

# 博物館 & 休閒公園 展示設計



## Museums & Amusement Parks

編輯部 編譯

新形象出版事業有限公司

DISPLAY DESIGNS IN JAPAN 1980-1990

博物館&休閒公園

高橋信裕  
—  
編著

# 博物館 & 休閒 公園展示設計

定價：800元

出版者：新形象出版事業有限公司  
負責人：陳偉賢  
地址：台北縣永和中正路498號  
門市：北星圖書事業股份有限公司  
永和中正路498號  
電話：9229000(代表)  
F A X：9229041

編著者：新形象出版公司編輯部  
發行人：顏義勇  
總策劃：陳偉昭  
美術設計：吳銘書·陳寶勝  
美術企劃：簡志哲·劉芷芸

總代理：北星圖書事業股份有限公司  
地址：台北縣永和中正路498號  
電話：9229000(代表)  
F A X：9229041  
郵撥：0544500-7 北星圖書帳戶  
印刷所：皇甫彩藝印刷股份有限公司

行政院新聞局出版事業登記證 / 局版台業字第3928號  
經濟部公司執照 / 76建三辛字第214743號

[版權所有·翻印必究]

■ 本書如有裝訂錯誤破損缺頁請寄回退換 ■

國立中央圖書館出版品預行編目資料

博物館&休閒公園展示設計/新形象出版公司編輯部編著。—1版—(台北縣)永和市：新形象，民81  
面：公分  
譯自：Museums & amusement parks  
含索引  
ISBN 957-8548-05-2(精裝)

1. 博物館 2. 商品展示

069.9

81005709

中華民國 81 年11月



## I. 裝置的系統

## 1. 情報、裝置的體系化

橫濱開港資料館 YOKOHAMA ARCHIVES OF HISTORY	018
宮澤賢治紀念館 MIYAZAWA KENJI MUSEUM	022
福井縣立博物館 FUKUI PREFECTURAL MUSEUM	024
兵庫縣立歷史博物館 HYOGO PREFECTURAL MUSEUM OF HISTORY	026
八戶市博物館 HACHINOHE-CITY MUSEUM	028
佐野市鄉土博物館 SANO CITY LOCAL MUSEUM	029
地質標本館 GEOLOGICAL MUSEUM	032
府中市鄉土之森 FUCHU MUNICIPAL MUSEUM KYODONOMORI	034
青森市森林博物館 AOMORI CITY FORESTRY MUSEUM	035

## 2. 包裝概念的導入

新潟縣立自然科學館 NIIGATA SCIENCE MUSEUM	038
大船渡市立博物館 OFUNATO CITY MUSEUM	042
盛岡市兒童科學館 CHILDREN SCIENCE MUSEUM OF MORIOKA CITY	044
仙台市科學館 SENDAI SCIENCE MUSEUM	048
富山市科學文化中心 TOYAMA SCIENCE MUSEUM	050
八王子市兒童科學館 HACHIOJI SCIENCE CENTER	052
名古屋市科學館——生命館 NAGOYA CITY SCIENCE MUSEUM-LIFE SCIENCE BUILDING	056
木梨岩木 WOODPIA IWAKI	058
橫濱市民防災中心 YOKOHAMA CITIZENS' DISASTER PREVENTION CENTER	060
笠岡市立卡布特葛尼博物館 KASAOKA CITY HORSESHOE CRAB MUSEUM	061
野外民族博物館 小世界 THE LITTLE WORLD MUSEUM OF MAN	064
仙台市博物館 SENDAI CITY MUSEUM	068
行田市鄉土博物館 GYODA CITY LOCAL MUSEUM	070
京都府京都文化博物館 THE MUSEUM OF KYOTO	072
川崎市市民博物館 KAWASAKI CITY MUSEUM	074
福岡市博物館 FUKUOKA CITY MUSEUM	076

## 3. 參與體驗演出和相互作用

濱松科學館 HAMAMATSU SCIENCE MUSEUM	082
橫濱兒童科學館 YOKOHAMA SCIENCE CENTER	086
國立科學博物館——探險館青少年 NATIONAL SCIENCE MUSEUM	090
濱岡原子力館 HAMAOKA NUCLEAR POWER EXHIBITION CENTER	094
電力館 TEPCO ELECTRIC ENERGY MUSEUM	096

仙台市兒童宇宙館 SENDAI CHILDREN'S SPACE CENTER	097
東京氣體 氣體的科學館 GAS SCIENCE CENTER	098
神奈川縣立金澤文庫 KANAGAWA PREFECTURAL KANAZAWABUNKO MUSEUM	100
千葉縣文書館 CHIBA PREFECTURAL ARCHIVES	101

## II. 空間的系統

## 1. 展示的體感化

台東區立下町風俗資料館 SHITAMACHI MUSEUM	106
江東區深川江戸資料館 FUKAGAWA EDO MUSEUM	108
廣島縣立歷史博物館 HIROSHIMA PREFECTURAL MUSEUM OF HISTORY	112
國立歷史民俗博物館 NATIONAL MUSEUM OF JAPANESE HISTORY	114
白鹿紀念酒造博物館 HAKUSHIKA MEMORIAL MUSEUM OF SAKE	118
川越市立博物館 KAWAGOE CITY MUSEUM	119
松山市立子規紀念博物館 THE MATSUYAMA MUNICIPAL SHIKI KINEN MUSEUM	120
盛岡先人紀念館 MORIOKA MEMORIAL MUSEUM OF GREAT PREDECESSORS	122
釧路市立博物館 KUSHIRO CITY MUSEUM	126
岩手縣立博物館 IWATE PREFECTURAL MUSEUM	130
屋久杉自然館 YAKUSUGI MUSEUM	132
鹿兒島縣歷史資料中心 黎明館 KAGOSHIMA PREFECTURAL MUSEUM OF CULTURE	134
栃木縣立博物館 TOCHIGI PREFECTURAL MUSEUM	138
埼玉縣立自然史博物館 SAITAMA MUSEUM OF NATURAL HISTORY	140
岩木市石炭、化石館 IWAKISHI SEKITAN KASEKIKAN	141
倉敷市瀨戶大橋架橋紀念館 MUSEUM OF BRIDGE	142
武石村燈火博物館 TAKESHI-MURA TOMOSHIBI MUSEUM	145
諏訪市博物館 SUWA CITY MUSEUM	146
米耶兒童之城 MIE CHILDREN'S CASTLE	148
日立市科學館 HITACHI SCIENCE STATION	150

