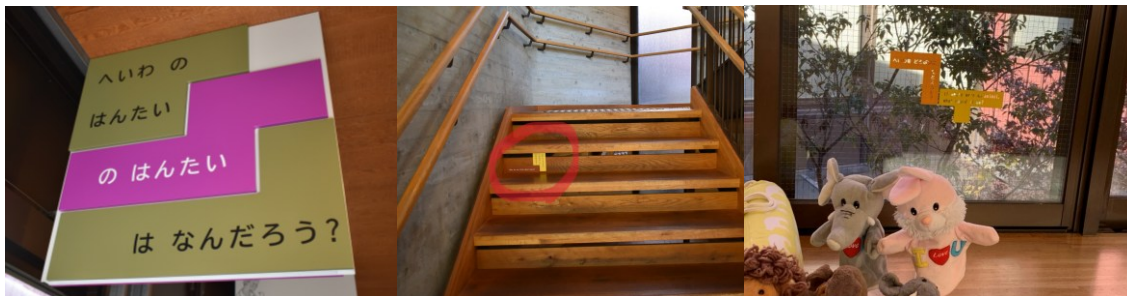


1. 背景と目的

博物館や美術館での展示は、キュレーターが届けたいメッセージを込めてデザインをされることが多い。しかし、固定化したメッセージを届けるよりも、来館者自身がどのように考えているのか、その違いこそを来館者同士に見てもらえるように仕掛けたいとき、問いのデザインがどのように来館者の参加を促すかについて報告する。

2. 問いのデザイン

2024年6月から2025年1月まで開催された「いわさきちひろ ぼつご50ねん特別展」の中の一つのテーマに、「へいわのはんたい」という問いをデザインした。戦争を直接体験していない世代にとって、未体験の「戦争」や「紛争」といった言葉で反対語を考えるよりも、身近な言葉で反対語を想像すべきと考えたためである。



3. 来館者の声を展示する仕掛け

世界初の絵本美術館として知られる当該館の来館者層は0歳児から高齢者まで幅広い年代にまたがる。そのため抽象度の高い「へいわ」について考えるきっかけを提供するにあたり、日常の言葉で考えられるような小さな問いを、階段や窓ガラスなど館内の様々な場所に散りばめ、問いの探索そのものを展示体験の一つとして提案した。

来館者の声は、彩り豊かな半透明のフセンで窓ガラスに貼ってもらった。多様な意見が展示テーマと関連をもちつつも、他の来館者にとっても展示作品として成立するクオリティで目に留めてもらうためには、[問いと設え]の組み合わせが重要であり、その仕掛けと検討手法について報告する。

