

博物館づくりに参加して

— 壺屋焼物博物館の展示ができるまで —

上原 裕

かつて、「日本の伝統的な窯場としては第一に推すべきもの」と柳宗悦をして言わしめ、民芸運動にも大きな影響を及ぼした壺屋の窯、壺屋焼は、沖縄を代表する文化として誇るべき財産です。壺屋の地を訪れたバーナード・リーチは、都市の中心部に伝統的な窯が残り、素朴でおおらかな美しさをたたえた焼物が日々生産されている様子、古い石垣に囲まれた赤瓦と漆喰の家屋が豊かな表情を残していることに感激しています。

このように、壺屋は遠く王府の時代から陶器の一大生産地として知られ、現在も観光ポイントとしての位置を占めています。また、県指定文化財である荒焼窯「南又窯（フェエヌカマ）」と、上焼の窯である「東又窯（アガリヌカマ）」に加え、伝統的な建造物やガジュマルの緑などが歴史的な環境を止める地域でもあります。

しかし、急速な市街地化の波は、壺屋を取り巻く環境にも変化をもたらしました。住宅の増加によって、登り窯の煙害が指摘され、伝統的なマキによる焼成からガス窯への転換が進行し、伝統的な製法を求める人々の他地域への転出など、窯業の骨格自体が変わりつつあります。こうした時代の趨勢にともなって、現在では、壺屋地区の人々でも、壺屋のもつ歴史的価値や文化的意義の重要性を見失いがちであるとも言われます。

そうした現況の中、壺屋焼物博物館は、平成元年度の那覇市教育委員会の原案提起からはじまり、

平成10年の開館まで実に10年のながきにわたり建設準備が進められました。その中で私たちは、平成6年度の展示設計プロポーザルから基本設計、実施設計、展示工事までの約4年間この博物館づくりに参加させていただきました。この4年間で様々な討議が重ねられ、紆余曲折を繰り返してこの博物館が開館に至ったわけですが、ここで展示設計者の視点から、この博物館の展示ができるまでの経緯経過を振り返るとともに、展示設計の意図を簡単にご紹介したいと思います。

博物館の目的と指針

今回の展示設計をスタートさせるにあたって、那覇市の進める「ヤチムンの里づくり」をベースに、現在の博物館の動向や壺屋の現状と課題を整理し、展示検討委員会による討議の上、壺屋における博物館づくりの4つの視点と今後望まれる活動方針を示しています。これらの視点や方針は、いわば博物館の「目的」の確認であり、その目的を達成するための「指針」を表明するということになります。

4つの視点

1. 文化観光の視点
2. 地域コミュニティ形成の視点
3. 国際化の視点
4. 陶磁史研究の視点

将来に向けての活動方針

- 集客を重視する博物館
- 普及活動を重視する博物館
- 館外に広がる活動の場
- 人材育成の循環システム
- 調査・研究活動に積極的に取り組む博物館

これらの視点や方針は、展示設計を進めていく上にも、また開館後の博物館を核にした事業展開においても大きな指針となる不可欠なものといえます。しかし、実際にそうした指針が開館後に引き継がれ、運営されている館は以外と少ないように思えます。

毎年、全国で多くの博物館が長い時間とたくさんのお金をかけて華々しいOPENを迎えています。しかし、そのうちの何館がその魅力を持続し続けているかは疑問です。

この壺屋焼物博物館においても、その魅力を増し成長していくために、常に高い「目的」とその「指針」を持ちつづけ、歩みを進めてほしいと思います。

展示とは

本題に入る前に、ここでいう展示とは何か、ということについて、日本展示学会会長の川添登氏の言葉を借りて、触れておきたいと思います。

展示の展は、ひらく、のべる。示すは、しめす。前者は展開的、後者は限定的である。したがって、具体的な種々の事例をひろげてしめすという意味で、一般的な用語としては、以前からあったが、現在の「展示」は、物品を並べて一般の観覧に供する「陳列」に対して、それ自身が、独立し

