

提供年月日：令和3年(2021年)6月18日

所属名：滋賀県立美術館

担当者名：福山(広報担当)、木村

連絡先：077-543-2111

E-mail: museum@pref.shiga.lg.jp

滋賀県立美術館 6月27日(日)リニューアルオープン！



1. 美術館のオープンに合わせて路線バスのアクセスが便利になります
2. エントランスロビー内にショップ・カフェがオープンします
※詳細については、別添資料1(P.4)参照
3. 美術館本サイト・オンライン美術館がオープンしました
4. ウェルカムゾーン空間構築
※詳細については、別添資料2(P.6)参照



1. 美術館のオープンに合わせて路線バスのアクセスが便利になります

6月26日（土）の美術館内覧会の日から、帝産湖南交通株式会社様のご協力により、同社の路線バスがびわこ文化公園北駐車場付近のロータリーに乗り入れ、新たに「文化ゾーン（県立図書館・美術館前）」のバス停が新設されます。

公園内に直接バスが乗り入れることで、美術館へのアプローチがより分かりやすく、そして、歩く時間も短くなります。

また、6月26日（土）から7月25日（日）までの間の土日祝日は、瀬田駅から文化ゾーン（県立図書館・美術館前）間の臨時バスが増発されます。

詳細については、帝産湖南交通株式会社様のホームページ（<https://shiga-teisan.co.jp/>）をご覧ください。

2. エントランスロビー内にショップ・カフェがオープンします

美術館の開館に合わせて、エントランスロビー内にショップ・カフェが新たにオープンします。

- (1) 出店事業者：湖の国のかたち
- (2) 一般オープン日：6月27日（日）
- (3) 営業日・時間：美術館の開館日および開館時間と同じ

※詳細は別添資料1（湖の国のかたち 提供）を参照してください

3. 美術館本サイト・オンライン美術館がオープンしました

(1) 本サイト

2月から公開していた滋賀県立美術館ティザーサイトが、本サイトにリニューアルしました。

<https://www.shigamuseum.jp>

(2) オンライン美術館

オンライン美術館がオープンしました。

<https://www.shigamuseum.jp/virtual>

リニューアルを記念して制作した、美術館や滋賀の文化の魅力を知っていただく映像コンテンツ（プロモーションビデオ、トークイベント、インタビューなど）を国内外のどこにいても気軽に楽しめます。今後もコンテンツは充実予定です。

4. ウェルカムゾーン空間構築

リニューアルオープンにあたり、エントランスロビーおよびその周辺を美術館と来館者の出会いや交流の場となる「ウェルカムゾーン」と位置づけ、統一的なコンセプトでデザインされた空間と



して整備しました。「リビングルームのような美術館」を目指して、誰もが気軽にくつろぎ楽しめる空間をつくっています。

デザイン統括・設計（受託者）：graf（有限会社デコラティブモードナンバーズリー）

※詳細は別添資料2（graf 提供）を参照してください

資料1 (湖の国のかたち 提供)

カフェ & ショップ 「Kolmio in the museum」

□運営：湖の国のかたち

□連絡先：代表 市田恭子



Kolmio(コルミオ)とはフィンランド語で三角という意味です。

現在、滋賀県近江八幡市仲屋町の旧市街で同名の店舗を運営しており、近江商人の哲学でもある「買ってよし 売り手よし 世間よし」の三方よしに由来します。この考え方は、自身の利益だけを追求をするのではなく、相手の利益や満足も満たし、琵琶湖をはじめとする自然・生活環境にも配慮する SDGs にもつながります。

新たに滋賀県立美術館内にオープンする店舗では、アート・ひと・ショップ&カフェの三方がつながり、心地よい場所になる事を目指します。

<カフェ>

ドリンクと軽食をご提供。展示を見たあとの一息つける休憩に、甘い物とドリンクをご提供します。テイクアウトもできますので、公園内でピクニック感覚で楽しんでいただく事ができます。

