

# 2020年の常設展示室「もよう替え」 ～展示品の先の世界へいざなう～

可 児 光 生

## 1. 開館時のねらいと思い

みのかも文化の森・市民ミュージアムは2000(平成12)年10月1日オープンした<sup>(注1)</sup>。その常設展示室は床面積451.71㎡、基本テーマはこの地の特性を表す「川とみちと人」とした。当時の展示コンセプトを確認しておこう。1997年3月に作成された「展示基本設計書」<sup>(注2)</sup>では次のように考え方が示されている。

「文化の森」展示・体験空間の基本的考え方」の項(p1)

「文化の森」は『展示空間と屋外空間の密接な融合の中で、文化的な活動の場を提供する』ことを目的としている。その全体空間の構成としては、展示・学習空間としての「(仮)文化の森プラザ」(筆者注：現在の美濃加茂市民ミュージアム)と、体験学習の核としての「生活体験館」を含めた各屋外ゾーンがある。ここでは、展示空間と体験空間の機能の明確な分担と、双方を有機的に結合させる運営が重要となる。展示空間は、資料などの収蔵や情報などをわかりやすく提供し、来館者に学習の興味を湧かせ、体験へと結びつける。また、逆に体験したことをより深く知りたいという欲求にこたえる機能を持つ。また、文化の森内だけでなく、実際の現場での体験を勧める。そのことにより、普段の生活の中に体験的学習を見いだすことを目的とする。このように、多くの人々に対して、訴求力のある体験的な活動を誘引し、郷土の姿を再認識するきっかけづくりを行う。」

また「展示資料とグラフィック」の項(p7)では、次のように書かれている。

「解説グラフィックは極力少なくする。資料から受けるイメージを大切にし、その事象が各自の中で創造できるよう目指す。また、それをきっかけにしてより深い情報を得ようとする場合、展示解説シートや情報検索コンピュータなどで対応し、実際の現場や体験の場へとつなぐ解説を行う。」

建物を取り囲む森を体験空間として明確に位置づけ、内部の展示空間と融合させて全体で文化的活動の場とすることをコンセプトとしていた。屋

内の展示室と実際の現場は、互いに行き来する有機的に結びつく関係であるとしている。この点については、現在も変わらぬ位置づけである。

また、展示室内の展示手法としては、次のように行われた<sup>(注3)</sup>。

「分野ごとで展示を分割せず、ワンフロアの広い空間の中で展示を構成する」

「大型固定ジオラマを出来るだけ少なくし、展示替えが容易に出来るようにユニット展示をする。」

「壁面の解説パネルは、出来る限り少なくし、手元に解説を置く。」

ここでいう「ユニット展示」とは小テーマを一つの単位とし、それ単独でも展示することを想定し、組み合わせで中テーマさらに展示室全体を形作るという考え方である。具体的には幅120㎝の展示台において個々に資料やキャプションを用いて展示を作り順に並べて構成していくもの。展示台の前に床からの手摺などがあるものの、それを取り外せば、ユニット展示台の移動は可能である。以前考古系の展示を行った時に、常設展示室の1台を企画展示室に移動したことが実際にある。

数少ない背後の解説パネルも壁面ではなく、ユニット展示台の最後部から立ち上がるようになっている。したがって、カニサイと筏の大型展示物を除いて、展示台はすべて移動可能であり、展示品設置前の躯体である床面と壁面の状態に戻すこともできる。

将来の展示替えの作業を少なくし、またそれに伴う経費も想定して、作り込みの少ない可変性のある展示空間を開館時に意図していた。なお、カニサイや筏という大型展示物は20年経ても大きな損傷もなく、またグラフィックについても退色や剥落など経年の劣化はあまりなく良好に保たれていた。

