

慶應義塾大学学術情報リポジトリ

Keio Associated Repository of Academic resouces

Title	大学博物館が広げる文化財の可能性
Sub Title	
Author	寺田, 鮎美(Terada, Ayumi)
Publisher	慶應義塾大学デジタルメディア・コンテンツ統合研究センター
Publication year	2017
Jtitle	慶應義塾大学DMC紀要 (DMC Review Keio University). Vol.4, No.1 (2017. 3) ,p.5- 11
Abstract	
Notes	特集 : DMC研究センターシンポジウム : 第6回 デジタル知の文化的普及と深化に向けて : デジタル知が広げる文化財の可能性
Genre	Departmental Bulletin Paper
URL	http://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO32002001-00000004-0005

大学博物館が広げる文化財の可能性

寺田鮎美（東京大学総合研究博物館インターメディアテク研究部門）

ただいまご紹介にあずかりました、東大博物館の寺田鮎美と申します。本日は貴重な機会をいただきましてありがとうございます。私は本日、「大学博物館が広げる文化財の可能性」というタイトルを掲げました。主に、私が東大博物館でかかわってきたプロジェクト、実践事例をご紹介し、話題提供できたらと思っております。

まず、初めに、タイトルにおきました大学博物館と文化財という言葉について、私がどのようにこれらの言葉を用いるのか皆さんと共有したいと思います。皆さんは、大学博物館と聞くとどのようなものを思い浮かべられるでしょうか。初期の大学博物館の事例としてよく挙げられるのは、イギリスのアシュモレアン博物館です。歴史学者のエリアス・アシュモールがオックスフォード大学に寄贈したコレクションのために創られました。

そのコレクションは、古銭、書物、絵画や版画、鉱物標本、動物標本など、非常に多岐にわたっていました。現在のアシュモレアン博物館では、その後に収集されたものもあわせて、主に考古美術コレクションを公開しています。

そして、当初、アシュモレアン博物館として17世紀に創建された建物は、今日は科学史博物館として使われております。この初期の事例から、アシュモールのような研究者が個人コレクションを公共の役に立てるために大学に寄贈し、それをもとに大学博物館が創られ、それが大学の組織の一つとなり、それをういて研究や教育を行う、というのが初期の大学博物館の1つの典型であったとすることができます。

次に、日本の状況を見たいと思います。日本の大学博物館にとって、1つの大きな出来事は、1995年、当時の文部省学術審議会が、「ユニバーシティーミュージアムの設置について」という報告を出したことです。この報告によれば、大学博物館の目的は、学術標本を用いた学術研究と高等教育、そして社会に開かれた大学の窓口となっています。

つまり、伝統的な大学博物館の役割であるコレク

ションを用いた研究と教育に加えて、社会とのコネクションという新たな役割が明記されていました。この目的のために大学博物館が担う機能は5つ、収集・整理、保存、情報提供、公開展示、研究・教育ですが、これらは博物館法に見られる一般の博物館の4つの基本機能とほぼ共通していると考えられます。

従って、大学博物館というのは、機能面から見れば博物館一般と変わることはなく、その目的に特色があると言えます。東京大学総合研究博物館とは、この学術審議会の報告にもとづき、1996年に開館いたしました。前身は、1966年創設の資料館であり、これを改組し公開展示機能が付加されました。

東京大学には、1877年の創学以来、自然史系から文化史系まで、さまざまな学術標本が蓄積されてきました。その数は600万点以上といわれています。今日ではその半数以上がこの博物館のコレクションとなっています。

また、これまでに、独自のコレクション収集も行ってきました。活動目標には、学術標本を核とした、独創的かつ先進的な博物館活動の推進が掲げられております。

もう1点、大学博物館の定義に触れておきたいと思いますが、ここで私が申し上げたいのは、定義とは国際的に共通理解があるわけではないということです。先ほど日本の博物館法による博物館の定義について触れましたが、国際的にはICOMというユネスコの下部組織の国際機関が行っております。

このICOMの下に、UMACという大学博物館とそのコレクションを扱う組織がありますが、UMACでは大学博物館の定義を行っておりませんので、定義は明文化されていないわけです。

