

令和3年度

第8回 ミュージアム日本美術専門家連携・交流事業

# 開催報告書

**FY2021**

**Report on the 8th International Exchange Program  
for Curators of Japanese Art**

令和4年3月

March, 2022

東京国立博物館 / TOKYO NATIONAL MUSEUM

## ご挨拶

---

はじめに、一昨年より続く新型コロナウイルスの世界的な感染拡大という大変な状況の中、一日も早くこの事態が収束し、今年こそは平穏な生活が取り戻せるよう、祈念いたします。

独立行政法人国立文化財機構及び東京国立博物館では、海外の美術館・博物館に在籍する日本美術を担当する学芸員等と交流の場を設け、日本美術専門家同士のネットワーク作りや人材の育成、また日本美術作品の所在確認等を目的とし、平成26年度から国際シンポジウム、ワークショップ、専門家会議等を実施しております。

今回のシンポジウムでは、「ミュージアムとオンライン 実践と展望」をテーマとし、昨年度に引き続きリモートで開催するはこびとなりました。

前回のシンポジウムでは、「日本美術がつなぐ博物館コミュニティ：ウィズ／ポスト・コロナ時代の挑戦」をテーマに、新型コロナウイルスのパンデミック下で、デジタル技術を活用していかに博物館活動を行い、コミュニティのつながりを保つのか、国内外の博物館の事例をもとに議論を行いました。

新型コロナウイルスの拡大からおよそ2年が経過し、実際に博物館を訪れての観覧も再開された現在、様々な館で実践されてきたオンライン事業は、各館においてどのような位置づけがなされているのでしょうか。今回のシンポジウムでは、国内外の博物館関係者4名に、それぞれの館の事例をご紹介します。

このシンポジウムが、ご視聴いただいている皆様に、オンライン事業の実践により見出された新しい価値や課題、そしてオンライン事業の今後について考える機会となれば幸いです。

なお、本事業は国内外の多くの関係者のご協力のもとに実施しております。ここに心よりお礼申し上げます。

東京国立博物館長

銭谷真美

## Foreword

---

I would like to begin by expressing my hope for a resolution to the coronavirus pandemic and for a return to normalcy this year.

Since 2014, the National Institutes for Cultural Heritage and the Tokyo National Museum have organized the annual International Exchange Program for Curators of Japanese Art. The goals of this program are to promote exchange between museum professionals involved in Japanese art, create a network of Japanese art curators, and conduct training, education, and surveys of Japanese art.

Tokyo National Museum hosted this year's symposium remotely. Titled "Museums and Online Initiatives: Practice and Prospects," it is the program's eight symposium. In last year's symposium, "Creating a Global Museum Community through the Arts of Japan: Challenges in and after the Era of COVID-19," a group of international participants debated how museums can utilize digital technology and maintain strong communities during the pandemic.

About two years have passed since the pandemic began and museums have once again opened their doors to visitors. What is the relevance and purpose of the online initiatives undertaken at various museums? At this symposium, four international speakers will present case studies from their respective museums to explore this question.

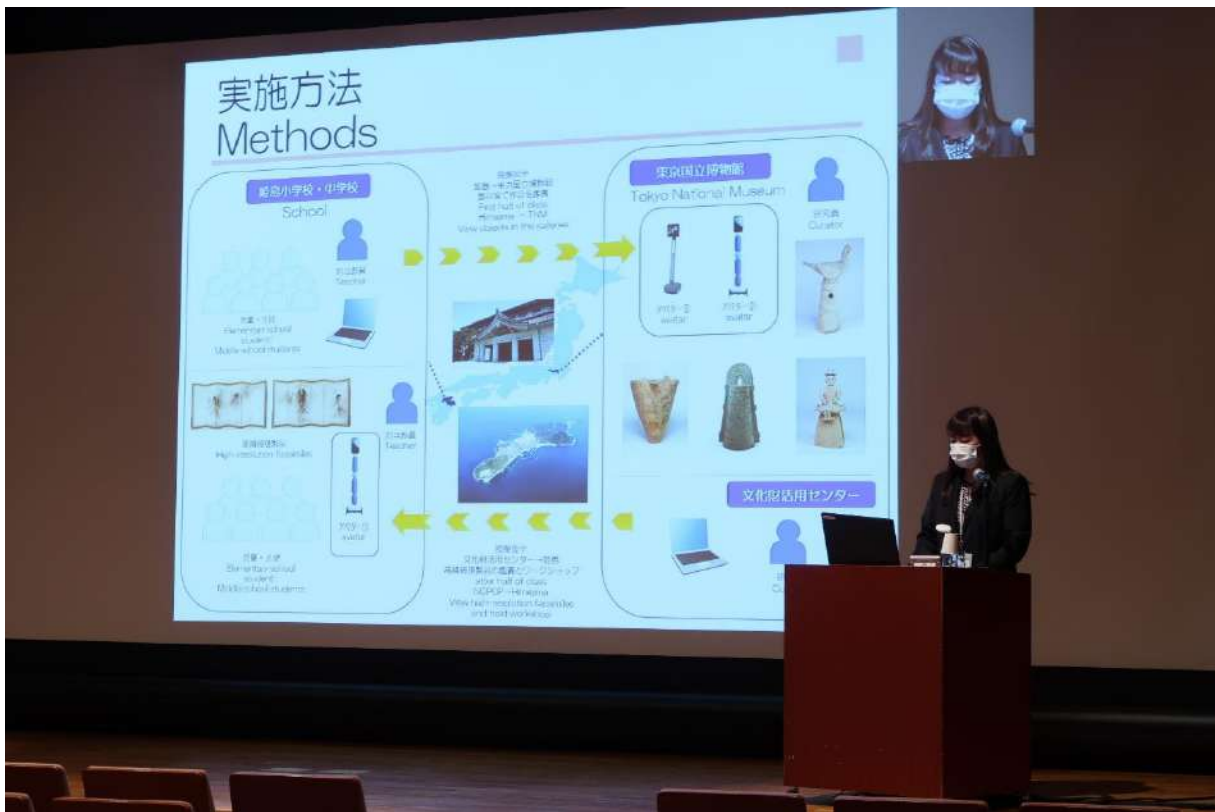
We hope this symposium will provide an opportunity for attendees to think about the value of, as well as the challenges posed by, online initiatives, and consider how they may be utilized in the future.

This project was made possible by many international contributors. I would also like to take this opportunity to express my heartfelt gratitude to all of them.

Zeniya Masami  
Executive Director  
Tokyo National Museum

# 国際シンポジウム 「ミュージアムとオンライン 実践と展望」

2022年1月29日（土）  
オンライン開催



## 開催趣旨

---

2019年からはじまった COVID-19 の世界的流行により、世界中で人と人との交流は制限され、その暮らしの様相は一変しました。世界各国のミュージアムの多くで扉を閉めざるを得なくなり、来館者に門を閉ざすことになりました。実際に人々が訪れ、展示室で展示物に出会う場所であるミュージアムのリアルな活動の制限は、まさしくミュージアムの存在理由そのものが問われる事態をもたらしたのです。

そして昨年 2020 年度のシンポジウムでは、「日本美術がつなぐ博物館コミュニティー：ウィズ／ポスト・コロナ時代の挑戦」をテーマとして、感染症が世界を覆った事態を鑑み、完全にリモートで実施され、この困難な時代において、ミュージアムがいかに活動していくのかが討議されました。

今現在、世界中でワクチン接種が進み、この時代を脱する光が見えつつあります。そこで今回のシンポジウムは、感染拡大のなかで各国、各地域のミュージアムが挑戦し、実践した「オンライン事業」に注目して、その実践の様相とともに、展望を議論したいと思います。

イン・パーソンであることが本質的な活動であるミュージアムにおいて、昨年以来の実践を通して、それぞれのミュージアムにおける「オンライン事業」がどのような位置づけを持つことになったか、その当否も含めて将来的なミュージアムにおけるオンライン事業の展望をそれぞれの事例を紹介いただきながら、さまざまな視点から考えていきたいと思います。

東京国立博物館  
学芸研究部 調査研究課長  
松嶋 雅人

# 国際シンポジウム 「ミュージアムとオンライン 実践と展望」

2022年1月29日(土)

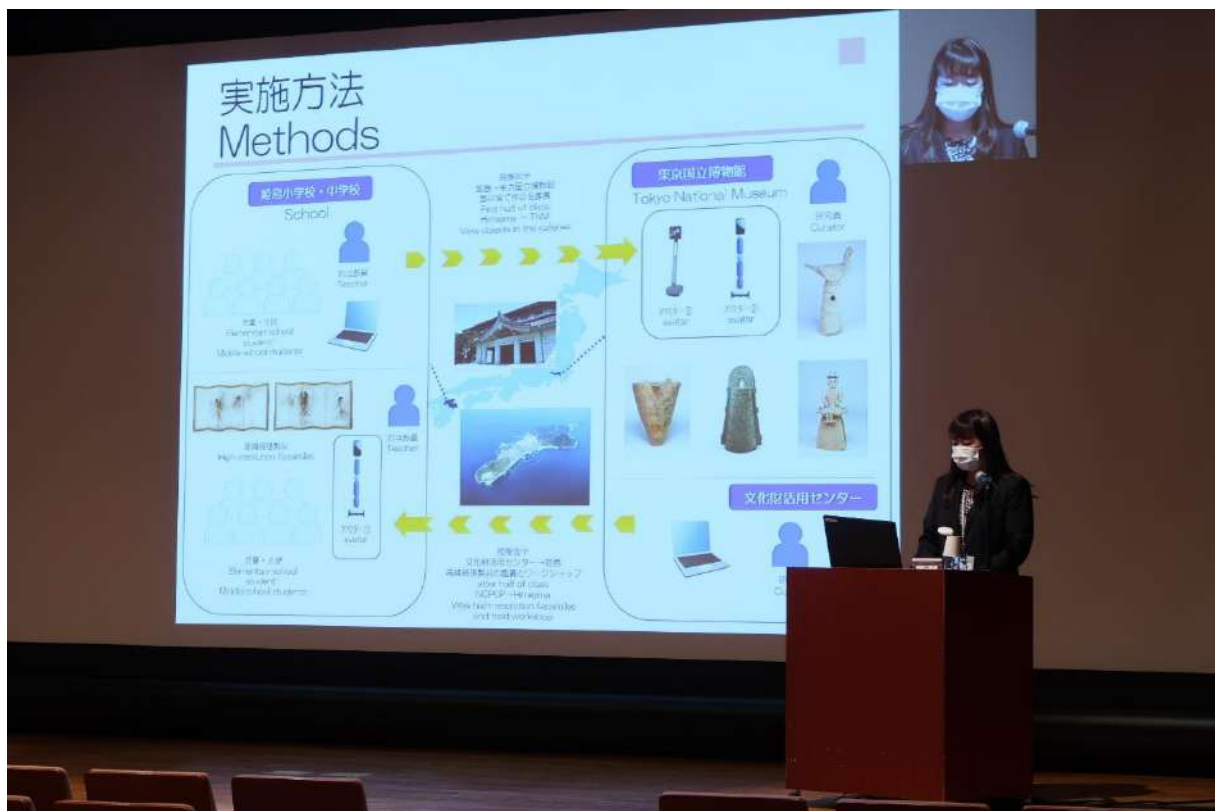
オンライン開催

13:30-13:35	<b>開会</b> 主催者挨拶 銭谷眞美 東京国立博物館長 司会 松嶋雅人 東京国立博物館 学芸研究部 調査研究課長
13:35-13:55	<b>発表1</b> ジェーン・アレクサンダー クリーブランド美術館 デジタル情報部長 「生まれ変わる21世紀の美術館」
13:55-14:10	<b>トークセッション</b> シネード・ヴィルバー(クリーブランド美術館 日本美術担当学芸員)との対談
14:10-14:20	<b>発表2</b> ナネット・ブーメル アムステルダム国立美術館 デジタル&マーケティング部長 「アムステルダム国立美術館:デジタルによる発信とコロナ禍で学んだこと」
14:20-14:30	<b>トークセッション</b> メンノ・フィツキ(アムステルダム国立美術館 アジア美術部長)との対談
	<b>休憩</b>
14:45-15:10	<b>発表3</b> 土屋隆英 京都市京セラ美術館 事業企画推進室 展覧会プログラムディレクター 「コロナ下の開館、そして美術館の『オンライン活動』と『ニューノーマル』」
15:10-15:25	<b>質疑応答</b>
15:25-15:50	<b>発表4</b> 小島有紀子 文化財活用センター企画担当研究員/東京国立博物館 「オンラインによるアウトリーチプログラムの実践」
15:50-16:05	<b>質疑応答</b>
16:10	<b>閉会</b>

# Museums and Online Initiatives: Practice and Prospects

January 29 (Sat.), 2022

Online Event



## Introduction to the Symposium

---

COVID-19 drastically changed our lives and limited international exchange when it swept the globe in 2019. Museums around the world were forced to close their doors to visitors. No longer able to provide spaces for people to experience art in person, museums began to question their very purpose.

