

Look up at 「 」 museum

見上げる美術館



見上げる美術館に

訪れたあなたの今日は

昨日より少し良い日になる

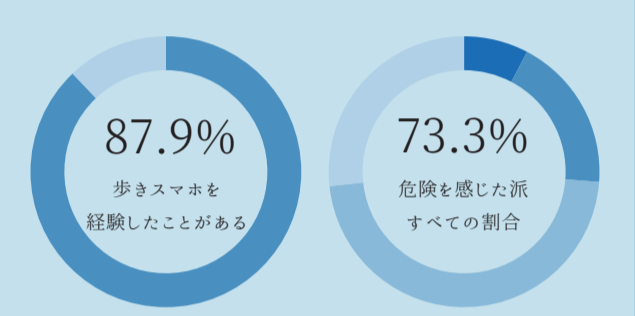
もし、うまくいかないことがあっても

明日をちよっと頑張る力となる

普段スマホを見ながら歩く人や、少しつむぎに歩く人がこの美術館を体感した後、通り道にふと見上げたくなる美術館を提案する。ここに来たあなたは見上げたまま、フィルムカメラでその瞬間を切り取りたくなる。

この美術館は「見上げて見つけた景色」をテーマとした美術館である。タイトル英語表記にあるLook up at 「 」 museumの空間には美術館を訪れた人が利用後の帰り道に、展示されていたような「見上げた景色」をそれぞれ見つけ、アートを創造して欲しいという願いがある。見上げるための工夫がたくさん詰まったこの美術館で、まだ見の景色に出会えるだろう。

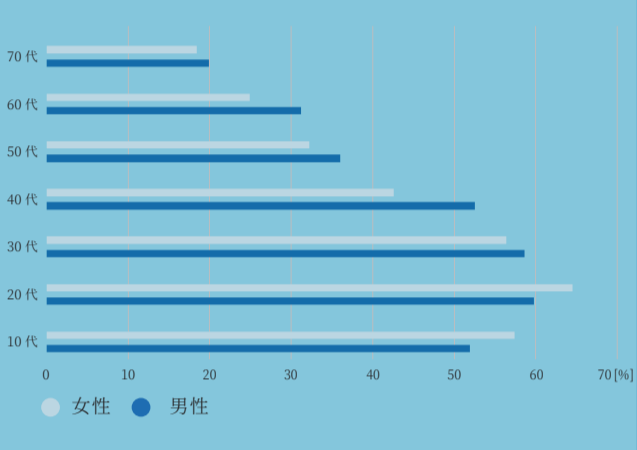
01 ながらスマホからの解放



02 デジタルデットクスの採用

デジタル機器と健全な付き合いをしておくために一定期間距離を置くことを、デジタルデットクスという。このことにより手元が目覚めやすくなりスマホから解放される。フィルムカメラによる撮影体験や、室内の展示方法による工夫により「見上げてみる」という行動を促す。

03 ターゲット層の往来



見上げるアートの展示

展示されている見上げるアートは誰でも撮ることができる。日常でも撮ることができる。日常で切り取った身近なアートである。この美術館にて身近なアートに触れる事により、少しでも来館者の中でアートが身近な存在になって欲しい。

フィルムカメラで創造する

フィルムカメラはスマホのカメラ機能とは異なり、決まった枚数しか撮ることができない。そのためどの角度で撮るのか、より熟考する。撮影までのスローアップが長いので、写真に思い入れが深く刻まれる。また現像するまでのような写真が撮れたのかわからない。スマホで写真を撮り、すぐ手元を見て確認する行動から解放され、一枚一枚大切に写真を撮る。見上げる美術館の設計と並行してフィルムカメラにて撮影をし、得たものを設計に反映させた。

あなたも歩きスマホの経験者ですか？

スマホを所有している2,215人に行った調査では、約9割近くの人が歩きスマホの経験があると回答している。また経験があると回答した1,947名の中で、少しでも危険を感じた人は7割以上となった。危険だと分かっているにもかかわらず現状がある。→意識を手元以外に向かせる必要がある

「見上げる」という行動の素晴らしさ

デジタルデットクスによってながらスマホからの解放を達成するとともに、見上げるという行動によって発見されたアートを展示する事で見上げるという行動の素晴らしさを多くの人に伝えたい。

上記の「歩きスマホをこらす比率」の調査より男女共に若者における行動によって発見されたアートを展示する事で見上げるという行動の素晴らしさを多くの人に伝えたい。

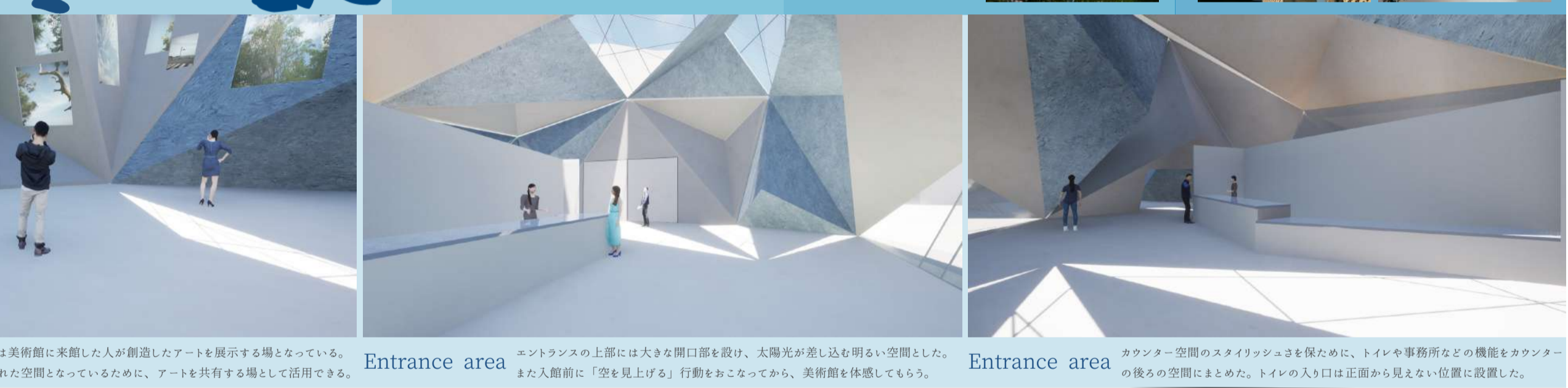
館内の休憩中や学校・会社からの帰り道など日常生活のふとした瞬間に空に向かってシャッターを切る。