## 2. 水族館、動物園的環境造形

東京都葛西臨海水族園 TOKYO SEA LIFE PARK	154
天保山水瓶水族館、海遊館 OSAKA AQUARIUM RING OF FIRE	158
鳥羽水族館 TOBA AQUARIUM	162
登別海洋公園、尼可斯 NOBORIBETSU MARINE PARK-NIXT	163
神戶市立須磨海濱水族園 SUMA AQUALIFE PARK	164
相模原市立相模川接觸科學館 SAGAMIGAWA FUREAI SCIENCE RIVER MUSEUM	165

東京都多摩動物公園、昆蟲生態園 TAMA ZOOLOGICAL PARK-THE INSECT ECOLOGICAL LAND	166
長崎生物公園 NAGASAKI BIO PARK	168
東山自然動物館 HIGASHIYAMA VIVARIUM	170

## III. 戲劇的系統

國立科學博物館科學電影院——「雜本林的四季」 NATIONAL SCIENCE MUSEUM, SCIENCE THEATER	174
白濱能源園地 SHIRAHAMA ENERGY LAND	178
高岡市萬葉歷史館 TAKAOKA MANYO HISTORICAL MUSEUM	182
東證廣場 TSE EXHIBITION PLAZA	184
猶巴里機器人大大科學館 YUBARI ROBOT MUSEUM	185
齋宮歷史博物館 SAIKU HISTORICAL MUSEUM	186
高知市立自由民權紀念館 KOCHI LIBERTY AND PEOPLE'S RIGHTS MUSEUM	192
電源開(株) 竹原火力展示館 ELECTRIC POWER DEVELOPMENT CO. LTD. EXHIBITION HALL TAKEHARA THERMAL POWER STATION	193
科學技術館——夢的擴充：石油化學 SCIENCE MUSEUM-THE SPREADING DREAM: PETROCHEMICALS	194
秩父節慶會館 CHICHIBU FESTIVAL HALL	196
濱松祭典會館 HAMAMATSU FESTIVAL PAVILION	197
濱邊的歌音樂館 HAMABE NO UTA MUSEUM OF MUSIC	198
新津市石油的世界館 NIITSU CITY PETROLEUM MUSEUM	200

## IV. 主題公園的系統

千葉縣立房總群 BOSO NO MURA	204
未知之區民俗村 MICHINOKU FOLK VILLAGE	205
北海道開拓之村 HISTORICAL VILLAGE OF HOKKAIDO	206
日光江戸村 NIKKO EDO VILLAGE	208
長崎荷蘭村 NAGASAKI HOLLAND VILLAGE	212
加拿大世界 CANADIAN WORLD	216
格留克王國 GLUCKS-KONIGREICH	218
修善寺 虹之鄉 SHUZENJI NIJI NO SATO	219
帶頃小島公園 ONKORO ISLAND PARK	220
東京狄斯耐樂園 TOKYO DISNEYLAND	224
東京芝麻園 TOKYO SESAME PLACE	230
太空世界 SPACE WORLD	232
聖奧里羅羅樂園 SANRIO PUROLAND	236

[1980年代博物館 & 休閒設施設計展示的概要]			
展示的概念化——從事物到事象	高橋信裕	006	
[DISPLAY CHRONICLE]			
博物館 & 休閒設施篇		012	
I. 裝置的系統	堀川勝之	014	
1. 情報、裝置的體系化	堀川勝之	016	
2. 包裝概念的導入	渡辺正樹	036	
3. 參與體驗演出和相互作用	仙田満	080	
II. 空間的系統	里見親幸	102	
1. 展示的體感化	里見親幸	104	
2. 水族館、動物園的環境造形	石原堅次	152	
III. 戲劇的系統	高橋裕	172	
IV. 主題公園的系統	大山忠史	202	
[專欄]			
舞台內幕——到展示案完成為止	若月憲夫	030	
創造觀察、體驗的新「場」	堀川勝之	062	
道具——5個概念	仙田満	092	
使看不見的東西現形的技術	博物館展示中實寸大模型的表現	中林啓治	124
佈景模型展示的意義	楳尾吉輝	136	
自然環境造形	中由隆	160	
個性設計的手法	原田豊	180	
劇院空間展示空間的共存	黨宮歷史博物館 岩城晴貞	190	
表演系統	大山忠史	222	
資料編			
1970年代的博物館設計	以國立民族學博物館為中心 堀信行	240	
展示手法的視覺目錄		246	

