯定的に考えることについても、少し疑問があります。しかしそれでも、どのようにして美術館や大学はアーカイヴをすべきなのか。その対象は何なのか。あるいは、アーカイヴすべきじゃないものがあるとすれば、それはどのようにして選別するのか。アーカイヴの方法、分類の仕方、あるいはデータベースの構築、そして異なった領域のアーカイヴをどのようにつなぎ、統一的に利用できるようにするのか。美術館がそれを創造や研究活動にどう生かすかについて、非常に具体的な、さまざまな角度からのご意見をうかがえたことを、私は大変感謝しております。これを機会に、またアーカイヴ同士が横の連携を強め、研究者の方がたとも意見しながら、肯定的なアーカイヴの運用について積極的に取り組んでいく所存でございます。今日はどうもありがとうございました。

● クロージング

知と美の双方を担うには

平出 隆 HIRAIDE Takashi 多摩美術大学

私が勤務してきたこの多摩美での30年のなかで、教育の改革を何度も求められました。そのたびに夢の大学とはどういうものかを考え、それを過去の例に探したり、「大学の」起源を探ったりしておりました。すると、大学の起源と美術学校の起源というのは別々にあることに気が付きました。つまり「知」が前提にある一般の大学と、手を使って「美」を求めるという美術大学は、どうも起源が合致しないようなのです。そこで私は、「知」と「美」を合わせる可能性について考えました。そのひとつの例として、本学の図書館があげられると思います。イメージ、音響、美術の本が圧倒的に多く、またはその素材としての本が満ちあふれている。しかしここで少し物足りないのは、それらが知と組み合わせることで実現されるなにかです。アートアーカイヴセンターや芸術人類学研究所や図書館といった本学の学術に関係する各機構は、相互の連携を通してそんな「知」と「美」の双方を組み合わせる担う存在になっていくべきところであり、今日のシンポジウムもまた、そのための大きな推進力になってほしいと願っています。

● クロージング

芸術の他律性とアーカイヴ

永原 康史 NAGAHARA Yasuhito 多摩美術大学

私が本学のメディアセンター長に着任したのは2020年度の春からでした。メディアセンターとは、写真、映像、VR、AR、機械工作や、3Dプリンタなどデジタルファブリケーション、また素材センターといった各種技術センターが複合されている機関であり、もともとはメカニカルアートワークの工房から始まりました。第1部では特に、写真、インタラクティブ・インスタレーション、印刷といったメディアセンターの守備範囲と重なるもののアーカイヴについて話題が展開されていました。

そのなかで非常に印象に残ったのが、かつて私が一緒に働きました三上晴子さんの〈ETI〉についての発表です。鑑賞者が作品に関与することによって成立する作品のアーカイヴという話がありましたが、こういった問題はデジタルメディアに限った話ではありません。1934年には思想家のジョン・デューイが『経験としての芸術』という本のなかで、芸術というものは作品そのものとしてあるのではなく、体験することで成立すると述べています。それから100年近くたって、作品およびその体験をどう収集、記録、分析していくのか、そして将来に繋げていくのかという問題が、アーカイヴという言葉によってさらに深く掘り下げられていることを今回のシンポジウムを通じて知ることができました。行為や体験といったインタラクションがいかにアーカイヴされていくのか。協力を惜しまず、ともに探索できればと思います。



アジア装飾文様アーカイブ映画シリーズ

インドネシア・バリ島編01「チリとラマーバリ島の想像力がす不思議な文様」

(www.youtube.com/watch?v=OleHnk6iN5Q) より



● 寄稿

文様の創造力

多摩美術大学における文様研究の系譜

深津 裕子 FUKATSU Yuko 多摩美術大学

文様は私たちの生活に深く関わりあうビジュアルイメージであり、人々が長い創造の歴史の中で守り続けてきた遺産でもある。筆者らは2017年より文様研究プロジェクトに着手し、「アジアの装飾文様のアーカイブ化と教育活用に関する研究¹⁾」、「日本とアジアの群島を結ぶ文様研究²⁾」、「日本の文様デザイナーアーカイブの創造——東西文化交流と近代日本デザインの視座から³⁾」などを推進してきた。これまでに、日本を含むアジア圏で現地調査を行いながら伝統的な文様、文様の固有性、伝統的文様が現代に至るまでの変遷過程などを探究し、論文⁴⁾、報告書^{5・6)}、映像作品⁷⁾、展示⁸⁾、文様データベース&アーカイブスTAMA MON 22 on Web⁹⁾にまとめた。併せて多摩美術大学の文様研究に関連する学術研究の歴史を掘り起こし、「先代の教員らが収集した資料や業績」の整理と保存及び再活用も進めている。

本学における文様研究は、1973年に設立された文様研究所の活動、第2代学長であった石田英一郎（1903－1968）の「総合美術大学構想」と共同研究、本学教授であった山名文夫（1897－1980）のグラフィックデザインにおける唐草文様、多摩帝国美術学校や多摩造形芸術専門学校を経て多摩美術大学の理事長となった杉浦非水（1876－1965）らの『世界人物図案資料集成』（1952）にまで遡る。

ここで、筆者らの研究基盤となった文様研究所の取り組みについて振り返り、本学における

文様研究の意義について綴っておきたい。

1968年4月、文化人類学者である石田英一郎学長は、大学における総合研究テーマとして「文様」と「材料学」を取り上げ、共同研究「文様の発生及び展開に関する総合研究」を掲げたが、11月に急逝してしまう¹⁰⁾。「文様をして人間の創造の歴史を語らしめよ」とする石田学長の言葉だけが遺り波乱万丈の船出となった文様研究は、大学紛争を経て1972年に再開され、多摩美術大学文様研究所（上野毛キャンパス）が翌年設置された。文様研究所は、山辺知行所長、大淵武美・佐々木静一・田沢年美をはじめとする学内外の研究所員11名、特別研究員4名の多彩なメンバーで構成された。所員らは科学研究費、私学研修福祉社会助成、本学共同研究費を獲得し国内外で文様収集活動を展開した。その研究体制は、美術史、工芸史、考古学、建築史、美学、社会学、文化人類学、デザイン、数学などの領域を網羅した、まさに石田学長の総合美術大学構想に基づく独創的な共同研究のスタイルであった¹¹⁾。

