

平城宮跡資料館夏期企画展 における新たな試み

平城宮跡資料館では2013年7月13日から9月23日まで、夏期企画展「平城京どうぶつえん-天平びとのアニマルアート-」を開催した。本展示でおこなった、従来の常設展や企画展とは異なる新たな試みについて述べ、今後の展示のあり方を考える材料としたい。

展示コンセプト・構成 本展示では、ターゲットを夏休み期間中の小学生とし、奈良時代の出土品に親しみを持ってもらうことを最大の目的とした。そこで、出土品の中でも動物をかたどった遺物を集め、①天平人による造形や表現をアートとして楽しんでもらう、②天平人が動物アートに託した想いに触れてもらうことを展示コンセプトとした。このコンセプトのもと、歴史的な意味合いの表現は二の次としたため、実際の動物園のように、動物の種別に展示ケースを配置した。また、文字解説を極力少なくし、ケース内にキャプション等の文字解説は一切置かなかった。

空間デザイン 展示空間については、展示物をじっくりみてもらえるよう、長居したくなる空間づくりを目指した。そのため、展示室を奈良時代の動物園にみたと、

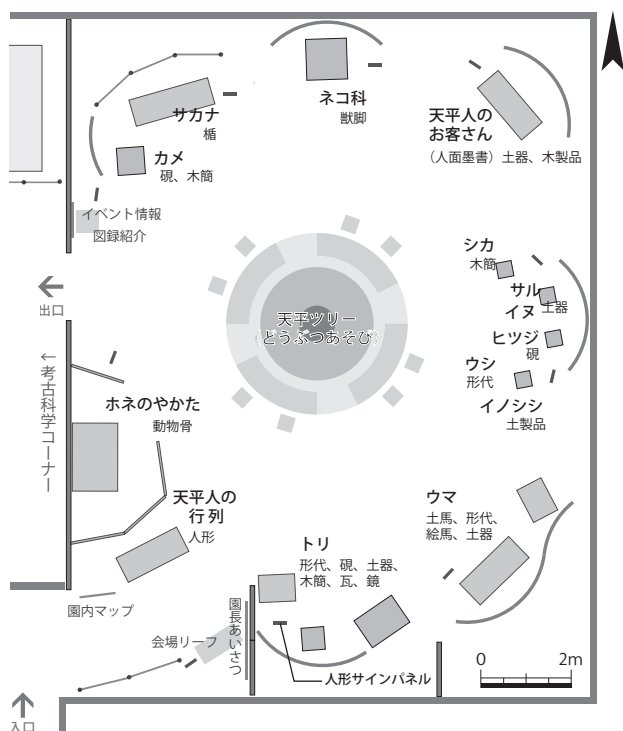


図 I-99 「平城京どうぶつえん」会場平面図



図 I-100 入口アーチ

入った瞬間に楽しい雰囲気が感じられるような演出をおこなった(入口アーチ(図 I-100)、「園長」の音声挨拶、人形パネルの誘導サイン等)。展示室内のグラフィック類は切り絵調の動物シルエットとカラフルな色使いで統一をはかり、パーティション・テーブル・イス等の什器、天平ツリーには素朴で温かみのある段ボール素材を使用した。出土動物骨のコーナーは、照明を落として蝋燭ライトを灯し、遊園地の幽霊屋敷のような雰囲気を醸し出すことで、空間の中で部分的に風変わりな印象を演出した。

会場内は、空間を仕切らずワンフロアとし、展示室の中央に各種体験メニューが楽しめる「天平ツリー」を設け(図 I-101)、周囲に遺物の展示コーナーを配置した(図 I-99)。体験スペースと遺物展示コーナー相互の往来を自由にし、会場全体を展示物で囲むことで、いつでも、自由に、好きなだけ、展示にアクセスできる環境をつくり出した。

展示手法 遺物の展示手法については、展示物があたかも実際の動物園にいる動物にみえるよう、動きをつけた配置(群れなすウマ、行列するヒト等)、演示具の使用(枝にとまるトリ、歩くネコ科動物の足(図 I-102上)等)、色台紙による表現(水辺で泳ぐトリやカメ等)をおこなった。

展示物に関する説明については、動物の名前、用途、注目される特徴などにとどめ、各動物のコーナーごとに置かれた人形パネルの首に案内板をかける方法で示した(図 I-103)。あえて展示物の近くに文字情報を置かなかったことで、案内板の説明対象が何であるかが不明になる心配があったが、展示物を表したイラストも案内板に載せることで対照できるようにした。動物骨については、文字による説明ではなく、それぞれの動物のシルエットを台紙として敷くことで、何の動物のどの部位の骨であるか直感的に把握できるようにした(図 I-102下)。

体験メニュー 展示室中央の天平ツリーでは、木の周りに低いテーブル4つと複数のイスを配置し、各テーブルごとに異なる「どうぶつあそび」を用意した(表 I-13)。内容はいずれも、展示物と何らかの関連があり、奈良時代の動物の造形や表現を自分なりに味わえるもの

