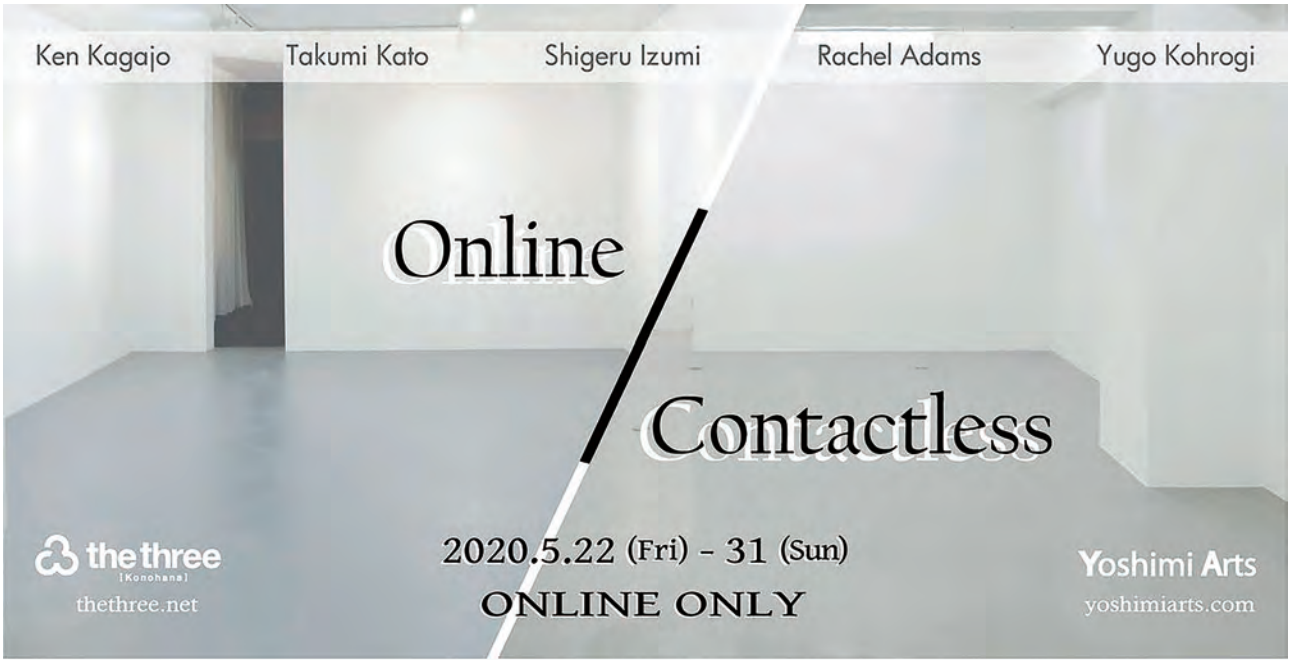
オンライン展覧会「Online/Contactless」から発表・制作を考える

Consideration on Making and Presenting Works through Online Exhibition “Online/Contactless”

加賀城　健
KAGAJO Ken



（図１）「Online/Contactless」メインヴィジュアル

１．はじめに

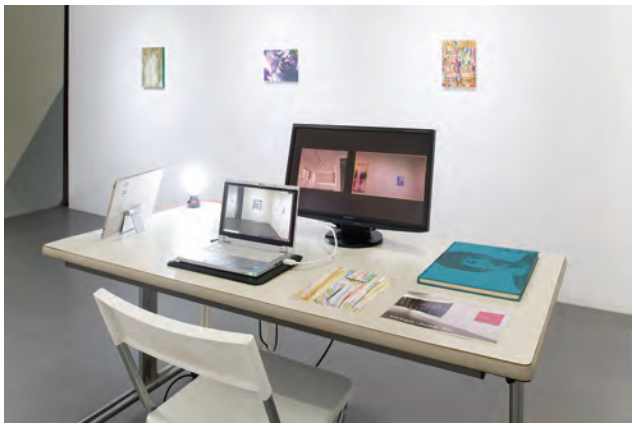
オンライン展覧会「Online/Contactless」は大阪にあるYoshimi Arts[1]とthe three konohana[2]の２つのコマーシャルギャラリー[3]が、2020年５月22日（金）～31日（日）の期間に共同開催した作家５名のグループ展である（図１）。展覧会の概要から、コロナ禍における展覧会開催の意図や意義を考察し、会期中に開催されたトークイベントの内容からは、発表すること、制作することについて考えることとする。