1974年、佐々木所員、田沢所員、大淵所員らは『日光東照宮建造物装飾文様調査報告書I』を発表した。山辺所長と内海正和所員は1975年に特別研究員をインドネシア諸島に派遣し染織品188点の収集を行なった。大淵所員は、河辺正夫編『日本装飾大鑑』（1915）の新版において、文様の精密模写図や実物写真による時代変遷の解説を刷新し、「装飾文様の流れ」を概説

した。また『桃山の文様』(1976)では桃山時代を装飾文様の切り口から考察し、写真家や自らが撮影した建造物や美術工芸品の文様のカラー写真を掲載した新しいスタイルの文様研究を提示した。第7代学長になる高橋史郎(士郎)所員は、1978年に回教建築の鍾乳石状装飾であるムカルナスに関する研究を発表し、「高橋士郎講義ノート」において当時の文様研究に言及している¹²。筆者は1990年代初め、大学院在籍中に東北地方での文様調査に参加し、2004年には文様研究所が所蔵するインドネシアの染織品188点の再調査を行った¹³。また2005年には近藤秀実編『文様・デザイン・技術2005』が文様研究室より発行された¹⁴。

文様研究所の趣意書から、所員らは「世界文様資料館」の開館を目指していたことがわかる。実現こそしなかったが、学術領域横断型の研究スタイルとその精神は本学独自の歴史遺産のひ

とつと言える。筆者らは文様研究の伝統と精神を継承しながらも、メディア芸術・デザインプログラミング・映像・音楽・芸術人類学を新たな領域として加え、21世紀に即応した文様の創造力を探究し、文様デザイナーアーカイヴ構想を推進している。

文様研究の先駆者らが研究活動において収集した膨大な資料群は現在、かつての文様研究室(八王子キャンパス)があった場所に新築されたアートアーカイヴセンターで保管されている。筆者らは現在、これらを整理し文様データベース&アーカイブスTAMA MON 22 on Webに取り込むことで、本学の歴史を21世紀の学術資源として活かそうとしている。本学の文様研究の変遷過程を記録しアーカイヴ化することもまた、「文様をして多摩美術大学の創造の歴史を語らしめる」ことに繋がると信じている。

註

- 1 2017~2019年度多摩美術大学共同研究(多摩美術大学)
- 2 2019~2020年度学術振興資金(私学事業団)
- 3 2021年度科学研究費基盤研究(B)(一般)21H03767
- 4 深津裕子・佐々木成明・伊藤俊治「熱帯文様論——インドネシア諸島を中心に」多摩美術大学研究紀要第35号、pp.149-161(2021)
- 5 多摩美術大学共同研究:山形季央・深津裕子・佐々木成明・伊藤俊治「アジアの装飾文様のアーカイブ化と教育活用に関する研究」多摩美術大学研究紀要第33号、pp.163-171(2018)
- 6 多摩美術大学共同研究:山形季央・深津裕子・佐々木成明・伊藤俊治「アジアの装飾文様のアーカイブ化と教育活用に関する研究から日本とアジアの群島を結ぶ文様研究へ」多摩美術大学研究紀要第34号、pp.147-162(2019)
- 7 文様映画インドネシア・バリ島編10作品(2018-2019)、日本編2作品(2020)
- 8 「新世紀アジアの潮流——文様の創造力」展、会場:多摩美術大学アートテークギャラリー、会期:2019年11月20日-22日
- 9 <https://www.tamabi.ac.jp/research/tamamon22/> (最終アクセス:2021年6月1日)
- 10 大淵武美『デザイン教育37年の記録 大淵武美教授 多摩美術大学退職記念出版物』大学院デザイン研究室、多摩美術大学7(2002)
- 11 「多摩美術大学文様研究所」『多摩美術大学大学案内』多摩美術大学30-31(1980)
- 12 多摩美術大学の歴史(高橋士郎講義ノート) <http://www.shiro1000.jp/tau-history/history-site.html> (最終アクセス:2021年6月1日)
- 13 近藤秀実・福岡(深津)裕子・古沢典子編「多摩美術大学文様研究所所蔵インドネシアの染織品」多摩美術大学文様研究室(2004)
- 14 近藤秀実編『文様・デザイン・技術2005』多摩美術大学文様研究室(2005)

● 寄稿

映像アーカイヴ構築のための基礎調査

三上晴子アーカイヴにおける現状の把握から今後の計画まで

石山 星亜良 ISHIYAMA Seara 多摩美術大学

曾根 章 SONE Akira 多摩美術大学

久保田 晃弘 KUBOTA Akihiro 多摩美術大学

多摩美術大学アートアーカイヴセンター（AAC）の三上晴子アーカイヴに所蔵されている記録メディア9箱分に対して、現場調査を行い、簡易リストを作成した。また、7種類の映像記録メディアについては、デジタル化をして、映像の内容を確認した。さらにその作業を踏まえて、映像資料の今後の分析方法についての検討を行った。

1. 記録メディアごとの分類と数量の把握

まず初めに、調査前に9箱に大まかに分類されていた箱内に、どのような種類の記録メディアが、どのくらいの数量あるのかを調査した。その結果、[表1]の数の記録メディアがあることが確認できた。

次に、これらの記録メディアに対して、以下の作業を行った。

- ・箱ごとに識別のための連番を記入したふせんを貼付
- ・ケース、記録メディア、ラベルなどの内容についての記述がある箇所の写真撮影
- ・外観から分かる状態や同梱物の把握

アーカイヴ内には、今回対象とした9箱以外にも、VHS、三上が講義のために作成した紙媒体の資料とともに自身の手で束ねられたCD-

ROM、DVD、その他の記録メディアがあり、それらに対しては今後調査を行う。

2. 簡易リストの作成

詳細な目録作成には、それだけで多くの時間を要するため、今回は、以下のような点を考慮して、記録メディアの簡易リストを作成することにした。

- ・短期間で記録メディアの現状、概要を把握できる。

表1 今回調査をした9箱分の記録メディアの数量一覧

記録メディア	数量
miniDV	144
BETACAM	10
ベータマックス	4
Umatic	5
D2	1
VHS	59
VHS-C	12
Hi8	46
DAT	2
カセットテープ	3
MD	1
Jaz	15
MO	76
フロッピーディスク	17

