

# 歴史展示における 模型の意味と活用

The Meanings of Dioramas and their Uses in History Exhibits

小島道裕

KOJIMA Michihiro

- ①歴史展示の方法
- ②歴史展示における模型—国立歴史民俗博物館の事例から
- ③模型と資料のリンク—デジタルコンテンツを利用した試行について
- ④利用者への「うながし」機能

## 【論文要旨】

筆者は、博物館におけるレプリカの意味について既に考察しているが、本稿では、歴史展示における模型の意味について考察した。歴史を展示する方法には、現存する過去の遺品を展示する方向と、展示テーマに沿って過去の情景を再現しようとする方向の2つがあり、模型は特に後者においてしばしば用いられるが、過去の再現としては不可避免的に不完全なものであり、原理的にはそこから直接歴史を学ぶことは出来ない。しかし、実際の歴史、ないし現存する遺跡・遺物などへリンクするための、総合的・立体的な索引ないし入り口として考えれば、資料から歴史像を構成するという展示の本来的役割を促進させる意味で、その正当性を確保しうる。それは現実の歴史に対して歴史展示自体が持つ意味でもある。既存の模型を活用する事例、すなわち、復元模型の意味を、固定されたイメージ＝「結論」ではなく、さまざまな情報へと開かれた「入り口」(索引)として読み直す試みとして、当館における「京都の町並み」模型にデジタルコンテンツを付加した事例を紹介した。またそこでは、模型の全体像を認識することの困難さという、作り手と受け手(観客)のギャップの問題についても考察することができた。

## ①……………歴史展示の方法

歴史という抽象的な対象を展示することは、本来的に困難な営みであり、その方法はいまだに確立されているとは言い難い<sup>(1)</sup>。しかし、その方向性としては、基本的には、現存する過去の遺品、すなわち歴史資料そのものを展示することと、過去のある情景を再現して提示すること、の二つが考えられ、実際の歴史展示は、このどちらか、ないし組み合わせによって作られていると言える。

前者の方法、すなわち実物の資料によって展示を構成する方法は、資料というそれ自体は真正性を持つ素材を使用している点にメリットがあるわけだが、しかし、歴史展示は、資料そのものを展示することのみではなく、それによって一つのテーマを構成し、歴史の何らかの側面を示す所により本来的な意味があり、その点で大きな限界を持つ。代替物としてのレプリカをも使用することによって、体系的な展示を行うことはある程度容易になるものの<sup>(2)</sup>、現存する資料そのものから提示しうべきテーマがおのずと限られてしまい、展示全体としての体系的性に無理が生じることは避けがたい。

後者の、歴史上のある情景を再現する方法は、これとは逆に、テーマの設定は自由に行うことができるが、当然そこに再現されたものがどこまで真正性を持つかに疑問符が付く。再現を行うための100%の情報が存在することはあり得ないし、仮に存在したとしても、それを完全に再現する技術は存在しない。再現展示は、多かれ少なかれ事実ではない。

別の観点からみれば、資料展示は、テーマ設定に限界がある反面、資料の持つ多義性故に、設定されたテーマ以外の読み解きが可能であり、見るものの自由度が高いが、再現展示は、特定のテーマに合わせた作り込みである故に、視点が固定されたステレオタイプの理解になることは否めな<sup>(3)</sup>い。

この二つの方法について、実際の博物館展示において考えてみたい。

まず現存する実物資料から出発した展示という意味では、イギリスのブリティッシュ・ミュージアムはその典型と見なされよう。歴史叙述を目指した展示とは言えないが、しかし近年は歴史的な文脈における資料の機能を明らかにする観点から展示の更新が行われつつある。たとえば、ギリシャ彫刻の展示室では、パルテノン神殿の模型やCGなどによって、その意味の解説を行っているし、お金 (money) の展示室では、半分はお金の機能に着目した人類学的なテーマによる展示となっており、必ずしも「物があるから」の展示ではなくなっている。筆者は未見だが、日本展示室も同様な、ある程度歴史的な文脈に沿った展示にリニューアルされているという<sup>(4)</sup>。

アメリカのメトロポリタン美術館でも、やはり美術史的な叙述であるが、実物資料を通じての通史的な理解をある程度可能にしている。同館では、展示室自体を当時の部屋や家屋などのある程度再現されたものとして作り、切り離された資料をケースに陳列する手法では得られない効果を挙げている点も注目される。