２．展覧会会場について

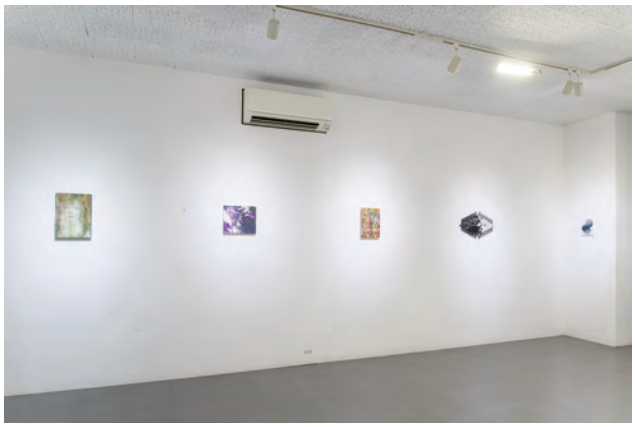
展覧会会場に関しては主催ギャラリーのひとつであるthe three konohanaの展示空間に５名の作品が実際に展示された。展示される作品数は主催者間の打ち合わせにより事前に各作家２～３点ずつと決定された。筆者の出品作に関しては取扱いギャラリーであるthe three konohanaとのZoom[4]での遠隔ミーティングにより、ギャラリーのストック作品と自身の手元にある作品を示し合いながら出品作品を決定した。展示は主催者が責任のもと行ない、出品作家

［キーワード］染色　現代美術　ギャラリー　作品鑑賞　非接触

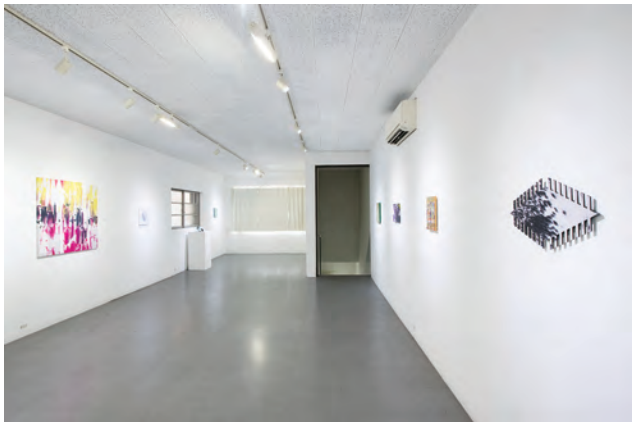
が立ち会うことや展示に関する希望を述べる機会はなかった。完成したグループ展の空間において、平常時の展覧会と異なる点は、会場の中央に遠隔での様々な要件に対応するためのギャラリストブース（図２）が設けられたことである。最終的に作品数14点の展覧会となった（図３～７）。



（図２）ギャラリストブース

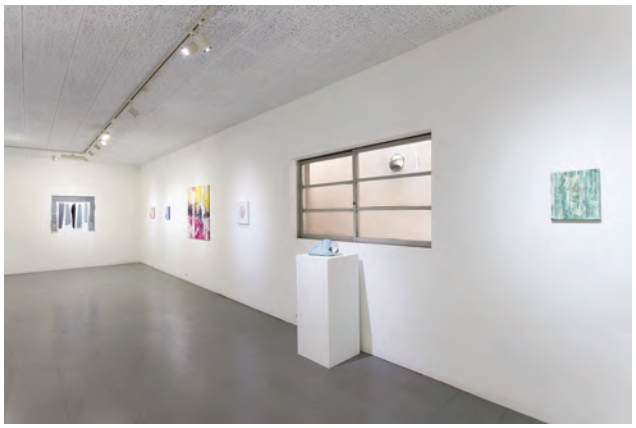


（図３）会場風景

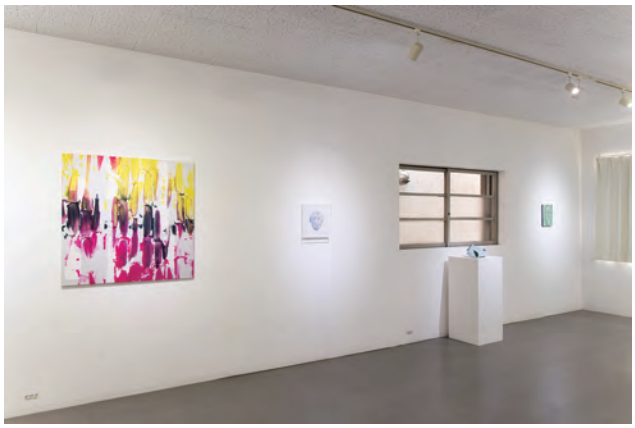


（図４）会場風景

（図５）会場風景



（図６）会場風景



（図７）会場風景

３．作品鑑賞の方法

オンライン展覧会「Online/Contactless」の作品鑑賞には２つの方法が設定された。ひとつは展示映像（動画）の公開、もうひとつはオンライン開廊となっている。

