

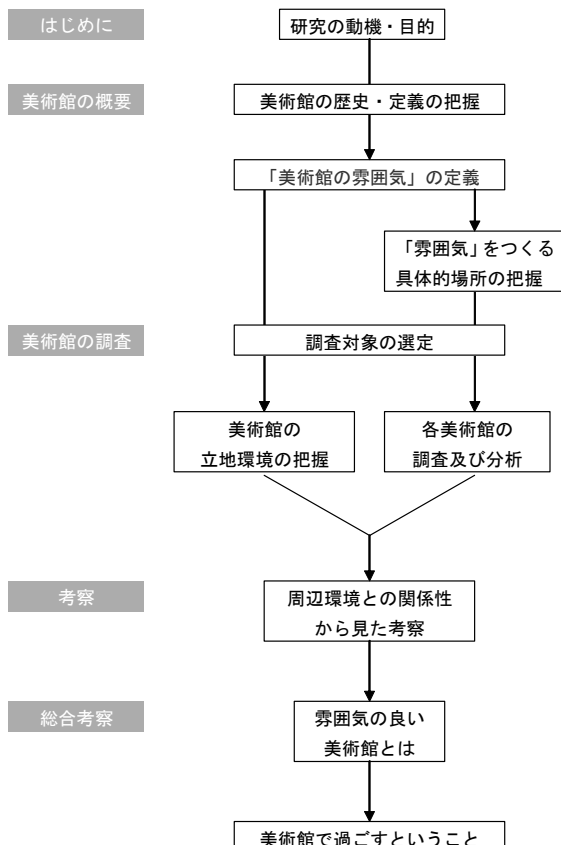
No. 10 ■美術館で過ごすということ ～「雰囲気」という視点からの考察～

環境文化史学研究室 小森 暁子

1. 研究の動機・目的

美術館とは、私たちに「美術」を通して、様々な視点を与えることで、「自分を見つめたり」「自分と社会」について考えるきっかけを提供する場所であると私は考える。しかし実際は、美術館での目的だけを重視しがちなのではないだろうか。美術館はその中に入ってからが美術館としての機能や目的を果たす場所ではなく、美術館に至るまでの行程や美術館を出たあとも、自然な心地よさがずっと続くような空間であることが、美術館を私たちの生活に根付いて存在するきっかけになるのではないだろうか。それはまた、私たちが美術館の良し悪しを判断する「雰囲気」に関わることでもある。本論文では、立地環境との関係性を含めて「雰囲気」を切り口に調査し、「開かれた美術館」として魅力的な空間のあり方を環境デザインという視点から考察していきたいと思う。

2. 研究の進め方・フローチャート



3. 「美術館の雰囲気」の定義

「雰囲気があるか、ないか」を感じ取るのは、非常に「気分的・心理的」な主観によるもので個人的差異があり、一概に良い雰囲気の定義を示すことは非常に難しい。しかし、語源にあたる英語の「atmosphere」の定義では、「特定の場所・物自体が「もつ（かもし出す）」もの」ともされている。

私は、美術館で得たものを自分の生活に還元し、より生活がふくみのあるものになってこそ「開かれた美術館」の意義があると考え。そこで、「美術館で過ごす日」ということを想定したとき、美術館に着く前に期待感を高め、余韻を楽しんだり、その余韻をできるだけ長く持っていられるような時間的経過を伴っての空間の連なりを「美術館の雰囲気」と定義する。

次に、「雰囲気」を具体的な時間的経過に対応した4つの空間として次のように捉える。

- ①これから美術館に入って美術鑑賞やその他の目的を楽しむ前の導入部分の空間。
- ②展示室やアトリエ、講堂など目的を楽しむ空間。
- ③目的後の余韻を楽しめるような空間。
- ④美術館を出た後もできるだけ余韻を長く持っていられるような空間。

4. 美術館の調査

(1) 調査対象の選定

これからの美術館に求められている「開かれた美術館」というキーワードから、東京・埼玉・神奈川・千葉・群馬にある日常（日帰り）で利用可能な範囲にある美術館を調査対象とし、その際、特定の私企業が持つ美術館や特定の作家の名前の付いた公立美術館は調査対象としない。環境デザインという視点に立った調査から、美術館と独立して存在していないギャラリーは対象外とする。

