

出國報告（出國類別：其他）

日本大阪京都地區博物館展示設計 考察 科博之眼計畫



服務機關：國立自然科學博物館

姓名/職稱：劉美秀/約僱技術員

派赴國家：日本大阪京都

出國時間：108年04月15日至04月23日

報告日期：108年05月28日

摘要

博物館與觀眾的溝通方式是多樣的，好的空間意象、參觀動線關乎展覽的架構，決定了觀眾的思考與理解。展示設計品質決定整體視覺效果，影響著展覽成敗的重要因素。日本擁有豐富類型的博物館，許多近代博物館由知名的建築設計師打造，擁有新穎獨特的建築風格，使得這些博物館不僅是藝術展覽地點，也是觀光與休閒的場所，而一些歷史悠久的博物館將傳統文化保留下來。

目次

壹、參訪目的.....	3
貳、參訪行程.....	3
參、參訪過程.....	4
一、大阪-活生生的博物館.....	4
二、京都-森の中の家 安野光雅館.....	14
三、京都-京都文化博物館.....	16
四、京都-京都傳產交流館.....	21
五、京都-MIHO 美術館.....	23
六、京都-宇治市源氏物語博物館.....	29
肆、心得及建議.....	35

壹、參訪目的

博物館或美術館將作品或典藏物集中研究、保存、展示的概念，發展已經超過百餘年，如今在更多面向上有所改變，創意啟發、娛樂、消費文化、生活風格趨勢的新觸媒，與當代社會更緊密。無疑的，日本人不論是新興或舊有，都將設計與生活的敏銳觸角伸向經營管理各個環節當中，日本的美術館與博物館更是如此，此次參訪的目的乃是體會他們是如何將博物館、美術館變更「有趣」，瞭解日本文化當中的細膩與商業經營手法，觀察其中策展規劃與商品開發等，並用運於自我未來的設計上。

貳、參訪行程

此次到日本大阪、京都執行參訪計畫的時程從 2019 年 4 月 15 日至 4 月 25 日，共 9 天，扣除飛往日本班機時間與大阪至京都的交通時間，於大阪停留 2 天，於京都停留 7 天。

- 04 月 15 日（星期一） 從桃園機場搭機前往日本關西機場
- 04 月 16 日（星期二） 參訪大阪活生生的博物館
- 04 月 17 日（星期三） 從大阪前往京都
- 04 月 18 日（星期四） 參訪京都森の中の家 安野光雅館
- 04 月 19 日（星期五） 參訪京都京都文化博物館
- 04 月 20 日（星期六） 參訪京都京都傳產交流館
- 04 月 21 日（星期日） 參訪京都 MIHO 美術館
- 04 月 22 日（星期一） 參訪京都宇治市源氏物語博物館
- 04 月 23 日（星期二） 日本搭機返回台灣

參、參訪過程

一、大阪—活生生的博物館

「活生生的博物館」不是水族館也不是動物園、美術館，而是以「充滿感性」為概念的新感覺博物館。外觀建築的曲線牆面讓人聯想到海浪，而牆面上菱形簾空造型窗，彷彿陽光照射海水時所產生的折射光閃閃發亮著，同時這些菱形簾空造型窗也將自然光線帶入室內空間(圖 1)。極簡約的單色 LOGO 設計直接固定於建築上方，外圍牆面鑲上類似玻璃材質，立體菱形圓滑並帶著些許弧度的裝飾與上方的簾空造型相互呼應著海洋印象(圖 2)。

而「活生生的博物館」之特色在於為突顯出每個生物的個性而設計的，融合了建築、照明、音樂、影像等完全不同的七個藝術區，可近距離觀賞生物和大型陸上生物到哺乳類、鳥類,共約 150 種 2000 隻的生物，其中還包括只有在日本才能見到的生物。此外，還有採用最新科技、全球首次推出的 360 度球體螢幕漂浮的空間，體驗宛如從太空眺望星星的空間藝術。

展館為收費入場，館內展示區一共分為七個區域，展出的物件多以動態的生物為主，沒有繁雜的指示標誌與面板懸掛，只要隨著動線走，都可以輕易從打了燈光的牆面上方看到清楚的指示。使用大量的黑、白與鏡面牆達到視覺延伸感，讓觀眾置身在寬廣的空間之中。由於沒有提供大量的面板文字做說明，因此館內時常有工作人員遊走在其中，有的在維護水族箱的整潔、有的則是在餵食，並在餵食的途中與觀眾互動做出一場場精彩的解說秀，可以說一舉兩得。



圖 1



圖 2

「接觸顏色」區

自然界中的色彩是如此的豐富，此區展示出顏色鮮豔的魚兒，四周環繞著緩慢改變色彩的布幕，訴說著世界的基本顏色並展現出如夢似幻的空間，魚兒在清澈的魚缸內悠游著，而人們平時的生活忙碌緊湊，沒有時間感受周遭的變化，在這裡，柔和的音樂、緩緩變化的燈光，讓我們停下腳步，放鬆的觀賞由色彩交織而成的視覺饗宴。

此空間以刷黑帶出無限深度，自由曲線的布幕牆、圓柱狀展櫃。主標題字使用壓克力材質，透明且特殊的弧線立體化設計，搭配著燈光的投射帶出清透水感；副標題字，底部加工為水藍，上方同樣使用透明壓力，並固定於牆面上方(圖 3)，另外發現，此壓克力字並非直接黏貼於牆面，而是先於牆面貼上一層透片後再貼上立體字，這樣的作法可以避免損傷牆面，作工如此的細緻，讓人不得不佩服日本人於工作上的用心。