- ・(遠隔でも) どのようなものがアーカイブにあるのかを共有できる。
- ・作業を行った部分から順次共有できる。
- ・優先順位付けや議論を早期に行い、具体的な検討に入ることができる。
- ・取り出しや移動の回数を最適化できる。
- ・AACから外に資料を持ち出す際の確認や管理に利用できる。

簡易リストは、オンラインでの共有と編集が可能であるGoogle スプレッドシート上で作成した[図1]。

簡易リストの項目は、以下の通りである。

- ・箱名
- ・識別のための番号 (箱ごとに振った番号)
- ・仮ID ※今回の過程では使用していない
- ・テープ、ケースに記載されている情報
- ・同梱物の有無
- ・写真へのリンク
- ・状態 (外観から分かる破損や劣化など)
- ・記録メディアの種類
- ・備考

3. 映像記録メディアの内容確認 (デジタル化)

次に、映像記録メディアに対して、実際の映像がどのような内容であるかを確認するために、デジタル化を行った。デジタル化は、学内の専門の施設 (メディアセンター) の機材を用いて実施した。

今回、メディアセンターにおいて、デジタル化の作業を行った映像記録メディアは、[表1]の本数のminiDV、BETACAM、ベータマックス、Umatic、VHS-C、Hi8、VHSである。デジタル化に用いた機材と接続図の一部を[図2]に示す。なお、今回のデジタル化にあたっては、内容確認 (ノートPCでも再生可能) という目的、素材の収録形式 (SD)、全体のデータ量 (記録時間が長いものも多い) を考慮して、映像業界で広く採用されているProResコーデックのうち、Apple ProRes 422LT (102Mbps) を採用した。

テープの状態は概ね良好であったため、デジタル化の際にテープトラブル (断裂など) は生じなかったが、miniDVに再生不可が6本、映像信号なしが4本、U-maticに映像信号なしが1本、Hi8に再生不可が3本あったため、今回の調査

箱名	番号	ケース表面	ケース側面	テープ表面	テープ側面	備考
BETA CAM 14	001	1 61.9.26 R-1 「三上晴子プロ モーション」 秋葉原 ETACAM_001_1.jpeg?dl=0	61.9.26 R-1 「三上晴子プロ モーション」 秋葉原	1 61.9.26 秋葉原 「三上晴子プロ モーション」 R-1	1 61.9.26 秋葉原 「三上晴子プロ モーション」 R-1	※記載なし
BETA CAM 14	002	2 61.9.26 R-2 「三上晴子プロ モーション」 秋葉原 ETACAM_002_1.jpeg?dl=0	61.9.26 R-2 「三上晴子プロ モーション」 秋葉原	2 61.9.26 秋葉原 「三上晴子プロ モーション」 R-2	2 61.9.26 秋葉原 「三上晴子プロ モーション」 R-2	※記載なし
BETA CAM 14	003	3 61.9.26 R-3 「三上晴子プロ モーション」 秋葉原 ETACAM_003_1.jpeg?dl=0	61.9.26 R-3 「三上晴子プロ モーション」 秋葉原	3 61.9.26 秋葉原 「三上晴子プロ モーション」 R-3	3 61.9.26 秋葉原 「三上晴子プロ モーション」 R-3	※記載なし
BETA CAM 14	004	作品 爆 ボルト、パイプ ① 三上晴子 R-1 ETACAM_004_2_1.jpeg?dl=0	三上 (R-1)	ETACAM_004_3.jpeg?dl=0	ETACAM_004_4.jpeg?dl=0	※記載なし

図1 Google スプレッドシートで作成したリストの一部

においては欠番とした。なお、今回のデジタル化した際の総データ量は、3.19TByteであった。

4. 映像に関する情報の 簡易リストへの入力

次に、デジタル化した映像データを視聴して、2節で作成した簡易リストに以下の項目を追加し、それぞれの内容を入力した。

- ・ファイル名
- ・オリジナルの映像か否（三上以外の作品、テレビ番組の録画など）か
- ・映像の内容（4.1項参照）
- ・画像（映像の特徴が分かる場面のスクリーンショット）へのリンク
- ・カテゴリ（4.2項参照）
- ・映像の長さ

4.1 映像の内容についての記述

リスト上での概要の把握をしやすくするために、映像の全体を早送りで視聴して、映像内に文字情報がある箇所、場面が切り替わっている箇所などの確認と、場所や作品、客観的に判断できる状況などの記述を行った。三上晴子本人や関連する人物が映っている場合にも、その情報を入力した。

