

現代の美術館における企画展の会場構成に関する研究

東京都の美術館における企画展を通して

A Study on the Exhibition Space Design of Special Exhibitions in Contemporary Art Museums

Through special exhibitions at museums in Tokyo

○竹田雅一¹, 大川碧望², 佐藤慎也²

*Masakazu Takeda¹, Aono Okawa², Shinya Sato²

Contemporary museums have evolved into multifunctional institutions that, beyond collection and exhibition, engage in education, social interaction, and urban relationships. Special exhibitions increasingly serve as vital mechanisms for renewing visitor experience. This study investigates eight exhibitions held in Tokyo in 2025, analyzing spatial composition and circulation design. Findings reveal that route-based layouts emphasize experiential continuity, while free circulation fosters active exploration and immersion. Repetition of spaces encourages reflective perspectives, and sound- or image-based displays create augmented-reality-like experiences. Overall, combining free circulation with opportunities for overview enhances sustainability of engagement, suggesting museums function as experiential devices rather than static containers.

1. 研究背景・目的

現代の美術館は、収蔵や展示の場を超え、教育・交流・都市との関係性を担う多機能な施設として位置付けられている。その中で企画展は、美術館のアイデンティティを形づくり、観客との接点を更新する装置であり、常設展とは異なる一時的で創造的な空間構成が求められる。展示内容に応じて空間が変化することで、作品と展示空間との多様な関係性が立ち現れるが、磯崎新の「第三世代の美術館」は常設展を前提とした考え方であり、こうした変化に対応しにくい。そのため、美術館建築は単なる器ではなく、展示の文脈を生み出す装置として再考される必要がある。本研究は、会場構成という一時的行為に着目し、作品・空間・観客の関係を分析することで、美術館建築の新たな可能性を示し、展示構成者の表現の一助となることを期待する。

2. 研究方法

2025年3月～7月の間、東京都内で行われた8つの企画展(表1)の現地調査を通して、展示構成や動線計画などを分析・比較を行い、抽出した情報から展示作品と展示空間、観客との関係性を明らかにする。これらをまとめて、現代で求められる会場構成の捉え方を明らかにする。

表1 各美術館の企画展

美術館	企画展名	会場構成者
1 東京都現代美術館	坂本龍一 音を視る 時を聴く	森山朋絵
2 国立新美術館	リビング・モダニティ 住まいの実験1920s-	長田直之
3 森美術館	マシン・ラブ ビデオゲーム、AIと現代アート	記載なし
4 CREATIVE MUSEUM TOKYO	ヨシタケシンスケ展かもしれない	五十嵐瑠衣
5 東京都写真美術館	総合開館30周年記念瀧野隆大 カスババーこの日常を生きのびるために-	西澤徹夫
6 東京国立近代美術館	ヒルマ・アフ・クリント	西澤徹夫
7 森美術館	藤本壮介の建築: 原初・未来・森	近藤健一, 梅玲子
8 東京都現代美術館	岡嶋乾二郎 而今而後	藪前知子, 岡嶋乾二郎

1: 日大理工・院(前)・建築, 2: 日大理工・教員・建築

3. 都内の美術館における企画展の分析

3.1 坂本龍一 | 音を視る 時を聴く¹⁾

2024年12月21日～2025年3月30日に開催された「坂本龍一 | 音を視る 時を聴く」は、森山朋絵(学芸員)による会場構成で約12の作品から成る没入型・体験型サウンド・インスタレーション展である。本展は音と時間をテーマに、従来の鑑賞を超えた新たな体験を生み出すことを目的とした。会場は1F、地下2F、中庭、サンクンガーデンが利用され、音による展示空間と作品が観客の体感を組み換える仕組みを備える。音は視覚作品の付属ではなく空間を構成する主要素材となり、観客はその振動を通じて展示に取り込まれる。動線は順路が設定され、最後に屋外へ出る形式を採用し、音と光が連続的に変化する空間体験を重視している。さらに外部空間を活用することで、鑑賞前後の風景と体感を総合的に結び付け、没入と回遊、俯瞰を行き来させる空間構成を実現していた。

3.2 リビングモダニティ 住まいの実験 1920s～1970s²⁾

2025年3月19日～6月30日の期間、長田直之(建築家)が会場構成を行った「リビングモダニティ 住まいの実験 1920s～1970s」の展示である。会場は1Fと2Fの2フロアが利用され、20世紀の建築家たちが挑戦した7つの観点に着目し、模型や実寸のモックアップなどの作品で構成され、作品や美術館内などのスケールを横断する仕掛けが施されていた。動線は1Fから2Fと大まかな順路はあったが、各フロアでの順路は特に設けられておらず、自由な見方ができるものであった。そのため、スケール感覚を刺激することが重要な要素であったと考えられる。

3.3 マシン・ラブ ビデオゲーム、AI と現代アート³⁾

2025年2月13日～6月8日の期間に行われた「マシン・ラブ ビデオゲーム、AI と現代アート」の展示である。会場は53Fの一部を利用し、12名の個人アーティストと1つのクリエイティブグループによるビデオ、サウンド、映像、インスタレーションなどを含む作品が展示されている。大きく3つに分類されており、映像作品が展示空間を構成しているものが多く存在する。動線に関しては自由計画されていた。

