

# みんなのポジトリ

国立民族学博物館学術情報リポジトリ National Museum of Ethnology

## 展示技法開発の今日的課題

|       |  |
|-------|--|
| メタデータ | 言語: jpn<br>出版者:<br>公開日: 2009-04-28<br>キーワード (Ja):<br>キーワード (En):<br>作成者: 高木, 晴夫<br>メールアドレス:<br>所属: |
| URL   | <a href="https://doi.org/10.15021/00002186">https://doi.org/10.15021/00002186</a>                  |

## 第7章

### 展示技法開発の今日的課題

高木 晴夫

#### 1. はじめに

日本の博物館建設は1960年代からその隆盛の兆しをみせ、1970年代から80年代にかけて年間約200館のペースで博物館づくりが行われてきた。90年代半ばにおいてややペースはダウンしたものの、今なお博物館建設は続き現在においては約6000館を数えるに至っている。がしかし、昨今の博物館活動、特に展示技法を取り巻く環境をみると、これほどの博物館の数をかぞえながら新しい技法の開発や斬新な展示システムの導入など、これからの展示技法開発を考える上での刺激的な話題がなかなか聞こえてこない。むしろ画一的で新鮮味に欠け、一度目は楽しいが何度も行く所ではないという厳しい意見さえ聞こえてくる。本稿では、この昨今の展示技法開発の停滞を生んだものは何なのか、そして今後の展示技法開発に必要な視点とは何かをこれまでの展示技法開発の歩みと併せて、展示技法開発の現場を辿りながら今日的な課題を考察していきたい。

#### 2. 展示技法開発に大きな影響を与えたエポックの「光と影」

戦後の博物館における展示技法開発の進展は、大きく3つのエポックの影響を受けて今日に至ったと言われている。それは1970年「日本万国博覧会」の開催、1983年「東京ディズニーランド」の誕生、1985年「国際科学技術博覧会」の開催である。これらのエポックは、それぞれの時代によって博物館展示に与えた影響は異なるが、この中で1970年の「日本万国博覧会」が吹き込んだ新風は、日本における本格的な近代博物館・国立民族学博物館の誕生に大きな役割を果たすと共に、それまでの教育的配慮の色彩が濃い展示技法に抜本的な変革をせまるものであった。そして以後、日本の博物館展示は大きく変わることになる。また1983年「東京ディズニーランド」の誕生は、博物館展示に知的アミューズメントという新しい概念を注入し、ソフト開発・サービス精神の重要性を強く示唆した。さらに1985年の「国際科学技術博覧会」においては急速に進展する高度情報化の波が博物館展示に及ぼす影響の大きさ

を予感させ、また現実にもその予感的中した。これらのエポックに共通する基本理念は、これまでの過去振り返り型の展示に「今」を起点に過去と未来を同時にみつめる「同時代性」を付加させることで、博物館展示を過去のものとしてではなく、未来へと続く連続性の中で位置づけていかなければならないと主張してきたことである。当時の博物館の展示技法開発は、これらのエポックが持つ迫力に圧倒されながら大きく進展し、これまでになかった博物館展示の姿を現出させた。そしてその多大なる恩恵に浴しながらまた、同時に現代へと続く課題を内包しなければならなかったのも事実である。ここでは日本の文化事業に偉大な一石を投じた「日本万国博覧会」と展示手法開発の係わりを検証し、その影響の「光と影」を浮かび上がらせていく。

### 日本万国博覧会が放った「光」

「日本万国博覧会」は、わが国の戦後初の国際博覧会として当時大きな話題を呼び、産官学民上げての一大イベントであった。この博覧会を契機に日本の展示は大きな変革をとげることになり、展示技法の考え方、技法開発の方法、技法開発に係わる人的資産の考え方など、そのおよぼした影響は多岐にわたった。特に展示技法の概念は以後、大きく変わることになる。ただ、博覧会と博物館とは本質的に性格が異なり、展示技法を同レベルで論じることにはいささか無理はあるが、来館者と事象との出会いもしくは対峙という観点から見れば、そこには互いに共通するものがある。そしてこのシンプルな共通点にこそ、当時の博物館関係者は大きな衝撃を受けたのである。それまでの博物館展示で主流を占めていたのは、学術研究発表と実物資料至上主義の展示で、どちらかと言うと「展示を見てもらう」という受動的な姿勢が基本にあった。しかし日本万国博覧会のパビリオンで展開された展示は、大型映像システム・アイマックスに代表される新メディアの導入やダイナミックな空間を使った臨場感の体感で、これまでに経験したことのない新しい展示体験の快楽を来館者に覚醒させた。それは「見てもらう」から「見せる、そして魅せる」への強い能動的な働きかけの提示である。これまでの博物館が放棄していた展示へ来館者を引き込むという吸引力の凄さをストレートに表現して見せたのである。また、実物資料、映像、音響、照明などを互いに組み合わせ、それらを一つの演出でまとめる複合化された展示技法を具体的に提示したのもこの日本万国博覧会である。単