① 展示映像（動画）の公開

開催初日から両ギャラリーのホームページとYouTube[5]に会場の動画を公開。YouTubeでの映像は会期終了後も継続して公開された。当時、コロナ禍の取り組みとして国内の美術館においては映像（動画）で展示を公開する取り組みが多数みられたが、国内のギャラリーでは静止画での展示公開が多く類例は少ない。ギャラリストがスマートフォンにカメラスタビライザー[6]を装着し動画の撮影に臨んだ。動画公開に合わせて、本展の出品リストも両ギャラリーのホームページに掲載された。

② オンライン開廊

上記の展示映像公開に加え、遠隔での新たな鑑賞体験の獲得を目指して、Zoomを活用した日時限定でのオンライン開廊が企画された。ギャラリーへの訪問、展示の鑑賞、ギャラリストおよび同席する観者との対話などを、全てオンライン形式に置き換える試みである。機材は会場中央のデスクトップパソコンで固定の画像を映し、もうひとつのタブレットパソコンでギャラリストが参加者の希望のもと移動しながら会場の画像とトークを提供する。オンライン開廊日はイベントとして３日間設定され、各日２回の計６回開催された。

期間中、上記以外の方法、つまり直接の鑑賞はできないように設定された。

４．オンライン展覧会の企画の狙い

会期中、本展企画者のひとりである山中俊広氏に、Zoomにて展覧会の企画について取材を行った。氏曰く、観客が直接作品を観られないこと、そして、ギャラリー側は客と直接対面しないことを企画における重要事項と位置づけ、日常、直接で対面が基本のギャラリーでの鑑賞体験とは異なる、オンライン形式の良さや利点の発見を目的にしたという。また、活用したオンラインに関する技術や発想を今後に生かせるよう考えると共に、ギャラリー、作家、観客が従来の鑑賞システムについて考える機会の創出も目指している。今回、作品購入やトークイベント参加費の支払いに関しても、オンライン決済のみの対応に徹しているとのことであった。

上記、「３．作品鑑賞の方法」にて示した２種類の鑑賞方法のうち、「①展示映像（動画）の公開」で遠隔における基本的な展覧会を開催しておきながら、「②オンライン開廊」のイベントや後述するトークイベントによって、その内容の補完と充実を図る意図が感じられる。

５．オンライン開廊の結果

オンライン開廊は前述の通り、３日間、計６回開催された。毎回10名程度の参加者があり、最終の第６回には30名程度、合計80名ほどがこのイベントに参加した。参加者の居住地に関しては、おおまかに半数が容易に会場を訪れることのできる地域からの参加者であり、もう半数が開催ギャラリーへは容易に訪問し難い地域にいる方々であった。興味深いのは、オンライン開廊に関する参加者の感想である。ギャラリーの地元地域外の参加者からは普段訪れることの難しいギャラリーでの鑑賞体験を歓迎し、普段の展覧会からこのシステムの導入を希望する声が大半となった。かたや地元地域の参加者からは、実際の空間で実物の鑑賞を希望する声が多数となり、感想が大きく割れたという。

３日間オンライン開廊を担当した山中氏は、接客に関する負担が平常時の倍に感じたと語る。オンラインではない普段の開廊であれば観客はおのおの自分の好みの作品と対峙したり、ギャラリストと話したり、それぞれのスタイルで鑑賞を行うが、Zoomでの鑑賞の場合、参加者全員が担当者を介しての鑑賞となるため、その時間に切れ間がないのが負担のも

