

生きる美術館

～芸術の発展と子どもたちの経験の場～

井澤研究室 A20AB126 村上紗生



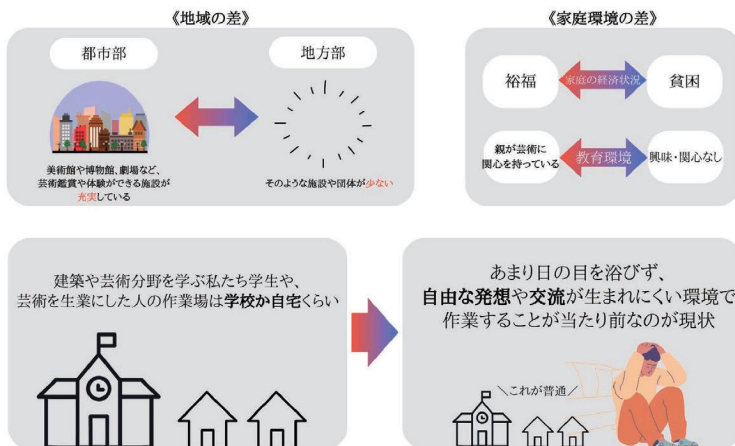
子どものうちから優れた芸術体験をすることが重要である

芸術にまつわる体験を通じて文化芸術に親しむことは、子どもたちの創造力などをはぐくむ上で有効だといわれている。美術館や芸術鑑賞などに触れることで、目や耳を介して直感的・空間的・全体的な情報処理をうけもつといわれる右脳が刺激を受ける。また、美の感覚をやしなうことで脳の「内側眼窩前頭皮質」が活発になり、ものごとの正しさや良し悪しを判断する力が育まれていく。

背景

しかし、地域によって、
また、環境によって、
子どもたちが触れられる
芸術体験には差
があるのが現状である

子ども以外にも
芸術に関わる人たちに
とりまく環境にも
問題がある

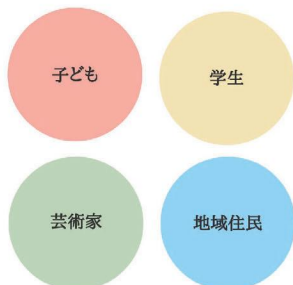


敷地



岐阜県各務原市に、
芸術体験施設「生きる美術館」
を設計計画することとした。
敷地は、川と公園が近くにある
自然豊かである。
また、周辺には学校や駅等があり、
子どもが気軽に来られる場所
であることも考慮した。

対象者



方法

各務原市には、
子どもたちの体験格差や
芸術家の創作活動の場の不足、
市民の芸術に触れる機械の不足
などの課題がある

「生きる美術館」では、
以下の4つを目指す

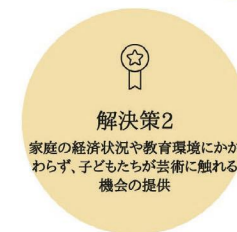
- ① 子ども向けの芸術体験プログラムの充実
- ② 学生のための作業スペースの提供
- ③ 芸術家のための創作活動支援
- ④ 市民向けの芸術鑑賞機会の提供

この建築により、各務原市の芸術文化の振興が図られることが期待される

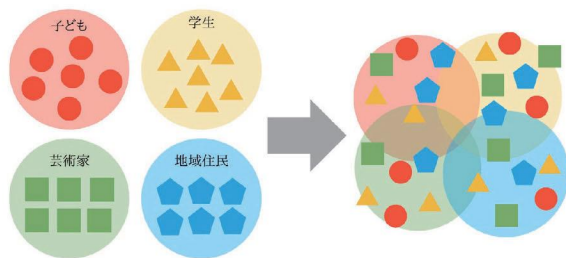
目的

そこでこの設計では、
子どもの芸術体験の地域格差を解消し、
芸術に関わる人が集まる
芸術体験施設を設計計画する

問題を解決するために「生きる美術館」
に必要な要素は、以下の3点である。



コンセプト



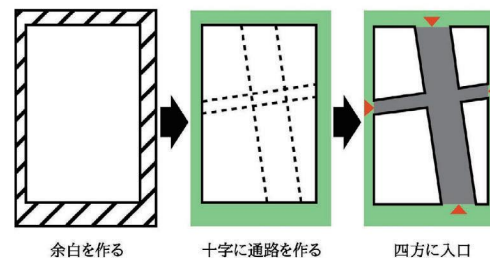
エリア分けすると関わりあえず
空間に人の集まりの差が生まれてしまう。
あちこちで小さなコミュニティができ
意識せずに関わりが増えるような設計にする。