一情報から複合情報としての情報編集の視点である。現代では、やや色褪せた観はあるが、当時としてはすごいインパクトであったであろう。さらに展示構成の視点からは、これまで来館者と展示が一对一で成立していた関係に「マス対応」という新たな概念を提示し、また展示空間をダイナミックに使う事例として垂直方向の活用の可能性を示唆した。これは以降の日本の博物館における展示構成のアクセントの考え方に大きな影響を与えることになる。これらの日本万国博覧会の展示は、一般市民のみならず当時の展示技法開発に係わる特に若手デザイナーに概念的にも感性的にも大きな衝撃を与え、以後日本のデザイナー達は海外のソフト開発力の魅力に憑かれて一気に海外へ飛び出すことになった。それは功罪を別にして1970年代から80年代をピークに増加の一途をたどることになる。

加えて特筆すべきことは、日本万国博覧会展示を支えた推進体制の新しさであり、後の博物館展示設計の推進体制の原型になったことである。当時の関係者は言う。「日本万国博覧会の大きな遺産ということでは、これまで専門の中だけで仕事をしていた人たちが、お互いに組んで仕事をするようになったことである。たとえば、建築家とグラフィックデザイナーと映像作家が一緒になって仕事をするというキッカケになったこと、そしてそれらがその後の日本のアートから産業に至るまでさまざまな形で非常に豊かな人脈とノウハウを残したことには大きな意味があった。またプロデューサーという言葉を使い出したのもこの博覧会が最初である」

この異業種の人的資産を一つの目的に向かってコーディネートし、その相乗効果を最大限に引き出していくという考え方は、これ以降の博物館展示設計における基本形となり、その本格的な実践は後の国立民族学博物館建設において大きな成果をみるに至った。

いずれにしても、日本万国博覧会がこれ以降の展示技法開発における発想、人材開発、企画開発、システム開発、運営等に根本的に影響を与えて新しい流れを創ったことは確かである。

## 日本万国博覧会が落とした「影」

### ①迷走したクリエイティブ

日本万国博覧会は国際イベントという性格から国際交流が生まれ、それまであまり海外に目を向けることのなかった日本のクリエイター達が海外のクリエイティブ

事情に大きな関心をもったことは大きい。

日本万国博覧会を契機に以後、続々と日本のクリエイター達は刺激を求めて海外へ飛び出し、その結果、海外の先進事例からのソフト調達は増加の一途をたどった。それは1980年代のわが国の博覧会ブームにピークを迎える。その現象は博覧会だけでなく博物館の展示技法の調達にもおよび、当時としては目新しい展示技法として日本各地の博物館に導入された。一過性だけの展示技法やビックリ箱的な展示、アートと称してシンボライズしただけオブジェ展示などが展示の主役を演じて個性を主張した博物館が出現したのはこの時期である。また博覧会の展示技法が、コンセプトと切り離され一つの展示アイデアとして、博物館の展示の中に数多く出回ったのも時期を同じくする。では、なぜこのような現象が起こったのであろうか。実はこの問題は、日本の文化事業を支える産業構造のあり方に深く起因しているのである。日本の博物館の展示技法開発と博覧会の展示技術開発は、共通のディスプレイ企業群によって支えられており、博覧会の展示技術開発に携わった者は同時に博物館の展示技法にも係わることができたということである。また実際、積極的に係わってきた事実がある。このような状況の中で博覧会で開発した展示技法を博物館の展示に安易に流用させることは簡単であり、しかも全国規模でその市場を視野に入れている企業となれば、かなりの量の展示技法を広く流布することができる。ましてや1980年代に入って続々と開催された地方博覧会を支えたディスプレイ企業群であればなおさらのことである。もちろん、その博覧会の企画開発で培った展示技法を上手に博物館の展示に活用している事例は数多くあるが、一部の企画努力を放棄した仕事によって不評をかっていている博物館展示もまた多いのである。この課題は、現在まで続いているクリエイティブマンの良心を問う重要なテーマの一つである。