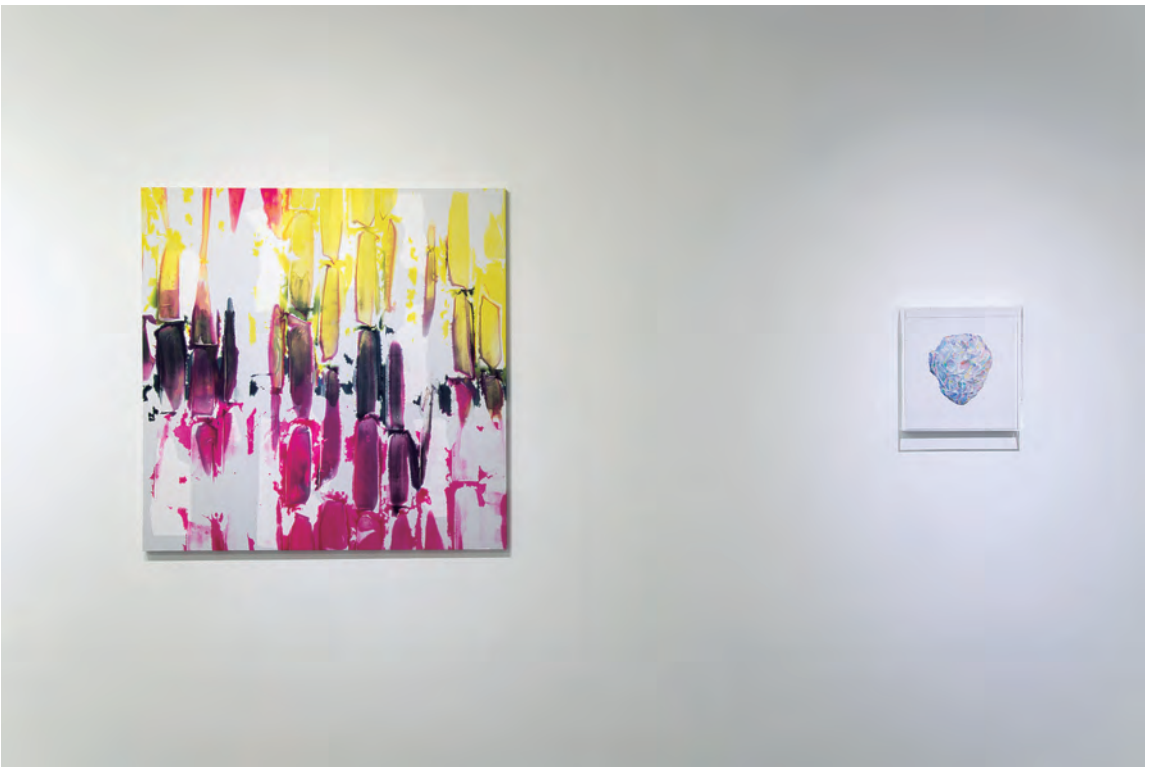
とである。言いかえれば、ギャラリストの話を鑑賞者全員がもれなく共有できるという利点ととらえることも可能だ。