歴史自体をテーマにした例では、九州国立博物館の「文化交流展示」は、実物資料に比重を置きつつ、レプリカ、模型、映像などによってテーマ性を補っており、韓国中央博物館の歴史展示室も、比較的これに近い手法を取っている。しかしテーマ性においては、やはり展示資料の特性が優先されがちであり、通史的なテーマと資料的なテーマが混在する形になっている<sup>(5)</sup>。

テーマを先行させた国レベルの歴史博物館の例としては、オタワの「カナダ文明博物館 (Canadian Museum of Civilization Corporation)」があり、ここでは国の歴史を実物大の再現シーンである「ユニット」の連続として構成し、資料はその中に適宜配置する手法を取っている。自らデイズニーランドに学んだ、と称しており、アメリカに多いジオラマ展示の系譜も引いていると見られる。時系列のテーマは整合的で理解しやすいが、再現の真正性と、テーマ設定自体の恣意性という問題は、やはり不可避的に残る。<sup>(6)</sup>

## ②……………歴史展示における模型－国立歴史民俗博物館の事例から

当館（国立歴史民俗博物館）の展示は、まさに実物中心とテーマ中心という二つの方向性の組み合わせであり、テーマを先行させつつ、展示においては、大テーマの中心に大型模型を配置し、周囲に関連する資料（実物またはレプリカ）を配置する、という構成を取っている場合が多い。歴史展示としては、ある意味でバランスの取れた、中庸的な方法といえることができる。

この場合、模型の種類は一様ではなく、テーマの要請に従ってさまざまなタイプがある。おのずと歴史展示における模型の種別にもなっていると見え、分類すれば次のようになると思われる。

- ①原品（建物など）が現存し、それを縮小したもの（例：「躍動する民衆」の「農村歌舞伎舞台」）
- ②かつて存在した特定の建物を縮小模型として再現したもの（例：「大名と一揆」の「朝倉氏館」）
- ③さまざまなデータから、実物大で一般的な情景を再現したもの（例：「王朝文化」の「貴族の生活」）
- ④さまざまなデータから、縮小で情景を再現したもの（例：「東国と西国」の「武士の館」）

以上をその特質によって区分すれば、次のようになる。

- A 原品が現存するかどうか（①と②③④）
- B 特定の建物や遺構などに対応するかどうか（①②と③④）
- C 実物大であるかどうか（③と①②④）

条件Aと条件Cを共に満たすものは、すなわち模型ではなく「レプリカ（複製）」である。条件Aのみを満たすものは、サイズが縮小であることを除けば考え方としては現状複製であり、また条件Cのみを満たす物は、現存しなくても特定の資料に対応するならば、考え方としては復元複製に近い。模型展示を「ジオラマ（情景展示）」という場合があるが、このように模型には、実際は複製に近い単体のものも含まれる。

問題は、条件Bであり、直接対応するものが現実に存在しない（しなかった）にもかかわらず、さまざまなデータを元に模型を制作するケースである。これは、既に資料を離れた、テーマそのものの可視化であり、一対一の読み解きを前提にした、基本的に多義性を持たないものである。

この種の模型が作られたのは、展示手法自体が、「典型的な社会（文化）のあり方」を措定し、そのテーマを象徴的な模型や資料によって、言わば全体の雰囲気として示す、という方法に依っていることにある。先述のように、展示の手法としては、この種のジオラマ的展示は、歴史や文化を

---

示す上では、ステレオタイプのものになるため、あまり好ましいとは言えない。<sup>(7)</sup>

特に歴史展示においては、歴史は常に動いているものである以上、「典型的な社会」というものはそもそもあり得ず、歴史展示としてまだ不十分な発想だったといえよう。当館でも、10年以上前から始まった部分的なリニューアルの頃からこの問題が意識されだし、現在は、このような考え方ではなく、資料から意味（機能）を読み解き、その結果としての歴史像を観客が獲得する、という方向にある。<sup>(8)</sup> 別稿でも述べたが、歴史像はすべて何らかの資料によって作られている以上、結果としての歴史像を学ばせるのではなく、その資料を元に「一緒に考える」こと以外、歴史展示は正当性を持ちえない。<sup>(9)</sup>

