

第29回西洋社会科学古典資料講習会

展示、その役割と力

2009.11.12

東京大学総合研究博物館・特任教授

洪 恒 夫

洪 恒 夫 / KO Tsuneo

展示プロデューサー, デザイナー, プランナー

(株)丹青社 執行役員, クリエイティブコア・IDSセンター長

東京大学総合研究博物館特任教授, 金沢美術工芸大学非常勤講師

東洋大学非常勤講師, (社)日本ディスプレイデザイン協会理事

【主な実績】

戸隠地質化石博物館(2008年)、電力館7階「オールアバウトテブコ」(2008年)、ソニー歴史資料館(2007年)、愛・地球博国際赤十字・赤新月館(2005年)、東京大学コミュニケーションセンター(2005年)、石の記憶—ヒロシマ・ナガサキ(東京大学総合研究博物館2004年)、Skipシティ・映像ミュージアム(2003年)、鳥取二十世紀梨記念館(2001年)、ハウステンボスアトラクション(1992-1993年)、国際花と緑の博覧会・政府苑(1990年)。

【主な受賞歴】

Skipシティ・映像ミュージアム、ディスプレイデザイン賞2003優秀賞。「石の記憶—ヒロシマ・ナガサキ」展、ディスプレイデザイン賞2004大賞・企画研究特別賞・ディスプレイ産業特別賞、2004年度グッドデザイン賞。「シーボルトの21世紀」展、ディスプレイデザイン賞2004優秀賞。「愛・地球博国際赤十字・赤新月館」ディスプレイデザイン賞2005・優秀賞。「アフリカの骨、縄文の骨 遙かラミダスを望む」展、ディスプレイデザイン賞2006奨励賞・企画研究特別賞、「モバイルミュージアムプロジェクト」ディスプレイデザイン賞企画研究特別賞、「時空のデザイン」ディスプレイ産業奨励賞、「異星の踏査」2008JCDベスト100、2008SDA賞入選など。

てん - じ 【展示】

**[名](スル)美術品・商品などを並べて
一般に公開すること。**

「作品を一する」「一即売会」

【 大辞泉 提供 : JapanKnowledge 】

ディスプレイ 【display】

[名](スル)《「ディスプレイ」とも》

1 陳列すること。 展示すること。

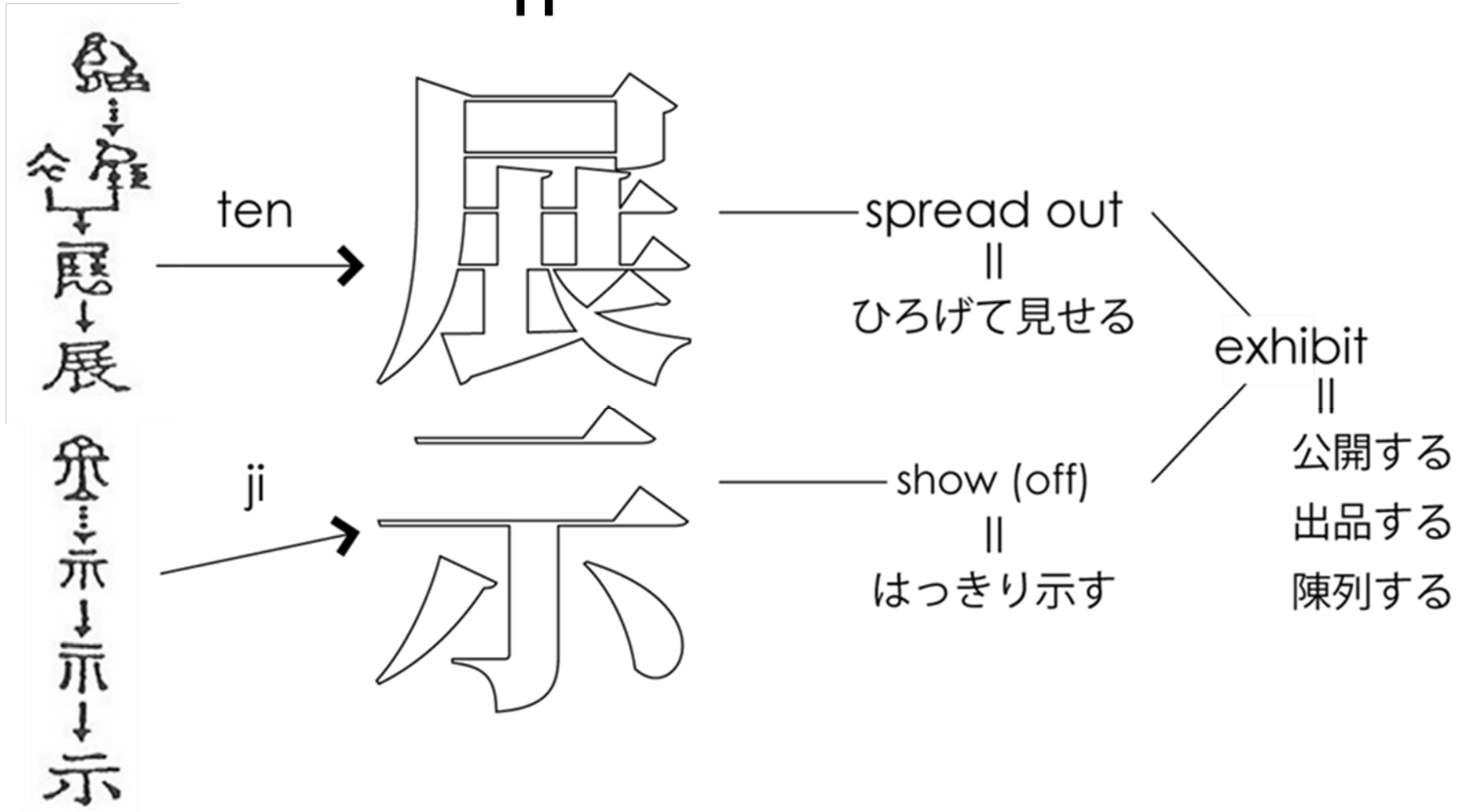
特に商品などを効果的に配置すること。

「ショーウィンドーを—する」

【 大辞泉 提供 : JapanKnowledge 】

DISPLAY

II



DISPLAY

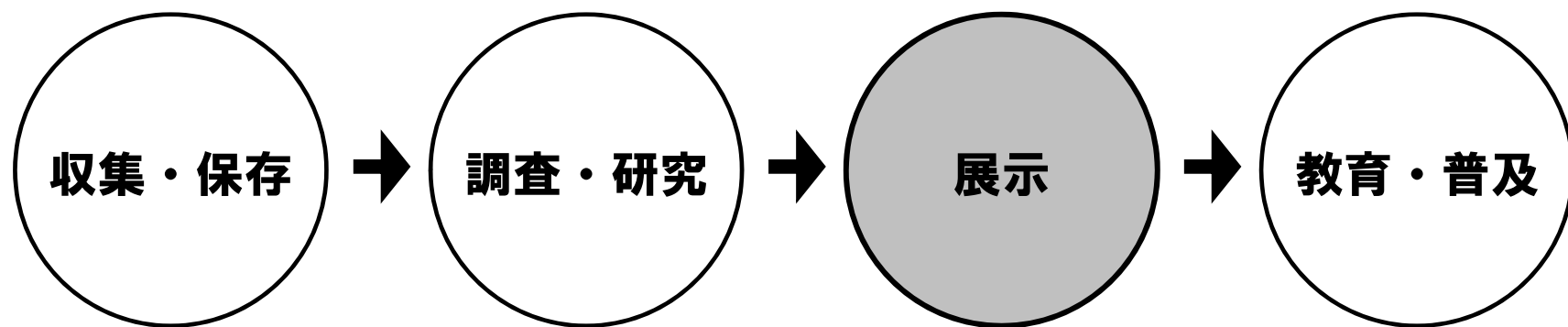
動物も



DISPLAY

ミュージアムにおける展示

ミュージアムの機能



ミュージアムの機能

収集・保存された資料を

調査・研究標本化・資料化し

成果を広く公開する

それが展示

学術

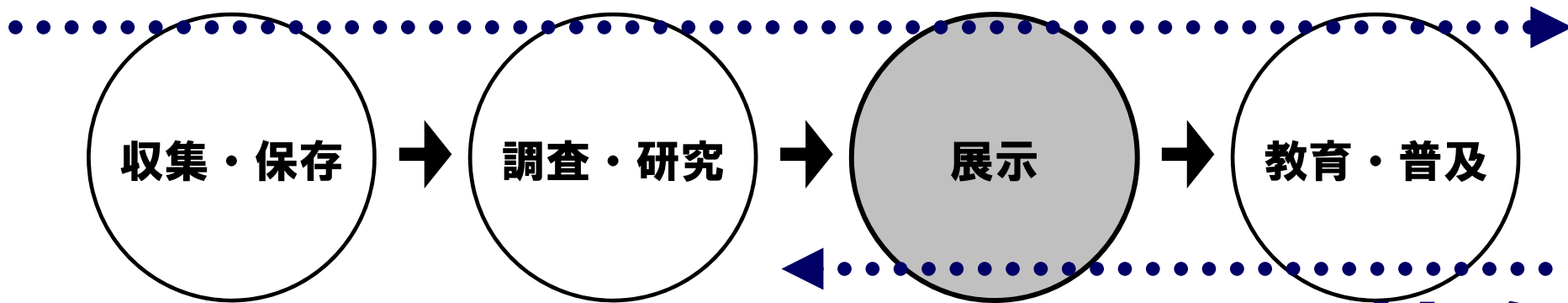
社会

収集・保存

調査・研究

展示

教育・普及



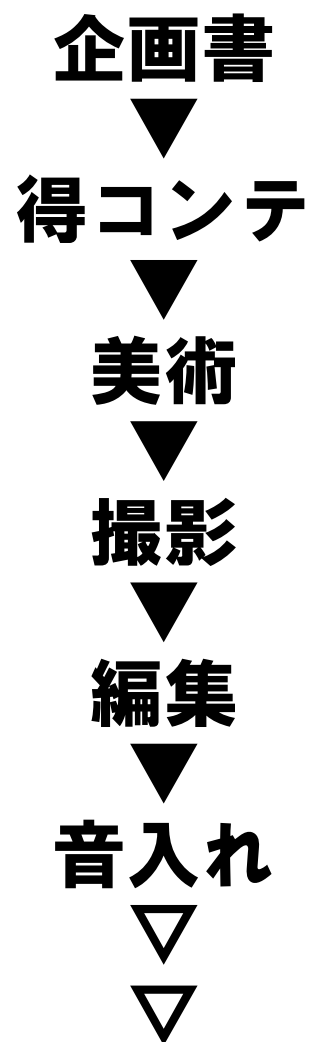
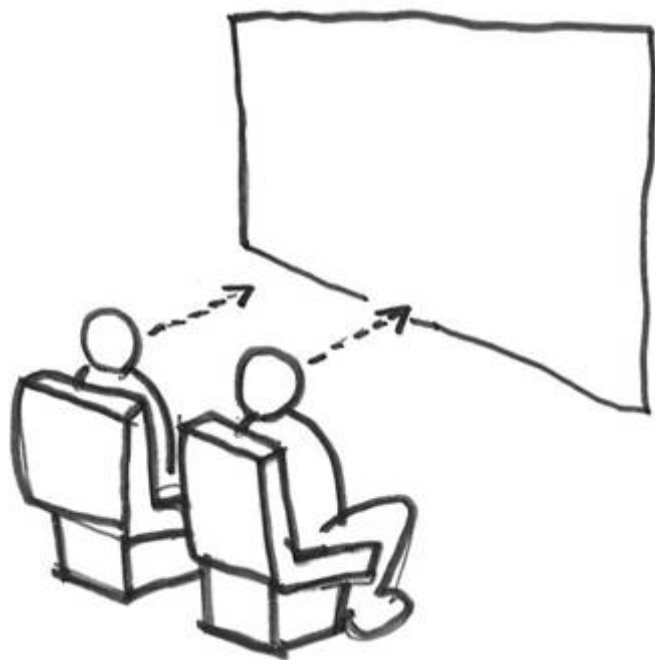
「展示」

