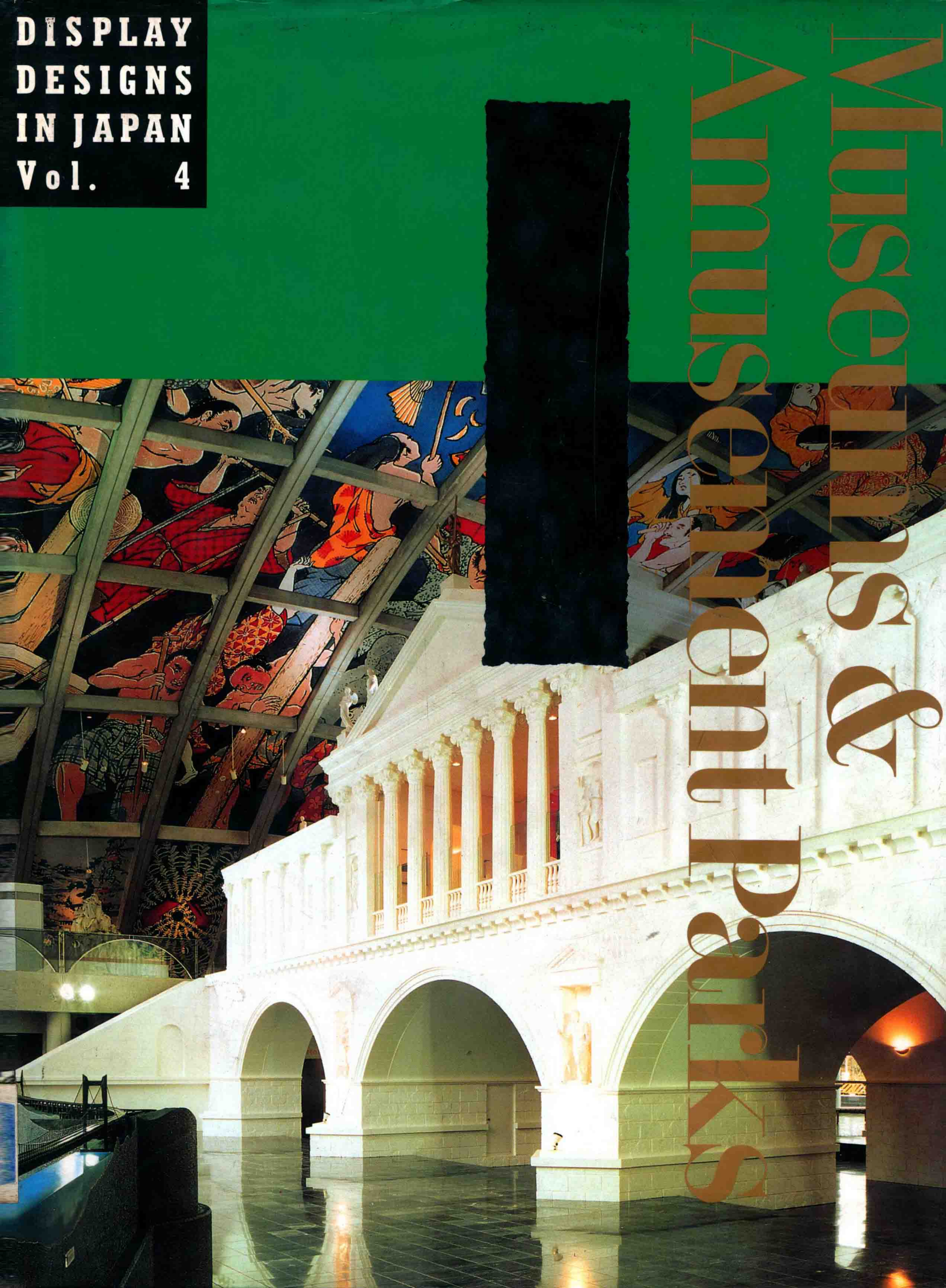




DISPLAY
DESIGNS
IN JAPAN
Vol. 4

Museums & Amusement Parks

DISPLAY DESIGNS IN JAPAN 1980-1990

Vol. 4

Museums & Amusement Parks

**DISPLAY DESIGNS
IN JAPAN 1980-1990**

Vol.4 ミュージアム&アミューズメント

編著者	高橋信裕
発行	1992年3月10日
定価	15,000円[本体14,563円]
ブックデザイン	工藤強勝
エディトリアルデザイン	工藤強勝・羽賀章三郎・深沢佳代
翻訳	林千根
編集協力	株式会社 乃村工藝社 文化施設事業部
アシスタント	梅田晶子・三宮正美
編集担当	中原君代・平林健史
発行者	橋本周平
発行所	株式会社 六耀社 〒160東京都新宿区新宿2-19-12 静岡銀行ビル5F TEL.03-3354-4020 FAX.03-3352-3106 郵便振替=東京2-58856
写植・版下	ムサシアート
英文写植	スタジオ・エール
印刷・製本	大日本印刷株式会社 ©1992Rikuyo-sha Publishing, Inc. Printed in Japan ISBN4-89737-136-8 C3370 P15000E

I. 装置の系譜

1. 情報・装置の体系化

横浜開港資料館 YOKOHAMA ARCHIVES OF HISTORY	018
宮沢賢治記念館 MIYAZAWA KENJI MUSEUM	022
福井県立博物館 FUKUI PREFECTURAL MUSEUM	024
兵庫県立歴史博物館 HYOGO PREFECTURAL MUSEUM OF HISTORY	026
八戸市博物館 HACHINOHE-CITY MUSEUM	028
佐野市郷土博物館 SANO CITY LOCAL MUSEUM	029
地質標本館 GEOLOGICAL MUSEUM	032
府中市郷土の森 FUCHU MUNICIPAL MUSEUM KYODONOMORI	034
青森市森林博物館 AOMORI CITY FORESTRY MUSEUM	035