従って現在では、特にさまざまな元資料を混在させて一般的なイメージとして作った模型は、現実を離れた恣意的なものになる恐れが強いため、否定的にとらえざるを得ない。さまざまな背景を持つ絵画資料等から適当な要素を取り出して、一つの理念系として模型を構成するよりも、具体的な時期や背景を特定できる資料から再現すること、すなわち資料性を残した形で制作する方が好ましい。

そのように、資料内容の展示室における総合的な可視化、立体化として位置づけるならば、模型は正当性を持ちうる可言えよう。歴史像を導き出す手段はあくまでも資料であり、歴史展示が資料を離れて行われるならば、それは研究者の歴史像の押しつけになってしまう。元となる資料あってこそその模型であり、その関連が明示されること、つまり元資料へのアクセスにこそ展示のなかでの一義的な意味がある、と考えるべきであろう。そして、資料内容を元に、それを補って三次元の形を得た模型は、元資料との関係だけではなく、さらに対象とする社会全体について、逆にアクセスする可能性を持つことができる。直接典拠とした元資料以外の資料にも、リンクを張ることも可能になってくる。たとえば、集落の模型なら、集落や建物のさまざまな要素や、住人等の衣食住、生業、といった、当時の社会のさまざまな要素に、原理的にはいくらかでも「飛ぶ」ことができるし、現在の現地の様子といった情報に導くことも可能である。

以上の展示における模型の持つ問題点を整理すれば、次のようになろう。

まず、模型は、テーマ展示における有用性から、さまざまなタイプのものが使用されるが、いかなる意味においても、100%正しい模型は存在しない。根拠は不完全であり、再現も不完全である。従って、展示において「模型を理解させる」ことは正当性を持ち得ない。

しかし、模型にはそれを制作した根拠、すなわち元の資料、元の遺跡などが必ず存在する。歴史像は、本来はそれらの素材の解釈から直接導き出されるべきだが、しかしそれらの内容を立体化し、可視化して、展示室において一望できるようにし、さまざまな情報へと開かれた「立体索引」として機能しうる所に模型の意味がある。

筆者はかつて歴史展示の意味を、現実の歴史に対する「ビジターセンター」としての意味に求めたが、<sup>(10)</sup> 模型の意味も同様にとらえることができよう。すなわち、「本物」の全貌を概観し、そこへアクセスするための手段として理解することが可能である。この関係を理解するには、索引、地図、入り口、といった比喩が有効である。<sup>(11)</sup>

### ③……………模型と資料のリンクーデジタルコンテンツを利用した試行について

模型が資料に対する「索引」であるとするならば、「本文」である資料に飛ぶための手段が必要である。つまり、資料と模型の関係を示す手段だが、これは、パネル、シート、あるいは電子的なメディアなど、さまざまな方法があり得る。当館の例で言えば、「京都の町並み」と「武士の館」については、模型に入れた人形と、その典拠となった絵画資料（前者は洛中洛外図屏風（歴博甲本）、後者は絵巻物「一遍聖絵」「男衾三郎絵詞」）について、手すりにパネルを埋め込んで表示している。これは、模型の中から人形をさがすプログラムにもなっている。

また、遺跡系の模型であれば、現地との対比が不可欠であり、「朝倉氏館」の復元模型などにおいて、パネルやシートによる遺構の説明を行っているが、要は、復元の根拠となる元の資料に戻って考えること、資料から歴史像としての模型を作る過程を観客と共有することが重要である。

現地情報の提供としては、現在の遺構の様子を知ることも当然重要であり、今日の情報技術では、現地の画像をリアルタイムで提供することも困難ではない。このようにして、模型や展示を、文字通りの現地への入り口、情報提供の場としてのビジターセンターとして機能させることが可能である。また、平面の画像であるとは言え、今現在の実物の姿を同時に見ることができれば、模型化したことによるステレオタイプ化の弊害を避けることもできよう。<sup>(12)</sup>

デジタルコンテンツには、一つの画面にさまざまな情報を出すことが出来るという特性もあり、このことは、模型と元資料をつなぐ手段として特に有効であると考えられる。次に、これについて館内で実験的に作成・試行した例について、取り上げてみたい。

