

論文の内容の要旨

論文題目 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—

氏 名 金 徳祐

はじめに

美術館・博物館といった展示施設は、作品や所蔵品を鑑賞することを主な目的として計画されるため、入口から出口まで全体を展示空間として計画し、次々に展示作品を見せられるよう工夫をこらしている。しかし、鑑賞者の側は多くの作品に触れたい願望がある一方で、沢山の展示作品に対して連続的に集中し続けることによってストレスが高まり、美術館疲れが生じて集中が切れる場合もある。また、沢山の作品を鑑賞したにもかかわらず、作品があまり印象に残らない場合もある。

他方で、美術館によっては、「休憩スペース、廊下、グッズショップ、レストラン、ワークショップルーム、レクチャールーム」など、展示のない空間が計画されている。本論では、一人で作品を鑑賞する場面に限定して、作品記憶や美術館疲れに及ぼす影響について考える。なおここでは、展示を鑑賞する鑑賞者に対して有効な、休憩スペース、廊下、グッズショップ、レストランなどを「非展示空間」とする。ワークショップやレクチャールームは、作品の予備知識を学習したり、またグループで作品を鑑賞したりすることに主眼があり、ここでは除いて考える。

一定の展示を鑑賞した後に、それらの「非展示空間」で、座る、歩く、品物を見る、食べる、会話するなどの行為をして時間を過ごすことは、展示鑑賞によって高まった興奮を緩和し、ストレスを下げたり、見たものが記憶に残るための余裕が与えられたりする可能性がある。本論では、鑑賞後に以上の「非展示空間」で時間を過ごすことが、鑑賞者の生理状態や鑑賞したものの印象に影響を及ぼすかどうかを明らかにし、作品鑑賞の質を上げる展示計画を考えたい。

以下、本論の内容を説明する。

まず、第一章では、「1.美術館における非展示空間」、「2.美術館における作品の印象」、「3.作品鑑賞による疲れと回復」、以上3つの観点から今までどのような研究が行われてきたかを概観した。その結果、美術館における展示空間以外の空間、すなわち、「非展示空間」が多く計画されていること、しかし、その空間で起こりがちな行為が鑑賞したものの印象や鑑賞者の生理状態に及ぼす影響について注目した研究は見られないことが分かった。また、作品の印象に影響を及ぼす要因として、作品の順序や、展示の規模が挙げられることが分かり、展示を鑑賞した後に「非展示空間」を設けることによって、作品の印象が異なる可能性があることが示唆された。さらに、作品鑑賞による疲れに影響を及ぼす要因に関しても、作品数や展示の規模が挙げられており、連続的な展示を鑑賞する間に、非展示空間が設けられることによって、鑑賞による精神的な疲れが回復される可能性があることが示唆された。

第二章では、「作品を鑑賞した後の活動によって、鑑賞したものに対する印象が異なるかどうか、また、その時の生理状態はどのようなものであるか」を明らかにする目的で実験を行った。

実験参加者は24名で、一人の参加者に対して「1.鑑賞する」→「2.活動する」→「3.鑑賞したものに対する記憶を確認する」の順のながれを3回行った。鑑賞する作品は、事前調査をもとに感動的なストーリー性を持つ5分程度の映像作品を設定した。鑑賞後活動は、美術館の休憩スペースや廊下、グッズショップやレストランなどの鑑賞後空間で起こり得る「座る、歩く、品物を見る、食べる、会話する」などの活動の中から、運動や知的作業を必要としない活動として「休憩」、運動はあるが知的作業は必要としない活動として「歩行」、運動はないが知的作業を必要とする活動として「会話する」、以上3つの活動を設定し、5分間行った。記憶の確認は、鑑賞したものの潜在的な記憶を問う問題として、映像の画面の主要ではない一部をキャプチャした画像と、映像と近い構成や雰囲気を感じるダミー画像を用意し、その画像が映像にあったか、なかったかを、回答してもらった。実験中に皮膚コンダクタンスレベルを計測した。