2. パッケージ概念の導入

新潟県立自然科学館 NIIGATA SCIENCE MUSEUM	038
大船渡市立博物館 OFUNATO CITY MUSEUM	042
盛岡市子ども科学館 CHILDREN SCIENCE MUSEUM OF MORIOKA CITY	044
仙台市科学館 SENDAI SCIENCE MUSEUM	048
富山市科学文化センター TOYAMA SCIENCE MUSEUM	050
八王子市子ども科学館 HACHIOJI SCIENCE CENTER	052
名古屋市科学館—生命館 NAGOYA CITY SCIENCE MUSEUM-LIFE SCIENCE BUILDING	056
ウッドピアいわき WOODPIA IWAKI	058
横浜市民防災センター YOKOHAMA CITIZENS' DISASTER PREVENTION CENTER	060
笠岡市立カブトガニ博物館 KASAOKA CITY HORSESHOE CRAB MUSEUM	061
野外民族博物館 リトルワールド THE LITTLE WORLD MUSEUM OF MAN	064
仙台市博物館 SENDAI CITY MUSEUM	068
行田市郷土博物館 GYODA CITY LOCAL MUSEUM	070
京都府京都文化博物館 THE MUSEUM OF KYOTO	072
川崎市市民ミュージアム KAWASAKI CITY MUSEUM	074
福岡市博物館 FUKUOKA CITY MUSEUM	076

3. 参加体験演出とインタラクティブ

浜松科学館 HAMAMATSU SCIENCE MUSEUM	082
横浜子ども科学館 YOKOHAMA SCIENCE CENTER	086
国立科学博物館—たんけん館シニア NATIONAL SCIENCE MUSEUM	090
浜岡原子力館 HAMAOKA NUCLEAR POWER EXHIBITION CENTER	094
電力館 TEPCO ELECTRIC ENERGY MUSEUM	096

仙台市子ども宇宙館 SENDAI CHILDREN'S SPACE CENTER	097
東京ガス ガスの科学館 GAS SCIENCE CENTER	098
神奈川県立金沢文庫 KANAGAWA PREFECTURAL KANAZAWABUNKO MUSEUM	100
千葉県文書館 CHIBA PREFECTURAL ARCHIVES	101

II. 空間の系譜

1. 展示の体感化

台東区立下町風俗資料館 SHITAMACHI MUSEUM	106
江東区深川江戸資料館 FUKAGAWA EDO MUSEUM	108
広島県立歴史博物館 HIROSHIMA PREFECTURAL MUSEUM OF HISTORY	112
国立歴史民俗博物館 NATIONAL MUSEUM OF JAPANESE HISTORY	114
白鹿記念酒造博物館 HAKUSHIKA MEMORIAL MUSEUM OF SAKE	118
川越市立博物館 KAWAGOE CITY MUSEUM	119
松山市立子規記念博物館 THE MATSUYAMA MUNICIPAL SHIKI KINEN MUSEUM	120
盛岡先人記念館 MORIOKA MEMORIAL MUSEUM OF GREAT PREDECESSORS	122
釧路市立博物館 KUSHIRO CITY MUSEUM	126
岩手県立博物館 IWATE PREFECTURAL MUSEUM	130
屋久杉自然館 YAKUSUGI MUSEUM	132
鹿児島県歴史資料センター 黎明館 KAGOSHIMA PREFECTURAL MUSEUM OF CULTURE	134
栃木県立博物館 TOCHIGI PREFECTURAL MUSEUM	138
埼玉県立自然史博物館 SAITAMA MUSEUM OF NATURAL HISTORY	140
いわき市石炭・化石館 IWAKISHI SEKITAN KASEKIKAN	141
倉敷市瀬戸大橋架橋記念館 MUSEUM OF BRIDGE	142
武石村ともしび博物館 TAKESHI-MURA TOMOSHIBI MUSEUM	145
諏訪市博物館 SUWA CITY MUSEUM	146
みえこどもの城 MIE CHILDREN'S CASTLE	148
日立市科学館 HITACHI SCIENCE STATION	150

2. 水族館・動物園にみる環境造形

東京都葛西臨海水族園 TOKYO SEA LIFE PARK	154
天保山ハーバービレージ・海遊館 OSAKA AQUARIUM RING OF FIRE	158
鳥羽水族館 TOBA AQUARIUM	162
登別マリンパーク・ニクス NOBORIBETSU MARINE PARK-NIXE	163
神戸市立須磨浜水族園 SUMA AQUALIFE PARK	164
相模原市立相模川ふれあい科学館 SAGAMIGAWA FUREAI SCIENCE RIVER MUSEUM	165

東京都多摩動物公園・昆虫生態園 TAMA ZOOLOGICAL PARK-THE INSECT ECOLOGICAL LAND	166
長崎バイオパーク NAGASAKI BIO PARK	168
東山自然動物園 HIGASHIYAMA VIVARIUM	170

III. ドラマの系譜

国立科学博物館サイエンスシアター「雑木林の四季」 NATIONAL SCIENCE MUSEUM, SCIENCE THEATER	174
白浜エネルギーランド SHIRAHAMA ENERGY LAND	178
高岡市万葉歴史館 TAKAOKA MANYO HISTORICAL MUSEUM	182
東証プラザ TSE EXHIBITION PLAZA	184
ゆうばりロボット大科学館 YUBARI ROBOT MUSEUM	185
斎宮歴史博物館 SAIKU HISTORICAL MUSEUM	186
高知市立自由民権記念館 KOCHI LIBERTY AND PEOPLE'S RIGHTS MUSEUM	192
電源開発株 竹原火力展示館 ELECTRIC POWER DEVELOPMENT CO., LTD. EXHIBITION HALL TAKEHARA THERMAL POWER STATION	193
科学技術館—夢のひろがり:石油化学 SCIENCE MUSEUM-THE SPREADING DREAM : PETROCHEMICALS	194
秩父まつり会館 CHICHIBU FESTIVAL HALL	196
浜松まつり会館 HAMAMATSU FESTIVAL PAVILION	197
浜辺の歌音楽館 HAMABE NO UTA MUSEUM OF MUSIC	198
新津市石油の世界館 NIITSU CITY PETROLEUM MUSEUM	200

