デジタルアーカイブはどのようにして アートの振興に貢献するか

同志社大学　経済学部
太下 義之

1

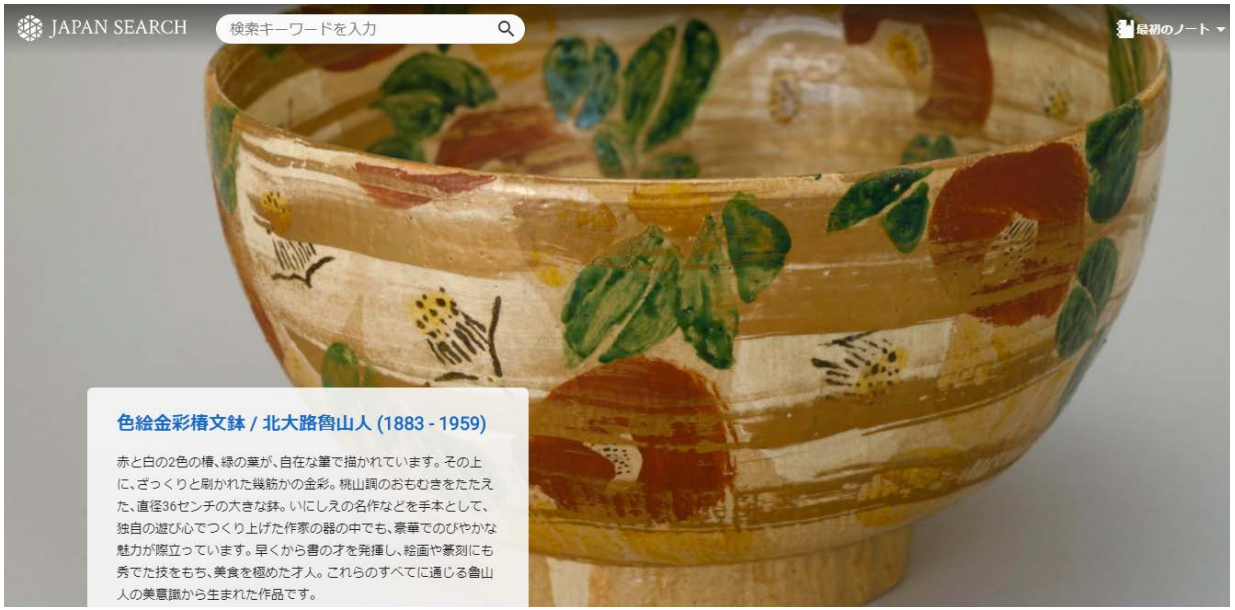
はじめに

1．はじめに

- ▶デジタルアーカイブ化することによって、ミュージアムに直接来館することが困難な高齢者や障害者、または時間的、空間的、経済的等のさまざまな要因で来館が困難な人々も、自宅等のパソコンや携帯電話から文化資源にアクセスできるようになる。
- ▶換言すると、デジタルアーカイブ化することによって文化資源は誰もが容易にアクセスできる、文字通りの公共財となる。
- ▶日本でも、アート関連で複数のデジタルアーカイブが既に開設されている。ここではその一部を紹介したい。

1．はじめに：①ジャパンサーチ

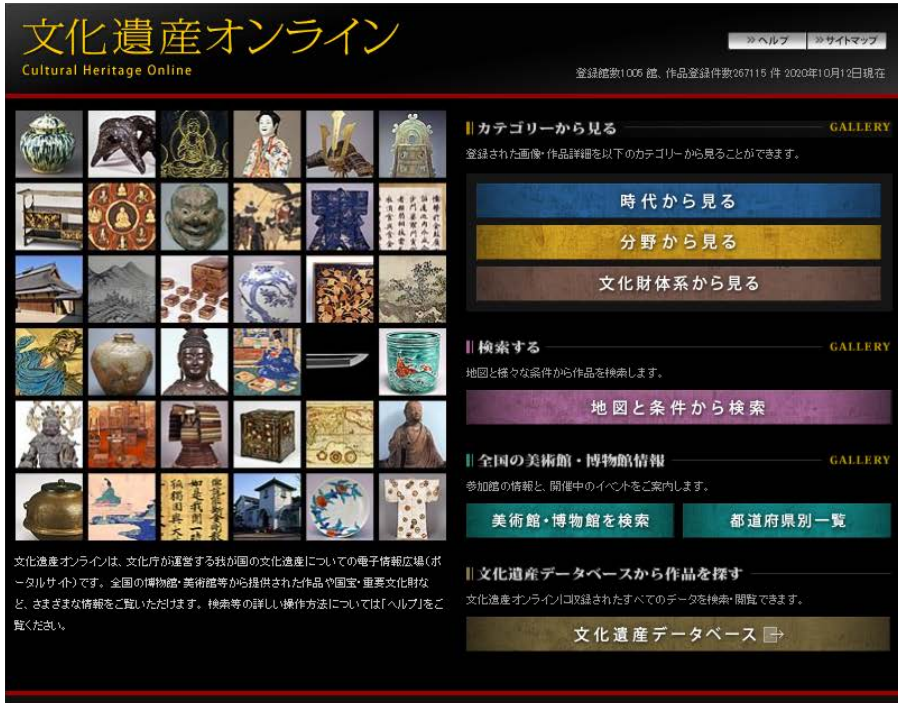
- ▶さまざまな分野のデジタルアーカイブが連携して、日本が保有する多様なコンテンツのメタデータをまとめて検索できる「国の分野横断統合ポータル」。
- ▶ジャパンサーチ（正式版）の運用は2020年8月から開始。
- ▶正式版では、21, 299,123件のデータを111データベースから検索することができる（2020年10月15日時点）。



（出所）ジャパンサーチ＜https://jpsearch.go.jp/＞

1．はじめに：②文化遺産オンライン

- ▶全国の博物館・美術館等から提供された作品や国宝・重要文化財等、さまざまな情報を閲覧することができる、日本の文化遺産についてのポータルサイト。
- ▶1996年3月に文化庁によって構築された「文化財情報システム・美術情報システム」を継承するかたちで、2008年3月に正式公開 。



（出所）文化遺産オンライン＜https://bunka.nii.ac.jp/＞

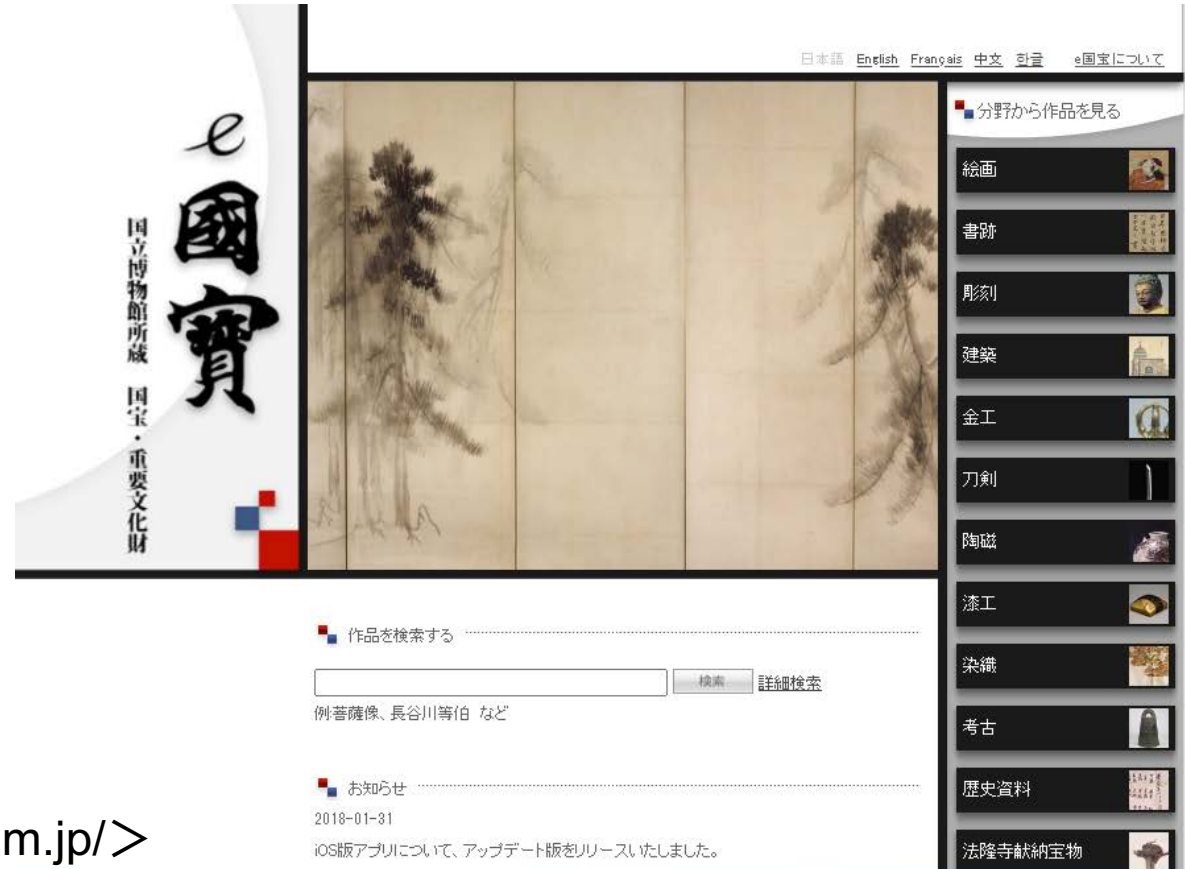
1. はじめに: ③e国宝

▶「e国宝」は、国立文化財機構の4つの国立博物館（東京国立博物館、京都国立博物館、奈良国立博物館、九州国立博物館）が 所蔵する約1,000点の国宝・重要文化財の高精細画像を、多言語（日本語、英語、フランス語、中国語、韓国語）による解説とともに鑑賞することができるデジタルアーカイブ。

（出所）e国宝＜http://www.emuseum.jp/＞

1．はじめに：③e国宝

▶作品の高精細画像を拡大縮小して表示することができるほか、一部の絵巻や経巻では巻頭から巻末まで連続した画像を掲載しており、スクロールしながら鑑賞する絵巻本来の楽しみ方を体験することができる。