た意図と方法を持ったデザインの一分野とする立場から呼ばれたもので、以降、人間の表現手段の一つとして発展してきた比較的新しい概念である。すなわち展示とは、ひらかれた公開の場に、ある特定事物を並べ、その場、および並べられた諸事物との相互関係によって、それぞれが持つ意味と、その全体がつくり出す意味世界とを表現する技術、すなわちデザインである。

(『展示学辞典』より)

展示シナリオ

展示シナリオの検討は平成6年度から平成7年度までの約2年の設計期間(基本設計、実施設計)にわたり、那覇市教育委員会文化課(後に教育委員会内に設立された博物館準備室)を中心に、考古学、歴史学、民俗学、工芸など県内の様々な分野の研究者により構成される展示検討委員、建築設計事務所、展示業者との会議体(展示検討委員会)により進められました。

当初は、壺屋に関して体系的に研究された資料も少なく、実質的な意思判断をおこなうべき学芸員の不在、展示物の未決定・未収集という、根本的な問題を抱えながらの手探りのスタートでしたが、開館後の実質的な担い手となる後の館長が準備室の一員として参画され、引き続き開館準備に向けて数名の学芸員の方が配置されたことにより、何とか設計段階における博物館の意思の定着にこぎつけられたのではないかと思います。参画のタイミングが設計推進の途中であったため、設計内容の見なおしといった非効率的な作業進捗とはなりましたが、博物館の意思を反映した展示の実現にとって、とても意義のあることだったと言えます。

展示シナリオの構築とストーリー展開

映画にシナリオがあり、演劇に脚本があるように、来館者に歴史や事象にもとづいた事実を、物や情報を利用しながら、ある意図（解釈）のもとに伝えるため、展示においてもシナリオや脚本が必要です。

脚本には、幕や場の設定があり、時代、時刻、舞台、大道具、小道具、照明、音響、の設定があります。その環境の中で配役があり、個々の演技者の台詞があり、演技（行動）の指示があります。この脚本に従って、舞台装置のデザインに始まり、コスチュームデザイン、ヘアデザイン、メイクアップデザイン、照明デザイン、作曲などが行われ、演出者は、脚本の解釈によって演出プランニングをしていきます。すべては脚本のもとに進められていきます。

博物館の展示においても、先ずしっかりとした展示シナリオがあり、そこから、展示デザインや演出が構築されていくことが理想的といえます。

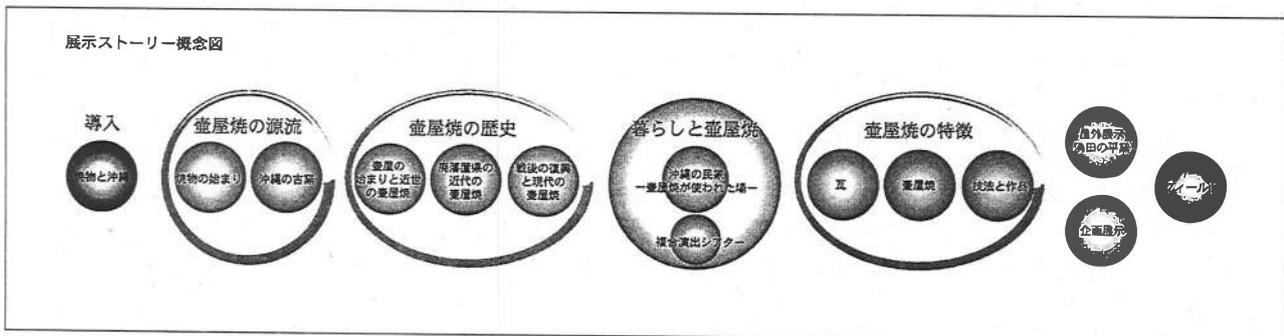
壺屋焼物博物館の展示シナリオの構築にあたっては、人が自然を素材として生み出したたぐいまれな造形物である「焼物」が、人と自然、人と人とを結ぶもう一つの“ことば”であるという考えにたって、焼物を通して見えてくる自然との接点、人と人、地域と地域との交流の足跡、焼物をめぐる暮らしの中で育まれた文化などに着目しながら、

