

博物館の展示

柴 正博

今回は、展示技術と参加型展示、ユニバーサルデザインについて説明します。

1. 展示技術

展示物の作成や展示パネルの作成およびこれらの設置とメンテナンスは、学芸員の基本的な仕事です。小規模な展示会や簡単な展示は、学芸員自身で行います。また、展示物の破損や、展示機械や展示具の故障があった場合も、それらを補修や故障の原因究明、修理などを行わなくてはなりません。そのため学芸員は、デザイン、木工、アクリル加工、経師、接着、展示パネルの製作、設置、照明、電気、機械、コンピュータなどの基礎的な知識と、それらの材料や用具、道具（たとえば各種テープ・接着剤・ドライバ・カッターなど）についての知識と使用するためのテクニックをもつ必要があります。これらのテクニックは、大規模な展示設計や施工でも役立ちます。

1-1. 展示パネルの作成のしかた

①テキスト（文章）と画像の作成。画像は画像ソフトなどでパネル原稿作成します。

②パネル原稿の印刷。顔料インクのプリンターなどで出力します。染料インクは退色が早いので、展示パネルとしては不向きです。

③原稿より少し大きくハレパネ（糊つきスチレンボード）を切り、原稿をハレパネに合わせて、手前側を数 cm をまず接着し、そこからハレパネの上紙をゆっくりはがしながら、中央から側方に原稿とハレパネの間に空気が入らないようにして接着させていきます（図 1）。

④パネルの大きさにはみ出した外側をカッターで切り捨てます。ハレパネは、一度で切るのではなく、鉛筆で線を引くように力まないで何度も定規を当てて切り、切り口は垂直にします。



図 1. ハレパネの貼り方



図 2. 高さや幅を統一したパネルのはり方

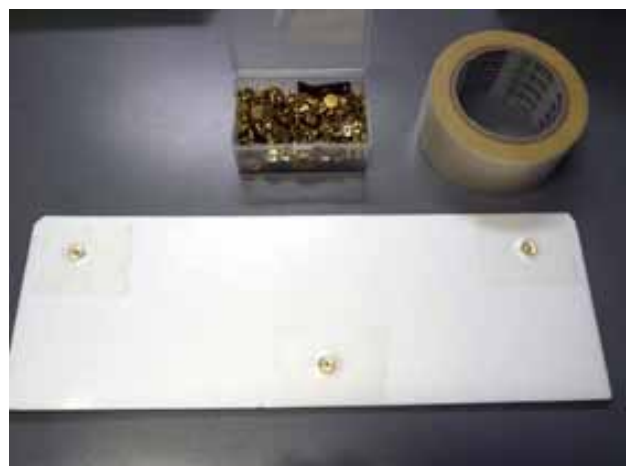


図 3. パネルの裏面に画鋲をはりつける方法

1-2. パネルの設置

① 視線計画にしたがって、パネルの設置高さを決めます。

② 高さを統一するために糸を張り、水平を出します。パネルの間隔はメジャーで測定してそろえます（図2）。

③ パネルを壁面に固定します。両面テープでパネル直に壁に固定すると、はがす時に壁面の塗装や経師もいっしょにはがれる結果となり、展示では一般に用いません。普通、釘やL字金具などを用いますが、簡易的には、裏面に画鋏とガムテープをつけて壁に押し当てて固定する方法（図3）があります。この方法は、位置決めや固定が楽ですが、ガムテープの接着力は1～2年程度なので長期の展示には適しません。また、パネルを吊るす展示具を用いて展示する場合、ワイヤーフックやテグスなどを用いますが、重量物についてはその器具の強度を考慮する必要があります。

2. 参加型展示

ものをより理解するために、見る展示だけでなく、体を動かし何かを行い観覧者自身が考える展示が参加型展示です。ただ、ボタンを押してビデオや解説が流れるというのではなく、何かをすることにより、展示物との相方向のコミュニケーションやアクションによって、ものの特徴や原理を理解する展示物です。

ハンズオン展示：参加型展示のひとつで、(Hands-on「手を置く(手を触れる)」)というところから、体験学習的な参加体験、実用的体験、インタラクティブ体験、実習、実験、体感など体を使うことによる展示を指します。本で学ぶだけでなく、実際に行った方が学習効果を上げられるという考えに基づき、博物館では普通触れられない模型や芸術作品などの展示物に、実際に手を触れることで探究心を刺激し、理解力を深めて楽しむことで学習内容の定着度を上げる効果が期待されます。

3. ユニバーサルデザイン

ユニバーサルデザインとは、文化・言語・国籍の違い、老若男女といった差異、障害・能力の如何を問わずに利用することができ

る施設・製品・情報の設計（デザイン）をいいます。さまざまな多くの人を訪れる博物館では、建物や展示室、展示や解説などに「できるだけ多くの人利用可能できるようにデザインすること」が基本コンセプトとして要求されます。

具体的には、段差のない床やエレベーターなどの設備、安全で快適な館内環境（空調・トイレ）、迷わない動線、わかりやすい解説、多国人にも対応した解説やサイン、障害者でも理解できる展示の配慮などがあげられますが、それ以外にもさまざまな配慮が必要と思われれます。

4. 動態展示・映像メディア型展示の落とし穴

動態展示および映像メディアを用いた展示は、無人で参加型または体験的な展示を実現できます。最近ではコンピュータやそのプログラムソフトと、映像メディアのハードとソフトの発達によって、さまざまなものが開発されています。これらを活用して来館者に展示物とその内容について、より理解してもらうことは必要であり、それらのソフトの一部（コンテンツ）については、できれば博物館独自で収集・開発すべきと思います。

しかし、その導入にはハード（機械・展示設備・環境）およびソフト（画像・内容・プログラム）を外注または購入、レンタルするのに大きな費用がかかります。さらに、メンテナンス管理費も発生します。これらのハードとソフトの寿命は実質5～10年程度で、一度そのようなハードを導入設置すると、ハードとソフトの更新が5～10年ごとに発生し、そのつど大きな費用がかかることとなります。

このことは、博物館における費用対効果の問題ですが、映像メディアやゲームソフトなどの進化はとても早く、5～10年間のスパンで博物館の展示を更新してそれに追従しなければならず、それを行うことが最良かどうか考慮する必要があります。また、同じ費用をこのようなメディアの機械にかけるか、博物館のコンテンツを学術的または教育的に充実させる資料や人材、または機能（ソフト）にかけるかは、博物館の目的および使命が何かという問題でもあり、その博物館で十分に検討する必要があります。