Our last symposium, “Creating a Global Museum Community through the Arts of Japan: Challenges in and after the Era of COVID-19” was held entirely online, with participants discussing how museums should respond to these challenging times. There is now a glimmer of hope with vaccines available throughout the world. However, the length and severity of the pandemic has forced museums to invent new strategies for providing services to the public. Our upcoming symposium will focus on online initiatives undertaken by museums during the pandemic.

Presenters from museums in the United States, Europe, and Japan will discuss their institutions’ strategies for implementing online events and other digital content, while sharing concrete examples and evaluating their efficacy. Given how museums are geared for in-person activities, presenters will also examine how their museums have defined the purpose of online contents.

Matsushima Masato  
Supervisor, Research Div., Curatorial Research Dept.  
Tokyo National Museum



# International Symposium

## Museums and Online Initiatives: Practice and Prospects

January 29 (Sat.), 2022

Online Event

---

13:30-13:35	<b>Opening Remarks</b> By Mr. Zeniya Masami   Executive Director, Tokyo National Museum <b>Chairperson:</b> Mr. Matsushima Masato   Supervisor, Research Div., Curatorial Research Dept., Tokyo National Museum
13:35-13:55	<b>Presentation 1:</b> <i>Transforming the Art Museum in the 21st Century</i> Ms. Jane Alexander   Chief Digital Information Officer, The Cleveland Museum of Art
13:55-14:10	<b>Talk Session:</b> with Dr. Sinéad Vilbar   Curator of Japanese Art, The Cleveland Museum of Art
14:10-14:20	<b>Presentation 2:</b> <i>The Rijksmuseum: Storytelling &amp; Covid Learnings</i> Ms. Nanet Beumer   Head of Digital & Marketing, Rijksmuseum
14:20-14:30	<b>Talk Session:</b> with Mr. Menno Fitski   Head of Asian Art, Rijksmuseum
	<b>Break Time</b>
14:45-15:10	<b>Presentation 3:</b> <i>What Does “New Normal” Mean to Art Museums? — Renewal</i>  <i>Opening of Kyoto City KYOCERA Museum of Art and Online Activities under Pandemic</i> Mr. Tsuchiya Takahide   Director of Exhibitions and Programs, Project Management Office, Kyoto City KYOCERA Museum of Art
15:10-15:25	<b>Q &amp; A</b>
15:25-15:50	<b>Presentation 4:</b> <i>Online Outreach Programs at the National Center for the Promotion of Cultural Properties</i> Ms. Kojima Yukiko   Assistant Curator, Planning, National Center for the Promotion of Cultural Properties / Tokyo National Museum
15:50-16:05	<b>Q &amp; A</b>
16:10	<b>Closing</b>

---

## 発表 1

# 生まれ変わる 21 世紀の美術館

## ジェーン・アレクサンダー

クリーブランド美術館 デジタル情報部長（アメリカ）



### 略歴

ジェーン・アレクサンダーはクリーブランド美術館（CMA）のデジタル情報部長（CDIO）である。CDIO としてのジェーンの任務は、人々に圧倒的な感銘を与える反復型のデジタル・プロジェクトを開発することにより、CMA のミッションを例示するような、イノベーション、テクノロジー導入、およびデジタル・トランスフォーメーションの構想を後押しすることである。これまで、ジェーンのリーダーシップの下で、CMA は総合的なオープンアクセス企画を発足させ、世界的に有名な革新的展示スペースである ARTLENS Gallery（初代は Gallery One）を開設し、賞を獲得したオンライン・ツールセットを新型コロナウイルス感染症拡大への対策として生み出した。ジェーンは、さまざまなギャラリー内における革新的デジタル体験の開発を主導している。その 1 つが、「Revealing Krishna: Journey to Cambodia's Sacred Mountain（クリシュナを知る：カンボジアの聖なる山への旅）」である。これは、アートと没入型複合現実（MR）の体験が交差する前代未聞の学術展示である。

### 発表内容

クリーブランド美術館（CMA）は、10 年以上にわたってデジタル革新に取り組むデジタル・イノベーターだ。とりわけ、デジタルネイティブを対象に、人の動作に反応する対話機能を備えた総合的なオープンアクセス企画の ARTLENS Gallery や、新型コロナウイルス感染症が拡大する中、人々に感動を与える有意義な Web ベースの AI ツールセットなどがよく知られている。

近頃、CMA は新たな試みとして、初の学術的展覧会「Revealing Krishna: Journey to Cambodia's Sacred Mountain（クリシュナを知る：カンボジアの聖なる山への旅）」を公開した。この展覧会は、没入型の複合現実、大画面の映像、人の動作に反応する対話機能を組



CMA が提供するデジタル展示

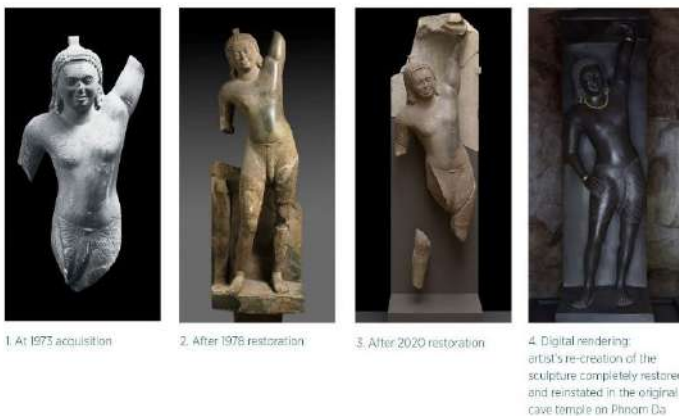
み合わせることで、カンボジアの傑作をめぐる国際的なやりとりやその保存にまつわる複雑な物語を伝える。

「クリシュナを知る」の中心となるのは、600年頃の制作とされる砂岩の彫像で、CMAで大切に保存してきた「ゴーヴァルダナ山を持ち上げるクリシュナ」だ。これは元々、2つの頂を持つ聖なる山プノン・ダにある洞窟寺院に安置されていたもので、この山に安置されていた8体のヒンドゥー教の神々の石像のうちの一つであった。しかし数世紀にわたる激動の中、この像は多くの人の手を渡り歩き、世界各地を転々とする。そして1970年代にCMAがこの彫像を入手し、新たに発見された破片を使用してCMAの復元研究室がこれを復元した。同じ頃、カンボジアで別の彫像が発見されたため、残った破片を2005年にクリーブランドからカンボジアに送り、その破片によってもう1体のクリシュナ像が復元された。CMAが復元したクリシュナは、このような背景を持ちながら約40年間にわたって展示されてきた。だがこれらの破片の配置には疑問が残されていた。この10年間、フランス、カンボジア、クリーブランドの研究者たちは、このパズルを解くために実物大の3Dレプリカを使って彫像の調査を進めてきた。その結果、現在の配置は正しくないということが明らかになった。こうして、70年代の復元作業を白紙に戻し、数世紀前にはこうであったと思われる姿に彫像を復元し直す作業が開始されたのである。



「Revealing Krishna (クリシュナを知る)」 展会場風景

#### Four stages of *Krishna Lifting Mount Govardhan*



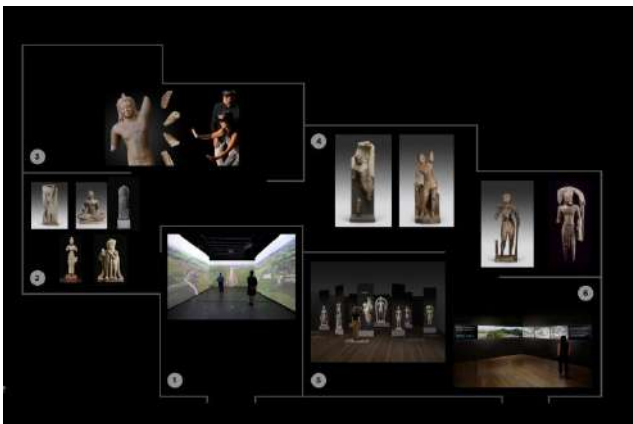
「ゴーヴァルダナ山を持ち上げるクリシュナ」の変遷と元の姿のデジタル再現図



CMA とカンボジア国立博物館との協力協定締結式  
中央右：CMA ウィリアム・グリスウォルド館長  
中央左：カンボジア国立博物館コン・ヴィレック館長

この作業は、インド・東南アジア美術のキュレーターであるソーニャ・リー・メイスが CMA に初めて着任した時に、CMA 所蔵のクリシュナ像とカンボジア国立博物館所蔵のクリシュナ像との間で破片を交換することから始まった。メイスは、CMA が所蔵するハヌマーンの彫像をはじめとして、自ら担当する作品の出所を調査した。そして、当初認識されていた出所が誤りである可能性が出てきたことで、CMA はクリシュナ像の本当の来歴の調査に踏み出したのである。メイスは調査の結果に基づき、この作品をカンボジアに自主的に返還するようクリーブランド美術館に対して提言し、2015 年に返還が実現した。その後、カンボジア国立博物館はこの返還を好事例の一つとして称賛し、クリーブランド美術館との間で作品、専門知識、研究の交換を行うことになった。

「ゴーヴァルダナ山を持ち上げるクリシュナ」をメインとする展示の企画に着手したものの、この彫像の複雑な物語を作品の展示のみで伝えようとするのは難しいことだった。そこで私たちは、来訪者にこの展示の背景にある研究、歴史、国境を越えたチームワークに浸ってもらうことで、この彫像が CMA に運び込まれてから現在に至るまでの貴重な工程を知ってもらいたいと考えた。そこで、アンコール・ボレイから聖なる山へと運河をたどり、クリシュナが元々安置されていた洞窟寺院を訪ね、プノン・ダの壮大な神々の前に立つというフィジカルとデジタルのシームレスな体験ができるようなコンセプトを練り上げた。私たちが目指したのは、この彫像の信じられないような物語を、学者にも、一般の人々にも、全ての来訪者に知ってもらうことだった。



没入型展覧会「Revealing Krishna : Journey to Cambodia's Sacred Mountain (クリシュナを知る：カンボジアの聖なる山への旅)」の各見どころ



「Journey to Phnom Da (プノン・ダへの旅)」ボートとドローンを使って撮影された没入感のあるパノラマ映像と音が、来場者をカンボジア南部の運河へと誘う

最初のギャラリー「Journey to Phnom Da (プノン・ダへの旅)」では、3つの壁面に投影される没入型の映像や、カンボジアの水路のサウンドスケープによって、彫像の故郷がどのようなところなのか、映画を観るように体験することができる。

4つある没入型ギャラリーの2番目は、HoloLens 2を使用したツアーに特化したものである。ここではHoloLens ヘッドセットを装着し、拡張現実の風景を活用した5つのステーションでクリシュナの生涯の物語を体感することができる。一度に最大36人が参加可能なこのツアーでは、来訪者は6人一組になる。8歳のクリシュナの声に導かれ、フィジカルとデジタルの案内に従って、



3分ごとにギャラリーへと出発する。この複合現実では、視界を完全に遮ることなく没入感のある体験ができるため、来訪者はほかの来訪者を見て交流したりギャラリーを歩き回ったりして、フィジカルとバーチャルを融合させることができる。

展示に使用する資料を集めるため、私たちはプノン・ダ上空でドローンを飛ばして洞窟寺院に入り、LiDAR スキャンや、写真測量、音声録音を行った。ツアーの最後には、クリーブランド美術館が所蔵していたクリシュナが立っていたと思われるプノン・ダの寺院を実物大のホログラムで投影する。来訪者は現地の音に囲まれながら、寺院の高解像度モデルを体験できるわけだ。長い歳月を経て傷がついてしまう前のクリシュナ像の姿を見ることができるのである。

このクリシュナのモデルは、まさにテクノロジーの賜物だ。保存修復師だったらここまで手を加えることはないだろう。しかし、このモデルでは、黒光りするほど磨かれた表面や、元々あった金の装飾品など、当時この彫像がどのような姿だったのかを再現することができる。何世紀も前の彫像の姿を間近で見ることができるのだ。次のギャラリーでヘッドセットを外して実際の彫像を目にする前に、来訪者はこの HoloLens 2 のツアーでクリーブランド美術館が所蔵していたクリシュナ像の保存の歴史物語に触れ、新たな視点を得ることができる。