沖縄の焼物と壺屋焼のこれからの思いをはせることを意図しています。

来館者を導く展示ストーリーは歴史という〈時間軸〉に沿ったテーマと、暮らしという〈空間軸〉の設定によるテーマにより構成されています。各テーマは、焼物とは何なのかという基本的な問いかけとともに、焼物博物館としての理念を来館者に伝える「導入展示」を設けた後、焼物の源としての土器から大交易時代の海外の焼物との接触までをたどる「沖縄の焼物の源流」、壺屋統合以降現代までの壺屋焼の歩みを、エポックとなる事象とともに三つの時代に区分してたどる「壺屋焼の歴史」、そして、沖縄の人々と壺屋焼の深い繋がりを、民芸運動で壺屋焼が再評価された昭和10年代を舞台に概観する「暮らしと壺屋焼」、さらに上焼、荒焼等をもつ壺屋焼の特徴をその技法と作品で紹介する「壺屋焼の特徴」の5つのゾーンで展開しています。

展示デザイン

展示デザインとは〈もの〉や〈こと〉などに潜在（混在）する情報を、整理し、ある解釈を加えわかりやすく、特定の〈場〉に表現する、いわば翻訳家のような仕事といえます。その意味では小説や映画などと非常に近いものであると言えますが、決定的にそれらと違うのは、小説や映画な