（出所）e国宝＜http://www.emuseum.jp/＞

1. はじめに:④所蔵作品総合目録検索システム

- ▶独立行政法人国立美術館の4つの美術館、すなわち東京国立近代美術館(美術館、工芸館)、京都国立近代美術館、国立西洋美術館、国立国際美術館が収蔵した所蔵作品の総合目録を検索するシステム。
- ▶2020年4月現在での4館総計の掲載作品数は、画像を伴う掲載作品が28,263件、メタデータのみの作品を含むと44,468件。

(出所)所蔵作品総合目録検索システム<https://search.artmuseums.go.jp/>

1．はじめに：⑤美術図書館横断検索システム

- **美術図書館連絡会（The Art Library Consortium ；ALC）では、加盟館の蔵書を横断的に検索できる美術図書館横断検索システム を公開。**
- **ALCとは、美術および関連分野の調査研究を支援するため、日本国内に所在する研究資源へのアクセス向上を図る図書館コンソーシアム。**
- **2004年3月に、東京国立近代美術館、東京都現代美術館、横浜美術館の3館によってALCは結成され、同じタイミングで横断検索システムも公開。その後、2018年10月にはウェブサイトをバイリンガル化。**

（出所）美術図書館横断検索システム＜https://alc.opac.jp/search/all/＞

2

デジタルアーカイブを活用した新しい鑑賞体験

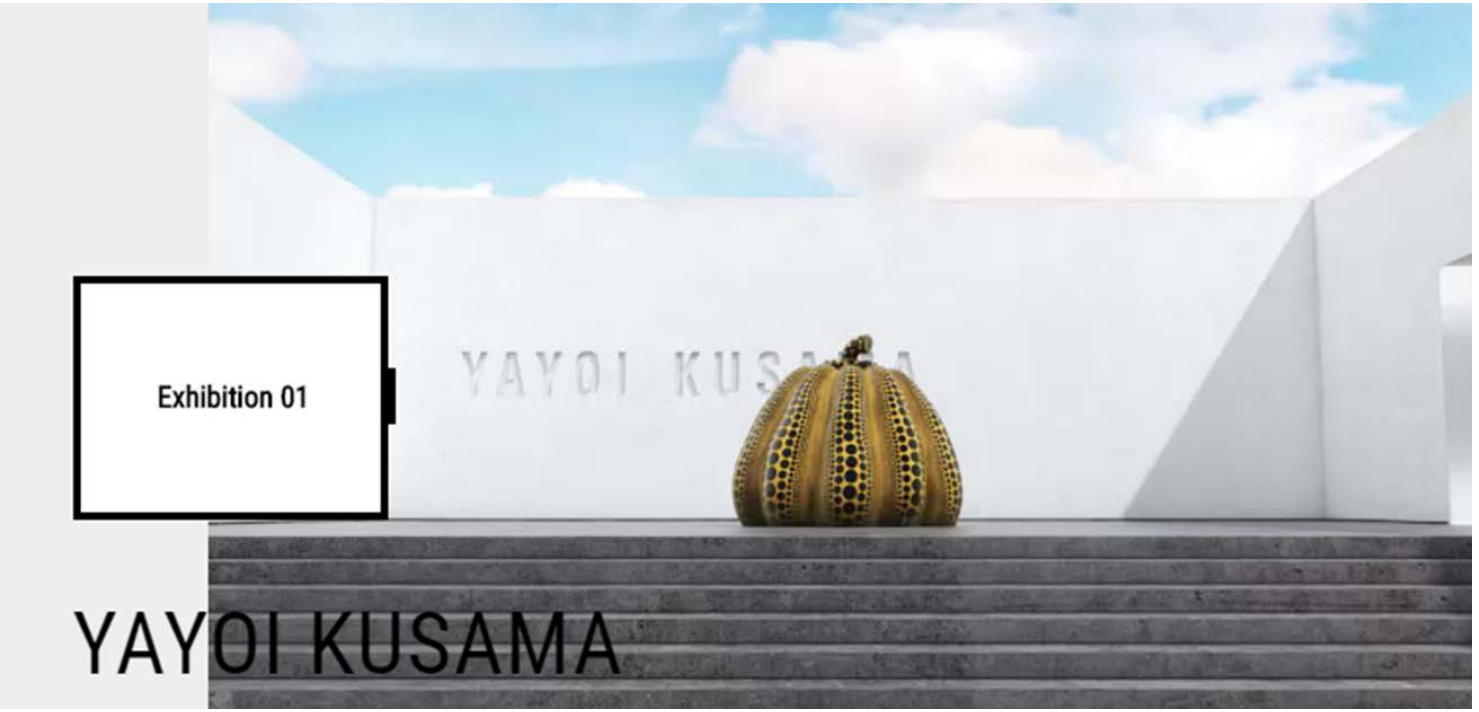
2. デジタルアーカイブを活用した新しい鑑賞体験

- ▶デジタルアーカイブは、テクノロジーを活用して鑑賞者に新しい体験や感動を提供することができる。
- ▶たとえば、現物では「見ることができない」または「見ることが困難な」画像に関しても、デジタル情報であれば提供が可能。

2. ①IJC MUSEUM

▶『IJC MUSEUM』は、ANAがマネジメントする訪日外国人向けのプロモーションサイト「IS JAPAN COOL?」において、2016年に開設。

▶日本を代表する計7組のアーティストによるアートワークを3Dスキャンし、建築家の監修の元に設計された仮想空間上に再現。



（出所）IJC MUSEUM＜https://www.ana-cooljapan.com/contents/art/＞

2. ①IJC MUSEUM

▶鑑賞者は360度すべての方向から自由な角度で作品を楽しむことができるとともに、超高精細な画像データを使用しているので、実際に近づいて見る以上に細部まで拡大して鑑賞することが可能。

（出所）IJC MUSEUM＜https://www.ana-cooljapan.com/contents/art/＞

2. ②東京富士美術館

- ▶東京富士美術館（東京都八王子市）が開催した「MAKI-E 蒔絵・美の万華鏡展」（2017年4月～7月）は、日本国内の美術館の企画展におけるVR技術の活用としては初の事例。
- ▶同展は、東京富士美術館が所蔵する蒔絵工芸作品から123点を精選して展覧。

（出所）東京富士美術館＜https://www.fujibi.or.jp/exhibitions/profile-of-exhibitions/?exhibit_id

2. ②東京富士美術館

▶中でも硯箱のVR鑑賞が好評。鑑賞者はヘッドマウントディスプレイを通して、あたかも硯箱の中に入って内側を鑑賞するかのようなヴァーチャルな体験をすることができる。

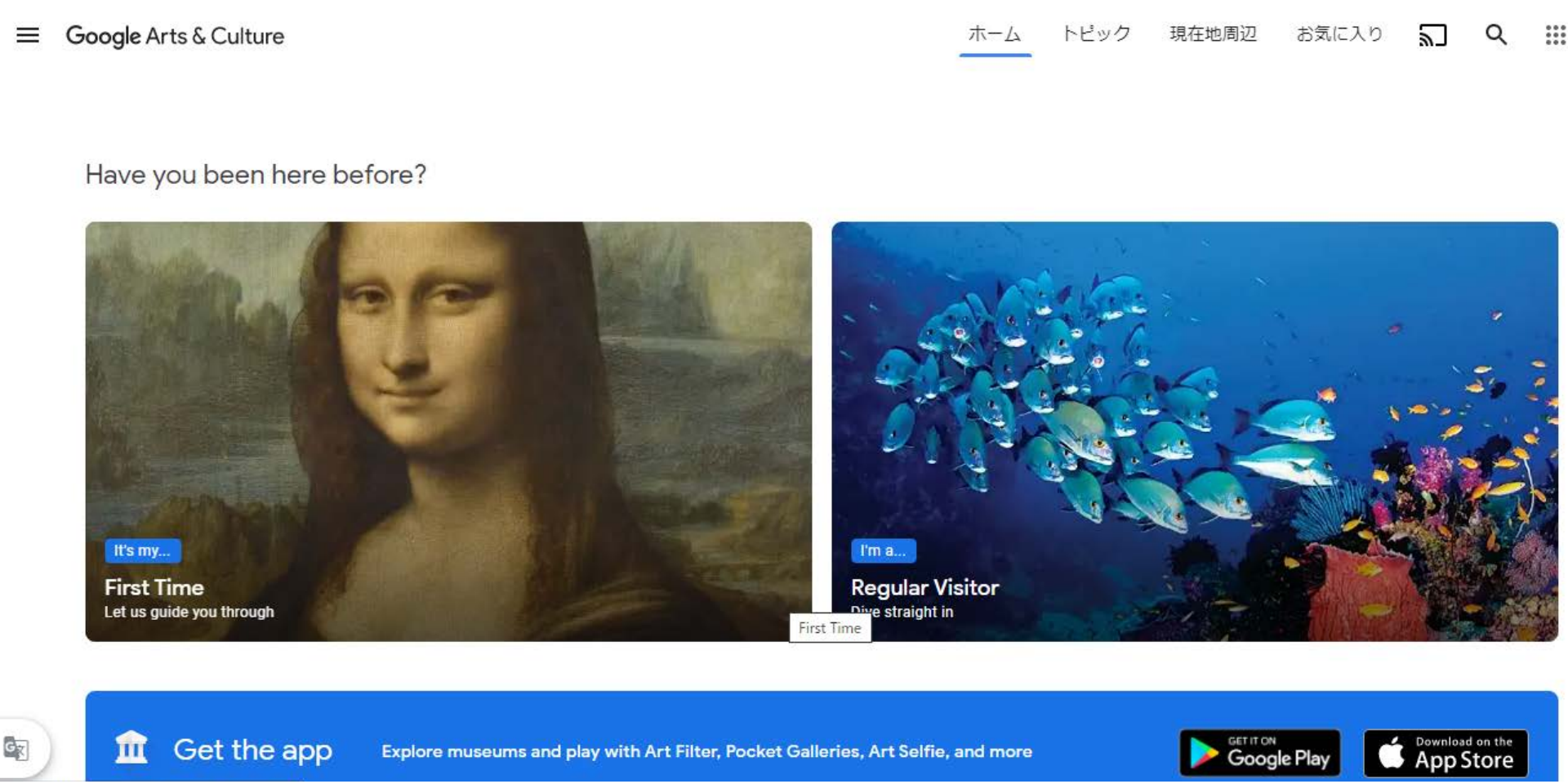
（出所）東京富士美術館＜https://www.fujibi.or.jp/exhibitions/profile-of-exhibitions/?exhibit_id

