

# 博物館のサウンドスケープ・デザイン 博物館の立地環境と展示の関係：「十和田市現代美術館」と 「青森県立美術館」を中心に

加藤 修子

**[要旨]** 本研究は、サウンドスケープ・デザインの考え方に基づいて、博物館における「音の展示」と展示のための望ましい「音による環境づくり」の規範を導くことを目的としている。博物館における「音の展示」と「音による環境づくり」の二つの領域に、音の積極的活用の度合いから、連続する6つのレベルを設定した。博物館の館内の音環境について、これまで調査を行い、一応の成果を得た。

最近、立地環境を重視する博物館が増えつつある。そこで、博物館の立地する周辺の風景や音環境と、博物館の音の展示や博物館内の音環境との関連を調査したいと考えた。すなわち博物館の施設を取り巻く立地環境全体を調査対象とし、音環境と音活用を調査する。国内の博物館を中心に特徴あるケーススタディを行い、そこから共通の普遍的なサウンドスケープ・デザインを導き出す。さらに、ランドスケープとの関連や影響も考慮していく。

本稿では、ケーススタディとして、「十和田市現代美術館」と「青森県立美術館」の事例を中心に述べる。そして、すでに訪問した「ベネッセアートサイト直島」と「中村キース・ヘリング美術館」の事例を含めて、4つの博物館（美術館）の立地環境とサウンドスケープについて比較する。

**[キーワード]** 博物館, 美術館, 音の展示, 音による環境づくり, サウンドスケープ・デザイン, ランドスケープ

## 目次

	アート展
1 はじめに	5 青森県立美術館
2 博物館における6つの音活用レベルの設定	5.1 青森県立美術館の建築について
3 博物館の立地環境と展示の関係	5.2 あおもり犬
4 十和田市現代美術館	5.3 棟方志功展示室
4.1 十和田市野外芸術文化ゾーン	5.4 寺山修司展示室
4.2 十和田市現代美術館	5.5 八角堂
4.3 ポツレ・セートル：無題	6 調査結果の報告
4.4 キム・チャンギョム：メモリー・インザ・ミラー	7 博物館の立地環境と音環境の比較
4.5 アナ・ラウラ・アラエズ：光の橋	8 おわりに
4.6 オノ・ヨーコ：念願の木／三途の川／平和の鐘	1 はじめに
4.7 企画展：「ワット！ どうぶつ What?	本研究は、博物館における「音の展示」と、展示のための望ましい「音による環境づくり」の規範を

導くことを目的としている。博物館には歴史博物館、理工博物館、美術館等の館種があるが、その施設の目的にあった音環境のデザインが必要である。これは博物館という施設のサウンドスケープ・デザインであると言える。博物館の主要な機能に展示がある。博物館における展示論については、これまでに多くの研究がなされており種々の文献も出版されている<sup>1)</sup>。しかし、そのほとんどは視覚的にみた展示方法を中心に述べている。最近では、ビデオ映像の他に、大型スクリーン映像やハイビジョン映像による映像展示も盛んに行われている<sup>2)</sup>。このような映像には多くの場合音声に伴う。従って、音がどのように展示に影響を与えるか、また展示のための音環境をいかにつくるかを考慮することは重要である。これまでに音に焦点を当てて博物館の展示について述べられたものとして、佐藤<sup>3)</sup>による研究がある。

博物館においてはその基本理念や目的に展示があり、音の展示もその中に含まれる。従って、博物館の音環境の研究は大きな意義をもつと思われる。博物館の音環境は、「音そのものの展示」と「展示のための音による環境づくり」の二つの領域で考えることができる<sup>4)</sup>。この二つの領域は博物館における音活用の方向及び方法を示すものである。

著者のこれまでの研究で、博物館の音活用について館種別特徴をある程度見出すことができた。また第2章で述べる「レベル1」の展示における音の展示方法を見出すことができた<sup>5)6)7)</sup>。これまで、多数の博物館を訪問し、計量的な分析を行い一応の成果を出すことができた。

## 2 博物館における6つの音活用レベルの設定

博物館における「音の展示」と「音による環境づくり」の二つの領域を、音の積極的活用の度合いから、以下のような連続する6つのレベルに分類することができる<sup>8)</sup>。

### 「音の展示」

- ↑ レベル1：音をテーマとした展示
- ↑ レベル2：サウンド・インスタレーション
- ↑ レベル3：展示物と音を組み合わせた展示
  - 3.1：音を出す装置
  - 3.2：音声解説
  - 3.3：映像展示
- ↓ レベル4：展示のための音による環境作り
- ↓ レベル5：展示内容と関連性の低い音の提供
  - 5.1：BGM
  - 5.2：アナウンス等信号音
- ↓ レベル6：騒音対策

### 「音による環境づくり」

レベル1からレベル6のうち、レベル1が最も「音の展示」の要素が高い。続いてレベル2のサウンド・インスタレーションも、音を出す作品や装置を展示する環境と有機的に関連づけて呈示することから、「音の展示」の要素が高い。レベル3も音が展示の一部となる場合や展示の補助手段となる。レベル4からレベル6にいくにしたがって「音による環境づくり」の要素が少しずつ大きくなる。音が展示を活かす補助手段として、展示室あるいは博物館全体の環境づくりを担うのである。