白色布幕從高處向下垂掛建構出參觀動線的牆面，整體視覺令人聯想到海平面上的波浪，而水族箱上方同樣也有垂吊布幕，巧妙的將投影燈藏入布幕之中，使燈光霧化透出柔和色彩(圖 4)，色調會隨著樂曲而改變，在白色、紅色、黃色、綠色與藍色等五色之間變化著，猶如在水底下緩慢變化出的絢爛色彩(圖 5-8)。圓柱狀的水槽搭配精心設計的內部造景，讓觀眾可以 360 度觀察水槽中的魚兒們。

展示說明為輔助工具，簡潔的排版設計，以不影響展示生物的情況下放置於一旁。另外還有設置一座多媒體互動台座，同樣為圓柱狀，呈現一致的設計，在圓桌面上投射影像，可以選擇想觀看的片段，如果沒有人操作時則自由播放，內容為分析此區魚類與其他相似色的生物圖片，並帶入色票，令畫面淺顯易懂，有別於一般的說明內容並呼應主題(圖 9-10)。



圖 3



圖 4



圖 5



圖 6



圖 7



圖 8

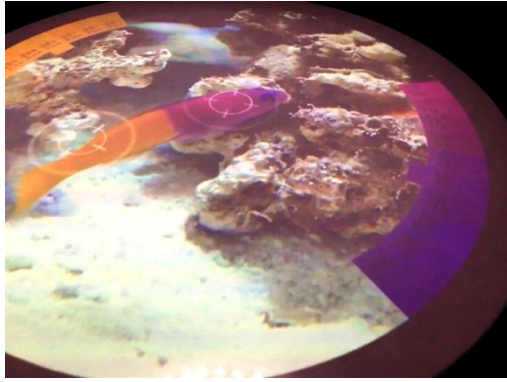


圖 9



圖 10

越過布幕後來到下一個空間，是以保護色、偽裝為主題的展示廳。斑馬紋遍佈整個展區，令整體充滿時尚感卻不感到生硬，而淺灰色調可凸顯展示品外也使展區色調不顯雜亂，利用各種弧線架構出此空間，天花板有數個圓弧挖洞，將燈具以內坎式於內部，柔和光線均勻地分散出來，展示櫃型似樹木向上延伸，營造出寧靜的氛圍（圖 11）。展櫃中展示著海陸生物，另將 L 型壓克力解說牌放置於展品旁，排版內容簡單扼要（圖 12）。



圖 11



圖 12

「接觸技能」區

此區除了介紹生物們的特殊「技能」之外，也規劃出互動式趣味展示。挑高的空間搭配簡單的黑與白使整體空間非常舒適，刻意以較低高度設計的方正展示櫃，下半部為白色霧面金屬櫃加上玻璃水槽，讓觀眾也可以輕易從俯視的角度觀察生物（圖 13-14）。其中一個展示櫃特別以玻璃為底，下方挖洞設計，使光線透過水的折射後將水波紋照映下來，搖曳的水波紋吸引著眾人目光。這樣的高度設計對於小孩的玩耍安全無慮，爬上爬下玩得好開心（圖 15）。

展廳中央放置了特別的展示水槽櫃，從上方垂掛許多長條狀的壓克力裝飾，這些不只是裝飾，而是依照魚類的習性所創，兼具解說與展示用途，現場的工作人員利用道具，與觀眾表演一場互動性解說（圖 16），過程非常有趣，即使聽不懂日文也無礙。另外一旁還有魚兒去角質體驗（圖 17），使觀眾在娛樂中學習到相關知識。此展區的解說牌不多，只有少許利用透明壓克力直噴立牌放置於水槽中或漂浮在水面上（圖 18-19），展場的工作人員各個配戴小麥克風，很熱情的一邊餵食一邊與觀眾解說（圖 20）。



圖 13

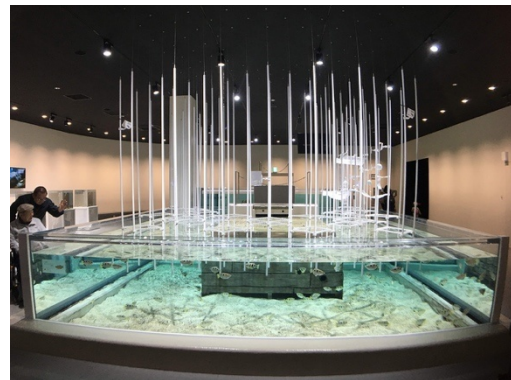


圖 14



圖 15



圖 16



圖 17



圖 18



圖 19



圖 20

「接觸姿態」區

以生物們的「姿態」作為主題，整體空間昏暗，光線來自於上方的光點，四周牆面透過灰面鏡來達到延伸整體的廣度營造出無限空間感。展示櫃為方形柱體，櫃中使用透明壓克力作裝飾，依據不同生物打造與之相呼應的美麗造型物，搭配