## 2. 20年目にむけての調査と検討

開館20年を迎えるにあたり、学芸員全員で今

後の博物館活動のあり方を考え、常設展示室については「展示意図が伝わっているのか」「来館者の気付きにつながっているのか」「多様な来館者に対応できているのか」をテーマに2018年度から内部での議論を始めた。資料を観察してもらったための手法、意図を伝えるためにすべき工夫、展示室内と外を繋ぐ方法、資料のデータベースを生かすデジタルデバイスの調査研究、様々な立場の人々の視点、人の記憶や経験と展示品の関係性、そもそも博物館が必要な理由とは、など話題は多岐に渡った。一つの結論が出るわけではなかったが、議論を通して、残すべきものと変えるべきものの輪郭があらわれ、関わる学芸員共通の認識と方向性が漠然とできていった。そして、展示備品等の比較的良好な状態や予算的側面なども踏まえ、改良の規模としては大型展示品の入れ替えをとまなう、いわゆる「リニューアル」でなく20年目の「もよう替え」とすることにした。

2019年度には外部に委託し利用者調査も実施した。多様な目的で来館する利用者から感想やアイデアなど収集するもので、展示にとどまらずミュージアムの活動や成果、役割などについても提言を多くいただいた<sup>(注4)</sup>。展示室における具体的な改善案や要望、コメントなどは90件を超えた。一例をあげると、

- ・「展示の資料が難しい、読みにくい、分からない」
- ・「動きを出すために定期的に更新を」
- ・「小さなパネルを付けるなど、楽しさ演出が欲しい」
- ・「偉人に対する親近感を出すために工夫を」
- ・「学芸員の視点や調査時のエピソードが展示にあってもいいのでは」
- ・「フィールドとの繋がりや関連した情報をもっとあってもいいと思う」

などである。また、ミュージアムの活動に対する期待や方向性については、「みんなで・みんなが楽しめる」「いい意味での緩さと賑やかさ」にプラスして「地域との繋がり」「本当の意味での総合」のキーワードを加え、「美濃加茂市民ミュージアムらしさ」をさらに発展していくことが調査受託者から提言された。館内だけで

は掴むことのできない利用者や外部からの視点は今後の展開への大きな道筋になり、採り入れることが可能な点は今回の展示改良に生かすことにした。

この調査やこれまでの館内の議論を踏まえ、「もよう替え」では、20年間の収集調査活動を生かして必要に応じた更新を行った。戦国期の城館と古文書の世界、地域視点と記録から見た近現代史、石仏などの民間信仰などを小テーマで新設したほか、里山視点の標本、人物資料と考古資料などで展示品の充実を図った。その詳細は別稿で記す予定である<sup>(注5)</sup>。これらの一部の展示品は入れ替えを行ったものの大掛かりなものではなく、またユニット展示台はこれまでのものを使用しているため展示室内は一見大きな変化がないようにも見えるが、基本テーマ「川とみちと人」のもとに改善したものである。ちなみに、現在の常設展示室における展示品は1,131点(実物890、複製など42、写真など199)である。「もよう替え」は2020年10月1日、ミュージアム開館20歳の日に公開した。

展示室内における展示品と観覧者を結ぶいわゆるコミュニケーションツールについては、開館当初簡単なワークシートをコーナーごとに1枚ずつ作成したが、その後、改善や充実の必要性を感じ検討しつつも、改良や導入にまで至らなかった。このような補助ツールが少ないことは、利用者調査でも多く指摘されていた。今回は観覧者が展示品を通しての気づきや発見、思索を深めるための手立ての導入について今回の「もよう替え」の中で重点を置いて取り組むこととした。

### 3. 働きかけの新たな手立て(別図「関連図」参照)

展示とは、観覧後の内的な意識の発展(潜在)や具体的な行動変容(顕在)に繋がるものであると考える。要するに展示は帰着や結論ではなく、きっかけ若しくは次への出発点であり、新たな行動へいざない、働きかけをしていくものなのである。それを念頭に次のようなコミュニケーションツールを導入した。これらは従前の展示品自体はその

ままで、付随する表示やキャプションを新設したり、持ち帰りができるシートなどを新規作成してそこに置いたりするものである。8種類のツールを作成し、展示室内の46か所にそれらを散りばめた。

	名称	内容	箇所数
①	ミテミテ	よ〜く見ると意外な発見があるかも	14
②	サワッテミテ	さわってみるとドキドキするかも？	7
③	サガシテミテ	目をさらにして、くまなく探してみましよう	1
④	トッテミテ	写真を撮ってみると、見えてくるものがある。	10
⑤	キイテミテ	エピソードや気持ちを聞いてみると、参考になる。	1
⑥	ツブヤイテミテ	当時の人になりきって、つぶやいてみよう	1
⑦	ヨンデミテ	読むともっと知りたくなる	6
⑧	イッテミテ	現地に足を運ぶとイメージ膨らむ	6
	計		46