機能



ダイアグラム



敷地は道路と歩道に囲まれている。
この特徴を生かすため、人の動線を遮ら
ないよう敷地に余白を作り、十字に通路
を配置することで、四方に入口を設けた。



ゾーニング



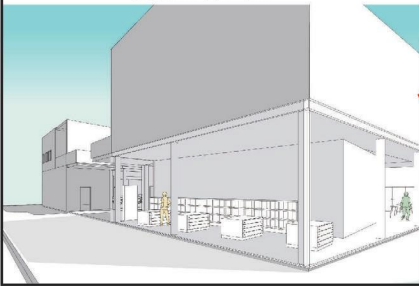
断面図



1階平面図・パース

みんなの工作室

一面ガラス張りにし、身近に工作室があることを知ってもらうために作った。置いてある機械は、レーザー加工機、UVプリンター、3Dプリンター、デジタル刺繍ミシンである。これらの機械によって子どもは新しい刺激を、学生や芸術家は創造性をお手伝いする。



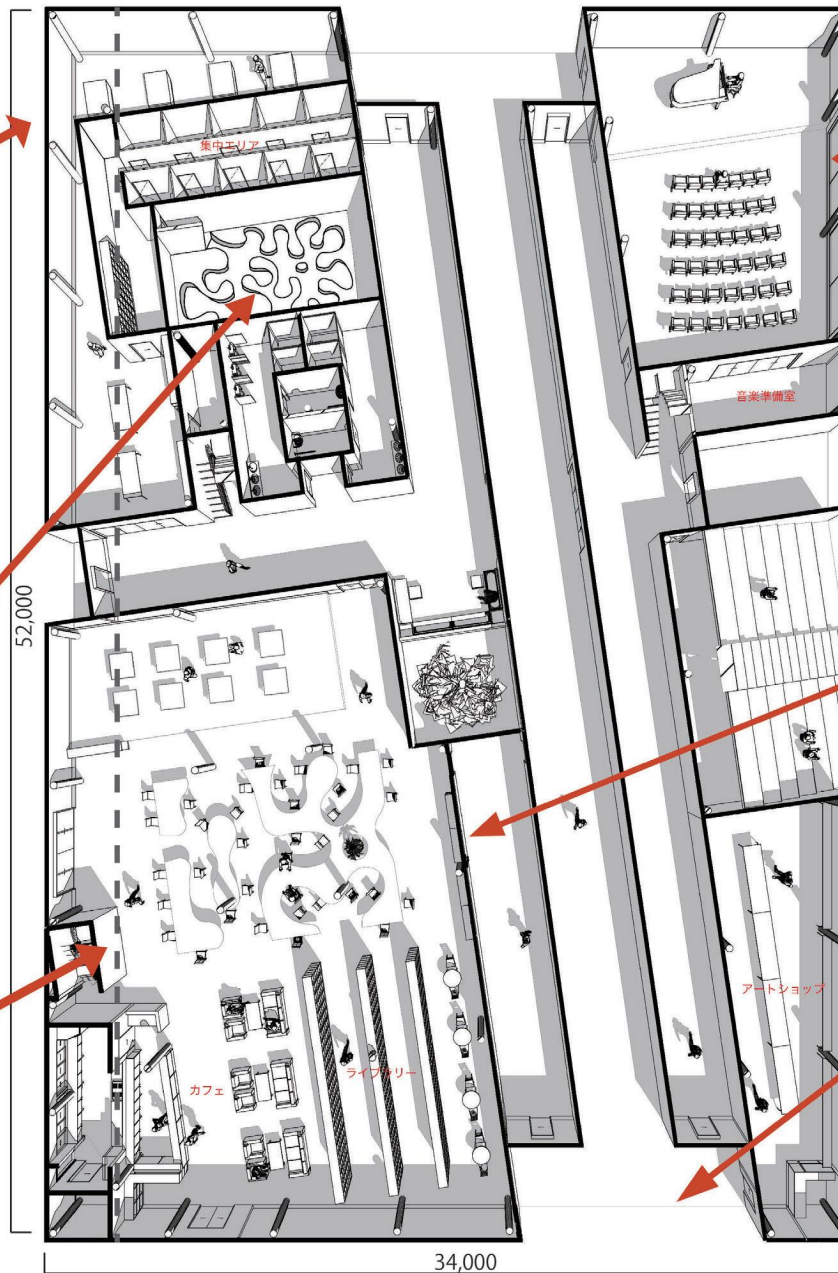
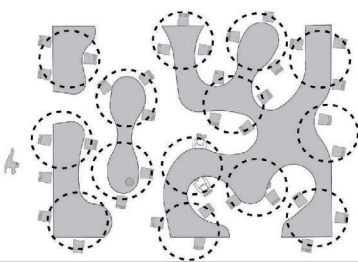
休息エリア