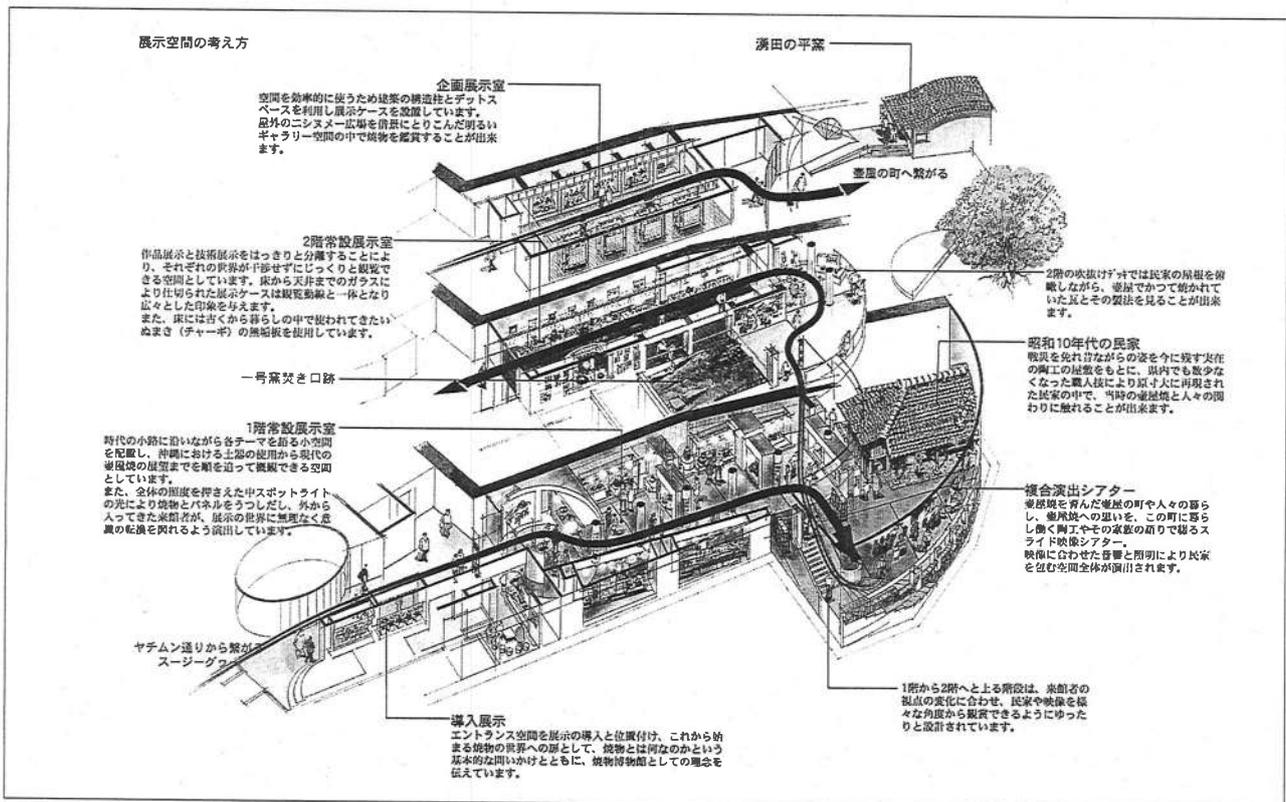
展示ストーリー概念図

どが二次元の単一的メディアであるのに対し、展示はさまざまな伝達手法の絡み合いの中から成立する三次元の複合的メディアにその表現の世界を置いているということです。三次元である展示空間自体も情報を発するひとつのメディアとしての役割を担っているのです。

この博物館においても、コンテンツ（情報）とともに展示という複合的メディアの重要なファクターとして展示空間を捉えています。幸いにも博物館の建つこの地は、壺屋の守り神であるニシヌメを頂きにひかえ、古くから登り窯がさかんに造られてきた焼物の聖地としての“場としての物語性”を秘めた地勢であるといえます。そこへ建築研究室DAPの真喜志好一氏、銘刈靖氏の手により焼物の聖地という“場としての物語性”を建築の内部空間へもとりこんだ、この土地にしか存

在しえない個性的なステージを用意していただき、私たちは、そこから展示空間の考察をはじめることが出来ました。

そうした焼物の聖地から生まれた細長く不定形の空間は、“場としての物語性”を語る語りべとなり、その語りべとどう上手く付き合っていくかが、私たちにとっての大きな課題ともなりました。普段、四角や丸といった単純な空間を相手にすることが多い私たちにとって、この相手は新鮮であると同時にかなりのつわものとなり、いくつもの戦略（空間スタディー）を練り直したことを思い出します。結果として、その細長い空間を壺屋の通りからつながるスージーグワ（小路）に、不定形の吹抜け空間を民家の裏庭に重ね合わせたことは、いつのまにか私たち自身が、壺屋の地の“場としての物語性”を語る語りべの一人となら



展示空間の考え方

されたような気がしています。

ゾーンごとに表情を変えるドラマチックな空間

やちむん通りからつながるエントランスホールと1階展示室では、展開されるテーマ「歴史」と「暮らし」を空間的にも表現するために、歴史の軸に沿った動線をスージーグラー（小路）に見立て、導入展示（エントランスホール）と民家再現の場を結ぶ構成としています。細い小路と広場的な空間の組み合わせにより空間的な変化を演出し、さらにここには、現代から太古へとタイムスリップした来館者が、時代の小路を通り抜けて昭和10年代の民家の裏庭に出るというドラマ性を組み込んでいます。また、1階と2階を結ぶ吹抜け空間を効果的に活用し、屋根部分を含めた民家の再生を行っています。階段を上る来館者の視点の変化とともに、民家内部で展開される「暮らしと壺屋焼」から、瓦を含めた「壺屋焼の特徴」へとテーマも自然に変化していきます。

2階展示室では移設された1号窯焚き口跡を、壺屋焼の製作、技法、特徴などを物語るシンボルとし、壺屋焼そのものをじっくりと鑑賞できる静的な空間づくりを心がけています。

また、展示室を貫くスージーグラーは、企画展示室を通りニシヌメー広場へと抜けて再び壺屋の町へと繋がる、一つの大きな町めぐりの路に組込まれていくことを示唆しています。