これらの目的と内容は次のとおりである。

(A)観覧者の《気づき》を助け、さらなる好奇心に繋げるもの

- ①ミテミテ
- ②サワッテミテ
- ③サガシテミテ

これらは、展示品の目に見える物質的な情報からの発見や《気づき》から、「なぜかな」「なんだろうね」と更なる疑問や好奇心の世界へいざなうものである。まさに「モノ」情報である。今回の展示改良で、考古資料の展示品の特徴ある部分に矢印マークなどを新規に置き来館者の注意を引くようにした。

同じ趣旨で、〈ミテミテ〉〈サガシテミテ〉を各所に置き、展示品をじっくり見たり、展示品の特徴を探したりするシートを用意した。

また、2015年度に行った展示室改良で、アンモナイトと石鏃についてさわる展示コーナーを設定したが、今回7か所の展示品をさわるようにして〈サワッテミテ〉の表示を置いた。



[写真1：〈ミテミテ〉(ココミテ)]



[写真2：〈サワッテミテ〉]



[写真3：〈サガシテミテ〉]

これらは、展示品そのものと観覧者が対話するため、いわば「展示品の手前」に用意したツールである。これらはどちらかといえば展示品の表層的情報について観覧者の見方を豊かにするため、新たな観点を引き出す目的で作成した。博物館で一般的に多く行われているものでもあるとも言えよう。

今の生活に縁遠い古文書の展示については、一般的な釈文や解説だけでなく、読み下しや個々の事項解説を史料の該当部分と糸で結ぶなどして、古文書を読み解く楽しさを実感できる工夫をした。ともすれば、展示しても素通りされてしまう古文書に少しでも関心をもって足を止めてもらい身近に感じてもらうねらいである。なお、この試みは並行して準備を進めた企画展「楽しくなる古文書」でも行った(注6 別記)。

(B)観覧者の《築き》を助け、思索の深まりに繋げるもの

(A)に対して、展示品に内包される潜在的なものから、観覧者が展示品に関する新たな世界やイメージや像を《築き》上げていくことを助けるものである。展示品に伴って人や場が関係する情報を提示し、それを通して展示の奥の世界に近づく行動を踏み出すきっかけを与えるものである。いわば展示品の「向こう側」へいざなうものである。このことは、遠い世界にあった展示品が「ひと」や「場」を通すことによって身近なものになる。つまり「ひとごと」ではない「自分ごと」つまり「自分化」されることでもある。

### ①「ひと」から

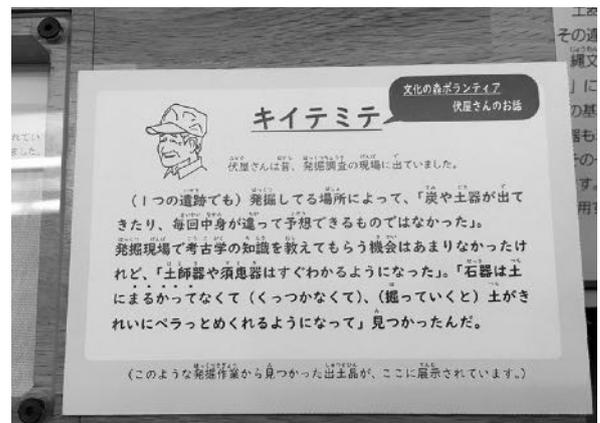
まず、その情報は、関わる人、もしくは関わった人、つまりものにとっての当事者からの情報である。過去の事象であれば、それを作成した人、使った人、そこに立ち会ったひと、その記憶のある人、それを記録したり研究したりした人、一資料が展示品に至るまでに関わった人などがあげられる(写真7)。