＝

コミュニケーションメディア

映画

〔映画を作る〕

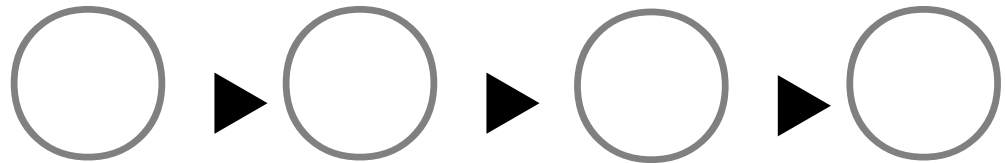


監督の一貫した方針



小説

[小説を書く]



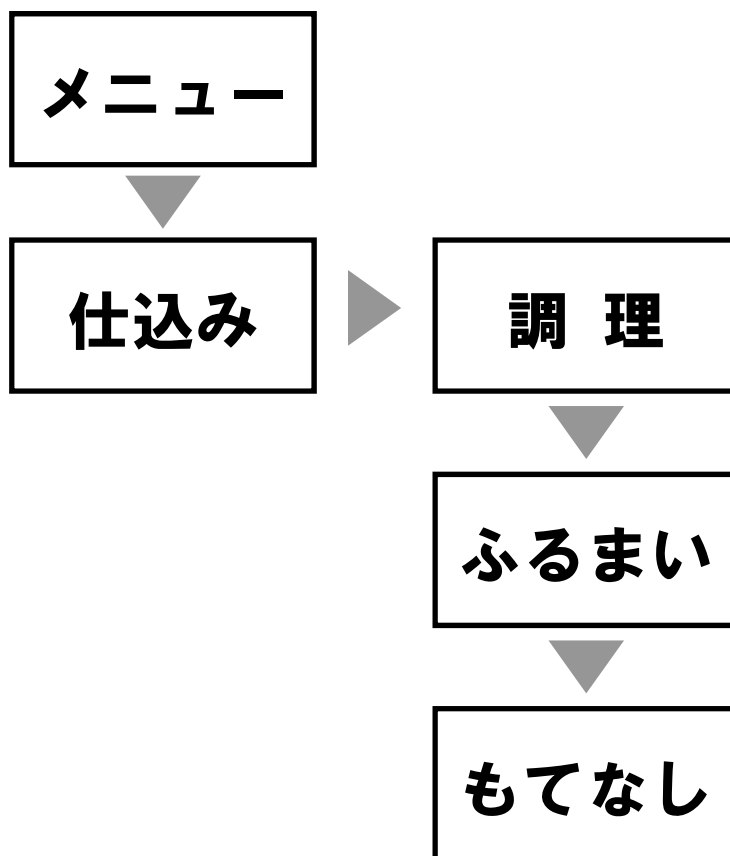
ストーリーライン

空想・想像の中での演出構成



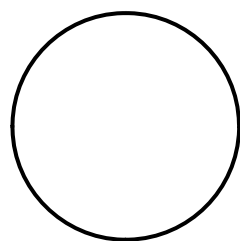
料理

コース料理をつくる

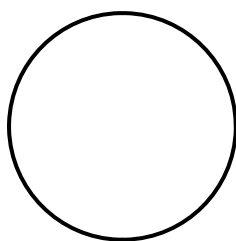


料理

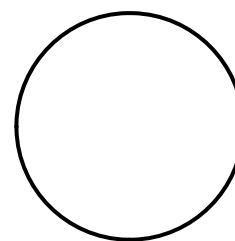
コース料理をつくる



オードブル



メイン
魚料理／肉料理



デザート

サイド スープ／パン／チーズ・・・

ドリンク 食前酒／ワイン／コーヒー

時間

ふるまい

もてなし

時間と体験のものがたり

コミュニケーションツール

||

メディア

伝える手段であり、
それには伝えるべきコト（情報）がある

展示メディア

Ⅱ

人が空間(三次元)を 移動して展開される 特殊なメディア

- ・ **実物、実体験**
- ・ **複合的な表現（メディアミックス）**
 - ・ **空間のレイヤー効果 etc.**

—事例—

学術の翻訳、 インタープリターとしての展示

特別展「アフリカの骨、縄文の骨—遙かラミダスを望む」

Bones of Africa, Bones of the Jomon

アフリカの骨、縄文の骨

—遙かラミダスを望む

諏訪教授を中心とした当館人類学研究室と洪ら、ミュージアム・テクノロジー研究部門とが協働し、企画し、つくりあげた展覧会。

2005年11月26日-2006年4月16日

ディスプレイデザイン賞2005奨励賞、企画研究特別賞 受賞

東京大学総合研究博物館 開館十周年記念特別展示

アフリカの骨 縄文の骨



Bones of Africa, Bones of the Jomon



遙かラミダスを望む

化石の研究は、ロマンの追及ではなく、過去の真実解明へのあくなきチャレンジである

2005年11月26日[土] - 2006年4月16日[日]

観覧時間：10:00-17:00(入館は16:30まで) 入場料：無料 休館日：月曜日(祝日の場合は閉館し翌日休館) 年休等期(2月24日-1月4日)
入館券1月21-22日、2月25-26日 主催：東京大学総合研究博物館/Middle Awash Research Project/東京大学大学院理学系研究科生物科学専攻人類学大講座/東京大学21世紀COEプログラム「心とことば—進化認知科学の展開—」
協賛：Systema Naturae—標本は語る。 豊井隆夫博士コレクション ウニの分類学

東京大学総合研究博物館 The University Museum, The University of Tokyo
TEL: 03-5460-8500 FAX: 03-5460-8501 E-MAIL: um@um.u-tokyo.ac.jp

「人類学の研究そのもの」

「動いている研究の様子」

を展示で表現する。



1994, Nature

アフリカの骨

440万年前の人類祖先・ラミダスを中心に、エチオピアと米国、日本の研究者との共同研究の成果展示。



東京大学総合研究博物館データベース

縄文の骨

総合研究博物館所蔵の縄文時代古人骨コレクションより、キュラトリアル・ワーク、データベース化の終了した縄文時代人骨の展示。

アフリカの骨



フィールド・ワーク
(調査・発掘・発見)

解 析
研 究

縄文の骨



キュラトリアル・ワーク
(標本整理)