バーチャルでのクリシュナ像の復元は、大陸をまたぐチームによる 10 年にも及ぶ研究に基づくものだ。このクリシュナ像は、ドローンによる写真測量から作成されたバーチャルのプノン・ダの上に置かれている。キュレーターのソーニャ・リー・メイスと学者たちが、この像が 1,000 年以上前に立っていたと考えるまさに



来場者が HoloLens Experience でホログラムの破片を調べる様子



「The Story of the Cleveland Krishna. (クリーブランドのクリシュナの物語)」のデジタル・レンダリング。プノン・ダにある洞窟寺院を実物大のホログラムで再現し、来場者はアーティストが再現した彫刻の周りを歩きながらその当時の様子を知ることができる。



デジタルギャラリー「プノン・ダの神々」では、細部や図像的な要素を探るモーションセンサー式のアニメーションとともに、600 年ごろのプノン・ダ 8 神の実物大立体モデルを展示した

その場所に。また別のギャラリーでは、高解像度の LiDAR スキャンと写真測量から作成された 8 体の彫像の詳細な 3D モデルを見ることがもできる。



没入型オーディオビデオ年表「Gods of Phnom Da: Global Journeys (プノン・ダの神々：地球規模の旅)」では、プノン・ダの八体の神像が世界の出来事と博物館の仕事の影響を受けながらどのように発見され配置されてきたかをたどる

写真：すべてクリーブランド美術館

## Presentation 1

# Transforming the Art Museum in the 21st Century

## Ms. Jane Alexander

Chief Digital Information Officer, The Cleveland Museum of Art, USA



### Profile

Jane Alexander is the chief digital information officer for the Cleveland Museum of Art. As CDIO, Jane is responsible for creating awe-inspiring and iterative digital projects that support a vision of innovation, technology implementation, and digital transformation exemplifying the CMA's mission. Under Jane's leadership, the CMA has launched a comprehensive Open Access initiative, iterated upon the world-renowned *ARTLENS Gallery*, (originally *Gallery One*), and created award-winning online toolsets in response to the COVID-19 pandemic. Jane leads the development of groundbreaking in-gallery digital experiences, including *Revealing Krishna: Journey to Cambodia's Sacred Mountain*, an unprecedented scholarly exhibition intersection of art and immersive mix reality experiences.

### Presentation

The Cleveland Museum of Art has long been a digital innovator, known for over a decade of digital innovation, including *ARTLENS Gallery* with gesture-based interactives created for the digital native, our comprehensive Open Access Initiative – and during the pandemic, relevant and inspiring web-based AI toolsets.

Recently, the CMA has taken on the new challenge of creating a first of its kind scholarly exhibition *Revealing Krishna: Journey to Cambodia's Sacred Mountain* which combined immersive mixed reality, large scale projection and gesture-based interactives to tell a



Compilation of images showing the CMA's digital offerings



complex story of global diplomacy and the conservation of a Cambodian masterwork.

*Revealing Krishna* is centered on CMA's beloved sculpture: *Krishna Lifting Mount Govardhan*, a carved sandstone sculpture from around 600 AD. The sculpture was originally installed in a cave temple on Phnom Da, a sacred, two-peaked mountain, and was one of 8 monumental stone sculptures of the Hindu Gods installed on the mountain. Centuries of upheaval led to the statue repeatedly changing hands and relocating around the globe. In the 1970's the CMA acquired the sculpture, and it was reconstructed in CMA's conservation Labs using newly discovered fragments. At the same time, another sculpture was discovered in Cambodia, and in 2005 the remaining fragments were sent from Cleveland to Cambodia to reconstruct the other Krishna sculpture. CMA's reconstructed Krishna was on view like this for about 40 years. However, there were lingering doubts about the arrangement of these fragments. In the last decade, colleagues in France, Cambodia and Cleveland collaborated on investigating the sculptures using a full-size 3D replica of the sculpture to solve this puzzle. This revealed that the current configuration was incorrect. Conservation began working to reconstruct the sculpture as it would have stood centuries ago, by undoing the conservation done in the 70s.



Visitors in the *Revealing Krishna* exhibition

#### Four stages of *Krishna Lifting Mount Govardhan*



1. At 1973 acquisition  
2. After 1978 restoration  
3. After 2020 restoration  
4. Digital rendering: artist's re-creation of the sculpture completely restored and reinstated in the original cave temple on Phnom Da

Compilation of images showing the transformation of *Krishna Lifting Mount Govardhan*, as well as a digital rendering of how the sculpture originally would have appeared.

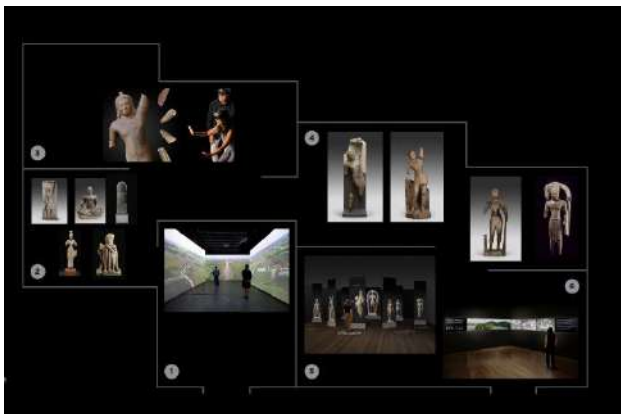


CMA director William Griswold shakes hands with Kong Vireak, director of the National Museum of Cambodia, after signing an accord on cooperation between the museums.



This involved a trade in fragments between the Krishna in the CMA’s collection, and the counterpart in the National Museum of Cambodia, initiated when Sonya Rhie Mace, curator of Indian and Southeast Asian art, first came to the CMA. She researched the provenance of works in her area, including the Hanuman sculpture seen here. After being informed that the originally accepted provenance might be inaccurate, the museum took steps to uncover the truth of the sculpture's history. When she understood the research, she recommended that the Cleveland Museum of Art voluntarily return the work to Cambodia, which it did in 2015. As a result of the returned sculpture, the National Museum of Cambodia honored the return as an example of best practice and entered into an agreement with the Cleveland Museum of Art to exchange artworks, expertise, and research.

When we began planning an exhibition centered on *Krishna Lifting Mount Govardhan*, it was clear the sculpture’s complex story would be difficult to tell through artwork alone. We wanted visitors to be immersed in the research, history, and global partnerships behind the exhibition, to witness the significant undertaking that brought the sculpture to the CMA, and to its current state. For a seamless experience between the physical and digital, we developed concepts to take visitors through the canals from Angkor Borei to the sacred mountain, explore Krishna’s original cave temple, and stand before the monumental gods of Phnom Da. Our goal was to make the unbelievable story of the sculpture accessible to all audiences, scholars, and the general public alike.



Infographic discussing what to expect in the immersive exhibition, *Revealing Krishna: Journey to Cambodia's Sacred Mountain*



*“Journey to Phnom Da.”* The immersive panoramic footage and soundscape captured via boat and drone takes visitors through the canals of southern Cambodia.

In the opening gallery, *Journey to Phnom Da*, we use immersive video projections on three walls and a Cambodian-waterways soundscape to create a cinematic experience of the sculpture’s homeland.

The second of the four immersive galleries is dedicated to a HoloLens 2 tour. Wearing a HoloLens headset, visitors physically follow the life story of our Krishna through five stations, each with abstract physical forms that ground the Augmented Reality landscape. Guided by the voice of the eight-year-old Krishna and following physical and digital wayfinding, visitors in groups of six disembark every three minutes—up to 36 people at a time can be on the tour. The mixed reality offers an immersive experience without completely occluding the field of vision; users can still see and interact with others and

maneuver through the gallery, blending the physical and the virtual.

To gather material for the exhibition, our crew flew drones over Phnom Da, entered the cave temples, and collected lidar scans, photogrammetry, and sound recordings. The tour culminates in a life-size holographic projection of the temple on Phnom Da where the Cleveland Krishna appears to have stood. Visitors will experience a high-resolution model of the temple at scale with ambient sound. They will see an artist's rendering of Krishna as he might have originally looked before years of wear and tear.

This model of Krishna demonstrates the benefit of technology. Our conservators would never alter an object to this degree, but here we can re-create how the sculpture might have looked, with its dark, polished surface and original gold jewelry. We can experience walking up to it, in its original context, centuries ago. Visitors will come away from the HoloLens 2 tour with a new appreciation of the storied conservation history of the Cleveland Krishna and new perspectives before removing the headset and viewing the actual sculptures in the following gallery.

The virtual reconstruction of Krishna is based on a decade of research from a cross-continental team. Atop our virtual Phnom Da, created with photogrammetry captured via drone, the sculpture is situated precisely where curator Sonya Rhie Mace and other scholars believe it stood more than 1,000 years ago. In another gallery visitors will also see detailed 3D models of all eight sculptures depicted using high-resolution lidar and photogrammetry.

Visitors are sent off with an immersive timeline exploring the impact of global history and the diplomacy surrounding the sculptures of Phnom Da,



A visitor examines holographic fragments in the *HoloLens Experience*



Digital rendering of “The Story of the Cleveland Krishna.” The mixed-reality tour culminates with a life-size holographic representation of the original cave temple on Phnom Da, where visitors are invited to walk around an artist’s re-creation of the sculpture as it might have stood.



The “*Gods of Phnom Da*” digital gallery displays life-size 3D models of the eight gods of Phnom Da, from c.600, with motion-activated animations exploring details and iconographic elements.

narrated by director, actor, and humanitarian Angelina Jolie and author Loung Ung (*First They Killed My Father*). It tells the story of the gods of Stone Mountain showing the excavations and earliest discoveries in the 1800s, alongside present-day footage and animated maps. The film also covers the past decade of conservation innovations and partnerships with Cambodia and highlights the museum's evolving role in stewardship within the global landscape. Not all museums have the same resources but collaborating gives us the opportunity to share. This exhibition is something that can live beyond its time on view, as something online, traveling to other institutions and as an example for best practices in museums moving forward.

This exhibition represents the future of how people will experience scholarly exhibitions. It is a best-practice example of sharing resources between organizations, and a demonstration of the power of using the digital to tell complex stories in an inclusive manner.



The “*Gods of Phnom Da: Global Journeys*” immersive audio-video timeline traces the discovery and disposition of the eight gods of Phnom Da as affected by global events and the work of museums.

Photo: The Cleveland Museum of Art

## 発表 2

# アムステルダム国立美術館： デジタルによる発信とコロナ禍で学んだこと

ナネット・ブーメル

アムステルダム国立美術館 デジタル&マーケティング部長（オランダ）



### 略歴

私の仕事に対する原動力は、知識とインスピレーションの共有によって人々の絆をもっと強めたい、という思いである。アムステルダム国立美術館のデジタル&マーケティング部長としての任務の中で、私は、美術と歴史という分野を通じてこの思いを実現している。このミュージアムにまつわる様々な物語は、多様なチャンネルを使用することで、場所を問わずに人々にインスピレーションと感動を与えるような方法で伝達することができる。私たちは、世界中の美術愛好家と関わり合うために、またあらゆる境遇の人々が国立美術館を訪れるように働きかけるために、「Stories」という企画を立ち上げた。デジタル・ミュージアムの体験は、たしかに実物との体験と同じではあり得ないが、それでもやはり貴重なものであり、「Stories」は、たとえ遠方からでも、私たちが人々を触発し、結び付ける手段となっている。

### 発表内容

アムステルダム国立美術館は、オランダの美術館である。80 のギャラリーに展示された 8,000 点の美術品により、1200 年代から現在に至るまでの 800 年に及ぶオランダの歴史を紹介している。2019 年には 300 万人以上が当館を訪れたが、欧州での新型コロナウイルスの感染拡大により、第二次世界大戦時以来初めてとなる閉館という事態に直面し、当館はデジタル化への転換を図った。



アムステルダム国立美術館 展示室「Gallery of Honour」

私たちは多様なチャンネルを活用し、人々にインスピレーションと感動を与えるような方法で、この美術館の物語を伝えている。「Stories」という企画を始めたのも、世界中の美術愛好家と関わり合うのはもちろん、あらゆる人々にアムステルダム国立美術館を訪れてもらうためだ。実物を、例えば、レンブラントの作品を自分の目で直接見ることに勝るものはない。だから「Stories」は、