## CONTENTS

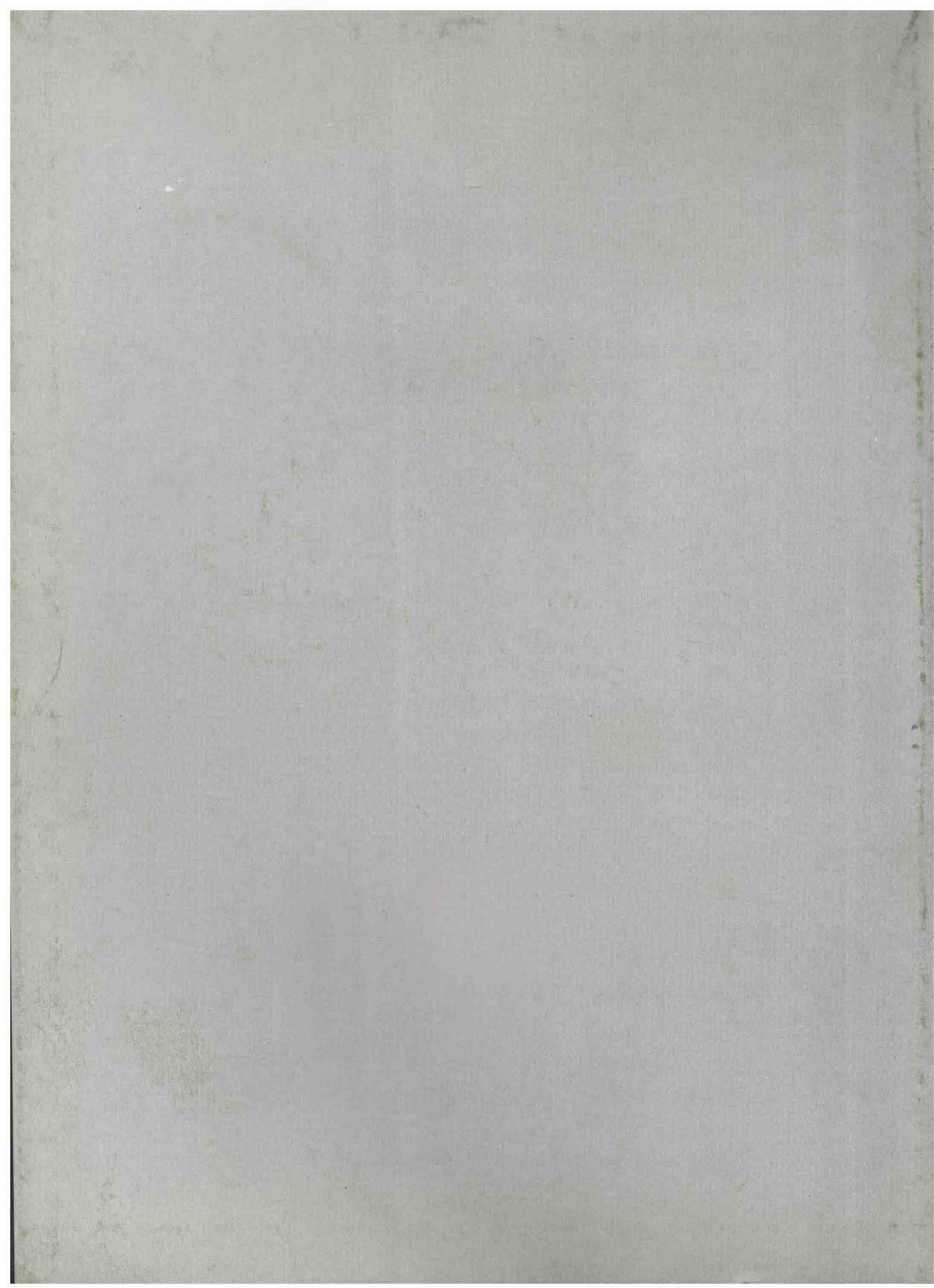
[Display Design for Museum and Amusement Facilities in the 1980s]		
Imaging of Display—from Things to Matters	Nobuhiro Takahashi	006
Display Chronicle		012
I. Systematic Display	Katsuyuki Hotta	014
1. Systematization of Displays	Katsuyuki Hotta	016
2. Package Display System	Masaki Watanabe	036
3. Participatory Exhibits	Mitsuru Senda	080
II. Exhibit Space Creation	Chikayuki Satomi	102
1. Sensory Exhibition	Chikayuki Satomi	104
2. Creation in Aquariums and Zoos	Kenji Ishihara	152
III. Theatricalized Presentation	Hiroshi Takahashi	172
IV. Theme Museums and Parks	Tadashi Ohyama	202
Archives		
Museum Design in the 1970s	Nobuyuki Hata	240
Visual Catalogue of Display Techniques	Tanseisha, Cultural Space Design Supervise Div.	246

**DISPLAY DESIGNS IN JAPAN 1980-1990**



**Museums & Amusement Parks**





DISPLAY DESIGNS IN JAPAN 1980-1990

博物館&休閒公園

高橋信裕 編著



## I. 裝置的系統

## 1. 情報、裝置的體系化

橫濱開港資料館 YOKOHAMA ARCHIVES OF HISTORY	018
宮澤賢治紀念館 MIYAZAWA KENJI MUSEUM	022
福井縣立博物館 FUKUI PREFECTURAL MUSEUM	024
兵庫縣立歷史博物館 HYOGO PREFECTURAL MUSEUM OF HISTORY	026
八戶市博物館 HACHINOHE-CITY MUSEUM	028
佐野市鄉土博物館 SANO CITY LOCAL MUSEUM	029
地質標本館 GEOLOGICAL MUSEUM	032
府中市鄉土之森 FUCHU MUNICIPAL MUSEUM KYODONDORI	034
青森市森林博物館 AOMORI CITY FORESTRY MUSEUM	035

## 2. 包裝概念的導入

新潟縣立自然科學館 NIGATA SCIENCE MUSEUM	038
大船渡市立博物館 OFUNATO CITY MUSEUM	042
盛岡市兒童科學館 CHILDREN SCIENCE MUSEUM OF MORIOKA CITY	044
仙台市科學館 SENDAI SCIENCE MUSEUM	048
富山市科學文化中心 TOYAMA SCIENCE MUSEUM	050
八王子市兒童科學館 HACHIOJI SCIENCE CENTER	052
名古屋市科學館——生命館 NAGOYA CITY SCIENCE MUSEUM-LIFE SCIENCE BUILDING	056
木梨岩木 WOODPIA IWAKI	058
橫濱市民防災中心 YOKOHAMA CITIZENS' DISASTER PREVENTION CENTER	060
笠岡市立卡布特葛尼博物館 KASAOKA CITY HORSESHOE CRAB MUSEUM	061
野外民族博物館 小世界 THE LITTLE WORLD MUSEUM OF MAN	064
仙台市博物館 SENDAI CITY MUSEUM	068
行田市鄉土博物館 GYODA CITY LOCAL MUSEUM	070
京都府京都文化博物館 THE MUSEUM OF KYOTO	072
川崎市市民博物館 KAWASAKI CITY MUSEUM	074
福岡市博物館 FUKUOKA CITY MUSEUM	076

## 3. 參與體驗演出和相互作用

濱松科學館 HAMAMATSU SCIENCE MUSEUM	082
橫濱兒童科學館 YOKOHAMA SCIENCE CENTER	086
國立科學博物館——探險館青少年 NATIONAL SCIENCE MUSEUM	090
濱岡原子力館 HAMAOKA NUCLEAR POWER EXHIBITION CENTER	094
電力館 TEPCO ELECTRIC ENERGY MUSEUM	096

仙台市兒童宇宙館 SENDAI CHILDREN'S SPACE CENTER	097
東京氣體 氣體的科學館 GAS SCIENCE CENTER	098
神奈川縣立金澤文庫 KANAGAWA PREFECTURAL KANAZAWABUNKO MUSEUM	100
千葉縣文書館 CHIBA PREFECTURAL ARCHIVES	101