データ・ベース
研 究

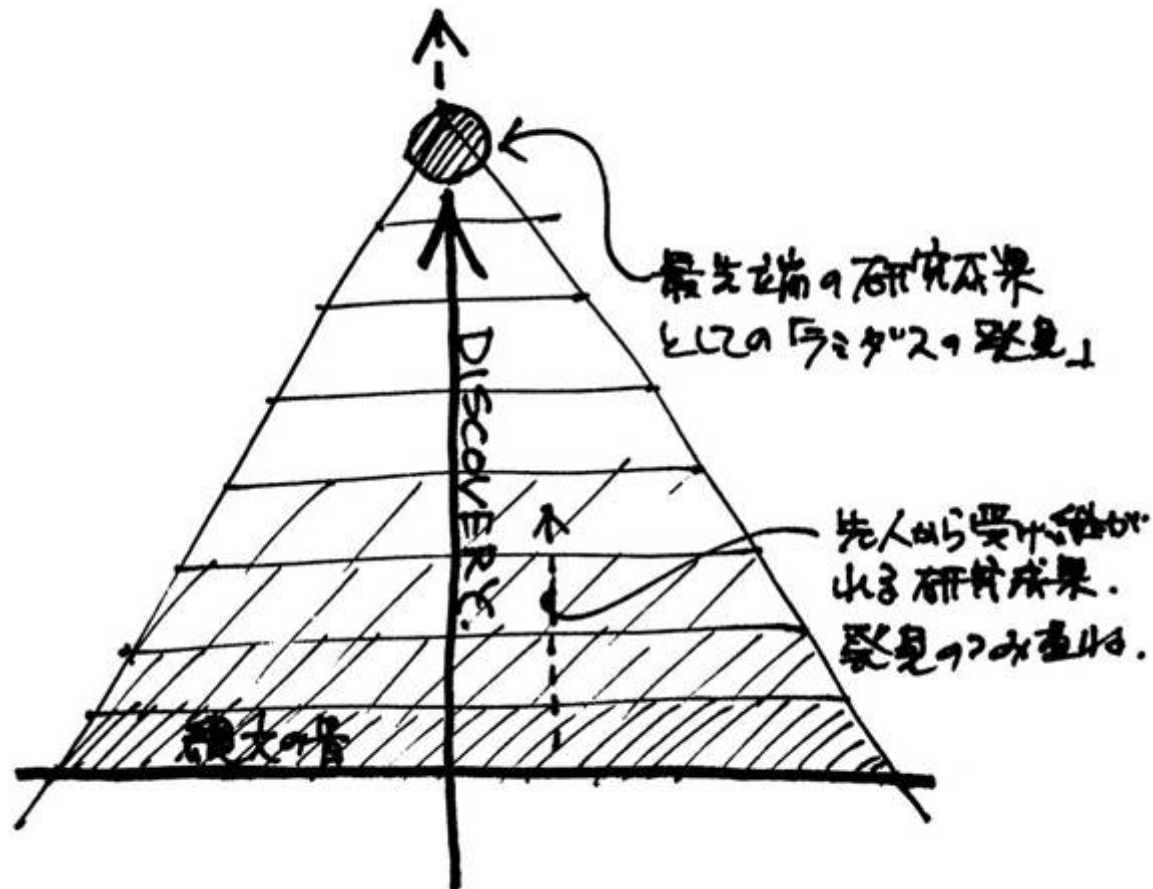


「人類学の研究」を展示で表現する

Discovery ・ 発見

II

発見について「発見が人類学と 発見、成類させる。」



上位

骨の研究のポイント

コンセプト

世界観

テーマ解説

個別解説

下位

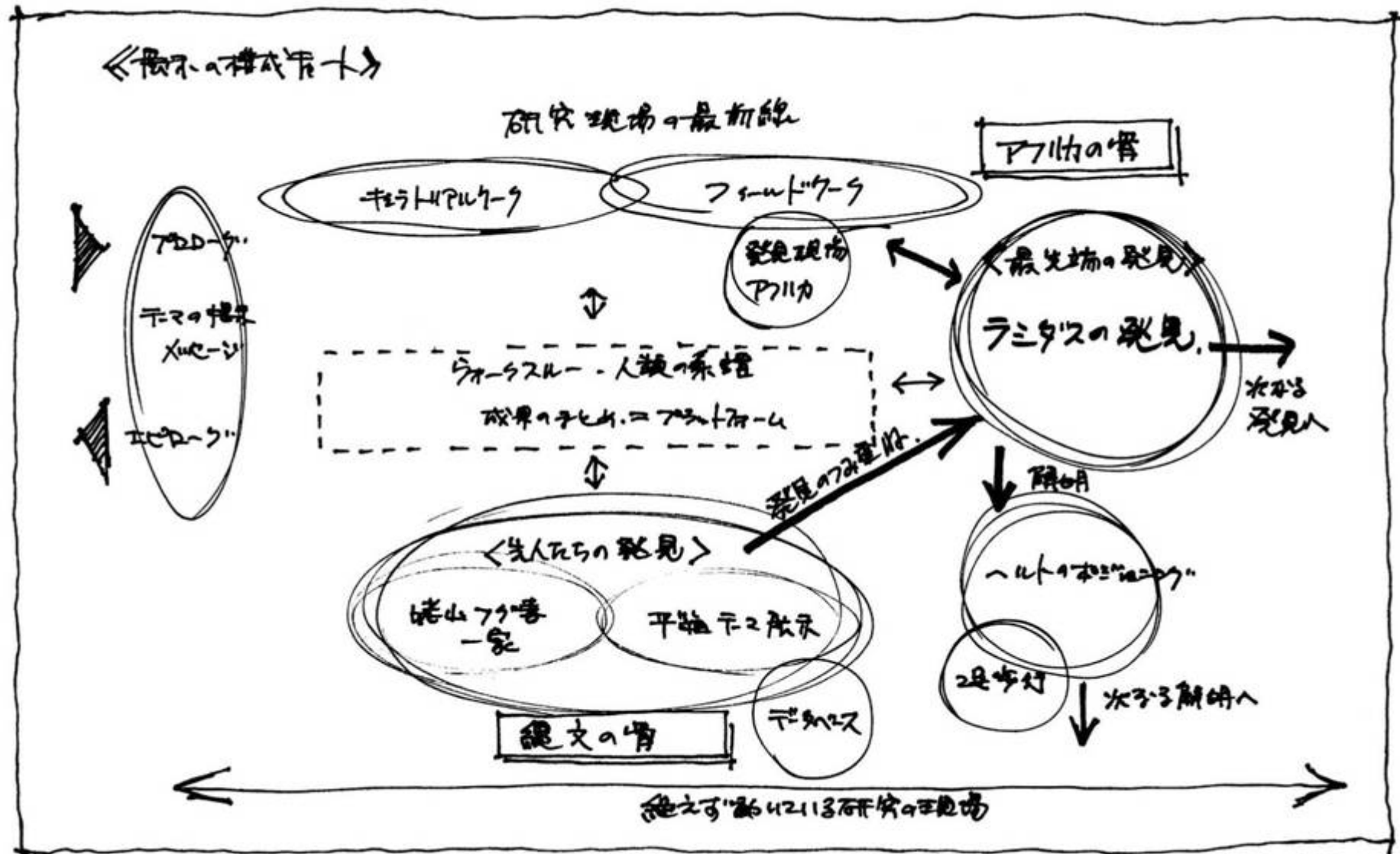
標本(骨)自体の解説

人類進化において、骨を見るポイントである二足歩行と犬歯、小臼歯の複合体について、エリアごとの特徴をもとに、繰り返し解説を行う。

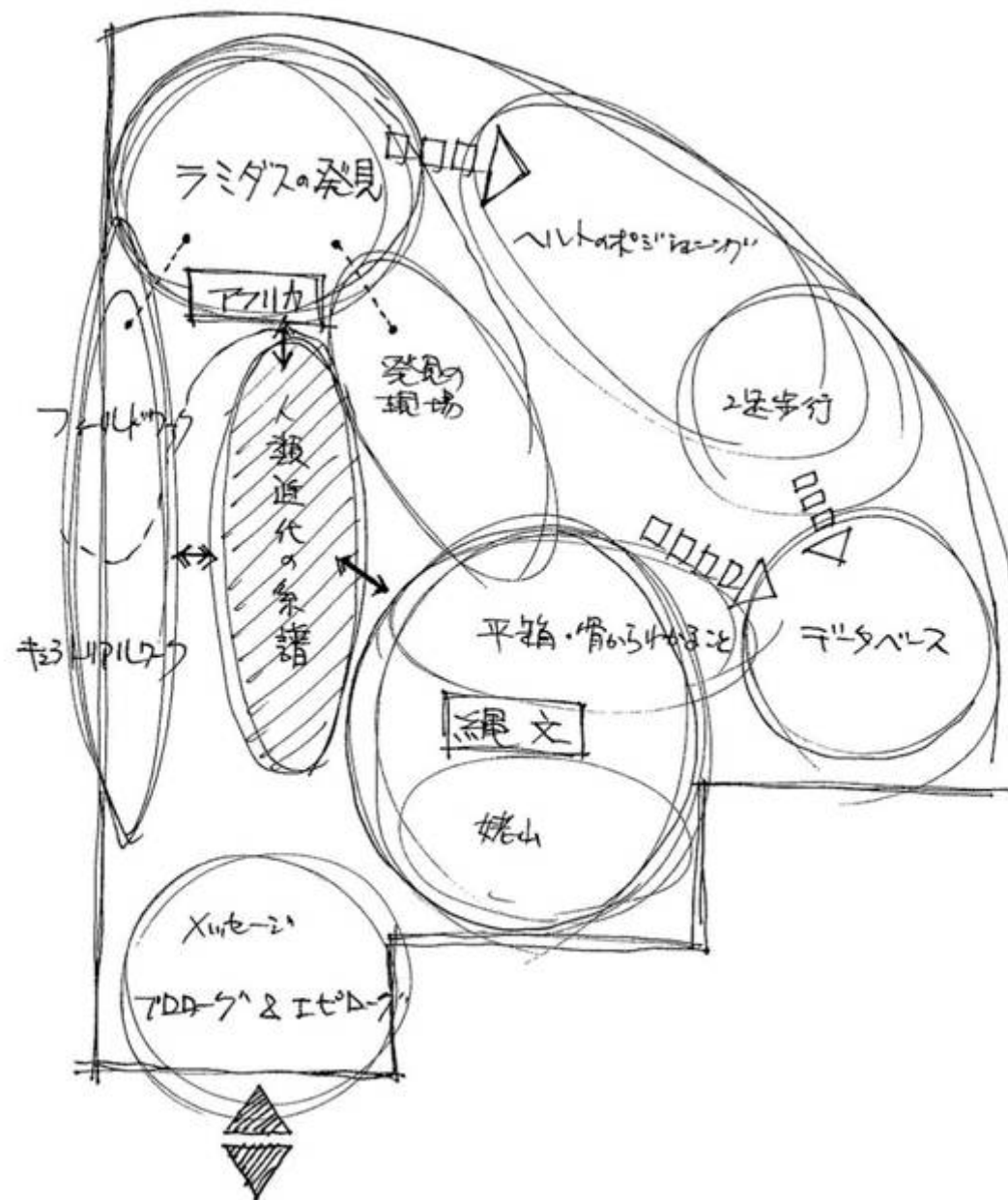
メッセージ・訴求内容 —研究者の目

- 発見は研究の極み。
- 発見に続く発見の成果が人類の進化の系譜を、人類学を発展させる。
- 発見—発見する目
- 発見する目＝骨を見極める眼
- 骨の見方＝研究者の目
- 研究者は日々「発見」をするためにチャレンジしている。
- 研究の現場では、過去・現在・未来を問わず「発見」が繰り返されてゆく。