花をイメージしてデザインし、くぼみに座り、のんびり1人の時間が持てるよう考えた。



発散エリアの巨大机

この有機的な巨大机は、1人での読書から少人数グループでの作業まで、柔軟に対応できるようデザインした。子供向けのワークショップや、学生がグループで作業できる。



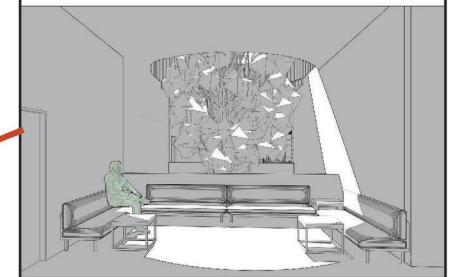
まちの音楽室

床は各務原のカラーである紫を採用し、音楽会や、音楽教室が開けるよう、広々とした空間をデザインした



談話スペース

シンボルツリーを背後にゆったりした時間を過ごせる場所。



まちのギャラリー

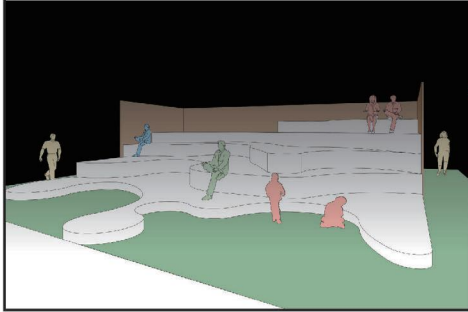
半屋外の長いギャラリー。少しでも子ども、親、地域の人に関心を持ってもらえるように美術館の目玉芸術への入口の役割を果たしている。