成猶如藝術品般的水槽，各種生物像是悠游在宇宙之間，美麗的令人目眩神迷(圖 21-24)。



圖 21



圖 22

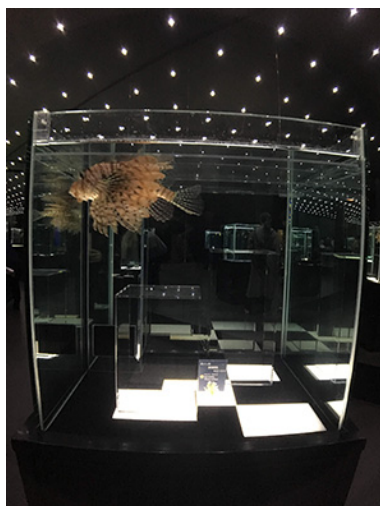


圖 23



圖 24

「WONDER MOMENTS」區

此展區伸手不見五指，步步需走得小心，出現在眼前的是懸在半空中的球，美得不可思議，就像從宇宙眺望星球似的神秘空間，這是採用最新科技、全球首次推出的 360 度球體螢幕漂浮。球體上投影著水之雕刻、花木、宇宙等，搭配音樂循環播放著。周圍有弧形座椅，也可以直接席地而坐，觀賞彷彿傾盆落在身上的光之雨（圖 25）。



圖 25

「接觸水邊」區

有別於其它一般動物園的展示手法，牆面上的菱形窗將光線帶入室內空間，其他不足處再利用打投射燈做輔助。這個展廳使用強化玻璃作為隔離，拉近彼此的距離，觀眾可以更親近動物，觀察牠們的一舉一動（圖 26-27）。這次到訪巧遇園區剛出生的小河馬，那一雙充滿好奇的大眼睛打量著四周，卻又緊緊跟著媽媽身旁不敢亂跑，模樣可愛極了（圖 28）。穿過以樹木為形象的空間，於一旁陽光普照的開放空間即是餐飲區，提供簡易的餐點與下午茶，其中有限定甜點，「可以吃的水」由此館特別研發製作，同時也呼應「水」的元素，貫穿整館主題。（圖 29）



圖 26



圖 27



圖 28



圖 29

「行為」區

整體空間為各生物建造出合適的活動區，設計出許多牠們可棲息的造景，鳥類來來往往自由奔放的穿梭在遊客之中，可零距離的拍照。室內陽光普照，同前一個接觸水邊區，以牆面上的菱形窗將光線帶入室內空間，其他光線不足處再利用打投射燈做輔助。左側的小河設計上使用六角形石塊呈現河邊意象，比起打造擬真石塊，六角造型令整體簡潔俐落，功用上則是區分我們人類與動物活動的界線，無玻璃的方式在觀看動物時更有溫度感，因工作人員會在一旁進行餵食解說、並注意遊客，可安心的貼近動物（圖 30-33）。



圖 30



圖 31



圖 32



圖 33

二、京都—森の中の家 安野光雅館

搭乘復古京都丹後鐵道的小火車，前往京都近郊久美浜站，接著轉搭公車到谷工業園區站，司機很貼心的提醒我們下車後往哪裡走會到「森の中の家」，沿路欣賞著遠方一座座高山、路邊的櫻花、松樹，約 15 分鐘可抵達。

「森の中の家安野光雅館」創立的緣由是為了提振當地的消費、觀光、旅遊、飲食諸多原因，以生活觀點來設計，進行美育與食育的經營模式，由日本料亭「和久傳」的女主人桑村綾邀請建築家安藤忠雄所設計的園區，而「安野光雅館」內展示安野光雅的作品，希望藉此觀察民眾的參觀反應。

「森の中の家安野光雅館」橫跨美食、建築、藝術，而且這地方在建築之前已經先行種樹十年，彷彿就像座森林一般。眼前敞開的黑色大門，正歡迎著我們的到來（圖 34-35）。



圖 34



圖 35

「安野光雅館」為藤忠雄所設計，秉持其一貫的建築美學，為了更融入自然景觀，建築外牆運用莊嚴穩重的黑色，以垂直水平的線條、木質與部份的清水模所建造，為一個座落在森林中的藝術博物館（圖 36-37），與安野光雅精緻柔和的水彩世界非常契合。

室內以顏色較淺、帶著細緻紋路的木頭所砌成，室內牆幾乎遮住了外來的光線，其中加入少許的長條型開口窗鑲入玻璃，讓光線微微灑入，營造出美麗的光影線條，搭配淺灰色霧面烤漆的階梯手把，整體給人舒適感（圖 38）。展示空間為開放式，共兩層樓，一樓展區進入後即可看到右面牆面所展示的畫作，盡頭擺放螢幕播放關於森の中の家の紀錄片，並放置座椅讓觀眾可坐下欣賞。本次特展出安野光雅畫作，以繪本為主。畫框使用細鋼線由上固定往下懸掛，畫框同樣使用顏色較淡的木紋作為框架（圖 39）。說明牌製作上也不馬虎，簡約清晰的設計排版，放置在木邊相框中，擺放於畫作的右方或下方。另外值得注意的一點，館內的消防栓的設計完全融入整體建築，使其美觀卻不失用途（圖 40）；而洗手間的男女標誌結合安野光雅插畫中的人物剪影，使用金屬製作而成（圖 41），可

以感受到館所的用心程度。由於館內限制拍照，因此拍攝以遠景照僅作為報告用，不得用於其他用途。



圖 36



圖 37



圖 38 (官方網站照片)



