

## 滋賀県立近代美術館 リニューアルプロジェクト進行中!



1 エントランスロビーのイメージ図

### 1. リニューアルにあたっての コンセプト

## かわる かかわる ミュージアム

ますます変動していく社会に対して、柔軟にかわりながらかわり続ける美術館の姿を実感していただき、来館者も能動的にかかわり始め、美術館と来館者の間のコミュニケーションが変わっていくことを目指します。

### 2. 開館日

2021年6月27日(日)

### 3. ティザーサイト

[www.shigamuseum.jp](http://www.shigamuseum.jp)

2月2日新たなティザーサイトを公開。  
リニューアルに関する情報をお伝えします。  
(4月上旬に本サイトに切り替わります。)



#### 4. ディレクター(館長)からのメッセージ

はじめまして。保坂健二郎と申します。滋賀県立近代美術館のディレクター(館長)に2021年1月1日付で着任しました。

まず美術館の自己紹介から。

私たち滋賀県立近代美術館は、1984年に、滋賀県の瀬田丘陵というところに開館しました。琵琶湖線の(新快速は停まらない)瀬田駅というところからバスに乗って10分前後、文化ゾーンというバス停からさらに10分弱歩いたところにあります。つまり、公共交通機関を使っただけの便は正直あまりよくありません。瀬田東ICや草津田上ICがすごく近いので車でアクセスするには便利なのですが、環境対策を重視しなければならない公的機関の立場からすると、自家用車による来館を推奨しづらいのが難しいところです。

作品の収蔵点数は2020年3月現在で1,786件。県立の美術館としては比較的小さい規模です。でも、日本画家の小倉遊亀や染織家の志村ふくみのコレクションは国内随一を誇っています。マーク・ロスコやロバート・ラウシェンバーグなど、いわゆる戦後アメリカ美術を代表するアーティストの良作を収蔵していることでも知られていますし、2016年からは澤田真一などアール・ブリュットの作品の収集もスタートさせました。教育普及活動でも、1980年代から実施しているワークショップやアートゲームを用いた鑑賞教育などの先進的な取り組みは、全国に誇れるものです。

そんな滋賀県立近代美術館は、「新生美術館」となることをめざして2017年4月1日より休館していました。増改築工事の設計者には、いわゆるプロポーザルによってSANAAが選ばれて、実施設計まで終わっていました。しかし2017年8月、建築工事の入札が不落となり、その後もろもろの検討を経て、2018年8月、新生美術館の計画については「一旦、立ち止まる」ことが表明されました。現在、新生美術館の計画の扱いも含めて、今後の滋賀の美の魅力の発信のあり方全体について県庁を中心に検討が進められており、今年度中には方針がまとまる予定です。その詳細についてご興味のある方は、以下をご参照ください。

【<https://www.pref.shiga.lg.jp/ippan/bunakasports/bunkageizyutsu/300714.html>】  
新生美術館となることを一旦立ち止まることにしたのであれば、貴重な作品を収集・保管する公立の美術館としては、すぐにも展示の機能を再開する必要があったかもしれませんが、けれど、1984年の開館から30年以上経った建物は老朽化が進んでいました。21世紀の美術館に求められている機能もほとんどありませんでした。そこでもう少しだけ休館期間を延長させていただき、照明や消火設備のアップデートをし、キッズスペースや授乳室やカフェスペースなどを新設することにしました。増改築工事ではなく、(見た目は)ささやかなリノベーションといったところでしょうか。

同業者にはよく聞かれることなのでこの場を借りて正直に申し上げますと、今回のリニューアルオープンに向けての設計にSANAAは関わっていません。基本的には美術館のスタッフが設計や建設会社の皆さんと協働して仕様を決めていきました。また、すでに述べたキッズスペースやカフェスペースなど、エントランスロビーまわりのデザインは、什器を含めて、大阪を拠点にするgrafがデザインしてくれています。ベンチは、ロビーだけでなく回廊や展示室にも置かれていくことになるので、以前よりもずっと居心地のよい美術館になるはずですよ。