展示的工夫

「展示とは〈もの〉や〈こと〉などに潜在（混在）する情報を、整理し、ある解釈を加え、わかりやすく、特定の〈場〉に表現すること」と述べましたが、その中でも〈もの〉のもつ多面的な情

報を、展示意図に従い来館者に強く印象付けるために、その〈もの〉をどう見せるか工夫することは、展示デザインの基本といえます。

〈もの〉を展示空間の中に意図的に配置し、その意味性が来館者に対して分かり易く、そしてその〈もの〉のもつ美しさや特徴が効果的に発揮されるように、展示ケースや展示台の意匠や材質、色彩、照明を検討していきます。

この博物館においても、展示シナリオに沿いながら、全国に類を見ない壺屋焼独特の色彩や質感、形体の特異性を最大限に引き出し、来館者におおらかで温かみのあるその“美”をありのままに感じとってもらえるよう、いくつかの展示的工夫を試みています。

壺屋焼の美が映える展示

限られた展示空間の中での余裕をもった観覧導線の確保、来館者の視野をさえぎらず鑑賞に集中できる大きなガラス面のケース。そのケース内の設えとして、焼物の色に干渉しない色彩計画とテクスチャー選び。展示シナリオの各テーマにおける焼物のもつ意味性とその見せ方に留意し大きさや高さが考えられた展示台。そして沖縄の自然と日常の暮らしの中でこそ、その本来の美しさをはなつ壺屋焼を包み込む器として、沖縄の土から生まれ育まれた材質〈漆喰・イヌマキ（チャーギ）・琉球石灰岩・麻（チョマ）等〉や壺屋焼の使われた舞台〈民家の台所〉などを展示空間の中心的構成要素としています。

また、〈もの〉を形あるものとして見せてくれる光という媒体においても、壺屋焼のもつ本来の色や質感を素直にうつしだす光の性質、その造形美を際立たせる明と暗のコントラストへのこだわ

りを追求し、照明器具の選択や配置を考えています。

展示解説

壺屋焼物博物館では、焼物から読み取れる情報の他に、来館者に対する情報提供の大半をグラフィックパネルによる情報解説に負っています。これらの情報解説は、写真や絵図などそのものが展示資料として扱われるものと、主に文章表現や写真、図版などで構成され展示理解の補助手段として扱われるものに大別されます。

この博物館における情報解説の範囲は、大きく以下のようにわけることが出来ます。

1. 実物に付属し、資料にまつわる情報を伝えるもの。
2. 時代背景や出来事、焼物の製作、特徴など事象の説明が中心になるもの。
3. イメージを表現することに重きを置き、主として環境づくりに利用されるもの。

これらの情報解説は展示シナリオに沿い大項目、中項目、小項目といったヒエラルキーを設定し情報内容を整理するとともに、パネルの形態や寸法、仕様、素材、色彩などそれぞれに規格を設け、情報の錯綜を避け、来館者への情報提供を的確におこなうよう計画されています。

また、この博物館では情報の氾濫を防ぎ、焼物をじっくりと鑑賞してもらえよう、グラフィックパネルによる文字的情報解説を必要最小限にとどめ、それを補完するものとして展示パンフレットによる詳細情報の提供を図るよう、当初より計画されています。

幸いにもこの壺屋焼物博物館では開館当初より、わかりやすく親切な展示パンフレットとゆんたくコーナーでの行き届いたレファレンスの提供がなされているということを最後に付け加えたいと思います。

複合演出シアター

人間は通常「みる」という感覚を優先的に働かせ周りの事象を認知しています。私たち展示設計者も設計にあたっては、まず始めに視覚に訴える理解を基本に構成していきます。その中でも展示映像は、来館者に与えるその優れた視覚的効果と、その時間的・空間的表現力から、多くの博物館において核となる展示手法として好んで使われています。