展示品そのものにかかわった人の声は、まさに生々しく、無機質であった資料に息吹を与える。

リアルなその場が甦る。人とのかかわりが付加されることによって遠い存在であったものが血の通ったものとなり、展示品のある世界のイメージが膨らんでいくと考えた。

資料はそれを語る人と一体となってあるはずであるが、語られるべき情報つまり記憶や記録は次第に忘れ去られ、いつしか資料だけが取り残されてしまう。今回はそれを展示品のそばで再現してみようとした。今回の改良では、〈キイテミテ〉〈ツブヤイテミテ〉の2種の小パネルを新設し(写真4.6)、残された記憶、記録、研究といった「ひと情報」を展示品とともに置いた。〈ツブヤイテミテ〉は、絵画資料に記録された人物になりきってコメントを発し、観覧者が当時の世界に知らぬ間に入り込んでいくものである。

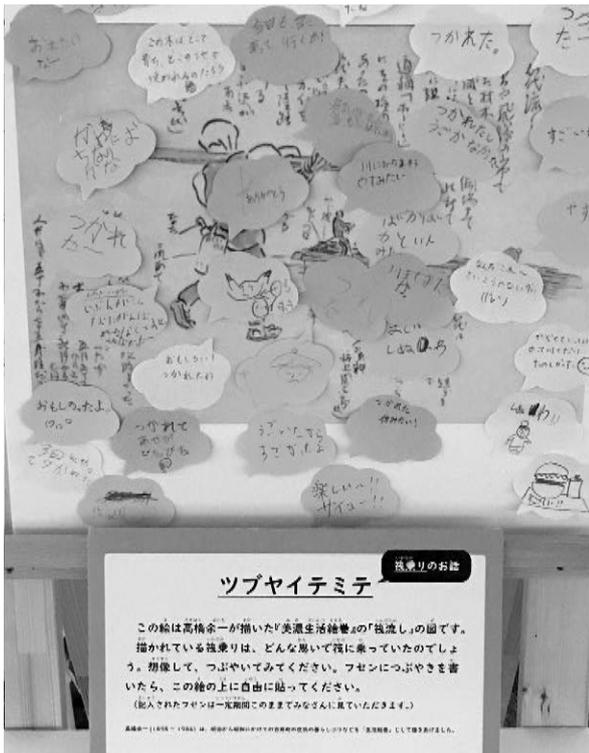
また、新聞記事などは、そのもの自体の情報ではないが、展示品となる過程の生々しさを伝え、展示品と人との距離を縮めるものであろう(写真5)。



[写真4: 〈キイテミテ〉(発掘調査に関わった人)]



[写真5: 発掘の新聞記事]



[写真6：〈ツブヤイテミテ〉]



[写真7：高橋余一(調査し記録した人)]

## ②現場から

次は「現場情報」である。

展示品は、そもそも展示室内にあったものではなく、ミュージアムが展示の目的に合わせて移動させ、その展示室でいわば作り込んだものである。例えば考古遺物は遺跡があり、化石には出土地があり、歴史的書状には宛先である土地がある。また絵画にもその風景となった場所がある。展示品の本来の場所の空気感、たたずまいを感じ、そこに身を置くことにより、観覧者が展示品から得られるイメー

ジは大きく膨らむことになる。①のひと情報の効果と同様、リアリティを帯びたものとしてモノはより身近な存在として「自分化」され、現地と一体となることによってそれは「地域化」されていくと考える。

そのために、その現地へいざなう情報を小パネルにして展示品の脇に置いたり、持ち帰りシートを用意した(写真8,9)。現地へ赴いてから、再度、展示品を見ることもある。その時には、また新たな意識や観点をもってそのものと対話することになるだろう。



[写真8-1.8-2：太郎洞池(展示と〈イトテミテ〉)]



[写真9：津田生家への〈イトテミテ〉]

この現地への視点は、前述した文化の森の展示計画で「文化の森内だけでなく、実際の現場での体験を勧める」と既に明示されていることでもあり、改めてそれを展示室内で落とし込んでみることにした。また、この発想は、開館当初、当時建設専門委員であった糸魚川淳二が提言した美濃加茂「えこ」ミュージアム構想に示されるいわゆる「エコミュージアム」(注7)に繋がるものでもあり、また、琵琶湖博物館の理念(注8)で提示されている「フィールドへの誘いとなる博物館」にも通ずるものである。また、最近博物館にビジターセンターとしての機能を、という視点(注9)とも近いところにある。