以下に、6つのレベルについて、その概要を述べる。

#### レベル1：音をテーマとした展示

- ① 音（音楽）が発せられるものがテーマとなった博物館（楽器博物館、レコード博物館）
- ② 音そのものを展示の対象とし、聴覚的に訴える。（音の原理を説明する理工系展示）

#### レベル2：サウンド・インスタレーション

それ自体は音を出す作品や装置であるが、その装置を空間に置くことにより周りの環境と融合し、一つの音を含む芸術的空間として作品を創りあげるものの

#### レベル3：展示物と音を組み合わせた展示

レベル3.1：音の出る装置：展示に何らかの音が鳴る仕掛けが加えられた作品または装置

加藤：博物館の立地環境と展示の関係：「十和田市現代美術館」と「青森県立美術館」を中心に

レベル3.2：音声解説：一般の展示やジオラマに音による解説等を組み合わせたもの

レベル3.3：映像展示：スクリーン映像、ハイビジョン映像、ビデオに音声が付くもの

展示に伴う音も展示の一部で、音がなければ展示は完成しない。

レベル4：展示のための音による環境づくり

展示の雰囲気をもたせるために音がデザインされる。音がなくても展示は完成、音はあくまで補助的手段

レベル5：展示内容と関連性の低い音の提供

レベル5.1：BGM：または環境音楽

レベル5.2：アナウンス等信号音

レベル6：騒音対策

防音、マスキング、騒音緩和等

### 3 博物館の立地環境と展示の関係

博物館の音活用については、これまで館内の音環境を中心に調査を行ってきた。最近、立地環境を重視する博物館が増えつつある。そこで、博物館の立地する周辺の風景や音環境と、博物館の音の展示や博物館内の音環境との関連を調査したいと考えた。これには、屋外に設置された展示も含まれる。これは「レベル1：音を主とした展示」「レベル2：サウンド・インスタレーション」及び「レベル4：展示のための音による環境づくり」の展開でもある。また、博物館内の音環境との関連を調査する。さらに、ランドスケープとの関連を追究する。サウンドスケープはもともとランドスケープから創られた概念であり、特に立地環境と博物館の音活用を調査研究するためには、ランドスケープの原点を理解し、サウンドスケープとの関連を考慮することが必要不可欠である。

今回、主に報告する博物館は、「十和田市現代美術館」と「青森県立美術館」である。著者はこの2つの美術館を2008年8月～9月にかけて訪問した。建物には立地する周辺の音環境が常に存在し、変化しながらその空間と一体になる。視覚的な空間のみ

でなく聴覚的な音環境が作品にどのような影響を与えているかを調査した。

博物館（美術館）の作品は、設置される場所により3つに分類できる。

- ① 自然の中に置かれた作品
- ② 建築物の一部で外に面している壁やそこにできた空間に展示された作品  
建築と一体化した作品(コミッションワーク)
- ③ ギャラリーや建物内部の作品

## 4 十和田市現代美術館

2008年4月26日にオープンした十和田市野外芸術文化ゾーンの中核を担う美術館である。美術館の設計は西沢立衛、全体監修は長田哲征による。Arts Towadaでは、十和田市現代美術館や官庁街通り沿いを対象に、「都市、自然そしてアートの共生」と「アートを通じた経験」をコンセプトに掲げ、多様な表現をもつアート作品を5ヶ年かけて段階的に設置している。十和田市現代美術館には、国内外で活躍する21人のアーティストが、都市や自然、そこに生きる人々との対話の中から生み出した22のアート作品が展示されている。

また作品はこの美術館のために制作されるため、建築の設計段階から作品と空間が深く結びついている。作品は展示室だけでなく、中庭や屋上、階段室など、屋内外のあらゆる空間に展開し、来訪者に新たなアート体験をもたらしている。

### 4.1 十和田市野外芸術文化ゾーン

十和田市では、より魅力的で美しい官庁街通りの景観を作り出すとともに、未来へ向けた新しい街づくりの一環として「Arts Towada」計画に取り組んでいる。

この計画は官庁街通りという屋外空間を舞台に、通り全体をひとつの美術館に見立て、多様なアート作品を展開していくものである。このような取り組みは世界でも類をみない試みである。またアート作品に加えて、十和田市の歴史や美しい自然、そして

地域の持つ活力を引き出し、未来へつなげていくような仕掛けを随所に盛り込むことで、十和田市を個性あふれる『アートのある街』『感動創造都市』として国内外の多くの人々に印象づけることを目指している。

その中核施設となる「十和田市現代美術館」が2008年4月26日に開館し、引き続いて美術館の向かい側の税務署跡地他の整備及びシンボルアートの設置を行い、Aert Towada全体の完成は2010年春を予定している。



図1 十和田市野外芸術文化ゾーン

出典：Towada Art Center. Art Towada(野外芸術文化ゾーン)について。Copyright (C) 2008 (オンライン)  
 (URL: <http://www.city.towada.lg.jp/artstowada/outside/index.html>) (参照 2009-5-1)

#### 4.2 十和田市現代美術館

「十和田市現代美術館」は「新しい体験を提供する開かれた施設」として、Arts Towada計画の中核となる施設である。アート作品の展示のほか、文化芸術活動の支援や交流を促進する拠点となる。

十和田でしかみることができない22の恒久設置作品が展示されている常設展示スペースのほか、ギャラリースペース、カフェ、市民活動サポートスペースなど、多様な機能を持つ。