６．出品作家について

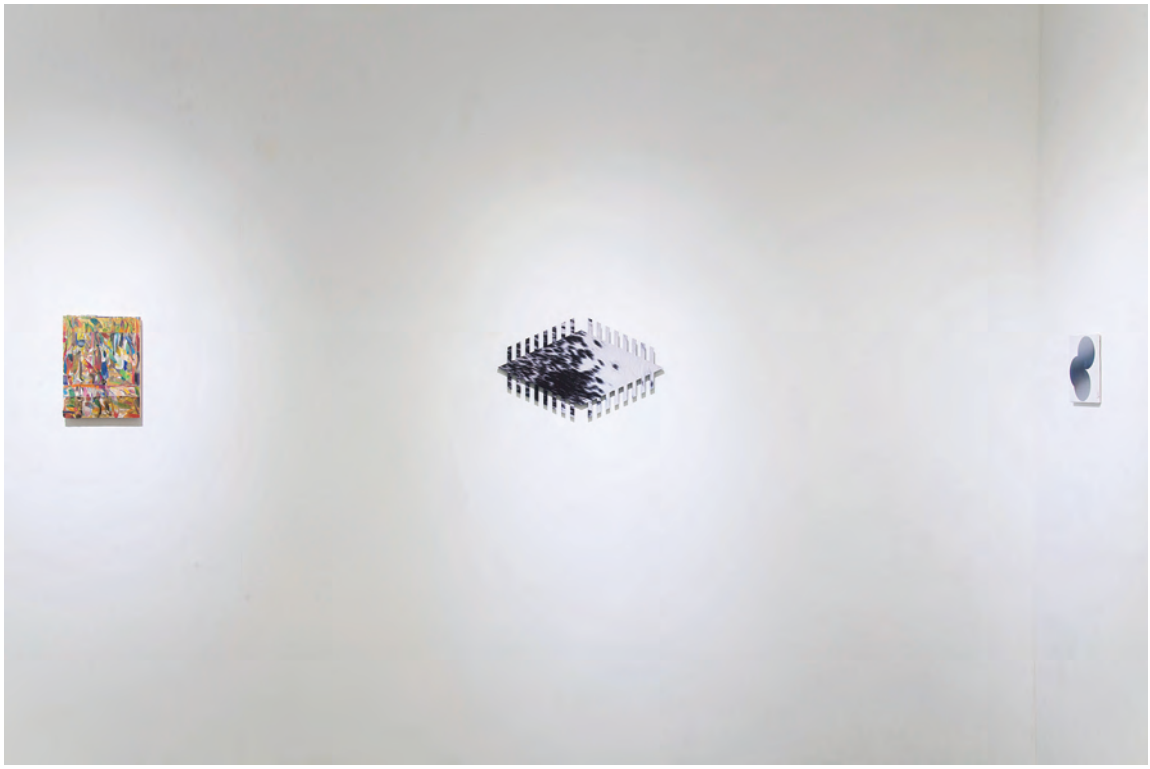
出品作家５名は、レイチェル・アダムス[7]、泉 茂[8]、加賀城健（筆者）、加藤巧[9]、興梠優護[10]、である（図８～12）。泉 茂氏は世界的に活躍した版画家・画家であり物故作家である。筆者は1970年代生まれの染色家。他の出品作家３名はいずれも1980年代生まれで歳が近い。レイチェル・アダムス氏はグラスゴーに在住の美術家。加藤巧氏は岐阜在住のペインター。熊本出身の興梠優護氏はレジデンスを渡り歩き活動するペインターであり、偶然にも出品作家はすべて開催地である大阪から離れた場所に滞在していた。双方ギャラリー共通の取扱いである泉 茂氏の他は、２名ずつ各ギャラリーの取扱い作家である。人選においては、企画者曰く、ギャラリーや美術館での展覧会経験だけでない、アートプロジェクトへの参加経験の有無が重要な選定材料であったという。企画の発案から開催まで、準備期間が一か月の展覧会であり、展覧会の意図の核が作家の紹介やプロモーションではなくコロナ禍において展覧会の枠組みや仕組みを実験的に検証することであるから、出品作家にも普段のギャラリーでの展覧会以上に瞬発力と理解力、対応する力が求められたといえる。