2. ③Google Cultural Institute

- Google Cultural Institute のWebサイトは2012年10月に開始され、2020年2月現在で70 か国の1,400 か所以上の文化施設を支援しており、20 万件以上のオリジナルの芸術作品の高解像度デジタル画像、700 万件の作品のアーカイブ情報、1,800 件以上の美術館のストリートビュー画像、専門家が企画した3,000 件以上のオンライン展示をサポート。
- GCIでは、2015年4月から、ギリシャ・ローマの彫刻をはじめとする文化財の高精度な3Dモデルの展示を開始。

（出所）Google Cultural Institute ＜https://artsandculture.google.com/＞

2. ③Google Cultural Institute



（出所）Google Cultural Institute ＜https://artsandculture.google.com/＞

２．④スミソニアン博物館

▶スミソニアン博物館は、毎年3,000万人以上が訪問する世界最大規模の博物館群であるが、今後5年で年間10億人が博物館のコレクションにリーチするという目標を掲げた。

▶この野心的なゴールを達成するためには、リアルな博物館だけでは不可能であり、24時間・365日提供可能なデジタルアーカイブが必要不可欠。

▶複合施設のうちの一つ、スミソニアン・アメリカ美術館（Smithsonian American Art Museum ；SAAM）では、この目標を支援するために、半導体メーカーのインテルとのパートナーシップを提携。

▶今後、インテルの技術を活用してSAAMの収蔵品のデジタル化が進展すると期待される。

2. ④スミソニアン博物館

▶このパートナーシップの第一弾は、SAAMの別館レンウィック・ギャラリーで2018年に開催された「No Spectators：The Art of Burning Man」展。

▶この展覧会は、米国ネバダ州の砂漠で毎年開催されている音楽とアートの祭典Burning Manの会場を仮想的に歩き回ることができるというVRシステムで、Webで世界の視聴者にも提供された。

（出所）Smithsonian American Art Museum and Renwick Gallery
＜https://americanart.si.edu/exhibitions/burning-man＞

2. ⑤アムステルダム国立美術館

- ▶オランダのアムステルダム国立美術館はAdobe Stockとパートナーを組み、厳選した28点の作品を3Dモデルに変換して、2018年から無料で公開している。
- ▶また、3名のアーティストがこれらのアセットを用いた二次創作の参考作品を作成している。
- ▶一般ユーザーも無料でダウンロードし、自由に二次創作をすることができる。

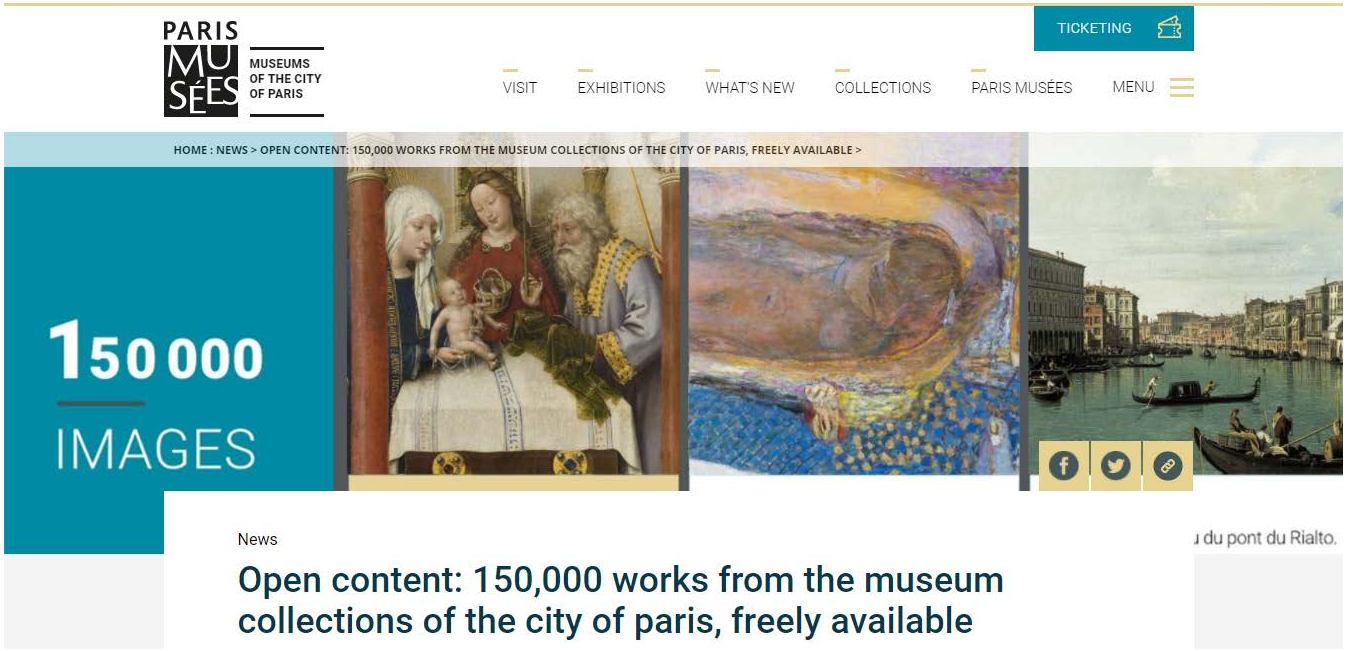
（出所）Adobe Blog＜https://blogs.adobe.com/japan/adobe-stock-buyer-t-column-rijksmuseum-the-beauty-of-art-in-3d/＞

3

デジタルアーカイブを活用したアートの新しい享受

3. ①パリ・ミュゼ Paris Musées

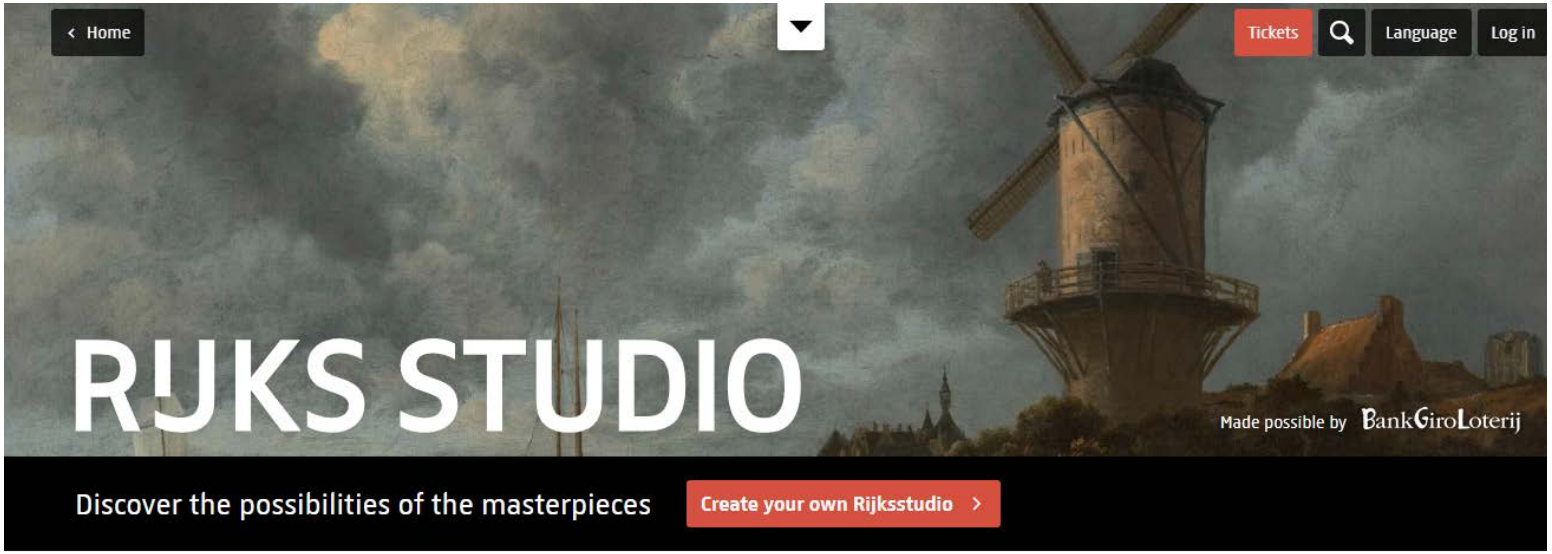
▶2020年1月にフランス・パリ市内の14のミュージアムを運営する「パリ・ミュゼ Paris Musées」が、所蔵する作品15万点のアート作品のデジタル画像を商業目的であってもなくても、企業でも個人でも高解像度の画像をダウンロードでき、さらに二次利用も可能である、と公表。



（出所）Paris Musées＜http://www.parismusees.paris.fr/en/actualite/open-content-150000-works-from-the-museum-collections-of-the-city-of-paris-freely＞

3. ②アムステルダム国立美術館(再)

▶2004年より大規模な改修が行われ、2013年にリニューアル・オープン。このオープンに先立ち、2013年から新しいWebサイトと“Rijksstudio”という名称のデジタルアーカイブを公開。



(出所)Rijksmuseum Amsterdam＜https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio＞

3. ②アムステルダム国立美術館(再)