しかし、歴史的経緯や多くの実態から、先ほど説明したとおり、日本の大学博物館での目的と機能は、国際的に見てもおおむね問題のない了解事項ではないかと思っております。つまり、学術研究、高等教育、社会と大学とのコネクション、この3つを目的とするのが大学博物館の特徴であるとして、本日は話を進めていき

たいと思っております。

次に、文化財についてですが、皆さんは文化財というところのようなものを思い浮かべるでしょうか。例えば、城郭、仏像、歌舞伎、お祭りといったものが挙がるでしょうか。文化財という言葉自体、1950年に制定された文化財保護法以降使われるようになったのは、広く知られている事実かと思えます。

文化庁による文化財の体系図を見ると、文化財保護法では、文化財を6つの分野に分けています。注目したいのは記念物という分野です。ここには遺跡や名勝地に加えて、動物、植物、地質鉱物が入っています。これは日本の文化財保護法の特徴ともいわれる点ですが、このような自然物も人間の営みとしてその文化的価値を見いだしたものであるという理由から、文化財に含まれています。

また、文化財保護法は、いわゆる優品主義となっています。我が国にとって歴史的・芸術的・学術的価値が高いものを選んで指定を行い、保護の対象としているわけです。このことは、指定されていないものを文化財と呼ぶことを妨げるものではありません。

従いまして今日は、文化財を博物館コレクションと読み換えてお話ししたいと思います。例えば東大博物館のコレクションというのは、自然史系から文化史系まで幅広い分野にわたりますが、これらすべて広義の文化財ととらえていきたいと思えます。

次に、2つの事例をお話ししたいと思います。1つ目は、モバイルミュージアム・ボックスという移動型展示のプロジェクトです。このプロジェクトは、トヨタ財団の研究助成をいただいて、昨年から今年にかけてフィリピンで実施いたしました。

これは、箱の中に展示物を搭載して持ち運び、ふたを開ければどこでも展示ができるというものです。この出発点は、東大の博物館が2006年以来、国内外で展開してきたモバイルミュージアムにあります。この

モバイルというのは、字義通り動かすことができるという意味です。

モバイルミュージアムの基本コンセプトについて説明します。一番左の図が従来の博物館とします。コレクションの収集や保管を活動の核として、それらを展示する場所を博物館の中に備えています。物も博物館に集中しますし、それを見ようとして人々も博物館に訪れます。

それに対して、中央の図のように、博物館コレクションを外へと持ち出し、分散させてみたらどうなるでしょうか。人が博物館を訪れるのではなくて、博物館が人々のもとに出掛けていくということです。

一番右は、この分散型がさらに進んだ形態として想定される博物館の姿です。分散配置された展示ユニットがさまざまな空間に偏在しています。情報に置き換えれば、インターネットの世界では現在すでに実現している博物館の存在形態と言えるかもしれません。

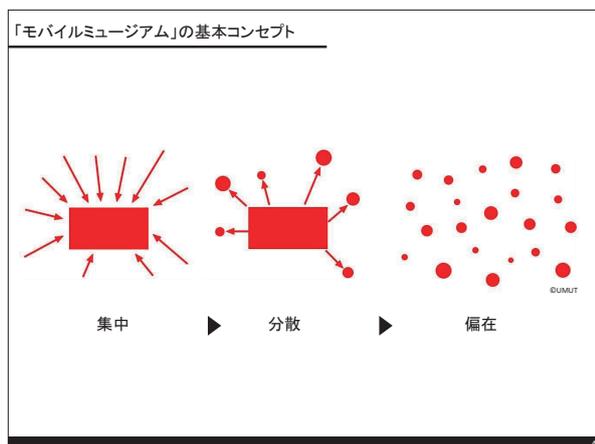
コレクションが博物館の中から外へと向かって出ていく。その際に、展示ユニットとしてデザインが施されていたならば、その1つを最小の単位として博物館が成立すると考えることができます。博物館がさまざまな場所に動いていき分散配置されると、人々はこれまでよりも容易に博物館にアクセスできるようになります。