## ②踊る行政

博覧会で開発されたソフト資産の安易なコピー、アレンジによって博物館展示の質の低下を前述したが、ここではその他に博物館を建設する側、つまり設立主体者の側にもその責任の一端があったことにふれておきたい。1980年代当時は博覧会ブームだけではなく、博物館もまた建設ラッシュであった。右肩上がりの経済成長に支えられ全国の地方自治体で文化事業の整備が急速に進められた時期である。博物館建設もその中であって数多くの計画が立案されたが、その内実は実に不毛なもの

が多かった。それは博物館において中核を占めるべき展示資料が収集されていなかったり、展示を支える学芸員が不在であったり、博物館建設の指針となる基本構想が十分に構築されていなかったりと実に信じられないことが設立主体内部にあったことである。ただはっきりと決まっていたのは、施設規模と開館の時期と予算だけという、俗に言う「ハコモノ行政」そのものがそこにはあった。そんな状況下では展示技法の十分な議論などできるはずもなく、ただ展示技法開発の空白の時間だけがいたずらに過ぎていったと聞く。そして設立主体側から結果的に打ち出された展示技法開発の方針は、当時の博覧会ブームの中で使われた「斬新」「遊ぶ」「興味」「集客」などのキーワードであった。当然、混沌とした中で担当したデザイナーが採用せざるを得なかった展示手法は、言わずもがなである。

### ③市民と文化と娯楽

日本万国博覧会の開催はまた、一般市民の日常生活へも強いインパクトを与えた。当時の国民に文化的・国際的な「非日常体験の楽しさ」という新しい時間消費の体験をストレートに提供したことは大きい。その「楽しさ」は、以後開催された博覧会や新たに開館した博物館への動員のエネルギーの源になったことは言うまでもない。時代は豊かな「知的アミューズメント」真っ盛りとなり、市民はこの刺激的な「知的アミューズメント」を十分に堪能した。そしてその気運をさらに加速させたものは言うまでもなく「東京ディズニーランド」の存在である。市民はただそこに行って、手を伸ばすだけで刺激的な「豊かさや文化」を入手できる。何の準備をしなくても受動的に非日常としての「文化と娯楽」が満喫できた。この状況の中で市民の「安楽な欲望」が徐々に肥大化し、その「欲望」は博物館へと向かっていったのである。当然、博物館の展示をみつめる眼差しは、この受動的で楽しい「文化と娯楽」にピントを合わせ、その欲望を満足させないものはすべてアンケートによく書かれる「面白くない」という常套句で一蹴した。ここに自ら探求していく能動性を放棄した、ある種の成熟した博物館利用者が現出したのである。

## 3. 問われる展示の考え方

これまで日本万国博覧会をフィルターに日本の博物館における作る側（クリエイティブマン）、作らせる側（設立主体）、そして利用する側（一般市民）の視点から大

掴みではあるが1970年代以降の流れを辿る中で、展示技法開発に係わる課題を考察してきた。ここでは、それらの表層的な課題は別にしてこの流れの中に共通して横たわる大きな展示の構造的な課題を探ってみたい。その展示の構造的な課題とは、送り手と受け手のベクトルに係わる関係のことである。これまでの展示は、基本的には展示情報や体験を博物館側から来館者側への一方向の流れの中で支えられてきた。こう書くと「いや一概にそうとは言えない。インタラクティブな情報検索やワークショップなどの参加性の高いプログラムがあるじゃないか」という意見があるかと思う。しかし構造的によく検証するとそうでもないことがわかる。例えば、情報検索やワークショップなどのプランニングは、学芸員やプランナー達が予め実施までのプロセスをある程度想定し、その中で体験のイメージをシミュレーションしながらプログラムを作成しているのである。つまり「場と機会」の提供そのものが実はかなりの部分で博物館側から来館者側へ予定調和的に準備されているのである。この流れがこれまでの展示の基本的なベクトルである。これは決して不自然なことではなく、むしろごく当たり前のこととして認識されてきた。この精神の立脚するところは博物館法にしっかりと書かれている。博物館法第1章 総則第2条『・・・展示して教育的配慮の下に一般大衆の利用に供し、・・・』この『利用に供し』の部分がそうである。『利用に供し』の部分を「提供する、与える」と解釈する考え方である。がしかし、1990年代に入ってからこの考え方に意義を唱える新たな市民ニーズが出てきている。それはこのこれまでの博物館側から来館者側への一方向の展示ベクトルに対するアンチテーゼとして、前述した「安楽な欲望」で「文化と娯楽」を満喫した市民層が要求する展示に対する不満、言い換えれば1970年～1980年代の博覧会ブームの中で量産された安易な博物館展示を否定する市民および博物館関係者による新たなムーブメントである。その新たなムーブメントは、博物館法に謳われている『利用に供し』の解釈の枠を抜け、来館者側からすれば「提供してもらおう、与えてもらおう」から「こちらから使う、利用する」という能動的な来館者側から博物館側へと逆に流れるベクトルである。いわゆる知的快楽を自らの手によって拓きたいという新たな欲望の誕生である。これまでの送り手と受け手の関係を新たに見つめ直し、博物館展示そのものの構造を抜本的に再考しなければならない視点の提示である。