## II. 空間的系統

## 1. 展示的體感化

台東區立下町風俗資料館 SHITAMACHI MUSEUM	106
江東區深川江戸資料館 FUKAGAWA EDO MUSEUM	108
廣島縣立歷史博物館 HIROSHIMA PREFECTURAL MUSEUM OF HISTORY	112
國立歷史民俗博物館 NATIONAL MUSEUM OF JAPANESE HISTORY	114
白鹿紀念酒造博物館 HAKUSHIKA MEMORIAL MUSEUM OF SAKE	118
川越市立博物館 KAWAGOE CITY MUSEUM	119
松山市立子規紀念博物館 THE MATSUYAMA MUNICIPAL SHIKI KINEN MUSEUM	120
盛岡先人紀念館 MORIOKA MEMORIAL MUSEUM OF GREAT PREDECESSORS	122
鉦路市立博物館 KUSHIRO CITY MUSEUM	126
岩手縣立博物館 IWATE PREFECTURAL MUSEUM	130
屋久杉自然館 YAKUSUGI MUSEUM	132
鹿兒島縣歷史資料中心 黎明館 KAGOSHIMA PREFECTURAL MUSEUM OF CULTURE	134
栃木縣立博物館 TOCHIGI PREFECTURAL MUSEUM	138
埼玉縣立自然史博物館 SAITAMA MUSEUM OF NATURAL HISTORY	140
岩木市石炭、化石館 IWAKISHI SEKITAN KASEKIKAN	141
倉敷市瀨戶大橋架橋紀念館 MUSEUM OF BRIDGE	142
武石村燈火博物館 TAKESHI-MURA TOMOSHIBI MUSEUM	145
諏訪市博物館 SUWA CITY MUSEUM	146
米耶兒童之城 MIE CHILDREN'S CASTLE	148
日立市科學館 HITACHI SCIENCE STATION	150

## 2. 水族館、動物園的環境造形

東京都葛西臨海水族園 TOKYO SEA LIFE PARK	154
天保山水瓶水族館、海遊館 OSAKA AQUARIUM RING OF FIRE	158
鳥羽水族館 TOBA AQUARIUM	162
登別海洋公園、尼可斯 NOBORIBETSU MARINE PARK-NIXT	163
神戸市立須磨濱海水族園 SUMA AQUALIFE PARK	164
相模原市立相模川接觸科學館 SAGAMIGAWA FUREAI SCIENCE RIVER MUSEUM	165

東京都多摩動物公園、昆蟲生態園 TAMA ZOOLOGICAL PARK-THE INSECT ECOLOGICAL LAND	166
長崎生物公園 NAGASAKI BIO PARK	168
東山自然動物園 HIGASHIYAMA VIVARIUM	170

## III. 戲劇的系統

國立科學博物館科學電影院——「雜本林的四季」 NATIONAL SCIENCE MUSEUM, SCIENCE THEATER	174
白濱能源園地 SHIRAHAMA ENERGY LAND	178
高岡市萬葉歷史館 TAKAOKA MANYO HISTORICAL MUSEUM	182
東證廣場 TSE EXHIBITION PLAZA	184
猶巴里機器人大大科學館 YUBARI ROBOT MUSEUM	185
齋宮歷史博物館 SAIKU HISTORICAL MUSEUM	186
高知市立自由人權紀念館 KOCHI LIBERTY AND PEOPLE'S RIGHTS MUSEUM	192
電源開(株) 竹原火力展示館 ELECTRIC POWER DEVELOPMENT CO. LTD. EXHIBITION HALL TAKEHARA THERMAL POWER STATION	193
科學技術館——夢的擴充：石油化學 SCIENCE MUSEUM-THE SPREADING DREAM: PETROCHEMICALS	194
秩父節慶會館 CHICHIBU FESTIVAL HALL	196
濱松祭典會館 HAMAMATSU FESTIVAL PAVILION	197
濱邊的歌音樂館 HAMABE NO UTA MUSEUM OF MUSIC	198
新津市石油的世界館 NIITSU CITY PETROLEUM MUSEUM	200

## IV. 主題公園的系統

千葉縣立房總群 BOSO NO MURA	204
未知之區民俗村 MICHINOKU FOLK VILLAGE	205
北海道開拓之村 HISTORICAL VILLAGE OF HOKKAIDO	206
日光江戸村 NIKKO EDO VILLAGE	208
長崎荷蘭村 NAGASAKI HOLLAND VILLAGE	212
加拿大世界 CANADIAN WORLD	216
格留克王國 GLUCKS-KONIGREICH	218
修善寺 虹之鄉 SHUZENJI NIJI NO SATO	219
帶項小島公園 ONOKORO ISLAND PARK	220
東京狄斯耐樂園 TOKYO DISNEYLAND	224
東京芝麻園 TOKYO SESAME PLACE	230
太空世界 SPACE WORLD	232
聖奧里飄羅樂園 SANRIO PUROLAND	236

[1980年代博物館 & 休閒設施設計展示的概要]

展示的概念化——從事物到事象 高橋信裕 ..... 006

[DISPLAY CHRONICLE]

博物館 & 休閒設施篇 ..... 012

I. 裝置的系統 堀川勝之 ..... 014

1. 情報、裝置的體系化 堀川勝之 ..... 016

2. 包裝概念的導入 渡辺正樹 ..... 036

3. 參與體驗演出和相互作用 仙田満 ..... 080

II. 空間的系統 里見親幸 ..... 102

1. 展示的體感化 里見親幸 ..... 104

2. 水族館、動物園的環境造形 石原堅次 ..... 152

III. 戲劇的系統 高橋裕 ..... 172

IV. 主題公園的系統 大山忠史 ..... 202

[專欄]

舞台內幕——到展示案完成為止 若月憲夫 ..... 030

創造觀察、體驗的新「場」 堀川勝之 ..... 062

遊具——5個概念 仙田満 ..... 092

使看不見的東西現形的技術 博物館展示中實寸大模型的表現 中林啓治 ..... 124

佈景模型展示的意義 樺泥吉輝 ..... 136

自然環境造形 中由隆 ..... 160

個性設計的手法 原田豊 ..... 180

劇院空間展示空間的共存 齋宮歷史博物館 岩城晴貞 ..... 190

表演系統 大由忠史 ..... 222

資料編

1970年代的博物館設計 以國立民族學博物館為中心 端信行 ..... 240

展示手法的視覺目錄 ..... 246

CONTENTS

[Display Design for Museum and Amusement Facilities in the 1980s]