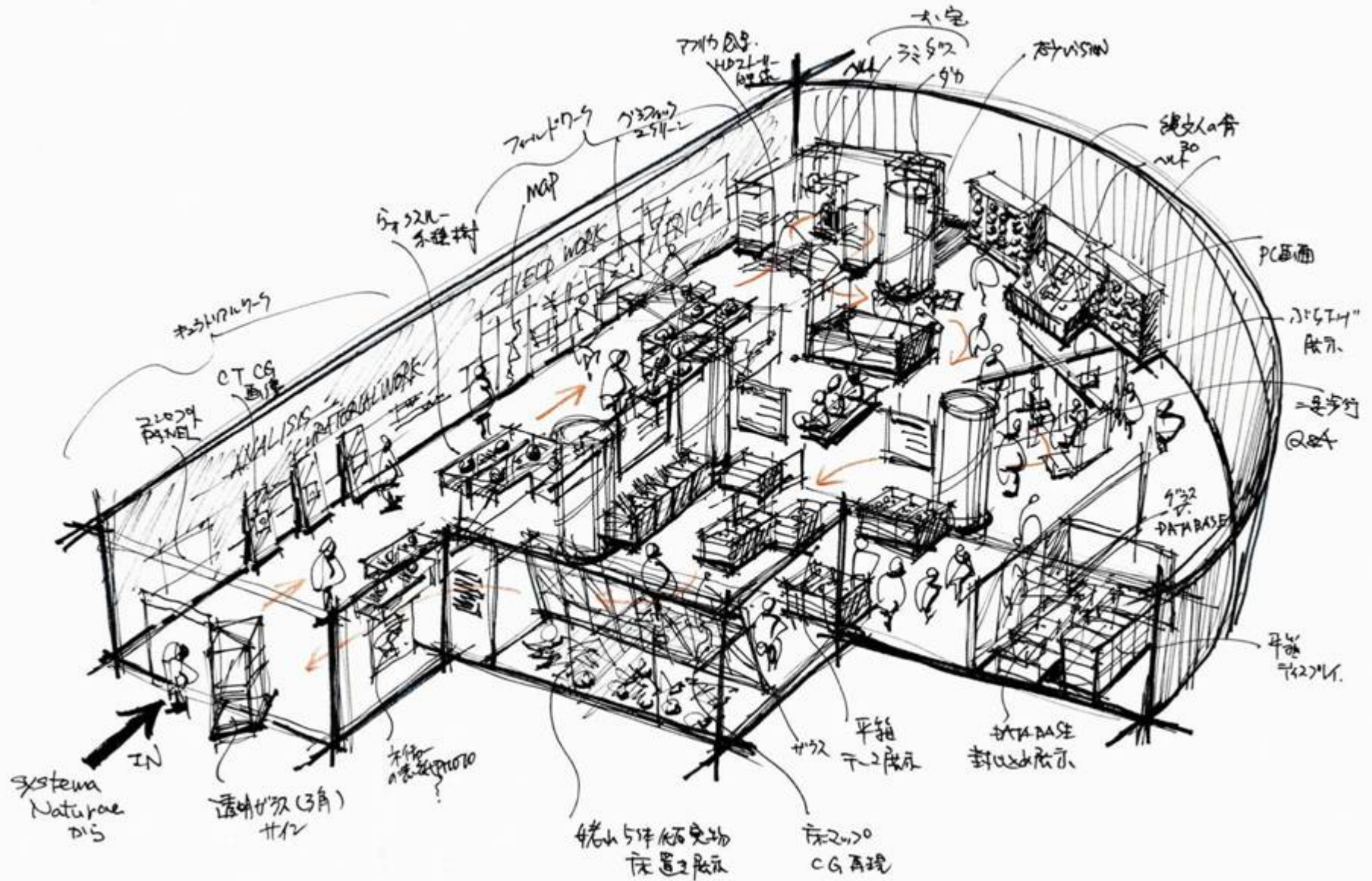
展示構成チャート



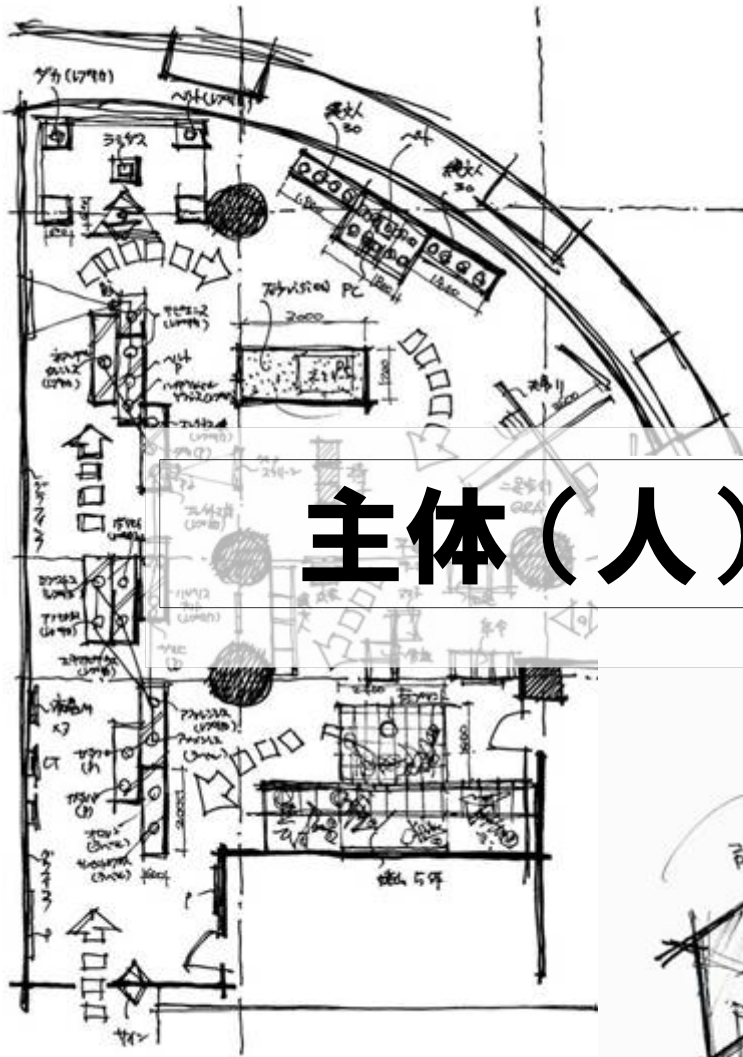
ゾーニング



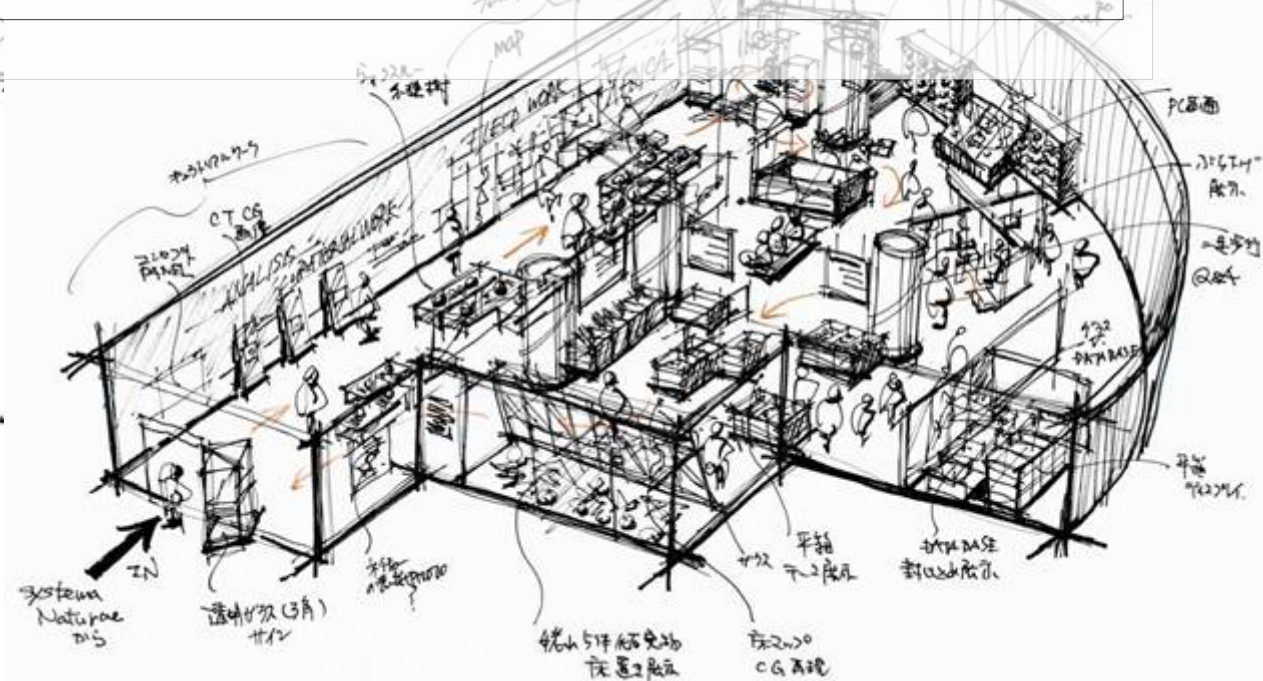
イメージパース



情報空間のデザインとプランニングのポイント

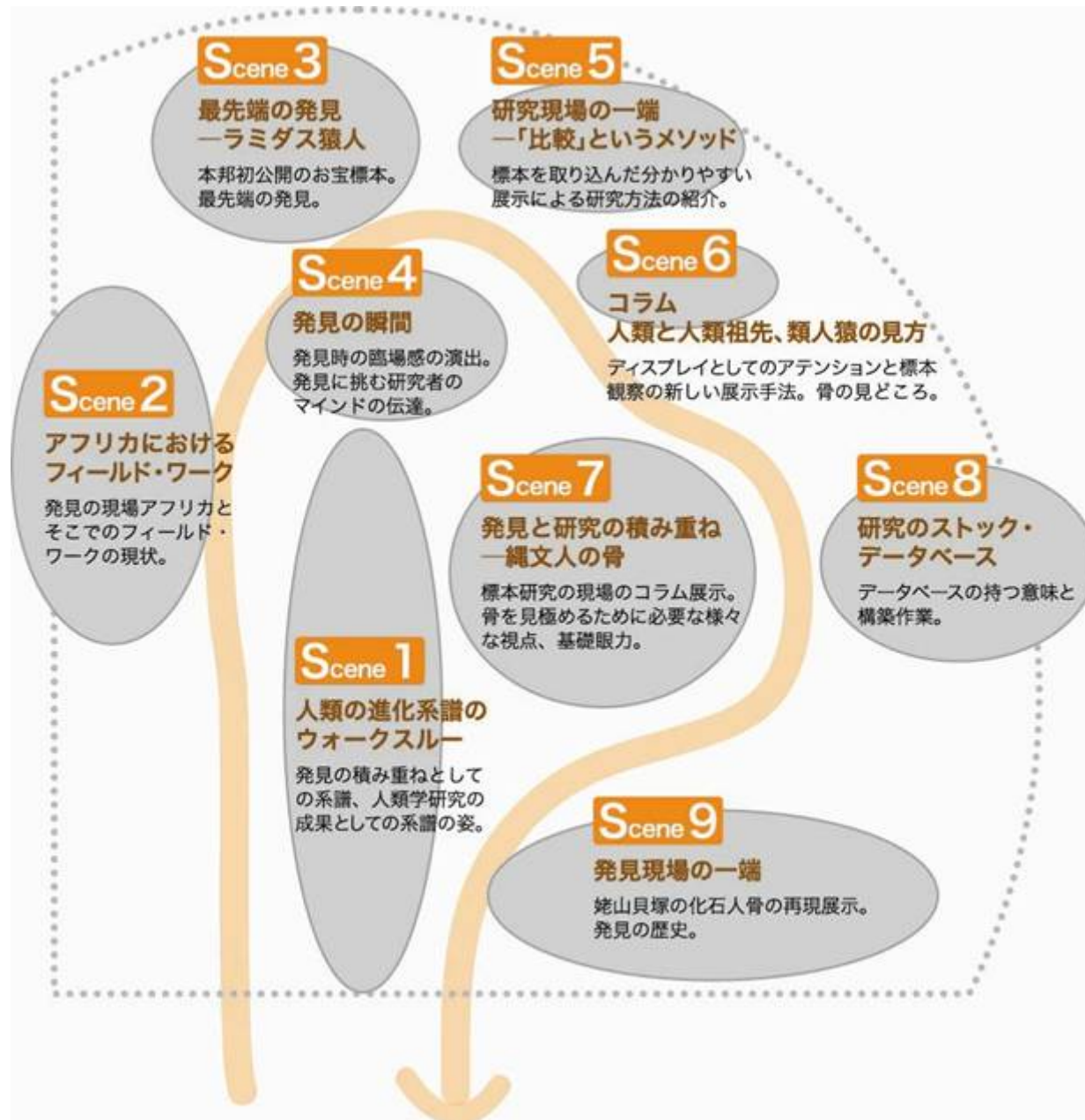