圖 39



圖 40



圖 41

參觀「森の中の家安野光雅館」美術館結束後，千萬別錯過「MORI」（圖 42），「MORI」為「和久傳」旗下餐廳，在東京、京都，還有其他城市都設有餐

廳，近年到京都府丹後久美浜附近以友善環境的方式廣植蔬菜，作為他們食材來源。許多日本人都會專程到此用餐，在這可以享用到台灣吃不到的野菜與烹調技巧，米飯更是粒粒飽滿Q彈。「安野光雅館」因為是展示館，因此將自然光源減到最低，而餐廳完全相反，每一面都是大窗，用餐時可透過落地窗欣賞外面綠意盎然的森林。餐廳一旁也有設立紀念品店，使用清水模搭配深色木頭，整面與牆同高的展示櫃擺放著紀念品及書籍，販售安野光雅的相關插畫本、周邊商品及餐廳所使用的特殊風味食品等，使遊客享用完餐點後可購入喜歡的食品，在行銷上可謂一舉兩得（圖 43）。



圖 42



圖 43

三、京都—京都文化博物館

京都文化博物館是一座展示內容鎖定當地京都文化的綜合性文化設施，其中包含「主館」與「別館」2 棟建築。外觀建築上，別館比起主館亮眼許多，紅磚瓦屋的洋式建築，一如辰野金吾在東京車站風格，充滿了明治時期的懷舊感，早期做為「日本銀行京都支店」，於 1988 年轉型為博物館，現在被列為重要文化財產（圖 44）。主館位於別館的北側，兩棟建築是相連在一起的，而主館是新式的建築，是座鋼筋混凝土的建築物（圖 45）。



圖 44

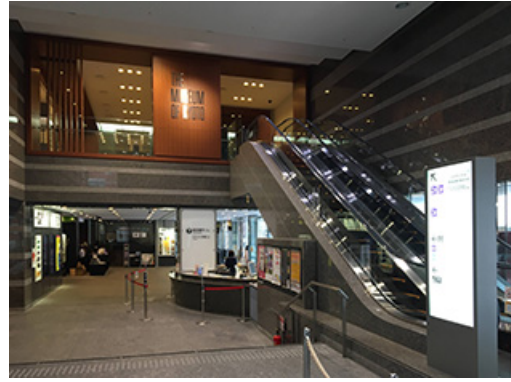


圖 45

主館

館內陳列的是京都歷史發展過程與文化的介紹，以及藝文的收藏。建築較為現代簡約。進入後一樓為服務中心，搭乘手扶梯上二樓，會來到展示入口，這裡將展示廳分為「京都的歷史」、「京都的節目」、「京都的至寶和文化」三大主題。

「京都的歷史」區的空間寬敞，燈光以暖色光為主，利用仿清水模的牆面與木頭，以精簡的結構和裝飾打造空間，突顯展示說明、標本物件，並提升參觀品質（圖 46）。一開始步入眼簾的是左邊正播放京都 1200 年的歷史介紹影片，有提供座椅讓觀眾坐著欣賞，片長約 5 分鐘。再往前走右邊是繪卷迴廊，以動態影片呈現，介紹四個歷史時代（平安、鎌倉、室町、江戶），畫面中以繪畫來表現當時人們的生活與街道（圖 47）。

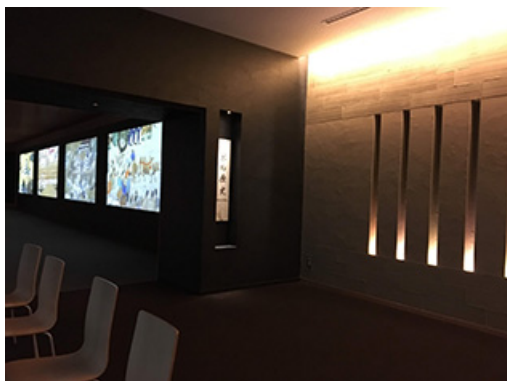


圖 46

圖 47

「京都的至寶和文化」區展示各個時代、各方面的珍貴資料與物品，展示櫃以鐵框架構出外框，加入木條縱橫排列建構背牆，於櫃中背牆放入輸出；或是鑲入展品，再加入說明（圖 48-49），此較為一般的常見手法，但就平面設計來看，主標清晰帶出明確的動線，面板內容精簡不冗長，畫面舒適留白沒有繁雜的裝飾干擾。標本的陳列方式適中，不會出現擁擠的狀況（圖 50），每件物件搭配著 L 型小說明立牌。展區內許多利用木條縱橫排列的方式建構出牆面做為隔間牆，透過縫隙間隱約看到對面的景物，帶出透視感，讓空間更有深度（圖 51）。



圖 48



圖 49



圖 50

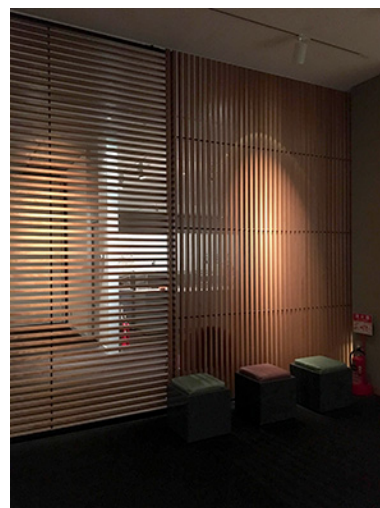


圖 51

「京都的節目」區為介紹具有京都特色的節目，著重以平安時代傳承下來的祇園祭為焦點，展示出非常豐富的資料。除了二樓的展示廳之外，三樓電影院播

放京都政府蒐藏並保存良好的古典影片可免費觀賞，而一樓則是仿照早期日本町屋氛圍的文創商品店及餐廳，開放給大眾。無需購票也可以進入、挑選商品與用餐（圖 52-53）。