「十和田市現代美術館」は、アートを通じた新しい体験を提供する開かれた施設として、国内外で活躍する21人のアーティストによるコミッションワークの展示のほか、芸術文化活動の支援や交流を促進するための施設である。館内には、常設展示室、企画展示室、休憩スペース、市民活動スペース、屋外イベントスペースなどの多様な機能を内包している。

美術館の特徴は、個々の展示室を、「アートのた

めの家」として独立させ、敷地内に建物を分散して配置し、それらをガラスの廊下でつなげていることである。各展示室を独立配置させることで、それぞれのアート作品にあわせて建築空間をつくることができ、両者がより密接な関係を結ぶことができる。この分散型の構成は、広場と建物が交互に並ぶ官庁街通りの特徴から着想を得ており、アート作品と都市が有機的に混ざり合っている。

そして、建物に大小のボリュームをつくることで、大小の建物が並ぶ通りの景観と連続性を持たせている。さらにこの分散配置は、屋外展示スペースやイベントスペースを生み出し、来館者は屋内空間と屋外空間を同時に体験することができる。

また、アート作品が展示されるスペースはいろいろな方向に向かって大きなガラスの開口を持ち、アート作品が街に対して展示されているかのような開放的な構成となっている。国内外12カ国の21人の作家が、美術館のオープンにあわせて新たに作品を制作し、全部で22点が展示されている。

著者は2008年8月31日に「十和田市現代美術館」を訪問した。鑑賞した作品のうち、音活用のある作品を中心に紹介する。



図2 十和田市現代美術館平面図

#### 4.3 ポツレ・セートレ：無題

自動ドアが開くと、白の色調で構成された空間が現れる。正面に白いヤギのような幻獣が横たわっている。部屋の中に入ると扉が閉まり、作品の世界に引き込まれる。盛り上がったアクリルのオブジェが壁にはめ込まれ、ミラーボールが床にめり込んでい

加藤：博物館の立地環境と展示の関係：「十和田市現代美術館」と「青森県立美術館」を中心に

る。とても不思議な空間である。

電子音の流れており、とても不思議なメロディーを奏でている。

この作品は「レベル4：展示のための音による環境づくり」に分類できる。



写真1 無題：ポツレ・セートレ

#### 4.4 キム・チャンギョム：メモリー・インザ・ミラー

薄暗い部屋の壁に、鏡や家具が取り付けられ、水槽が置かれている。その鏡に日常のさまざまな風景が次々と映し出される。鏡の中に現れる風景や人物は実際に存在するように見えるが、時間の経過とともに闇の中に消えていく。時々その映像に人の影が横切る。はじめそれは作品を見ている自分の影かと錯覚するが、その影も作品であることがわかる。水槽の中の魚の姿も刻々と変化していく。

鏡の中の人物が通り過ぎるとき、足音が聞こえる。また鏡の中に風景が現れると鳥の鳴き声が聞こえてくる。また水槽の水音も聞こえる。実像と虚像が錯綜する不思議な空間である。

この作品は「レベル3.1：音の出る装置」に分

類できる。

また、この作品を展示している部屋全体は「レベル2：サウンド・インスタレーション」であると考えられる。



写真2 メモリー・インザ・ミラー

#### 4.5 アナ・ラウラ・アラエズ：光の橋

来館者は階段を上がり、青いネオンで照らされた六角形のトンネルに入る。これは光と音とガラスでできた空間を五感で体験する作品である。トンネルの形状は脊柱がモチーフになっており、身体性が強く意識される作品である。心地よい静かな音と光に包まれると瞑想の世界を体験した気分になる。

BGMが流れ、チャイムの音が心地よい。

これは、「レベル5.1：BGM」に分類できる。



写真3 光の橋



#### 4.6 オノ・ヨーコ：念願の木／三途の川／平和の鐘

オノ・ヨーコのこの3つの作品は中庭に展示されている。「念願の木（ウイッシュ・ツリー）は1996年から各地で行なってきた平和を祈願するプロジェクトで、来館者が自分の願いを白い短冊に書き、木に吊るすという参加型作品である。この念願の木は、青森の地域性を考慮しリンゴの木が選ばれた。この中庭にある念願の木に行くには、「三途の川」という玉石を川に見立てた作品の上を歩くことになる。必然的に三途の川の玉石を踏む足音が鳴る。そして隣に「平和の鐘」という作品がある。これは大覚寺から寄贈された鐘で、来館者は自由にその鐘を鳴らすことができる。すると、鐘のゴーンという音が響く。

これは、「レベル：その他」で、まさにその時々サウンドスケープを体感しながら鑑賞するものである。したがって、音は一定ではなく、季節や時間帯、また天候により変化する。来館者は、その時の一瞬の音を聴きながら作品を鑑賞するのである。



写真4 念願の木／三途の川／平和の鐘

#### 4.7 企画展：「ワット！ どうぶつ What? アート展」

企画展「ワット！ どうぶつ What? アート展」が、2008年7月19日～8月31日まで開催されていた。その中の作品の一つに、「オオクラテツヒロ：ハコシキ. ティッシュ+ハコシキ. ムービー」という作品がある。四角いティッシュケースにいろいろな動物の顔が描かれている。それが壁に貼り付けてある。部屋の奥には四角いパソコンの画面が置かれており、映像が映し出されている。そのパソコンから楽しい音楽が流れている。映像アニメーションのようなムービーである。