展示室は、そこが帰着点ではない。そこにとどまるものではなく、そこから始まる場所でもあるのである。

### ③知識の森へ

3つ目は、展示品に関する奥深いデータベースの世界の情報である。展示物を媒介にして、それに関してミュージアムがこれまで蓄積してきた様々な情報資源やデータベース、調査研究の成果へ観覧者をいざない、利用者の更なる知的欲求に応えるためのものである。

展示室内でのモノの情報は、一次資料としてのモノ自身と、キャプションや解説パネルといった二次資料である。しかしながら、そこから得られる情報は全体の一部に過ぎず、内在する情報は膨大にある。図録や解説書、報告書など印刷物として活字化されたもの、展示品などで構成されるデータベースや関連コンテンツなどデジタル化されたものなど、関連する研究成果の情報である。それらは、館内の図書情報コーナーやミュージアムショップにあってHP上でアクセスできたりするものであるが、いずれも展示室の外でそれにアプローチし情報を求めようとしている。関連する情報を展示室内で有機的に繋いで提供することによって、展示品に関わる詳細で多面的な情報、俯瞰的な全体像を利用者は知ることができると考えた。

展示品の奥にあるデータベースという知識の森にいざなうコミュニケーションツールである。



【写真10：〈ヨンデミテ〉】

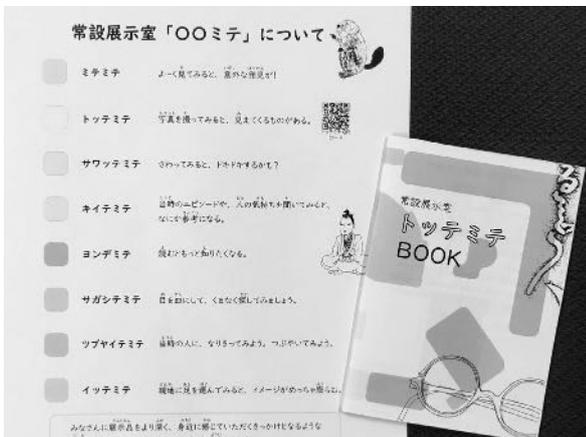
美濃加茂市民ミュージアムがテーマを設定して不定期に刊行している「ふるさとファイルシリーズ」(主に A5判、20 ページ程度、現在まで 16集を刊行)などの小冊子を展示品に関係させて閲覧できるようにした。〈ヨンデミテ〉である(写真10)。展示室に図書類が置かれることは、一般的にあまり多くないが、今回は展示品のそばに堂々と置くことにした。

次は新たに導入した〈トツテミテ〉である。これは、cloud 上の画像データベースと照合させる展示品認識システムである(注8)。事前に展示品の画像を多方面から複数撮影したものを用意して iCloud 上に置き、観覧者が展示品を撮影するとそれを認識し、そこから各種情報が得られるというものである(写真11,12,13)。





[写真11-1.2.3：〈トツテミテ〉]



[写真12：『トツテミテ BOOK』]



[写真13：画像認識後の最初の画面]

最近ではQRコードを使用して情報を得る方法は多くの展示室などで導入されているが、それと比較して、次のような来館者行動につながるのではないかと考えた。

- ・展示品にカメラを向ける行為をとおして、主体的に展示品を見ようとする。
- ・QRコードという単なるマーカーでなく、画像をとおして認識させるところが、わくわく感や遊び心につながる。
- ・展示品の特徴をうまくとらえないと認識されないことが挑戦心を呼ぶ。

〈トツテミテ〉で得られる各種情報は、a.「まずは簡単に」b.「少し詳しく」の二つが選択できる。

a. はHP上にある「ふらりと展示室」のコンテンツや関連コンテンツとリンクされ簡略な展示品の内容を知ることができる。

b. を選ぶと、館のHP上にあり、美濃加茂版Wikipediaともいえる「美濃加茂事典」（2021年3月現在780件登録）<sup>(注10)</sup>に飛び、さらにその事典にリンクされた項目へも進むことができる。美濃加茂事典とは、地域を中心とすることがらを五十音順に並べ、その項目ごとに簡単な解説と館蔵資料情報、『美濃加茂市史』など地域に関する基本的文献における情報、展覧会での情報などをリンクさせ総合的な「手引き」「インデックス」「百科」としての役割をめざそうとするもので2011年から作成を開始している。ミュージアムのHP上のweb情報として蓄積・更新されてきている。