例えば、オフィスビルのエントランスロビーに展示ユニットを展開すると、そのビルに勤務している人や、たまたま通りかかった人が意図しなくても展示を目にすることができるわけです。このような特徴をもつ実験展示を、東大博物館ではモバイルミュージアムと呼んで、次世代博物館モデルに関する研究活動としてこれまで実践してきました。

次に、フィリピンにおけるプロジェクトの概要です。背景にはフィリピンの社会問題があります。近年の急速な経済発展により、首都のマニラは都市化が進む一方で、その他の地方ではさまざまな社会格差が生じています。教育インフラの地域間格差も例外ではありません。例えばマニラには、複数館からなる国立博物館群が集中しています。

モバイルミュージアム・ボックスは、箱の中に展示コンテンツを搭載し、どこにでも出掛けていき展示を人々に見せることができる機動性を特徴としています。そこで、その特徴を生かして、地方に住む人々、特に若い世代に対し博物館が提供する教育機会を提供することを狙いとしました。

プロジェクトメンバーには、東京大学のほか、フィ



リピンの大学や博物館関係者の参加を得ることができました。

具体的な箱の仕様や展示内容の決定以前に、プロジェクトデザインとして意識していた点が2つあります。1つは、展示キットの最小単位を箱としたことによって、ふたを開けるだけで展示がそこに出来上がるという、展示セッティングの簡便化を試みることでした。つまり展示のプロの手を必要としない。誰でも簡単に設営できるキットというのを目指しました。

もう1つは、箱の数や種類を組み換えることで、何通りもの展示バリエーションが可能となることを想定しました。我々がかかわるプロジェクト期間のみで完結するのではなくて、将来的に多くの人々の参加を得て、現地で展示キットが拡大していく、そういう可能性を初めからデザインに組み込みました。

箱のデザインについて紹介します。基本寸法をすべての箱で共通にし、複数の箱を組み合わせ、時にその組み合わせを変えて展示を行う場合にも、統一性を担保できるように設計しました。一方で、一部の箱のふた部分に垂直方向に延長可能な折り畳み式のボードを装着し、展示構成に変化を生むことができる工夫も行いました。

今回のプロジェクトでは、ミンダナオ国立大学イリガン校の協力を得ることができましたので、フィリピン諸島の南端に位置するミンダナオを対象としました。ミンダナオ地域では、多様な民族文化が見られるとともに、固有の動植物が数多く生息しています。

そのため、博物館へのアクセスの機会を拡大するほかに、地方固有の自然や文化の継承者育成に寄与することも本プロジェクトの狙いとししました。ご存じの通り、ミンダナオというのは政治的に難しい地域でもあります。従って、展示内容の決定の際には、さまざまな人の意見を聞きながらプロジェクトメンバーでいろいろな可能性を検討しました。

一番重視したのは現地の大学教員の意見です。事前調査を行った結果、これまでも大学での学生教育において、特に自然史系の標本を扱った経験をもつ教員が多く、その機会を増やしたいというニーズがあること。また、実物の標本、またはハイクオリティーのレプリカという「物」を使った教育にニーズがあることが分かりました。

その結果、今回はミンダナオの自然誌の多様性というテーマに絞り、4つのカテゴリーのもと10個の展示ボックスを制作しました。

展示ボックスをカテゴリーごとに紹介します。陸生

植物では世界で2番目に大きな花のラフレシアを取り上げました。ピッチャープラントでは、形や色を模型で伝えるとともに、実物の乾燥標本を組み合わせました。

陸生動物では、ワニの頭部骨格やミンダナオで見られる鳥類の多様性を表す羽と足の部分標本、固有種であるミンダナオサイチョウのはく製などを展示しました。

水生動物では、ミンダナオ最大の湖であるラナオ湖に生息する魚類を模型で示しました。また、フィリピンで収集された東大所蔵の貝類コレクションも展示しました。日本の研究者によって集められた研究用の標本で、重複しているものを原産地のフィリピンで展示に活用いたしました。

