



絵本は、「現代アート」への入門！

—「おいでよ！絵本ミュージアム」における空間デザイン—



感覚を刺激する空間デザイン

抽象的 (アートの) 表現

絵本を構成する、言わば現代アートに通じる表現として「スケール感の喪失」「形状・空間のゆがみ」「色彩の意味と乱舞」「文字の立体化と深さ」「光と影」「接触する素材」といった抽象化された要素を抽出して、それらを子どもと絵本を取り囲む壁や天井などに再構成して「絵本的な空間」づくりを行った。

非日常性の世界

この空間デザインを行う、いわゆるホワイトキューブは、天井高 5m あり、学校や家庭など日常的な空間での絵本の接し方と異なる、巨大な非日常的空間である。この非日常的空間を利用して絵本世界の展開・拡大を試み、子どもの感性や想像性を刺激する空間デザインを行っている。

入り込む表現

この空間は絵本の読み聞かせの受動的空間ではなく、絵本世界へ入り込み、子どもたちが関わる能動的空間の仕掛けをデザインしている。つまり、絵本を読む、手に取る空間そのものが絵本的な世界であり、子どもたちが絵本の中にいるという表現を試みた。

読むことを誘発する空間

心地よい自分だけの空間

絵本は親子のコミュニケーションの媒体でもある。したがって、絵本を手にし、読み、接する空間は極めて重要である。ここでは、子どものスケールや視線、安心感などを考慮し、絵本に併せて、あるいは子どもの感じ方にあわせて選べる多様な読書空間(くぼみ、へこみ、穴、箱、屋根など)をデザインしている。

グラフィックの力

絵本空間におけるグラフィックは、極めて重要であり、コンセプトの段階からグラフィックデザイナーとの連携を行った。また、絵本の表紙は作家やデザイナーの伝えたいメッセージが込められている絵本の顔である。そのため、表紙を正面に向けて展示し、空間と一体となった什器をデザインしている。

安全性、感触、再生

アートに触れる

このデザインは期間限定の仮設空間である。したがって当初から、安全性も考慮し、子どもたちが触って壊れることも前提とし、紙、段ボール、木材などを多用し、期間中に補修などを行っている。また、可能な限り、期間終了後も、様々なイベントで部材を再利用、あるいは幼稚園などに引取ってもらう工夫を行っている。