この作品は「レベル3.3：映像展示」に分類できる。

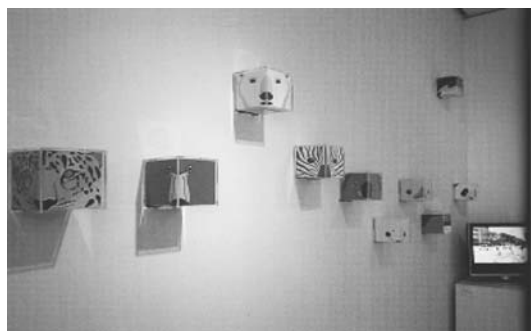


写真5 ハコシキ. ティッシュ+ハコシキ. ムービー

### 5 青森県立美術館

著者は2008年9月1日に「青森県立美術館を訪問」した。「青森県立美術館」の隣は、広大な「三内丸山縄文遺跡」の発掘現場で現在も発掘調査が続いている。著者は2008年9月3日に「三内丸山縄文遺跡」の発掘現場も訪問した。幸運にも、発掘調査の現場を見学し、説明を聴くことができた。「青森県立美術館」はこの「三内丸山縄文遺跡」と密接な関わりをもち、建設された。設計は青木淳による。美術館のシンボルマーク、ロゴタイプをはじめとする総合的なビジュアルイメージの設計は、菊地敦己による。

加藤：博物館の立地環境と展示の関係：「十和田市現代美術館」と「青森県立美術館」を中心に

### 5.1 青森県立美術館の建築について

2006年に開館した「青森県立美術館」には青森県出身アーティストの多数の作品を所蔵する。広大な「三内丸山縄文遺跡」の発掘現場から着想を得て、隣に建てられた美術館の建物は青木淳の代表作である。発掘現場のトレンチ（壕）のように、地面が幾何学的に切り込まれている。その上から白く塗装された煉瓦の量塊が覆いかぶさっている。上の量塊の下の面も、凹凸を見せている。土の上向きの凹凸と量塊の下向きの凹凸が、まるで並びの悪い歯列のように、隙間を持ちながら噛み合わされている。これがこの建築の基本構成である。こうしてこの美術館は、これまでまったく存在したことがなかった展示空間をもつことになった。それは、量塊のなかに設けられた真っ白な「ホワイトキューブ」の展示室隙間と土の床や壁が露出する隙間の「土」の展示室が、対立しながらも共存する強度の高い空間である。そこで展覧会が催され、土の床や壁はその度ごとに部分的に壊され補修されていく。「青森県立美術館」



写真6 青森県立美術館

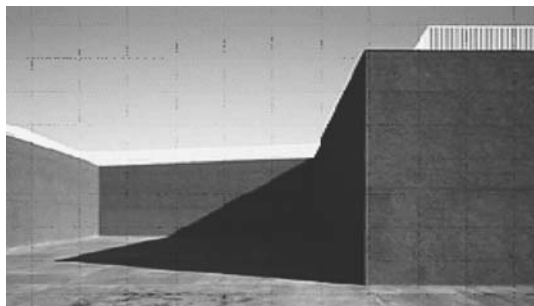


写真7 青森県立美術館創作ヤード

の創作ヤードでは、その時々には展覧会が催されるが、土の床や壁はその度ごとに部分的に壊され補修されていく。これはまさに、「三内丸山縄文遺跡」の発掘現場で行なわれていることと同じである。発掘のために地面を掘り起こし、調査が終わると、その場所はまた埋め返されるのである。

美術館のエントランスを抜けると、突然広がる大空間がある。美術館最大の展示室で、高さ19メートルもある。

シャガールのバレエ背景画「アレコ」3点を展示している。

その大きさと色彩に圧倒される。20世紀を代表する画家の一人、マルク・シャガール（1887-1985）は、1942年、亡命先のアメリカでバレエ「アレコ」の舞台装飾に取り組む。青森県は、全4幕からなるそのバレエの背景画のうち、3点を収蔵している。1点の大きさは縦が約9メートル、横は約15メートルある。巨大な画面にシャガールの色彩への情熱がほとばしっている。

アレコホール空間には特に音はない。

### 5.2 あおり犬

青森県弘前市出身の奈良美智による建築と一体化した作品（コミッションワーク）「あおり犬」は、高さ8.5mの立体作品であり、奈良の世界最大の作品である。奈良美智は青森県弘前市に1959年に生まれる。

「あおり犬」は美術館の地下2階の館外の空間に設置されているので、作品の周辺は地下1回、地上階の壁（トレンチ）に囲まれている。館内のいたるところから「あおり犬」を見ることができ、この美術館のシンボリック的存在である。愛嬌のある白い大きな犬がうつむき加減に立っている。屋外に設置されているので、周辺のさまざまな音が聞こえてくる。

この作品は、「レベル：その他」で、サウンドスケープを体感しながら鑑賞するものである。したがって、音は一定ではなく、季節や時間帯、また天候により変化する。鑑賞者は、その時の一瞬の音を聴き