それに匹敵する美術館体験を提供する物語でなければならない。現代のデジタルの来訪者たちも等しく重要である。私たちはこの長期的な転換は成功すると確信している。

当館はオンライン・コンテンツの制作にあたって、「Pitch, play, plunge (知らせ、引き付け、のめり込ませる)」というガイドラインを定めている。それが、現代人がコンテンツを消費するスタイルだ。オンラインでは、3秒以内に見る者の注意を引かなければならないので、私たちは常に大きなインパクトを与えるコンテンツを目指している。感染が拡大している間、私たちはこの美術館の物語を伝えるためのプラットフォームを構築した。このプラットフォームは、美術館の全ての「Stories」の基盤となるもので、ビデオストーリーミングのほか、スクロール形式の記事、ツアー、Zoom ミーティング、ライブイベント、ポッドキャストなど、視覚的に物語を伝える方式を採用した。若者から高齢者まで、好奇心旺盛な来訪者や熱心な愛好家に適したコンテンツを配信するためのものである。

去年は、オランダ国内のインフルエンサーを起用した Instagram ライブ配信「The keys to the Rijksmuseum (私のアムステルダム国立美術館)」など、コンテンツ・フォーマットをいくつか制作した。また、新型コロナウイルスの感染拡大中には、在宅勤務のキュレーターたちの協力を得て「Rijksmuseum From Home (自宅でアムステルダム国立美術館)」を制作した。閉館中には多くのライブツアーも実施し、世界中からの来訪者との交流を続けた。

芸術や文化が存在しない世界のことを想像してみたい。そんな世界はあり得ない。私たちには世界中から数多くのメッセージが寄せられている。その多くが好意的なものであり、特に新型コロナウイルスの感染拡大中に寄せられたメッセージは、当館のコンテンツに感動し、いつかは直接この目でアート作品を見たいというものであった。



## Presentation 2

# The Rijksmuseum: Storytelling & Covid Learnings

## Ms. Nanet Beumer

Head of Digital & Marketing, Rijksmuseum, Netherlands



### Profile

Bringing people closer together by sharing knowledge and inspiration is what drives me forward. In my role as Head of Digital & Marketing at the Rijksmuseum, I am able to achieve this through the disciplines of art and history. The stories of the museum can be communicated using various channels in a way that inspires and touches people everywhere. We have set up an initiative of 'Stories' to engage with art lovers all over the world, as well as to encourage people from all backgrounds to visit the Rijksmuseum. A digital museum experience, while never the same as the real thing, is nonetheless valuable, and stories enable us to inspire and connect, even at a distance.

### Presentation

The Rijksmuseum is the museum of the Netherlands. It tells the story of 800 years of Dutch history from 1200 to the present day, with 8000 objects in 80 galleries. In 2019 the museum attracted more than 3 million visitors, but faced with closure for the first time since World War 2 the Rijksmuseum pivoted to digital as the Covid-19 pandemic hit Europe.



Gallery of Honour, The Rijksmuseum

We tell the stories of the museum in various channels in a way that inspires and touches people. The aim is to use stories to engage with art lovers all over the world, but we also want to encourage everyone to visit the Rijksmuseum. After all, nothing is better than the real thing, like seeing a Rembrandt with your own eyes. The stories must provide a comparable museum experience. A digital visitor today is just as valuable. We believe in long-term conversion.

We use guidelines for making online content. Pitch, play, plunge. People nowadays consume content like that. You have only 3 seconds to attract attention online. It's our strategy to always go for the plunge

of the content. The Rijksmuseum had created a storytelling platform during the Pandemic. The platform is the basis for all the museum's stories. With video streaming and other visual storytelling forms, such as scrolling-style articles, tours, 'zoomers,' live events and podcasts. For young and old, for the curious visitor and for the enthusiast. They can enjoy many of the world's greatest works from the comfort of their own home, travelling around the globe without ever leaving the front door.

We made a few content formats in the last year: *The keys to the Rijksmuseum*, a live program on Instagram with Dutch influencers. During Covid we produced the format *Rijksmuseum From Home*. We made it with our curators, who were working from home. We also did a lot of live tours when the museum was closed to keep interacting with our international audience.

Imagine a world without art and culture. For us that is impossible. We get a lot of comments from our audience and a lot of it is very positive. Especially during COVID, people shared that they were touched by our content and hoped to visit one day to see the art with their own eyes.

## 発表3

# コロナ下の開館、そして美術館の「オンライン活動」と「ニューノーマル」

## 土屋 隆英

京都市京セラ美術館 事業企画推進室（日本）



Photo: Shinichiro Mikuriya

### 略歴

京都市京セラ美術館事業企画推進室展覧会プログラムディレクター。関西学院大学経済学部卒業。出版社勤務の後、カーネギーメロン大学公共政策大学院修了（アーツマネジメント修士）。ワシントン・ナショナル・ギャラリー、ジャパン・ソサエティ（ニューヨーク）等を経て、2000年森ビル株式会社入社（森美術館準備室）。森美術館では展覧会や関連プログラムの企画・制作のほか、国際交流事業、「六本木アートナイト」等、美術館のマネジメントに幅広く携わる。2018年より現職。慶應義塾大学非常勤講師。共著に『文化で地域をデザインする』（学芸出版社、2020年）がある。

## 発表内容

京都市美術館は1933（昭和8）年に「大礼記念京都美術館」として創設され、今年で89年目を迎える。開館80周年を機に「京都市美術館将来構想」が策定され、工事による一時閉館を経て2019年に竣工、ネーミングライツを導入し、通称「京都市京セラ美術館」として2020年5月にリニューアルオープンした（図版①）。

2020年の年初になりコロナの影が忍び寄るなか、予約制度の導入といった安心・安全の確保、人々が集みにくい環境下での展覧会や関連プログラムの実施方法など、様々な課題に直面した。

開館前（コロナ前）は、あらゆる活動が実際の来館を前提としていたため、オンライン活動も大別して事前の告知・プロモーションと事後の記録（アーカイブ）が主たる目的であったが、この特異な事態に直面して「事前」と「事後」だけではなく、来館せずとも実施できる「本番」のオンライン化が必要となった。いわゆる「おうち美術館」の必要性が叫ばれるようになったことは、全くの想定外であった。

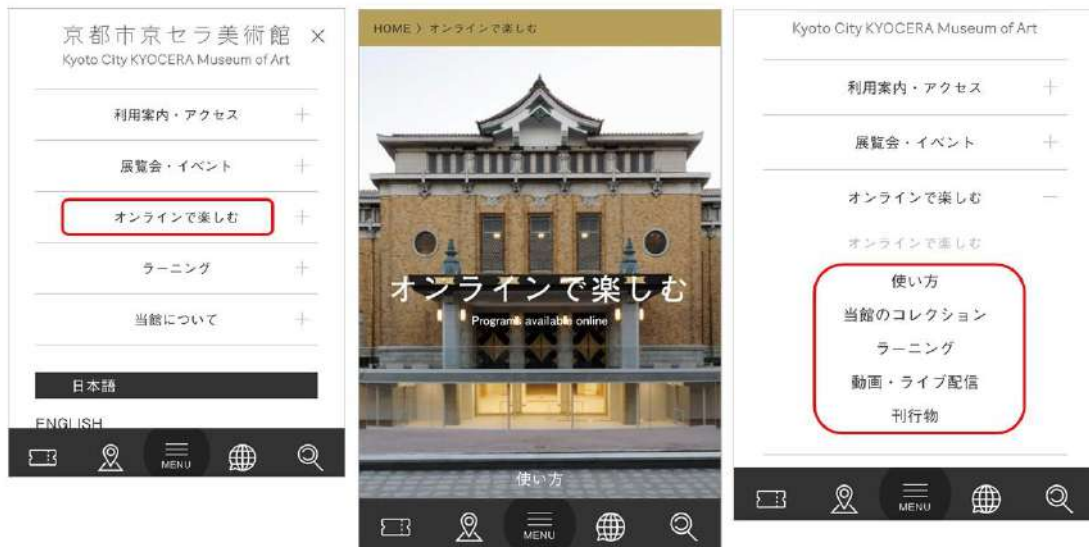
当館の事例を挙げると、開館記念展「杉本博司：瑠璃の浄土」では、作家の杉本氏と批評家の浅田彰氏の対談を聴衆なしで録画し、後日動画サイトにて公開した（再生は13000回以上）。解説ツアー動画や、展示室を360度撮影してのバーチャルツアーも検討されたが、作家が実体験による鑑賞を重視し



図版①京都市京セラ美術館 (Photo: Koroda Takeru)



たこともあり実施しなかった。翌年の「平成美術」展では、京都と東京をつないで参加作家のトークを5時間ライブで行い、500人以上の視聴者数を数えた。また、同展の各作家へのインタビュー映像は、数か月間の15作家合計再生回数で10万回を超え、オンラインの力と可能性を見せつけられた。同展を監修した榎木野衣氏の講演も動画配信にて行った（再生は4300回以上）。同年の「モダン建築の京都」では、外部の街歩きグループと連携し、10回シリーズのトークがオンライン配信されている。

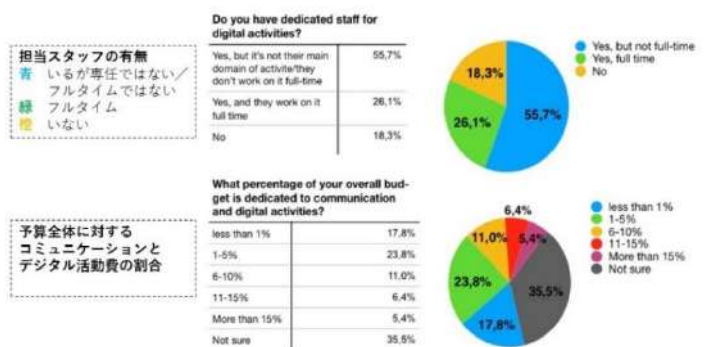


図版② ウェブサイトに新セクション「オンラインで楽しむ」を設けた。ここから各サブ・セクションに導かれる。（京都市京セラ美術館ウェブサイト[スマートフォン版]より）

このような積み重ねを経ながら、当館ではウェブサイト上に「オンラインで楽しむ」というセクションを設けるに至った（図版②）。名称は、美術館体験の全てがオンラインで代替できないという考え方から、「オンライン（またはバーチャル）・ミュージアム」といった表現を避けた。「オンラインで楽しむ」と題するポータルページから、「使い方」「コレクション」「ラーニング」「動画・ライブ配信」「刊行物」という各サブ・セクションへ導かれる仕組みで、コレクション情報や、ダウンロード可能なワークシートにアクセスできるようにした。また、リアルなレクチャーを伴わない日本画の解説動画も配信した（京都市立芸術大学との共同制作）。

この状況下でミュージアムの「ニューノーマル」について考えるにあたり、コロナ

### デジタル活動（スタッフ、予算） Digital activities and communication (staff, budget)



Source: Museums, museum professionals and COVID-19, ICOM, 2020（和訳は筆者による）

図版③ デジタル活動におけるスタッフ、および予算の動向

前後のミュージアム活動の変化に関する2020年のICOMの調査『Museums, museum professionals and COVID-19』からデジタル活動の傾向を見てみると、専任スタッフや予算が十分でない状況が見て取れる(図版③)。また、いわゆるロックダウン後に増加傾向を見せるデジタルサービスも、ライブ系の活動は多くなく、まだまだハードルが高そうである(図版④)。

オンライン活動のこうした傾向を知ると、いくつか課題が浮かび上がる。まず、視聴者の属性や満足度などの調査・データ分析の必要性である。また、「オンライン」と「リアル」とのバランスや、ウェブ上に溢れる教養系・娯楽系コンテンツに埋没しないための強さや特徴づくりも不可欠になる。

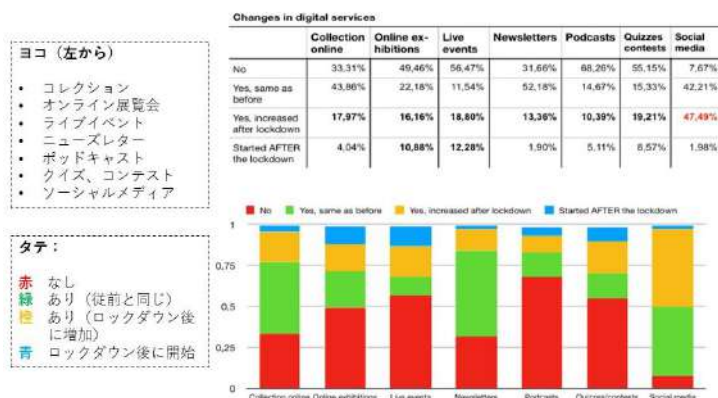
さらには、コンテンツ制作におけるテキスト執筆、映像制作、トーク等々のスキルを有する人材の確保である。こうした「スキル」の一部は外部の専門人材との連携が欠かせないが、同時に、増大する業務量を前に、日本では「学芸員」に何をどこまで求めるか問い直される可能性もある。

