

ディスプレイデザイン賞2004について

社団法人ディスプレイデザイン協会が、朝日新聞社の後援で毎年開催している「ディスプレイデザイン賞」の2004年度の受賞作品が決定し、最高賞である「ディスプレイデザイン大賞・朝日新聞社賞」に東京大学総合研究博物館の特別展示「石の記憶—ヒロシマ・ナガサキ」が選ばれました。また、同時に「シーボルトの21世紀」が優秀賞を、さらに「石の記憶」は『学術とデザインの融合による展示効果についての研究—大学博物館の実験展示「石の記憶—ヒロシマ・ナガサキ」をモチーフとした展示の実践』で企画・研究特別賞に選ばれました。

「ディスプレイデザイン賞」は、最近の空間環境系デザインの優秀な作品を評価・公表し、ディスプレイ分野における新しいクリエイターの発掘とデザイン活動の向上、領域拡大を目指すため、様々な分野のディスプレイ作品を選奨し、優れたコンセプトで個性的な創造性に富んだ作品に対し表彰を行う総合コンテストで、今年で38回目を迎えます。本年度は586作品の応募があり、協会内・外部の審査員による厳選な審査の結果、大賞1作品、優秀賞9作品、奨励賞10作品、企画・研究特別賞(学生賞含む)4作品、協会特別賞1作品が選出されました。

受賞25作品中、3作品に総合研究博物館の展示が選ばれたことは当館にとって非常に輝かしいことであると共に、産学連携による博物館・ミュージアムの今後の可能性を構築していく研究を行う、ミュージアムテクノロジー研究部門の成果を外部からも高く評価されたことであり、当展示に関わった者にとっても今後の励みとなる受賞でもあります。

ディスプレイデザイン賞2004大賞受賞作品
「石の記憶—ヒロシマ・ナガサキ」展
企画/田賀井篤平 展示デザイン/洪 恒夫



爆央にたたずむ科学者渡辺武男



撮影フィルムの流れ



広島マップ(手前)・被爆試料しし頭(奥)の展示

ディスプレイデザイン賞2004優秀賞受賞作品
「シーボルトの21世紀」展
企画/大場秀章 展示デザイン/洪 恒夫



シーボルトコレクションの展示



実物コレクションと映像のインスタレーション

ディスプレイ産業賞2004について

去る平成16年6月25日、社団法人日本ディスプレイ業団体連合会主催、経済産業省ならびに日本経済新聞社後援による「ディスプレイ産業賞2004」審査委員会が開催され、ディスプレイ産業特別賞・日本経済新聞社賞に東京大学総合研究博物館・特別展示「石の記憶」展に関する研究成果として提出した「学術とデザインの融合による展示効果についての研究」が選ばれました。

「ディスプレイ産業賞」はディスプレイの創造力、技術力の向上と併せてディスプレイ産業振興のため、ディスプレイの優秀作品を賞揚し、その成果を公表して、ディスプレイの社会的認識を高め、かつ、生活、文化水準の向上に資することを目的とし、ディスプレイデザインが優秀であることに加えて、ディスプレイ産業振興(博覧会、展示会、博物館、店舗、催事等の効率と機能を高める企画・設計・演出・展示構成・製作施工管理等の技術力、業務水準の向上)に寄与すると認められる作品を表彰対象としています。本賞はディスプレイデザイン賞入賞候補作品のうちディスプレイ産業振興の見地から審査委員の合議により各賞が選ばれます。本年度も厳選な審査の結果、ディスプレイ産業大賞・経済産業大臣賞1点、ディスプレイ産業優秀賞3点、ディスプレイ産業特別賞・日本経済新聞社賞1点、ディスプレイ産業奨励賞・日本ディスプレイ業団体連合会賞10点が選ばれました。

今回の受賞は、大学博物館の活動が、ディスプレイ産業に新たなる効果をもたらすことの可能性を対外的にアピールできたことに加え、当館の産学連携事業の成果が外部から評価を得られたものと捉えられ、ディスプレイデザイン賞各賞の受賞と共に非常に意義深いものと考えています。

ディスプレイ産業賞2004ディスプレイ産業特別賞
学術とデザインの融合による展示効果についての研究
 一大学博物館の実験展示「石の記憶—ヒロシマ・ナガサキ」をモチーフとした展示の実践—
 ディレクション/ 恒夫

学術とデザインの融合による展示効果についての研究

—大学博物館の実験展示「石の記憶—ヒロシマ・ナガサキ」をモチーフとした展示の実践—

大学博物館である東京大学総合研究博物館では、論文という形をとらない展示による研究成果の公開を目的、展示の仕方を、試み方といふ手法も研究の一端として行い、これを公開することを目指している。

石の記憶—ヒロシマ・ナガサキ

本作品は、特別展「石の記憶—ヒロシマ・ナガサキ」において、学術とデザインの融合を基本として、大学博物館ならではのメッセージの発信と展示手法の開発等の実験展示ならびに企画研究である。学術調査によって生み出された資源をクリエイターの視点で組立てて実現した展示について、その発想から完成までをまとめるかたちをとった。

展示公開による研究のステップ

- 展示による発表・公開は学術論文では見られない体系的高い伝達を可能とする。
- さらに学術情報発信デザイン、演出方法の工夫を加えることで従来の展示では得られない効果を生まく。
- 結論: 研究とデザインとの融合による、大学博物館ならではの展示メッセージの発信と、展示手法の開発等の実験的展示の効果の検証を目標とした。学術調査によって生み出された資源を、クリエイターの視点で組立て、実現した展示について、その発想から完成までをまとめるかたちをとった。

本作品は、特別展「石の記憶—ヒロシマ・ナガサキ」における、学術とデザインの融合を基本として大学博物館ならではのメッセージの発信と展示手法の開発等の実験展示ならびに企画研究である。学術調査によって生み出された資源をクリエイターの視点で組立てて実現した展示について、その発想から完成までをまとめるかたちをとった。



デザインの考え方

選ばれた図解・資料(写真、写真、アニメーション)の整理から、これらをもとめてデザインストーリーを構築し、そのストーリーを表現する。その際、展示内容や空間構成を決定し、そのストーリーを表現する。

● 資料、学術情報(研究)より整理された図解・資料(写真、写真、アニメーション)を用いてその内容を効果的に伝える「インターフェイス」を構築し、それを表現する。

● 「インターフェイス」は展示の核となる。資料のストーリーとインターフェイスを組み合わせ、展示のストーリーを構築する。

● インターフェイス: 選ばれた図解・資料(写真、写真、アニメーション)を用いてその内容を効果的に伝える「インターフェイス」を構築し、それを表現する。

● インターフェイス: 選ばれた図解・資料(写真、写真、アニメーション)を用いてその内容を効果的に伝える「インターフェイス」を構築し、それを表現する。

● インターフェイス: 選ばれた図解・資料(写真、写真、アニメーション)を用いてその内容を効果的に伝える「インターフェイス」を構築し、それを表現する。

完成した姿と各コーナーでねらった訴求ポイントのまとめ

- 空間メディアである展示は、情報、展示、デザイン、空間演出などのメディアミックスにより、他では得られない訴求効果を生む。
- メッセージを伝えるという目的がある場合、テーマやコンセプトを空間の中でどのように表現するかが重要となる。
- 学術とデザインの融合による展示効果を高める為、展示はメディアとしての可能性を探る試行の一つと言える。