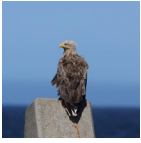


美術館の「合間」を考える



若 者

金 徳 祐*

Thinking about the “In-between” Spaces of Museums

Key Words: Museum, Interval space, Non-exhibition space, Restorativeness, Place attachment

はじめに

私は建築を学び始めた頃から、「なぜこの空間は良いと感じられるのか」という問いを抱いてきた。学部時代に在籍していた大学では、学生たちがそれぞれ自分なりのコンセプトや設計の論理を持ち、それに基づいて空間を提案していた。そうした議論は刺激的であり、建築を考える上で重要なものでもあったが、その一方で、設計者のコンセプトや論理だけでは、空間の良さを十分に説明しきれないのではないかとも感じていた。人は空間の中でどのように過ごし、どのような感情や状態の変化を経験するのか。そうした人間と環境の関係を、より具体的に捉えたいという思いが次第に強くなっていった。

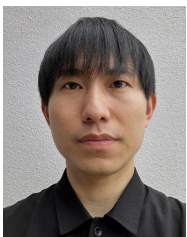
その問題意識をさらに明確にしてくれたのが、東京大学で人と環境の関係を扱う研究に触れたことである。研究室を見学した際、空間を人の行動、心理、生理といった側面から読み解こうとする姿勢に強く惹かれた。私自身、以前から、作品を鑑賞した後の人の状態に関心を持っていた。特に印象に残っていたのは、映画のエンドロールが流れる時間や、演劇で舞台転換のために暗転する時間である。作品そのものに向き合っている瞬間とは少し異なり、その直後の時間には、受けた感動や印象が静かに深まり、無意識のうちに反芻されているように感じられた。私はそのような時間を「合間」として捉え、この合間が鑑賞体験にどのような意味を持つのかを考えたいと思うようになった。

こうして私が研究対象として注目するようになったのが、美術館における鑑賞体験である。一般に美術館は、多くの作品を来館者に提示するため、展示室を連続的に配置し、順路に沿って次々と鑑賞させる構成がとられることが多い。しかし、実際の鑑賞者はすべての作品を最後まで同じ集中度で見続けられるわけではない。鑑賞を続けるうちに疲労が生じ、集中が途切れたり、後半になるほど印象が薄れたりする。いわゆる「美術館疲れ」である。私は、このような現象に対して、展示内容そのものだけでなく、展示と展示のあいだに存在する非展示空間や、鑑賞後の時間がどのような役割を果たしているのかに注目した。作品を見る時間だけで美術館体験は完結するのではなく、その前後の移動、立ち止まり、休憩、視線の切り替えといった一連の経験の中で、体験全体が形づくられているのではないかと考えたのである。

鑑賞後の行動と記憶

博士論文では、この問題を「美術館における非展示空間の計画論的考察—印象的展示計画に向けて—」という題目で扱った。そこでまず取り組んだのが、鑑賞後の行動と記憶の関係に関する研究である。美術館の非展示空間では、座る、歩く、会話する、ショップを見る、飲食するなど、さまざまな行動が生じる。その中で私は、情報入力が多く運動も少ない「座る」、情報入力が多く運動を伴う「歩く」、情報入力が多い「会話する」という三つの行動に着目した。映像作品を鑑賞してもらった後、それぞれの行動を行ってもらい、その後に記憶テストを実施する実験を行った。

その結果、静かに座った場合とゆっくり歩いた場合には、会話した場合と比べて、鑑賞内容をより詳細に記憶する傾向が確認された。さらに生理指標を



* Dukwoo KIM

1986年1月生まれ
 東京大学大学院 工学研究科 建築学専攻
 博士後期課程(2019年)
 現在、大阪大学大学院 工学研究科 地球総合工学専攻 助教 博士(工学)
 TEL: 06-6879-7642
 E-mail: kim_dukwoo@arch.eng.osaka-u.ac.jp

みると、会話をしている時には覚醒水準が高まりやすく、座る・歩く場合には比較的落ち着いた状態が保たれていた。新たな情報が多く入ってくる状況では、先ほど見た内容の無意識的な想起が妨げられやすく、逆に情報入力が少ない状態では、作品の印象が内側で整理され、より深く定着する可能性があると考えられる。同じ作品を見ても、その直後にどのような経過すかによって、印象の深さが変わりうるのである。私はこの結果から、展示の魅力は展示室の内部だけで決まるのではなく、鑑賞後の「合間」の質によっても左右されるのだと考えるようになった。作品を見た直後に少し立ち止まり、余計な刺激を受けずに経過す時間は、単なる休憩ではなく、鑑賞内容を自分の内側に引き受けるための時間だと言える。

非展示空間と生理状態

次に私は、実際の美術館空間における非展示空間の意味を、より現場に近い形で確かめたいと考えた。そこで、展示室が連続的に配置された美術館と、展示室のあいだに長い廊下などの非展示空間が挿入された美術館を対象に、鑑賞中の生理状態の変化を比較した。皮膚電気活動を指標として分析した結果、前者では鑑賞初期に高まった覚醒水準がその後徐々に低下する傾向が見られた。一方、後者では覚醒水準が緩やかに上下しながら推移し、極端な低下が生じにくい傾向が確認された。展示室を連続して見続ける場合には、最初の段階で緊張が高まり、その後は疲労の蓄積によって集中が低下しやすいのに対し、展示のあいだに情報入力の少ない空間が挿入される場合には、いったん高まった緊張が適度に調整され、次の展示室に向かうためのリズムが整えられている可能性がある。