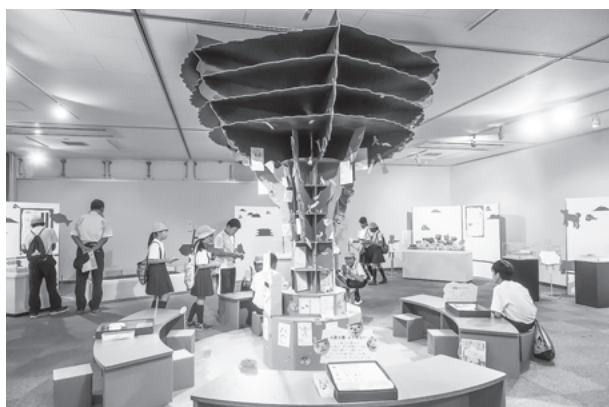


図 I-101 天平ツリーと周囲をとりまく展示コーナー

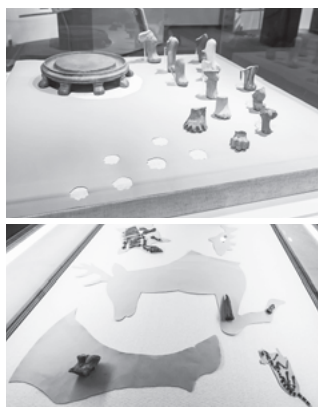


図 I-102 出土資料の展示（ネコ科・動物骨）



図 I-103 展示物の説明サイン

である。体験メニューだけでも楽しめるが、周囲の展示コーナーと往來することで展示物に対する興味が深まることを狙った。実際に、ウマの展示ケースの前で土馬を観察しながら粘土の土馬を作っていたり（体験②）、さまざまな展示動物の特徴を組み合わせでオリジナルのキャラクターを投稿した来館者（体験⑧）が見受けられた。

天平ツリーの幹の部分は棚になっており、来館者が創作した作品を自由に飾ったり、投稿された優秀作品を後日掲示するギャラリーとして機能させた。この「天平ツリー」のギャラリーは、来館者が別の来館者の作品をみて楽しむことができたり、置かれた作品から受ける刺激を新たな創作に繋げる役割を果たしたりと、自分以外の来館者がどのように展示物を見て、何を感じたかを学べるツールとなっていた。

ギャラリーイベント 研究員と来館者が直接交流し、展示への関心・理解を深める場として、会場で「博士のおもしろどうぶつ講座」（全4回）と親子ワークショップ「どうぶつ絵本をつくろう！」「どうぶつカルタをつくろう！」をおこなった。どうぶつ講座では、展示物を前にして研究員が講義形式ではなく参加者と対話しながら情報を提供したり、実物に触れる機会を設けるなどした。

ワークショップは、研究員から展示物に関する解説を聞いたうえで、展示物を題材にした参加者オリジナルの

絵本やカルタを会場内で制作するもので、展示物を知ることが創作活動の充実につながり、創作活動を通じて展示物を自分の中に取り込むことを想定した。完成後に絵本内容の発表会や、カルタ遊びをおこない、展示物に関する記憶の定着化や、天平ツリー同様、他の参加者が展示物をどのようにみているかに対する気づきを促した。

会場リーフレット・図録・グッズ 展示に関わる印刷物は2種類用意した。会場入り口に置かれる無料の「ガイド&プレイブック」、販売用の「どうぶつずかん」（300円）である。ガイド&プレイブックは、子供が展示をみながらも、み終わった後でも楽しめるように制作したもので、情報系（園内マップ・ギャラリーイベントの日程）と娯楽系（クイズ・迷路・コラムなど）の内容からなる。一方、どうぶつずかんは家で親子で読むことを想定し、豊富な写真と、子供向けの問いかけと親向けの平易な解説を特徴とした。その他、関連グッズとして、展示物の土馬と羊形硯をモチーフにした型抜き付箋を製作し、ギャラリーイベントの参加者に配布した。

広報媒体 校外学習以外では来館が少なかった小学生層の集客のため、初の試みとして小学生の親向けに特設ブログを公開した。会期中1週間に1～2回の頻度で、展示準備・入替の様子やギャラリーイベントなどの記事を親しみやすい口調で書いた。資料館の入口調査ではブログ契機に来館者の割合は1%に満たない結果が出たが、ブログのアクセス数は一日当たり60件程度あり、複数回記事を読みに来るリピーターが約半数を占めたため、熱心なファンによるアクセスが多かったとみられる。

今後に向けて 平城宮跡資料館における初の子供向け展示ということで、新たな試みを盛り込んで企画した本展示であったが、実際には同行した大人や、大人グループなどからも非常に好評であった。展示物の新たなみせ方・楽しみ方と、動物の造形や表現の持つ魅力が相まって人々を惹きつけたと考える。今後は、他の種類の遺物についても、新たな角度から来館者を惹きつけるような展示を検討していきたい。

（中川あや・渡邊淳子）

表 I-13 「どうぶつあそび」一覧

No.	タイトル	内容
①	お客さんをふやそう！	人形の台紙にカラーペンで顔や髪などを描きこみ、オリジナル人形を完成させる
②	土馬をつくろう！	木粉粘土で、オリジナル土馬をつくる（奈良時代の土馬の作り方も紹介）
③	ネコ足の正体は？	獣脚の上部は何だったか想像し、イラストを足して、設置してあるポストに投稿する
④	タテにかくれた動物は？	単人の橋の裏に描かれた線刻画を、縮小レプリカをこすり出して探す
⑤	人面土器ふくわらい	土師器裏の台紙に、（実際の墨画からとった）目・鼻・口のシールを貼って人面土器を完成させる
⑥	お皿にラクガキ！	土師皿に見立てた紙皿に、天平人のように自由に落書きをしてもらう
⑦	トリをカラフルにしよう！	鳥形の台紙にカラーペンで色づけして、オリジナル鳥形を完成させる
⑧	動物キャラをつくろう！	「平城京どうぶつえん」のオリジナルマスコットキャラクターを作成する
⑨	線で動物をえがこう！	線刻画のように、針金のカラーモールで動物の形を表現する
⑩	動物カルタをつくろう！	展示動物にちなんだ、カルタの絵札と読み札を作成する