#### 4. 見えてきた展示の限界

展示ベクトルの変換を誘因した要素として、もう一つ上げられるのが展示技法開発者の側から聞こえてくる展示そのものに対する限界説である。これまでの展示技法の開発においては、学芸員に代表される設立主体者側から要求された、あまりにも過大な期待があった。あれもしたい、これもしたい、展示はなんでもできる万能メディアという認識。そしてそれらの要求に応えたつもりで、完成した展示をみると、何か釈然としない現実がそこにはある。ましてや来館者の設計意図とはまったく違った展示体験の対応を見ると、展示表現の巧拙を別にして展示技法で表現可能な領域とはどこまでなのか、懐疑的な気分になった経験は展示技法開発に携わった者なら一度や二度はあるはずである。展示技法とは展示と来館者が相対的な知力学の中で生きたり死んだりするするもので、決して学芸員の意図の中で完結するものではないという実感である。展示は来館者の入り口としての吸引力はあってもそれ以降の世界を保障するものでない、実にシンプルなメディアだということである。前述した来館者が自ら「展示を使う、利用する」ための十分な環境づくりという概念は展示技法開発というよりはむしろ展示システム開発と言ったほうが良いような展示の構造的な課題をここでも提示しているのである。展示技法そのものに確実に限界が見えてきたのである。

#### 5. 今日的な課題から新しい潮流へ

本稿の結論を要約すると、これからの展示技法開発は、これまでの「展示の公開」という概念を「展示を使ってもらう」という発想の中でその領域を拡大していくことになるだろう。博物館展示の活用のイニシアティブを来館者にある程度許容することによって、利用のしかたの幅を自由に広げてもらう。そして展示技法開発はその活用を補助し、さらに博物館の本来持っている研究機能などの基本機能でそれをバックアップしていく。いわゆる二重構造の展示システムの開発である。多様なニーズに対応できる多層構造を持った展示システムは、多様な個のわがままの集積に対応できるシステムのことである。今、時代の趨勢は市民が日常生活の延長上に博物館を位置づけ、気軽に立ち寄れる文化施設として市民主導型の博物館運営を指向しつつある。そんなニーズに応えるかのように、博物館が外へ積極的に出ていくことや顧客満足のための綿密な検証など、これまでになかった新たな試みを実践する動

きがすでに出始めている。博物館の本来の機能を土台に、展示を利用する来館者がメインステージに立つようなそんな展示空間の実現がすぐ側まで来ているのかもしれない。主役の座が博物館を利用する一般の市民の活動の手に委ねられるのである。いわゆる、利用者ひとりひとりのためのマイミュージアム化である。時代の要請から博物館が市民とともに生き延びなくてはならない宿命をおびている以上、いたしかたのない選択なのか、歓迎すべきことなのか、いずれにしても発想を切り換えなければならない本質的な博物館受難の時代の到来である。

これまで本稿は、日本万国博覧会によって大きな影響を受けながら博物館展示が走り続け、そしてその走路の上にさまざまな光と陰を落としてきたことを述べてきた。また、その走路のそばを市民や展示技法開発者や行政も共に走り、そして踊った。そして今、ふと気がつくとき走路を走っていた主役は逆転し、市民が自らが主役となって走路の上を走りだそうとしている。20世紀が博物館の力量が問われた時代なら、21世紀は博物館利用者が本格的に問われる時代なのかもしれない。

## 参考文献

泉真也、寺澤強

1992 『DISPLAY DESIGNS IN JAPAN 1980-1990 vol.3 エキスポ&エキシビジョン』 六耀社