地質学では、実物の岩石や鉱物サンプルを用いて、ミンダナオの地質分布地図を作りました。そのほか、フィリピン最高峰の火山であるアポ山の模型、ミンダナオ産の岩石や鉱物を展示しました。

完成した10個のボックスは、現地での制作拠点であったマニラの国立博物館でお披露目を行った後、2016年1月にミンダナオ国立大学イリガン校、2月にセイヴィア大学とミンダナオ島の2カ所を巡回しました。

場所は両校ともに、理科系学部の建物1階のロビーを利用することができました。台座は現地で借用可能なテーブルを利用しました。

完成した展示空間には、わざわざ展示を見に訪れた学生ももちろんいましたが、私の観察では、多くの場合は通りかかった学生が足を止めて見ていました。

そこでは、学生たちが展示を見ながら、ガイド役を担ってくれた現地の学生スタッフや友人たちと楽しそうに会話を交わす姿も見られました。展覧会の会期中には、近隣のほかの大学や高校からも学生を迎えました。

Mobile Museum Boxes: 展示キットの内容

"The Diversity of Natural History in Mindanao" (ミンダナオの自然誌の多様性)		
	各ボックスの展示物	ボックスのテーマ
1	ラフレシアのレプリカ	ミンダナオの陸生植物
2	ピッチャープラントのレプリカと押し葉標本	
3	ワニ頭部の骨格標本	ミンダナオの陸生動物
4	鳥類頭部及び足部標本	
5	鳥類剥製標本	
6	ラナオ湖の魚類レプリカ標本	ミンダナオの水生動物
7	フィリピンの貝類標本(東大コレクション)	
8	ミンダナオ島の岩石製地質マップ	ミンダナオの地質学
9	アポ火山とその周辺の地形模型	
10	ミンダナオの岩石	

このように、モバイルミュージアム・ボックス・プロジェクトでは、博物館コレクションに次に3つの可能性が開かれたと考えます。1つは、大学校舎のロビー空間のような博物館ではない空間でも展示が可能であり、そこを日常的に行き交う学生たちに対しアクセスの機会が拡大したことです。

2つ目は、大学校内で展示公開をしたことにより、学生たちの興味、関心を刺激し、大学での学びの助けとなるような教育利用が可能となったことです。学生を対象とした観覧者アンケートの結果からもそのことが確認できました。

3つ目は、開かれたプロジェクトとして、今後誰でも参加し、さらなる可能性を広げていくことができることです。今回は、ミンダナオの自然遺産に関する10個の箱を制作しましたが、これらはイニシャルキットにすぎません。将来的には、ミンダナオの文化遺産をテーマにした箱を追加で作ることができるかもしれませんし、また、別の地域では、その土地の自然や文化遺産をテーマにした箱を作ることもできるわけです。

このようにモバイルミュージアム・ボックスは、各地を移動していくことでその数と内容のバリエーションを増やしていくことが可能であり、ネットワーク型の博物館が箱を最小単位として展開することを期待しています。

展示終了後は、引き続きミンダナオ地域の大学や高校のアウトリーチに活用していただくために、ミンダナオ国立大学イリガン校に今回制作した展示キットを寄託してきました。また、コンセプトに賛同した人々が誰でも参画することができるように、マニュアル機能を果たす展示カタログとリーフレットの編集を行いました。これらのPDF版は、東大博物館のウェブサイトにて公開しております。

次に2つ目の事例としてご紹介するのは、演劇創作プロジェクト、Play IMTです。Play IMTとは、2014年より開始した、東大博物館と劇団世amI（せあみ）の協働プロジェクトです。舞台となるのは、東大博物館が学芸活動を行う博物館、インターメディアテクです。

インターメディアテク（IMT）は、東大博物館と日本郵便株式会社の協働事業として、東京駅前丸の内の旧東京中央郵便局舎をリノベーションした複合ビルの中に2013年に開館いたしました。

インターメディアテクの特徴は、昭和モダニズムを代表する旧東京中央郵便局舎が現在において博物館と

なった空間と、独自のデザインポリシーの下に配置された東京大学コレクションの展示にあります。従って、Play IMTとは、インターメディアテクにおける演劇創作の実験、そして、大学の学術標本や博物館空間のさらなる創造的な活用可能性の探求とともに、新たな演劇表現に挑戦しようというものです。