対象とした模型は、当館第2展示室（中世）の大テーマ「大名と一揆」に設置されている模型「京都の町並み」である（写真1）。中世末期の京都の最も繁華な部分であった、下京の四条室町付近の町並みを再現したものである。主な典拠が「洛中洛外図屏風」という絵画資料であるため、元の絵と模型の部分に対比することを主眼とした、タッチパネルによるデジタルコンテンツを館内で作成した。<sup>(13)</sup>

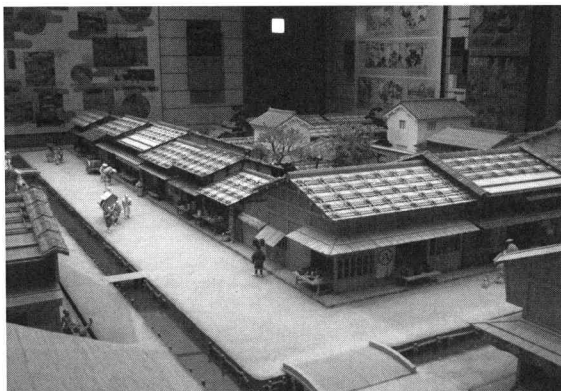


写真1



写真2

模型の要素としては、建物と人形があり、建物は1983年の開館にあたって作られたものだが、人形の方は、1998～99年にかけて行われたこの部分のリニューアルの際に、さまざまな身分や生業を示すために入れたものである。<sup>(14)</sup>このリニューアル作業には筆者も関わっていたため、人形の典拠がすべて洛中洛外図屏風（歴博甲本）であり、屏風全体の中から適宜ピックアップして、四条室町の模型に適宜ストーリーを設けて設置したものであることがわかっている。そこで、人形については、模型の中の人形の写真と、その元になった絵画を、画面上で対比できるようにすることとした。

しかし、建物については、さまざまな典拠と要素を混在させた、一般論としての想定復元である。このため、元資料との対比を断念して、単に模型の建物をクローズアップで見せるだけの画面とした。

制作されたデジタルコンテンツ「京都の町並み」は、次のような内容からなっており、最初のメニュー画面で選択できる（写真2）。

- ①地図から選ぶ
- ②テーマから選ぶ
- ③クイズ
- ④町なみアルバム

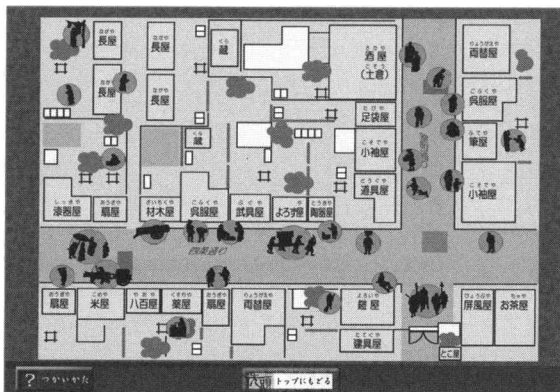


写真3



写真4

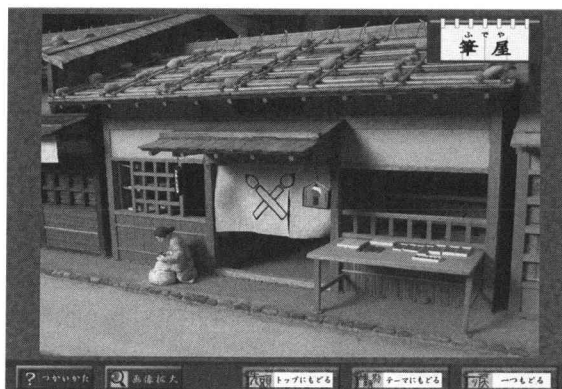


写真5



写真6

まず、①「地図から選ぶ」は、模型全体の地図に、建物（店屋）の位置および名前と、人形（群）の位置およびシルエットを記入し（写真3）、タッチすれば個別の建物や人形（群）の画面に移る。

②「テーマから選ぶ」は、人形の3テーマ（人々・町のくらし・道を行く人々）と建物の計4テーマ、いずれかを選ぶとその一覧（サムネイル）画面が表示され（写真4）、一つを選択すると、個別の人形（群）や建物の画面に移る。

すなわち、①と②は、「地図」と「テーマ」と、入り方は別だが、行き着く所は同じであり、全体から個別の要素を利用者が選択して、それを詳しく、また元の資料と対比して見る、という目的によっている。