4.2 暫定的なカテゴリ分けと傾向

全体の傾向を知るために、映像の内容に応じて、大きく4つのカテゴリ分けを行った。

・【作品】

三上晴子の作品や展覧会を取り上げた映像、作品、アーティストとしての活動と関連している可能性がある判断できるもの

・【教育（制作）】

講習会やワークショップ、ゼミなどの実技演習に関連するもの

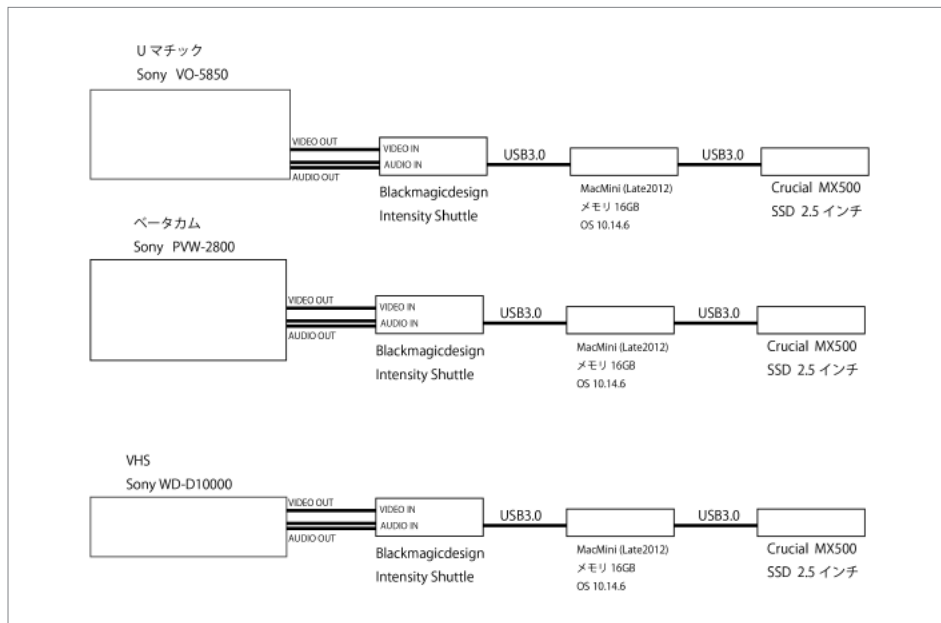


図2 デジタル化の際に用いた機材と接続図の一部

- ・【教育 (座学)】

大学などにおける講義の記録やそれに関連するもの

- ・【その他】

上記以外のもの、現時点で判断が難しいもの

その結果、暫定的な分類ではあるが、今回内容を確認した映像は、【作品】が138本、【教育 (制作)】が59本、【教育 (座学)】が22本、【その他】が47本となった。なお、ひとつの映像が複数のカテゴリに含まれる場合もある。

4.3 【作品】 カテゴリについて

上記のカテゴリの中で、最も多かった【作品】について、それらをまとめたリストを作成した。このリストについては、三上本人が作成したサイト、展示やイベントを行った施設やフェスティバルのサイト、馬定延 / 渡邊朋也 (編著) 『SEIKO MIKAMI — 三上晴子 記録と記憶』の「略年譜」(pp.248-253)などの情報と、ラベル、映像から読み取れる内容に対応付け、「作品・プロジェクト名」「イベント名」「主催」「実施場所」「実施年月日」も分かる範囲で入力した。

映像が撮影された主な年代は、1980年代～2000年代前半であり、現時点で把握できた範囲では、《滅ビノ新造型》《BAD ART FOR BAD PEOPLE》《INFORMATION WEAPON》《存在, 皮膜, 分断された身体》《gravicells》《Molecular Informatics》などの作品に関連する映像があることが確認できた。

5. 映像資料の今後の分析と計画

今回の調査をもとに、今後、【作品】のカテゴリを中心に、さらなる分析を進めていきたいと考えている。現時点では、作品と直接的な関連が確認できたものだけであるが、これらの映像の分析を進めることによって、他の映像との関連が見出せる可能性もある。具体的には、以下の作業を予定している。

- ・ 作品別に実時間で映像を視聴

- － 映像からの詳細な情報の読み取り
 - － 三上の活動についての記録、アーカイブにある他の資料との対応付け

- － 作品、ヴァージョン、展示場所などの特定と分類

- － 類似している映像の識別と分類

- － 内容についての記述方法の検討

- － 記録状態の確認

- ・ 今回中身が閲覧できなかった記録メディアの修復

- ・ 映像資料の長期保存に向けた方法と運用の検討

さらに、今回対象とした9箱以外のアーカイブ内にあるVHS、CD-ROM、DVDなどについても、今回と同様の調査を行うことに加えて、Jaz、MO、フロッピーディスクなどからのデータの取り出しや、今回の調査においてはデジタル化ができなかった記録メディアに対しての検討も進めていく。そして、今回の方法を整理し、一般化することで、AACにおける映像アーカイブ構築に向けた標準的な調査方法となるように、手順や内容を検討していきたい。

● 寄稿

デジタルアーカイブと展覧会

20世紀のポスター「図像と文字の風景」
ビジュアルコミュニケーションは可能か？

佐賀 一郎 SAGA Ichiro 多摩美術大学

2021年1月30日から4月11日にかけて、東京都庭園美術館で「20世紀のポスター「図像と文字の風景」——ビジュアルコミュニケーションは可能か？」（主催：公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都庭園美術館、日本経済新聞社）が開催された。1920年代から90年代にかけて制作された構成的ポスター130点からなる本展は、多摩美術大学が株式会社竹尾から寄託を受け、同アートアーカイブセンターが管理する竹尾ポスターコレクションによって構成された。

1998年より株式会社竹尾との産学共同研究としてポスター共同研究会を結成し、同コレクションの研究に取り組んできた多摩美術大学グラフィックデザイン学科は、本展において、企画協力のほか、宣伝物や会場のグラフィック、カタログなどのデザインを総合的に担当した（澤田泰廣/アートディレクション、長澤昌彦/デザイン）¹。本稿では、デジタルアーカイブが展覧会に与えた影響を、若干ではあるが考察したい。

さて、多摩美術大学と株式会社竹尾は、本展の開催に先がけて竹尾ポスターコレクションのデジタルアーカイブ「竹尾ポスターコレクション・データベース（TPC DB）」の構築をほぼ完了していた。このデジタルアーカイブでは、作家とポスターのそれぞれに国籍、制作年代、ポスターの主題、美術史・デザイン史に関するキーワード、使用書体、用紙、印刷版式などの情報が、タグとして登録されている。登録されたタグは、作品/作家に関連づけ、利用者は、タ

グを通じてコレクション内容を多角的に検索し、その結果をサムネール表示したり、個々の作家/ポスター作品の詳細を閲覧できる（2021年6月現在、約3,200点のポスター、730件の登録作家に対し、約64,000件のタグが登録されている）²。

デジタルアーカイブの可搬性

—実物資料との融合

竹尾ポスターコレクション・データベースに登録された情報は、当然展覧会の基礎データとして利用されるだけでなく、展示ポスターに付すキャプション〔図1・2〕、最後の展示会場で提示されたインフォグラフィック〔図3〕、場内公開したデジタルアーカイブ〔図4〕、ハンドアウト〔図5〕、展覧会カタログ〔図6〕など、さまざまにかたちを変えて利用された。結果、来場者は、展示対象であるポスターを、実物とデジタルアーカイブを通じて複合的に観覧した。その意味で本展は、デジタルアーカイブと展覧会を融和する試みでもあった。

デジタルアーカイブの水平性

—風景としてのデジタルアーカイブ

デジタルアーカイブは、展覧会のコンセプトにも影響を与えた。これは展覧会タイトルに含まれる「風景」という言葉に端的にあらわれている。デジタルアーカイブそのものが、ポスター