そのために本プロジェクトでは、演じると同時に遊ぶ、楽しむという意味を持つ英語のPlayをキーワードにしています。また、当初から、公開参加型の演劇創作プロセスを積み重ねていく実験に取り組もうという方向性を打ちだしてきました。完成された本公演のみを打つのではなくて、さまざまな人々にこのプロジェクトに参加してもらうように関連イベントを随時開催しています。

これまでのイベントをご紹介します。まず、行ったのは2回の公開座談会です。「インターメディアテクにおける演劇創作の可能性」と題し、プロジェクトメンバーだけではなくて、一般参加者を交えて、本プロジェクトの未来をオープンに語り合うことのできる場を目指しました。

第1回は空間との関係性、第2回は展示物や物との関係性について、それらをいかに演劇創作に取り込むのかという検討をいたしました。2回とも冒頭に短いパフォーマンスを披露し議論のきっかけとしました。

Play IMT3では、初めて本格的に展示空間の中で演劇パフォーマンスに取り組みました。展示物をストーリーの着想源として用いた5つのユニットを、1つの展示空間内で展開させる実験を行いました。

今回は愛という1つのテーマを背景に置きました。例えば木製の人頭骨の標本をヨハネの首に見立てて、その周りでサロメ役の俳優が愛を語るという男女の愛の話や、鯨の骨格標本を母親に見立てて、その子供が博物館と一緒に住んでいるという親子愛の話を作りました。



ユニットの1つとして、「愛の家族写真」と題し、帝大工学部の教授だった田中不二という人物の家族写真によるインスタレーションをこのイベントのために構成しました。博物館実習に来ていた学生の協力を得て、通常は閉じている展示ケースの引き出しを開け、そこに1日限りの展示を行いました。

大学の所蔵する資料として、教授本人の写真や、研究にかかわる交友を示す写真というのは大学史資料としての価値があり、活用の機会も比較的容易に考えられます。それに比べて家族写真の活用機会はやや考えにくいところがありました。今回、この家族写真にPlay IMTの愛というテーマを付与したことにより、家族愛を象徴するインスタレーションアイテムとなり、結果、初めてこの資料体を人々の目に触れる機会を作ることができました。

今年の4月には、Play IMT4として、「プレイグラウンド」と題した演劇パフォーマンスを行いました。演劇の遊び場、プレイグラウンドとなったインターメディアテクで、俳優がいかなる身体表現を生み出すことができるか。俳優自身の発想をもとに観覧者を巻き込みながらサイトスペシフィックな身体表現に挑戦しました。

パフォーマンスは、黒い人と白い人がインターメディアテクの2階と3階で同時にパフォーマンスを開始し、異なる階層をつなぐ階段で交差し、階を入れ替わってパフォーマンスを続け、最後にまた階段で遭遇をするという、全館を使った変化に富んだ構成となりました。

ここで我々が目指したのは、観覧者に館内を回遊しながらパフォーマンスを見てもらうという同時多発の実験でした。博物館を演劇のプレイグラウンドとする方法として、ブロンズ製の彫像や魚眼のミラーなど、もともと博物館の中にある展示物との関係を俳優がその場で作り出す。あるいは、展示更新のため一般来館者はそのとき入ることができなかったエリアも、パフォーマンスの舞台として使うといった演出も試みました。

階段のシーンでは、普段レクチャーシアターにて栈敷席として使用している赤いビロード張りの座面や、展示具として普段使っている額縁の枠をパフォーマンスの小道具に使いました。このように、博物館にあって通常は特定の機能を果たす道具のたぐいも、演劇の一部となることで新たな存在として見えてきます。

パフォーマンスは最後に、観客が吹き抜け空間のバルコニーから紙を落とすことでフィナーレを迎えまし

た。通常はそこから物を落とすことは、安全管理上の問題がありますので当然許されてはいません。

そこで考えてみると、博物館の中では、来館者はさまざまな制約や我慢を強いられているわけです。しかし、演劇の世界の一部にいったん巻き込まれると、来館者はそのパフォーマンスの一部を構成することになり、その行為というのは歓迎されるもの、必要なものになります。