美術館は刺激を与えてくれる場所であるとよく言われます。もちろん、次の新しいクリエイションへとつながるような刺激を来た人に与えることも大事でしょう。ただ、ここ滋賀の美術館は、コレクションの内容からしても立地からしても、とんがった刺激よりは、ほっとしていただけるようなやわらかな刺激を与える場所を目指すべきだと思っていますし、特にこのコロナ禍においては、そうした役割もまた美術館に求められているものではないかと考えています。

次に自分自身の自己紹介をと思いましたが、就任のあいさつとしてはもうすでに長くなってしまったのでひとつだけ。自分は「館長」ではなく、ディレクション(方向)を決める「ディレクター」という役割を任せていただいたと思っています。そして、方向を見定めるにはたくさんの情報が必要です。ぜひみなさん、「滋賀にはこんな面白いものがある」「滋賀ではこんなことをやってほしい」といった「情報」をお寄せください。

着任してまだ日が浅いですが、目下、館のスタッフや三日月知事、県議会の議員さん(つまり県民の代表者)、県庁の人たちと相談しながらいろんなことを計画しています。早く皆様に向けてその内容を発表したい気持ちでいっぱいですが、もう少しお待ちいただければ幸いです。そして、滋賀の美術館のこれからに、どうぞご期待ください！

2021(令和3)年2月

滋賀県立近代美術館ディレクター(館長)

保坂健二郎



保坂健二郎

滋賀県立近代美術館ディレクター(館長)

1976年茨城県生まれ。2000年慶應義塾大学大学院修士課程修了。2000年から2020年まで東京国立近代美術館に勤務。同館にて企画した主な展覧会に「エモーショナル・ドローイング」(2008)、「フランス・ベーコン展」(2013)、「声ノマ 全身詩人、吉増剛造展」(2016)、「日本の家 1945年以降の建築と暮らし」(2017)、「隈研吾展 新しい公共性をつくるためのネコの5原則」(2021)など。「Logical Emotion: Contemporary Art from Japan」(2014、ハウス・コンストラクティブ美術館他)など国外での企画も行う。2021年より現職。主な著作に『アール・ブリュットアート 日本』(監修、平凡社、2013)など。『すばる』の連載など、芸術についての寄稿多数。

## 5. ウェルカムゾーンとグラフィック、そして広報

今回のリニューアルプロジェクトの目玉のひとつが、エントランスロビーとその周辺の空間の再構築です。わたしたちはそこを「ウェルカムゾーン」と位置づけて、子ども連れの方など、より多くの方に美術館での時間を楽しんでいただけるような空間にしました。エントランスを入ってすぐのロビーにはカフェやショップを、同じ1階には、多目的に使えるラボや、ちょっとした展示に使えるポップアップギャラリーを用意しました。2階にはくつろぎルーム、キッズスペース、そして授乳室を新設。もちろん館内のサインも一新しますし、広報ツールなども、V1の観点から空間にあわせて一体的にデザインしていくことにしました。そこで以下では、それらのデザインにかかわったクリエイターたちから提案されたコンセプトをご紹介します。

### ウェルカムゾーンの設計 |

#### うごく かさなる

積み重ねてきた歴史と、これからのあり方の共生と共存をかたちにする

既存の空間に新しく構築される「ウェルカムゾーン」。「かわる かかわる ミュージアム」を表す愛嬌のあるフォルムや、外に連れ出したくなるような什器を配し、美術館と来館者とのコミュニケーションが動き出すような場づくりを目指します。



3 エントランスのイメージ図



4 キッズスペースのイメージ図

### グラフィック |

#### かさなる とびたつ

リニューアルによりもう一度、とびたち 領域を越えていく

美術館の建築や周辺環境の特徴をとらえ、利用者考えた明快な案内関係性を考えた素材や色。これまで、滋賀県立近代美術館が積み重ねてきた歴史と、新たに動き出す能動的な美術館のかたちを「かさなる(関わり)」と「とびたつ(発信)」をコンセプトに、これからの美術館の姿を体現するビジュアルの制作、サイン計画を展開します。