個別要素の画面では、先述のように建物はクローズアップの写真と名称だけだが（写真5）、人形については、その意味を登場人物自身が話す形で解説し、写真は、人形の写真と元になった洛中洛外図屏風の部分を大小の画面で同時に出し、タッチすれば両者が切り替わる仕掛けになっている（写真6・7）。また、画像は、任意の拡大・移動が可能である（写真8）。

③「クイズ」は、これとは別の切り口で、最初から対象となる人形（群）を12選び（写真9）、その人形が何であるか、あるいは何をしているか、といったことに関する問題をタッチパネルで出題して、正解には○と「ピンポン」音、不正解には×と「ブブー」音が出るようになっている（写真10）。

④「町なみアルバム」は、人形や建物を含む模型の中から撮影したシーンに解説を付けた画像が



写真7



写真8

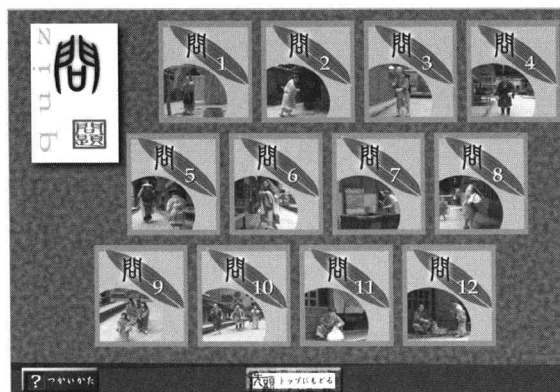


写真9

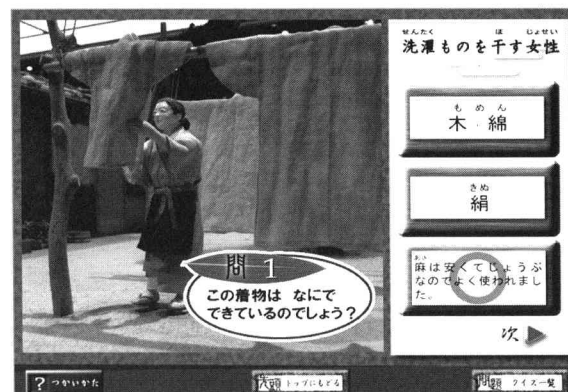


写真10



自動的に替わっていくスライドショーである。

以上、①・②は、模型全体をもれなく個別の要素に切り分けて、任意の部分を選ぶ仕組みであり、③・④は、制作者側が切り取った場面を用意したものである。前者の方が、模型と資料を対比し、模型から元資料に飛ぶという、本来の目的に沿って作られた中心部分であり、また、全体を網羅した中から利用者が選択するという、利用者側に主体性がある点でも、「観客自身による歴史像の形成」という観点からはより望ましい方法である、と制作者としては考えた。すなわち、本稿で論じた、「入り口としての模型」という趣旨に沿った利用方法である。

これに対して、後者のクイズ等は、遊びの要素としての「おまけ」程度に考えていたのだが、しかし実際に模型の手すりに装着して稼働させると、意外に③のクイズから入る利用者が多いことがわかった。実数は計測していないが、観察結果では、小学生から大学生程度の年齢層では特に割合が高い。クイズで見た人形を後で模型の中に発見して、「ここにいた!」「本当にいる!」といった感想を漏らす場面をしばしば目にする。模型を見てから、その中で関心を持った人形や建物について、地図から入って利用する、という利用方法を中心に考えていた制作者としては意外な光景だったが、模型に初めて接する来館者は当然模型の全体像はつかめていないし、それを理解する手段として、解説プレートや解説シートの地図は用意してあるものの、模型を短時間で理解するには不十分である。

考えてみれば、この状態で模型の中の個別の要素の意味を理解し、選択するのは、実はかなりむずかしい作業である。それよりも、クイズによって、まず個別の要素をサンプル的に理解し、それを手がかりに模型全体の意味を理解していく方が、手順としてはたしかに容易であるかもしれない。全体像を最初から理解している制作者側と、それを欠いている利用者の側のギャップが大きいことを、改めて痛感した次第である。そして、これは、模型のみでなく、むしろ展示自体について、これまでもしばしば経験してきたところである。