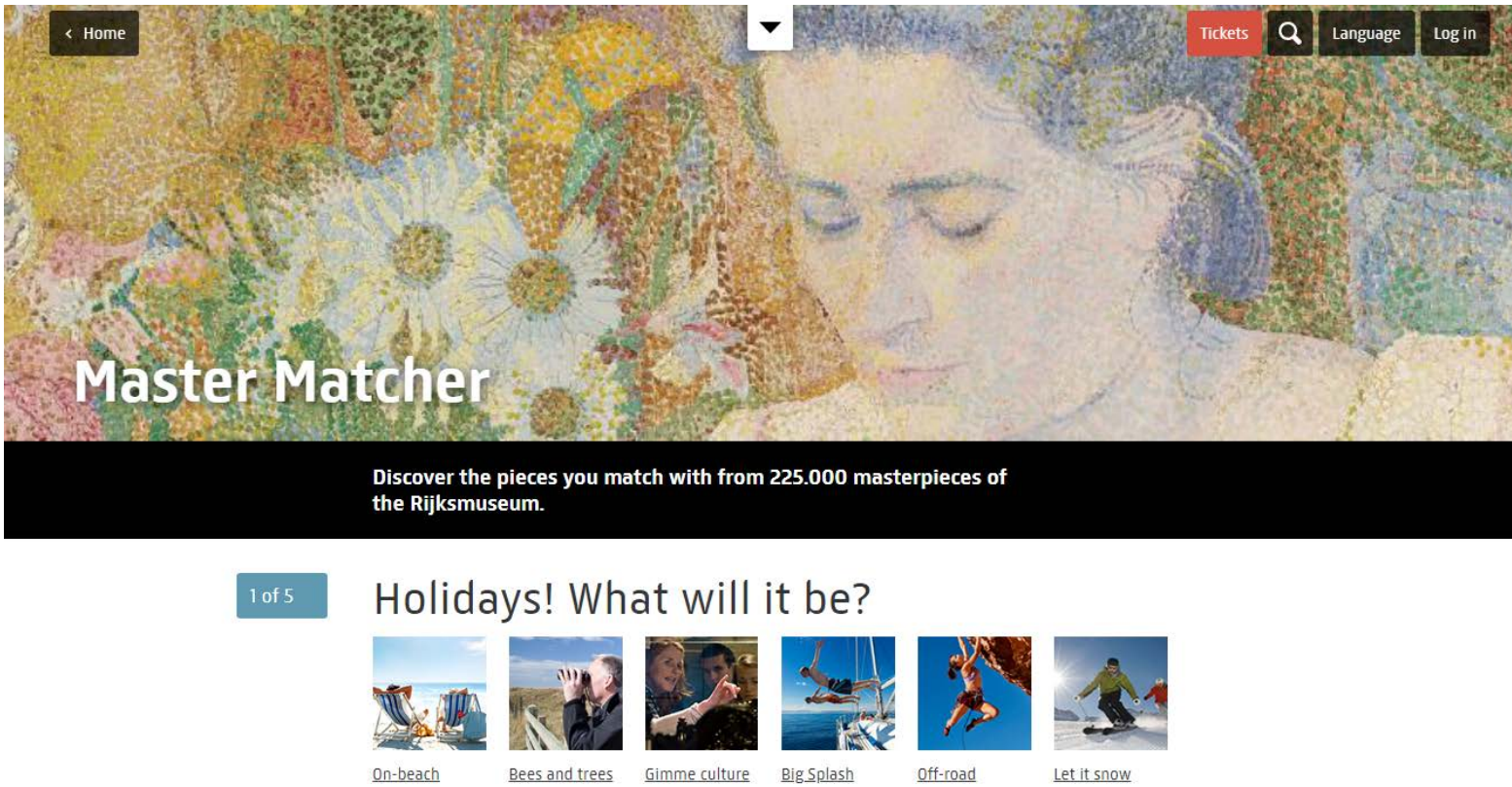
- ▶Rijksstudioでは、美術館の総コレクション約110万点のうち、約67万件の高精細画像データをパブリックドメイン(CC0)で公開。このデジタルアーカイブは、ユーザーはアカウントを作成すれば、画像のダウンロード、保存、SNSでのシェアができるほか、改変や加工等も自由にできる。
- ▶2013年のリニューアル・オープンにあたり、デジタル担当のマネジャーは、“culture snacker”という概念を提案し、この層をRijksstudioの主要なターゲットに設定。この“culture snacker”とは、Pinterestを利用し、動画を視聴し、写真を共有する今日の典型的なインターネットユーザーである。そしてこの“culture snacker”は、アート、デザイン、旅行に興味があるが、美術愛好家そのものではない。

(出所)Rijksmuseum Amsterdam<https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio>

3. ②アムステルダム国立美術館(再)

▶Rijksstudio では“Master Matcher”というサービスも提供。

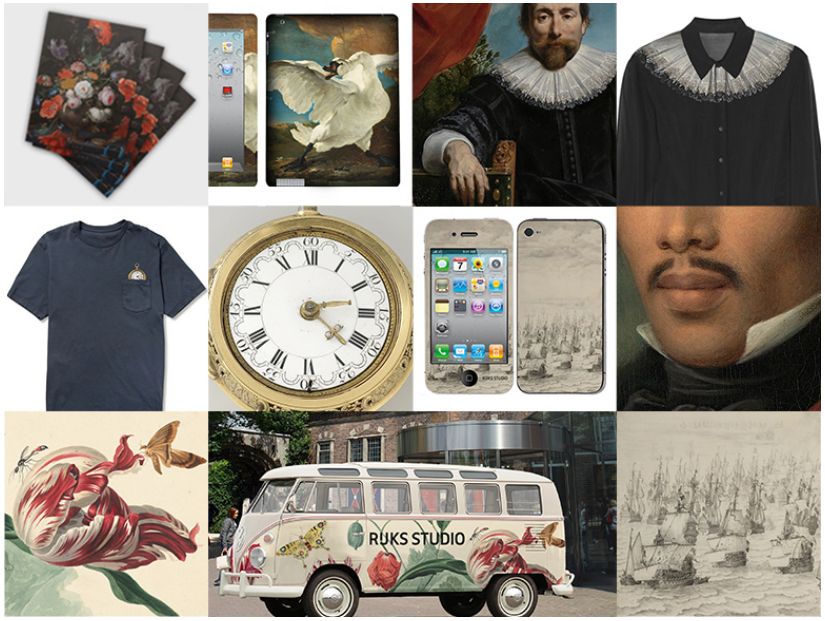
▶このMaster Matcherは、ユーザーが「休日、何をして過ごしたい？」等の5つの質問に回答することによって、22.5万点のコレクションの中から自分に合った作品を提供してもらえる機能。



(出所)Rijksstudio＜https://www.rijksmuseum.nl/en/mastermatcher＞

3. ②アムステルダム国立美術館(再)

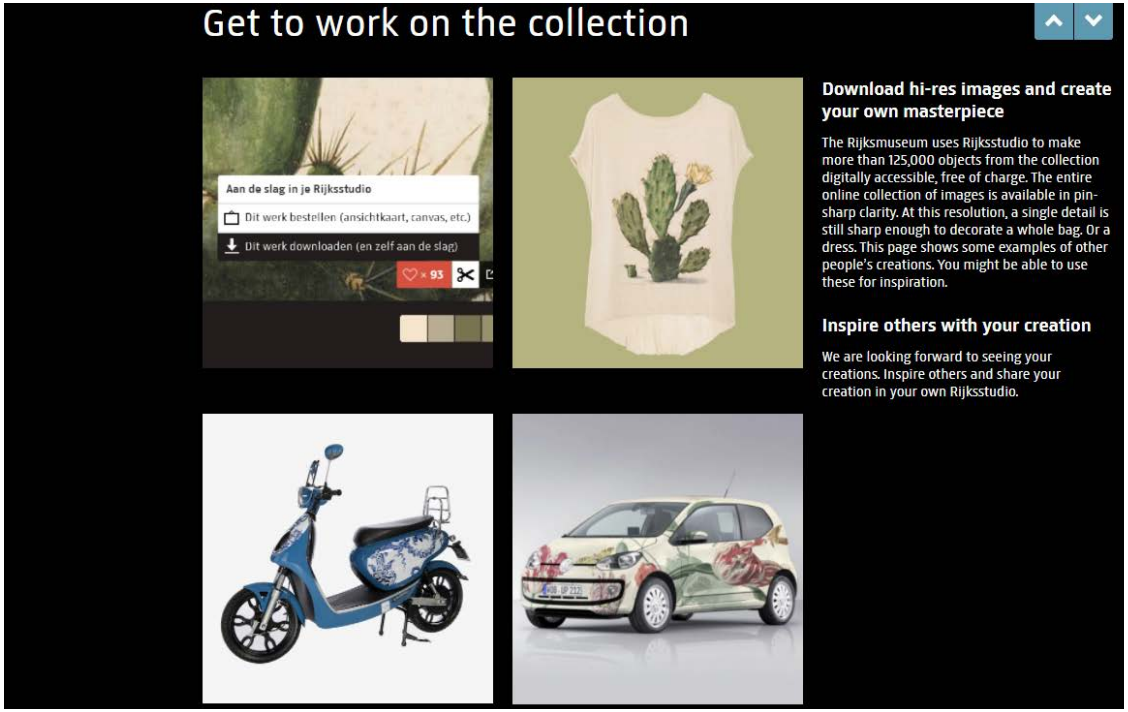
▶**アムステルダム国立美術館では、**Rijksstudio**のスタートアップのキャンペーンとして、老舗デパートの**De Bijenkorf**のアムステルダム店及びアイントホーフェン店とパートナーシップを組み、著名なファッションデザイナーの**Alexander van Slobbe**が同美術館のコレクションからのインスピレーションを元にデザインした特別なスカーフ等を販売。**



(出所)Rijksstudio<https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio/rijksstudio-at-the-bijenkorf>

3. ②アムステルダム国立美術館(再)