（図８）作品左から、レイチェル・アダムス、加藤巧、興梠優護

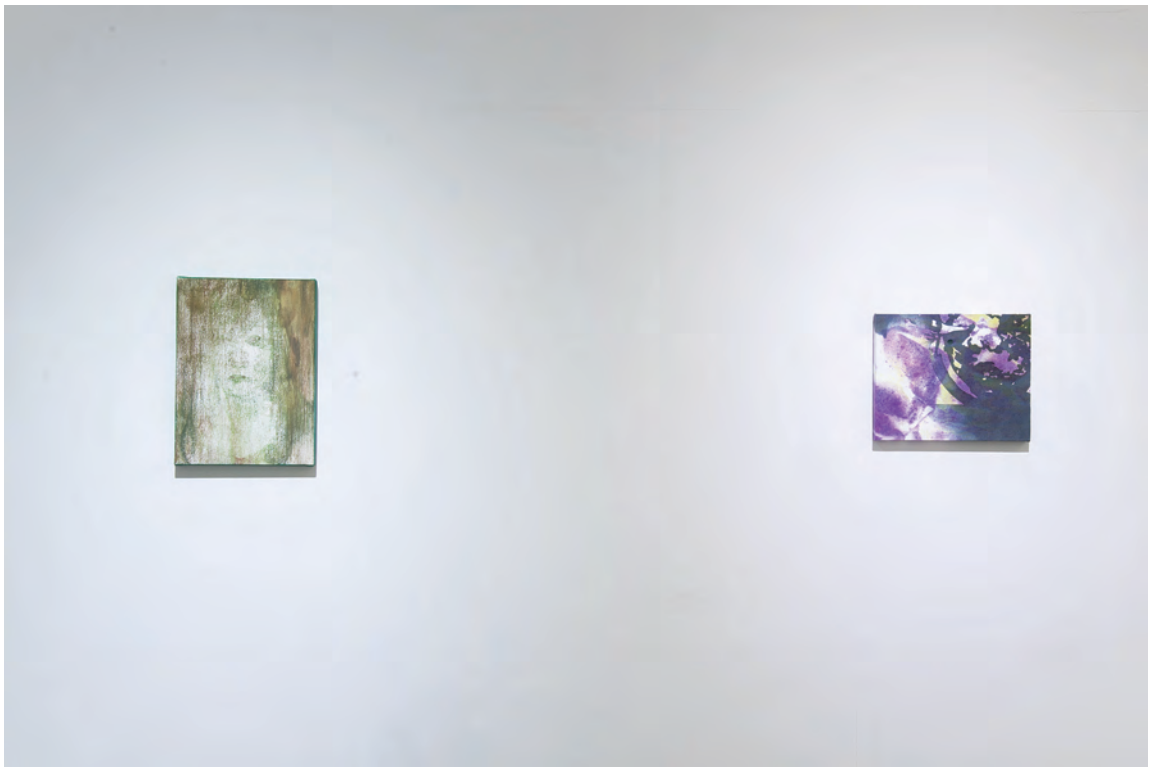
（図９）作品左から、泉 茂、筆者



（図10）作品左から、筆者、加藤巧



（図11）作品左から、加藤巧、レイチェル・アダムス、泉 茂



（図12）作品左から、興梠優護、筆者

7．オンライントークイベント

オンライン展覧会「Online/Contactless」の会期中、５月30日(土)19：00より、Zoomを使ったオンライントークショーが「コロナの時を経て―ギャラリーと作家、これからのスタンス」というテーマのもとで開催された。進行役として批評家である前田裕哉[11]氏、トークメンバーとして、筆者の他、加藤巧氏、興梠優護氏、メッセージ参加でレイチェル・アダムス氏、そして展覧会企画者の稲葉征夫氏、山中俊広氏が登壇した（図13)。参加者は事前予約と参加費500円の決済が必要であり、Zoomを使用する通信環境の用意が参加条件となった。

① 前田裕哉氏のトーク

イベントは前田裕哉氏の進行役挨拶を兼ねたトークでスタートした。哲学者や思想家たちの多くは今回のコロナ禍について、それ以前から世界や社会において問題になってきた1918～20年のスペイン風邪[12]や2008年のリーマン・ショック[13]があらためて話題になっており、双方とも「ソーシャル・ディスタンス[14]」とリンクされた形で回顧されているとの報告があった。スペイン風邪においては公衆衛生というフィジカルな領域での距離の取りかた、かたやリーマン・ショックの記憶はコミュニケーションという言語的な領域での距離の取りかたとして新型コロナウイルスを媒体として回顧されているとする。今日の現代アートがコミュニケーションを主題にしている、あるいはコミュニケーションに主題を移しているなか、コミュニケーションが「３密[15]」状態を必要としているという点で、感染対策と折り合いが悪いことを指摘。新型コロナウイルスによって強制的に社会活動にストップがかけられた現在において考えるべきことは、そのことであり、こういったコロナ禍の時に物としての作品はどうなるのかと投げかけた。

② ギャラリストトーク編

その後、ギャラリスト２人のトークでは、オンライン展開催の経緯とコロナ禍の時期のギャラリストの動きを自身のことと周辺のことを含めての報告があった。その中で、新型コロナウイルスの流行に伴い、予定されていたアートフェアや展覧会の中止や延期から生まれた時間に、新しい機材やコミュニケーションツールに触れはじめ、そしてその習熟があったこと、また、ギャラリスト間の直接の対話や交流が難しい状況で、Zoomによる２人の私的な対談から展覧会の企画が立ち上がり、一か月余りで実現した経緯が紹介された。また、企画者である稲葉、山中両氏ともに程度の違いこそあれ、本来作品は現物にこだわり、実際に実物を観るべきであるとの認識を共有しているが、この自粛状況だからこそ、従来のギャラリーシステムの検証と新しい可能性のための展覧会を実現したと語った。

③ 作家トーク編

作家編ではトーク参加３作家の自己紹介と出品作品の説明からはじまり、作家のコロナ禍中近々の動きや新しい気づきを各自述べた。２名はペインターとして、また筆者は染色家として作品の題材や技法とコロナ禍との関係や、今日の作家のプレゼンテーションツールとしてのSNSの使い方等についての報告が続いた。なかでも興梠優護氏の人物が描かれた出品作に関して、Zoomの画面を通した対話の相手がモデルであり、ZoomやLINE[16]等、モデルに対峙するツールが変わることで解像度に変化が生じ、描く作品内容や画角が変わるという話に興味が湧いた。