1



2



2

1 展覧会ポスター（アートディレクション：澤田泰廣、デザイン：長澤昌彦）

2 展覧会風景（旧館）撮影：本多康司

3 展覧会風景（新館）/会場内インフォグラフィック

最後の展示スペースとなる新館では、3.5×7メートルの仮設壁にすべての展示ポスターを一覧表示し、個々のポスターの基本情報のほか、印刷版式/書体/用紙情報などの詳細情報、作家略歴、展示チャプター別の概要と傾向を示した。撮影：本多康司

を見る特有の視点を与えたのである³。

竹尾ポスターコレクション・データベースに限らず、登録されたデータセットを所定の手続きに応じて検索・提示するデジタルアーカイヴ・システムは、本質的にデータ内容を区別しない。このことは登録された個々のデータと総体としてのデータセットの間にもいえる。個別性（作家性/作品性）と全体性（時代性/歴史性）が同格化するといってもよい。これは、デジタルアーカイヴ・システムが提供する特有の視点、風景といってよい。展覧会の企画にひきつけていえば、より広く、過去を見る目を変えるのだということもできる。（作家性に優先して）「構成的ポスター」という括りのもとで展覧会を構成し、かつそれを「風景」として提示しようとしたことと、先行してデジタルアーカイヴを構築していたことは決して無関係ではない。

そのような観点からいえば、実のところ広くウェブ/SNSも、同様に捉えられる。たとえばウェブで広く用いられている検索システムやSNSで利用されるハッシュタグ、それに基づくレコメンデーションシステムは、デジタルアーカイヴ・システムと多くの点で近似している（たとえば個人性と集団性が本質的に区別されないという点において）。私たちはデジタルアーカイヴにアクセスするのはほぼ同じ手続きでウェブ/SNSが提供する情報にアクセスする⁴。異なるのは、

デジタルアーカイヴがもっぱら過去を対象にするのに対し、ウェブ/SNSが、現在をも対象にする点である。

デジタルアーカイヴと展覧会

ネットワーク技術を通じて、という条件がつくにせよ、今や私たちは、過去を眺めるのと同じように現在を見ることにますます慣れてきている。逆もまた然りである。歴史（過去）として現在を見ることと、現在としての歴史（過去）を見ることが同質化している。私たちがデジタルアーカイヴを通じて見る「風景」は、個別性と全体性、過去と現在が、同じ地平に存在する特殊なものである。

もともとポスターは、不特定多数の人々に向けて制作され、街角や建物内に掲示される点で、社会的風景を形成するメディアである。そうしたポスター自体の風景性が、デジタルアーカイヴがもたらす歴史意識を揺り動かす風景と組み合わせられ、展覧会という特殊な場で、もうひとつの、複合的な風景を形成すること。そのこの意味は、想像以上に大きいのではないか。この展覧会の開催をひとつの契機として、デジタルアーカイヴが私たちにもたらす精神的・物理的影響をさらに熟考する必要がある。



4

デジタルアーカイヴ

本展覧会のために特別に準備したデジタルアーカイヴ閲覧スペースを旧館と新館の接続部に設けた。来場者は、展示された実物ポスターだけでなく、デジタルアーカイヴを通じてポスターを観覧する。

撮影：本多康司



5



- 5 ハンドアウト
会場で頒布するハンドアウトには、作品リストとしての基本機能だけでなく、作家略歴、個々のポスター情報、展示マップなどをとりまとめた。

- 6 展覧会カタログ
「知見ではなく視点を提供する」という方針のもと編まれた。



6

註

- 1 このように共同研究から展覧会企画、展覧会デザインまでを一貫して手がけることは、本共同研究が開始して以来の方法論になっているのだが、同時に美術大学における共同研究のあり方を、ひとつの典型として示しているように思える。つまり、デザインと研究の関係を捉えるための事例、美術大学における研究のあり方を考えるための事例であるように思える。デザインと研究の関係性は、場をあらためて、くわしく検討したい。
- 2 拙稿「竹尾ポスターコレクション・データベースと探索的アーカイヴィング」（『軌跡』no. 1, pp. 43–49）および「デザイン系アーカイヴの連携をめざして」（『軌跡』no. 2, pp. 9–16）を参照。竹尾ポスターコレクションのデジタルアーカイヴは、同コレクションを収蔵・管理している多摩美術大学アートアーカイヴセンターで閲覧可能である（要、事前申請）。
- 3 たとえばMoMAは、2012年に開催された展覧会「Inventing Abstraction, 1910–1925」を通じて、抽象芸術の創始を、当時活躍した作家間のネットワーク図として解釈した。それによって抽象芸術が特定の天才による発明ではなく、作家たちがアイデアを共有し、育てた結果であるとしている。このような歴史観、発想自体が、すでにデジタルアーカイヴ的である。
- 4 たとえばメディア理論家レフ・マノヴィッチが行ったInstagramの大規模な分析は、現代のSNSのデジタルアーカイヴ性をよく物語る事例である（Lev Manovich, *Instagrammism and Contemporary Image*, 2017 [「インスタグラムと現代イメージ」久保田晃弘、きりとめでる〔共編・訳〕『インスタグラムと現代視覚文化論』BNN新社、2018〕）。