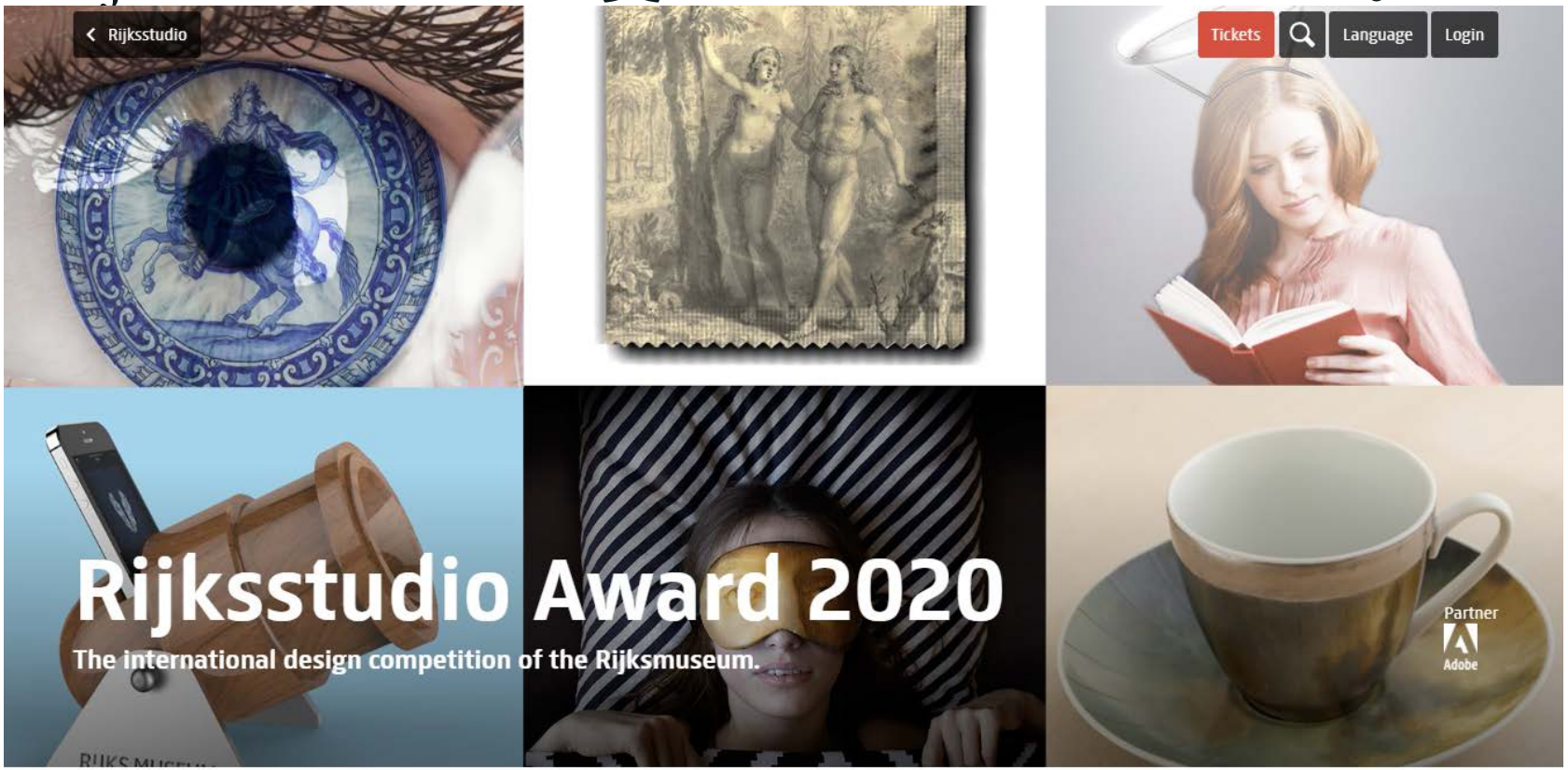
- Rijksstudioでは、美術館のデジタルアーカイブのコレクションを元にしてユーザーが自らのインスピレーションで何かを制作することを奨励するため、特別なページも開設。
- 作るものは、テーブルウエアからシャツ、スクーターから壁紙、何でも可能であり、「あなただけの傑作を作りましょう」と推奨。



(出所)Rijksstudio<https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio-inspiration>

3. ②アムステルダム国立美術館(再)

▶Rijksstudioではユーザーの二次創作を振興するために、Rijksstudio Awardを2014年から毎年開催。同アワードには、21歳以下が対象のRijksstudioヤングタレント賞と一般対象のRijksstudioデザイン賞の2つのカテゴリーがある。



(出所)Rijksstudio<https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudioaward>

4

デジタルアーカイブを活用したデジタル・ヒューマニティーズの進展

4. ①デジタル・ヒューマニティーズ

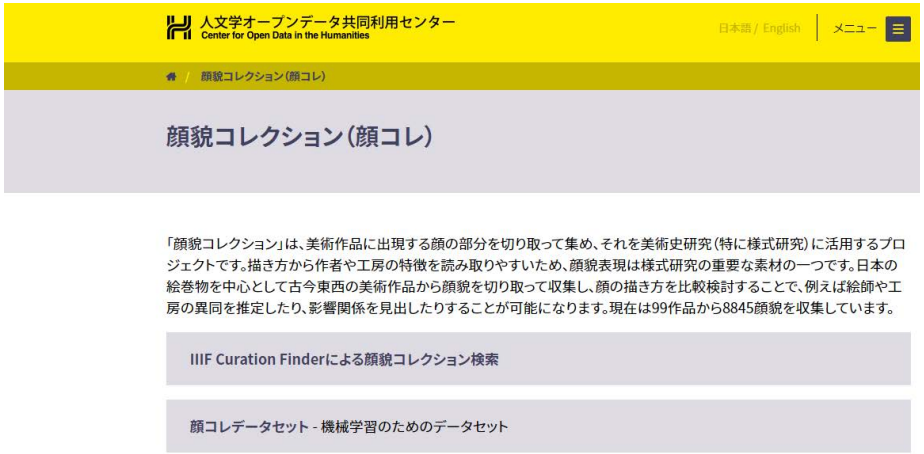
▶「デジタル・ヒューマニティーズ（digital humanities）」とは、コンピューティングと人文科学（humanities）諸分野と間の接点に関して調査、研究、教育、および考案を行なう学問分野のこと。

▶デジタルアーカイブの文化資源を研究することによって、新しい発見がなされたり、国や地域を横断した新しい美術潮流の研究が行われたり、新しい美術理論が提唱されたりする可能性がある。

4. ②顔貌コレクション（顔コレ）

▶人文学オープンデータ共同利用センターのプロジェクト。

▶「顔貌コレクション」は、国文学研究資料館、慶應義塾大学、京都大学附属図書館が公開する画像から、美術作品に出現する顔の部分を切り取って集め、それを美術史研究（特に様式研究）に活用するプロジェクトで、2018年から公開を開始。従来から「顔貌」表現は描き方から作者や工房の特徴を読み取りやすいため、様式研究の重要な素材の一つであった。



（出所）人文学オープンデータ共同利用センター「顔貌コレクション（顔コレ）」
＜http://codh.rois.ac.jp/face/＞

4. ②顔貌コレクション（顔コレ）

▶日本の絵巻物を中心として古今東西の美術作品から顔貌を切り取って収集し、顔の描き方を比較検討することで、例えば絵師や工房の異同を推定したり、影響関係を見出したりすることが可能になると期待。

1. **顔貌リスト（牛若丸）**は、メタデータとして付与されたキーワードに従って比較を行える例です。下図で示すように、「牛若丸」のタグがつけられた顔貌をもとに、様々な作品の牛若丸の表現を比較することができます。ここでは二つの作品から弁慶が牛若丸に降参する場面を比べていますが、描写の細かさや服装などの違いが判るとともに、牛若丸のポーズや鎧姿の弁慶など実は共通点も多いことに気づかされます。

（出所）人文学オープンデータ共同利用センター「顔貌コレクション（顔コレ）」
＜http://codh.rois.ac.jp/face/＞

4. ③Getty Vocabularies

- **米国のゲティ学術研究所** (Getty Research Institute；GRI)**が運営する**4**つの用語データベース、**Getty Vocabularies**はアート関係者にとって欠かせないものとなりつつある。**
- **“**Getty Vocabularies”**とは、アート、建築、装飾芸術、アーカイブ資料、視覚資料、保存修復、書誌資料に関する構造化された用語を整理している語彙集で、**2015**年から公開。**
- **この“**Getty Vocabularies”**は、**4**つのデータベースから構成。**The Art & Architecture Thesaurus (AAT)**：アートと建築のシソーラス、**The Getty Thesaurus of Geographic Names (TGN)**：地理的名称のシソーラス、**The Cultural Objects Name Authority (CONA)**：文化財の名称典拠、そして**The Union List of Artist Names (ULAN)**：アーティストの人名録。**

（出所）Getty Research Institute＜https://www.getty.edu/research/tools/＞

4. ③Getty Vocabularies

Getty Vocabularies

The Getty vocabularies contain structured terminology for fine art, architecture, decorative arts, archival materials, and other material culture.

The Getty Thesaurus of Geographic Names (TGN)®

London or Londinium? TGN contains names, variant names, and hierarchical context for current and historical cities, towns, nations, empires, physical features, and archaeological sites.

The Art & Architecture Thesaurus (AAT)®

Catherine wheel or rose window? AAT contains terms, synonyms, definitions, and relationships for objects, styles, materials, and other topics related to art, architecture, and other material culture.

The Union List of Artist Names (ULAN)®

Titian or Tiziano Vecellio? ULAN contains names, variant names, and biographical information for artists, architects, studios, firms, and repositories of art.

Cultural Objects Name Authority (CONA)®

Mona Lisa or *La Gioconda*? CONA, a new vocabulary now accepting contributions, includes titles, attributions, and other information for art and architecture.

（出所）Getty Research Institute＜https://www.getty.edu/research/tools/＞

4. ③Getty Vocabularies

- ▶アートと建築のシソーラスであるAATは、2017年7月時点で375,000の単語を含んでおり、世界のアート関係者が作品情報を記述する際に参照されている。
- ▶このAATは、もともとは「初版（全3冊）および第2版（全10冊）までは印刷物の形態で刊行されていたが、現在は次々と追加される新しい用語や変更を順次正確に反映させることのできるインターネット版のみが公表されている」。