#### ④……………利用者への「うながし」機能

利用者による自由な選択、というのは理想ではあるが、現実には、先に切り取った「おすすめ」的な例を用意して、導入に用いた方が有効である場合が多いと言える。

模型に限らず、展示においては、ただ利用者に放り出すのではなく、全体像の理解と、個別要素の理解の双方について、さまざまな支援が必要であり、押しつけでない形で、着目すべき点への「うながし」を示すことが効果的である。すなわち、模型や展示の全体像を把握するための「ガイドブック」的な機能であり、これによって手がかりを得た観客は、それを展示や模型の中に発見することで、その全体の意味を理解するてがかりとすることができる。

これは、博物館自体と現実の歴史との関係でもある。歴史展示とは、現実の世界、すなわち博物館の外にあるさまざまな場所・時間に起こったことを、その一部を取り上げて再構成して提示したものであり、実際の歴史を理解していく上で必要な、「地図」や「模型」、サンプルなどの意味で存



在しているにすぎない。この関係は、先述のようにビクターセンターになぞらえられるが、さらにそれを読み込んでいくための、積極的な提案を含んだ「ガイドブック」としての機能を考えるべきであった。

全体の中から個別的なものを取り上げることは、それ自体が恣意的な行為であるから、あえて行うことには抵抗があるが、しかし、全体を全体のまま理解させようとするれば、それはイメージの受け渡しに陥ることを避けられない。むしろ、個別の要素を積極的に選択して、それについて「一緒に考える」ことが、ステレオタイプの押しつけから逃れる方法ではないかと思われる。

展示においてその機能を実現するための手段と方法については、その後、企画展示「西のみやこ東のみやこ」(2007年3月～5月)で、洛中洛外図屏風という大画面の細密画の読み解きをどのようにうながすか、という観点からいくつかの試みを行い、また常設展示において、「うながし」を行う上で有効と思われる音声ガイドの制作を現在進めている。これらについては、いずれ整理の上、改めて別稿で論じることとしたい。

## 註

(1)——歴史展示の問題については、国立歴史民俗博物館編『歴史展示とは何か—歴博フォーラム「歴史系博物館の現在・未来—」アム・プロモーション、2003年、で一度検討を行った。

(2)——レプリカについては、拙稿「博物館とレプリカ資料」で考察した(『国立歴史民俗博物館研究報告』第50集、1993年。当館ホームページの筆者のページでも公開している)。レプリカは一種の写本、原品をしのぶよすがであり、原資料の特定の側面を模したものであるため、本来特定のシナリオの中で意味を持つ。

なお、本稿では、原品が存在し、かつ実物大であるものを「レプリカ(複製)」、この条件を満たさないものを「模型」とする。

(3)——吉田憲司「博物館の営みと歴史」前掲(1)『歴史展示とは何か』。

(4)——2007年3月には、人間文化研究機構の総合推進事業研究計画「大学共同利用機関における博物館」にかかわる海外国際シンポジウムとして、「海外における日本文化の表象—改修された大英博物館の日本展示をめぐって—」が現地で開催された。本書久留島論文参照。

(5)——九州国立博物館常設展示(文化交流展)のテーマは、次のような通史的なものである。

I 縄文人、海へ II 稲づくりから国づくり III 遣唐使の時代 IV アジアの海は日々これ交易 V 丸くなった地球近づく西洋

この間に、「金子量重記念室—アジアの民族造形—」、「アジア人の理想の姿」、「かね♪すず♪たいこ」、「アジ

アの工芸、韓国陶磁の色とかたち」、「多彩な江戸文化」などといった、資料や映像を中心とした11のテーマが挿入されている。

韓国国立中央博物館常設展(「歴史館」の部分)のテーマは、次のように、資料的なテーマと歴史的なテーマが並列されている。

ハンブル 印刷 金石文 地図 文書 王と国家 社会 経済 伝統思想 対外交流

(6)——カナダについての通史展示である「カナダホール」Phase1のテーマは、次のような、だぶらせながらの年代順のものであり、それぞれが4～5のユニットから構成されている。

① ON THE EDGE OF A NEW WORLD (1000-1600)

② TAKING ROOT (1600-1810)

③ EXPANDING FRONTIERS (1700-1860)

