



白の空間がカタチを創る

- ホワイトキューブから創造する新美術館 -

■ 背景

美術館は多くの美術作品を一つの建物に収容して、一般の人々の閲覧に供するという場であり、18世紀の後半の近代社会の成立と共に登場した。エルミタージュ美術館やルーブル美術館などに代表されるように、国家や巨大財閥が所蔵する膨大なコレクションを公開するための施設という役割から、近年は様々な展示物に対応できる機能が美術館に求められるようになった。そこで登場した展示空間がホワイトキューブである。

■ ホワイトキューブ

ホワイトキューブは、白い壁を背景に作品以外の要素は白い無機質な壁でつくられ、絵画などの美術作品の展示を行う背景としての役割であった。アメリカの美術批評家、作家ブライアン・オドハーティが、1975年1月にロサンゼルス・カウンティ美術館で行った講演「ホワイト・キューブの内部で——1855—1974年」で提起したのが始まり。これは内部空間としての二次元的視点でしか機能していなかった。



■ 計画目的

本計画では、背景としての機能しかもっていなかったホワイトキューブを三次元という立体的な一つの物体とし、一つ一つに機能を持たせる。それが重なり合い、つながり合うことで空間をつくり、形をつくり、やがてホワイトキューブが美術館そのものをつくり出す。本計画は、従来のホワイトキューブの在り方と可能性を見直し、新しいアート空間と美術館建築の提案を行うことを計画目的とする。



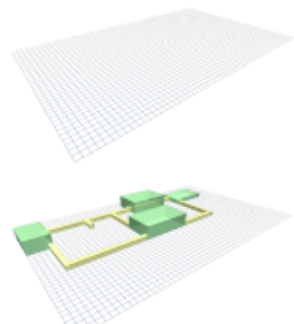
■ 敷地選定

この場所は北長瀬駅のすぐ横に位置しているため、利用者が多く交通アクセスが容易である。計画地の東側には岡山ドームがあり、スポーツやサーカスなどにより北長瀬に訪れる人は多い。計画地は美術館を持つ岡山市の市街地と倉敷市の間に位置し、美術館サービスの空白地帯である。近年、北長瀬は人口が増加傾向にあるため今後の地域活性化の一つの交流と発信の場及び、アート空間として相応しい場所として選定した。



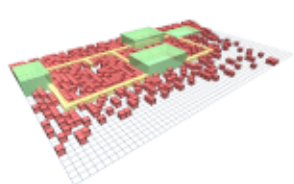
■ 空間・建築のつくり方（計画プロセス）

アート空間の多様性、複雑性、時代の変化の速さに対応するため、従来の美術館はホワイトキューブをユニバーサルの空間として展示空間をつくってきた。しかし、それによってつくられた空間そのものは単調なものとなっていた。当計画では、自由で多様なアート空間として立体的な空間性をもつ展示空間をつくるため、また美術館はアートな空間体験の場であるため、人為的な操作ではなく、自然発生的な空間とするため、乱数を用いた展示空間を提案する。それによって作り出される空間はそれぞれ違った見え方をする。作家、アーティストが自分の作品にあった展示空間を選択できるようになっている。



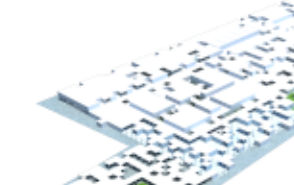
Step1

計画地の形状などを読み取り
4×4mのグリッドを構成する



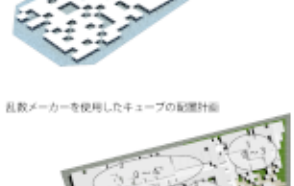
Step2

設置した軸をもとに4×4×4mの
キューブを乱数により点在配置する



Step3

エントランス、収蔵部門、フード
コート、多目的部門、基本となる
導線を設置する。



Step4

キューブを連結し、面を取り除き
ガラスを設置することにより、展
示空間と導線を作成する

乱数メーカーを使用したキューブの配置計画

乱数による配置から6つのエリアに分ける