今回のパフォーマンスでは、博物館に演劇創作のレイヤーを重ねたことで、紙を落とすというおそらく博物館の中で行ったことがなかった新鮮な体験を来館者に提供したほか、パフォーマンスのテーマである遊びの感覚を体験してもらうという効果が生み出されました。

Play IMT4のパフォーマンス後は、記録写真や映像を素材にポストプロダクションに取り組んでいます。まだ制作途中ではあるのですが、本日のテーマに関連しますのでご紹介したいと思います。

1つはウェブカタログです。Play IMT4は、俳優自身の発想をもとに作り上げていきました。そのためパフォーマンスには最後まで脚本は存在していませんでした。黒い人は苦悩を抱え、白い人は無邪気に遊ぶといった、メンバー間で共有されていたイメージを、後付けで、劇的回想録断片としてパフォーマンスのシーンを区分し、シーンタイトルを付与し、そこで行われていたことを文字化しました。そのテキストを写真とともにウェブカタログとして現在編集しています。このように、一過性のパフォーマンスを次のいわゆる文学的・美術的創作へとつなげていきました。

もう1つは、演劇パフォーマンスの記録映像を用いたインスタレーション、「プレイバック」という企画です。

パフォーマンスは、出演者が異なる階層で同時に動きだし、階段で交差する場面を迎えるというものだっ



たため、観覧者は一度ですべてを見ることのできない構成となっていました。現在企画している映像インスタレーションは、パフォーマンスのすべてを見ることのできる通時的な記録映像の上映会ではありません。パフォーマンスが行われていた展示空間の3カ所に映像を配置し、観覧者にそれらを回遊しながら見てもらうことで、パフォーマンスが作り出していた空間性のエッセンスを再生、プレイバックすることを意図しました。

ライブ性の強い演劇を映像として記録した場合、その映像は演劇そのものを完全に再現することはできません。そのことから、記録映像は一般に公開される機会がないままになることも少なくありません。この企画は、そのような演劇の記録映像を映像インスタレーションという、博物館×演劇の次なる創造活動に還元する試みとして現在準備を進めています。

これら2つのポストプロダクションは、ウェブカタログはウェブで公開し、どこでも見ることができるものとします。一方、映像インスタレーションは、インターネットメディアテクの場所性に依拠したイベントとする予定です。そして、映像インスタレーションを見る際に、スマートフォンやタブレットでウェブカタログを閲覧してもらうという、連関させた使い方も想定しています。どちらも別の媒体や公開方法を採ることもできるわけですが、このように媒体や公開方法を変えて、1つのイベントのポストプロダクションを複数種類行っていくことも、博物館がコレクションの可能性を広げることにつながるのではないかと考えます。

以上、インターネットメディアテクを舞台とした演劇創作では、博物館コレクションに次の3つの可能性を開いていると考えられます。

1つは、展示物や学術標本というものに、演劇の舞台背景、あるいは小道具という新たな役割を付与している点です。必ずしもそのために特別にあつらえる必要はなく、演劇というレイヤーを重ね合わせることで生まれてくるものです。これは来館者という存在に対しても同様です。

2つ目は、博物館コレクションに付帯した情報、研究成果といった学術知を、演劇創作の着想源に用いることで、直接的、間接的にそれを社会に還元することができるという点です。これは、展示解説ツアーや講演会といった従来の形式とは異なる還元の仕方とします。

3つ目は、博物館はその基本機能の1つに収集、保管というのがありますが、博物館での創作活動はそ

の成果物を何らかの形で蓄積していくと、それがさらに次の創作活動につながっていく図式を生み出すことのできる点です。創作活動が研究活動にも連関し、パフォーマンスがポストプロダクションを生む。このように今後もさまざまな発展可能性があると考えられます。