2階平面図・パース

公園のような映画館

座席は生命感を感じる曲線で構成し、子どもの好奇心を刺激するように床に座れることを考えてデザインした。



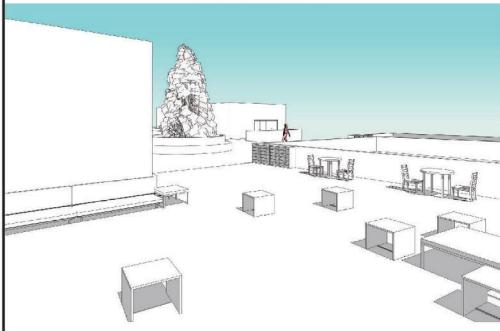
会議室

プレゼンテーション等でアイデアを共有し、意思決定を行うための重要な場所のため配置した。



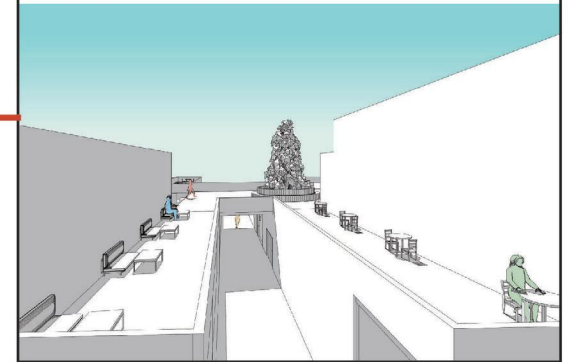
アート広場

普段は作業スペース、時にはイベントやワークショップを行える広い屋上。景色を眺めながら、おしゃべりしながら、自由に行動できる場所を考えた。



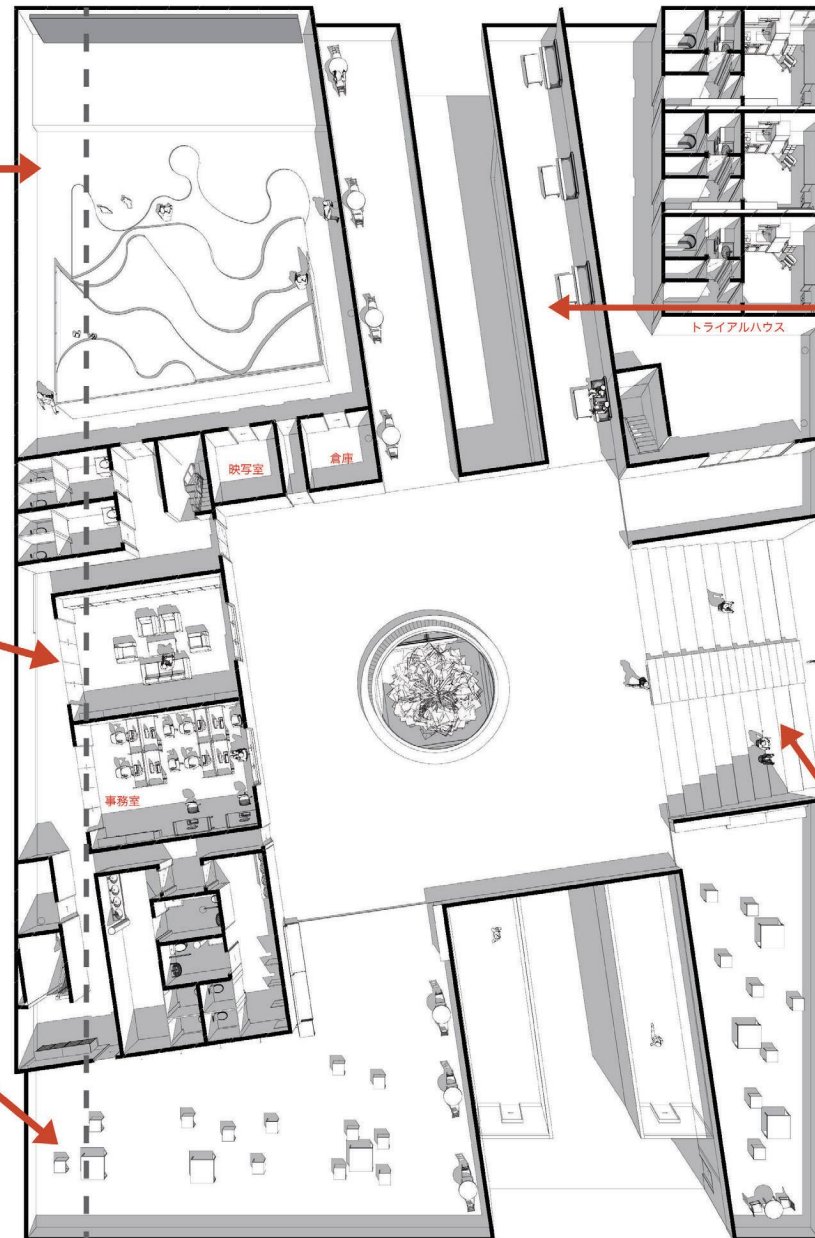
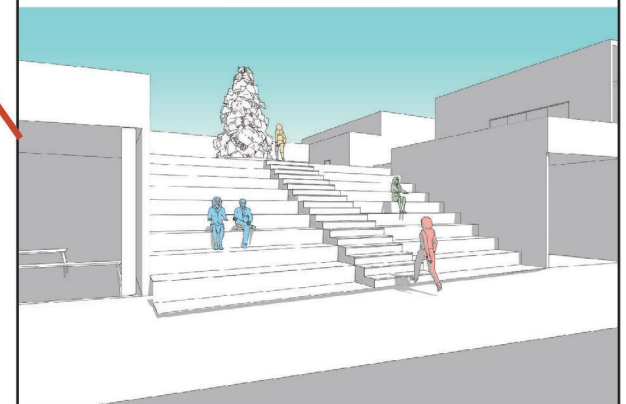
屋外集中エリア