ながら作品を鑑賞するのである。

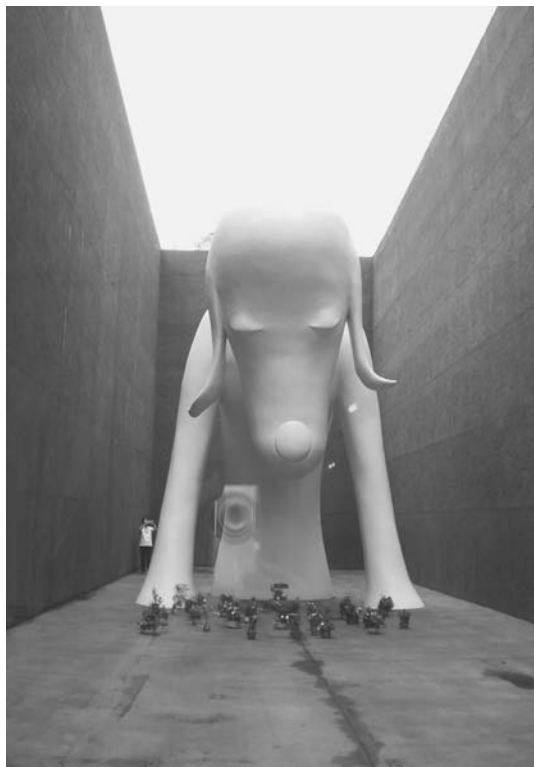


写真8 あおり犬

### 5.3 棟方志功展示室

青森県青森市生まれの棟方志功の作品を展示する常設展示室である。棟方志功の作品については、昭和13年新文展で特選となった出世作「勝鬘譜善知鳥版画曼陀羅」などの代表的な版画作品に加え、志功が倭画とよんだ肉筆画の傑作「御三尊像図」や巨大な「鶯栖図」、ゴッホにあこがれた志功が初期に描いた貴重な油彩画である「雪国風景図」「公園図」など、版画家にとどまらないさまざまな側面を紹介する多彩なコレクションを所蔵している。板画だけでなく、倭（やまと）絵や油絵などの肉筆の作品も一堂に集められている。

DVD「彫る 棟方志功の世界」が放映されており、棟方志功自身の話し声や、解説と音楽が流れている。

この展示は「レベル3.3：映像展示」に分類で

きる。

### 5.4 寺山修司展示室

寺山修司は青森県弘前市に1935年に生まれる。詩人、劇作家、演出家、映画作家など多彩な分野で活躍する。1967年に演劇実験室「天井桟敷」を旗揚げし、日本のアバンギャルド芸術を牽引した。1971年には、長編映画の第一作となる「書を捨てよ、街に出よう」で、サンレモ映画祭グランプリを受賞する。天井桟敷は1978年から欧米公演も行い、高い評価を受けた。「天井桟敷定期会員募集」「書を捨てよ、街に出よう」のポスターデザインが鮮やかな色彩で展示されている。

寺山修司展示室の中に、一つの部屋があり、寺山修司の青森県弘前市時代の幼少の頃の展示がなされている。寺山修司が卒業した古間木小学校校歌が流れている。女の子の声で校歌が歌われており、なつかしい時代を思い出す。その校歌の作詞は寺山修司であり、作曲はニッ森利雄である。「わが夏帽どこまで転べども故郷」と校歌のタイトルがつけられている。寺山修司が故郷の青森と古間木小学校を愛していたことが伺える。

この展示は「レベル4：展示のための音による環境づくり」に分類できる。同時に、この小間木小学校時代を展示してある部屋全体は、「レベル2：サウンド・インスタレーション」であるとも考えられる。

### 5.5 八角堂

奈良美智によるもう一つのコミッションワーク「八角堂」は、公園部分の浮島に設置された建物で、八角形をしている。ポップ調の漫画的な表情で、一見かわいいのだがにこりともしない表情や、目を吊り上げて引きつったような独特の目つきを持った子どもたちや犬を描いた作品は、現代社会に生きる人々の心に深く訴えるものになっている。青空の下、作品を見て欲しいという奈良の思いが詰まった空間で、天井がなく、入り口を除く7つの壁に6点の皿状の作品が展示されている。著者が訪問した日



加藤：博物館の立地環境と展示の関係：「十和田市現代美術館」と「青森県立美術館」を中心に

も、よい天気で、まさに青空の下で作品を鑑賞した。やはり、周辺のさまざまな音が聴こえてくる。

壁には小さな四角い窓があり、そこから外を覗くと、周辺の草の穂先が見える。虫の目で草を見ているような感じがする。

この作品は、「レベル：その他」で、サウンドスケープを体感しながら鑑賞するものである。したがって、音は一定ではなく、季節や時間帯、また天候により変化する。鑑賞者は、その時の一瞬の音を聴きながら作品を鑑賞するのである。