まず、実験参加者に対する記憶テストの正答率を活動別に集計した。その結果、鑑賞後に「座る」>「歩く」>「会話する」を行った順で、観たものがより記憶に残っていることが分かった。それらに、Holmの方法による多重比較検定を行った結果、「座る」と「会話する」($p=0.001<0.017$)、「歩く」と「会話する」($p=0.018<0.025$) の間に有意差がみられた。従って、鑑賞したものが同じであっても、直後に行う活動によって、鑑賞したものの印象の深さが異なるという仮説が検証された。この結果より、印象が良かった活動が起こりがちな非展示空間を美術館の鑑賞後環境として計画すれば、鑑賞したものに対する印象が深まる可能性があることが示唆される。

また、活動時の皮膚コンダクタンスレベルの平均を活動別に集計した。その結果、「会話する」>「歩く」>「座る」順で値が高く、比較的緊張している、すなわち、「座る」>「歩く」>「会話する」順で比較的リラックスしていることが分かった。それらに、Holmの方法による多重比較検定を行った結果、「座る」と「会話する」($p=0.001<0.017$)、「歩く」と「会話する」($p=0.001<0.025$) の間に有意差がみられた。ここで、「会話する」ことは、相手から発せられる表情や音声、動作といった刺激に注目しなければならない状態と捉えられるため、「座る」と「歩く」より情報のインプット

トが大きい状態であったと捉えられる。従って、この結果は、情報のインプットが少ない時には比較的鑑賞したものの記憶が残りやすく、情報のインプットが大きい時には比較的記憶に残りにくいということを示唆したとも考えられる。また、皮膚コンダクタンスレベルと合わせて考えると、鑑賞後に緊張状態をもたらす活動より、リラックス状態をもたらす活動を行うことが記憶を保持し印象を深める助けになるのではないかと考えられる。

第三章では、「実際の美術館において、非展示空間の有無によって鑑賞者の生理状態が異なるかどうか」を生理計測実験より確かめ、非展示空間があることが美術館疲れにどのような影響を及ぼすかを検討した。

実験の対象は、典型的に展示室が並び、連続的に作品を鑑賞する構成をしているS美術館と、展示室と展示室を長い廊下で繋げ、展示を鑑賞した後一定の時間に廊下を歩く構成をしているT美術館とした。両美術館の面積は凡そ600m²で、作品数はS美術館は84点、T美術館は10点であった。以上2か所の美術館において、実験参加者に皮膚コンダクタンスレベル（以下：SCL）の計測器を装着した上で通常通り展示を鑑賞してもらい、その際の展示室の出入り時間と、行動をマップ上に記録した。S美術館では12名、T美術館では9名の皮膚コンダクタンスレベルのデータが得られ、それらを部屋ごとに集計して、全ての参加者の平均を求めた。

その結果、S美術館では、最初の方でSCLがピークに至って段々下がってきた。これはおそらく、沢山の展示を連続的に鑑賞し続ける、すなわち、情報のインプットが大きい状態が継続されることによって、最初の段階で疲れが生じて集中が切れ、後半まで展示を集中して鑑賞することが出来なかったと考えられる。一方で、T美術館では、最初の方から最後までSCLがゆっくり上がったり下がったりしながら右肩上がりでも上昇した。T美術館の展示室の間にある廊下では、ガラスの外側にある自然や一部の作品が見えた場合はあったが、展示室に比べ、比較的情報のインプットが少ない状態であったと考えられる。すなわち、T美術館では、展示作品の数が少なくゆったりした展示室である上に、展示室を出た後に情報のインプットが少ない廊下で時間を過ごすことによって、注意が解放される時間が与えられ、最後の作品まで集中出来たと考えられる。さらに、2か所の美術館において、SCLの変化が異なるかどうかを確かめるため、それぞれの美術館において参加者別の幾何平均を求めて集計した。その結果、S美術館では、区間ごとにSCLが2.6減少する傾向であることに対して、T美術館では、区間ごとに6.2%増加する傾向であった。これらにT検定を行った結果、2つの美術館では、鑑賞時の生理状態の変化が異なる結果が得られた($p=0.031<0.05$)。