そして、その延長上で、こうした連携や組織内のスキル向上を可能にする予算確保や、ファンドレイジングも重要になるだろう。このように考えると、人を集めることが困難な時代のミュージアムが何を目指すのか、コロナ収束後もデジタルテクノロジー導入の流れが変わらないと想定したとき、長期的な視点で「ミュージアム体験」の本質が改めて問われるとともに、最終的には持続可能性、つまり「サステナビリティ」の問題にも行き着くように思われる。

地理的・時間的制約を超えてミュージアム体験の提供が可能になることや、例えば動画に手話や外国語字幕を付すことで多様性の促進にも貢献するなど、オンライン活動にはメリットが多々ある。そして、終了後の「見逃し配信」のような形ではなく、リアルな開催と同時展開するとしたら、オンライン・プログラムはミュージアム活動を補完・強化する「第2の展示室」のような存在になるのが「ニューノーマル」なのであろう。その意味で、リアルとオンラインは並置され補完関係にあるべきで、代替関係にはない。実際の鑑賞体験から喚起される様々な感情と向き合わないままに、情報の消費で終わるとミュージアムの本質から外れてしまう。

コロナ禍と技術革新を背景に、テクノロジーの取り込みという意味では、ミュージアムも例外なく社会の大きな流れのなかにある。これからの未来を想像すると、現在のオンライン活動はあらゆる館にとって大きな変化の始まりに過ぎない。「リアル」と「オンライン」のバランスを取りながら、第一次資料といわれる実物の作品や資料と向き合うミュージアム体験をどのように豊かなものにしていくか、ミュージアムに関わる我々が「ニューノーマル」の形について議論と試行錯誤をまだ暫くは繰り返していかなければならないだろう。

## デジタルサービスの変化 Changes in digital activities



Source: Museums, museum professionals and COVID-19, ICOM, 2020 (和訳部分は筆者による)

図版④ デジタルサービスの変化

図版④出典/ ICOM (International Council of Museums), *Museums, museum professionals and COVID-19*, 2020, p. 10

(<https://icom.museum/wp-content/uploads/2020/05/Report-Museums-and-COVID-19.pdf> )

### Presentation 3

## What Does “New Normal” Mean to Art Museums? --- Renewal Opening of Kyoto City KYOCERA Museum of Art and Online Activities under the Pandemic

### Mr. Tsuchiya Takahide

Director of Exhibitions and Programs, Project Management Office,  
Kyoto City KYOCERA Museum of Art, Japan

### Profile



Photo: Shinichiro Mikuriya

Tsuchiya Takahide is Director of Exhibitions and Programs at Kyoto City KYOCERA Museum of Art’s Project Management Office. He graduated from the School of Economics at Kwasei Gakuin University. After working in the publishing industry, he obtained an MA in Arts Management at Carnegie Mellon University. He then worked at the National Gallery of Art, Washington, and the Japan Society, New York before assuming a position at Mori Building Co., Ltd. (Mori Art Museum Project Office). In addition to organizing exhibitions and their accompanying programs at Mori Museum, he has managed Various aspects of museum management, including international exchange programs and annual art festival, ”Roppongi Art Night.” He assumed his current position in 2018. He is also a part-time lecturer at Keio University.

### Presentation

Now in its 89th year, Kyoto City KYOCERA Museum of Art originally opened in 1933 (Showa 8) as the Kyoto Enthronement Memorial Museum of Art. The ‘Kyoto Municipal Museum of Art Future Plan’ was formulated during the Museum’s 80th anniversary. The museum then closed temporarily for repairs and expansion. Naming rights were offered to support the redevelopment, with work finally finished in 2019 and the museum reopening as Kyoto City KYOCERA Museum of Art in May 2020 (Fig. 1).



Fig.1 Kyoto City KYOCERA Museum of Art  
(Photo: Koroda Takeru)

As COVID-19 began to sweep the globe early in 2020, our museum faced numerous challenges. We had to introduce a reservation system to ensure everyone’s safety, for example, and had to devise ways

to stage exhibitions and related activities under conditions that made large gatherings difficult. Before our museum reopened (before the pandemic), our activities were geared towards people visiting in person, with our online activities mainly limited to pre-event notifications/promotions and post-event archiving. Under unprecedented pandemic conditions, though, people could no longer visit in-person and it became necessary to shift art appreciation online. We never imagined that the so-called ‘Museum at Home’ concept would become so vital.

In our case, our inaugural exhibition after reopening was *HIROSHI SUGIMOTO – POST VITAM*. As part of this, we filmed a conversation between the artist Hiroshi Sugimoto and the critic Akira Asada that took place without an audience. This was then posted on a video-streaming site and it has since been viewed more than 13,000 times. We also thought about creating a guided-tour video or a virtual tour with 360-degree views of the exhibition galleries, but these ideas were shelved, partly because Mr. Sugimoto wanted people to visit the exhibition in person. As part of the following year’s *Bubbles/Debris: Art of the Heisei Period* exhibition, we broadcast a five-hour live talk between participating artists in Kyoto and Tokyo that was watched by over 500 people. We also posted videos of interviews with artists from the exhibition. Over the next few months, these 15 videos in total were viewed over 10,000 times, a sure sign of the potential and reach of online activities. We also posted a video of a lecture by the exhibition’s supervisor, Noi Sawaragi (more than 4,300 views). With the exhibition *Modern Architecture in Kyoto*, held the same year, we streamed a series of ten talks filmed in conjunction with a local group of urban walkers.

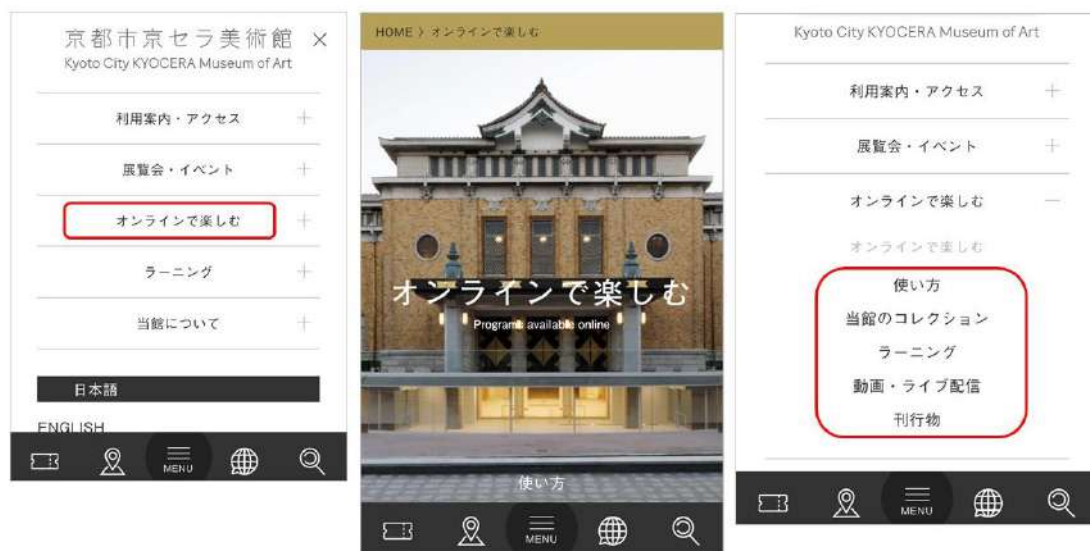


Fig.2 A new section, “Programs available online” was created on the museum website. Viewers are guided to each of the subsections (such as collections, learning, videos, and publications) from the main portal page.  
(Kyoto City KYOCERA Museum of Art website [smartphone edition])

All these experiences finally led us to set up our website’s ‘Programs Available Online’ section (Fig. 2). Knowing it would be impossible to fully recreate the experience of visiting the museum, we avoided names like ‘Online Museum’ or ‘Virtual Museum.’ This section’s main page links to subsections entitled

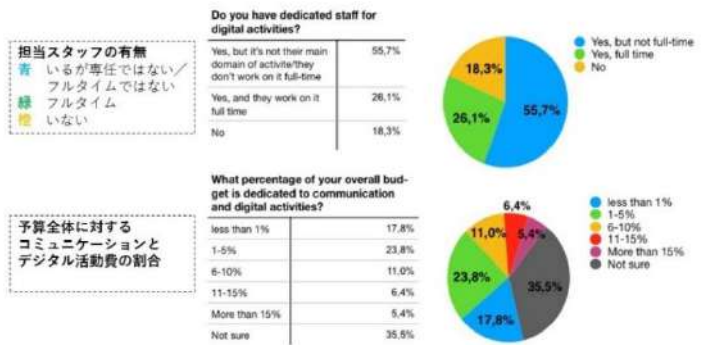


‘How to Use,’ ‘Collection,’ ‘Learning,’ ‘Videos and Live Streaming’ and ‘Publications.’ These provide information about our collection or downloadable worksheets, for instance. We have also streamed an explanatory video about Japanese painting accompanied by a lecture (a joint production with Kyoto City University of Arts).

In 2020, ICOM conducted a survey entitled *Museums, Museum Professionals and COVID-19*. This looked at how museum activity was changing as museums adopted to the ‘new normal’ of life under pandemic conditions. The survey pointed to a lack of funds or specialized staff when it came to digital activity. Though digital services had increased in the wake of lockdowns, the survey noted that high hurdles remained, with live activities still rare, for example (Fig. 4).

Given this prognosis, several challenges spring to mind. Firstly, we need to conduct surveys and analyze data about viewer attributes and satisfaction levels, for example. Furthermore, we need to strike a balance between ‘online’ and ‘real’ while designing content that is striking and unique enough not to get buried under the avalanche of online educational and entertainment-related content. When producing content, we also need to secure human resources with skills in the areas of text writing, video production, and talking, etc. Alliances with external specialists will be needed to attain some of these ‘skills.’ At the same time, though, with workloads expanding, we may need to reconsider what kind of things are required from ‘curators’ (known here as kakugei-in) in Japan. We will also need to secure budgets and raise funds to pay for these ‘alliances’ and for in-house human resource development. All this prompts the question of what museums should aim for in an age when large gatherings are difficult. Assuming the introduction of digital technology will continue in the post-pandemic environment, this question will involve re-examining the essence of the ‘museum experience’ from a long-term perspective. Ultimately, it will also involve thinking about the issue of ‘sustainability.’

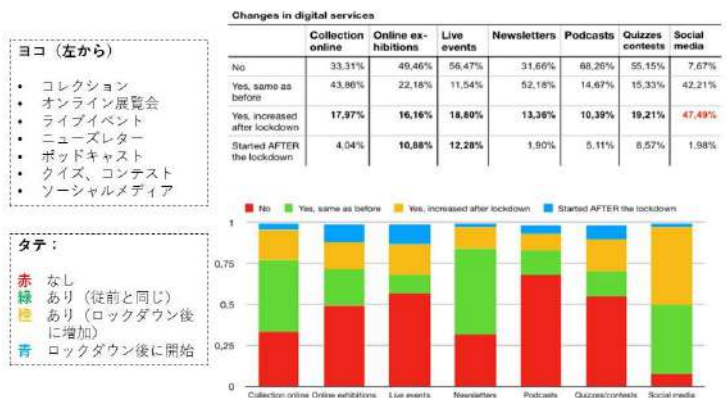
### デジタル活動（スタッフ、予算） Digital activities and communication (staff, budget)



Source: *M*

Fig.3 Digital activities and communication

### デジタルサービスの変化 Changes in digital activities



Source: *Museums, museum professionals and COVID-19*, ICOM, 2020 (和訳部分は筆者による)

Fig.4 Changes in digital services

There are many merits to online activity. It can provide a museum experience that transcends the strictures of time and space, for example, while also promoting diversity by attaching sign language or foreign-language subtitles to videos. Furthermore, if online programs run concurrently with actual exhibitions and events, rather than appearing afterwards in ‘catch-up’ format, then perhaps the ‘new normal’ will see online programs serving as ‘secondary exhibition galleries’ that complement and enhance museum activities. In this sense, ‘online’ and ‘real’ experiences would complement each other, rather than the former replacing the latter. Art appreciation is meant to rouse the emotions. If the user merely consumes information without experiencing these emotions, the essence of the museum experience will be lost.

As they embrace technology amid a backdrop of COVID-19 and technological innovation, museums are part of a broader social trend. In terms of the future, all these activities being undertaken by museums are probably just the start of a major transition. The museum experience involves encounters with primary materials like artworks and documents. For now, we will need to continue discussing and stumbling toward a ‘new normal’ that enhances this experience while striking a balance between ‘real’ and ‘online.’