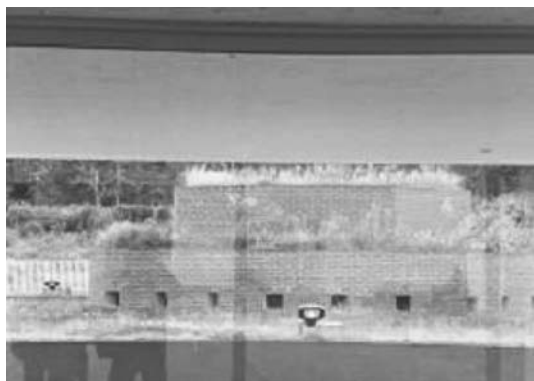


写真9 八角堂外観



写真10 八角堂内側

## 6 調査結果の報告

「十和田市現代美術館」を第2章で述べた「博物館における6つの音活用レベルの設定」で分類すると、次のようなことが明らかになった。ポツレ・セートレによる作品「無題」は、「レベル4：展示のための音による環境づくり」に分類できる。キム・チャンギョムによる「メモリー・インザ・ミラー」は、「レベル3.1：音の出る装置」に分類できる。アナ・ラウラ・アラエズによる「光の橋」は、「レベル5.1：BGM」に分類できる。企画典のオオクラテツヒロによる「ハコシキ、ティッシュ+ハコシキ、ムービー」は、「レベル3.3：映像展示」に分類できる。これらの4つの作品は、すべて美術館の館内にある。すなわち、第3章で述べた③ギャラリーや建物内部の作品である。したがって、第2章で示した「博物館における6つの音活用のレベル」の中で分類することができる。

一方、オノ・ヨーコによる「念願の木／三途の川／平和の木」は、「レベル：その他」で、まさにその時々サウンドスケープを体感しながら鑑賞するものである。この作品は、美術館内の屋外の空間に設置されている。美術館の各部屋の通路からガラスの壁越しに、この作品を眺めることができる。すなわち、第3章で述べた②建築物の一部で外に面している壁やそこにできた空間に展示された作品である。

「青森県立美術館」を第2章で述べた「博物館における6つの音活用レベルの設定」で分類すると、次のようなことが明らかになった。奈良美智による2つの作品「あもり犬」と「八角堂」は、「レベル：その他」で、サウンドスケープを体感しながら鑑賞するものである。したがって、音は一定ではなく、季節や時間帯、また天候により変化する。鑑賞者は、その時の一瞬の音を聴きながら作品を鑑賞する。これらの作品も第3章で述べた②建築物の一部で外に面している壁やそこにできた空間に展示された作品である。棟方志功展示室は、「レベル3.3：映像展示」に分類できる。寺山修司展示室は、「レベル4：展示のための音による環境づくり」に分類できる。同

時に、この部屋全体は、「レベル2：サウンド・インスタレーション」であるとも考えられる。これらの展示室は第3章で述べた③ギャラリーや建物内部の作品である。

博物館（美術館）の作品は、設置される場所により、以下の3つに分類できる。

- ① 自然の中に置かれた作品
- ② 建築物の一部で外に面している壁やそこにできた空間に展示された作品

建築と一体化した作品(コミッションワーク)

- ③ ギャラリーや建物内部の作品

第2章で述べた「博物館における6つの音活用レベルの設定」は、③には適用できるが、①と②の作品には適用できない。今回「レベル：その他」となった作品は、①もしくは②に設置された作品である。

## 7 博物館の立地環境と音環境の比較

博物館の立地する周辺の風景や音環境と、博物館の音の展示や博物館内の音環境との関連を考慮することも大事であり、そのような博物館も増えつつある。本稿で述べた「十和田市現代美術館」「青森県立美術館」に加えて、著者が、以前に訪問した「中村キース・ヘリング美術館」と「ベネッセアートサイト直島」の4つの例を比較して述べることにする。

著者が2008年5月に訪問調査した「中村キース・ヘリング美術館」（北川原温による設計）は山梨県北杜市小淵沢の八ヶ岳の裾野に位置する。約36,000m<sup>2</sup>の敷地には沢が流れ、敷地内にはナラやヤマザクラ、アカマツやカラマツ等の大木が自生しており、豊かな森を形成している。小淵沢は八ヶ岳の裾野に位置し、緑あふれる自然環境に包まれ、かつては縄文文化が隆盛を極めた場所である。また、日本で最も日照時間が長く、標高1,000mの気候は、生命を育む母胎の環境と似ているといわれている。一方、キース・ヘリングの作品は他民族大都市であるニューヨークというひとつのカオスから生み出されたポップ・アートであり、自然や緑といった言葉とはかけ離れた作品群である。しかし、大都市が生

み出す無数の「生」のエネルギーと、八ヶ岳の自然が宿すエネルギーや縄文時代の遺構が発する生命力に共通する力強さがあり、純粋な感性が素直に収まる。そこで、「中村キース・ヘリング美術館」の立地場所として、この地が選ばれたのである。エネルギーの交流の場として、そして心を開放する場として、当美術館は創造されている。

敷地内には土地の形質に合わせて無数の「帯」が存在している。森や広場、建物というスペースを带状につなぎ合わせている。そこで、「中村キース・ヘリング美術館」は単なる建築物として美術館が存在するのではなく、敷地全体に広がる連続的なランドスケープの一部として建築が計画された。そこには、サウンドスケープが同時に存在すると言っている。鳥の鳴き声や風の音が木の葉をゆする音などは、ランドスケープの中で日々変化する音である<sup>9)</sup>。

著者が2004年1月に訪問調査した香川県ベネッセアートサイト直島は、直島全体がアートの島である。直島の自然環境もアート作品であるという考え方であろう。したがって、「地中美術館」（安藤忠雄による設計）は、周囲の自然環境をそこなわないように、展示室のほとんどを地下に建設した<sup>10)</sup>。地上からは「地中美術館」の姿は見えない。「中村キース・ヘリング美術館」のランドスケープの一部として建築が存在するという考え方は対照的である。