主体（人）が動いて体験する

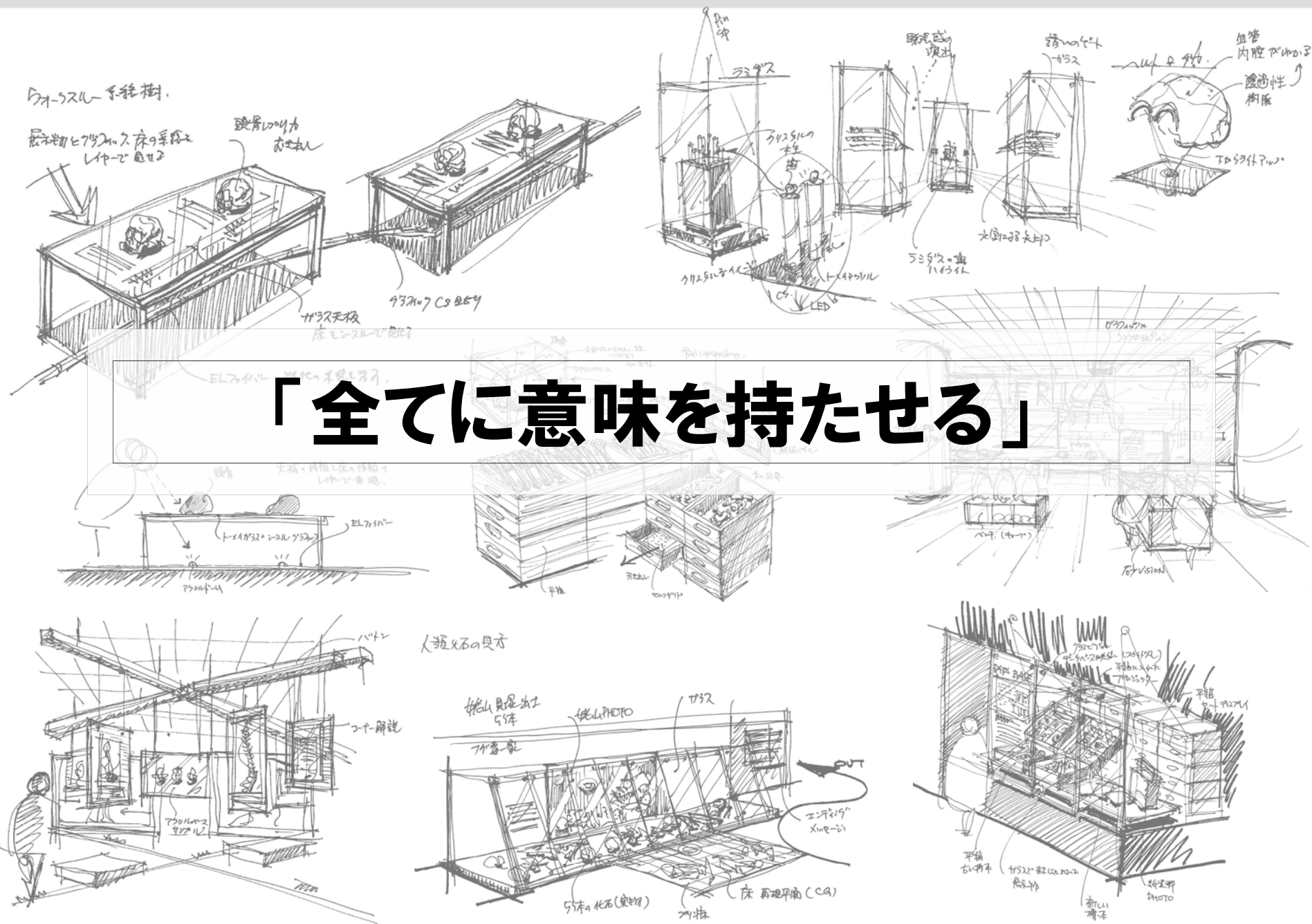


情報空間のデザインとプランニングのポイント

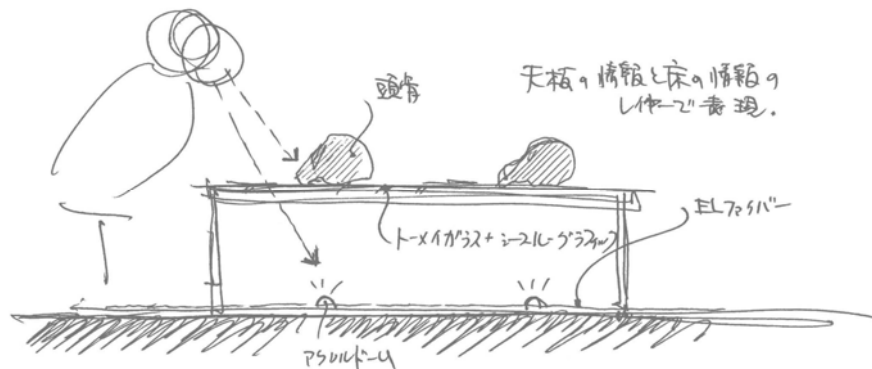
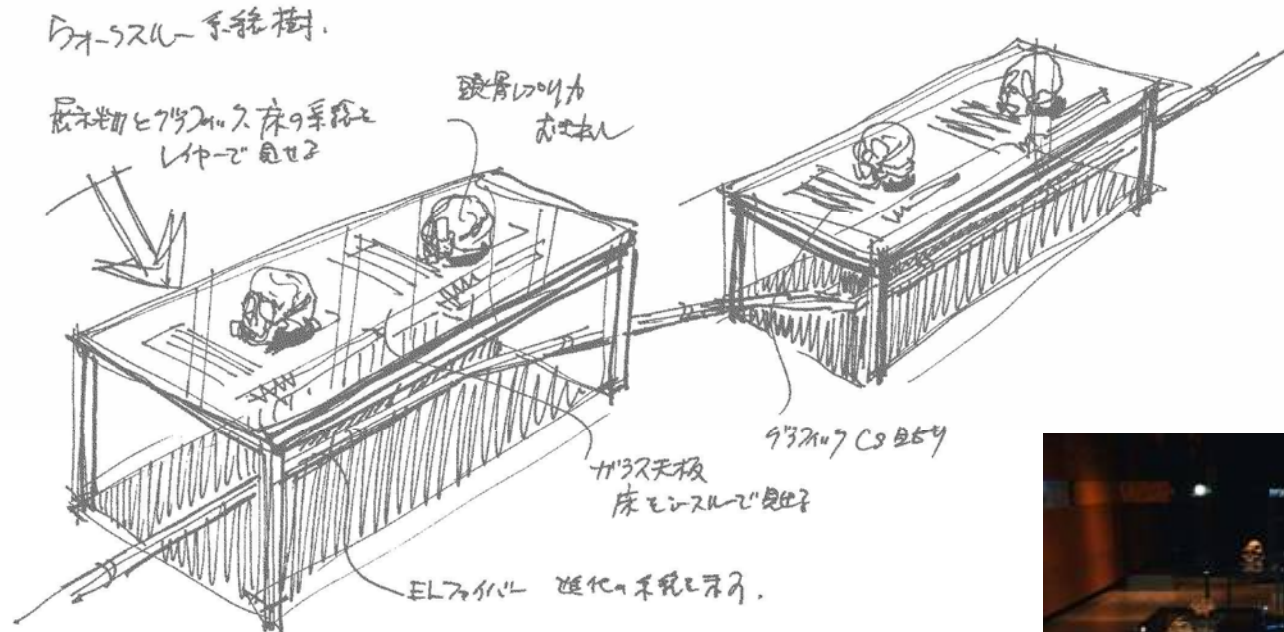
各展示アイテム と 訴求メッセージ