- 滋賀県の老舗和菓子店「御菓子司 しろ平老舗」(創業慶応元年 1865 年)五代目 岩佐 昇氏が生み出す、当店オリジナル上菓子。
- 滋賀県の恵がぐるっと包まれた、ラップサラダ
- コーヒー
滋賀県で焙煎されたコーヒー豆でお出しするコーヒー。コーヒーで滋賀県を巡る事ができる。
- お茶
滋賀県の茶所から取り寄せる個性豊かな煎茶、和紅茶、ほうじ茶等をご提供。
- オリジナルドリンク
滋賀県産の野菜や果物いちごやいちじくを使用したスムージー。



<ショップ>

ヒトとモノが交差し知的好奇心をくすぐる滋賀だけではなく日本各地から集めた商品を販売します。

- 滋賀を再発見できるプロダクトや食品を販売
プロダクト = 琵琶湖の真珠アクセサリ、信楽焼きのためぎ、県内の作家物、麻や綿のアパレル商品、文具、近江だるま



食品（グロッサリー） = 滋賀県ならではの食材が揃います。
 丁子麩、赤こんにゃく、近江のお茶、近江牛レトルトカレー、ビワマス
 缶詰、お菓子



- ミュージアムショップだからこそ楽しいプロダクト
 日本の伝統産業の技術を使った新しい工芸品
 世界中から集める絵葉書やグッズ
 アールブリュットプロダクト日本の伝統産業の技術を使った新しい工芸品
 世界中から集める絵葉書やグッズ



ワッペン
群鶏図



ワッペン
朝顔狗子図



撮影：刑部信人

- 滋賀県立美術館グッズ
 滋賀県立近代美術館時代からの図録や絵葉書

※写真はすべて商品イメージです。

設計 - エントランス

空間

今回のリニューアルプロジェクトの目玉のひとつが、エントランスロビーとその周辺の空間の再構築です。「ウェルカムゾーン」と位置づけ、子ども連れの方など、より多くの方に美術館での時間を楽しんでいただけるような空間にしました。近代建築らしさの残るシックな建物の中に可愛らしいフォルムの什器を入れることでポイントを作り、これまでの歴史を尊重しながら未来のあり方を模索してゆきます。カウンターと休憩スペースはシンメトリーに配置し、建築に合うようなじませています。カフェ&ショップの什器は、可動式で自由にレイアウトを組むことができます。



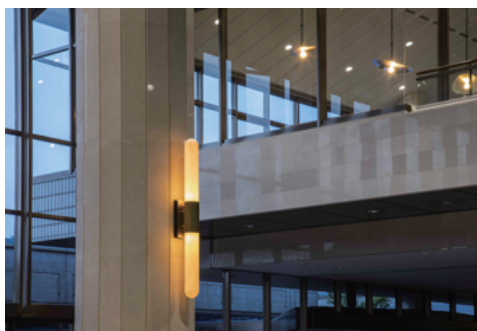
ソファ

シンプルで広いエントランスの中で、モダンな要素を踏襲しつつ、円形の幾何学のリズムを重ねて有機的なアールを配置することで空間にリズムが生まれるようにしました。座面に厚みをもたせつつも、周囲にパイピングを入れることで軽やかな印象に仕上がっています。



照明

照明ブランド「NEW LIGHT POTTERY」がデザイン、grafが監修を行いました。光を通す土で作られた信楽の透器で、つるつとした質感の中にバリ（材料を切断したときの素材の残材部分）をあえて残すことで素材感を残しています。



サイドテーブル

中心をずらして積み重ね、躍動感を表したテーブル。サインと同じ蜚釉を使った信楽焼で仕上げ、天板の鉄板も近似色で合わせており空間の中でサインと調和させています。陶器は、信楽を拠点にする「NOTA&design」が特注製作。



カウンター

信楽焼の赤土を素地で焼き上げ素材を生かしたレンガタイルを使用。白っぽい色から赤みの強いものまでバランスを見て貼り合わせています。カウンター内はナラ材を使い、手の触れる部分は木の肌触りを大切にしています。