Imaging of Display—from Things to Matters Nobuhiro Takahashi ..... 006

Display Chronicle ..... 012

I. Systematic Display Katsuyuki Hotta ..... 014

1. Systematization of Displays Katsuyuki Hotta ..... 016

2. Package Display System Masaki Watanabe ..... 036

3. Participatory Exhibits Mitsuru Senda ..... 080

II. Exhibit Space Creation Chikayuki Satomi ..... 102

1. Sensory Exhibition Chikayuki Satomi ..... 104

2. Creation in Aquariums and Zoos Kenji Ishihara ..... 152

III. Theatricalized Presentation Hiroshi Takahashi ..... 172

IV. Theme Museums and Parks Tadashi Ohyama ..... 202

Archives

Museum Design in the 1970s Nobuyuki Hata ..... 240

Visual Catalogue of Display Techniques Tanseisha, Cultural Space Design Supervise Div. .... 246

## 展示的概念化

## 從事物到事象

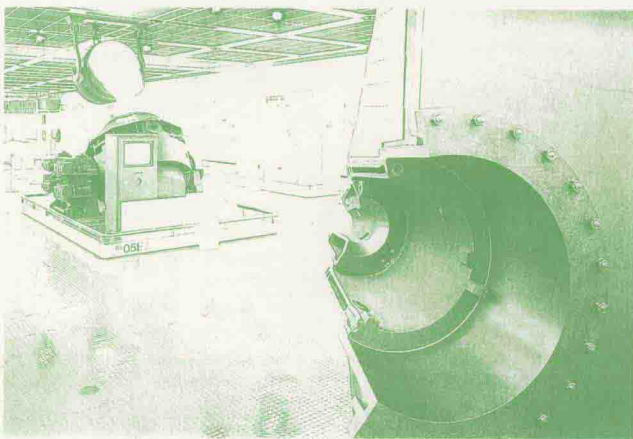
高橋信裕

戰後的博物館展示設計，以今日的觀察，歷經3個重大的紀元：一個是1970年於大阪所舉辦的「日本萬國博覽會」；另一個是於1977年開館的「國立民族學博物館」，而現在另一個就是於1983年誕生的「東京狄斯耐」。

「日本萬國博覽會」主要是將以映象為首的動態，及參與性高的媒體，運用在博物館的展示中；而「國立民族學博物館」則為後來的博物館展示，帶來系統的整體概念。「東京狄斯耐樂園」的出現，不僅將夢幻空間、夢幻體驗的樂趣帶進展示中，同時，也給日本的休閒娛樂設施帶來前所未有的影響和改變。

以這些潮流為背景，1980年代的博物館及休閒設施的展示，欣見各種不同的發展，大致可將這些分類整理成四大派系。

也就是說：「裝置的派系」、「空間的派系」、「戲劇的派系」、「環境的派系」。



1. 新潟縣立自然科學館，1981年當時的展示，現在無設置。
2. 裝置的派系概念圖。
3. 福岡市博物館。
4. 八王子市兒童科學館。

Display Design for Museum  
and Amusement  
Facilities in the 1980s

## Imaging of Displays from Things to Matters

Nobuhiro Takahashi

Display design for museums in post-war Japan came through three major epoch-making events. One was the world exposition held in Osaka in 1970, the second was the opening of the National Museum of Ethnology in 1977, and the last was the opening of Tokyo Disneyland in 1983. After EXPO '70 Osaka, image and other moving displays, and media with a high degree of participation by the viewers came to be introduced. The National Museum of Ethnology brought about the concept of system displays in museums. Tokyo Disneyland not only introduced the pleasure of simulated experiences in simulated environments to the visitors, but had great impact on the concept of later amusement centers in Japan.

The display designs in the 1980s can be roughly classified into four focus groups, namely, 1) Systematic Display, 2) Exhibit Space Creation, 3) Theatricalized



### [1.裝置的派系]

博物館展示的目的，是要經由實物傳達其背景的事物。因此，在設計以前，如何將要傳達的情報組織起來，就是個重要的課題。而且也需要編輯視覺豐富的書籍。在書籍的編輯方面：首先，要有一個故事，然後再依照故事的內容，分配導語、加花邊的文章、照片、圖片等。其中由於創造故事是所有要素的基礎，所以，欲傳達主題開端的斷定；還有，補充大主題的小主題，其構成項目及定位，或是起承轉合的抑揚等，都要審慎檢討，才能大致定出博物館展示的概要。

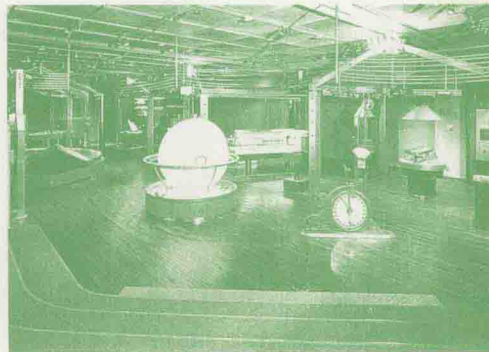
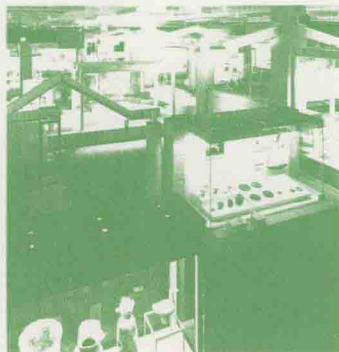
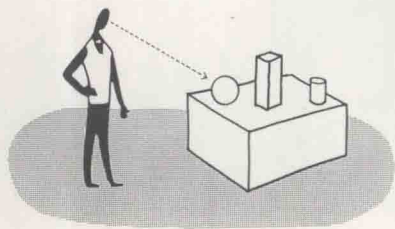
展示有一個主題故事，並不強調其個性化的傾向，自80年代以前開始，博物館就力求大眾化的特色，80年代初頭，具有先銳故事性的展示，有「橫濱開港資料館」(1981)。

故事和主題的傳達，具體來說就是由實物、圖表板、模型、佈景模型、映象機器等各種裝置來呈現。而80年代博物館展示的特徵就是由「國立民族學博物館」導入並運用這種硬體設計處理的系統概念。其典型就是「新潟縣立自然科學館」(1981)在展示的設計上，所採用的「包裹系統」。包裹系統設計的重點在於如何將事物、嵌板、模型、映象機器等的硬體設備，形成一個複合體，並妥善地安置在系統中。

如此一來，就可形成一個有秩序的展示空間。

還有，觀眾方面的要求也能改變裝置設計的形態及機能。和書籍不同，具有能以手觸摸、用耳或肌膚品味的「臨場性」展示，如果有觀眾參與的話，更能發揮其有效性。因此，導入具有檢索功能的情報通信系統、或探索ID及遊樂設施的裝置設計可能性的想法，也萌芽了。

1. Niigata Science Museum
2. Systematic Display Concept
3. Fukuoka City Museum
4. Hachioji Science Center



2

Presentation, 4) Theme Museums and Parks.

