

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。

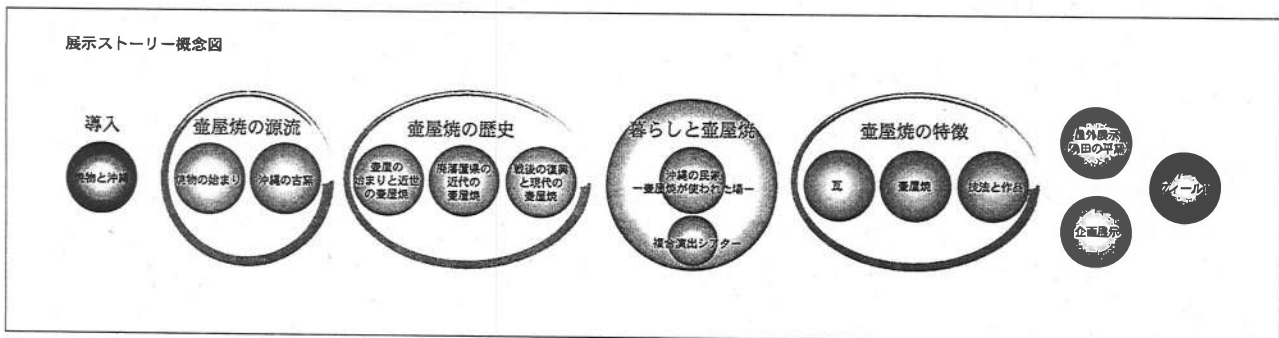
壺屋焼物博物館の展示シナリオの構築にあたっては、人が自然を素材として生み出したたぐいまれな造形物である「焼物」が、人と自然、人と人とを結ぶもう一つの“ことば”であるという考えにたって、焼物を通して見えてくる自然との接点、人と人、地域と地域との交流の足跡、焼物をめぐる暮らしの中で育まれた文化などに着目しながら、

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