この壺屋焼物博物館においても、焼物を中心としながらも、グラフィックパネルと共に展示の意図を伝える重要なメディアとして大型映像がとり入れられています。当初の設計では、再現された民家のなかで展開される日常の暮らしと焼物との関係と対比する形で、ハレの場で使われた壺屋焼に焦点を当てて紹介すると言ったストーリー展開でしたが、最終的に製作された映像では、陶工の町として始まり現在に至る壺屋の地に建ち、これからの壺屋について考えていきたいと願う博物館の意図に立ち返り、現在の壺屋を築き支えてきた人々、そしてこれからの壺屋を担い育てていく人々の目を通して壺屋焼と壺屋の町を語っていくという展開に変更しています。

通常この手の大型映像は別に映像展示室を設け上映される場合が多いのですが、この博物館においては、空間的制約といった問題とは別に、プロポーザル当初より常設展示空間の中で展開される

複合演出としての大型映像の導入が図られています。これには〈静〉としての焼物の世界と〈動〉としての映像演出の世界が、ときとして一つの空間に融合されたときに生れる、計り知れない展示効果を期待しての試みでもありました。実際問題として、焼物を鑑賞する静的な空間づくりとは矛盾した冒険的試みであり、館長をはじめ皆さんの心配されることはありませんでしたが、結果として、吹抜けの複合演出空間では、映像と同調した音と光の演出により、夕暮れ時に民家の裏庭に腰を下ろし“おじい”や“おばあ”の話を聞いているような臨場感を感じとることができ、1階や2階展示室ではシアターから聞こえてくる壺屋の人々の語りが焼物をよりいっそうあたたかくやさしく見せてくれる気がして、私個人としてはとても気に入っています。

さらにこの映像では、地域住民の参加による展示づくりという、地域に根ざしていく博物館の姿勢を反映した展示手法が取られています。作品による参加というかたちも勿論ですが、そうした作品を生み出した陶工、そしてその陶工たちを支える家族、そうした人々の姿や思いを記録し、今後も引き続き様々な展示活動、展示更新にとり入れていくことが期待されます。そして、そうした一人一人の記録が壺屋の記憶となりこの博物館に蓄積されていくことが、壺屋に根ざし生きていく博物館の大切な使命とも言えるのではないのでしょうか。

最後に

この原稿を書くにあたり、ファイルにしまい込んだ計画推進の膨大な資料の中から事務局の方々と打ち合わせメモや検討委員会の議事録を読み

返して見ました。この計画を何とか成功させるためにと裏方で奔走されていた準備室の方々、ヤマトから来た私たちに沖縄の歴史や暮らしについて時には厳しくそして分かり易く教えてくださった検討委員の方々、焼物への情熱や壺屋の未来について熱く語っていただいた町の方々、建築と展示との境界を越えたものづくりの中で常に刺激的なキャッチボールの相手をしていただいた建築研究室DAPの方々、資料の取りまとめや収集、解説原稿の作成、演示作業など体力の続く限り頑張られていた若き学芸員の方々、そして、博物館のあるべき姿を追求し、時には一緒になって悶々と頭を抱え、思いの丈を子供のように話してくださった館長、そうした皆さんの顔がつい昨日のこのように思い出されます。この博物館の建設には実に多くの人々の思いと力がこめられている事をあらためて実感し、その共同作業の一人として加わられたことを誇りに思います。

博物館は、ややもすると現在の社会や生活と縁の薄い存在になりがちです。しかし、地域の歴史と伝統の上に立つ博物館は、地域固有の特性を集積し創造することで、地域の将来展望をも見据えることのできるシンクタンク的存在にまで高まることが可能です。この博物館によって、一人でも多くの人が壺屋の町と壺屋焼のこれからを考え、そして壺屋の町とともにこの博物館が成長し、発展しつづけることを願い、この原稿の終わりしたいと思います。

※「壺屋焼物博物館展示基本設計」全文は次号で掲載する予定です。