圖 52



圖 53

別館

內部空間保留原有的挑高設計，華麗古典的雕刻紋隨處可見於柱身、天花板、售票處、樓梯扶手與走廊等木製及鑄鐵物上，細緻到讓人置身於歐洲一般（圖 54-57）。「別館」通常作為特展或舉辦音樂會等各式各樣的活動，今年推出「京都國際寫真展」，此特展有個特別之處，共於 15 個點展出，分布在京都各處，每一處的票價皆不一樣，可以選擇使用護照購買四千日圓票券，15 個展點皆可前往觀看，非常的超值，這樣的行銷手法可獲得看展兼推廣周邊觀光雙重效益，達到雙贏的局面。



圖 54

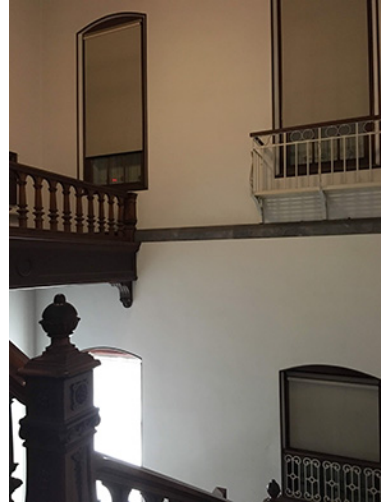


圖 55



圖 56



圖 57

「京都國際寫真展」為特展形式呈現，整體設計簡潔俐落，大面積留白搭配單幅攝影作品，加上排版簡要的說明牌，觀看時非常的舒適（圖 58）。有別於台灣常使用的大面積輸出貼圖，這個展使用類似「日式和紙」材質的壁紙，顏色為紫色、淡灰色兩色交錯，呈現出沈穩又典雅的感覺，與空間的古典氛圍相呼應。隔牆高度往上延伸分別為約 180、220 公分，離地約 50 公分，不同高度的呈現方式使展區富有層次而不呆板，讓兩面觀眾不會相互影響，達到各有自己的參觀空間（圖 59）。二樓有播放室，播放室將對外的窗口都掛上遮光窗簾，從上方懸吊而下的布幕上方投影循環影片，室內擺放著沙發，可舒適的坐在裡面觀看影片，像回到風華中，一種時光的感動在空間裡迴盪，也蕩漾在心中。另外從許多小細節都可以看到日本人在工作上的細心與執著，由二樓向下觀看，可發現連柱子的

上方都有貼上壁紙，每一面的轉折處也都不馬乎（圖 60-61），絲毫找不出缺陷，值得學習。



圖 58



圖 59



圖 60



圖 61

四、京都—京都傳產交流館

「京都傳產交流館」為京都市對於活化京都傳統產業、打造朝氣蓬勃的地方社會、為日本傳產注入新生機以及將日本文化從京都向世界發聲等種種政策下所誕生的。座落在岡崎公園附近，四周被京都國立美近代美術館、京都美術館、細

見美術館、音樂廳以及蔦屋書店等眾多館所、商場圍繞著，使得這一區充滿著濃厚文藝氣息，而展示廳位於「京都傳產交流館」建築內的地下室一樓（圖 62）。

將日本千年歷史孕育而成的傳統工藝透過不同手法展示給大眾認識，館內有三個展示會場，展示了 74 種共 500 樣的京都傳統工藝品。入口處提供各國語言的導覽手冊，提供觀眾自行拿取，使用完畢於出口處歸還（圖 63）。



圖 62



圖 63

展示內容有日本傳統建築的匾額、京瓦、造園等；服飾的西陣織、京單色染、旗印染、京編繩等；織品的京代物、假髮等；日常用品的和傘、提燈等；各工藝品如竹工藝、京捲簾、京漆器等。展示手法以實物造景設計以及豐富的展品陳列，搭配立面或斜面的解說面板，也加入電視播放影片，使得不拿導覽手冊也可輕易了解各傳統手藝的製作方式（圖 64-65）。

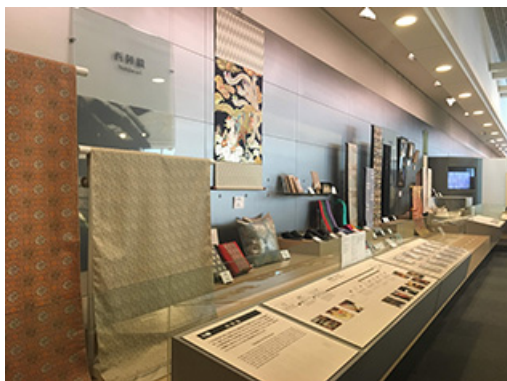


圖 64

圖 65

雖然不屬正式博物館，比較像展示中心，但展示內容卻毫不遜色，展示品項非常的豐富，連解說牌上方也放置許多製作中的半成品，讓觀眾除了可以閱讀解說內容外，還可以直接觸摸（圖 66）。不過有時則會出現過於擁擠雜亂的狀況，主題的分類也沒有清楚標示，導致參觀動線不明確（圖 67）。