④ レイチェル・アダムス氏のメッセージ紹介

その後、レイチェル・アダムス氏のグラスゴーからのメッセージ紹介があった。氏は出品予定だった国際芸術祭の開催延期やスタジオや作業施設の利用停止に見舞われ、本展出品作にも使われているプラスティックやアクリル等の素材は新型コロナ対策に使われる間仕切りや、防護用品に使われるため入手ができない状況であるという。また作品のデジタル処理作業を委託する企業も休業との苦境の報告があった。スタジオは使えないが、その賃料は減額や免除とするなど、アーティストへのサポートにはイギ

リスの手厚さを感じさせた。続いてイギリスを拠点に活動するアーティストのマシュー・バロウズ[17]が始めたキャンペーン「Artist Support Pledge（#artistsupportpledge）[18]」を紹介した。このキャンペーンは、アーティストが自宅から自分たちの作品を200ポンド以下で販売し、売上が1000ポンドを超えるごとに、他のアーティストの作品の購入を呼びかけるもので、当時、全世界で２千万ポンドの売上を達成し、コロナ危機で打撃を受けているアーティスト達への大きな支援につながっている。長期的にはこの仕組みが、アーティスト達にとって新たな作品販売方法を展開するきっかけになるのではないかとのことであった。

⑤ 登壇者全員でクロストーク

後半は登壇者全員でのクロストークとなり、その後、視聴参加者も交えてのトークになり21:30頃終了した。「Contactless」という言葉を展覧会名に掲げた本展は、文字通り、筆者を含めた作家も鑑賞者も会場を訪れることなくはじまり、そして終了した展覧会であった。２人のギャラリストにより企画され、準備された展覧会は非接触が前提のなかで、どのようなコミュニケーションが可能かという実験の場として開き、いくつかの結果を示したと考える。

出品作家からは会場に入れないという不満の声は小さく、一様に新しいコミュニケーションツールへの可能性や期待の声が大きかった。加藤巧氏から指摘があったが、本展出品者は絵画や染色やデザインとアートのクロスオーヴァーと、ジャンルには幅があるが、総じてマチエールや素材感が主張し、映像だけでの鑑賞に向かない作家が集まっていた。けれども加藤氏は自身、過去のプリントされた紙媒体によるポートフォリオでのプレゼンテーションよりも、オンライントークショウで紹介した映像による接写での自作の動画に、作品に迫る良さを感じたと語った。興梠優護氏も現在のZoomやYouTubeにおいての画像解像度の粗さにモニター越しの良さを感じるという。画像ですべてが再現できないことが、より現物、実物を想像させたり、またはより実物鑑賞の機会を求めさせる動機も生むだろう。鑑賞者においてのオンラインツールは、普段ギャラリーに訪れることの叶わない地域の人には作品鑑賞の機会が増える恩恵があり、また、日常からギャラリーでの作品鑑賞に慣れ親しむ人には、ひとまずの不満があるだろうが、今後コミュニケーションツールの技術革新が進むにつれて、あらたな作品鑑賞の方法が実物鑑賞に加わる楽しみがあると筆者は思いたい。

（図13）オンライントークショーの画面

8．おわりに

オンラインでの展覧会の場合、会場と作家の距離や滞在の問題、また鑑賞者の物理的な距離の問題も解消されることから、今までは実現の難しいと考えられた興味深い組み合わせや思いがけない会場での展覧会も可能性になるだろう。オンライン展覧会「Online／Contactless」企画者の２人は出会ったツールをコロナ禍の時間のなかで習熟させることで企画する展覧会に活かすことができ、また公開された動画やオンライン開廊といったイベントからは、非接触という温かみを感じない展覧会名とは対照的な手づくり感や企画者の熱意を感じる結果となった。染色に携わる筆者としては、与えられた環境と持ちあわせた道具や材料、そして自身の経験や技量が相まって作品が生まれる制作の状況と、展覧会の企画するプロセスに共通するものを感じた。オンライン展覧会「Online／Contactless」から５か月が経った今、新型コロナウイルスはいまだ収束せず、国をあげてうまくつき合ってゆく道を探っている状況であるが、今後オンラインに関するツールの日々の進化が、展覧会や作家の発表活動に影響することは間違いないであろう。