画像認識の展示品は、実物としての感動を与えるのは当然であるが、一方、観覧者にとってミュージアムが持つ膨大なデータベースや様々なコンテンツへ繋がる出発点でもある。「トツテミテ」はその入り口としてのツールである<sup>(注11)</sup>。ガイドブックとして『トツテミテ BOOK』を作成した(A6判、22ページ)。そこでは撮影対象となる10件の展示品が自己紹介する形をとり、地域の方言を一部に用いるなどその展示品がより身近なものになるよう工夫した。

#### 4. 今後の課題

今回導入したツールは、利用者にとってどのように使ってもらえるのか今後の状況を注意深く見ていきたい。展示品への関心の深まりや広がりや繋がっていくのか、〈トツテミテ〉の動作環境や操作性はよいのか、遊び心や楽しさにある空間になっているか、など既に一部実施している観覧者の行動調査を含め利用者の声を聞き改善を進めたいと考えている。

展示品からの展開先であり、また展開をフォローするアクセスコンテンツは無限の可能性もある。展示品の現地へいざなう〈イッテミテ〉、詳しくはこの書籍が参考になる〈ヨンデミテ〉など、今回試行している他のコンテンツや関連する動画など、各種のデータベースやコンテンツのさらなる充実と関連付けの整備が今後求められることである。

今回の「もよう替え」にあたって、次のようなパネルを入りに固定パネルで設置し、観覧者に思いや意図を伝えようとした。

「ようこそ「常設展示室」へ

「常設展示室」って、なんか難しそうな名前ですが、ここはこの地域の良さや奥深さをみなさんと共有する場です。気持ちを楽にして室内を自由に巡ってください。

ならべてあるもののほとんどが本物・実物です。存在感のあるリアルな展示品から「何か」をそれぞれで感じていただきたいと思います。バーチャルなものからは得られない世界をお楽しみください。

展示品のそばには関連する説明文などが添えてありますが、それらは何かを覚えてもらうために置いてあるわけではありません。みなさんの興味関心を深めてもらうためのちょっとしたお手伝いにしか過ぎません。まずは、展示をじっくりと見ていただき、何か一つでも「なぜかな」「この次の展開は？」とか「これを作った人はどんな人だろう」などと、好奇心をふくらませ、展示品の「向こうの世界」に思いを巡らせてもらえたらうれしく思います。さらに、展示をご覧になったあとに「今度こうしてみよう」「現地を訪れてみたい」などと、みなさんの日々の暮らしの発想やこの地に住む楽しさに繋げていただければ最高です。次へのスタートの展示室です。

展示室はコミュニケーションの場でもあります。つぶ

やいてください。大声でなければ、会話をしてもらっても構いません。また、お聞きになりたいことがあれば、総合案内をとおして遠慮なく学芸員に声をかけてください。

また、「常設」といっても、展示品などの内容は機会のあるごとに変化、充実させていく予定です。

この展示室が、みなさんの心に響き、記憶に残る場となることを心から願っています。

常設展示室20年目の「もよう替え」にあたり  
2020年10月 美濃加茂市民ミュージアム

このようなねらいが少しずつ実現されるようこれからも努力を重ねたい。

(かに みつお 美濃加茂市民ミュージアム館長)

(注1) 建築設計：日建設計、展示設計・施工：(株)日展

(注2) (株)日展 委託業務

(注3) 可児光生「何をめざそうとしていたか—市民ミュージアム設立までの17年間—」『美濃加茂市民ミュージアム紀要』2002年。

(注4) 2019年3月「常設展示状況調査」結 creation . 詳細は2020年度『みのかも文化の森・市民ミュージアム年報』(2021年夏発行予定)において別途報告する。

(注5) 展示内容の変更とその内容については、(注4) 同様『年報』において別途報告予定。

(注6) 文末別記参照

(注7) 糸魚川淳二「自然史博物館から「えこ」ミュージアムへ」瑞浪市化石博物館『瑞浪市化石博物館研究報告No.35』、2009年。

(注8) 「博物館を支える活動」琵琶湖博物館『琵琶湖博物館展示ガイド』1996年。 <https://www.biwahaku.jp/about/activity.html> (2021/3.21 アクセス)