圖 66



圖 67

「京都傳產交流館」另一個吸引觀光客的亮點，是邀請職人於現場示範演出作品的製作過程，讓大家透過近距離觀察及接觸，體會這些精美工藝品背後，職人們的用心，另外也有工作坊提供觀眾參加。

五、京都-MIHO 美術館

「MIHO 美術館」今年迎接 20 週年了，已聞名許久，這次有機會親自去探訪，心情格外雀躍。從京都出發，先搭 JR 到石山站下車，再轉搭巴士，翻山越嶺耗時一個多小時才抵達，出現於眼前的景色令人為之一亮，這座藏匿於山林中的美術館果真不同凡響，就如貝聿銘所言，「我相信來訪者都可以體會到這個與大自然一體化的建物，其實是經過精心設計的結果」。由於此處為保育區，希望達到周遭景觀和諧共生的想法，於是遵從當地建築法規，讓館內 80%的空間蓋存

於地底下，讓土地表面開發面積降到最低，完工後再將開挖的土地填回去，重新種樹，恢復自然山景樣貌。以不破壞山林美景，以及由心地對大自然的崇敬，到訪的車輛與巴士僅行駛至接待處（圖 68），由接駁車接送至美術館入口，而我們選擇徒步前往。在前往美術館前，先於接待處內設立售票櫃檯購票（圖 69）。



圖 68



圖 69

就如同陶淵明的《桃花源記》所描繪，走著走著彷彿迷了路，忽然豁然開朗，透過貝聿銘的巧思設計。出現於眼前的是兩排常常的垂枝櫻木道，因轉折讓林道消失在青山之間，產生迷失方向的錯覺，接著轉過山縫間時，才會見到隧道口。橫畫山谷的隧道，以銀灰色金屬材質打造流線構成的牆面，隧道內使用柔和的燈光輕輕的照在兩側牆邊，視線直視卻見不到盡頭，增添了不確定感，再次轉個彎，自然光線從出口處透進隧道中，腳步不由地加快想探探另一頭的風光。走出隧道，會看見令人驚嘆的流線構成的圓拱吊橋與小葉楓，吊橋盡頭走上石階梯就來到「MIHO 美術館」的入口（圖 70-73）。



圖 70



圖 71



圖 72



圖 73

「MIHO 美術館」的建築外觀形似東方寺廟，銀灰色「夢之門」上鑲以大面積圓形玻璃，穿透感十足，借景環抱的群山、吊橋、赤松，室內、從室外兩側看去，自然珍稀全收藏於其中，更增添藝術親和力（圖 74）。走入室內，建築融合東方意境與西方幾何美感，材質是以玻璃、金屬、石頭為主、線條打造的美術館本體，多種屋簷玻璃天幕以粗線金屬鉛柱架構出或長、或三角形的輪廓，因在建築中加入三角形的元素，令美術館不顯死板並融合現代感與傳統造型，成就出永不退流行的建築。以溫潤的木框搭配細木條，讓光線可以透過交錯格柱進入室內，避免直射，隨著太陽的移動，影子也跟著移動，這也充分表現出貝聿銘的格言「光影就是關鍵」（圖 75），而天冷陰雨時，搭配天然原色，深淺米黃色澤的大理石構成了地板與牆面，溫潤了內部空間，令其感受到莊嚴氣勢卻又不失溫暖。屋頂、

大門、牆面處處以大面積玻璃強化採光，也讓訪客得以完整欣賞館外猶如風景畫的層層群山（圖 76-77）。



圖 74



圖 75



圖 76



圖 77

主要展示位置在 1 樓與地下 1 樓，統稱南館，為常設展示廳，分別展出埃及、中國、波斯、南亞、西亞、希臘、羅馬等等的古代美術，展示品項非常豐富，彷彿是絲路之旅一般。由於展示廳內部部分有限制拍照行為，因此皆以遠距離的方式拍攝，而照片僅限用於此報告，不得於其他用途使用。

館內展覽多為秀明母女的家族收藏，以中國佛雕神像、靈獸、家書居多，如前文所提到，「MIHO 美術館」的建築有 80%於地底下，雖然如此，貝聿銘特別設計了數個天窗，讓自然光線從輕輕的灑落於展示品（圖 78-79），再另外使用燈具來補足不夠的部分，使得神像更為神聖尊貴。各展式廳設定不同顏色做搭配，

色彩的選擇上挑選明度低、彩度高、帶些微濁色感做為面板設計，陪襯展品令其更顯沈穩。（圖 80-81）



圖 78



圖 79



圖 80



圖 81

2 樓又稱北館，是圍繞著佐治石庭院建造而成的展覽室，根據展示期間陳列國內外的展品，做為特展室，展示內容會因為企劃而不同。本次參觀「大德四龍光寺 國寶曜變天目與破草鞋」（圖 82），將龍光院四百年來的面貌，一次全部公開，特別展出國寶的曜變天目、密庵咸傑的墨跡、重要文化珍品，以及油滴天目等由天王寺屋傳來的茶道具。於平面設計上，將主標題與解說內容印製於類似