空間

子どもと大人のスペースを区切らずどこからでも見渡せるようにベンチなどを配置しています。床の素材もウレタンクッションを使うなど乳児から小学生以上でも利用が可能。琵琶湖をイメージしたプレイマットを設置して、その中に本棚を設けることで遊びながらアートに触れられるような空間を目指しました。キッズスペース内は薄い水色を基調にした明るい印象で、1階の落ち着いた配色とは異なる雰囲気醸成しています。



照明

寝転がって遊ぶ子どもたちの目線に雲のようなかたちを使い、映し出されたキッズスペースから屋外への広がりを感じられるような平たいシェードを用いた照明を作りました。入り口から見るとゆらいているように見え、軽やかな動きを出しています。



什器

どんな年齢の子どもでも使いやすいように什器の高さを低めに設定。子ども用のテーブルには縁に立ち上がりをつけて物が落ちないようにしたり、スツールはできるだけ軽く持ち運びやすいフォルムにするなど工夫しています。



ファミリールーム

みんなに優しく使いやすいファミリールームを新設。キッズスペースと合わせた色味を選定しています。grafがブランドディレクションを行っている壁紙ブランド「WhO」の平山昌尚 (HIMAA) さんの壁紙を用いて遊び心を演出しました。



展示室と展示室の間に配置され、小休憩ができ庭を見渡せるスペース。誰でもくつろぎやすいような奥行きや座り心地のソファを設計しました。ソファスペースはゆっくりと落ち着けるように周りを木で囲い、空間全体としては手に触れたときに優しい感触を左官で表現しています。照明は小ぶりで空間をあたたかく引き立てる「NEW LIGHT POTTERY」のPrinceを使用。



設計 - ラボ

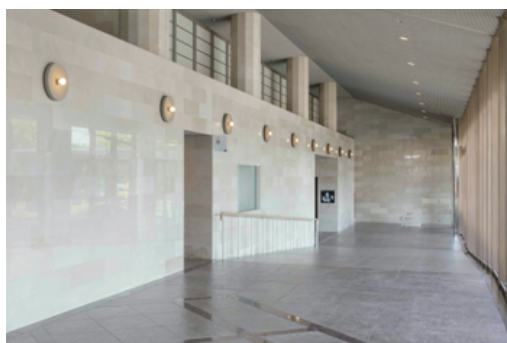
使い手によって自由に使うことができるgrafのオリジナルプロダクト「TROPE」の天板や椅子を使用。展示やワークショップ、打ち合わせなど多岐にわたるスペースであり、不特定多数の人が使用することを想定し、オリジナルのTROPEよりもさらに丈夫なイエローパーチの樹種を採用。椅子はスタッキング（積み重ねられる）仕様にしており収納場所にも配慮しています。



設計 - 回廊や館外

エントランスから展示室につながる壁の照明。壁面に設置するため、円形の信楽焼で焼いて存在感を演出しています。エントランスから展示室に向けて円形の盤面が寒色から暖色のグラデーションになっており、空間ごとの色味を中和させる役割を担っています。

円を重ねた信楽焼を脚にしたベンチを設計。回廊で使用するベンチの座面は他の什器と合わせたナラ材、庭などの館外では雨風に強いヒノキ材を使用しています。エントランスのソファよりも奥行きを狭く、小休憩に使いやすいサイズ感。どこにでもなじむフォルムは、場を選ばずレイアウトが可能です。



「とびたつ」「つながる」をアクションイメージに掲げ、新型コロナウイルス感染症の広がりにも対応しながらオンライン上での展開を中心に、たくさんの人が訪れたいくなる一歩を踏み出す広報を展開します。動画制作を通して、美術館が位置するびわこ文化公園内の周辺環境や、滋賀がもつポテンシャルの高さを発信することで、滋賀の魅力について広く周知できる1つのきっかけになることを願っています。

webサイト公開



<https://www.shigamuseum.jp/>

展覧会やイベント情報に加えて、コレクション紹介などより充実した情報発信ができるようリニューアルを行いました。子どもも楽しめる「こども美術館」コンテンツも新設し、自宅からでも作品と触れ合い遊ぶことができます。