多摩美術大学アートテークギャラリー

2020年度 使用記録

- TAMABI Trial Exhibition ANYHOW, 2020年9月8日 - 26日
 主催——多摩美術大学助手展実行委員会
 出展者——三輪彩音、中嶋弘樹、山本瞳、ホリグチシンゴ、寺本明志、町田帆実、柴田彩乃、宮川遥弥、長田奈緒、安原千夏、迫鉄平、西村卓、藤本美夏、三浦あかり、金井千夏、横井絵里子、増田麻由、藤井真夢、安藤鋼介、佐川日南乃、安田萌音、林祐子、白石覚也、浜田卓之、佐俣和木、吉田和央、土方悠輝、石川晶子、鈴木康太、山口千晶、坂本理恵、土田寛也、木村かのう、黒木彩衣
- 大学院博士後期課程3年 博士学位予備審査・作品展示 9月21日 - 26日
 主催——大学院
- 家村ゼミ展2020 金氏徹平のグッドベンチレーション - 360°を超えて - 10月14日 - 28日
 主催——芸術学科 展覧会設計ゼミ
 出展者——金氏徹平
 イベント——リモートトークセッション (10月17日) ——金氏徹平、成相肇、中尾拓哉
- TAMAVIVANT II 2020 幕間以前・以後—信号・シグナル・標識・サイン 11月10日 - 19日
 主催——芸術学科 構想計画設計ゼミ
 出展者——川野昌通、北村奈津子、チョンダウン、本田淑子・純子、横岑竜之、吉原英里
- 大学院博士後期課程2年 後期総合演習・作品展示 11月24日 - 27日
 主催——大学院
- STUDIO2 屋台トーク デザインの、マルチステークホルダーダイアログ 11月26日 - 28日
 主催——生産デザイン学科プロダクトデザイン専攻
 出展者——生産デザイン学科プロダクトデザイン専攻学生
- 大学院博士後期課程1年 後期総合演習・作品展示 12月8日 - 11日
 主催——大学院
- 平出隆 最終講義=展 Air Language program 12月10日 - 24日
 主催——多摩美術大学
 展示構成——澤直哉、杉谷諭
 出展者——平出隆、芸術学科 書物設計ゼミ学生
- FORMATA 12月17日 - 25日
 主催——プロトエイリアン・プロジェクト (Proto-A)
 プロジェクトチーム——ホアン・カストロ、久保田晃弘、豊田太郎
 ロックデザイン——奈古窯
 協力——情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]、情報デザイン学科メディア芸術コース、東京大学大学院 総合文化研究科

2020年度 美術学部卒業制作展・大学院修了制作展A日程 選抜展

2021年1月14日-17日

主催——多摩美術大学

出展者——絵画学科（日本画専攻、油画専攻、版画専攻）・彫刻学科・工芸学科・環境デザイン学科・情報デザイン学科学生

我楽他宗——民藝とモダンデザイナーの集まり

2月25日-3月6日

主催——芸術人類学研究所

監修——安藤礼二

キュレーション——ヘレナ・チャブコヴァー

協力——藤野滋、ルビエンスキーコレクション、アスラーダ・ラビンドラナート、デリー・ブルー・ポッターリー・トラスト

ビデオスペクタクル2021～山口勝弘ビデオ彫刻作品展示～

3月4日-6日

主催——山口勝弘ビデオ彫刻アーカイブ研究グループ（多摩美術大学、筑波大学、武蔵野美術大学、埼玉大学）

イベント——シンポジウム「メディアアートの源流 ARTECの時代」（3月6日）——森茂樹、草原真知子、クリストフ・シャルル、森脇裕之 モデレーター——井口壽乃 司会——村上史明

2020年度 美術学部卒業制作展・大学院修了制作展B日程 選抜展

3月13日-15日

主催——多摩美術大学

出展者——統合デザイン学科・演劇舞踊デザイン学科学生、グラフィックデザイン学科2019年度卒業生有志

以上、多摩美術大学に関するクレジットは学科、専攻、コース、部署のみを記載した。

なお、多摩美術大学アートテークギャラリーは、新型コロナウイルスの感染拡大に伴い、2020年3月から休館し、本学のPNN委員会の協力のもと、感染拡大を予防するための措置を講じガイドラインを作成した上で、2020年9月8日（火）より再び開館した。その影響により次年度に延期となったプロジェクトがある。

多摩美術大学アートアーカイヴセンター 2020年度 活動記録

2020年度

● 助成

○多摩美術大学ポスターアーカイヴ

科学研究費助成事業基盤研究C「美術—デザイン史概念を共有・育成するデザイナーアーカイブ群の構築」

● 貸出

○横山操資料

・作品17点

貸出先——富山県水墨美術館

目的——「生誕100年記念 日本画家・横山操展 —その画業と知られざる顔—」出展

2020年9月18日–11月3日

・作品17点

貸出先——新潟市新津美術館

目的——「生誕100年記念 日本画家・横山操展 —その画業と知られざる顔—」出展

2021年1月23日–3月21日

・肖像写真8点、8mmフィルム3枚

貸出先——株式会社NHKエデュケーショナル

目的——NHK「日曜美術館・横山操」での使用

2021年1月24日放送

○安齊重男フォトアーカイヴ

・画像3点

貸出先——株式会社ツァイト・フォト

目的——『藤原和通 I (1970~1974)』掲載

2021年3月発行

○竹尾ポスターコレクション

・ポスター130点

貸出先——東京都庭園美術館

目的——「20世紀のポスター [図像と文字の風景] ——ビジュアルコミュニケーションは可能か？」出展

2021年1月30日–4月11日

○和田誠アーカイヴ

・週刊文春表紙など68点

貸出先——株式会社ほほ日

目的——「『表紙はうたう 完全版』刊行記念原画展 和田誠さんと。」出展

2020年10月22日–11月15日

・作品5点
貸出先——多摩美術大学美術館
目的——「多摩美の版画、50年」出展
2021年1月6日–2月14日

○北園克衛文庫

・写真 一式
貸出先——世田谷美術館
目的——「美術家たちの沿線物語 田園都市線・世田谷線篇」出展
2020年12月19日–2021年3月28日

●論考・テキスト掲載

○佐藤晃一研究

・加藤勝也、村松丈彦、米山建彦、田川莉那「2020年度調査対象 多摩美術大学アートアーカイブセンター」『日本のデザイナーアーカイブ実態調査2020報告書』特定非営利活動法人建築思考プラットフォーム、2021年3月、pp.53–59

○和田誠アーカイヴ

・「和田誠のあたたかな眼差し」『週刊文春』2020年10月15日号、株式会社文藝春秋、2020年10月15日、pp.19–20
・「和田誠 エアメール・スペシャル 毎週届く 楽しい歌声」『毎日新聞』2020年11月9日夕刊、毎日新聞社、2020年11月9日、p.3
・「『和田誠アーカイヴ』誕生 母校に創作資料寄贈」『毎日新聞』2021年2月3日夕刊、毎日新聞社、2021年2月3日、p.4

執筆紹介 敬称略・50音順

青柳 正規 AOYAGI Masanori

本学理事長（2019～）。東京大学名誉教授。奈良県立橿原考古学研究所所長、石川県立美術館館長。ギリシア・ローマ考古学者。日本におけるポンペイ研究の第一人者。著書に『文化立国論—日本のソフトパワーの底力—』（ちくま新書、2018）、『興亡の世界史 人類文明の黎明と暮れ方』（講談社学術文庫、2018）