IV. テーマパークの系譜

千葉県立房総のむら BOSO NO MURA	204
みちのく民俗村 MICHINOKU FOLK VILLAGE	205
北海道開拓の村 HISTORICAL VILLAGE OF HOKKAIDO	206
日光江戸村 NIKKO EDO VILLAGE	208
長崎オランダ村 NAGASAKI HOLLAND VILLAGE	212
カナディアンワールド CANADIAN WORLD	216
グリック王国 GLUCKS-KONIGREICH	218
修善寺 虹の郷 SHUZENJI NIJI NO SATO	219
おのころ愛ランド公園 ONOKORO ISLAND PARK	220
東京ディズニーランド TOKYO DISNEYLAND	224
東京セサンプレイス TOKYO SESAME PLACE	230
スペースワールド SPACE WORLD	232
サンリオピューロランド SANRIO PUROLAND	236

DISPLAY DESIGNS IN JAPAN 1980-1990

Vol. 4

Museums & Amusement Parks

DISPLAY DESIGNS IN JAPAN 1980-1990

Vol. 4 ミュージアム&アミューズメント

高橋信裕
—
編著



六
羅
社

I. 装置の系譜

1. 情報・装置の体系化

横浜開港資料館 YOKOHAMA ARCHIVES OF HISTORY	018
宮沢賢治記念館 MIYAZAWA KENJI MUSEUM	022
福井県立博物館 FUKUI PREFECTURAL MUSEUM	024
兵庫県立歴史博物館 HYOGO PREFECTURAL MUSEUM OF HISTORY	026
八戸市博物館 HACHINOHE-CITY MUSEUM	028
佐野市郷土博物館 SANO CITY LOCAL MUSEUM	029
地質標本館 GEOLOGICAL MUSEUM	032
府中市郷土の森 FUCHU MUNICIPAL MUSEUM KYODONOMORI	034
青森市森林博物館 AOMORI CITY FORESTRY MUSEUM	035

2. パッケージ概念の導入

新潟県立自然科学館 NIIGATA SCIENCE MUSEUM	038
大船渡市立博物館 OFUNATO CITY MUSEUM	042
盛岡市子ども科学館 CHILDREN SCIENCE MUSEUM OF MORIOKA CITY	044
仙台市科学館 SENDAI SCIENCE MUSEUM	048
富山市科学文化センター TOYAMA SCIENCE MUSEUM	050
八王子市子ども科学館 HACHIOJI SCIENCE CENTER	052
名古屋市科学館—生命館 NAGOYA CITY SCIENCE MUSEUM-LIFE SCIENCE BUILDING	056
ウッドピアいわき WOODPIA IWAKI	058
横浜市民防災センター YOKOHAMA CITIZENS' DISASTER PREVENTION CENTER	060
笠岡市立カブトガニ博物館 KASAOKA CITY HORSESHOE CRAB MUSEUM	061
野外民族博物館 リトルワールド THE LITTLE WORLD MUSEUM OF MAN	064
仙台市博物館 SENDAI CITY MUSEUM	068
行田市郷土博物館 GYODA CITY LOCAL MUSEUM	070
京都府京都文化博物館 THE MUSEUM OF KYOTO	072
川崎市市民ミュージアム KAWASAKI CITY MUSEUM	074
福岡市博物館 FUKUOKA CITY MUSEUM	076

3. 参加体験演出とインタラクティブ

浜松科学館 HAMAMATSU SCIENCE MUSEUM	082
横浜子ども科学館 YOKOHAMA SCIENCE CENTER	086
国立科学博物館—たんけん館シニア NATIONAL SCIENCE MUSEUM	090
浜岡原子力館 HAMAOKA NUCLEAR POWER EXHIBITION CENTER	094
電力館 TEPCO ELECTRIC ENERGY MUSEUM	096

仙台市子ども宇宙館 SENDAI CHILDREN'S SPACE CENTER	097
東京ガス ガスの科学館 GAS SCIENCE CENTER	098
神奈川県立金沢文庫 KANAGAWA PREFECTURAL KANAZAWABUNKO MUSEUM	100
千葉県文書館 CHIBA PREFECTURAL ARCHIVES	101

II. 空間の系譜

1. 展示の体感化

台東区立下町風俗資料館 SHITAMACHI MUSEUM	106
江東区深川江戸資料館 FUKAGAWA EDO MUSEUM	108
広島県立歴史博物館 HIROSHIMA PREFECTURAL MUSEUM OF HISTORY	112
国立歴史民俗博物館 NATIONAL MUSEUM OF JAPANESE HISTORY	114
白鹿記念酒造博物館 HAKUSHIKA MEMORIAL MUSEUM OF SAKE	118
川越市立博物館 KAWAGOE CITY MUSEUM	119
松山市立子規記念博物館 THE MATSUYAMA MUNICIPAL SHIKI KINEN MUSEUM	120
盛岡先人記念館 MORIOKA MEMORIAL MUSEUM OF GREAT PREDECESSORS	122
釧路市立博物館 KUSHIRO CITY MUSEUM	126
岩手県立博物館 IWATE PREFECTURAL MUSEUM	130
屋久杉自然館 YAKUSUGI MUSEUM	132
鹿児島県歴史資料センター 黎明館 KAGOSHIMA PREFECTURAL MUSEUM OF CULTURE	134
栃木県立博物館 TOCHIGI PREFECTURAL MUSEUM	138
埼玉県立自然史博物館 SAITAMA MUSEUM OF NATURAL HISTORY	140
いわき市石炭・化石館 IWAKISHI SEKITAN KASEKIKAN	141
倉敷市瀬戸大橋架橋記念館 MUSEUM OF BRIDGE	142
武石村ともしび博物館 TAKESHI-MURA TOMOSHIBI MUSEUM	145
諏訪市博物館 SUWA CITY MUSEUM	146
みえこどもの城 MIE CHILDREN'S CASTLE	148
日立市科学館 HITACHI SCIENCE STATION	150