(注9) 古瀬浩史「地域博物館としてのビジターセンター」日本博物館協会『博物館研究』Vol.55 No.12、2020年。

(注10) [http://www.forest.minokamo.gifu.jp/m\\_dictionary/index.cfm](http://www.forest.minokamo.gifu.jp/m_dictionary/index.cfm) (2021/3.21 アクセス)

(注11) 可児光生「美濃加茂市民ミュージアムの「トツテミテ」について」全国科学博物館協議会『全科協ニュース』Vol.51 No.2、2021年。

# 「常設展示室の〇〇ミテ…展示品と観覧者の関連図」

美濃加茂市民ミュージアム、2021年

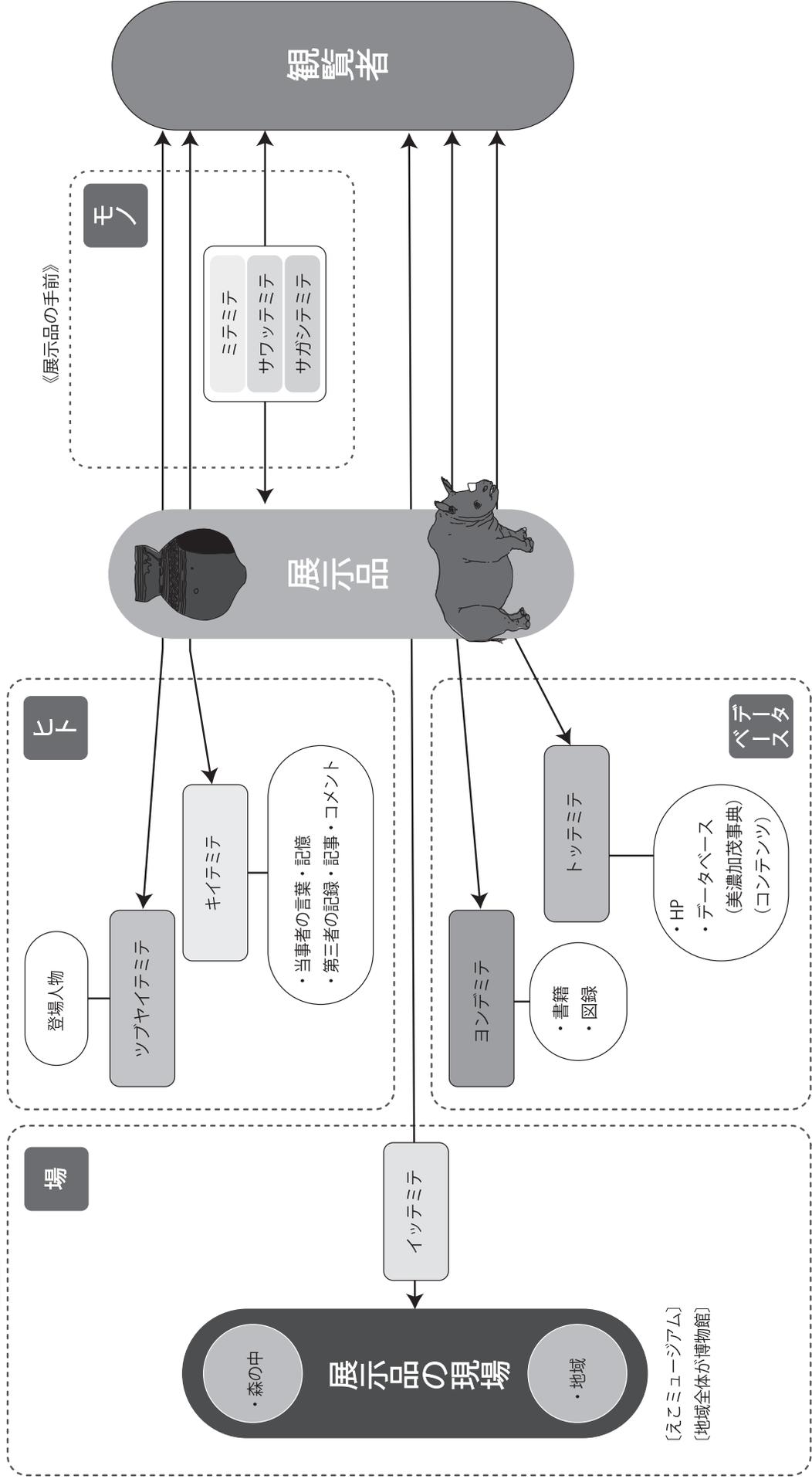
## 〔 築き 〕

・内包される潜在的なものから新たな世界やイメージの築きに繋げる

《展示品のさらに奥》

## 〔 気づき 〕

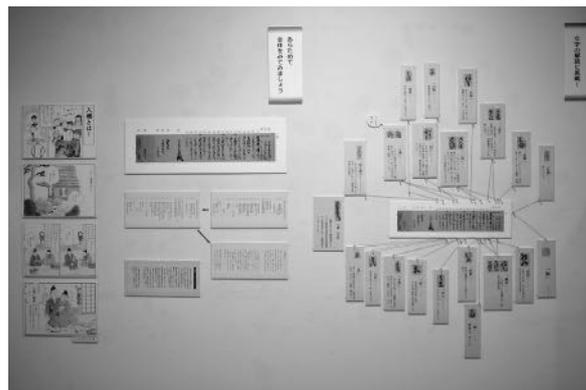
・物質的で顕在的なものから新たな発見や気づきに繋げる