### [1. Systematic Display]

The purpose of the display in a museum is to convey background information through exhibits (often, samples of real articles). The basic requirement of display design is effective composition of the information to be conveyed. The work resembles editing a book with ample graphics and other visual elements. A story is created, and descriptions, photos, and samples are arranged accordingly. Therefore, the story is essential. While discussing the approaches and focus, sub-themes, and accents, the display design of a museum is almost determined. This making of a story in museum exhibition became apparent before 1980 in an effort to popularize museums. The typical example of this tendency is found in the “Yokohama Archives

of History” (1981). The story or theme is conveyed by artifacts (real articles), graphic panels, models, dioramas, image projectors and other devices. The feature of museum displays in the 1980s was the introduction of systematic design which is in line with the display design format adopted by the National Museum of Ethnology. A typical example of which can be seen in the Niigata Science Museum (1981) which introduced the “package display system” format. A designer’s capability is measured by how articles, panels, models, and image projecting appliances are coordinated into a packaged system. Museum displays became much more organized and coordinated through the package display system. Museum display design has been expanded by the visitors’ desires to be able to touch and handle the exhibits directly, or to have a feeling of being present



## [2.空間的派系]

另一方面，讓空間本身就具備情報性，並以觀眾的五官體驗出展示所欲傳遞的訊息，這種展示設計，是以「考現學」這種學問體系為背景所產生的。原本「考現學」是昭和初期，相對於考古學的概念所產生的「學問」，也就是以現代社會為研究對象，以實證的方法調查風俗，並將其資訊化。用以了解人類生活，具有「民族（俗）學」功能的學問。「考現學」的方法論，在現代被復原，而且並在博物館的展示，以此種形式得以再生。

「國立民族學博物館」的合掌建造及大和棟等，一連串民家模型（1/10）的企畫和設計，就是此觀念展開的證明。這些民家模型，等於是具備過去建築模式的傳統建築物，基於現場的學術調查，於再現的建築模型中展現

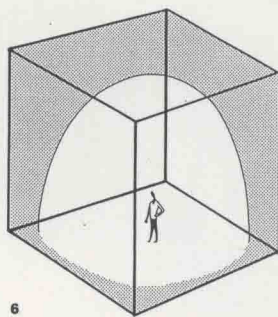
的人類生活，是藉由實證的田野調查而被記錄化、情報化的現代生活的再現。在此，並不摻雜想像及虛構，而保有所謂「學問」的科學性，而其學術性以「博物館資料」作為模型，更加提供了它的價值。

於1980年開館的「台東區立下町風俗資料館」及1986年的「江東區深川江戶資料館」，屬於此「考現學」的系統，意義深遠的博物館。這種造形表現的技術及品味，接近電影的製作，完成這些作品功能的創作家們，為電影界的美術指導出身者所獨占，這個現象也頗具玩味。而且，做為電影界的創作家們與博物館設計間橋樑的設計家，不論是在「日本萬國博覽會」上，或是談到80年代的博物館設計時，都是不能被遺漏的。

在「日本萬國博覽會」中，電影界的人材除了完成主導



5



6

- 5.江東區深川江戶資料館
- 6.空間的派系概念圖
- 7.東京都葛西臨海水族園
- 8.諏訪市博物館

in a situation. As a result, telecommunications systems came to be introduced, and attempts have been made to use mechanical instruments or play tools as display installations.

## [2. Exhibit Space Creation]

A style of display design to make an entire exhibit space into an exhibit item where the visitors can enjoy the exhibits using the five senses was born, based on “modernology,” a study of the culture and lives of people of the near past that began during the 1930s. The research methodology, based mainly on field work and field notes, being, therefore, purely scientific and free from imagination or fictions, is applied in the reproduction of artifacts. The method was adopted in making models of traditional Japanese houses (in one-tenth reduced size), and household

and occupational utensils in the National Museum of Ethnology.

Good examples of this category are the Shitamachi Museum (1980) and the Fukagawa Edo Museum (1986), both in Tokyo. The real-size reproductions of town corners are built like movie sets. The key creators of these museums were formerly involved in art set and scenic design and construction for movies, and, who in fact, played a great role in designing theme pavilions for Expo '70 in Osaka. (The National Museum of Ethnology was established to house the exhibits collected for the theme pavilions of Expo '70.) And those who were involved in these two big projects set the trend for later museum designs.

In a historical museum, a town and the people's life are reproduced, while a natural scientific museum shows the reproduced habitats of plants and animals

的任務，主題館的業績也是值得一提出的成果。為了主題館的展示，收集了來自全世界各地的民族資料，而產生了以所收集的資料為基礎的「國立民族學博物館」（民博），主題館和民博的有關人員，也為後來80年代的博物館設計構築一股潮流。

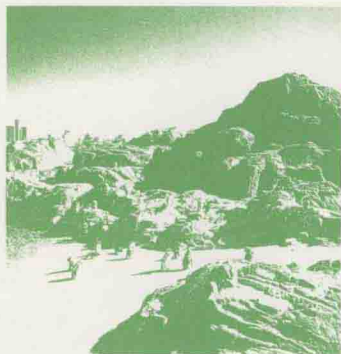
以「考現學」為基礎所展開的博物館設計，如果說訴求空間性的要求為歷史系統的博物館，而其時代的房屋或風俗為自然系統的博物館的話，那動、植物的生態環境都各自形成各自的場面，並恢復其原本的風貌。這種展示的方法，如果在自然系統的博物館，是屬於佈景模型系統，如果是在歷史博物館，則屬於時代室展示；然而，更真實地、更大規模、且融合觀眾和被觀者間界線的疑似體感型演出，展現了前所未見的新意。