2. 水族館・動物園にみる環境造形

東京都葛西臨海水族園 TOKYO SEA LIFE PARK	154
天保山ハーバービレージ・海遊館 OSAKA AQUARIUM RING OF FIRE	158
鳥羽水族館 TOBA AQUARIUM	162
登別マリンパーク・ニクス NOBORIBETSU MARINE PARK-NIXE	163
神戸市立須磨浜水族園 SUMA AQUALIFE PARK	164
相模原市立相模川ふれあい科学館 SAGAMIGAWA FUREAI SCIENCE RIVER MUSEUM	165

東京都多摩動物公園・昆虫生態園 TAMA ZOOLOGICAL PARK-THE INSECT ECOLOGICAL LAND	166
長崎バイオパーク NAGASAKI BIO PARK	168
東山自然動物園 HIGASHIYAMA VIVARIUM	170

III. ドラマの系譜

国立科学博物館サイエンスシアター「雑木林の四季」 NATIONAL SCIENCE MUSEUM, SCIENCE THEATER	174
白浜エネルギーランド SHIRAHAMA ENERGY LAND	178
高岡市万葉歴史館 TAKAOKA MANYO HISTORICAL MUSEUM	182
東証プラザ TSE EXHIBITION PLAZA	184
ゆうばりロボット大科学館 YUBARI ROBOT MUSEUM	185
斎宮歴史博物館 SAIKU HISTORICAL MUSEUM	186
高知市立自由民権記念館 KOCHI LIBERTY AND PEOPLE'S RIGHTS MUSEUM	192
電源開発株 竹原火力展示館 ELECTRIC POWER DEVELOPMENT CO., LTD. EXHIBITION HALL TAKEHARA THERMAL POWER STATION	193
科学技術館—夢のひろがり:石油化学 SCIENCE MUSEUM-THE SPREADING DREAM : PETROCHEMICALS	194
秩父まつり会館 CHICHIBU FESTIVAL HALL	196
浜松まつり会館 HAMAMATSU FESTIVAL PAVILION	197
浜辺の歌音楽館 HAMABE NO UTA MUSEUM OF MUSIC	198
新津市石油の世界館 NIITSU CITY PETROLEUM MUSEUM	200

IV. テーマパークの系譜

千葉県立房総のむら BOSO NO MURA	204
みちのく民俗村 MICHINOKU FOLK VILLAGE	205
北海道開拓の村 HISTORICAL VILLAGE OF HOKKAIDO	206
日光江戸村 NIKKO EDO VILLAGE	208
長崎オランダ村 NAGASAKI HOLLAND VILLAGE	212
カナディアンワールド CANADIAN WORLD	216
グリュック王国 GLUCKS-KÖNIGREICH	218
修善寺 虹の郷 SHUZENJI NIJI NO SATO	219
おのころ愛ランド公園 ONOKORO ISLAND PARK	220
東京ディズニーランド TOKYO DISNEYLAND	224
東京セサミプレイス TOKYO SESAME PLACE	230
スペースワールド SPACE WORLD	232
サンリオピューロランド SANRIO PUROLAND	236

[1980年代のミュージアム&アミューズメントデザインディスプレイの概要]

展示のイメージ化——事物から事象へ 高橋信裕	006
------------------------	-----

[DISPLAY CHRONICLE]

ミュージアム&アミューズメント編	012
------------------	-----

I. 装置の系譜 堀川勝之 014

1. 情報・装置の体系化 堀川勝之	016
-------------------	-----

2. パッケージ概念の導入 渡辺正樹	036
--------------------	-----

3. 参加体験演出とインタラクティブ 仙田満	080
------------------------	-----

II. 空間の系譜 里見親幸 102

1. 展示の体感化 里見親幸	104
----------------	-----

2. 水族館・動物園にみる環境造形 石原堅次	152
------------------------	-----

III. ドラマの系譜 高橋裕 172

IV. テマパークの系譜 大山忠史 202

[コラム]

舞台裏——展示シナリオのできるまで 若月憲夫	030
------------------------	-----

“観察・体験の新しい「場」づくり”をめざして 堀川勝之	062
-----------------------------	-----

遊具——5つのコンセプト 仙田満	092
------------------	-----

見えないものを見せる技術 博物館展示における実寸大模型表現について 中林啓治	124
--	-----

ジオラマ展示の意味 榛沢吉輝	136
----------------	-----

自然環境造形について 中山隆	160
----------------	-----

キャラクターデザインの手法 原田豊	180
-------------------	-----

シアター空間と展示空間の共生 斎宮歴史博物館 岩城晴貞	190
-----------------------------	-----

ショーライド・システム 大山忠史	222
------------------	-----

資料編

1970年代のミュージアムデザイン 国立民族学博物館を中心にして 端信行	240
--------------------------------------	-----

展示手法のビジュアル・カタログ 丹青社 文化空間デザイン統括部編	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
--	-----

展示のイメージ化

事物から事象へ

高橋信裕

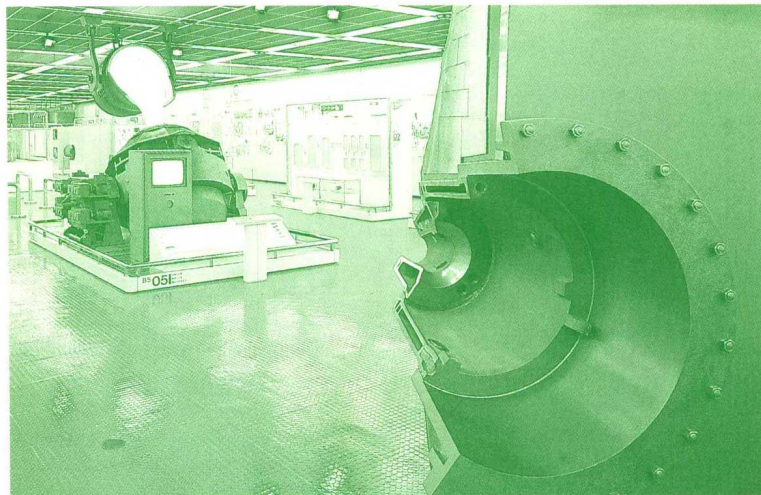
戦後のミュージアムのディスプレイデザインは、3つの大きなエポックを経て今日に至っている。ひとつは、1970年に大阪で開催された「日本万国博覧会」であり、またひとつは、1977年に開館した「国立民族学博物館」であり、そして、いまひとつは、1983年に誕生した「東京ディズニーランド」である。