このような非展示空間の働きを踏まえ、私はさらに、この「合間」がどのような環境条件によって成立するのかに関心を広げた。

座る場所と回復

この視点から検討したのが、美術館におけるベンチの研究である。美術館疲れへの対処として座ることは一般的に行われるが、どのような座る場所が回復につながるのかは十分に明らかにされていない。そこで私は、実際の美術館に設置された複数のベンチを対象に、一人で座った来館者の行動を観察し、

その行動を意図的行動と自動的行動に分類した。注意回復理論の観点から見れば、自動的行動が多い場所ほど、精神的疲労の回復可能性が高いと考えられる。

その結果、ベンチの周辺環境によって行動の傾向に差が見られた。窓に面して自然が見えるベンチでは自動的行動の割合が高く、展示室中央や廊下に面したベンチでは比較的低い傾向が確認された。また、展示室中央にあるベンチでは、離れて見える作品が集中して鑑賞される対象というよりも、自動的注意を引き起こす対象として機能している可能性も示唆された。私はこの結果から、単に座る場所を設けるだけでなく、その周囲にどのような視覚環境が広がっているかによって、その場が「合間」として機能するかどうか左右されるのだと考えるようになった。すなわち、合間とは時間的な隙間にとどまらず、視覚環境や注意の向けられ方といった環境条件によって成立する空間的経験である。

回復性と場所愛着

その後、私の関心は、この「合間」の空間が印象や記憶を支えるだけでなく、人の心身を整える環境としてどのように働くのかへと広がっていった。美術館はしばしば「疲れる場所」と言われる。しかし一方で、日常から少し離れて落ち着いた時間を過ごしたり、気分を切り替えたり、自分にとって大切な場所として記憶されたりする場でもある。こうした観点から、近年はミュージアムの回復性と場所愛着に関する研究にも取り組んでいる。調査では、「癒やされる美術館」や「好きな美術館」として挙げられた施設は、回復性も場所愛着も高く評価される傾向が見られた。また興味深いことに、「疲れる美術館」として挙げられた施設であっても、「好ましくない美術館」よりは回復性が高く評価される傾向が確認された。美術館における疲労は、単なる不快さではなく、強い集中や関与を伴う体験として生じている可能性がある。つまり、美術館は快適か否かだけで評価される空間ではなく、人にとって意味を持ち、再び訪れたいと思わせる場所として経験されているのである。

現在の関心:混雑と余白空間

現在の美術館は、作品を展示する閉じた施設にと

どまらず、地域に開かれた文化的拠点として、多様な人々が滞在し、それぞれの時間を過ごす場へと変化しつつある。カフェ、ショップ、ラウンジ、ワークショップ空間などが整備され、作品を見るだけではない過ごし方が重視されるようになってきている。そうした状況の中で、私が現在関心を持っているのが、混雑した展示空間の中で自然に生じる「余白空間」である。来館者が多い状況では、空間が均一に埋め尽くされるわけではなく、不思議と人が集まらない場所や、一時的に間があく場所が現れる。そうした余白は、鑑賞のしやすさや心理的なゆとり、さらには空間の使いこなし方と関係しているのではないかと考えている。人はどのような場所で立ち止まり、どのような場所を避け、混雑の中でどのように自分の居場所を見出しているのか。今後はこうした問題を、行動観察、心理評価、生理計測などを組み合わせながら明らかにし、美術館設計や展示計画に還元できる知見へとつなげていきたい。混雑を単に避けるべき負荷として扱うのではなく、その中で人がどのように空間を読み取り、余白を使いこなしているのかを捉えることが、新しい計画論につながるのではないかと考えている。

おわりに

私はこれまで、作品を見る空間としての美術館だけでなく、人がその「合間」で立ち止まり、印象を深

め、心身を整え、やがて意味ある場所として感じるミュージアムのあり方を考えてきた。建築を学び始めた頃に抱いた「なぜこの空間は良いのか」という問いは、今では「人は空間の中でどのように過ごし、その経験を通して空間をどのような場所として受け取るのか」という問いへと広がっている。今後も、人の行動・心理・生理といった側面に基づきながら、建築から都市へと連続する環境のあり方を考えていきたい。

参考文献

- 1) Kim, D., Yokoyama, Y.: Influence of post-appreciation environment on the memory of visual art -toward an impressive exhibition planning at museums, *Japan Architectural Review*, 4(4), 556-564, 2021.
- 2) Kim, D., Yokoyama, Y.: Influence of Spatial Organization of Museums on Viewers' Physiological States, *Proceedings of EDRA50*, 2019.
- 3) 金 徳祐, 横山 ゆりか: 美術館での座る場所の周辺環境による精神的疲労の回復可能性について, *MERA Journal*, 23(1), 11-15, 2020.
- 4) Kim, D., Yokoyama, Y., Shibata, S.: The Study of Restorativeness and Place Attachment in Museums, *IAPS 2022*.