3.4 ヨシタケシンスケ展かもしれない⁴⁾

2025年3月20日～6月3日の期間、五十嵐瑠衣(空間デザイナー)が会場構成を行った「ヨシタケシンスケ展かもしれない」の展示である。会場は6Fが利用され、絵本作家のヨシタケシンスケの今までのアイデアスケッチや絵本の世界観を伝える作品で構成されたものである。主に体験型の作品で構成され、動線は自由計画されていた。そのため、絵本の世界観を体験することが重視されていたと考えられる。

3.5 総合開館30周年記念鷹野隆大 カスババーこの日常を生きのびるために⁵⁾

2025年2月27日～6月8日の期間、西澤徹夫(建築家)が会場構成を行った「総合開館30周年記念鷹野隆大 カスババーこの日常を生きのびるために」の展示である。会場は2Fが利用され、写真や映像作品が展示室内外で展示され、都市構造のイメージを空間構成に取り込み、来場者が自由に回遊できる動的な展示空間を実現していた。

3.6 ヒルマ・アフ・クリント展⁶⁾

2025年3月4日～6月15日の期間、西澤徹夫(建築家)が会場構成を行った「ヒルマ・アフ・クリント展」の展示である。会場は1Fが利用され、5章で作品を分割して構成しており、動線は順路が設定されていた。そのため、年代別または作品の種類別で順路が決定されていた。

3.7 藤本壮介の建築：原初・未来・森⁷⁾

2025年7月2日～11月9日の期間、近藤健一(学芸員)および椿玲子が会場構成を行った「藤本壮介の建築：原初・未来・森」の展示である。会場は53Fの一部を利用し、さまざまなスケールの模型作品が展示され、動線は自由なもので計画されていた。

3.8 岡崎乾二郎 而今而後⁸⁾

2025年4月29日～7月21日に開催された「岡崎乾二郎 而今而後」は、藪前知子と岡崎自身の構成により1～3Fを利用し、重層的な色彩や質感を体感させる空間と、同じ場を繰り返し経由する動線が多様な見え方や

思考を促した。動線計画により観客に俯瞰的体験を与え、鑑賞の持続性を獲得し、美術館を思考と感覚の共有の場へと拡張した。

3.9 比較・分析

会場構成や動線計画により、作品と観客の関係性は多様に形成される。非規制誘導方法¹⁰⁾は年代や作品のグラデーションを活かし没入体験を促す一方、自由動線は主体的回遊を可能にし、個別体験の積層を生む。また、音や映像を用いた展示は拡張現実的展示空間として機能している。さらに、動線と俯瞰的視点の組み合わせは、鑑賞の持続性や公共性の生成に寄与している。

4. まとめ

都内で行われた8つの企画展の実地調査を通して、自由な動線と全体を見渡す視点、音や映像などを組み合わせた展示は、観客の没入感や主体的回遊、解釈の多層化を促すことが得られた。また、主体的に得られた個別体験の積層により、鑑賞の持続性と公共性を高めることが得られた。そのため、縦型の動線計画を重要視する美術館の今後の可能性として考えられる。

参考文献

- [1] 東京都現代美術館, 坂本龍一|音を視る 時を聴く, https://www.mot-art-museum.jp/exhibitions/RS/?ref=cs_topslider_096_0_202412 (2025.8.4参照)
- [2] 国立新美術館, リビングモダンシティ住まいの実験1920s~1970s, https://www.nact.jp/exhibition_special/2025/living-modernity/ (2025.9.30参照)
- [3] 森美術館, マシン・ラブ ビデオゲーム、AI と現代アート, https://www.mori.art.museum.jp/exhibitions/machine_love/index.html (2025.9.30参照)
- [4] CREATIVE MUSEUM TOKYO, ヨシタケシンスケ展かもしれない, <https://yoshitake-ten.exhibit.jp/> (2025.9.30参照)
- [5] 東京都写真美術館, 総合開館30周年記念鷹野隆大 カスババーこの日常を生きのびるために-, <https://topmuseum.jp/contents/exhibition/index-4826.html> (2025.8.4参照)
- [6] 国立近代美術館, ヒルマ・アフ・クリント展, <https://www.momat.go.jp/exhibitions/561> (2025.8.4参照)
- [7] 森美術館, 藤本壮介の建築：原初・未来・森, <https://www.mori.art.museum.jp/exhibitions/soufujimoto/> (2025.9.30参照)
- [8] 東京都現代美術館, 岡崎乾二郎 而今而後, <https://www.mot-art-museum.jp/exhibitions/kenjiro/> (2025-7-9参照)
- [9] 太田 喬夫、三木順子編：芸術展示の現象学, 晃洋書房, 2007.12
- [10] デビット・ディーン、山地秀俊、山地有喜子訳：美術館・博物館の展示 理論から実践まで, 丸善出版, 2023.3