ディレクション | 石黒宇宙 (gm projects)
 デザイン | UMA / design farm、三ツ間菖子
 制作 | 松島玲子

オンライン美術館公開



<https://www.shigamuseum.jp/virtual/>

リニューアルを記念して制作した映像コンテンツ（プロモーションビデオ、トークイベント、インタビューなど）をまとめてバーチャル空間で視聴することができるオンライン美術館をオープン。

ディレクション | 丸山愛 (ZIZO)
 デザイン | 田島諭 (ZIZO)
 実装 | RohlingerRenaud (ZIZO)

滋賀県立美術館PV



<https://vimeo.com/563556363>

充実した展示室に加え、リビングのような居心地の良いエントランス、家族で過ごせるキッズスペース、開放的な中庭等、さまざまな立場の方が「美術を鑑賞する」体験を楽しめる様子を映像にしました。新しくなった空間や仕器をモチーフに「かわる かかわる」というコンセプトを滋賀在住のダンサーの家族が身体で表現しています。楽曲は滋賀県出身の音楽家・世武裕子さんにつけていただきました。

楽曲 | 世武裕子
 パフォーマンス |
 佐藤健太郎、佐藤まどか、佐藤つきひ
 衣装 | rihei

企画 | graf
 編集 | 外売募
 撮影 | 桑原明文、小林俊文
 グラフィック | UMA / design farm

サイン計画

グラフィック、サイン計画、VIは、UMA/design farmが担当しています。

美術館の建築や周辺環境の特徴をとらえ、利用者にとって明快な案内を考えた素材や色。これまで、滋賀県立美術館が積み重ねてきた歴史と、新たに動き出す能動的な美術館のかたちを「かさなる(関わり)」と「とびたつ(発信)」をコンセプトに、これからの美術館の姿を体現するビジュアルの制作、サイン計画を展開します。



グラフィックデザイン

新VI (ビジュアル・アイデンティティ)



これからの美術館を表現する

美術館の大きな屋根のような三角を組み合わせ、「M」「S」のかたちをつくり、地域や現場にとびこみ、とびたっていく様子をかたちに表現しました。様々な人と手を取り、広くコミュニケーションをとっていく姿を表しています。

メインビジュアル



滋賀の美しさに改めて出会う

滋賀県出身の写真家 川内倫子さんに撮影いただきメインビジュアルに使用しています。生まれ変わる美術館のイメージをもとに、植物、鳥、湖など自然の中にある、小さくも健気な生命の存在を感じさせる写真は、滋賀の様々な場所で撮影されました(左は醒井の梅花藻)。

「はじめまして、滋賀県立美術館です。」というコピーは、ディレクター自らによるものです。

デザイン統括、設計、広報

graf

大阪を拠点に家具の製造・販売、グラフィックデザイン、スペースデザイン、プロダクトデザイン、コミュニティデザイン、カフェの運営や食や音楽のイベント運営に至るまで暮らしにまつわる様々な要素をものづくりから考え実践するクリエイティブユニット。地域のブランディングなど新たな活動領域を開拓している。2020年、オフィスを改装した宿泊できるオルタナティブスペース「graf porch」をオープン。

グラフィック、サイン計画、VI

UMA/design farm

2007年、原田祐馬により設立。大阪を拠点に文化や福祉、地域に関わるプロジェクトを中心に、グラフィック、空間、展覧会や企画開発などを通して、理念を可視化し新しい体験をつくりだすことを目指している。「ともに考え、ともにつくる」を大切に、対話と実験を繰り返すデザインを実践。現在のメンバーは、原田祐馬、山副佳祐、西野亮介、津田祐果、平川かな江、岸木麻理子、高橋めぐみ、田中千晶の8人。受賞歴はグッドデザイン賞2016・金賞、日本サインデザイン賞最優秀賞、日本タイポグラフィ年鑑ベストワーク、CSデザイン賞準グランプリなど。

webディレクション

石黒宇宙 (gm projects)

gm projects所属。東京を拠点に全国の美術館、アートギャラリー、美術家、建築家、ファッションブランドなどのwebサイトのディレクション、デザイン、制作を中心に活動。