（出所）Getty Research Institute＜https://www.getty.edu/research/tools/＞

4. ③Getty Vocabularies

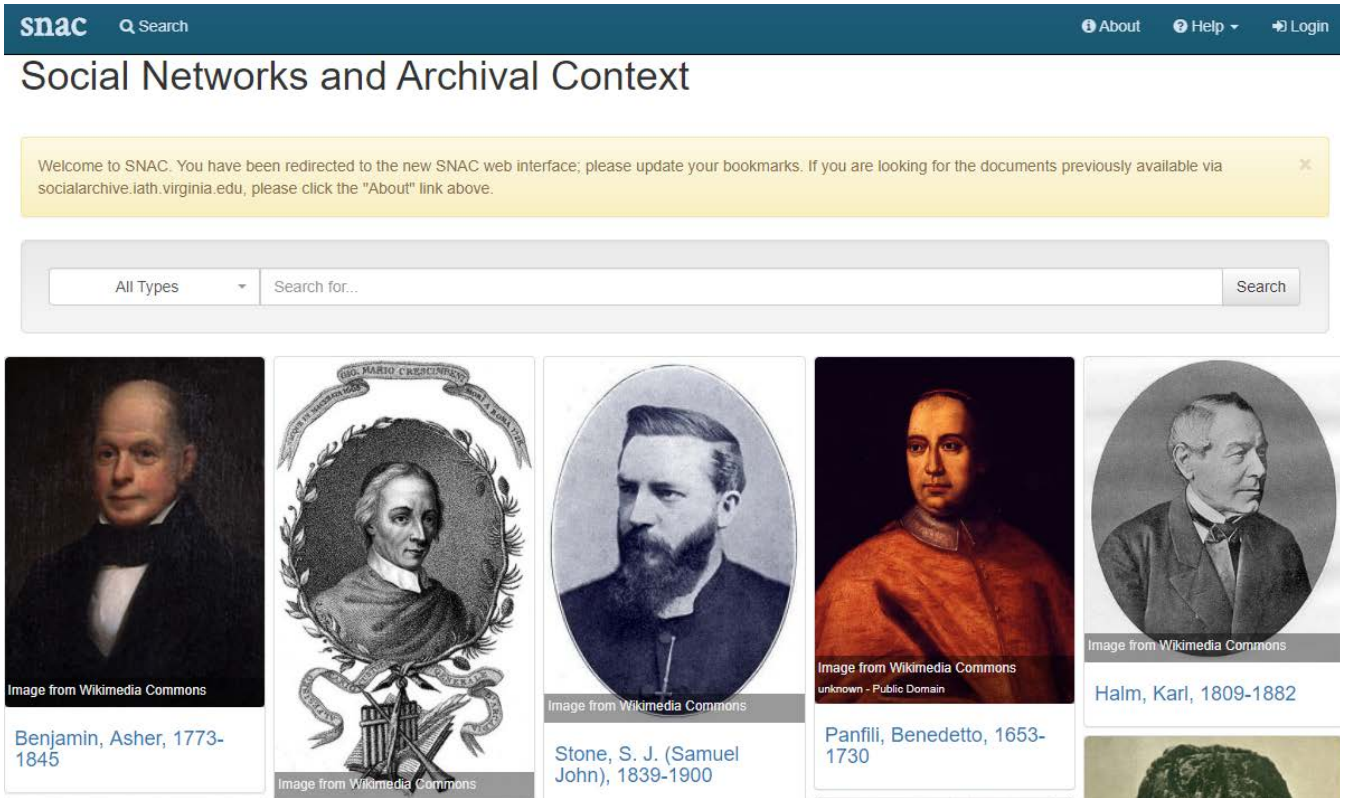
▶アーティスト人名録であるULANは、2017年7月時点で720,600件の名前を含んでいる 。

▶こうしたデジタル人名録を活用して、過去の人物の「ソーシャルネットワーク」を構築する取り組みが、“Social Networks and Archival Context（SNAC）”である。

（出所）Getty Research Institute＜https://www.getty.edu/research/tools/＞

4. ③Getty Vocabularies

- ▶SNACは2010年から開始され、米国のバージニア大学図書館を中心に運営されている。
- ▶こうした取り組みから、著名人同士がいつ・どこで会ったのかの記録について、思わぬ発見ができるかもしれない。



（出所）Social Networks and Archival Context＜https://snaccooperative.org/?redirected=1

5

デジタルアーカイブを活用した映画の制作

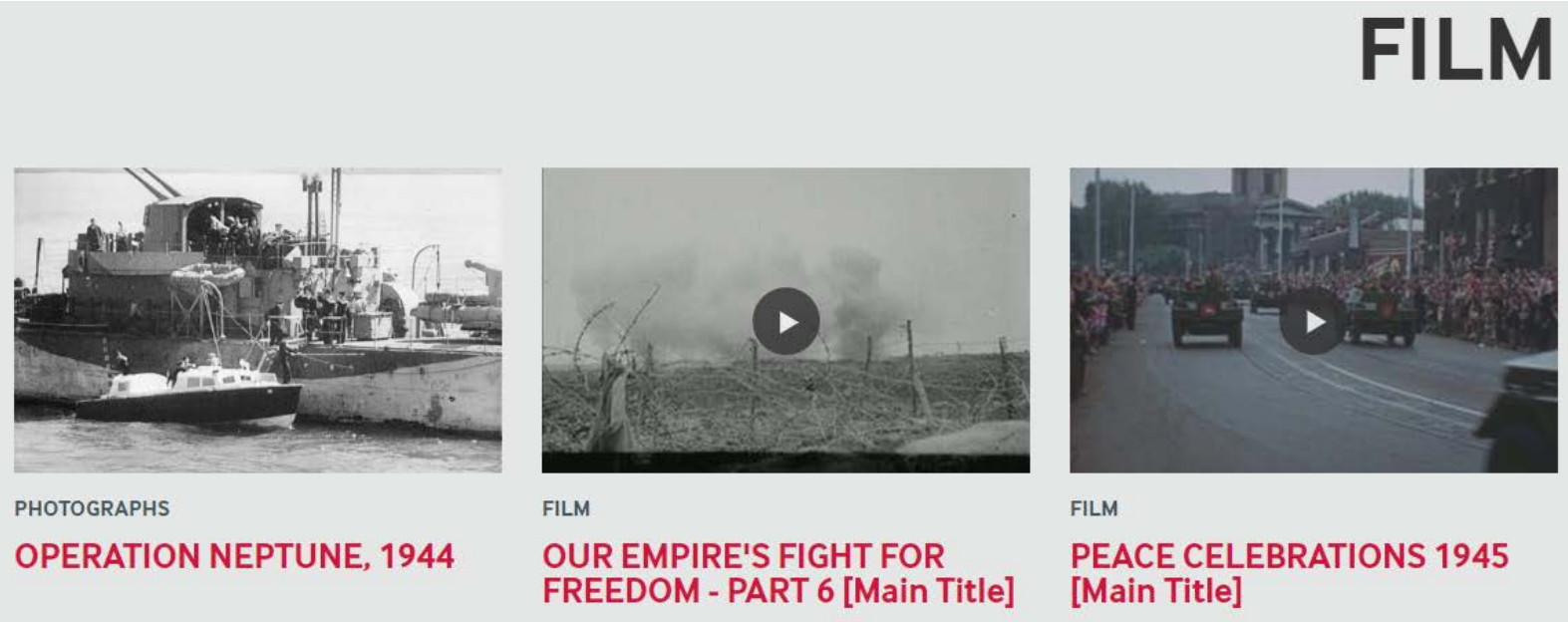
5. 映画「彼らは生きていた」

- **英国の帝国戦争博物館（Imperial War Museum、略称IWM）は、第一次世界大戦から現在までの戦争と紛争を扱った5つの博物館及び史跡の総称。**
- **IWMのコレクションは、期間は第一次世界大戦から現在まで、現在の英国、その元である大英帝国、そして英連邦を含む地理的範囲の、戦争と紛争のあらゆる側面を網羅。**
- **車両、航空機、船舶等のコレクションだけでなく、アート、映像、写真、印刷物、文書、音声まで、さまざまなメディアが含まれている。**

（出所）Imperial War Museum＜https://www.iwm.org.uk/about＞

5. 映画「彼らは生きていた」

- ▶IWMの映像コレクションは、25,000時間以上。
- ▶公開された映画のほか、ドキュメンタリー映像、戦闘を撮影した未編集の映像、公式ニュース映画、アマチュア映画等。
- ▶映像コレクションは、古いものは35mmフィルムマスターからデジタル化が進められており、オンラインで検索し視聴することが可能。



（出所）Imperial War Museum＜https://www.iwm.org.uk/about＞

5. 映画「彼らは生きていた」

- ▶シーケンス（ひと続きのシーン）を選択してHDデジタルファイルとして注文することもできる。
- ▶また、これらの映像コレクションは私的な利用はもちろんのこと、商業利用も可能。
- ▶そのため、IWMでは、映像キュレーターの専門家チームを設置しており、コレクションの内容に関する専門的なアドバイスを提供しているほか、映像素材の供給とライセンス供与に関する質問にも対応。

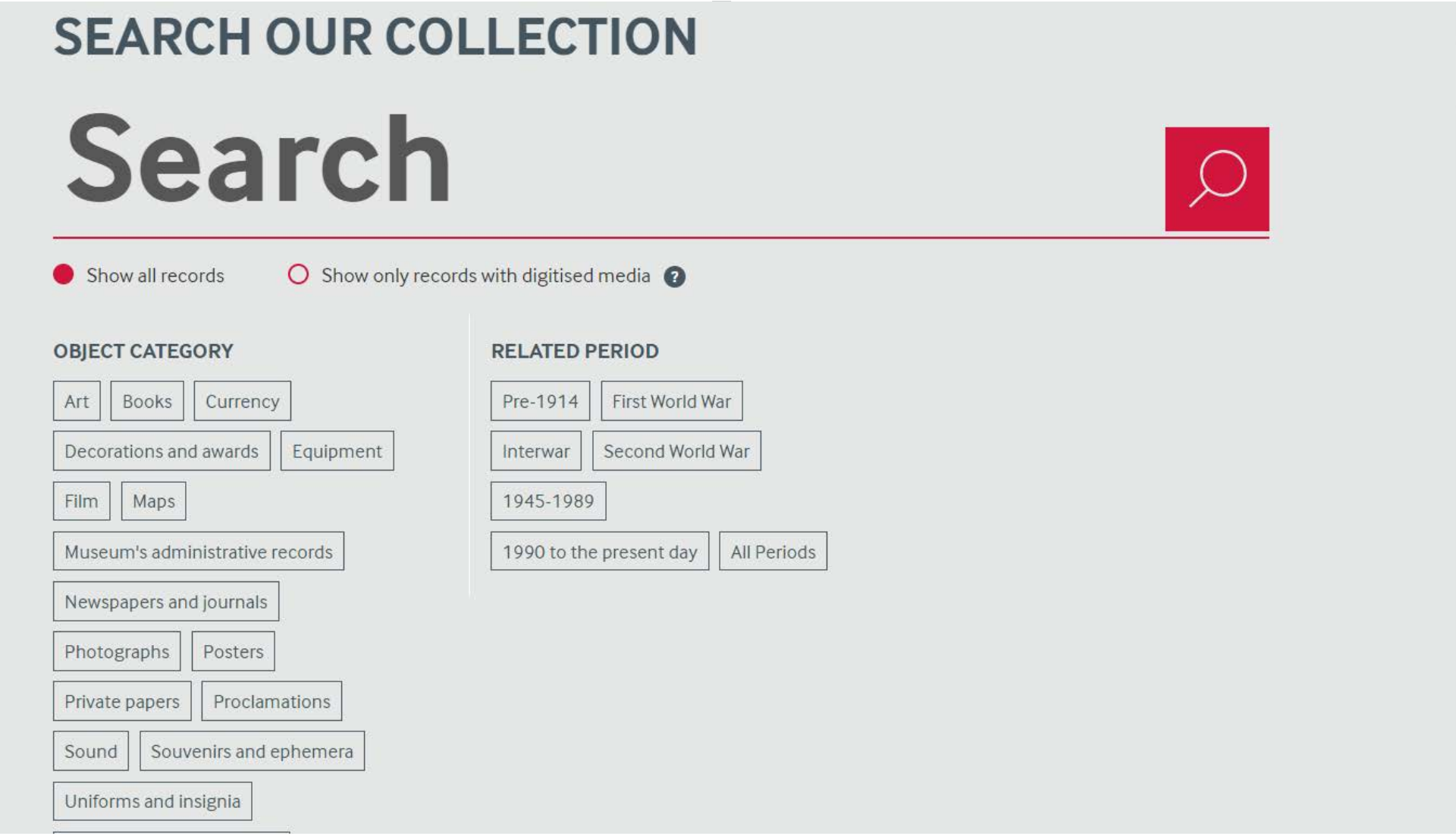
（出所）Imperial War Museum＜https://www.iwm.org.uk/about＞

