

企画セッション 開催趣旨

価値観や信条の相違によって社会のさまざまな局面で分断が顕在化している現代社会において、私たちの世界観を押し広げてくれる存在として芸術作品は大きな力を有している。芸術作品と対面する時、私たちは過去の記憶と目の前に見えるものを重ね合わせ、経験や知識をひとつひとつたぐり寄せながら、作品に描かれたモチーフの形や色彩のもつ意味について考えをめぐらせる。そして、作品を創作した作家が表現しようとしたことや、その人が生きた時代の様相を思い描く。芸術作品を前にした時に起きるこのような思考と心の働きは、ときに私たちの心のひっかかりをほぐし、新たな変化を促していく。また、異分野の研究者や異なる文化的背景をもつ人々と対話をする時、私たちは相手の思考の傾向を探り、何を大切にしているのかに気付き、その人の立場から世界を捉えてみようとする。こうした他者との対話は、しばしば正面から議論するよりも、芸術作品を媒介とすることで、衝突することなく互いの違いを自然に受け入れられることがある。本企画セッションでは、人々の間の分断を乗り越える契機となり得る場として、美術館・博物館の役割に注目したい。

美術館は、近代の国民国家の成立とともに公共施設として制度化され、館ごとの独自の収集方針に基づいて芸術作品を収集・保管・展示している。また、芸術作品に関する多様な資料を保存し、前述のような来館者と作品との間の対話を支える役割を果たしている。近年、世界各国の美術館では、芸術作品や資料をデジタルで提供するためのプラットフォームづくりが進められている。その中でもユニークな試みとして、東京国立近代美術館での過去の展覧会の資料に基づく再現 VR を取り入れたプレイバック展について、長名大地先生にご講演いただく。展覧会は、来館者が芸術作品と出会う文脈を提示する点で不可欠な役割を担っているが、その性質が一過性であることや、企画展示に多くの人々が関わるため、限られた現存資料からその全貌を把握することは困難を伴う。残された資料をどのように検証し、不完全さをどう補うのか、さらに VR と実際の展示空間において作品と資料を効果的に組み合わせるための手法などの知見から、過去の人々の共同作業によって築かれた場を再構築するための示唆が得られるだろう。

九州大学は 2018 年に箱崎から伊都キャンパスへの移転を完了し、総合研究博物館は現在、箱崎サテライトの旧工学部本館を拠点として、市民に開かれた博物館へと再整備を進めている。その一環として、博物館と共に自主的な参加者が「まちの学芸員」として語りの担い手となり、まちの歴史や文化を再発見し、記憶や感覚を共有するあり方について考え、実践する取り組みが行われている。この活動の担い手の一人である二宮聡先生から、参画者と共に学び、考え、楽しみながら取り組んできたさまざまな実践と、それらをデータベースに記録する試みについてご紹介いただく。

以上の活動事例を通じて、美術館・博物館で芸術作品や資料にふれることをきっかけに、人々が心を動かされ、考えを深め、緩やかな関係性の中で互いに向き合いながら新たなものを創り上げていくことの意義と、その中でデジタル技術が果たし得る役割について議論する一助となれば幸いである。

過去と現代との対話：展覧会の再現をめぐる

長名大地（東京国立近代美術館）

概要：東京国立近代美術館は、1952年に東京・京橋で開館した日本で最初の国立美術館である。戦後日本が主権を回復した年に設立された当館は、「近代美術に関する作品その他資料を収集、保管して公衆の観覧に供し、あわせてこれに関する調査研究及び事業を行う機関」として、「単なる静的な陳列場所に終始することなく、民衆との深いつながりをもつ動的な社会教育施設」を掲げて誕生した。2022年に開館70周年を迎えるにあたり、創立期の展覧会を振り返る小特集展示「プレイバック『抽象と幻想』展（1953-1954）」（図1）を開催した。さらに2024年には、その第二弾として「プレイバック『日米抽象美術展』（1955）」（図2）を行った。これらの展示は、当時の展覧会記録や資料を元に、VR（ヴァーチャル・リアリティ）を活用して、展覧会の再構成を試みるという新しい取り組みであった。再構成に当たっては、展覧会の調書や、カタログ、目録、会場図面、展覧会関係写真等を参照し、記録に忠実な再現を心がけた。プレイバック展では、VRとともに、実際に当時の展覧会に出品された作品の展示や、解説パネルの再制作も行い、展示空間自体を過去と現在が交差する場とした。本発表では、両事例の企画意図や、準備過程、そして実際の展示方法を詳細に紹介するとともに、過去の展覧会記録に情報技術を応用する意義と可能性について述べる。

キーワード：美術館、展覧会、再現、ミュージアム・アーカイブ

A Dialogue Between Past and Present: On the Reconstruction of Historical Exhibitions

Taichi Osana (National Museum of Modern Art, Tokyo)

Abstract: The National Museum of Modern Art, Tokyo, founded in 1952 in Kyobashi as Japan's first national art museum, was established the year Japan regained sovereignty after World War II. Its mandate was to collect and preserve modern art and related materials for public viewing, while conducting research and related activities, and it was conceived as a dynamic educational institution connected with the public. To commemorate its 70th anniversary in 2022, the museum organized Playback *Abstraction and Fantasy* Exhibition (1953–1954) (Fig. 1), revisiting one of its early postwar exhibitions. In 2024, the second exhibition, Playback *Japan–U.S. Abstract Art Exhibition* (1955) (Fig. 2), was presented. Both exhibitions used VR (Virtual Reality) to reconstruct the original displays based on archival records and materials. In preparing for these reconstructions, various sources such as exhibition records, catalogues, checklists, floor plans, photographs and other materials were consulted. Using these sources, the exhibitions were recreated as faithfully as possible. In addition to VR displays, original works and recreated explanatory panels were shown, transforming the exhibition spaces into sites where past and present intersect. This presentation introduces the projects' objectives, preparation, and methods, and discusses the significance and potential of applying information technology to historical exhibition records.

Keywords: Art Museum, Exhibition, Reconstruction, Museum Archive

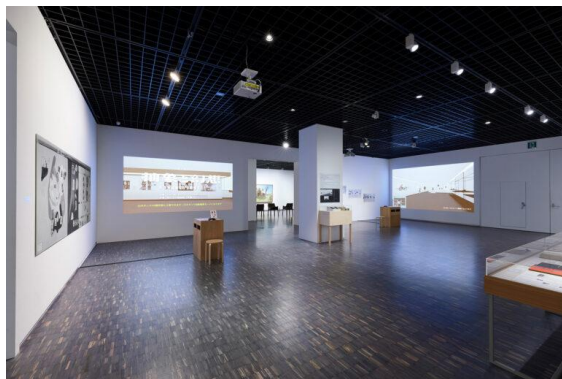


図1 会場写真（撮影：大谷一郎）
Figure 1 Installation view (Photo: Ootani Ichiro).



図2 会場写真（撮影：上野則宏）
Figure 2 Installation view (Photo: Ueno Norihiro).