最後に、本日の話をまとめつつ、大学博物館が広げる文化財の可能性について2つの話題提供をしたいと思います。

文化財を博物館コレクションと読み換えて今日はお話ししましたが、その活用の方法論について次の3点をまとめました。

まず、文化財の保存と活用には必ずジレンマが生じるといわれます。しかし、考えてみるべきは、活用が保存を犠牲にするという発想に終始していなかったか、という点です。モバイルミュージアム・ボックスの事例で見たように、模型やレプリカを制作する、あるいは重複する標本を利用して展示を行うという戦略は、もっと積極的に用いることができるのではないのでしょうか。

もちろんこの方法論自体は、決して新しいものではありませんが、オリジナルに劣るレプリカといった消極的な価値観ではなく、博物館以外の場所で展示を行うため、あるいは移動に耐え得る展示キットを作るためといった、模型やレプリカでしか実現しないことにもっと積極的に目を向けていくことも必要ではないのでしょうか。

次に、直接的にコレクションを使うのではなく、それを着想源とした創作を行い、さらにそれを次の創作につなげていくことも博物館では可能です。本日は演劇創作の事例を取り上げました。このように、文化財をデザイン資源化する。そのことによって生み出された創作物も蓄積し、また次の創作の元手としてデザイン資源化する。そういった発想はより一層文化財の可能性を広げていくのではないかと考えます。

さらに、学内外の人的資源を利用することも方法論として重要になります。大学とは、研究と教育の場があります。コレクションの可能性を探るために、物を徹底的に調べ上げることができる研究者が学内にはそろっており、それをつなぐ博物館学等の研究者もいます。

また、大学には学生が集まっています。大学生という若い世代に向けた情報発信力や、彼らとの共同作業というのは大学博物館の強みであります。

学外のコラボレーターも、今日紹介したプロジェク

トでは重要な存在でした。自分たちの活動を外部とつなげ、多様な人々との関係構築を進めていくことが今後一層求められるのではないのでしょうか。

もう1つの話題提供です。情報学の方には、もしかしたら専門的な用語かもしれませんが、キーワードとしてお借りしたということで聞いていただければと思います。

文化財の可能性を広げることは、文化財の社会的価値を創造していくことであると考えたとき、そのためのアーキテクチャーが重要になります。

まず1つはノード、結節点です。例えば、モバイルミュージアムのように、博物館コレクションがさまざまな空間に出ていくということは、人々の生活空間の中にあらたなノード、結節点を作りだすことになります。

そのノードには、普段、博物館に足を運ぶことが少ない人々もアクセスできます。また、博物館の中で、演劇のように異なる表現メディアとのコラボレーションが行われた場合、そのために注目されたり使われたりした展示物や標本がノードに変わります。

次に、ノードにはリンクが付随してきます。周辺のさまざまなものとのつながりを構築し始めます。人々は身近な生活空間で博物館コレクションにアクセスすることで、これまで見たことのないものを目にし、それを見る体験を誰かと共有したり、知らなかった情報を手に入れ、それをすでに有していた自分の知識とつなげるというようなことが可能になります。

さらにリンクが拡大すると、平面上に網目状のネットワークが広がる。あるいは重層的にある種の立体的なネットワークが形成されることになるでしょう。例えば箱形の展示キットが、次々といろいろな場所に展開していくモバイルミュージアム・ボックスが前者の例。同じ博物館空間内で次々と演劇創作活動を重ねていくPlay IMTが、重層的にある種の立体的なネットワークが形成される例になります。こういったネットワークというキーワードは、人々が文化財を活用する可能性を広げていく図式となっていくのではないのでしょうか。

この話は大学博物館に限ったことではありません。いかに文化財を使ってノードを創出し、そこに意味のリンクと文脈のアーキテクチャーを生み出していかか、こういった方向性や枠組みをあらかじめ構想していくこと。あるいはどのような展開があり得るのかを考えながらプロジェクトを進行していくこと。これを文化財の可能性を広げるアーキテクチャーと呼ぶこと

ができるのではないかと考えます。

以上で私の発表を終わります。分からない点などありましたらご質問いただければと思います。ありがとうございました。(拍手)