Fig.3 source: ICOM (International Council of Museums), *Museums, museum professionals and COVID-19*, 2020, p. 9

Fig.4 source: ICOM (International Council of Museums), *Museums, museum professionals and COVID-19*, 2020, p. 10

(<https://icom.museum/wp-content/uploads/2020/05/Report-Museums-and-COVID-19.pdf> )

## オンラインによるアウトリーチプログラムの実践

小島 有紀子

文化財活用センター企画担当研究員/東京国立博物館（日本）



### 略歴

玉川大学文学部卒、日本マクドナルド株式会社（現・日本マクドナルドホールディングス株式会社）勤務を経て、國學院大學大学院博士課程前期修了（歴史学修士）、後期課程満期退学。2012年より東京国立博物館に勤務、2018年7月より現職。専門は博物館学。文化財活用センターでは高精細複製品の制作や文化財に親しむための企画などを行っている。共著に『人文系 博物館展示論』『博物館学史研究事典』『21世紀の博物館学・考古学』（いずれも雄山閣）など。

### 発表内容

オンラインとは、機器がネットワークに接続されている、または通信回線を通じて別の機材に接続されている状態を指し、博物館が提供するコンテンツはおおよそ2つに分類ができる。ひとつめが、ストック情報と呼ばれる情報の有効期限が長いもの、デジタルアーカイブやWEBサイト、動画などがあげられる。ふたつめが、フロー情報と呼ばれる情報の有効期限が短いリアルタイムのもの、コミュニケーション型や、鑑賞型などに分類が可能である。発表は、リアルタイムのコミュニケーション型、文化財に親しむための鑑賞を目的としてオンラインを使用してプログラムを行なった事例である。

### ぶんかつアウトリーチプログラムについて

オンラインで使用したプログラム（正式名称：ぶんかつアウトリーチプログラム）は、東京国立博物館教育普及室と文化財活用センターが開発したもので、全国の小・中・高等学校などの教育機関、社会教育関係機関、青少年教育機関、博物館、美術館などを対象に原則無料で実施している。文化財の複製を申込機関へ輸送して行うプログラムで、鑑賞を通じて自らに問いかけ、考える力を養い、自分たちの地域や身の回りにある、人の手から手へ受け継がれてきた文化財を守り受け継いでいく力を育むことを目的としている。

([https://cpcp.nich.go.jp/modules/r\\_free\\_page/index.php?id=31](https://cpcp.nich.go.jp/modules/r_free_page/index.php?id=31))

### 事例① 大分県姫島村立姫島小学校・中学校

大分県から「ANAのアバターイン（現・avatarin（アバターイン）<https://about.avatarin.com/>）を



使用して、離島の子供たちに東京国立博物館を見学させたい」という依頼が2019年夏にあり、機材の条件を勘案した上で、2020年2月に中学2年生で1回、小学校1~3年生で1回ずつ合計4回実施した。

使用機材は、文化財の鑑賞を行うには条件が厳しく、鑑賞の質を担保する方法として、東博の見学と文化財の鑑賞を別構成とする2段階で授業を実施した。前半は大分県姫島にある中学校・小学校のPCを使用し、東京国立博物館のアバターインにアクセスして展示室の見学を行う。後半は文化財活用センターのPCから姫島中学校・小学校に置かれたアバターインにアクセスし、ぶんかつアウトリーチプログラムを短縮して実施した。準備に要した時間は、使用機材実機の接続・走行確認に1か月、機材状況を鑑みたプログラムの作成に1週間、打ち合わせや調整を含め準備開始から実施まで約3か月程度、実施時は10名を超える人員体制で対応した。

参加者のアンケート結果からオンラインによる鑑賞と高精細複製品の鑑賞について比較すると、オンラインよりも目の前の高精細複製品の方が鑑賞には有効であることが確認された。使用機材については、1対1(または少人数)のコミュニケーションを目的として開発された機材では文化財の鑑賞を行うことには無理があり、リアルタイムでのオンライン鑑賞は市場機器の技術向上を待つ必要があると考えられる。



実施時の様子(東京国立博物館側)

## 実施方法 Methods



実施方法

## 事例② 三重県立四日市高等学校

基本プログラムのうち、講師の解説のみをオンラインで対応した事例である。実施時、東京都は緊急事態宣言、三重県はまん延防止等重点措置が適用されており、文部科学省のガイドライン（[https://www.mext.go.jp/content/20210423-mxt\\_kouhou02-000004520\\_1.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20210423-mxt_kouhou02-000004520_1.pdf)）に沿い、生徒同士の会話はしない、生徒同士を密集させない、キットの共有不可という形でプログラムを行った。機材は、文化財活用センターは iPad を使用、学校は美術室にあるモニターとタブレットで講師が大きく映るように対応、アプリケーションは google meets を使用した。文化財活用センターの iPad に生徒全員は映らず、複製屏風がどのように見えているかの共有もできていない状態であった。



実施時の様子(学校側)

前半の鑑賞では、基本内容は変更せずに挙手で意思を示せるような聞き方に変更し、「なぜそう思ったのか」と問う部分は生徒自らの心に問いかける方法とした。後半は感じたこと、考えたことのアウトプットを①制作で表現、②言葉で表現、を生徒自身が選択できる形とし、最後に発表を行った。基本プログラムからの変更点は、動作を指し示す用語に注意するのみであった。

参加者のアンケート結果からオンライン解説を検証すると、講師が対面で行う方法と同様の成果が得られた。また、プログラムを受けて様々なことを感じ考えた生徒が非常に多く、「文化財に親しむ」という目的を超え、学校教育における鑑賞の授業が本質的な部分で果たさなければいけない役割が明確になった事例であった。

## 実施方法 Methods



実施方法

## まとめ

オンラインをリアルタイム型として使用する場合、講師の解説のみであれば実施は可能であるが、画面越しに作品を見せ鑑賞を行うことは現段階では難しい状況であり、接続の安定性が課題といえるであろう。市場が目的に応じた機材開発を進めることを期待すると同時に、①オンライン化を行う際に取得する作品データのストック情報としての活用、②対象と目的に応じたさまざまな方法とツール、③博物館側のオンラインを使用する目的と利用者ニーズのすり合わせ、④コミュニケーションの必要性と役割、について検討することにより、博物館や文化財に興味を持ってもらうための入り口としてオンラインを活用できると考えるものである。

## Presentation 4

# Online Outreach Programs at the National Center for the Promotion of Cultural Properties

## Ms. Kojima Yukiko

Head of Planning at the National Center for the Promotion of Cultural Properties/Researcher at the Curatorial Planning Division, Curatorial Planning Department, Tokyo National Museum, Japan



### Profile

Kojima Yukiko graduated from Tamagawa University's College of Humanities. After working at McDonald's Company (Japan), Ltd. (now McDonald's Holdings Company (Japan), Ltd.), she obtained an MA in history at the Graduate School of Kokugakuin University and left the school after obtaining the required credits for the doctoral program. She began working at Tokyo National Museum in 2012 and she assumed her current position in July 2018.

Yukiko specializes in museum studies. At the National Center for the Promotion of Cultural Properties she is involved in the creation of high-definition reproductions and the planning of events to facilitate the enjoyment of cultural properties.

### Presentation

Being 'online' involves connecting a device to a network or to another device via a communication line, for example. Museum online content can broadly be divided into two categories. The first involves 'stock data,' the term given to digital archives, websites, videos, or other forms of data with a long shelf life. The second involves 'flow data,' the term given to real-time information with a short shelf life. This data can be classified into 'real-time communication-type data' or 'appreciation-type data', for example. This presentation introduces cases whereby 'real-time communication-type data' was utilized to run online programs aimed at facilitating the appreciation of cultural properties.

### The 'CPCP Outreach Program'

The 'CPCP Outreach Program' was developed by Tokyo National Museum's Education Programming Department and the National Center for the Promotion of Cultural Properties (CPCP). It is targeted at nationwide educational institutions (elementary, junior-high, and high schools, etc.), social educational institutions, youth education institutions, museums, and galleries. The program is free in principle, and it involves sending reproductions of cultural properties to applicant institutions. The program uses art appreciation to encourage people to think for themselves about the cultural

properties carefully passed down in their local areas. The aim is to nurture a desire to protect these artworks and pass them down to future generations.

([https://cpcp.nich.go.jp/modules/r\\_free\\_page/index.php?id=31](https://cpcp.nich.go.jp/modules/r_free_page/index.php?id=31))

### **Case (1): Elementary and junior high schools on the remote island of Himeshima in Oita prefecture**

In the summer of 2019, we received a request to guide the children of a remote island in Oita prefecture through Tokyo National Museum (TNM) using robotic avatars set up by Avatarin (a company established by ANA Holdings)

(<https://about.avatarin.com>). After considering the state of the equipment, we managed to implement a program four times in February 2020, once for junior-high students in year two and once apiece for elementary students in years one to three.

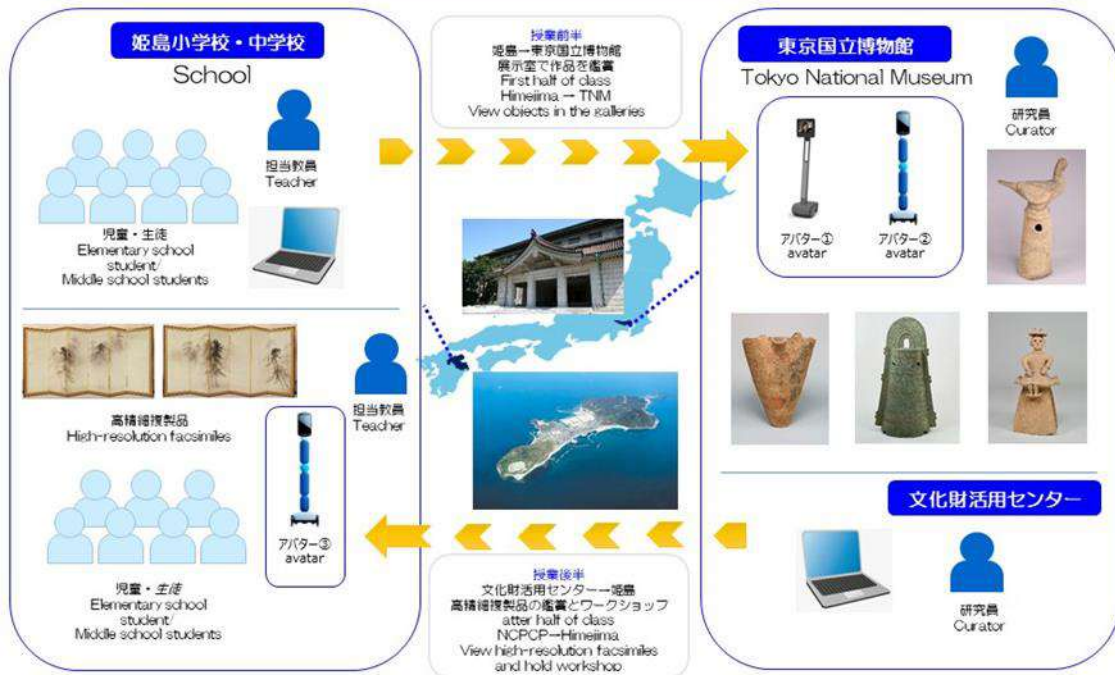


The program in progress (TNM side)

The equipment was not capable of providing a good view of the cultural properties within the exhibition rooms, so the program was split into two parts to ensure the quality of the viewing experience. The first part involved a virtual tour of TNM and the second part involved the appreciation of cultural properties. The first half of the program took elementary and junior high school students on the remote island of Himeshima in Oita prefecture on a tour of TNM's exhibition rooms by connecting school PCs to robotic avatars installed in the museum. The second half saw researchers conducting a shortened version of the CPCP Outreach Program. They did so using a PC at the CPCP to control a robotic avatar installed in the schools. It took one month to connect the equipment and run trials, with a further week required to create a program geared to the capabilities of the equipment. The process, from preparation (including meetings and adjustments) to actual implementation, took around three months, with over ten people involved in the implementation. When asked to compare the experience of viewing artworks online with the experience of viewing high-resolution reproductions, participants confirmed that the latter is a more effective way to appreciate cultural properties. There are limitations when it comes to appreciating cultural properties using equipment developed for one-to-one communication (or communication between small numbers of people), so we will need to wait for technological improvements in commercially available equipment before we can truly conduct art appreciation online.