註

1　Yoshimi Arts（ヨシミ・アーツ）は2010年８月に設立された大阪市西区のコマーシャルギャラリー。代表、稲葉征夫。http://www.yoshimiarts.com/

2　the three konohana（ザ・スリー・コノハナ）は、2013年３月に設立された大阪市此花区のコマーシャルギャラリー。代表、山中俊広。筆者は2013年、15年、17年の計３回、個展を開催している。http://thethree.net/

3　作品を販売することにより収入を得ているギャラリー。ギャラリー側が企画した展覧会のみを開催し、取り扱い作家のサポートやマネージメントを行う。

4　Zoomビデオコミュニケーションズが提供するクラウドコンピューティングを使用したWeb会議サービスの名称。

5　Google LLCが提供する世界最大の動画共有サービス。

6　ビデオカメラの手振れを抑え、映像を安定させるための装置。

7　レイチェル・アダムス（Rachel Adams, b.1985）イギリスのニューキャッスル・アポン・タインに生まれ、現在グラスゴー在住。エディンバラ大学 エディンバラ・カレッジ・オブ・アート卒業、オックスフォード大学 ラスキン・スクール・オブ・アート修了。彫刻的な形態と装飾工芸技術、素材の歴史的・文化的価値において、アートとデザインが持つ階層構造の矛盾を探求し、批評性を持ち合わせた作品を制作。

8　泉 茂（Shigeru Izumi, 1922–95）大阪府生まれ。大阪市立工芸学校図案科卒業。瑛久らと1951年に結成した「デモクラート美術家協会」で活動し、叙情的な作風の版画が国内外で高い評価を得る。同会解散後、1959年から10年間にわたり滞在したニューヨークとパリで、当時の現地の美術の動向に触れ、抽象的な平面表現へと大きく転換する。1968年に帰国した後は、主観を排除し、描くことの本質を追究した作品を、晩年まで精力的に制作・発表した。1970年から92年まで大阪芸術大学の教授に就き、多くの後進の作家を輩出した。

9　加藤巧（Takumi Kato, b.1984）愛知県生まれ。大阪芸術大学美術学科卒業。14-15世紀の絵画技法家・チェンニーノ・チェンニーニの『Il libro dell'arte（絵画術の書）』の技法を起点とし、現代につながる材料／メディウム史を紐解きながら制作している。

10　興梠 優護（Yugo Kohrogi, b.1982）熊本県生まれ。東京藝術大学大学院美術研究科絵画専攻版画研究領域修了。主に人体をモチーフに、具象と抽象の境界を思わせる筆致の絵画によって、感情の揺らぎを表現してきた。熊本、東京、ロンドン、ベルリン等アトリエを移動し制作。光や食、音、空気、人といったそれぞれの場所で感じた様々な事柄を、あらゆる技法によって抽象的に作品へと反映させる。

11　前田 裕哉（Yuya Maeda, b.1975）批評家。立命館大学卒業。最近の論稿に「展覧会の、あるいは展覧会という条件　「はならぁと2016こあ　人の集い」展について」（『MAPPING』第６号）。

12　スペイン風邪は、1918年から1920年にかけ全世界的に大流行したH1N1亜型インフルエンザの通称である。発生源は諸説あるが、感染情報の初出がスペインであったため、この名で呼ばれる。死亡者数は１億人を超えていたと推定されており、人類史上最も死者を出したパンデミックのひとつである。

13　リーマン・ショックとは、アメリカ合衆国第４位の投資銀行であるリーマン・ブラザーズ・ホールディングスが2008年９月15日に経営破綻したことに端を発して、世界規模の金融危機に発展した事象を総括的に呼ぶ日本における通称である。

14　社会的距離。人から人へうつる感染症の拡大を防ぐために、人同士の距離を大きくとり密集度を下げること。フィジカルディスタンス。

15　３密は、時事用語としては「密閉」「密集」「密接」の３要素の総称。いわゆる新型コロナウイルスの集団感染（クラ

スター）発生を防止するため、外出時に避けるべき場所を示す。

16　LINE株式会社が開発したスマートフォン、タブレット、PCなどで利用できるアプリケーションの一つで、インスタントメッセンジャーである。

17　マシュー・バロウズ（Matthew Burrows, b.1971）https://matthewburrows.org/

18　https://artistsupportpledge.com/

図

図１、図13　画像提供：the three konohana

図２～図12　撮影：長谷川朋也、画像提供：the three konohana

（かがじょう・けん　工芸科／染色）

（2020年11月５日　受理）