部屋の中にももるばかりでなく、自然を感じながら集中して作業をする空間を考えた。

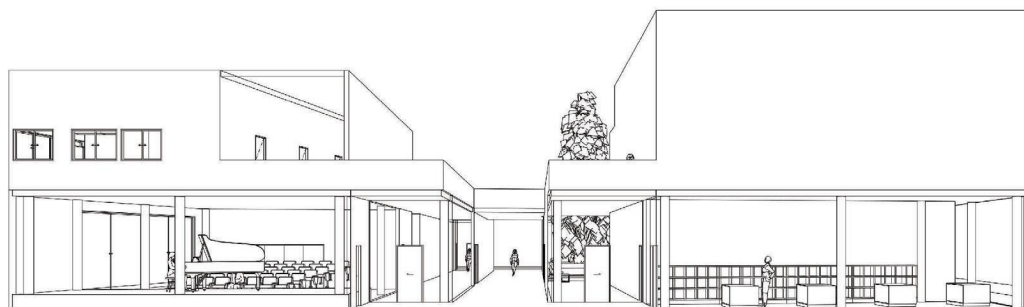


人が集まる大階段

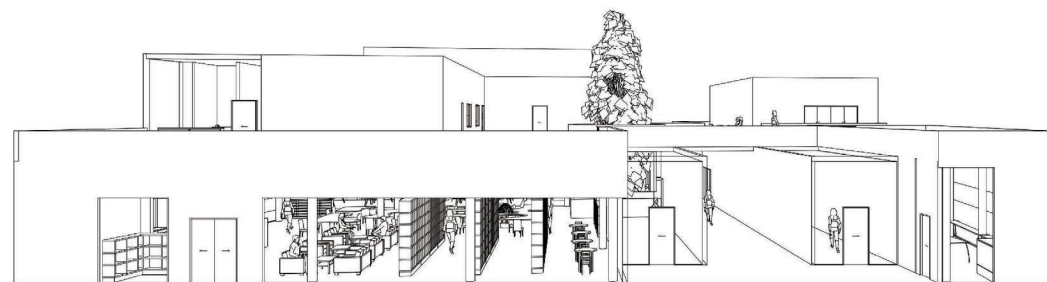
階段をただの移動手段ではなく、休憩や創作活動ができる場所として活用した。目の前には桜並木と川があり、自然に囲まれた環境である。そのため、対象者たちが景色を楽しみながら、創造的な発想が生まれやすいと考えた。



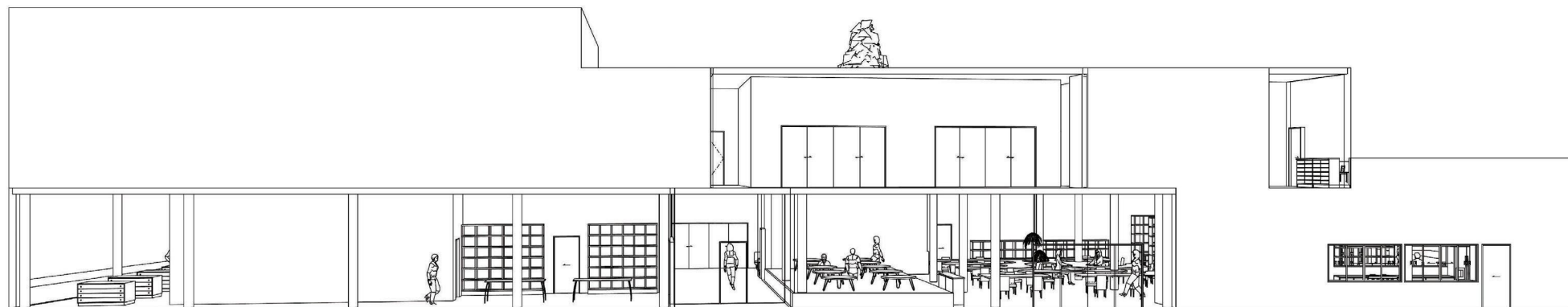
北側立面図



南側立面図



西側立面図



東側立面図