# 実施方法 Methods



Methods

## Case (2): Mie Prefectural Yokkaichi High School

The second example involved an online version of the lecturer talk component of our basic program. At that time, Tokyo was under a state of emergency and Mie prefecture a semi-state of emergency. Guidelines issued by the Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology (MEXI)

([https://www.mext.go.jp/content/20210423-](https://www.mext.go.jp/content/20210423-mxt_kouhou02-000004520_1.pdf)

[mxt\\_kouhou02-000004520\\_1.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20210423-mxt_kouhou02-000004520_1.pdf)) stated that

gatherings of students and conversations

between students should be avoided, so kit

sharing was ruled out. The program used the

Google Meet application to connect an iPad at the CPCP with PCs and monitors in the school's art room.

The students could view the lecturer, but not all the students were displayed on the CPCP's iPad, so it

was difficult to discern how the students were appreciating the folding-screen reproduction in the art

room.

The appreciation component in the first half of the program was essentially left unchanged. However,



The program in progress (school side)

rather than speaking out, students were told to raise their hands to indicate whether they agreed with a statement. They were then asked to reflect quietly on why they thought that way. In the second half, students were given the choice of expressing their thoughts and feelings through (1) art or (2) words, with presentations taking place at the end. The only changes from the basic program were some alterations to the wording used to indicate movement.

A questionnaire completed by participants revealed that the online explanation were just as effective as face-to-face explanations. The program also roused a variety of thoughts and feelings in most of the students. As such, it surpassed our goal of ‘providing opportunities to encounter cultural properties.’ In fact, the program clearly demonstrated the essential role that art appreciation classes should play in school education.

## 実施方法 Methods



Methods

### Conclusion

Online real-time programs can be implemented if they involve a lecturer giving explanations, but there remain challenges when it comes to displaying and appreciating art through screens, with connection stability an issue too. I hope the private sector can develop equipment for this purpose. At the same time, I believe online programs can help to stimulate interest in museums and cultural properties. To achieve this, we need to consider (1) gathering the artwork data acquired during the shift online and utilizing it as ‘stock data,’ (2) methods and tools to best fit our targets and goals, (3) aligning the goals of museum online activities with user needs, and (4) the importance and role of communication.

## 専門家会議

2022年2月10日（木）

オンライン開催





# 2022年2月10日（木） 専門家会議

## 趣旨

国内外の日本美術担当学芸員及び関連部署の博物館職員が業務上で直面する問題などについて問題提起と討論、情報交換を行った。今回から、アジア・オセアニア地域の博物館に所属する専門家も新たにメンバーに加わった。

**会場：**オンライン開催

**議長：**松嶋 雅人 東京国立博物館

**進行：**鬼頭 智美 東京国立博物館

## 出席者

北米：14名、欧州：15名、アジア・オセアニア：3名、日本：15名

## 会議概要

昨年度に引き続き、ウェブ会議システムを使ってリモート会議を行った。時差がある中で世界各地をつなぐ会議となったため、会議時間は短時間であったが、コロナ禍で直接的な交流が難しい中、貴重な情報交換、ネットワーク作りの場となった。

会議では、下記2議題について各3分程度の問題提起の発表があり、続いて討議・情報交換が行われた。

## 議案1. 日本美術用語のデジタル化について

ウィブケ・シュラーペ（ハンブルク美術工芸博物館）

### 問題提起

シソーラス（語彙集）はデータベースの横断検索や言語横断検索にとって重要だが、ヨーロッパの博物館・美術館で導入されているシソーラスのシステムそのものがヨーロッパ中心主義的であり、時に人種差別的であり、専門家の観点からは受け入れがたい場合がある。一例として、ある宗教美術の図像データベースは、キリスト教とその他の宗教で分類しており、ヒンズー教、仏教、ジャイナ教の区別や、描かれている特定の神の名前を登録することができない。また、日本美術作品を分類する際に適した語彙がなく、異なる名前で登録され、後にそれを修正することに大変な議論と時間が必要になる状況も生まれている。

国立図書館が共同でウェブポータルを立ち上げたり、中国美術の分野では共同の画像シソーラスを作成したりすることが行われているが、日本美術に適した図像学に関するシソーラスの使用、開発を行っている博物館・美術館はあるか、また日本美術用語のシソーラスのデジタル化をどのように改善できるのか議論をしたい。

### 討議内容

- ・東京国立博物館は、英訳作業の効率化、外国人来館者の満足度向上、専門家ではない一般の来館者にわかりやすい翻訳とすることを目指し、和英翻訳ガイドを作成している。

- ・海外の各館でも日本美術用語の翻訳リストを作成していることから、それぞれのリストの共有や情報交換をすることは有意義と考えられる。
- ・デジタル化に際して、西洋以外の地域の美術品の適切なカテゴリー分けが重要である。
- ・中国・韓国の博物館では、北米・欧州の館とは日本美術用語の翻訳に関する状況は異なるものの、翻訳を行う上で迷う場合もあり、リストの共有には関心がある。

## 議案2. 貸借を伴う展覧会へのアプローチの変容

### ジーニー・劔持（ポートランド美術館）

#### 問題提起

新型コロナウイルスの世界的な感染拡大により、展覧会が中止、延期となり、輸送コストもあがっている。そのような状況を受け、貸借を伴う展覧会へのアプローチをどのように変えていけばよいのだろうか。一つの選択肢は、クーリエについてである。実際に作品を展示する場合、貸借に帯同するクーリエに関する支出はかなり高額である。コロナ禍で移動が制限される中、賛否両論があるものの「バーチャルクーリエ」が取り入れられるようになった。その他、展覧会の出陳数を減らす、プライベートコレクションの割合を増やして借用元を減らす、地域の機関と連携するなど展覧会内容について考え方の変化があり、これにより費用を削減し、急な展覧会の中止・延期などにも対応できるようにしている。どのような方策をとるにせよ、人間関係が非常に重要である。それぞれの館において、コロナ以降どのような方策が取られ、展覧会内容にどのような変化が起きたか情報交換を行いたい。

#### 討議内容

- ・バーチャルクーリエのみで貸借を承認する場合があるが、利点も欠点もある。コロナ禍であっても貸借できる、費用を抑えられるのは利点であるが、作品によっては展示作業や微妙な調整に非常に時間がかかり、実際に人を派遣した方が作業は容易である。また、バーチャルクーリエの場合カメラの操作など、マンパワーが必要になる。
- ・バーチャルクーリエを実施するためには、貸借を行う館同士の信頼関係、透明性が不可欠である。
- ・自館の所蔵品について見直すことは必要だが、それらの作品を活用するためには、修理や研究のために改めて費用や時間がかかる場合がある。
- ・コロナの影響で渡航や輸送の状況が不確かであることを考えると、今後は地域の中で協力者を増やすことになると考えられる。そのような新しい関係を構築する機会となったともいえる。

短い時間ではあったが、1月29日の国際シンポジウムと合わせて大変意義のある会議となった。なお、正式な会議の終了後、約30分間会議を継続し、対面での交流が難しい状況で、専門家同士での自由な意見交換の場を提供した。

# Meeting for Japanese Art Specialists

February 10 (Thu.), 2022  
Online Meeting



# February 10 (Thu.), 2022

## Meeting for Japanese Art Specialists

### Summary

Curators of Japanese art and museum staff from related departments within Japan and overseas held discussions and shared information about operational difficulties and other issues. New participants this year included specialists affiliated with museums in Asia and Oceania.

**Venue:** Online Meeting

**Chair Parson:** Mr. Matsushima Masato (Tokyo National Museum)

**Facilitator:** Ms. Kito Satomi (Tokyo National Museum)

### Participants

North America: 14 people; Europe: 15 people; Asia/Oceania: 3 people; Japan: 15 people

### Conference Outline

As with the previous fiscal year, this year's conference was held remotely using web conferencing software. The meeting was shorter than usual owing to the participation of people in several different time zones. However, with face-to-face meetings difficult due to COVID-19, the event provided a valuable opportunity to exchange information and build networks.

### Discussion Topic 1. Digitizing Vocabulary for Japanese Art Wibke Schrape, MK&G

#### Introduction

Vocabulary thesauri are vital for cross-database searches and trans-lingual searches, but the thesauri used by European museums and galleries are Eurocentric, sometimes even racist, and unacceptable from a specialist's point of view. For example, one database of religious art iconography only has two categories: Christianity and non-Christian religions. As such, it doesn't allow for distinctions between Hinduism, Buddhism or Jainism, for example, nor the naming of specific deities in a picture. There is also a lack of suitable vocabulary when categorizing Japanese art, so objects are categorized under different names. Changing the names at a later date involves a lot of time and discussion.

National libraries have joined forces to establish a shared web portal. Another promising project is the Chinese Iconography Thesaurus. I would like to ask whether any museums or galleries are using or developing an iconography thesaurus suitable for Japanese art. I would also like to discuss how can we improve the digitization of vocabulary thesauri for Japanese art.

#### Discussion Points

- Tokyo National Museum (TNM) is preparing a Japanese/English translation guide that aims to streamline English translation work, boost foreign visitor satisfaction levels, and produce translations that are easy to understand for regular non-specialist visitors.
- Other museums outside of Japan are also preparing translation glossaries for Japanese art terms, so it might be beneficial to share these lists and exchange information.
- The digitization process will also require suitable categories for art from other non-Western regions.
- Though Chinese and South Korean museums are in a different situation from their North American and

European counterparts when it comes to translating Japanese art terms, they still face translation challenges and they would be interesting in sharing lists.

## **Discussion Topic 2. The Changing Approach to Loan Exhibitions**

**Jeannie Kenmotsu, Portland Art Museum**

### **Introduction**

Exhibitions have been cancelled or postponed and transportation costs have risen during the global spread of COVID-19. How should the approach to loan exhibitions change in the wake of the pandemic? One potential strategy involves a new approach to couriers. Couriers are quite expensive for a loan exhibition's bottom line. Though there are pros and cons, more museums are using 'virtual couriers' amid pandemic-related restrictions on mobility. Other strategies involve reducing the number of exhibits, reducing costs by borrowing proportionally more from private collections, or working with regional partner institutions. In these ways, museums could reduce costs and become more resilient to sudden exhibition cancellations or postponements. Human relationships will be critical whatever approach is taken. I would like to share information about approaches adopted by museums in the wake of COVID-19 and how exhibitions have changed.

### **Discussion Points**

- There are times when loans are approved using only virtual couriers, but there are pros and cons to this approach. The approach reduces costs and enables loans even during pandemic conditions, but it takes a long time to set up displays or make small adjustments, so it is easier to dispatch people. Even with virtual couriers, manpower will still be needed to operate cameras and so on.
- Trust and transparency between participating museums is vital when using virtual couriers.
- Museums should review their collections, but the utilization of objects from these collections will sometimes require considerable time and money for repairs and research.
- Given the uncertainties involved with shipping and transportation during pandemic conditions, museums will probably build up more regional partnerships going forward. This could provide an opportunity to forge new relations.



# フィードバックアンケート

国際シンポジウム、専門家会議、ワークショップの終了後、交流事業に参加した国内外の日本美術専門家を対象としてフィードバックアンケートを実施した。

## 国際シンポジウムについて

- ・シンポジウムでは日本、アメリカ、ヨーロッパと色々な地域の美術館のお話が聞けてとても参考になった。特にテクノロジーをふんだんに使用したクリーブランド美術館と東京国立博物館の発表はとても興味深かった。今回シンポジウムで紹介されたテクノロジーが、コロナ渦の後どう進化していくのか見守っていきたい。
- ・オンライン化は単独の事業としてではなく、博物館活動のあらゆる箇所に展開されていくのが今や常識になりつつあることを実感した。
- ・シンポジウムのテーマや各プレゼンテーションの内容は、非常にタイムリーであり、見る者すべてに深い興味を抱かせるものであった。コロナ問題が叫ばれる中、美術館をどのように利用しやすくするかは、私たち一人ひとりの悩みでもあり、発表者の経験や解決策を自分の状況に当てはめて考えやすかった。
- ・コロナの課題には、学芸員だけでなく、教育、ソーシャルメディア、テクノロジーなど、他の分野の専門家の協力が必要だと感じた。
- ・京都市京セラ美術館の土屋氏、文化財活用センターの小島氏からは美術館の展覧会での取り組みとアウトリーチなど館外での活動を含めて、リモート・オンラインの可能性がどのように今後展開していくかということを考える参考になる事例が紹介されたと思う。
- ・コロナ禍以降、世界中の博物館・美術館において、最重要課題の一つと言っても過言ではない、「オンラインでの活動と今後の可能性」という全体のテーマが良かった。
- ・クリーブランドのブーメル氏が語った、テクノロジー自体に注目させるのではなく、テクノロジーを作品に役立たせるのだという発言が印象的だった。
- ・学校の授業で使われた長谷川等伯の複製屏風の話や、授業のアウトプットとして子供たちがそれぞれのオリジナル屏風を作っていた話はとても面白かった。
- ・自分の館で何ができるのか、多くのアイデアを得ることができた。