「日本万国博覧会」を境に、ミュージアムのディスプレイには、映像をはじめとする動きと参加性の高いメディアが導入されるようになり、「国立民族学博物館」が、その後のミュージアムのディスプレイにシステムという概念をもたらした。東京ディズニーランドの出現は、疑似空間・疑似体験の楽しさをミュージアムにもたらしたばかりでなく、わが国のアミューズメント施設にも、かつてない影響と変革をもたらした。

こうした潮流を背景に、1980年代のミュージアム&アミューズメントディスプレイは、さまざまな展開を見せていったが、これらは、ほぼ4つの系譜に分類整理されよう。

すなわち、「装置の系譜」「空間の系譜」「ドラマの系譜」「テーマパーク（環境）の系譜」である。

- 1.新潟県立自然科学館。1981年当時のディスプレイで、現在は設置されていない。
- 2.装置の系譜概念図。
- 3.福岡市博物館。
- 4.八王子市こども科学館。



1

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. 装置の系譜]

博物館のディスプレイは、モノ（実物）を通してその背景にある事柄を伝えることを目的とする。したがって、デザイン以前に、伝えようとする情報をいかに組み立てるかが課題となり、ビジュアル的な要素を多分に盛り込んだ書籍のような編集作業が要求される。書籍の編集では、まず、ストーリーが立案され、その内容に沿って、リードコピーや囲み記事、写真、図版などが、それぞれの位置づけのもとに割り振られる。なかでも、ストーリーづくりはすべての根幹をなすもので、伝えたいテーマの切り口の見定めや絞り込み、またそのテーマを補完する小テーマの項目構成や位置づけ、さらには序破急の抑揚づけなどの検討がなされることで、ほぼそのミュージアムの展示の概要は定まることになる。

展示がストーリーを持ち、その個性化に凌ぎをけずる傾向は、80年代以前から見られた大衆化への道を目指すミュージアムの特色であるが、80年代の初頭を飾る先鋭なストーリーの「語り部」としては「横浜開港資料館」（1981）が挙げられよう。

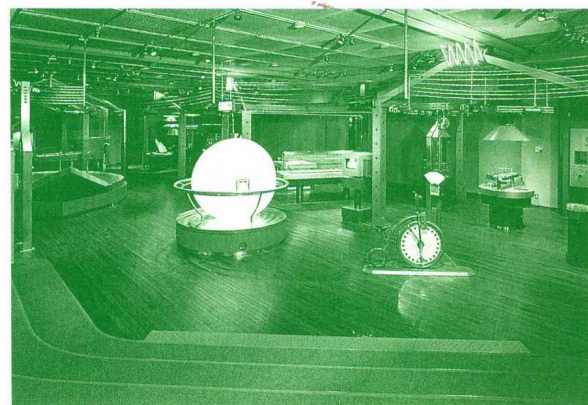
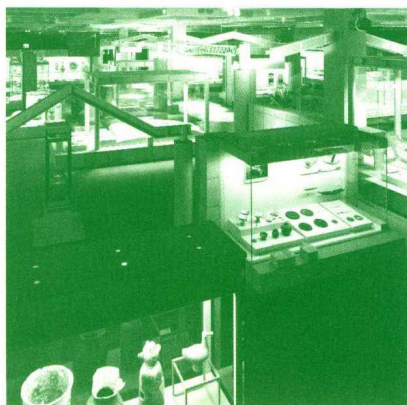
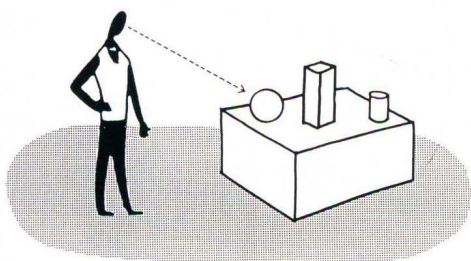
ストーリーとテーマの伝達は、具体的にはモノ（実物）

が負ったり、グラフィックパネルや模型、ジオラマ、映像機器等の諸々の装置類が負ったりするが、80年代のミュージアムディスプレイの特徴は、こうしたハードのデザイン処理を「国立民族学博物館」の流れを汲むシステム概念の導入と運用でまとめあげていった点にあるといえよう。その典型は、展示の設計にあたって「パッケージシステム」を採用した「新潟県立自然科学館」（1981）に見ることができる。パッケージシステムにおけるデザインの技量は、モノやパネル、模型、映像機器等のハードを複合体として、いかにシステムにまとめあげるかにある。

この方法により、ミュージアムのディスプレイから、雑然さが払拭され整然としたディスプレイ空間が定着していった。

また、装置のデザインバリエーションは、受け手側の要望からも、その形態と機能を変えていった。書籍とは異なり、実際に手で触れ、耳や肌で味わうことが出来る「臨場性」を備えたディスプレイは、受け手側の能動的参加があって有効性を発揮するという側面を持つ。そこに検索機能を備えた情報通信システムの導入や、ID（インダストリアルデザイン）及び遊具として

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



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

の装置デザインの可能性を探ろうとする意識が芽生えてくるのである。

[2. 空間の系譜]