然而，相對於這些共通的「空間的具象表現」傾向，強調作家的個性及展示資料特性，圖謀創造出獨自抽象空間的「武石村燈火博物館」（1989）及「諏訪市博物館」（1990）等作品，也是體感型的另一個系統。有意識地將空間的廣度和魅力用進展示設計的傾向，也波及到水族館及動物園。就水族館來說，汽車窗式的無機式水槽展示已被取代，而將水族的生活轉換為能自然觀賞的生態環境之展示，正大規模地進行中。而且，從前在動物園中用鐵欄圍著的動物，也變成無欄放養式的展示，因此在廣大的全景視野中觀賞動物已成爲主流。

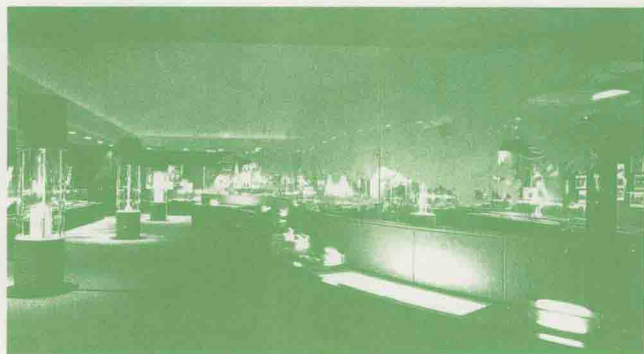
由於賦予空間意義的展示很受歡迎，文字媒體及電子媒體中所沒有的「場」本身，也吸引很多人。因此，叫人、廣播等的集客設施，也是博物館未來的方向。

由於賦予空間意義的展示很受歡迎，文字媒體及電子媒體中所沒有的「場」本身，也吸引很多人。因此，叫人、廣播等的集客設施，也是博物館未來的方向。

- 5. Fukagawa Edo Museum
- 6. Exhibit Space Creation Concept
- 7. Tokyo Sea Life Park
- 8. Suwa City Museum



7



8

within its exhibit spaces. These reproductions are mostly made on a scale larger than traditional diorama and model displays, and often in real-size scale, and handrails or any other barriers are removed so as to allow the viewers to have a closer look or even to touch the exhibits.

In contrast to this realistic presentation, another form of display design, abstract space creation featuring the character of the designers, or abstract presentation of the exhibits was evaluated. Typical examples in this category are Takeshi-mura Tomoshihi Museum (1989) and Suwa City Museum (1990).

The tendency of using the actual exhibit space as part of exhibits has affected even aquariums and zoos. In lieu of small-size tanks, large tanks, in which under-water habitats are reproduced, became the norm in aquarium construction. In zoos, the animals

are increasingly kept loose in a panoramic landscape, instead of being kept in cages and enclosures. By making semantic use of the space, the structure of the museum itself has become a feature for attracting visitors, which could be hardly done by graphic or electronic media.

### [3. Theatricalized Presentation]

After the museum itself became like a movie or stage set, a drama came to be played as a matter of nature. Thus, the next movement in museum display was theatrical presentation. The exhibits "perform" their roles according to a well calculated scenario. The exhibits are often state-of-the-art instruments and robots, or images projected through systems such as OMNIMAX using 3-D images and a large screen, Multi-screen projection system, FANTA-



### [3. 戲劇的派系]

具有「場」的集客設施,使展示設計向劇場的方向發展。在劇場中,備有由精確計算所組成的軟體(故事),根據其流程,人及映象都可各自演出自己的角色。然而,博物館的展示和既有的演劇或電影等並不同,它必須導入處於時代尖端的高科技裝置及新產品,而在這方面的技術性開發及導入也能提供話題、呼叫人這個結構就是最好的例子。電腦控制的機器人、立體映象、使用大型螢幕的短篇合作電影、多螢幕映象系統、結合映象表現與造形表現的magic vision等,已是目前博物館、科學館的展示中,常利用的手法。而且,和上映被量產化、複製化軟體的電影館,與以傳統的空間風格為主的舞台藝術不同。博物館的展示,除了預算的問題外,不論在裝置上,或是劇場方面都無規定,到館者都可體驗到由「場」、「裝置」及「軟體」所構成的故事原貌,也就是

說,可以體驗到「有如觀劇般的感動」。

而且,這種特性也為博物館的展示,蘊育出關鍵性的變因。

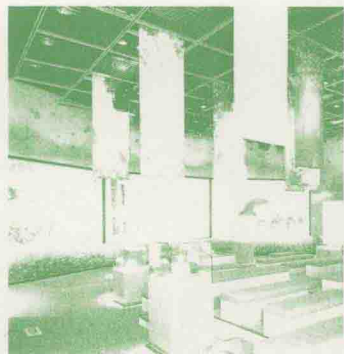
為什麼呢?因為到目前為止的展示設計,不是依照科學的原理;就是一種粗廓的構造,都以一種藝術的感覺去捕捉對象,並將對象在視覺上造形化,保持並發揮作品的特性。然而,戲劇的空間在非上映或上演間,視覺上的作品性祇有一面,很難充分表現本來的設計概念。以「場」為媒體,如何將軟體的要素放進以硬體的主體的展示設計中,也是一個新的課題。除了在「場」中的裝置所蘊釀出的造形魅力外,如何在「場」中加上非造形的戲劇效果,以創造出更具高層次美感的雙層構造,是展示設計上欲達成的目標。

### [4. 環境的派系]

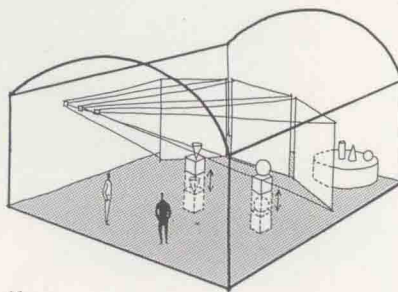
另一方面,以「場」為媒體,在現代社會中已獲得認同



9



10



11

VIEW (MAGIC VISION) that combines image and figurative expressions. These devices are commonly used by scientific and other museums. The visitors can enjoy the one and only drama, combining the elements of the space, high-tech devices and software specifically produced for the museum.

This tendency suggested a change in museum display design. Be it scientific rules, or castle architecture, conventional museums have concentrated on making their exhibits visually artistic. However, in contemporary museums, the exhibit space and exhibit items must be arranged for dual purposes, as “actors” performing roles in audio-visual performances and also as ordinary exhibits when performances are not going on.

In other words, the method of incorporating exhibit space and articles is an important task in designing

the software of performances.