④ TOWNS AND TRADE (1840-1890)

ユニットのテーマは、1 The Norse 2 North Atlantic Crossings 3 Shipboard Life 4 A Whaling Station (以上①のテーマ)といったものである。同館のホームページに詳細な紹介がある。

同館は、多民族国家として先住民や移民の文化に配慮する姿勢が顕著だが、しかし通史展示は、社会史的な内容でありながら、西暦1000年ころの、ヨーロッパからのバイキングの到達から始まっていることもわかる。

(7)——また、たとえば、ある異文化をイラストで表現すれば、それはステレオタイプ化を免れないが、写真である特定の個人や場面を表現するなら、個別具体的なもの

のを対象にしているという限りでは、その弊害を避けることができる。模型についても、これと同じことが言える。

(8)——もともと、当館の設立を主導した井上光貞は、当初から、「歴史像は個々人が描くべきもので、歴博はただ、人々が自分の歴史像をえがくための産婆役であることにこそ、積極的な意味がある」と述べていた(『文化庁月報』118号, 1978年7月。『国立歴史民俗博物館十年史』1991年, 128頁に引用)。歴史展示の手法が追いついていなかった、というべきであろう。

(9)——拙稿“Developing Exhibitions as Resources of Learning - in Case of Worksheet and History Exhibition.”, “ICOM 2004 Seoul CECA”「展示を学習の素材(リソース)とするには」国立歴史民俗博物館ホームページに掲載。

(10)——前掲拙稿(9)。

(11)——「地図」の比喻について付言すれば、現在地理学における地図の理解も、現実と地図の間に、作製者の世界観や知の体系が介在していることが重視されている(青山宏夫『前近代地図の空間と知』校倉書房, 2007年)。まさに、現実と模型、現実と展示の関係と同一である。

(12)——実際に実施した例として、東京大学総合研究博

物館の特別展示『デジタルミュージアム2000』展(2000年3月1日～4月28日)とリンクして行った実験がある。

この例では、当館の青森県三内丸山遺跡模型の横に、現地の画像を写すディスプレイを設置したところ、最初は吹雪だった景色が、次第に新緑や訪問者の人影が映るようになり、季節による差も実感することができた。季節、昼夜、天候といったさまざまな要素が、一つの模型では捨象され、表現されていないことに改めて気づかされた。

(13)——制作にあたった関係者と役割分担は、次の通りである。

全体構想・解説制作 小島道裕, ページデザイン・写真撮影・音源制作・Flash制作・機能設計 石橋志津, 写真撮影・撮影監督 勝田徹, 翻訳 若松由理香, ドレイク・ランフォード, ロナルド・トビ, 写真撮影・ページデザイン補佐・データ管理 小倉順子, コンテンツ生成ツール開発・機能設計および実装 宮田公佳。本稿の執筆に際しては、宮田公佳氏から御教示を得た。

(14)——開館当初の模型では、人形は不正確であるとして、どの模型にも入れられていなかった。しかし、本稿で述べているように、不正確さはそもそも模型には不可避であるから、人形についても、典拠に基づいて制作し、それとのリンクと理解を図ることの方が重要であろう。

(国立歴史民俗博物館研究部歴史研究系)

(2007年5月21日受理, 2007年9月14日審査終了)

---

## **The Meanings of Dioramas and their Uses in History Exhibits**

KOJIMA Michihiro

Recently, I have already analyzed the meanings of replicas in museums, but in this paper, I will focus on the meaning of dioramas in history exhibits. There are two types of history exhibits; first, exhibits display the artifacts of the past left today, and second, they reproduce a scene of the past following the exhibit theme. Dioramas are often used in the second type of history exhibits. However, reproduction of the past cannot be perfect and, in principle, people cannot learn history directly from such exhibits. Nevertheless, if we use dioramas as summative and three-dimensional indexes, or as introduction to history and remains and relics, their uses are justifiable as they promote the basic role of exhibits which is construction of historical images from materials. In this paper, I referred to a practice in Rekihaku exhibit, where digital-contents were added to a diorama of "City Life of Medieval Kyoto". In this practice, dioramas were defined not as providers of stable images = conclusions, but rather, as an entrance (or an index) to various historical information. I also examined the difficulties of understanding the entire dioramas, which I realised the wide gap between museum staff and visitors .