

21 空気遊ぶ

コーナー ■ からだでなっとく



■ 展示物

吹き出してくる風にピンポン球をのせて浮かべる展示物。

■ 装置・演出

スタートスイッチを押すと、シロッコファンからパイプに風が導かれ吹き出す。体験者はその風にピンポン球を近付けることでピンポン球を浮かべることができる。風が吹き出している時間は、120秒である。

幼児展示を目的としていおり、単純に風が吹き出てきて、ピンポン球を浮かべることがグラフィックスで導いた。装置の周囲は絨毯を敷き、靴を脱いで体験する演出にした。絨毯の周囲はクッションフェンスを設置し、ピンポン球の紛失予防と保護者の休憩用のイスとして使用した。

■ 設計・製作

靴を脱いで体験ということ、年少の体験者が展示物の回りを走り回ったり、倒れたりすることを前提として装置をデザインした。角を丸くした箱形であること、倒れない程度の重量があることが基本的な考え方である。また、箱からパイプが飛び出しているが、幼児が倒れたときの目の高さにパイプの端がこないように、高さや位置を選択している。パイプ位置が本体の端よりなのは、対象としている体験者の手の長さを考慮していた結果である。

構造は、骨組みをパイプフレームとプラスチックジョイントで製作し、側面板にカラーの透明アクリルを使用した。箱の側面に手を置く動作を予想したため、手がかかるように、側面板よりパイプが外側にでている。天板と底板は2.3t スチール板を使用して、装置に重量を与えた。スチール板の角はプラスチックのパイプジョイントでカバーして直接接触

ことができない。

吸気はシロッコファンを使い、溶接した塩ビ板のフードで風の方向を直角にまげ、緑ビパイプに導いた。演出回路はリレーとタイマーで製作した。

■ 運用・問題点

靴を脱いで体験は、幼児展示であることを強調すること、幼児展示であるために体験者の転倒に備えてのことである。クッションフェンス以外にも下駄箱兼用のイスも設置し、保護者の居場所の確保も行った。

体験者の多くは1演出時間以上滞留し、何個までピンポン球が同時に浮かぶか確かめていた。展示室には2台設置して、混雑の緩和に努めた。

この種の展示は、他に空気の吹き出し角度が変えられたり、吹き出し口の形状を変化させて、球が吸い付くことを見せる方法がある。今回は想定する対象を限った展示だったために、単純な展示デザインとした。

この展示物は、特別展示終了後、常設展示へと移設した。その際、ピンポン球から発泡スチロール球に変更した。



図21-1 空気遊ぶ 本体