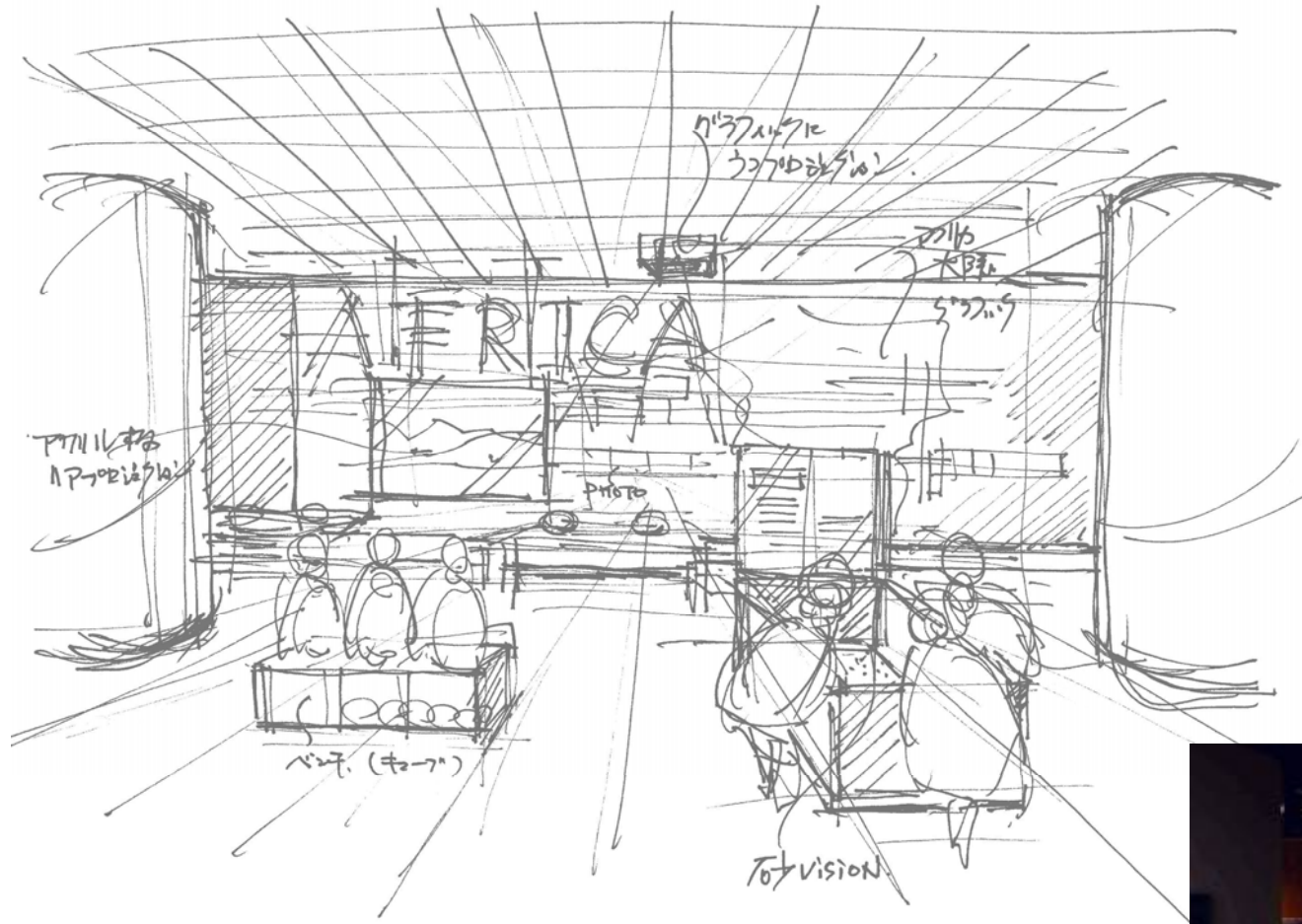
情報空間のデザインとプランニングのポイント



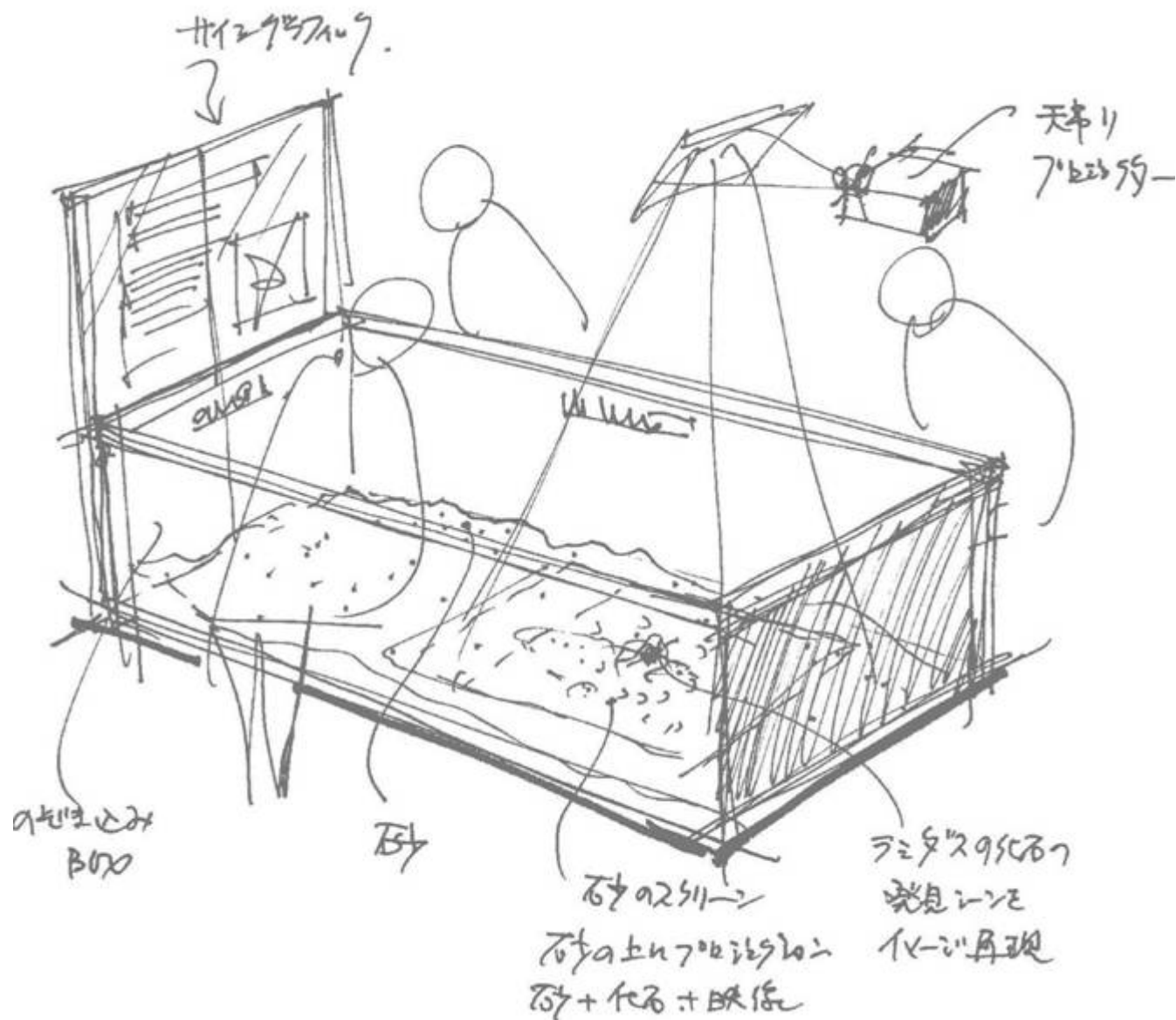
Scene 1 : 人類進化の系譜を床に描く 人類進化の系譜ウォークスルー



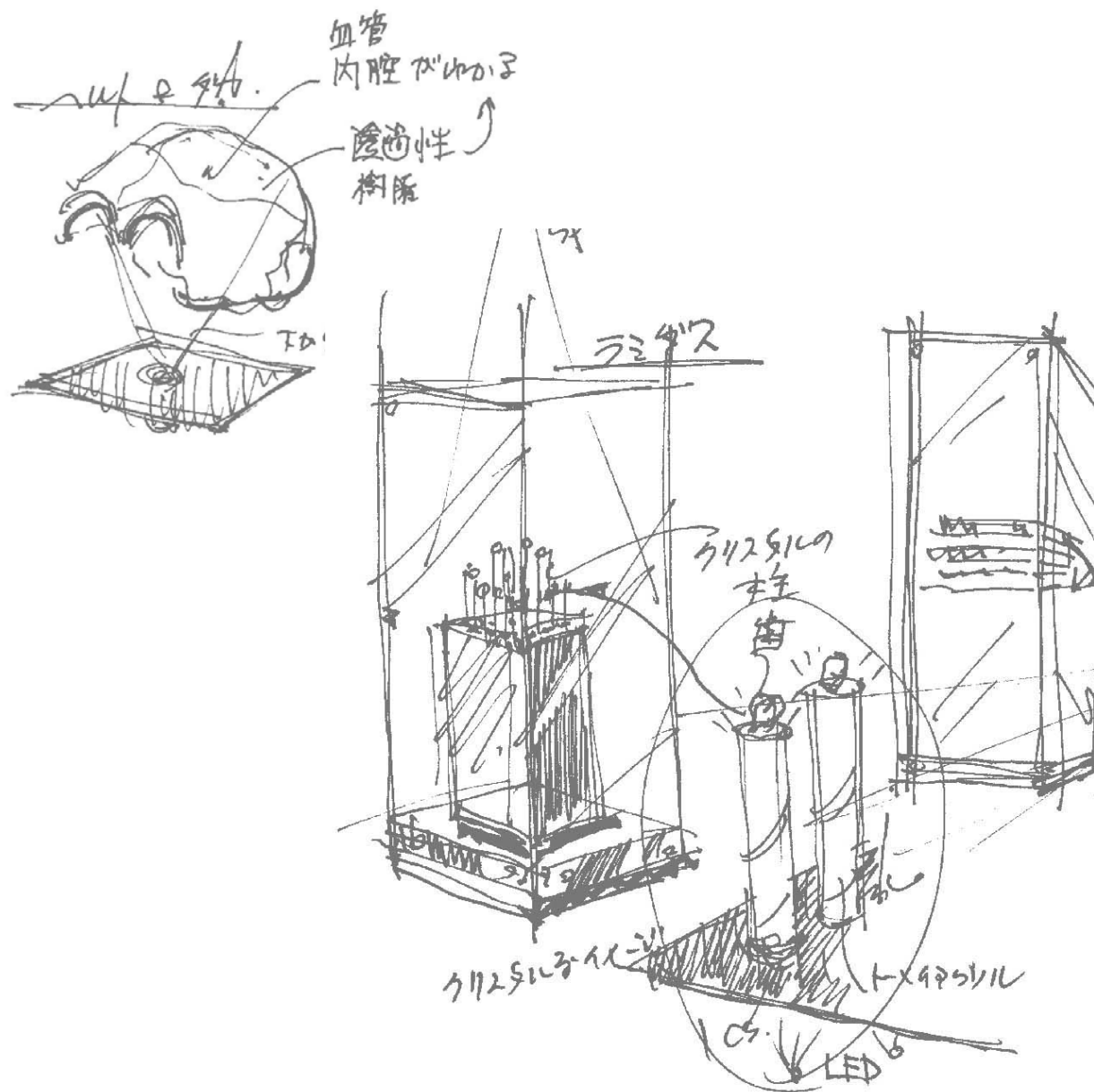
Scene 2 : 壁が語る、空気が語る アフリカ、フィールド・ワークの成果



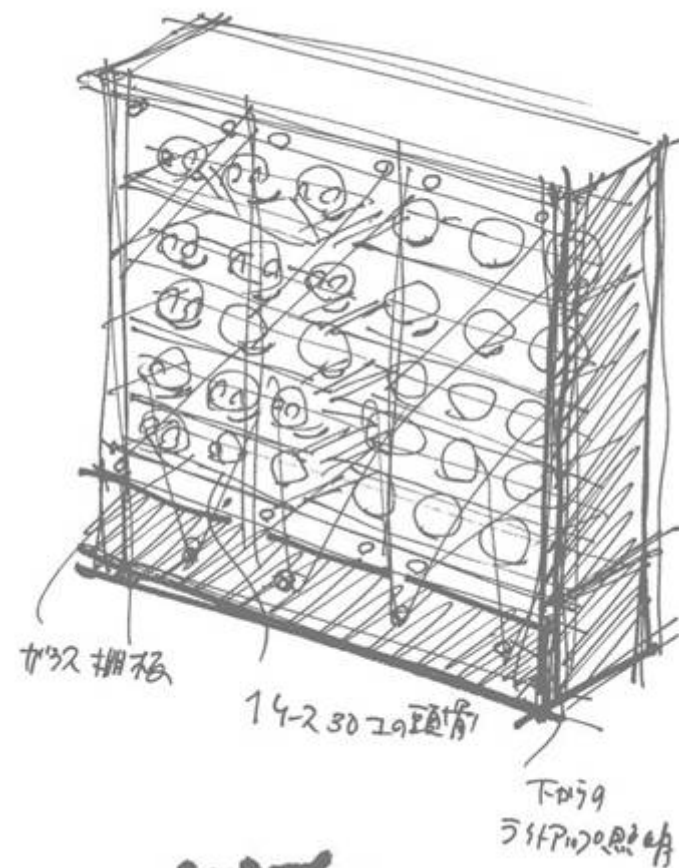
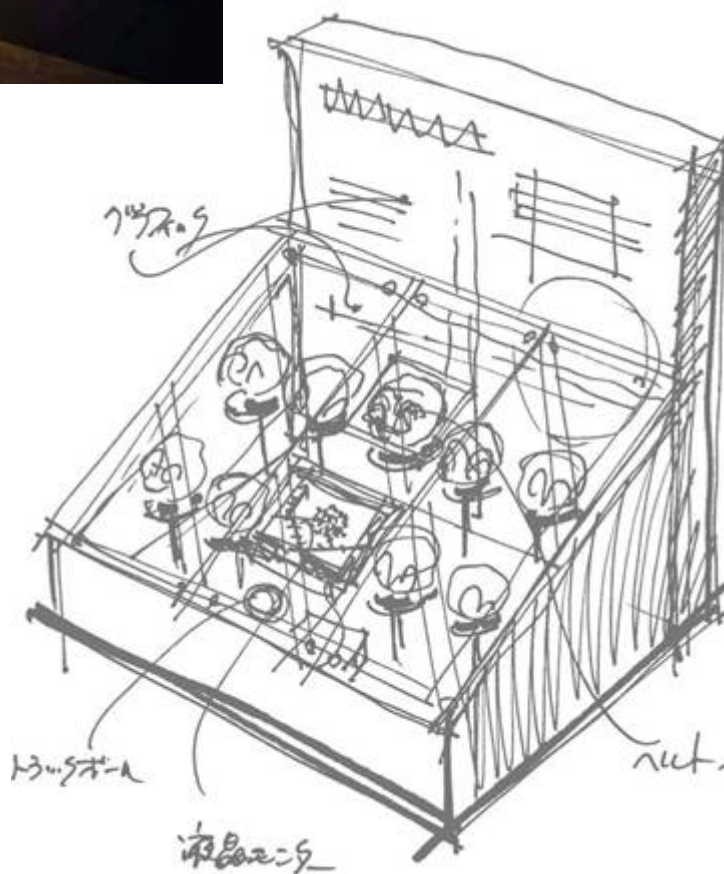
Scene 3 : 下を向くのには意味がある 発見の瞬間の紹介



Scene 3 : 「お宝」はお宝らしく見せる 最先端の発見「ラミダス」の展示

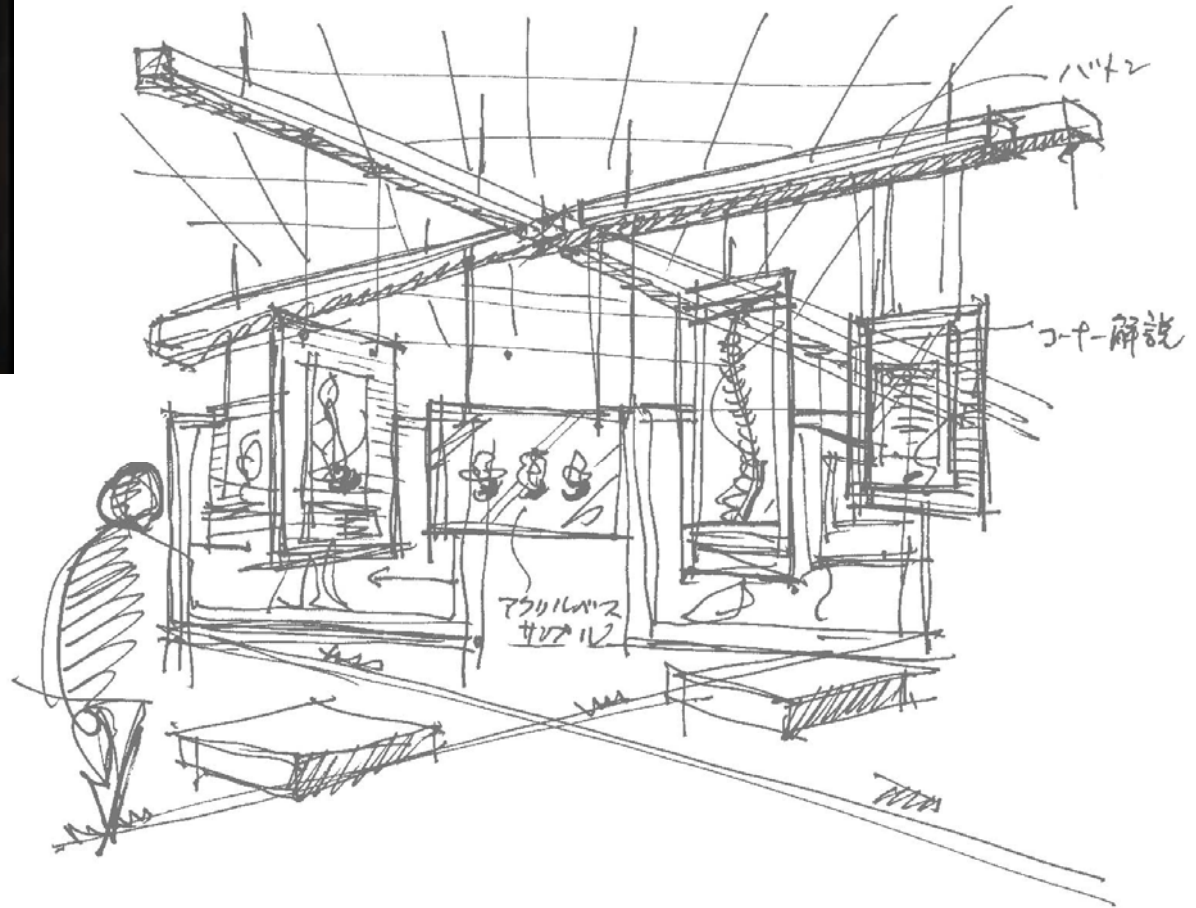
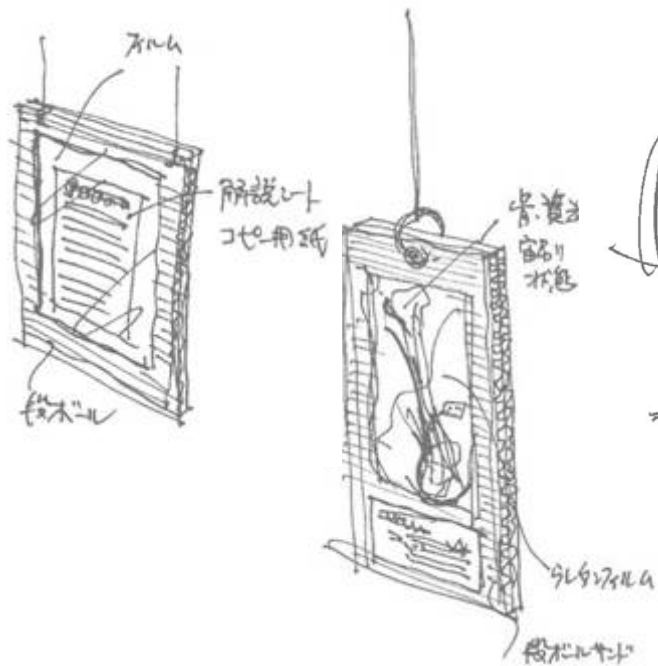