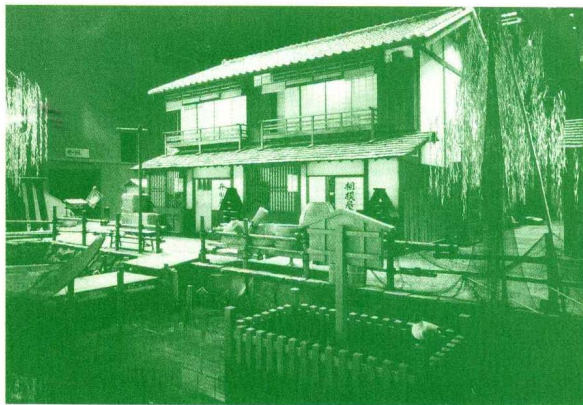
一方、空間そのものに情報性を持たせ、伝えようとする意味を観客の五感で実感させ、楽しませるディスプレイデザインが、「考現学」という学問体系を背景に生まれてきた。もともと「考現学」は、考古学に対する概念として昭和初期に生まれた「学」で、現代社会を研究の視座に据え、風俗や世相等を実証的に調査し情報化することで、人間の営みを解き明かしていこうとする「民族（俗）学」の側面をもった学問である。その「考現学」の方法論が、現代に復元され、しかもミュージアムのディスプレイという形で再生されたのである。

「国立民族学博物館」での合掌造りや大和棟等の一連の民家模型（1/10）の企画とデザインに、そうしたコンセプトの展開を認めることができる。これらの民家模型は、ひとしく過去の建築洋式を備えた伝統的な建造物であるが、現地での学術調査を基に再現された建築模型の中に展開する人間の営みは、実証的なフィー

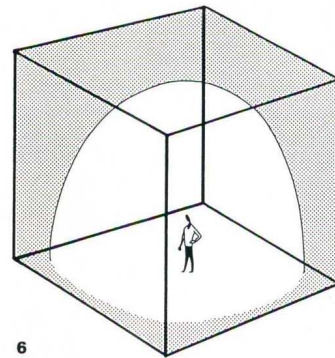
ルドワークによって記録化され情報化された現代生活そのものの再現となっている。そこには想像や虚構が入り込まない「学」としての科学性が保たれ、その学術性が模型を「博物館資料」として一層価値の高いものになっている。

1980年に開館した「台東区立下町風俗資料館」や1986年の「江東区深川江戸資料館」は、この「考現学」の系統をひく意義深いミュージアムである。こうした造形表現の技術やセンスは、映画のセットづくりに近いものがあり、これらの作品の中心的役割を果たしたクリエイター達が、映画界の美術畑出身者で占められていたことも興味深い。また、こうした映画界のクリエイター達とミュージアムデザインとの間を橋渡ししたプロジェクトが、「日本万国博覧会」であったことも、80年代のミュージアムデザインを語るうえで欠かすことはできない。

「日本万国博覧会」では、映画界の人材が主導的な役割を果たしており、テーマ館の業績もそのひとつにかぞえられる。テーマ館の展示のために、世界中から民族資料が収集されたが、その収集資料が基礎になって「国立民族学博物館」（民博）が生まれ、テーマ館と民



5



6

- 5. 江東区深川江戸資料館。
- 6. 空間の系譜概念図。
- 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

博に関わった人達が、その後の80年代のミュージアムデザインにひとつの潮流を構築するに至ったからである。

さて、「考現学」をベースに展開していったミュージアムデザインは、空間の持つ訴求性を歴史系の博物館ならば、その時代の家並みや風俗を、また自然系の博物館ならば、植生や動物の生態環境を、それぞれシーケンス（場面）としてリアルに復元していく方法で高めていくようになった。こうしたディスプレイ方法は、自然系の博物館では、ジオラマシステムとして、また歴史系の博物館ならば時代室展示として既に確立されていたものであるが、よりリアルに、またより大規模なスケールで、見る側と見られる側との境を取り払った疑似体感型の演出に、これまでにない新しさがうかがえるようになった。

ただ、これらに共通する「空間の具象的表現」傾向に対して、作家的個性や展示資料の特性を前面に打ち出し、独自の抽象空間の創出を図る「武石村ともしび博物館」（1989）や「諏訪市博物館」（1990）等の作品も、体感型のもうひとつの系統として挙げることができよう。空間的な広がりや魅力を意識的にディスプレイデザイ

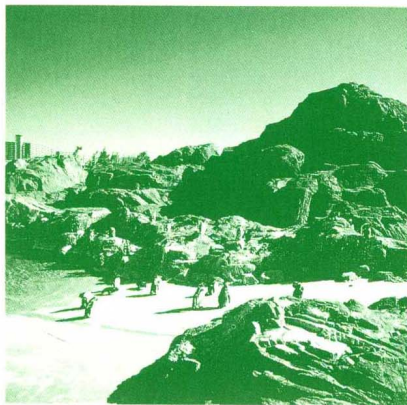
ンに取り込む傾向は、水族館や動物園にも波及し、水族館では汽車窓式の無機的な水槽展示に代わり、水族の生活が自然なままに観賞できる生態環境を復元した展示が、大がかりな規模で行なわれるようになった。また動物園でも鉄柵で囲われた動物が、無柵放養式の展示へと移行し、パノラマ的な広がりの中で動物を観賞することが主流になってきた。

空間の意味付けを有効に行なうことによって、文字メディアにも電子メディアにもない「場」そのものが、多くの人々を引きつける。そこには、人を呼び、話題を発信する集客施設を目指すミュージアムの姿が読み取れる。

[3. ドラマの系譜]

「場」を備えた集客施設は、いきおい劇場化への歩みをたどることになる。劇場には、十分に計算されたシナリオのもとに組み立てられたソフト（ストーリー）が用意され、その流れに沿って、人や映像がそれぞれの役割を演じていく。ただ、ミュージアムのディスプレイにあっては、既存の演劇や映画等とは異なった、時代の先端をいくハイテク装置の導入と目新しさを取

- 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-

り込んだ演出が求められ、その方面での技術的開発と導入とが話題を提供し、人を呼ぶという構造が見て取れる。コンピュータ制御のロボットや立体映像、大型スクリーンを使ったオムニマックス、マルチ映像システム、映像表現と造形表現をミックスしたファンタビュー（マジックビジョン）等は、今や博物館や科学館の展示では常套の手法になっている。しかも、量産化され複製化されたソフトを上映する映画館や伝統的な空間様式をベースに演じる舞台芸術と異なり、ミュージアムのディスプレイには、予算の問題を除けば、装置的にもドラマツルギーの面でも規制はなく、来館者は「場」と「装置」と「ソフト」が綾成す物語のオリジナリティ、つまり「ここでなければ、得られない一風変わったドラマチックな感動」を体験することができるのである。