●

石山 星亜良 ISHIYAMA Seara

大学、企業でアーカイヴの構築、調査、資料に関連した展示等の企画等に携わる。現在、本学アートアーカイヴセンターの研究員。三上晴子アーカイヴの資料調査、講義資料の継続的な利用に向けたプロジェクトを進めている。

●

木下 京子 KINOSHITA Kyoko

本学共通教育教授。フィラデルフィア美術館東洋美術部学芸員を兼職。近世絵画を中心に、海外に流出した美術品や日米交流等の研究を行う。2017年度から2020年度にかけて本学の横山操学内共同研究会の代表となり、横山および本学日本画専攻のカリキュラム等の資料調査を行った。

●

佐賀 一郎 SAGA Ichiro

本学グラフィックデザイン学科准教授。タイポグラフィの歴史と実績が主な研究テーマ。共著に『活字印刷の文化史』（勉誠出版、2009）、訳・解説書に『ウィム・クロウエル：見果てぬ未来のデザイン』（BNN新社、2012）など。

赤塚 祐二 AKATSUKA Yuji

武蔵野美術大学油絵学科教授。同大学美術館・図書館館長。研究テーマは「私にとって魅力的な絵画」。パブリックコレクションに、東京国立近代美術館、セゾン現代美術館、横浜美術館、滋賀県立近代美術館、東京都現代美術館など。

●

加治屋 健司 KAJIYA Kenji

東京大学大学院総合文化研究科教授。同大芸術創造連携研究機構副機構長。日本美術オーラル・ヒストリー・アーカイヴ代表。表象文化論・現代美術史を専門とする。近年の編著に『宇佐美圭司 よみがえる画家』（東京大学出版会、2021）がある。

●

久保田 晃弘 KUBOTA Akihiro

本学アートアーカイヴセンター所長、情報デザイン学科メディア芸術コース教授。「ARTSATプロジェクト」の成果で、第66回芸術選奨文部科学大臣賞（メディア芸術部門）を受賞。主な著書に『遙かなる他者のためのデザイン』（BNN新社、2017）がある。

●

関口 敦仁 SEKIGUCHI Atsuhito

愛知県立芸術大学美術学部デザイン工芸科教授。美術作家。メディアを利用した視覚造形認知を中心とした作品制作、情報技術を活用した中世、近世景観や美術のアーカイヴ研究、身体におけるインタラクションを活用した表現研究を行う。

安藤 礼二 ANDO Reiji

本学図書館長、芸術学科教授、芸術人類学研究所所員。文芸評論家。近著に『熊楠—生命と霊性』（河出書房新社、2020）、『迷宮と宇宙』（羽鳥書店、2019）、『列島祝祭論』（作品社、2019）、『大拙』（講談社、2018）など。

●

川口 雅子 KAWAGUCHI Masako

国立西洋美術館学芸情報資料室長。現研究テーマは「松方コレクション 来歴研究とデジタル・カタログ・レゾネ試作」。共編著に『松方コレクション 西洋美術全作品』全2巻（国立西洋美術館、2018-2019）など。

●

小泉 俊己 KOIZUMI Toshimi

本学美術学部長、絵画学科油画専攻教授。彫刻家。写真家でありアートドキュメンタリストである安齊重男の記録写真を中心に、もの派の作家を読みとく視点から調査・研究をつづけている。個展として『POLARIS』（2016）、『Farther』（2015）など。

●

曾根 章 SONE Akira

1982年本学に入職。2001年よりメディアセンター映像センター技術職員。撮影、編集、録音、上映など、学内の映像制作における全般的な技術サポートや機材貸出、およびスタジオやメディアホールの運営管理に携わっている。

建畠 哲 TATEHATA Akira

本学学長（2015～）。詩人、美術評論家。2011年より埼玉県立近代美術館館長、2017年より草間彌生美術館館長を兼任。全国美術館会議会長。詩人としては高見順賞、萩原朔太郎賞などを受賞。

谷口 英理 TANIGUCHI Eri

国立新美術館美術資料室長。主な論文に「戦後美術関係資料の収集・受入れに関する考察 “資料群の断片”ではなく“アーカイブズ資料”へ」（『美術フォーラム21』35号、2017）等。

塚田 優 TSUKADA Yutaka

2014年に『美術手帖』第15回芸術評論募集に次席入選。以降、各媒体で執筆等を行う。主な論考に「雑誌におけるイラストレーションの定着とその特徴について—1960年代の言説を中心に」（『多摩美術研究』第10号、2021）。

●

永原 康史 NAGAHARA Yasuhito

本学情報デザイン学科情報デザインコース教授でアートディレクター。電子メディアや展覧会のプロジェクトも手がけメディア横断的なデザインを推進している。著書『デザインの風景』（BNN新社、2010）など。2020年度から本学メディアセンター長。

●

平出 隆 HIRAIDE Takashi

詩人、散文家として、数々の詩書を刊行。2020年度に本学芸術学科教授を退職し、2021年度より本学名誉教授。近年は美術館やギャラリーでの展示を行い、みずからのデザイン・写真・印刷による書簡形態の本や葉書のシリーズを書物論として展開。

●

深津 裕子 FUKATSU Yuko

本学共通教育教授。服飾史・染織史研究を通じ文化・ファッション・芸術・社会について探究する。伝統的な染織技術を持続可能なテキスタイルデザインに展開する研究を行い、ローカルコミュニティの人々とともに活動する。

●

淵田 雄 FUCHIDA Takeshi

本学美術館学芸員課長。東京文化財研究所文化遺産国際協力センターを経て、現職。これまでの担当展覧会は文化財・現代アート・工芸分野にわたる。

●

堀口 淳史 HORIGUCHI Junshi

2020年度から本学の学術系施設のデータベースの開発に従事。2001年から2007年までベンチャー企業でミドルウェア開発を専門に行い、2008年に多摩美術大学入学後は、電子デバイスと工芸的手法の融合を研究。