Scene 5 : 研究もデザインも量が決め手 “比較”という研究方法

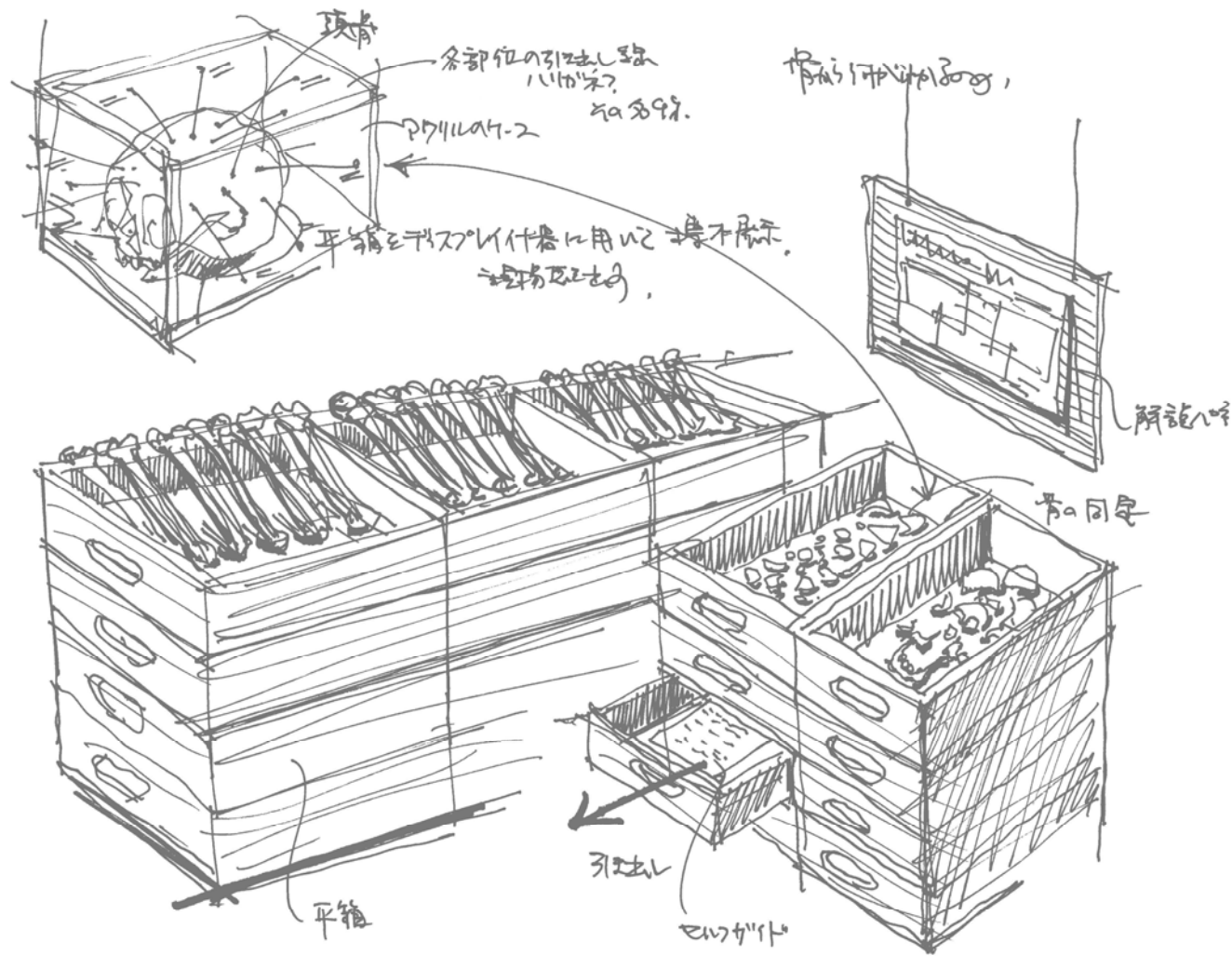


大きな
標本箱
1X-2L

Scene 6: 標本を宙に浮かせることの効果 骨が目立ち、観察しやすい見せ方の研究

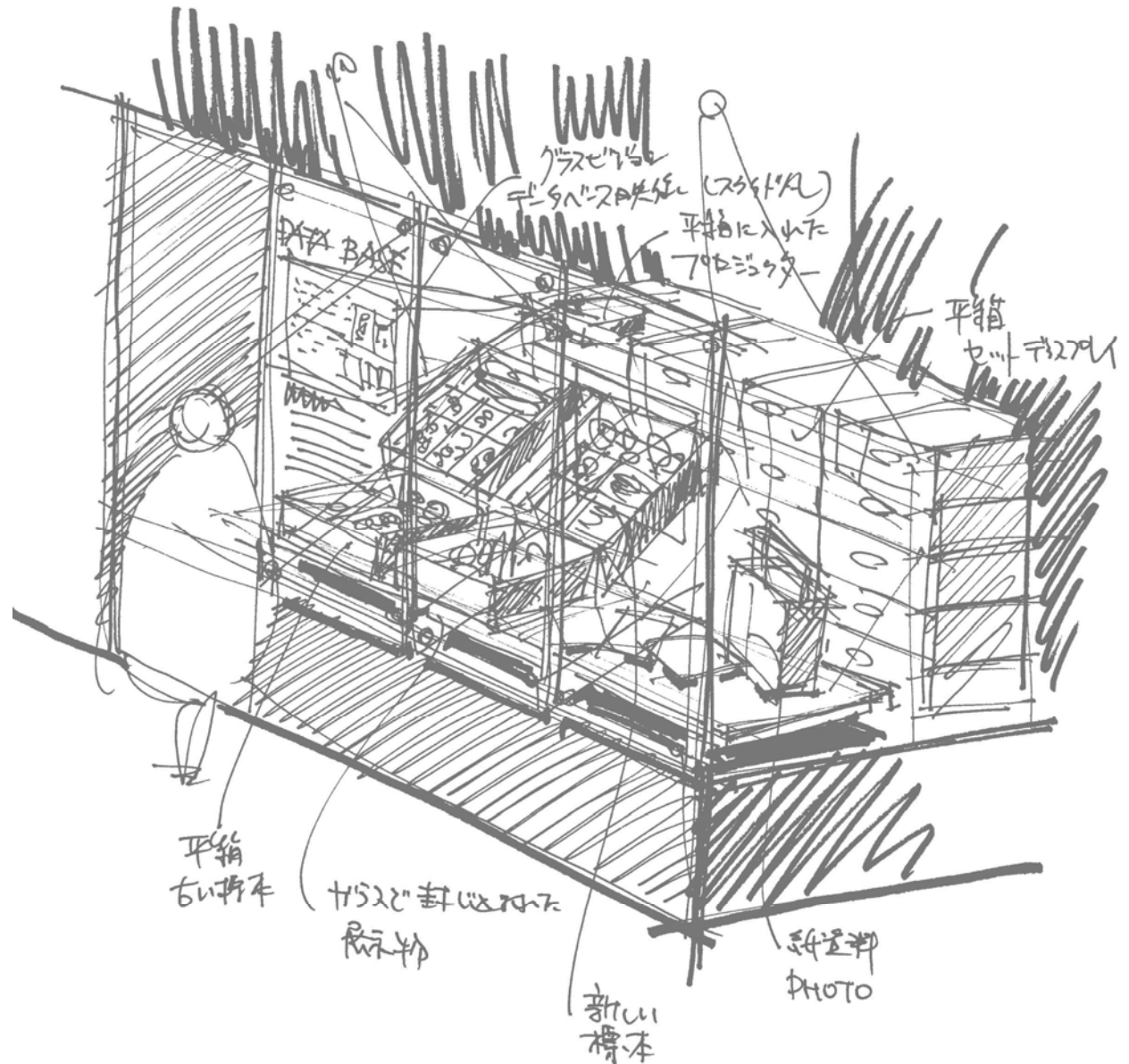


Scene 7 : 演出をしない演出 標本庫の現場感と共に標本を見せる

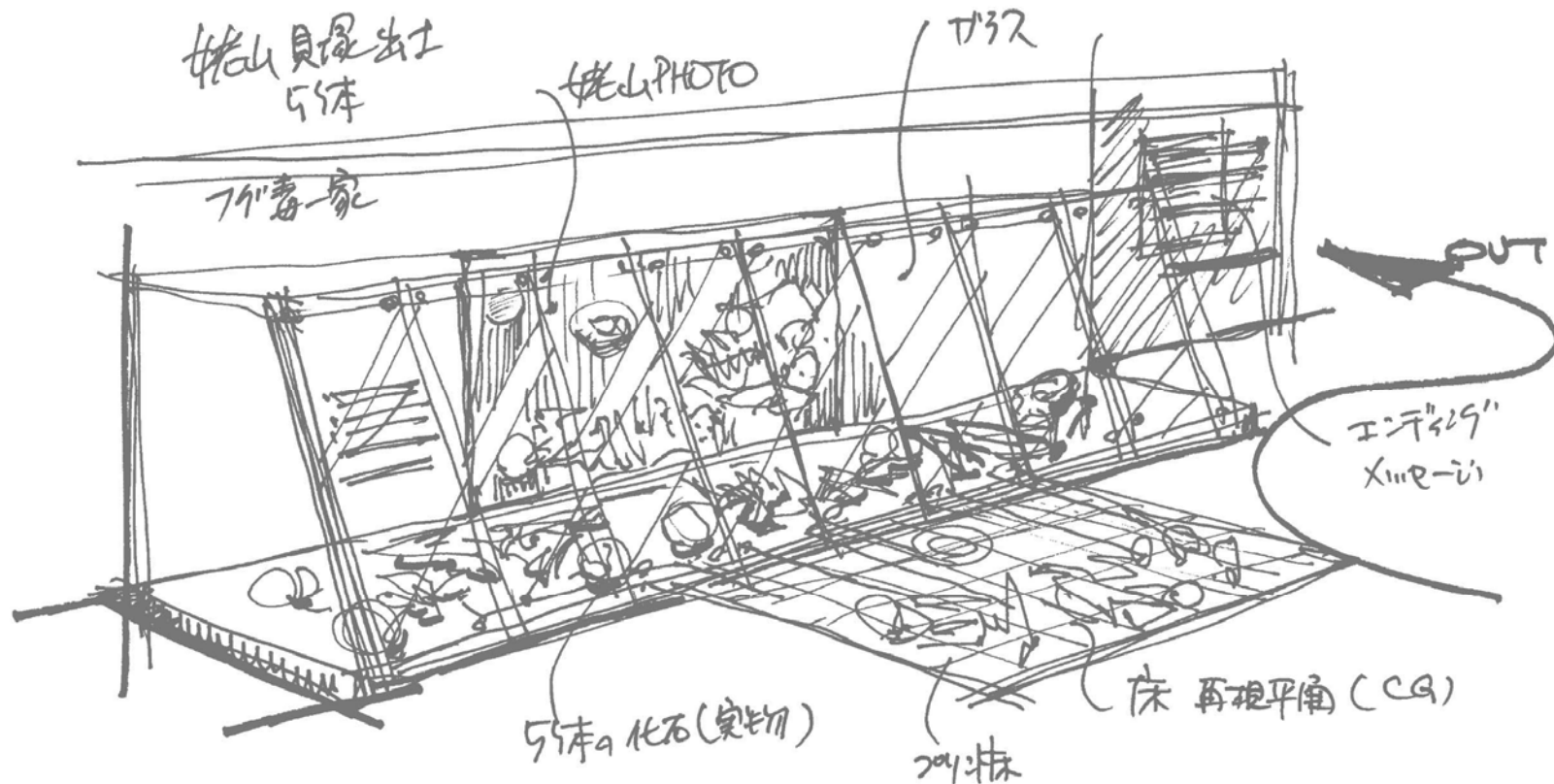


Scene 8 : 展示におけるメディアミックス

データベースの意味を、素材を複合させ効果的に紹介



Scene 9 : デザインがもたらす臨場感現場感 過去の発見。姥山貝塚発掘現場の再現



化石の研究は

ロマンの追及ではなく

過去の真実解明への

あくなき

チャレンジである

文の骨



DISCOVERY

化石からたどる人類の歴史
現代の人類はどのように進化したのか
現代の人類はどのように進化したのか

現代の人類はどのように進化したのか
現代の人類はどのように進化したのか
現代の人類はどのように進化したのか

現代の人類はどのように進化したのか
現代の人類はどのように進化したのか
現代の人類はどのように進化したのか

現代の人類はどのように進化したのか
現代の人類はどのように進化したのか
現代の人類はどのように進化したのか



CURATORIA
Field WORK

CUR
Fie

人類学

化石からたどる

人類の歴史

現代人類からの分岐そして進化

先端的な手法から

形態進化をみる

目に見えるものを調べる

Australopithecus africanus

1924年発見

Homo erectus

1929年発見

Homo erectus

1929年発見

Homo erectus

1929年発見





AFRICA

DISCOVERY

発見の瞬間

HUMAN EVOLUTION

DIS

FOSSIL

HORIZON

発見の瞬間

1988年、南米ペルーのアンデス山脈に、
インカ帝国の遺跡が発見された。その
中から、インカ帝国の黄金の王冠が
発見された。この王冠は、インカ
帝国の黄金の王冠であり、インカ
帝国の黄金の王冠である。この
王冠は、インカ帝国の黄金の
王冠であり、インカ帝国の黄金
の王冠である。この王冠は、
インカ帝国の黄金の王冠であり、
インカ帝国の黄金の王冠である。

DIS





[illegible][illegible][illegible]



現代人の祖先から
人類が変じる過程で、
どんな変化が
あったのだろうか？
化石から
人類の起源と進化を
どう読み取るのか？



DATA BASE

情報の集成

標本には必ず、標本そのものに内在する「情報」と付随「情報」がある。付随情報は放置すると散逸し、失われて行く。内在する情報は、系統だって適切に抽出しなければ研究には役に立たない。当館の人類学部門では、この二つを念頭に置いて古人骨データベースを作製している。

標本ごとのデータシートには、付随情報へリンクするための情報に加え、標本自体の保存状況と整理する上での判断を詳細に記している。さらに基本情報である性別と年齢は、発掘作業によるばらつきがないよう配慮しながら、系統だった登録を行った。

データベースの一部は、既に標本データベースとして公開し、Web上で公開している。







5個体の人骨

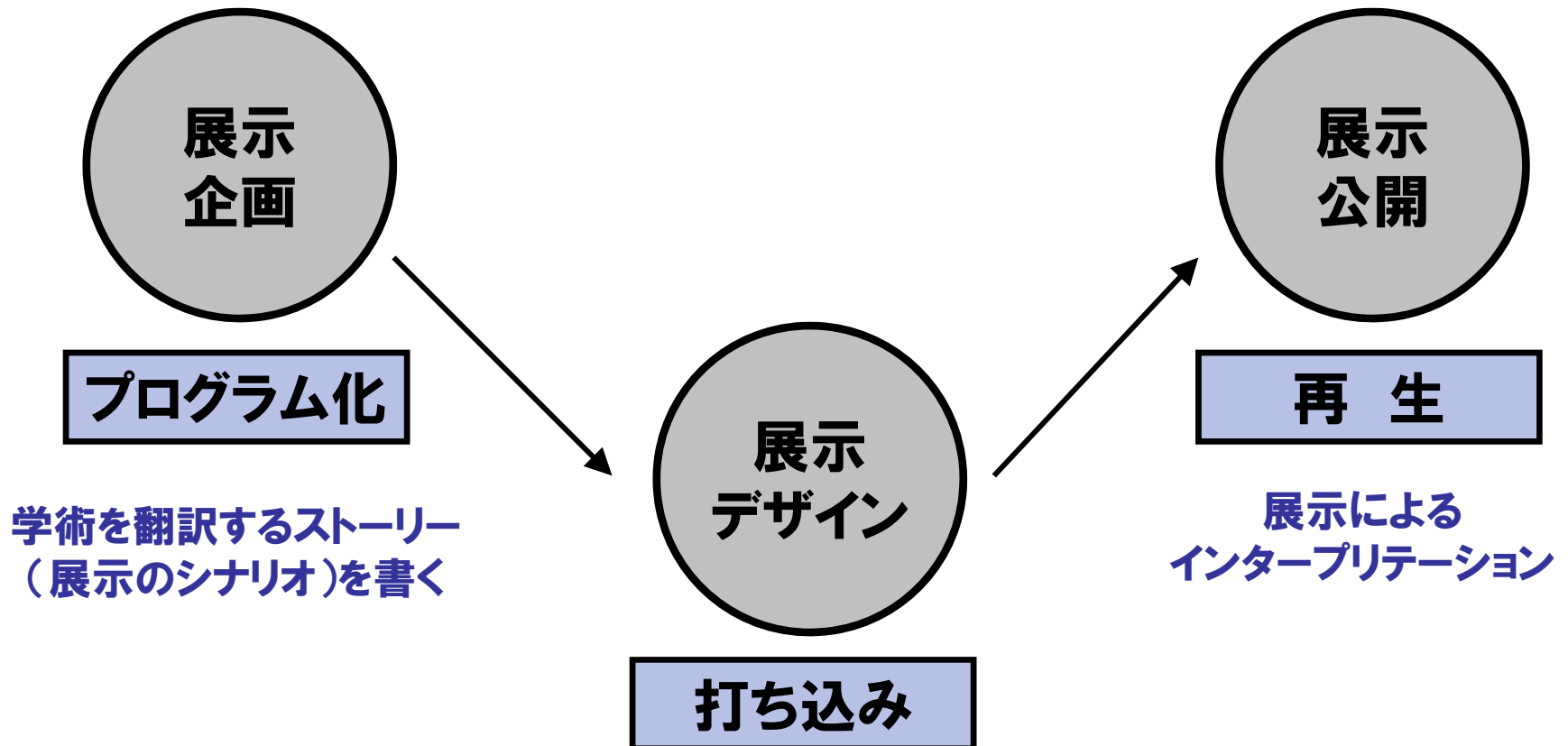
1990年代、東京都葛飾区にある古墳群で、5人の人骨が発見された。この人骨は、古墳時代の中期から後期にかけてのものである。この人骨は、古墳時代の中期から後期にかけてのものである。この人骨は、古墳時代の中期から後期にかけてのものである。