5. 映画「彼らは生きていた」

- **コレクションの検索画面は、「リスト一覧表示（LIST VIEW）」と「画像一覧表示（IMAGE VIEW）」が選択でき、「検索対象の分類（OBJECT CATEGORY）」と「関連する期間（RELATED PERIOD）」で絞り込むことができる。**
- **「検索対象の分類」は、検索が容易となるようにあらかじめ複数のタグが用意されている。それらのタグは、対象の表現内容を示す「車両、航空機、船舶」「武器と弾薬」「制服と記章」「装飾と賞」「機材」「通貨」「地図」等のほか、対象のメディア形態を示す「アート」「本」「映画」「行政記録」「新聞と雑誌」「写真」「ポスター」「論文」「音」等。**

（出所）Imperial War Museum＜https://www.iwm.org.uk/collections/search＞

5. 映画「彼らは生きていた」



（出所）Imperial War Museum＜https://www.iwm.org.uk/collections/search＞

5. 映画「彼らは生きていた」

- **IWMが主催してIWM短編映画祭（IWM Short Film Festival）が毎年開催されている。**
- **この映画祭は、IWMとそのコレクションからインスピレーションを受けた短編映像の公募展。応募する映像は必ずしもIWMの映像コレクションを使用する必要はないが、コレクションの利用が推奨されている。なお、IWMのアーカイブ映像を最大限に活用した映画には特別な賞が授与される。**

（出所）Imperial War Museum＜https://www.iwm.org.uk/partnerships/iwm-short-film-festival

5. 映画「彼らは生きていた」

- **このIWMの映像コレクションを活用して制作された映画が『彼らは生きていた（原題：THEY SHALL NOT GROW OLD）』（2018年公開）。**
- **映画『彼らは生きていた』は、IWMがアーカイブする、少なくとも2,200時間にわたる第一次世界大戦時の映像を元に制作。**
- **これら映像は、最新の映像修復のデジタル技術により、あまりに生々しい映像として蘇ったため、観客はまるでタイム・マシーンに乗って1916年に戻り、ソンムの戦いの現場に立ち会って、戦争をリアルタイムで目撃しているかのような体験を味わうことになる。**

（出所）「彼らは生きていた」オフィシャルサイト＜http://kareraha.com/introduction/＞

5. 映画「彼らは生きていた」

（出所）「彼らは生きていた」オフィシャルサイト＜http://kareraha.com/introduction/＞

5. 映画「彼らは生きていた」

（出所）「彼らは生きていた」オフィシャルサイト＜http://kareraha.com/introduction/＞

5. 映画「彼らは生きていた」

（出所）「彼らは生きていた」オフィシャルサイト＜http://kareraha.com/introduction/＞

5. 映画「彼らは生きていた」

▶この傑作ドキュメンタリー映画が製作されたことにより、才能あるアーティストにとってアーカイブが文字通り「宝の山」となることが確認され、アーカイブされたフィルム・コレクションに新たな光を当てることとなった。

▶従来は美術館や博物館の収蔵庫に埋もれていた文化資源に、アーティストを含む多くの人々がアクセス可能になることによって、意外なコンテンツが人気となることもあり得る。

6

デジタルアーカイブを活用した舞踏（BUTOH）の継承

6. ①土方巽アーカイヴ

- 「土方巽アーカイヴ」は、慶應義塾大学アート・センターによって1998年4月に設立。
- 同アーカイブは、1960年代に前衛芸術家として「舞踏」という新しいダンスのジャンルを創造した土方巽（1928年～1986年）に関する数多くの一次資料を、土方巽記念資料館（アスベスト館／東京・目黒）から寄託を受けることで活動を開始。

（出所）慶應義塾大学アート・センター「土方巽アーカイヴについて」
＜http://www.art-c.keio.ac.jp/old-website/archive/hijikata/＞

6. ①土方巽アーカイヴ

HIJIKATA 1950s

1959年の<禁色>に始まる舞踏。モダンダンスの異端児としての最初期の活動を紹介

1950年代の土方の活動

HIJIKATA 1960s

アヴァンギャルド宣言を行い、暗黒舞踊派公演や前衛美術家とのコラボレーションを経て<肉体の叛乱>まで。暗黒舞踏の成立を見る

1960年代の土方の活動

HIJIKATA 1970s

記念碑的公演«四季のための二十七晩»が告げる新たな舞踏世界。ストラクチュアルな舞踏メソッド「舞踏譜の舞踏」の創造過程に照射

（出所）慶應義塾大学アート・センター「土方巽アーカイヴについて」
＜http://www.art-c.keio.ac.jp/old-website/archive/hijikata/＞

6. ①土方巽アーカイヴ

- ▶土方は自らの振り付けや動き、型を再現できるよう、『舞踏譜』と呼ばれるダンス・ノーテーション（舞踊記譜法）を残した。
- ▶土方に師事した舞踏家・和栗由紀夫（1952年～2017年）は、土方独自の振付法「舞踏譜」を現代に継承するため、「舞踏譜」を自ら踊ることでイメージを身体化し、「動きのアーカイヴ」としてデジタルコンテンツ『舞踏花伝』にまとめている。
- ▶そして、この「舞踏譜」を活用して、世界各地でさまざまな舞踏の新作が創造されている。

（出所）慶應義塾大学アート・センター「土方巽アーカイヴについて」
＜http://www.art-c.keio.ac.jp/old-website/archive/hijikata/＞

６．②特定非営利活動法人ダンスアーカイヴ構想

- ▶特定非営利活動法人ダンスアーカイヴ構想は、大野一雄舞踏研究所を母体に、そのアーカイヴ活動を引き継ぐ法人。
- ▶大野一雄舞踏研究所を創設した大野一雄(1906年～2010年)は、前述した土方巽等とともに「舞踏（BUTOH）」と呼ばれる新たな舞踊形式を1960年代に創出した。
- ▶ダンスアーカイヴ構想では、「舞踏」に関するチラシやプログラム等の公演資料、写真、映像、創作メモ等、大野一雄・大野慶人（大野一雄の次男である舞踏家。1938年～2020年）の資料約25,000点を収集・保存。
- ▶今後は、舞踏の源流であるモダンダンスにも視野を広げた資料収集・データ整備を進めていく予定。

（出所）特定非営利活動法人ダンスアーカイヴ構想＜http://www.dance-archive.net/＞

6. ②特定非営利活動法人ダンスアーカイヴ構想

▶同構想は、これまで資料室として扱われてきたアーカイヴから拡張し、ダンスアーカイブを活用した舞踏の研究や創作、発表の事業主体として活動する運動体を目指す。

（出所）特定非営利活動法人ダンスアーカイヴ構想＜http://www.dance-archive.net/＞

６．②特定非営利活動法人ダンスアーカイヴ構想

- **室伏鴻アーカイブカフェ“Shy”は、舞踏家・室伏鴻（1947年～2015年）の蔵書、資料等を納めたスペースとして2016年1月、東京都新宿区に開設された。**
- **このアーカイブカフェでは室伏の蔵書3,000冊、チラシ2,000枚、新聞記事等2,000枚、写真10,000枚、CD 1,700枚、映像資料150本を広く一般に公開している。**
- **このカフェを拠点として、室伏鴻の47年に渡る活動に関して、さまざまな情報をウェブ上で閲覧可能な状態にすることを目的として、ダンサー個人としては世界最大の規模となるウェブアーカイブ“Where is Ko?”が運営されている。**

（出所）室伏鴻アーカイブ＜https://ko-murobushi.com/response/about/archive＞

６．②特定非営利活動法人ダンスアーカイヴ構想

- **同アーカイブの主催により、舞踏プロジェクト“Responding to Ko Murobushi”が、2018年3月30日から同年8月31日まで6か月間にわたり公演、室伏鴻のビデオ上映会、及び公開討論会等が断続的に開催された。**
- **このプロジェクトは、ダンサーとアーカイブとの共同作業を通じて、アーカイブのあり方と「継承」の新たな意味を考えるという企画。**