(2) 美術館の立地環境の把握

(3) 各美術館の調査及び分析

例：横浜美術館



5. 考察

(1) 周辺環境の考察

前章の各美術館の調査・分析では、その周辺環境との空間的な関係性が、美術館の「雰囲気」を左右していることが分かった。そこで、考察を進めるにあたって、美術館の立地する場所の属性から次の2つのグループに分類した。

I 日常生活圏内に位置する美術館	II 日常性から離れた場所に位置する美術館
渋谷区立松涛美術館 目黒区美術館 原美術館 川崎市市民ミュージアム 世田谷美術館 府中市美術館 埼玉県立近代美術館 町田市立国際版画美術館 板橋区立美術館 練馬区立美術館 茅ヶ崎市美術館 東京都庭園美術館	神奈川県立近代美術館 横浜美術館 平塚市美術館 千葉県立美術館 館林美術館 ルイジアナ美術館

(2) 周辺環境との関係性からみた考察

- ・「導入空間」には、「美術館に入る前の導入」と、美術館をあとにして生活空間に戻るときの「日常空間への導入」という2つの機能がある。
- ・「美術館に入る前の導入」部分の機能として、「期待感を高める」ことが求められ、「日常空間への導入」部分では「余韻を長く楽しめる」ということが求められる。

I 「日常生活圏内に立地する」美術館

美術館の導入空間として、都市部では「日常から切り離す」という機能と「期待感を高める」という機能が必要で、「日常からの切り離し」という点からある程度「閉じられている」ことが必要である。その際、「閉じた」空間的分離を演出するのに「樹木植栽」を使うことは効果的である。

II 「日常性から離れた」場所に立地する美術館

住宅地でない美術館では、「日常からの切り離し」としての「閉じられた」導入空間部分は必要なく、むしろ普段の生活圏内なので、「期待感を高める」機能とともに、「人を美術館に引きつける魅力的なアプローチ」や「美術館に親しみを感じさせるような空間」にすることが求められる。

6. 総合考察——雰囲気の良い美術館とは

各要素の配置関係の分析から——

- ・都市部にある美術館では、日常性を感じさせる要素が周辺環

境に多くあるため、「日常から切り離すための導入部分」の空間と、「日常に戻るまでに余韻を長くもてる」帰り道の空間が設けられることが重要である。

- ・敷地的にゆとりのある郊外にある美術館の場合、たつぷりと1日をかけてすごせるよう、敷地いっぱいその動線を巡らし、その中に余韻を楽しむ空間や、余韻を長くもてる空間を散りばめることが、美術館で過ごす時間をより豊かなものにできる。
- ・都市部の美術館でも立地環境のよさを最大限に取り込むように敷地計画することで、敷地的問題は解消される。それには、美術館にくる人の動線の流れを美術館の敷地内に止めず、立地する環境の良さを最大限楽しめるような動線を敷地の外に広げて、あるいは敷地の外側から美術館へと向かわせるように、その敷地境界線を取り払う必要がある。その際、周囲の環境とのつながりを持たせつつ徐々に周囲からの切り離しがうまくできている美術館は概して「雰囲気がよい」と言える。

7. まとめ——美術館環境をデザインすること

「美術館で過ごす一日を心地よいものにしてくれるような美術館」を雰囲気のある美術館と定義するとき、総合的に「雰囲気のある」美術館つくるのは、「質の高い個々の要素が時間的経過に伴って連続し、私たち利用者の気分自然に対応している」ということであることが分かった。敷地内に動線を巡らすというのは、特に都心部では敷地面積の制約上難しいことかもしれない。しかし今回の調査では公園内や緑地と併設されている美術館がほとんどであった。これは、敷地的には十分余裕があるということである。美術館が公園に併設されていることのメリットは非常に大きい。美術に関心がない人でも公園には美術館よりも気軽に来ることができる。そこを管轄で区切ってしまうのはせっかくのスペースを活用しきれていないということである。公園が美術館だけのためにあるわけではないが、美術館も公園も市民に豊かな生活を提供する場所に違いはない。「美術館環境をデザインする」ということは、建築だけの問題ではなく、「美術」「教育」「地域」を含めた総合的なデザインが求められる。本来の私たちの生活と美術や文化との関係を見直すという課題において、今後公園と美術館の管轄を超えて、より好い美術館環境を整備していくことが重要ではないだろうか。