写真を撮ることで記憶に残る少し良い日常となる。この美術館をきっかけに見上げてほしい。

Free gallery area Entrance area

1st floor

1階平面図配置図
H=1000 cut
S=1/600



Free gallery area

この空間では美術館に来館した人が創造したアートを展示する場となっている。地域に開かれた空間となっているために、アートも共有する場として活用できる。

Entrance area

インナーテラスの上部には大きな開口部を設け、太陽光が差し込む明るい空間とした。また人前に「空を見上げる」行動をおこなって、美術館を体感してもらおう。

Entrance area

カウンター空間のスタイリッシュさを保つために、トイレや事務所などの機能をカウンターの後ろの空間にとめた。トイレの入り口は正面から見えない位置に設置した。

Sensation area

カウンター空間のスタイリッシュさを保つために、トイレや事務所などの機能をカウンターの後ろの空間にとめた。トイレの入り口は正面から見えない位置に設置した。

Sensation area

2nd floor

2階平面図配置図
H=7500 cut
S=1/600



Sensation area ent

外観デザインの多角形が繰り返す斜めの壁に「見上げるアート」を展示している。展示品を見る際には、下を見ることができながら鑑賞している。

Sensation area landing

降り場へと振り返ると斜めに展示された「見上げるアート」と、斜めの窓ガラスから空が見える。また斜めが上を向くために、斜めの窓ガラスから空を見る。

Sensation area 2F

「Space to lie down」では寝転がることで上部に設置された窓ガラスを見ることができ、また視線が上を向くために、斜めの窓ガラスから空を見る。

Slope area ent

空間に足を入れる目の前は、高さ5mのInner terraceが待ち構える。開放感のある空間に張り巡らされたスロープに、思わず見上げてしまうだろう。

Slope area landing

降り場からは空間に入った時とはまた違った視線で、この場所を楽しむことができる。またInner terraceが近づいてきたために、ワクワク感も感じるだろう。

Slope area inner terrace

上部に設置された大きな開口部からは、東京の空を感ることができ、条件が揃えばダイナミックな飛行機を見ることができ。

To feel nature area

二つの建物間には自然を感じるスペースを設け、木漏れ日など感じることができ、ここで体感し、美術館を訪れた後も見上げる行動を行って欲しい。

Slope area

降り場からは空間に入った時とはまた違った視線で、この場所を楽しむことができる。またInner terraceが近づいてきたために、ワクワク感も感じるだろう。

Site plan

敷地面積 3,540㎡
建築面積 2,158.24㎡
建蔽率 70.00%
延べ床面積 2,648.31㎡
容積率 74.81%
構造種別 鉄骨造
階数 2階
最高高さ 13800mm

Diagram

左の図のように一般的な図で構成された建物では目線の高さに「面」があり、見上げるという行動はあまりない。しかし、右の図のように目線の高さに「頂点」という見上げるポイントがあることで、頂点を追いかけるように上を見上げる効果がある。

Flow plan

Entrance area から Slope area の空間に足を入れた瞬間、高さ5mのインナーテラスが待ち構える。インナーテラスを用いて空間の中に高低差を設けることで開放感を感じ、誰もが天を仰ぎたいような空間とした。Slope area 内にはスロープが折り返し、曲線を描くなど空間の中に張り巡らされ、来館者は思わず階段に迷ってしまう。これが狙いなのである。来館者はこの空間に誘われ、まず階段はどうなるのかと見上げるだろう。またインナーテラスの下部はピロニーのように作り、通り抜けすることができる。このように動線を複数設けることでさらに動線が複雑となり、同時に上を見上げる行動を引き出せると考えた。Sensation area においてもスロープが張り巡らされ、建物自体も横行しているために動線がどうなるのかワクワク感が生じる。どちらの建物も階段ではなくスロープを採用することで、下を向くことなく美術館を体感できるだろうと考える。

Interior Space

建物外観デザインは美術館の階層が進むごとに見上げるポイントである「頂点」が増えていくようなデザインとした。Free gallery area & Entrance area は頂点が1つ、Slope area は頂点が3つ、Sensation area は頂点が6つ以上と段々増えていく。

Architectural outline

建物の配置は人が多く往来する宮下パーク側に入り口を設けた。約4mの高さ下をくぐり抜けるとツツツとした建物が見え、思わず見上げるだろう。

A-A' 断面図 S=1/600

B-B' 断面図 S=1/600

C-C' 断面図 S=1/600

東側立面 S=1/600

南側立面 S=1/600