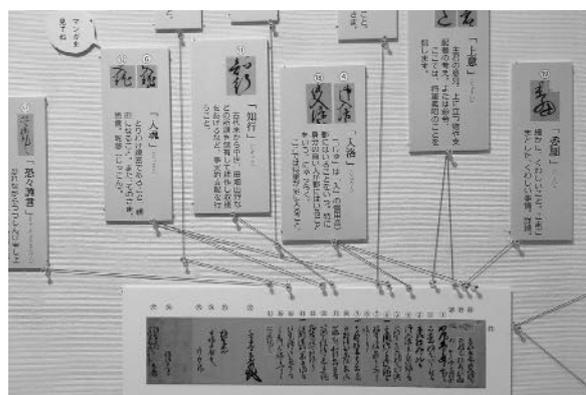
(注6 別記)

「楽しくなる古文書展」(会期：2020年12月12日～1月24日・美濃加茂市民ミュージアム美術工芸展示室)は、並行作業となった常設展示の「もよう替え」と同じ考え方で取り組んだ。展示品を絞り込み、史料それぞれに事項解説、釈文、読み下し、解説文を置いた。言葉の説明には理解を助けるためのマンガも用いた。また、歴史の舞台となった現地の情報も写真パネルで展示し、行動の広がりにつながるような働きかけを行った。

古文書に書かれている文字でも、それを読めない人からみれば、その文字は不可解な「記号」と同じである。書かれているものを記号ではなく魂の入った「言葉」として理解してもらうこと、そしてそれが少しでも読めるようになる快感を味わい、縁遠い古文書が少しでも生々しく感じ「自分化」してその世界に入りたくなる展示をねらった。



[事項解説とマンガ]



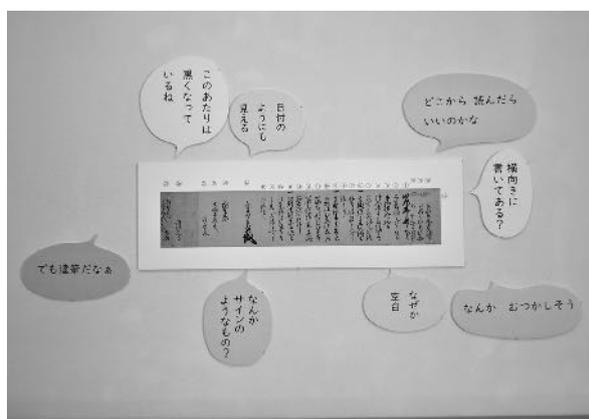
[事項解説拡大]



[展示全体]



[歴史の舞台]



[導入部の吹き出し]



[古文書パズル]