和紙的上方，製作成捲軸式懸掛於牆面，燈光由上而下打光，使和紙視覺上產生漸層感，為特展添加細膩的質感。展區內利用印刷的布幕，繃在霧面金屬匡上，建構出牆面帶出動線，布幕上方的圖樣被當光照射時清晰可見，沒有光地方可透視後方的景象，這樣的設計可減少在有限的空間中的壓迫感。



圖 82

館內設有三間紀念商品店，分別有北館商店、南館商店與接待棟商店，販售特別展圖錄及相關商品、MIHO 館藏的原創商品、文具用品等及以飲食與環境為主題的器皿、生活雜貨和書籍等（圖 83）。另外也有餐廳與咖啡廳提供觀眾選擇（圖 84），多元豐富的 MIHO 美術館值得遊客駐足一天，細細欣賞館內珍藏。



圖 83



圖 84

六、京都—宇治市源氏物語博物館

隱藏在宇治公園內的博物館，以經典日本小說《源氏物語》為主題，運用各種多媒體為媒介與展品相呼應，將書本中氛圍直接呈現於各展示空間。《源氏物語》是日本平安時期由日本女性作家紫式部所撰寫的長篇小說，敘述男主角光源氏和數位女性之間的情事，共五十四帖，最後十帖，主角改由光源氏兒子薰續後，因為場景拉到宇治，所以又稱為「宇治十帖」。《源氏物語》的價值不只有「言情」，就如同《紅樓夢》，透過細膩典雅的文字，記錄了當時貴族生活的觀察，從居住空間、日常器具、生活起居、飲食穿著、節令行事等等。

穿越楓林石來到「源氏物語博物館」，博物館被四周的日式庭院造景所環繞，建築的外觀皆是一片片的落地窗，大廳、走道隨處都可欣賞到美景（圖 85-88）。館內分為五個展館，分別為平安間、橋樑、宇治間、映像展示室以及物語間。售票處有語音導覽可以租借，不用另外付費，且操作起來非常簡單容易，讓人感到貼心。



圖 44



圖 86



圖 87



圖 88

平安間

主題為平安京和光源氏，伴隨著語音導覽的口述，一邊走入展廳，首先在左邊的櫻花樹與牛車造景帶領你進入當年太平盛世的平安時期（圖 89-90），右邊展示出貴族居住的建築與日常生活。當時所居住的空間呈現「 Γ 」字型，開口的那一面朝向庭園，可以隨時觀賞到四季變化的美景，當時的室內沒有「隔間」，利用屏風、几帳、紙拉門來區隔各私密空間，畫師也會在這些家具上方繪圖作為裝飾，日後演化為日本獨特的繪圖形式。人物模型穿搭的服飾，為介紹貴族女性所穿著的「十二單衣」，以披掛的方式展示十二件布料，可細細觀賞服飾那嚴謹的配色與細緻的花紋，可窺見當時的奢華與講究。

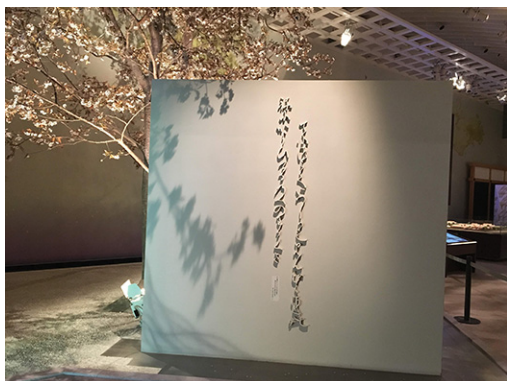


圖 89



圖 90

此廳整體使用大量模型場景作為展示（圖 90），說明面版部份，固定於牆面上方、坎入模型場景前方的斜面櫃上方以及展示品旁擺放的壓克力說明牌，設計較為一般（圖 92）並只有日文字，需要仰賴語音導覽說明了解內容。



圖 91



圖 92

另外還有影像展示、六條院模型與互動式展示（圖 93-94），影像播放著《源氏物語》故事大綱。互動式展櫃則讓觀眾透過不同燈光效果狀態下隔著竹簾「窺視」平安時代（圖 95），所謂的「窺視」，是平安時期的女性貴族在成年後不可隨意於男性面前拋頭露面，即使是父親兄弟，當男性透過籬笆牆或竹簾觀看，而從中為之心動，讓觀眾從展示中體驗書中所描述的情況。在此展區的出口正前方，有三條從上垂掛的透光紗幕，燈光透過紗幕產生不同的透視感（圖 96），呼應著平安時代的優雅風流。



圖 93

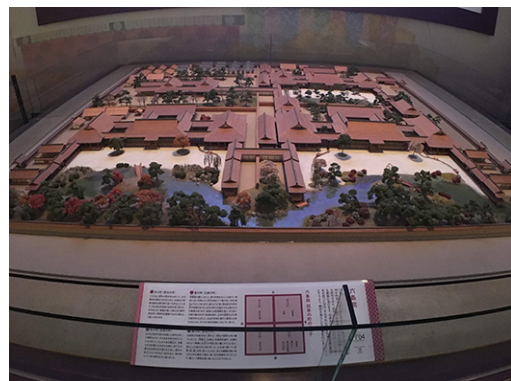


圖 94



圖 95



圖 96

橋樑

前往下一個展示廳時，會先經過此橋樑(圖 97)，將橋樑的意象設計於走道，象徵帶領觀眾前往宇治，牆面放上經過霧面處理的玻璃，將宇治景物繪圖直噴於玻璃另外一面，呈現迷濛唯美之感。湖水綠燈光內嵌式從內而外的透視光線，柔和而不刺眼(圖 98)。