●

光田 由里 MITSUDA Yuri

元DIC川村記念美術館学芸部マネジャー。2021年度より本学大学院教授、アートアーカイヴセンター所員。専門は近現代美術史、写真史。主な編著書に『美術批評集成 1955–1964』（藝華書院、2021）、*For a New World to Come: Experiments in Japanese Art and Photography 1968–1979*（Yale University Press, 2015）。

●

渡部 葉子 WATANABE Yohko

慶應義塾大学アート・センター教授・キュレーター。慶應義塾ミュージアム・コモンズ副機構長。同センターにて、「東京ビエンナーレ'70」研究プロジェクトや慶應義塾の建築プロジェクトなど、アーカイヴ活動と展示やワークショップを結びつけた活動を実践している。

運営委員 (2020年度)	建畠 哲 学長 久保田 晃弘 アートアーカイヴセンター所長、情報デザイン学科メディア芸術コース教授 安藤 礼二 芸術学科教授 小泉 俊己 美術学部長、絵画学科油画専攻教授 佐賀 一郎 グラフィックデザイン学科准教授 深津 裕子 共通教育教授 米山 建彦 アートアーカイヴセンター事務室長
アートアーカイヴセンターアドバイザーボード (2020年度)	加治屋 健司 東京大学 林 道郎 上智大学 平野 到 埼玉県立近代美術館 水沢 勉 神奈川県立近代美術館 渡部 葉子 慶應義塾大学アート・センター
発行責任	久保田 晃弘
編集長・アートディレクター	佐賀 一郎
編集	米山 建彦 田川 莉那 アートアーカイヴセンター事務室 本田 和葉 アートアーカイヴセンター事務室 山腰 亮介 アートアーカイヴセンター事務室 山下 大輔 アートアーカイヴセンター事務室
編集協力	内海 織加 塚田 優 原 衣代果
デザイン	森 大和 waonica
プリンティングディレクション	小宮山 陽一
進行	鴻巣 豊 株式会社 大学通信
発行	多摩美術大学アートアーカイヴセンター 東京都八王子市鎌水2-1723 〒192-0394 Tel. 042-679-5727
印刷	2021年11月
印刷所	アールプロセス株式会社
用紙	表紙 エアラス ホワイト 菊判Y目 139kg (株式会社竹尾) 口絵 雷鳥コート 四六判T目 110kg (中越パルプ工業株式会社) 本文 b7ナチュラル 四六判T目 79kg (日本製紙株式会社)
書体	和文 リュウミンPro R-KL (モリサワ) 欧文 Times New Roman Regular, Italic (Linotype)

非売品 無断複製・転載を禁ず

Copyright © 2021 Art Archives Center, Tama Art University

Printed in Japan

単位 活版印刷のポイントシステムの考え方に基づいて、級数ベースで単位系を設定

1 pointの再定義	0.945級	$7 \times 5 \times 3^3 \div 1000$	7, 5, 3で分割できるようにする
シセロの再定義	11.34 菌	$\langle 1 \text{ point} \rangle \times 12$	分割時の汎用性をさらに高める
基本メッシュ	22.68 菌	$\langle \text{シセロ} \rangle \times 2$	レイアウト用のグリッドとして使用

文字 基本メッシュを分割して定める / 文字は必要に応じて80%縮小することができる

本文A / 見出しC	サイズ	12.96	$\langle \text{基本メッシュ} \rangle \times \frac{4}{7}$	7文字で4メッシュ
	行間	9.72	$\langle \text{基本メッシュ} \rangle \times \frac{3}{7}$	行間二分四分アキ (75%)
	行送り	22.68	$\langle \text{基本メッシュ} \rangle$	見出しCは2行ドリにすることがある
見出しA	サイズ	19.44	$\langle \text{基本メッシュ} \rangle \times \frac{12}{14}$	7文字で6メッシュ
	行間	14.58	$\langle \text{基本メッシュ} \rangle \times \frac{9}{14}$	行間二分四分アキ (75%)
	行送り	34.02	$\langle \text{基本メッシュ} \rangle \times \frac{3}{2}$	2行で本文3行に相当
本文B / 見出しB	サイズ	11.34	$\langle \text{基本メッシュ} \rangle \times \frac{1}{2}$	2文字で1メッシュ
	行間	11.34	$\langle \text{基本メッシュ} \rangle \times \frac{1}{2}$	行間全角アキ (100%)
	行送り	22.68	$\langle \text{基本メッシュ} \rangle$	見出しBは2行ドリにすることがある
本文C	サイズ	10.08	$\langle \text{基本メッシュ} \rangle \times \frac{16}{36}$	9文字で4メッシュ
	行間	6.93	$\langle \text{基本メッシュ} \rangle \times \frac{11}{36}$	行間二分四分弱アキ (75%)
	行送り	17.01	$\langle \text{基本メッシュ} \rangle \times \frac{3}{4}$	4行で本文3行に相当
註釈A	サイズ	9.72	$\langle \text{基本メッシュ} \rangle \times \frac{12}{28}$	7文字で3メッシュ
	行間	7.29	$\langle \text{基本メッシュ} \rangle \times \frac{9}{28}$	行間二分四分アキ (75%)
	行送り	17.01	$\langle \text{基本メッシュ} \rangle \times \frac{3}{4}$	4行で本文3行に相当
註釈B	サイズ	9.072	$\langle \text{基本メッシュ} \rangle \times \frac{6}{15}$	5文字で2メッシュ
	行間	6.048	$\langle \text{基本メッシュ} \rangle \times \frac{4}{15}$	行間三分アキ (66%)
	行送り	15.12	$\langle \text{基本メッシュ} \rangle \times \frac{2}{3}$	3行で本文2行に相当

表記

原則 以下に準拠し、一部を改変

- 日本エディタースクール『標準 校正必携』第8版、日本エディタースクール、2011
- Oxford University Press, *New Oxford Style Manual*, Oxford University Press, 2016

括弧	「 」	タイトル、引用、強調	欧文タイトルは ‘ ’ / 引用は “ ”
	『 』	書名、雑誌名	欧文の場合はイタリック
	〈 〉	ある概念	
	《 》	芸術作品名	欧文の場合も同様 « » は使わない
	()	補足テキスト	80%縮小して印字
	[]	註釈、編著者などの補足テキスト	80%縮小して印字
	[]	図版番号	80%縮小して印字