一方、ベネッセアートサイト直島で行われている「家プロジェクト」は、1998年に始まった直島の町を舞台とした常設のアートプロジェクトである。本村地区で古い家屋を改修し、アーティストが家の空間そのものを作品化したプロジェクトを公開している。ここでは、それぞれの建物、ひいてはそこで営まれていた生活や日本の伝統、美意識に対峙した空間が形づくられている。「家プロジェクト」として創造された作品の周辺では、今でも脈々と直島の島民の生活が営まれている。「家プロジェクト」の作品のある通りを歩く人々の足音、話し声が絶え間なく聞こえ、ノラ猫の鳴き声も時折耳にすることができる。

今回訪問した「十和田市現代美術館」は、「新し

加藤：博物館の立地環境と展示の関係：「十和田市現代美術館」と「青森県立美術館」を中心に

い体験を提供する開かれた施設」として、Arts Towada 計画の中核となる施設である。官庁街通りという屋外空間を舞台に、通り全体をひとつの美術館に見立て、多様なアート作品を展開していくものである。その中核施設となっているのが「十和田市現代美術館」である。各展示室を独立配置させることで、それぞれのアート作品にあわせて建築空間をつくることができる。そして各展示室はガラス張りの通路で結ばれている。この分散型の構成は、広場と建物が交互に並ぶ官庁街通りの特徴から着想を得ており、アート作品と都市が有機的に混ざり合っている。

「十和田市現代美術館」が位置する官庁街通りは、定期バスや自家用車などの交通量も多く、街の喧騒が届く。しかし、青森県の十和田市という場所柄、東京に代表される大都市のような喧騒とは異なる。むしろこれからの発展を期待する街の活気を意識させるような基調音である。

今回訪問したもう一つの「青森県立美術館」は、隣に広大な「三内丸山縄文遺跡」があり、現在も発掘調査が続いている。「青森県立美術館」はこの「三内丸山縄文遺跡」と密接な関わりをもち、建設された。発掘現場のトレンチ（壕）のように、地面が幾何学的に切り込まれている。これまでまったく存在したことがなかった展示空間を創り出している。そこで展覧会が催され、土の床や壁はその度ごとに部分的に壊され補修されていく。あたかも、「三内丸山縄文遺跡」の発掘調査の現場がそのまま展開されているようなものである。

三内丸山遺跡はすでに江戸時代から知られ、遺跡に関する最も古い記録として、山崎立朴の『永祿日記（館野越本）』（元和9年、1623年）がある。江戸時代後期には有名な紀行家菅江真澄が現地を訪れ、『すみかの山』（寛政11年、1799年）に、縄文時代中期の土器や土偶の精巧なスケッチと考察を記している<sup>11)</sup>。

1953年から慶應義塾大学などによる学術的な発掘調査が行われ、1976年に青森県教育委員会により縄文時代中期の大人用の墓が56基と縄文時代中

期の大型住居跡が検出された。1994年7月、直径約1mのクリの巨木を使った縄文時代中期の大型掘立柱建物跡の発見をきっかけに、遺跡の保存を求める声が沸き上がった。世論の高まる中で、同年8月に青森県は遺跡の重要性を考慮し、遺跡の永久保存と活用を決定した。その後、遺跡は保存のために埋め戻された。

1995年度から史跡指定のための、範囲確認調査・試掘調査を行い、1997年3月には国史跡、平成2000年11月24日、三内丸山遺跡は遺跡の国宝と言ふべき特別史跡に指定された。縄文遺跡としては44年ぶりで、3番目の指定となる。

著者は、幸運にも発掘調査の現場を見学し、説明を聴くことができた。発掘現場では、トレンチ（壕）のように、地面が幾何学的に切り込まれており、何世紀にもわたる土の層が見られた。これらのトレンチは調査が終わると、土を埋め戻し、また別の場所を掘り起こして調査が開始されるのだという。「青森県立美術館」の創作ヤードでは、その時々展覧会が催されるが、土の床や壁はその度ごとに部分的に壊され補修されていく。

「青森県立美術館」には、青森県にゆかりのあるアーティストの作品を中心に展示してある。しかし、「三内丸山縄文遺跡」との音の関連は見つからなかった。

## 8 おわりに

博物館の音の活用には2つの領域がある。一つは「音そのものの展示」であり、もう一つは「展示のための音による環境づくり」である。そして音の積極的活用の度合いから、この二つの領域には連続する6つのレベルが存在する。これらの音の活用は、博物館という施設におけるサウンドスケープ・デザインである。

博物館のサウンドスケープ・デザイン（音の展示と音による環境づくり）については、博物館ではあまり議論の対象になっていない。博物館においてはその基本理念や目的に展示があり、音の展示もその

中に含まれる。また、博物館の音による環境づくりを考えることも重要である。

今回は、「十和田市現代美術館」と「青森県立美術館」の訪問調査の結果を中心に報告したが、今後、さまざまな博物館の立地する周辺の風景や音環境を訪問調査し、報告をしていきたい。博物館の館内と館外の音環境を総合した新たなサウンドスケープ・デザインの概念を構築し、新たなレベルの分類を作成する。さらに、ランドスケープとの関連を追究する。

そこには、ランドスケープとサウンドスケープの融合があると考えられる。ランドスケープとサウンドスケープの総合効果が「科学的な意味関係をもつ風景」として成立するものかどうかを探求していきたいと考える。