### [4. Theme Museums and Parks]

In the meantime, museums with a specific theme became popular. In these “theme” museums, the range of design, dominated by the theme, expanded from exhibit rooms to the museum itself, and then to the surroundings, until they came to be called amusement facilities or “Theme Parks.”

At the same time, the concept of an “Eco-Museum” came to the fore. This is a concept which considers a village, a town, or a district as a whole as a museum, and attempts to convey the life of the people, the landscape, the customs, industries, and culture of the locality to future generations as their cultural asset. Also, the movement to make museums “economically” paying began to gather strength, hence, an in-

- 9. 高岡市萬葉歷史館
- 10. 羅宮歷史博物館
- 11. 戲劇的派系概念圖
- 12. 環境的派系概念圖

- 13. 東京狄斯耐樂園  
© The Walt Disney Company
- 14. 長崎荷蘭村

的博物館，正在其情報的特化中找尋活路，以迎合更多的人。有特定主題的博物館，圖謀以「主題博物館」造成與其他類似設施的差異，除了突顯其特性外，主題所及的範圍，從展示室到整個設施，再由整體設施擴展到整體環境，直到休閒設施達到「主題公園」的形態。同時，也以博物館的角度去捕捉村、町、整個地區，而且因為考慮到這些文化的資源要傳給後世，所以構成地區的人、景觀、町、風俗、產業等也都當成一個生態系統，於是具有獨特構想的博物館觀萌芽了。所謂的「生態博物館」，也是近年來造鎮時，具有重要概念的一個主題。而且，在此「eco」上還有一個「economy」經濟的意義，以經濟的角度去經營博物館的動向也日益活絡，博物館真正地在走向事業化的方向，同時，博物館也有兼作遊樂場所的彈性。

博物館具有廣闊空間的環境，開始有一種「主題公園」

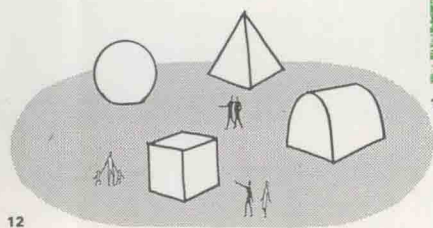
感覺的時期相當早，其典型的形態為1891年開放的「史坎聖野外博物館」（瑞典），然而在日本這種設施要等到1965年開村的「博物館 明治村」及1967年開園的「川崎市立日本民家園」。而1980年代的「主題主園」中，博物館式色彩濃的設施，例如「北海道開拓之村」（1983年開村），「千葉縣房總群」（1986年開村）等，都屬於此系統的流派。

另一方面，1983年，由美國登陸的「東京狄斯耐樂園」，是以遊樂設施為中心的遊樂場所，它除具備故事性、個性等主題的優越性外，「小宇宙」的環境造形、演出等，也給以後遊樂場所的概念很大的影響。

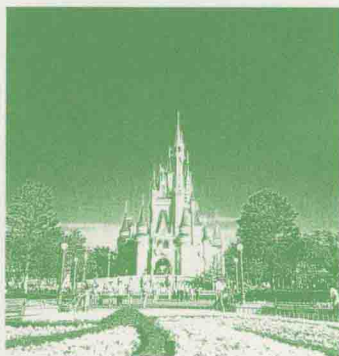
在展示設計方面，就像「東京狄斯耐樂園」的魅力一樣，要引進造形技術、照明技術、映像音響等的AV技術，機器人，控制燈光的電腦控制技術等，導入尖端的所有技術和裝置，試圖創造出最有個性的原則風格演出。

(乃村工藝社／設計指導)

- 9. Takaoka Manyo Historical Museum
- 10. Saiku Historical Museum
- 11. Theatricalized Presentation Concept
- 12. Theme Museums and Parks Concept
- 13. Tokyo Disneyland
- 14. Nagasaki Holland Village



12



13



14

creasing number of amusement-oriented museums have been designed.

The theme-park concept is not new. The first such example was the Stiftelsen Skansen Outdoor Museum built as early as 1891 in Sweden. The first full-scale outdoor museum in Japan is the "Museum Meiji Village" built in 1965 and the "Open-Air Museum Nihon Minka-en" built in 1967 (both parks consist of transported real houses). Among theme parks built during the 1980s, the "Historical Village of Hokkaido" (1983), and the "BOSO no MURA" (Villages in the Boso Peninsula, 1986) belong to this open-air museum category. "Tokyo Disneyland" which was opened in 1983 exerted great impact on amusement parks in Japan. It introduced software such as mascot characters, stories and themes to the "hardware" (play tools) centered Japanese amusement parks.

The whole park is created as a small cosmos in which people can enjoy an escape from their daily life. The concept has been followed by many other amusement parks.

The design elements of these theme museums and parks is just like a showroom of high-tech media, i.e., lighting, audio and visual systems, robots, show rides and others, all controlled by computers. As a means to make each park distinctive from others, original mascot characters are commonly designed, and are given roles to play as intermediaries between the exhibits and visitors. (Planning Director/Nomura)



國外博物館展示源流  
 模型 (透視)  
 紐約自然史博物館 (美)  
 丹佛自然史博物館 (美)  
 裝置 (親身經歷)  
 安大略科學中心 (加)  
 旋轉爆炸館 (加)  
 發現的殿堂 (法)  
 倫敦科學博物館 (英)  
 德國博物館 (德)  
 野外  
 史康生野生博物館 (瑞典)  
 自然造型環境  
 紐約布明克斯動物園 (美)  
 中央公園動物園 (美)  
 格狀系統  
 柏林世界民族博物館 (德)

水族館、動物園 造形環境 → 長崎生物公園 (1980—1986)  
 神戶市立須磨海濱水族館 (1981)  
 空間系統  
 台東區立下町風俗資料館 (1980) · 白鹿造酒紀念博物館 (1982)  
 岩手縣立博物館 (1980) · 栃木縣立博物館 (1982)  
 展示構想  
 松山市立子規紀念博物館 (1981)  
 埼玉縣立自然史博物館 (1981)  
 展示設計、小冊化  
 新潟縣立自然科學館 (1981)  
 引進包裝概念 →  
 大船渡市立博物館 (1982)  
 設計包裝、單位、實驗  
 裝置系統 借  
 橫濱開港資料館 (1981)  
 情報、裝置體系化 →  
 地質標本館 (1980) · 宮澤賢治紀念館 (1982)  
 青森市森林博物館 (1982)

博物館與娛樂編