メディア構築のプロセス

「何を」「どうやって」見せるか、伝えるか



アンケートの回答より

- ・ 骨だけでも様々なことが分かるのだということを知れて良かったと思う。

(10代・男性⁶⁹⁹)

- ・ 自分が研究する分野であっても、人骨となると縁遠く感じてしまうのが考古学の難点である。骨のみから語る展示ということで、他にはない手法であり、大変興味深かった。展示説明も丁寧にしていただき、楽しく見る事ができた。

(20代・男性²⁸²)

- ・ 奥が深い、の一言に尽きる。骨が色々なことを語るのだなと思いました。

(30代・男性³⁵⁶)

アンケートの回答より

- ・ 骨をどう見せるかにこだわった展示デザインに興味をひかれた。ホットな展示内容と共に、人類学という学問の基本的なスピリットもよく伝わった。

(20代・男性⁵⁶⁹)

- ・ 展示デザインの工夫が楽しい。骨が並んでいるだけでリズム感のある風になるのが以外。読みやすく、興味を持ち易かった。

(30代・女性⁴⁰⁹)

- ・ アフリカの土をイメージさせる色、全体照明など良かった。標本箱に展示されているのも面白い現場の雰囲気まで伝わり、良かった。

(30代・女性⁶⁶⁸)

アンケートの回答より

- ・ 研究と社会への接点がよくとれている。博物館の大切な目的がよくとらえられている。

(70歳以上・男性²⁷²)

- ・ 人骨の進化が標本の流れで示されていて、頭蓋骨が大きくなるなどその過程が良く分かった。収集した後の整理の大切さも分かった。

(50代・男性³⁶²)

- ・ 実物標本に圧倒された。印象に残っている展示：入り口のウォークスルーは手前に立って概観すると、時間のスケールも感じられた。発掘資料・研究資料の整理状況やそのデータベース化までの展示が人間くさくて親しみやすい。

(40代・女性¹⁹⁹)

アンケートの回答より

- ・ ラミダスのことは知りませんでしたので、非常に刺激的でした。「標本」から情報を引き出し、意味を与えていくという作業は、自分の勉強している「建築」という分野でも、「標本」を「都市」と言い換えただけで成り立つという偶然が、人間普遍の知に対する欲求を共有できたようで、嬉しい限りです。

(20代・男性₂₆₅)

- ・ コレクションの数が多く、典型的な一例を見せられるよりは幅のある「イメージ」を描くことができ有益。出土時の再現遺骨が良かった。

(30代・男性₃₂₆)

アンケートの回答より

- ・ 人類一つ調べるにしても、多大な労力や時間がかかり、いろいろな方法で調べているとわかった。ぜひこんな学問を勉強したい。

(10代・高校3年・男性)

中学生の総合学習記録カードより

- ・ 最初に「この博物館を見たことがきっかけで発掘者になる人が出てきてほしいという気持ちでやっています。」と言われた時は「こんなめんどっちそうなのやるか」と思っていたが、博物館を出る時は「最初に話してた発掘者のこと、もしかしたら俺やるかも」という気持ちで博物館を出ました。

(10代・中学一年・男性)

狙いを定める



最も適した展開方法を検討・企画・製作



成果の確認

**「展示」は、
コミュニケーションメディア**

展示(空間)

||

メッセージ、伝えるべき情報がある空間



展示づくり

||

伝達メディアの構築

展示メディア

Ⅱ

人が空間(三次元)を 移動して展開される 特殊なメディア

- ・ 実物、実体験
- ・ 複合的な表現（メディアミックス）
 - ・ 空間のレイヤー効果 etc.

展示

＝

「もてなす」こと

情報空間におけるプランニングとデザイン



人に響くことが大切

(狙いを定める)



響くものには、理由がある

(プログラミングしたものが、きちんと再生される)