

01 背景

□滋賀県立美術館

美術館はびわこ文化公園内の中央に位置している。老朽化対策・作品収蔵スペースの拡大に対応するため、2021年6月27日にリニューアルがなされた。平成28年度利用者は約6万人であった。



□びわこ文化公園周辺情報

びわこ文化公園の近隣には、立命館大学や滋賀県立医科大学、龍谷大学、東大津高校といった様々な学校がある。そのため、びわこ文化公園近隣は学生で賑わっている。

02 課題

美術館の利用者数は年々減少傾向である。また、学生のびわこ文化公園への認知度が低く、学生にあまり利用されていない。

03 目的

公園全体にアート・学生の作品・成果物を取り入れ、学生とびわこ文化公園の繋がりを作ることで利用者を増やし、公園の活性化を目的とする。

04 提案

□自然と巡るアート・作品

公園の屋外にアートモニュメントや学生の作品・成果物を設置し、美術館の内部だけに留まらず、公園全体でアートや展示物を楽しめる計画を提案する。また、アートや作品、カフェを通して、学生とびわこ文化公園の繋がりを作り、若い世代を中心とした利用者増加を図る。



□アートモニュメントの点在

アートモニュメントを公園全体に点在し、公園利用者はそれらを巡ってハイキングする。モニュメントの作成は、美術館内の作品の芸術家の方に依頼したり、HP上で募集を行う。



事例：富山県美術館オノマトペ屋上
<https://messe.nikkei.co.jp/blog/info/FE/2666>

□びわこ文化公園ハイキングマップ



<https://www.seibu-ia.co.jp/park/biwakobunka/facility/>

□学生の作品展示

建築学科や建築サークルで学生が制作した作品を設置し、環境都市学科ではゴミで制作したアート作品や研究内容を展示する。また鳥人間サークルの飛行機を設置して体験するといったように他の大学学科、サークルの作品などを公園に設置し、びわこ文化公園と学生の繋がりを作る。利用者は公園を巡り、作品を知る。



建築学科の生徒が制作した作品
(立命館大学のキャンパス内に設置)

□公園全体を巡るアートハイキングルート



①北口（メインの入り口）



②すずかけの道



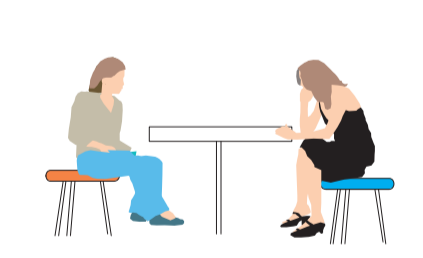
③アートカフェ



アート作品でお出迎え



四季折々の植物を楽しむ



休憩・テイクアウト

□美術館に併設したアートカフェ



テイクアウトをして、食べ飲みしながら散策

A: カフェの運営

立命館大学の食マネジメント学部、龍谷大学の農学部と連携し、滋賀の食材を利用したカフェメニューを提案する。

B: 作品展示

カフェ内に周辺学校の学生の美術作品を展示する。



④子供広場
(遊具は撤去済み)



琵琶湖が見える広場



⑤わんぱく原っぱ



遊べるアート・作品



⑥滋賀県立美術館



ほっと一息・鑑賞

05 今後の展望

□県外にも広がる利用者

学生利用者増加に伴い、SNS等の情報発信が積極的にされるようになる。それによって認知度が上がり、県外からの利用者の増加が見込まれる。

06 今後の課題

□アクセスの悪さ

バスの本数や路線の見直しの検討が必要である。公共交通を推奨しているが、県外利用者を考慮すると駐車台数が十分にあるので車の推奨が考えられる。