### 広報 |

#### とびたつ つながる

待つから動くコミュニケーションへ

新型コロナウイルス感染症の広がりに対応し、オンライン上での展開を中心に、これまで美術館に関心がなかった方々にも情報が届き、訪れたいくなる一歩を踏み出す広報を展開します。

## 6. デザインチーム

### デザイン統括、設計、広報 |

#### graf

大阪を拠点に家具の製造・販売、グラフィックデザイン、スペースデザイン、プロダクトデザイン、コミュニティデザイン、カフェの運営や食や音楽のイベント運営に至るまで暮らしにまつわる様々な要素をものづくりから考え実践するクリエイティブユニット。地域のブランディングなど新たな活動領域を開拓している。2020年、オフィスを改装した宿泊できるオルタナティブスペース「graf porch」をオープン。

### グラフィック、サイン計画 |

#### UMA/design farm

2007年、原田祐馬により設立。大阪を拠点に文化や福祉、地域に関わるプロジェクトを中心に、グラフィック、空間、展覧会や企画開発などを通して、理念を可視化し新しい体験をつくりだすことを目指している。「ともに考え、ともにつくる」を大切に、対話と実験を繰り返すデザインを実践。現在のメンバーは、原田祐馬、山副佳祐、西野亮介、津田祐果、平川かな江、岸木麻理子、高橋めぐみ、田中千晶の8人。受賞歴はグッドデザイン賞2016・金賞、日本サインデザイン賞最優秀賞、日本タイポグラフィ年鑑ベストワーク、CSデザイン賞準グランプリなど。

### WEBディレクション、制作 |

#### 石黒宇宙 (gm projects)

2005年からgrafのアート、音楽、カルチャー全般を扱う部署graf media gmに所属。株式会社bluemarkでのインターンを経て、現在はgm projectsに所属、ウェブサイトのディレクション、デザイン、制作を中心に活動。近年手掛けたプロジェクトはヴァンジ彫刻庭園美術館、ベルナールビューフェ美術館、kudos、蓮沼執太フィル、NEWSANDO、無形にふれる (POLA伝統文化振興財団40周年記念展覧会) など。

## 7. オンライントークイベント

### 第1弾 | かわる、かかわるミュージアム

新たに生まれ変わる滋賀の美術館がこれから目指す姿について、今回のプロジェクトにかかわる3者でお話します。

日時

2021年3月1日(月)19時-

開催時間になりましたらティザーサイトよりご覧ください。

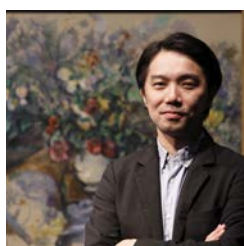
[www.shigamuseum.jp](http://www.shigamuseum.jp)

登壇者

保坂健二郎 滋賀県立近代美術館ディレクター(館長)

服部滋樹 graf代表

原田祐馬 UMA/design farm代表



撮影:木奥恵三  
保坂健二郎



撮影:川瀬一絵  
服部滋樹



撮影:濱田英明  
原田祐馬

## 8. SNS配信

リニューアル直前の様子や、新しく生まれかわっていく歩みを想起させる美術館の姿を、関西を拠点に活動するアーティストたちの視線を通じ、Instagramで発信します。(再オープンまでの期間、定期的に配信予定)

<https://www.instagram.com/shigamuseum/>

### 第1弾 | 加納俊輔



@shigamuseum

加納俊輔

1983年大阪生まれ、京都在住

2010年 京都嵯峨芸術大学大学院芸術研究科修了

近年の主な展覧会に、2020年「Counter Program」Art-Space TARN(奈良)、2018年「ピンク・シャドウ」Maki Fine Arts(東京)、2016年「コンストラクション断面」Maki Fine Arts(東京)、2014年「第8回 shiseido art egg」加納俊輔 | ジェンガと噴水』資生堂ギャラリー(東京)、2014年「これからの写真」愛知県美術館など。