圖 97



圖 98

宇治間

展示《源氏物語》的最後十帖，使用紗幕和實物大小的模型佈景，再現「宇治十帖」的著名場景。其中影片播放本館所藏傳土佐光則描繪的「源氏繪鑿帖」，搭配著地面投射萌紅色、紅葉色、朽葉色等片片楓葉，彷彿敘說著故事最終節的淒美感（圖 99-101）。說明面板坎入式於方圓弧矮櫃平台，利用燈箱方式呈現。另外《源氏物語》中的人物說明面板部分，於大面積的牆面繪出山水畫作為背景，再懸掛大量的黑色紗幕，並在牆面上固定說明面板，雖然沒有大量的說明面板，卻帶出空間留白的舒適感。

此展廳整體有意設計的較為昏暗，主要的燈光投射於展品、面板，尤其利用黑色紗幕懸掛，將投射於面板的光線部分擋下，不會散開影響到其他展示(圖 102)。



圖 99



圖 100



圖 101



圖 102

映像展示室

四月上映的新片「GENLI FANTASY 貓咪愛上了光源氏」，敘述生活在宇治的女高中生“華”，原對源氏的故事沒有興趣，突然出現一位美麗的男人，他說：“我是光源”。將她帶到一千年以前的平安時代，她變成一隻貓出現在紫式部的身邊……。是一部輕鬆小品，以生動活潑的方式了解源氏物語，適合各年齡層觀眾觀看。另外還有播放以宇治十帖為主題的「浮丹」、「橋姬」。

物語間

展示《源氏物語》的大事件，大量使用輸出製作說明面板，搭配些許展櫃（圖 103）。另外針對當時貴族的禮儀與佩帶的香囊所使用的香料做了詳細解說，透明壓克力罩住各香料，提供觀眾觀看、試聞（圖 104），而另一面則有互動節目（圖 105）。

「源氏物語博物館」除了展示廳外，還有企劃展示室、圖書室、演講室、茶室、紀念商品店（圖 106），提供給觀眾。佈展的手法雖較為常見，但處處可感受到此博物館展示源氏物語及平安時期的用心。結束參觀於得知，園區所見一顆顆楓樹，是每當園區參觀觀眾數量到達五十萬時，就會種下一棵楓樹，讓我覺得來參觀博物館還可以有此特別的紀念方式與意義，想到下一株人數達成所種下的楓樹有我參與，心情就愉悅的起來。



圖 103



圖 104



圖 105



圖 106

肆、心得及建議

今日博物館的資產不在只是奠基於保存、研究、教育等功能，一個維持美感訴求的博物館，更具有驚人的發展能量，同時也應該帶給觀眾持續學習的機會，一個終身學習的場所。這一趟參訪，參訪各種不同類型的博物館，海生館與美術館結合、料理亭與美術館合作、以及隱藏於森林中的等，他們各有各的特色，同時也要因應時代的變遷而有所調整。好的展覽設計首先是空間意象及裝潢，接著是動線的規劃，向故事大綱決定了觀眾的思考與理解，設計品質影響整體視覺效果。作為平面設計應多看並收集資料，於設計時選擇材質、圖樣、媒介與空間設計進行多次討論溝通來共同創造新的視覺呈現與最佳效果。

經過本次參訪行程，發現展示設計需要改進的相關事項，有利於提升的專業性與知識性，以下四點：

1. LOGO 與 CIS 設計的使用：博物館 LOGO 與 CIS 設計代表著精神與門面，日本各博物館對於自身的 LOGO 與 CIS 設計非常的重視，使用時建築上、室內空間的指示標誌、文宣品以及紀念品店的商品開發與提袋，都極為謹慎。於設計排版、顏色、規格、使用規範皆為統一並遵守規範。在日本參觀博物館，館

內的指示標示都非常簡約的設計於視覺直接平視的牆面上方，來維持建築原始的美感，不會出現到處懸掛的狀況。

2. 平面設計與材質：如何營造出有美感的氛圍，日本的展示設計，擅長將色彩搭配用於牆面大面積留白，加上簡約卻非常有氣勢的設計編排，而材質的選擇更是多元，如富有植物纖維的和紙、織品或各種玻璃的堆疊。而台灣的展示普遍使用 PVC 輸出貼圖，這部分可以多方嘗試各種設計與材質之間的效果。
3. 展品的維護：互動型展品由於經常被觀眾操作，經常會面臨維修的問題，比起靜態式展品，互動式更受到歡迎，在設計上如何將受損程度降到最低，以及事先規劃備案，並和現場工作人員達到良好溝通，協助觀眾使用正確的方式操作。日本博物館展場皆有工作人員或義工，他們藉由與觀眾間的互動，進而協助導覽或解惑，同時也可以讓現場展品的損壞率降低。
4. 紀念商品店與餐廳：許多博物館中都會設立一間以上的紀念商品店，以及餐廳或咖啡廳，提供觀眾挑選與休憩的空間，紀念品店會依所在的位置販售各種該展示所衍生出來的各類商品或精緻選物。其中較特別的「森の中の家 安野光雅館」亮點在於與料理亭合作，因此有販售與安野光雅聯名的調味料與味增等商品，包裝精美，送禮自用兩相宜。