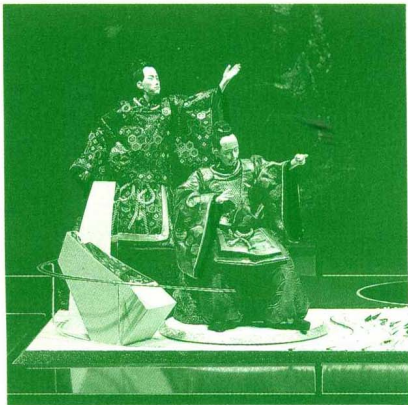
そして、この特性はミュージアムのディスプレイを大きく変える宿命的な要素をはらんでいた。

なぜなら、これまでのディスプレイデザインは、科学の原理であれ、城郭の構造であれ、その対象を一種のアーティスティックな感覚で捉え、それを視覚的に造形化することで、作品性を保持し発揮してきた。とこ

ろが、ドラマの空間は、それが、稼動（上映あるいは上演）していない時間帯では、ビジュアルな面での作品性は一面的でしかなく、本来のデザイン意図を十分に表現しているとはいいがたい。「場」を媒体に、ハード主体であったディスプレイデザインにソフトウェアという要素をいかに取り込むか、ここに新たな課題が生まれた。「場」の中の装置の醸す造形的な魅力とともに、さらにその「場」に非造形的なうつろいあるドラマが重ね合わさることにより、より高次の美的感動が創出されるという重層構造が、ディスプレイデザインに求められるようになってきているのである。

[4. テマパーク(環境)の系譜]

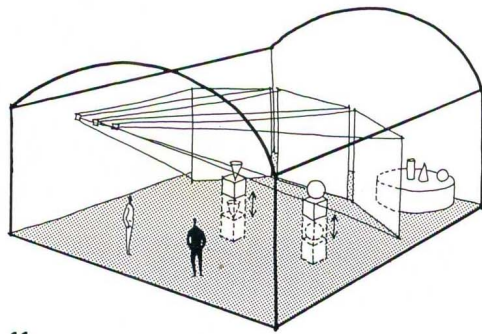
一方、「場」を媒体としたメディアとして、現代社会に新たな位置づけを得たミュージアムは、その情報の特化に活路を見いだし、多くの人々に迎え入れられた。特定のテーマを持つミュージアムは、「テーマミュージアム」として他の類似施設との差異化を図り、その特性を鮮明にするとともに、テーマの及ぼす範囲は、展示室から施設全体へ、施設全体から施設を取り巻く環境全域へと広がりを見せていき、アミューズメント施



9



10



11

- 9. 高岡市万葉歴史館。
- 10. 斎宮歴史博物館。
- 11. ドラマの系譜概念図。
- 12. テマパーク(環境)の系譜概念図。
- 13. 東京ディズニーランド。
© The Walt Disney Company
- 14. 長崎オランダ村。

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-

設としての「テーマパーク」の形態を整えるまでになってきた。同時に、村や町、地域全体をミュージアムとして捉え、かつ文化的資源として後世に伝承していくとする考え方から、地域を構成する人・景観・町・風俗・産業等をひとつの生態（エコロジー）として捉えていくとする、ユニークな発想のミュージアム観が芽生え始めた。いわゆる「エコミュージアム」とよばれるもので、近年の町づくりの重要なコンセプトを担うテーマのひとつになっている。また、この「エコ」にもうひとつの「エコノミー」という意味を持たせ、経営的に採算のとれるミュージアムづくりを目指す動きも活発化し、ミュージアムの事業化が本格化する傾向が見られ、ミュージアムの遊園地化にも弾みをかけている。

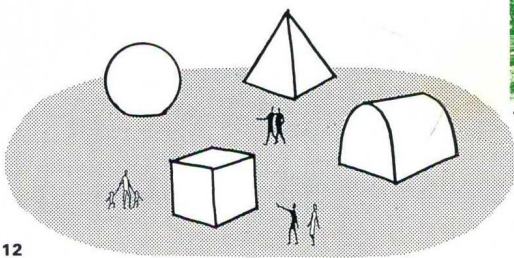
ミュージアムが、環境としての広がりを用意して、一種の「テーマパーク」の様相を帯び始める時期はかなり早く、その典型的な形態は1891年にオープンした「スカンセン野外博物館（スウェーデン）」に認められるが、わが国でのこの種の本格的な施設は1965年に開村する「博物館 明治村」や1967年に開園する「川崎市立日本民家園」まで待たなければならなかった。1980年代

の「テーマパーク」の中でも、ミュージアム的な色彩の濃い施設、例えば「北海道開拓の村」（1983年開村）、「千葉県立房総のむら」（1986年開村）等は、この系統の流れを汲むものである。

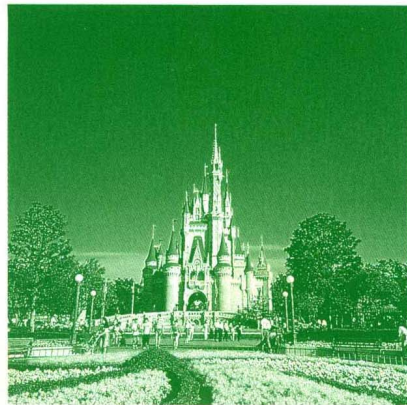
一方、1983年にアメリカより上陸した「東京ディズニーランド」は、遊器具中心だったわが国の遊園地のあり方に、キャラクター性、物語性等のテーマの優位性を立証するとともに、日常からタイムスリップした「小宇宙」の環境造形・演出に新機軸を打ち立て、それ以後の遊園地計画のコンセプトに大きな影響を与えた。ディスプレイデザイン面でも、「東京ディズニーランド」のアトラクションの如くに、造形技術や照明技術、映像音響などのAV技術、ロボットやショーライドをコントロールするコンピュータ制御技術の導入など、先端的なあらゆる装置と技術を取り込んだ「メディアショールーム」にも例えられる複合的な演出が凝らされ、また同時に個性的なオリジナルキャラクターの創出が図られるようになってきている。