## 専門家会議について

- ・関係するすべてのキュレーターの専門的なネットワークにとって、年次会議がいかに重要であるかを実感した。このようなネットワークは、ミュージアムの世界的な交流の中で、各施設が最適に機能するために大いに役立っていることを、私は何度か実感している。
- ・複数の参加者からバーチャルクーリエの体験談を聞いたのはとても貴重で、今後のクーリエのあり方を考えさせられた。ターミノロジーに関しては日本美術キュレーター全員が協力しあって統一していくのがとても有効だと感じた。
- ・仲間のみなどと再会できたのは素晴らしいことだった。私たちは世界中に散らばっているので、

このシンポジウムは私たちが話し、互いの活動を知り、意見を交換する貴重な機会となっている。時差を気にせず交流できるよう、直接対面して実施できる機会を楽しみにしている。

- ・海外渡航が自由にできない状況が続き、英国外の日本美術専門家と交流する機会が非常に限られている現状において、各館における海外へのクーリエ派遣の状況などを聞くことができ、大変参考になった。今年からアジアの日本美術専門家の方が参加されていたこともとても良かった。
- ・各地で活動する専門家ならではの活発な意見交換がなされており、とても刺激的な会合だった。
- ・それぞれの発表者のお話のもと、特に日本以上に外出などが制限されていた各国の学芸員の皆さんのコロナ禍で所蔵品のアーカイブ構築のお話や、所蔵品を見直すきっかけになったお話、あるいは、同じ国内（地域）の博物館・美術館との連携などがより密になったことなどは世界的傾向なのだなと感じた。
- ・コロナ禍で作品の貸借がある場合、オンラインクーリエなどが実現できるのは、これまで培ってこられた信頼が大きなベースになっていることを改めて感じた。
- ・もっと日本の方が参加されても良いように思った。地理的・言語的に孤立しがちな国であることを考えると、日本の国際的なサークルへの参加や双方向での交流は意識的に行わないと枯れてしまうので、今後も継続すべき重要な取り組みだと思った。
- ・この2年間で、貸出した、あるいは借用を受けたという世界各国からの経験談を聞くことができ、大変参考になった。日本美術の専門家がこのようなことをオープンに、かつ個別に話し合う場は他にないと思うので、それだけでも専門家会議は非常に貴重だと思う。
- ・これらのトピックは誰もが関心を寄せるものであり、それゆえ、他の機関がどのようにこの問題に取り組んでいるかを聞くことは有益であった。

### ワークショップ動画について

- ・日本の美術品を扱う上で欠かせない、細心の注意と配慮を示す非常に分かりやすい映像だった。また、茶道具の展示室における説明では、わかりやすく魅力的に展示するための作品の選択の適切な方法が非常にわかりやすく、こうした実践的な所作を見ることは非常に参考になった。
- ・学芸員が、どのような点に気をつけて取合わせを決め、展示をしているかが分かる内容でよかった。当館にも茶室があるが、同じように季節にあった展示を心がけている。日本美術ギャラリーの一部なので、日本の茶器を中心に展示しているが、唐物等ももっと積極的に展示してみようと思った。
- ・なかなか中に入ることのできない茶室の内部を舞台に作品の取り扱いを学ぶことができ、豪華な内容だった。作品を扱う手元がしっかりと映っており、とても参考になった。また、展示ギャラリーの展示構成の解説が興味深かった。他の分野についても、どのように常設展示構成が決定されているのか、お聞きしたい。
- ・動画はとても面白く、勉強になった。特に、展示についての提言がよかった。陶磁器の取り扱いのところで、紹介されている茶器の特徴について、もう少し説明があってもいいのではと思った。
- ・三笠さんの映像はとてもわかりやすく、東京国立博物館の展示配慮の考え方の一端を知ること

ができてよかった。ただひとつ提案させていただくとすれば、ハンドリングについての説明や実演があればよかったと思った。

- ・映像がとてもよくできていて、とても理解しやすかった。学芸員の方とライブで会話したり、質問したりできたらいいなと感じた。例えば、茶道具の収納袋の結び方や茶入れの蓋の正しい見せ方などを教えてほしい。

#### **来年度事業についてのコメント、提案（シンポジウムテーマ、専門家会議の議案など）**

- ・シンポジウムでは時差の問題などがあり難しいと思うが、それぞれの発表の後に Q&A セッションがあるとそれぞれの発表内容について、より理解が深まったのではないかと感じた。
- ・直接会って議論することがベストだが、もし同じ形式で開催するのであれば、分科会を設けての議論を提案する。小グループに分ければ、より会話が弾むと思う。
- ・欧米の博物館・美術館において比較的収蔵数が多い、漆器の取り扱い講座をお願いしたい。
- ・社会的包摂（Social Inclusion）への視点について。
- ・デジタルコンテンツについて、ミュージアムがどのように活用しているかということについてより世界の事例がわかるようなシンポジウムがあると聞いてみたいと思った。
- ・欧米では、ダイバーシティ&インクルージョンの問題がミュージアムの仕事の大きな焦点となり、この3年間で展示室での語り口が根本的に変わってきている。展示や常設展示室に関する考え方がどのように進化してきたのか、意見交換することが有意義だと思う。
- ・鏝、小柄（こづか）、兜の扱いや保管方法（元箱が保存されていない場合）などを聞いてみたい。日本民藝館のような東京近郊の小さな美術館にとっても興味がある。いつか金沢や MOA 美術館を訪れたい。
- ・今後のトピックやテーマとして考えられるのは、染織品かもしれない。海外の多くの博物館が日本の染織品を所蔵しており、美的価値や歴史的価値もさまざまだが、小袖や袷裳、織物の断片、あるいは染物の型紙などの取り扱いや展示についてとりあげてほしい。
- ・染織品、特に能装束がいいと思う。染織品修復工房や織物の制作工房を訪問するのも面白いかもしれない。古来の技術を復活させた人間国宝が何人もいるので、その工房を訪ねると大変勉強になると思う。

# Feedback Survey

Following the international symposium, meeting, and workshop, we conducted a survey to gather feedback from specialists of Japanese art who participated in the program. Below are some of the comments we received.

## About the symposium

- The symposium provided a great opportunity to hear and learn from museums in the US, Europe, and other regions. I was particularly interested in the presentations of Cleveland Museum of Art and Tokyo National Museum about the extensive use of technology. The symposium introduced several examples of technology usage. It will be interesting to see how this technology develops after the pandemic.
- I sensed a growing awareness that online activities should be integrated into all aspects of a museum's endeavors rather than being seen as a separate field.
- The symposium theme and each presentation were very timely and of great interest to all participants. During the pandemic, we've all worried about how to make museums more accessible. It was easy to apply the experiences and solutions of each speaker to our own situations.
- I realized how important cooperation has become under the pandemic, not only between curators but also with experts in the fields of education, social media, and technology, for example.
- Mr. Tsuchiya from Kyoto City KYOCERA Museum of Art and Ms. Kojima from the National Center for the Promotion of Cultural Properties gave several instructive examples about how remote and online technologies could be utilized in museum exhibitions and in extra-museum activities like outreach programs.
- I really liked the theme of 'Online Initiatives: Practice and Prospects.' I believe this is one of the most pressing issues facing global museums and galleries in the wake of the pandemic.
- I was struck by the comment by Ms. Beumer from the Rijksmuseum about how the focus should not fall on technology itself but rather on how technology can better serve our cultural properties.
- It was very interesting to hear about how a replica of Hasegawa Tohaku's *Pine Trees* was used in a school class and how the students then made their own original folding screens.
- I heard many ideas that might be applicable at my own museum.

## About the meeting

- I realized how important annual conferences are for specialist networks of related curators. In the context of international relations, these networks play a key role in helping each museum to function optimally.
- It was great to hear several participants speak about their experiences with virtual couriers. It made me think about my approach to couriers going forward. I realized how effective it would be if all

curators of Japanese art could work together to create a standardized lexicon.

- It was wonderful to meet up again with so many friends. We are all scattered over the globe, so the symposium is a precious chance to talk, share opinions, and learn about each other's activities. I look forward to having more opportunities to speak face-to-face and communicate with everyone across the different time zones.
- With travel restrictions still in place, I have few chances to speak with Japanese art experts outside the UK. It was very illuminating to hear other museums talk about their experiences of sending couriers overseas, for instance. It was great that Japanese art experts from Asia also participated this year.
- It was very a stimulating gathering with a lively exchange of opinions between experts from each region.
- I felt the presenters touched on several global trends in their talks. In particular, they talked about how curators from Japan and other countries with travel restrictions have built up archives during the pandemic, for example. They also discussed how the pandemic had prompted moves to review collections or further strengthen ties with other museums and galleries in the same countries or regions.
- When I heard about how museums had loaned artworks during the pandemic using virtual couriers, I realized anew how these things are only possible thanks to the trust we have built up.
- I wish more Japanese people had participated. Japan has a tendency to get cut off for geographical and linguistic reasons, so there is danger of stagnation if Japan does not consciously participate in international circles or mutual exchanges. As such, I hope this important symposium will continue for many years to come.
- It was very instructive to hear how museums across the world have handled lending and borrowing these past two years. There are no other forums for experts in Japanese art to talk so openly or engage in one-to-one conversations, which makes this expert conference all the more precious.
- The topics were engaging for everyone and it was very instructive to hear how other institutions are tackling these issues.

### **About the workshop video**

- The video discussed essential points to consider when handling Japanese artworks. The explanation about tea utensil displays also discussed how to select the right objects for an insightful and attractive display. All this was presented in a very easy-to-understand way and these practical tips were extremely instructive.
- In this illuminating video, the curators discussed several points to consider when combining objects for a display. Our museum also has a tea room and we also try to ensure our displays match the changing seasons. The room forms part of our Japanese art gallery and it mainly displays tea utensils, but I would also like to try displaying other objects like *karamono*.
- I don't have many opportunities to visit teahouses, so the inside of a teahouse was a splendid place



to learn about how to handle tea utensils. The video was very instructive and it clearly showed how to handle the objects. The explanation about the composition of gallery displays was also very illuminating. I would like to hear how the composition of regular displays is decided in other fields too.

- The video was very interesting and instructive. The display suggestions were particularly good. During the talk on handling ceramics, I wish they had talked a bit more about the features of the tea utensils.
- Ms. Mikasa's video was easy to understand and it was great to learn about how display layouts are planned at TNM. However, I wish there had been an explanation or demonstration about handling the objects.
- The videos were shot very well and were really easy to understand. I wish there had been an opportunity to talk with the curators and ask them questions. For example, I would like to learn how to tie tea utensil storage bags or how to display tea caddy lids correctly.

#### **Comments and proposals about next year's activities (topics for the symposium and meeting, etc.)**

- I know it may be difficult owing to time differences and so on, but I think it would foment a deeper understanding if Q&A sessions were held after each presentation.
- The best thing would be to meet up and discuss things in person, but if the symposium is held remotely again, I would propose holding break-out sessions. We could talk more in smaller groups.
- European and North American museums have relatively large lacquer collections, so I would like to hear a lecture on handling lacquerware.
- I would like to hear viewpoints about social inclusion.
- I would like to hear more about global examples of how museums are utilizing digital content.
- Diversity and inclusion issues have become a major focus for museums in the US and Europe, with the narratives of exhibitions changing fundamentally these past three years. I think it would be good to share opinions about how the thinking about displays and regular exhibitions has evolved.
- I would like to hear about how to handle and store (when the original boxes no longer exist) sword guards, *kozuka* knives, and helmets, for example. This would be a very interesting topic for the Japan Folk Crafts Museum and other small museums on the outskirts of Tokyo. I would also like to visit Kanazawa or MOA Museum of Art one day.
- A good topic or theme for next time might be textiles. Many museums outside Japan have Japanese textiles of varying aesthetic and historical value in their collections, so I would like to hear about how to handle and display *kosode* garments, Buddhist surplices, fabric fragments or dyed textile stencils, for example.
- I would like to discuss textiles, particularly Noh costumes. It might be interesting to visit ateliers where clothes are repaired or textiles are produced. There are several Living National Treasures who are reviving ancient techniques. I think it would be very instructive to visit their workshops.

## ワークショップ Workshop

---



## 文化財取扱講座（茶の美術）

### Handling Cultural Properties: Arts of the Tea Ceremony

講師 Instructor

三笠景子

東京国立博物館 学芸企画部 主任研究員

Mikasa Keiko

Curator of Ceramics, Curatorial Planning Department, Tokyo National Museum