以上より、美術館の展示密度及び非展示空間の有無が、鑑賞者の生理状態に影響を及ぼすことが確かめられた。すなわち、展示鑑賞によって高まった興奮が非展示空間で緩和される傾向が見られた。従って、沢山の作品を展示する際、その間に非展示空間を設けることによって、美術館疲れを回復する可能性があることが示唆される。

第四章では、第二章の実験で鑑賞後環境として想定した「静かに座る」と「ゆっくり歩く」の行動が実際の美術館のベンチや廊下でみられるかどうか、またベンチや廊下の環境条件によって異なるかどうかを行動観察調査より確かめた。

まず、ベンチに対する行動観察調査は、常設展示空間内に同じ形の椅子が9カ所に分散して配置されているY美術館で行った。調査は、9カ所のベンチに対して、一人で座った来館者の行動内容と時

間を記録し、何かに注意を向ける行動（以下：インプット行動）と注意を向けていない行動（以下：ノンインプット行動）をとる時間の割合を9か所のベンチごとに求めた。その結果、一人でベンチに滞在する時間の平均は121秒で、ノンインプット行動の割合は78.6%であった。すなわち、21.4%の時間においては、第二章の「静かに座る」行動と同様に、情報のインプットが比較的到低く、鑑賞したものが記憶に残る余裕を与える可能性があると考えられる。さらに、ベンチからの眺めで分類して集計すると、滞在時間とノンインプット行動とも、窓 > 展示 > 廊下の順で高かった。これはおそらく、窓から見える自然や、距離を置いて見える展示は、意図的注意が適度に開放され、自動的に注意が向けられるためであると考えられる。また、注意力回復理論によると、作品鑑賞から高まった意図的注意が解放されることは、精神的疲労を回復する可能性があると考えられる。従って、「ベンチから自然を眺められる」ことは、美術館疲れを回復するために望ましい条件であると考えられる。

廊下に関する行動観察調査は、美術館及び博物館の展示鑑賞後の廊下4か所と、駅内及び大学研究棟内の通路2か所で行い、一人で歩く人の歩行速度を求めた。その結果、美術館及び博物館の廊下での歩行速度は3.0km/h程度で、駅内や学内研究棟の通路での歩行速度は4.0km/h以上であった。すなわち、美術館で展示を鑑賞した後、展示のない廊下を歩く際、ゆっくり歩く傾向がみられた。

以上より、実験環境での活動「静かに座る」と「ゆっくり歩く」の行動が実際の美術館で見られた結果であるため、第二章の実験結果が実際の美術館で提案できる考えられる。

第五章では、得られた知見を総合して美術館計画への提案を考えた。また、本論の研究的な意義と今後の課題を述べた。

第二章の結果から考えると、次々と展示を見せて新たな情報を提供するのではなく、所々展示をしない部分を設けることも重要であることが予想される。特に、メインとなる展示空間の後には、すぐに次の展示作品を配置するのではなく、静かに座ったり、ゆっくり歩いたりする「余白」を設けることが重要である。また、日常会話や品物の比較など、情報のインプットを誘発しやすい「レストランやカフェ、グッズショップ」などの施設は、展示空間の直後ではなく、一定の距離をおいて計画した方が、鑑賞したものを記憶に定着するために望ましいと考えられる。

第三章の結果から考えると、展示密度が高く連続的に展示を鑑賞する場合は、作品への集中が30分も持たず「美術館疲れ」が生じる可能性があるため、精神的疲れを取り戻す展示計画の必要性が伺われる。例えば連続的に並ぶ典型的な美術館においても、全ての展示室に作品を展示するのではなく、一部の空間に余白を作るなど、鑑賞から高まった注意が解放される時間を与える計画をすることによって、良い状態で最後まで作品鑑賞ができると考えられる。

第四章の結果から考えると、鑑賞後のベンチは窓から自然が見える場所に計画した方が、より静かに時間を過ごし、鑑賞したものを記憶に定着しやすくなると考えられる。

以上の知見を念頭において展示を計画することによって、鑑賞したものがより印象に残ったり、作品を最後まで楽しく鑑賞出来たりすることが出来る、すなわち、より良い作品鑑賞の体験が出来ると期待する。