（乃村工芸社／プランニングディレクター）

- 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)

源流としての
海外博物館展示

模型（ジオラマ）

ニューヨーク自然史博物館（アメリカ）
デンバー自然史博物館（アメリカ）

装置（参加体験）

オンタリオ科学センター（カナダ）
エクスポラトリウム（アメリカ）
発見の殿堂（フランス）
ロンドン科学博物館（イギリス）
ドイツ博物館（ドイツ）

野外

スカンセン野外博物館（スウェーデン）

自然環境造形

ニューヨークブロンクス動物園（アメリカ）
セントラルパーク動物園（アメリカ）

グリッドシステム

ベルリン世界民族博物館（ドイツ）

水族館・動物園
にみる環境造形→

長崎バイオパーク（1980～1986）

神戸市立須磨海浜水族園（1981）

空間の系譜

台東区立下町風俗資料館（1980）
岩手県立博物館（1980）

白鹿記念酒造博物館（1982）
栃木県立博物館（1982）

考現学の再生

展示の体感化→

松山市立子規記念博物館（1981）
埼玉県立自然史博物館（1981）

構造展示

グリッドシステム
建築と展示の融合

展示デザイン
のマニピュレーション

新潟県立自然科学館（1981）

パッケージ概念の導入→

大船渡市立博物館（1982）

装置の系譜

横浜開港資料館（1981）

情報・装置の体系化→

地質標本館（1980）

宮沢賢治記念館（1982）
青森市森林博物館（1982）

展示のテーマ化
（総合展示）

キャラクターの
造形デザイン

演劇的ファクターの導入→

白浜エネルギーランド（1981）

ミュージアム&アミューズメント編

展示技術の
革新

空間コーディネート
の専門化

日本万国博覧会
（1970）

モントリオール万博

映像演出
システム

万国博覧会の
継承と発展

ニューヨーク万博

ショーライド
システム

1970

1980

ディズニーランド

レジャーの産業化

祝祭空間化

エプコットセンター

自然環境への回帰

相模原市立相模川ふれあい科学館(1987)

鳥羽水族館(1990)

天保山ハーバービレッジ・海遊館(1990)

登別マリナーパーク ニクス(1990)

東京都多摩動物公園・昆虫生態園(1988)

GFRCPネル擬岩

東京都葛西臨海水族園(1989)

東山自然動物館(1989)

フェスティバルマーケット

釧路市立博物館(1983)

国立歴史民俗博物館(1985)

盛岡先人記念館(1987)

広島県立歴史博物館(1989)

屋久杉自然館(1989)

武石村ともしび博物館(1989)

みえこどもの城(1989)

抽象的情景再現

鹿児島県歴史資料センター 黎明館(1983)

オープニングゾラの盛行

情景再構築演出技法

具象的情景再現

いわき市石炭・化石館(1984)

江東区深川江戸資料館(1986)

倉敷市瀬戸大橋架橋記念館(1988)

川崎市立博物館(1990)

諏訪市博物館(1990)

日立市科学館(1990)

野原民族博物館 リトルワールド(1983)

横浜市民防災センター(1983)

仙台市博物館(1986)

八王子市こども科学館(1989)

名古屋市科学館一生命館(1989)

ウッドピアいわき(1989)

システムデザインの潮流

富山市科学文化センター(1985)

フレームワークデザインの波

盛岡市子ども科学館(1984)

川崎市市民ミュージアム(1988)

行田市郷土博物館(1988)

京都府京都文化博物館(1988)

仙台市科学館(1990)

笠岡市立カブトガニ博物館(1990)

福岡市博物館(1990)

テーマミュージアム

兵庫県立歴史博物館(1983)

佐野市郷土博物館(1983)

展示のモノ離れ傾向

八戸市博物館(1986)

府中市郷土の森(1987)

インсталレーションアートの流入

福井県立博物館(1984)

展示メディアの多様化

バーチャルリアリティ

参加体験演出とインタラクティブ→

国立科学博物館ーたんけん館シニア(1986)

東京ガス ガスの科学館(1986)

浜松科学館(1986)

仙台市こども宇宙館(1990)

神奈川県立金沢文庫(1990)

横浜こども科学館(1984)

電力館(1984)

建築の展示物化

千葉県文書館(1988)

浜岡原子力館(1988)

ミュージアムのインテリジェント化

高岡市万葉歴史館(1990)

オーディオアニマトロニクスの開発・導入

ミュージアムの博覧会化

東証プラザ(1988)

ゆうばりロボット大科学館(1988)

展劇の確立

ドラマの系譜

国立科学博物館サイエンスシアター「雑木林の四季」(1989)

斎宮歴史博物館(1989)

シアター空間と展示空間の共生→

浜松まつり会館(1985)

秩父まつり会館(1985)

電源開発・竹原火力展示館(1985)

表現メディアの複合化

浜辺の歌音楽館(1988)

新津市石油の世界館(1988)

高知市立自由民権記念館(1990)

科学技術館ー夢のひろがり；石油化学(1990)

1990

オープンミュージアムの流れ

エコミュージアム

屋内型テーマパーク

エンターテイメント+
アカデミックの加速

みちのく民俗村(1983)

北海道開拓の村(1983)

長崎オランダ村(1985)

おのころ愛ランド公園(1985)

テーマパークの系譜

日光江戸村(1986)

千葉県立房総のむら(1986)

東京
ディズニーランド
(1983)

サンリオピューロランド(1990)

スペースワールド(1990)

東京セサミプレイス(1990)

カナディアンワールド(1990)

修善寺 虹の郷(1990)

グリック王国(1989)

国際科学技術博覧会

国際花と緑の博覧会

CG DESIGN by MAKI MORI (i&i Co.,Ltd.)