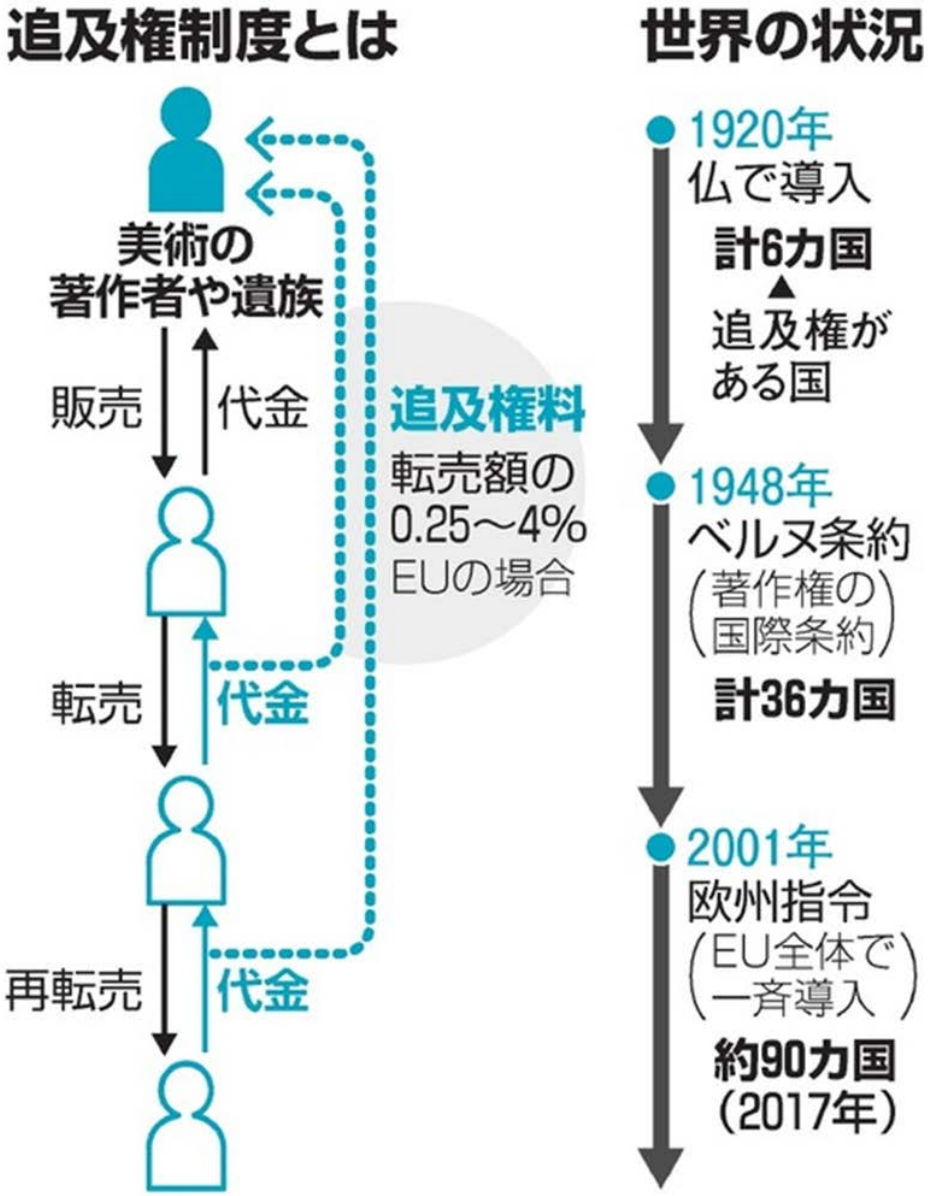
（出所）室伏鴻アーカイブ＜https://ko-murobushi.com/response/about/archive＞

7

デジタルアーカイブを活用した新しいマーケットの創造

7．新しいマーケットの創造

- ▶現在、ヨーロッパでは「追及権（Resale Royalty Right）」という課題が生じている。
- ▶これは、アーティストの作品が転売される場合に、作品の売価の一部をアーティストが得ることができる権利のこと。



（出所）朝日新聞（2019年1月22日）＜https://www.asahi.com/articles/DA3S13860306.html＞

7. 新しいマーケットの創造

- ▶作品の売買をブロックチェーンで行うことを前提とすれば、二次取引だけでなく、それ以降のn次売買に関しても、取引の事実及び取引価格の情報の把握が可能となる。
- ▶つまり、売買価格に基づいて一定額を徴収し、それをアーティストに還元することが可能となる。
- ▶ブロックチェーンを通じて、多くの作品の売買が行われるようになると、それに付加して、展覧会等への作品の貸し出しや出展の記録も、同じブロックチェーンで管理できるようになるが、このデータはそのまま公正な取引のプラットフォームともなるので、コレクターや美術館にとっても有益な存在となる。

8

おわりに：
今後の検討課題

8. ①パフォーマンスアートのデジタルアーカイブ

- ▶近年、アートの概念が拡張・多様化していく中で、デジタルアーカイブにおけるパフォーマンスアートの取り扱いも今後の課題となっていく。
- ▶パフォーマンスアートの起源を20世紀初頭の前衛芸術に遡って考えることもできるが、美術館におけるパフォーマンスアートの展示の歴史は1960年代から。
- ▶美術館におけるパフォーマンスアートのアーカイブは、これまでは記録された状態の資料（写真、映像等）が主であった。
- ▶パフォーマンス作品の収蔵、保管、展示のプロセスや考え方は、伝統的な絵画や彫刻とは異なる要素があるため、美術館等において専門家を育成・雇用したうえで、詳細な研究が必要。

8. ①パフォーマンスアートのデジタルアーカイブ

▶**海外では、英国のテート・モダンが**2004**年にスロバキア出身のローマン・オンダックの“**Good Feelings in Good Times”(2003)**を購入したことが、美術館におけるパフォーマンス作品のアーカイブの最初の事例とされている。**

（出所）Tate Modern
＜https://www.tate.org.uk/art/artworks/ondak-good-feelings-in-good-times-t11940＞

8. ①パフォーマンスアートのデジタルアーカイブ

▶日本では、2016年に国立国際美術館がアローラ&カルサディーラの“Lifespan”を収蔵したことが、国立美術館では初めての試み。

（出所）国立国際美術館＜https://twitter.com/nmaojp/status/957418029142478848＞

8. ②プロジェクトのデジタルアーカイブ

- ▶アート作品のみならず、アートプロジェクトや芸術家の制作の行為そのものを残していくアーカイブも必要である。
- ▶アートプロジェクトの実施に伴って、様々な文書や関連する写真および映像等が制作されることになる。
- ▶ただし、プロジェクトが終了すると、これらの資料を保存する機関や場所の保障がないことから、多くが散逸してしまう懸念がある。
- ▶実は、こうしたプロジェクトのアーカイブの課題は、組織の記録を保存・整理する「機関アーカイブ」と共通する。

8. ②プロジェクトのデジタルアーカイブ

- ▶事例：NPO法人アート＆ソサイエティ研究センターとアーツカウンシル東京（旧東京文化発信プロジェクト）の共催事業『P+ARCHIVE（ピープラスアーカイブ）』。
- ▶2010年6月から開始された同プロジェクトは、日本全国で開催されている「地域・社会と関わるアート活動」の記録集や、関連書籍・カタログ・資料などを収集・整理・公開。
- ▶そして、そこからプロジェクト型のアート活動に適するアーカイブ手法を開発するとともに、その成果を全国のアートプロジェクト団体に発信し、プロジェクトのプロセスや参加者の関わりを記録し残していく支援をおこなっている。

（出所）NPO法人アート＆ソサイエティ研究センター＜https://www.art-society.com/parchive/hi

8. ②プロジェクトのデジタルアーカイブ

▶葉山芸術祭 アーカイブ

（出所）NPO法人アート＆ソサイエティ研究センター＜https://www.art-society.com/parchive/hi

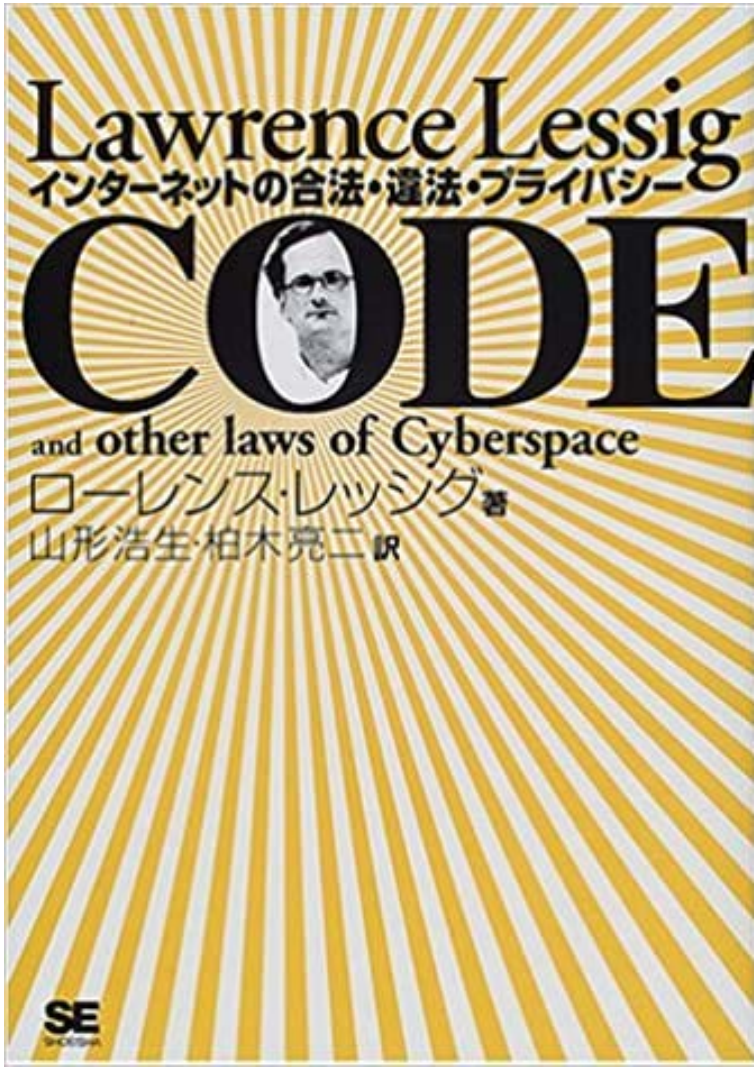
8. ③テクノロジーの進化がもたらす弊害

- **米国におけるサイバー法の第一人者でもあるローレンス・レッシグ氏は、『CODE―インターネットの違法・合法・プライバシー』の中で、人の行為をコントロールする要素として、法（Law）、社会の規範（Norm）、市場（Market）、アーキテクチャ（Architecture）の4つをあげている 。**
- **法による規制は、完全な施行ができないけれども、かえってそのことが社会のための自由なコモンズを生んできた。**
- **一方、サイバー空間（インターネット）においては、アーキテクチャによる規制によって完璧な規制が技術的に可能。**
- **レッシグはこれを「コードによるコントロール」と名付けたが、このことは実は社会のコモンズを阻害すると懸念している。**

（出所）ローレンス・レッシグ著, 山形浩生＆柏木亮二訳（1999＝2001）『CODE インターネットの合法・違法・プライバシー』, 翔泳社. P.157.

8. ③テクノロジーの進化がもたらす弊害

- ▶「コードによるコントロール」によって、デジタルアーカイブにおいて最も効率的で確実な“検閲”が実現。
- ▶たとえば、デジタルアーカイブにおいて、アート作品における幼児の裸、文学作品における差別語等が一切表示されなくなってしまうかも。
- ▶アーキテクチャによる、新しいかたちの検閲は、表現の自由にとって極めて大きな脅威となる。



（出所）ローレンス・レッシグ著, 山形浩生＆柏木亮二訳（1999＝2001）『CODE インターネットの合法・違法・プライバシー』, 翔泳社. P.157.