

〈第117回 国際ARCセミナー(石橋直樹氏)レビュー〉

Artizon Cloud:美術館を対象としたマルチデータベースシステム

アーキテクチャとその応用

井上 萌来(立命館大学大学院文学研究科)

E-mail gr0623xh@ed.ritsumei.ac.jp

武蔵野大学データサイエンス学部の石橋直樹教授は、データサイエンスの分野で社会への実装を重視し、学際的なデータを科学的な手法で扱い、官民と連携して社会の理想に向けた取り組みを行ってきました。今回、その取り組みについて講演いただきました。

社会・行政、ライフスタイルを情報技術によって再設計するガバナンスデザインの概念および技術が紹介された。特に、アーティゾン美術館 Artizon Museum は、Artizon Cloud と呼ばれる、アーカイブおよび情報の構造化システムが活用され、美術館内外をとはず様々場所から Artizon Museum が所蔵するアーカイブ化された所蔵品・資料にアクセスすることができる。

アーティゾン美術館は 2020 年 1 月に開館した東京都中央区京橋にある民間美術館で、石橋財団が運営を行っており印象派や 20 世紀美術を中心とする近・現代美術と日本近代洋画を収集・展示している。美術館自体は、1952 年に創設されたブリヂストン美術館を前身としており、2020 年の美術館の建て替えを期にブリヂストン美術館から、アーティゾン美術館に名称を変更し、美術館内のコンセプトや建物構造、そしてガバナンス自体も変更され、その中で生まれたのが Artizon cloud である。

Artizon cloud 作成の背景には美術館当初のコンセプトとして、様々な新しい技術に触れることができる美術館を目指していたことが関係する。石橋氏は技術革新のスピードはとて速いことや最新技術を使ったハードは数年たてば、古くなってしまい使えなくなってしまう事例を認識しており、ハードではなくソフト面を再設計する案を持ち掛け、結果的にソフト面を重視した Artizon cloud が作成された。

Artizon cloud の構造は、3 層構造で、下層にデジタル化した美術品および周辺書類をデータベースとして保存する層、中層にミュージアムネットワーク内でオープンにされる層、高層に完全にパブリックな状態でインターネットにアクセスすれば閲覧できる層に分かれている。これらは、低層になる

と、観覧可能なユーザー数が制限され、高層に行くとも観覧可能なユーザー数が増える形になっている。このような仕組みにより、美術館内でブラックボックス化していた、美術品や情報が構造化され、公開しやすい環境が整備されることになった。また、Artizon cloud 自体は、ハードの変化にはあまり影響されず、閲覧者の使用するハードに合わせた閲覧ができることで情報のプラットフォームとして優位な状況を提供することができる。そして、このような環境の設計により美術館内のデザインにも一見すると通常の美術館と同様なもののように見えるが、館内は完全空調設備に加え、警備システムや free Wi-Fi が整備され、音声による説明や美術館へのオンライン予約が Web サイトおよびアプリケーションからでもできるようになっている。くしくも、2020 年の 4 月頃に日本国内で新型コロナウイルス感染症拡大に伴う、緊急事態宣言が發布され、美術館も対応を余儀なくされたが、アーティゾン美術館は新型コロナウイルス感染症拡大前から上記のような環境を整えていたため、コロナ禍における美術館展開のモデルケースとして、全国的に認知されるようになった。

石橋教授はアーティゾン美術館設立に伴い、Artizon cloud を設計し、ガバナンスデザインを行ったが、近年ではアーティゾン美術館のようなガバナンスデザインを普及させることで、美術館が連携し美術品をシームレスに閲覧できるようなプラットフォームの構築をしている。現在、日本国内においては美術館自体が独立した形をとっているケースが多く、美術館それぞれがデータベースを管理運営している形になっている。このような状況下で石橋教授は美術館同士がプラットフォーム内でつながりを持たせることで、閲覧者に向けた美術品だけでなく、その周辺資料や位置情報等の有効な情報を提供することができるだけでなく、美術館に行かない、もしくは、美術館内で他の美術館を体験できる環境

が整うと言及している。特に、Deta Sensorium はデータベースに保存されているコンテンツを物理的に体験できるシステムの概念フレームワークで、半球スクリーン内に人がはいりプレート上で歩行運動をすることで5G 接続された遠隔機器が周りを撮影し、半球スクリーンに投影されるデバイスである。このほかにも、VR 空間に展覧会の状況をアーカイブする活動や、AI を使用し閲覧者の好みに合わせた、絵画情報の提示システムも開発している。

石橋教授は、講演の最後に、様々な美術品や周辺資料を美術館がシームレスにデジタルデータとして簡単に共有し、連携できる仕組みを構築することで、より広がりのある美術館ネットワークが形成され、美術館の新たな展開が生まれる可能性を示唆している。また、美術館として様々な形で所蔵品を観覧してもらう機会を提供することを模索しており、データベース構築だけでなく最新技術を活用し様々な人に様々なものを美術品におけるコンテキストを含めてみてもらえるようなガバナンスデザインを目標とされている。総じて、石橋教授の研究はデータサイエンスを通じて美術館のデータベースやデジタル体験を進化させ、美術館が社会に貢献する取り組みができるような環境づくりこそが重要であり、彼の提案や研究アプローチは、美術館の未来をより豊かにし、アートと科学が融合することで生まれる新たな可能性を示唆していた。

ここからは個人的な意見であるが、ハード・ソフト関係なく、新型コロナ感染症感染拡大に伴って、それまで、あまり普及していなかった情報技術が世間に浸透したのは間違いなく、美術館や博物館においてもVR 展示や360 度カメラによるオンライン展示などが盛んに行われた。しかしながら、未だに美術館同士が協力し、データベースを作るなどといった事例は少なく、Artizon cloud はモデルケースとしてかなり有効なものであると考えられる。なぜならば、博物館・美術館のVR 展示はコロナ禍の影響により始まったもので美術品等をアーカイブするような目的は限りなく少ないため、情報が途切れてしまっているという問題がある。この問題の解決にはまず、デジタルアーカイブを作成し、システムを構築した後で、VR 展示やオンライン展示へと以降する必要がある。まさに、アーティゾン美術館は、この順序でデータベース構築からシステム構成まで行い、様々な技術を活用した展覧会まで実施している。このようなことが行えた背景には、民間美術館であるというのが大きいと考えられるが、それ以上に内部にいる人々の意識の違いが背景にあることから、今後の美術館の在り方が、アーティゾン美術館にはあるのではないだろうか。