ランドスケープは「風景」と表現される。一般にはランドスケープ (Landscape) は「景観」と訳され、Scenery が「風景」と訳される。しかし研究者によっては、ランドスケープを「景観」とも「風景」とも訳しており、ほぼ同義として使っている。景観の場合は視覚が中心で、眼にみえるものが主たる対象となるが、風景の場合は視覚のみならず、他の五感もかなり大きくとりあげられる<sup>12)</sup>。聴覚を主対象とした「サウンドスケープ」(音の風景) という概念をシェーファーが提唱し日本に導入されてから40年近くなる。その間には、「日本の音風景百選」(1996) が選ばれているし、臭覚を対象としては、「かおり風景百選」(2001) が選出されている。

また、ランドスケープは共同体という言葉と同一起源であり<sup>13)</sup>、サウンドスケープが「個人あるいは社会によりどのように知覚され、理解されるかに強調点のおかれた音の風景」と定義されていることから、強い関係があることが伺える。

今後、博物館のサウンドスケープ・デザインが、博物館における一つの研究領域に発展することを望む。また、サウンドスケープ研究において、博物館という公共施設の音環境の研究が発展することを期待する。

## 注

- 1) 次のような文献がある。  
加藤雄次：『博物館展示法』(雄山閣、東京、2000) (博物館講座：9)  
大堀哲：『博物館展示・教育論』(樹村房、東京、2000) (博物館学シリーズ：3)  
村上義彦：『博物館の歴史展示の実際』(雄山閣、東京、1992)
- 2) 青木豊：『博物館映像展示論—視聴覚メディアをめぐる』(雄山閣、東京、1997)
- 3) 次のような研究がある。  
佐藤公信：公共的内部空間の音情報提示の現状とその評価、『展示学』33, p. 2-13, 2002.  
佐藤公信：受け手のイメージ形成における音の働き、『展示学』15, p. 14-22, 1993.
- 4) 加藤修子：博物館における音の展示と音による環境づくり—文化情報施設のサウンドスケープ・デザインの展開、『文化情報学』9 (1), p. 4, 2002.
- 5) 加藤修子：博物館における「音の展示」と「音による環境づくり」：全体報告と館種別比較分析およびレベル別分析、『文化情報学』10 (1), p. 29-54, 2003.
- 6) 加藤修子：博物館の「音をテーマとした展示」における展示方法の分析、『文化情報学』10 (2), p. 17-31, 2003.
- 7) 加藤修子：博物館の「音の展示」と「音による環境づくり」：全体報告と館種別特徴に基づく考察、『サウンドスケープ (Journal of Soundscape Association of Japan)』6, p. 57-64, 2004.
- 8) 前掲 4) p. 4-6.
- 9) 加藤修子：博物館のサウンドスケープ・デザイン：中村キースヘリング美術館：ケーススタディ (2), 『文化情報学』15 (2), p. 17, 2008.
- 10) 加藤修子：博物館のサウンドスケープ・デザイン：ベネッセアートサイト直島：ケーススタディ (1), 『文化情報学』15 (1), p. 11-21, 2008.
- 11) 青森県教育庁文化財保護課 三内丸山遺跡保存活用推進室. 特別史跡：三内丸山遺跡. 最終更新日：



加藤：博物館の立地環境と展示の関係：「十和田市現代美術館」と「青森県立美術館」を中心に

2008-10-22 (オンライン) 〈URL: <http://sannaima.ruyama.pref.aomori.jp/>〉 (参照 2008-11-4)

12) 勝原文夫：日本のランドスケープ：農村の風景をめぐって、『科学 (Science Journal KAGAKU)』72 (5), p. 530, 2002.

13) Spirn, Anne Whiston 『The Language of Landscape』 Yale University Press, New Haven, CT, 1998.

## 参考文献

『科学 (Science Journal KAGAKU)』「特集；ランドスケープ—科学とデザインをむすぶもの」72 (5), p. 517-561, 2002.

Spirn, Anne Whiston 『The Language of Landscape』 Yale University Press, New Haven, CT, 1998

## Soundscape Design in Museums

### Relation Between Location Environment and Exhibition of Museum: Mainly "Towada Art Center" and "Aomori Museum of Art"

by Shuko KATO

**[Abstract]** This research aims at drawing the norm of "exhibition of sound" in museums and of "the production of desirable environment by sound" for exhibition based on the view of the soundscape design. The author set up the 6 levels according to a degree of the use for sound at both fields of "exhibition of sound" and "the production of desirable environment by sound" in museums. The acoustical environment in the pavilion in the museum had been investigated up to now, and the result of one respondent was achieved.

Recently, the museum where the location environment is valued is increasing. Then, it was thought that it wanted to investigate the relation between peripheral scenery, the acoustical environment where the museum was located, and the exhibition of the sound of the museum and the acoustical environment in the museum. That is, the entire environment location that surrounds facilities in the museum is investigated, and the acoustical environment and the sound use are investigated. The case study with the feature around a domestic museum is done, and a universal common soundscape design is derived there. In addition, the relation and the influence with the landscape are considered.

The author mainly discusses "Towada Art Center" and "Aomori Museum of Art" as case studies. And, the location environment and the soundscape of four museums are compared including the case with "Benesse art site Naoshima" and "Nakamura Keith Haring Collection" that have already been visited.

**[Key Words]** museums, exhibition of sound, the production of environment by sound, soundscape design, landscape