

JAPONICA QUEST（ジャポニカクエスト）

ージャポニカルチャーへの理解度を高め、更なる進出を目指すー

JAPONICA<日本の物>+CULTURE<文化>=JAPONICULTURE<日本の文化>

これは、今回私が作った造語であり「アニメ」「漫画」「カワイイ」等、ここ150年の間に生まれた文化のことを総称するものである。

こういった文化は次々と海外へ進出しているが日本ではまだ文化的に下に思われがちである、だが、こういった文化もまた一つ一つに手法があり、伝統があり、歴史がある。私はこれらに適切な空間を与えることで国内の理解が深まり、またここから新たなミックスカルチャーが生まれるのではないかと思い、これらを収容した美術館を計画した。

「漫画」「アニメ」「ゲーム」「カワイイ」

これらはジャポニカルチャーの中から美術館に入れるために私が選出した4つのジャンルである。

「漫画」・・・ジャポニカルチャーの中心ともいえる文化、鳥獣戯画や浮世絵が原点といわれているが、今の形式ができてきたのは明治、今から150ほど前に確立されたものである。その用途は戦争のための戦意高揚や大衆の娯楽など、常に人のそばにあった文化で、今では海外にも多くのファンがいる。

「アニメ」・・・漫画から派生したジャンルで海外では「ジャパニメーション」と名付けられるほど独自に進化し発展してきた文化である。

「ゲーム」・・・ビットの時代から3Dになった現代まで、おもにRPGが特に海外から注目されているジャンルである。

「カワイイ」・・・最近の文化と思われる人も多いだろうが、実はこれは100年前からあるものである、竹下夢二が女性向けの商品を作ったところから始まり、今では「kawaii」として海外で使われていたりする。コスプレや少女向けアニメなどもここに入ることがある。

敷地：池袋東口駅正面

池袋の街は戦後闇市の様な雰囲気50年かけて若者の集まる地域へと発展し、池袋東口～サンシャインまでの間の各通りは完全に商業エリアとして確立して、2009年に開通した副都心線の駅のあるエチカ池袋など西口の発展も目覚ましいものがある。

また、東口には乙女ストリートなど独特の文化のある通りや、最近では、大型家電量販店の出店で池袋が秋葉原化している傾向もあると言われている。

そういつて文化を吸収し発展している町だからこそういった建築を建てることで文化の発信力が増すと考え敷地をここに選んだ。

□コンセプト

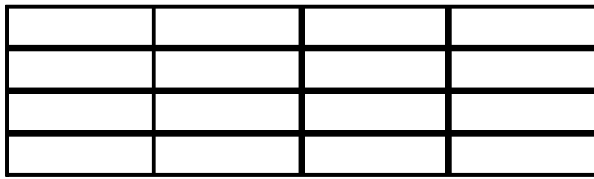
「物であふれかえる趣味人の部屋」という物を想定して、そういった人の部屋は一見乱雑に見えるが、その人にとってはそれが整理であり、それが落ち着く空間なのだ。それが入ってきた人を困惑させたりわくわくさせる、その空間を建築として作るために建築を趣味人、整頓を導線とおいて作った。



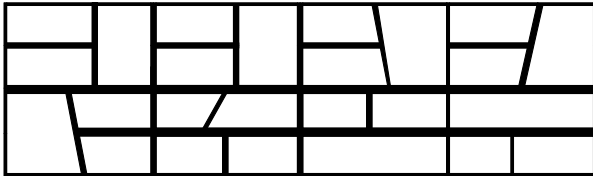
赤嶺徳昌
八尾廣研究室

□ダイアグラム

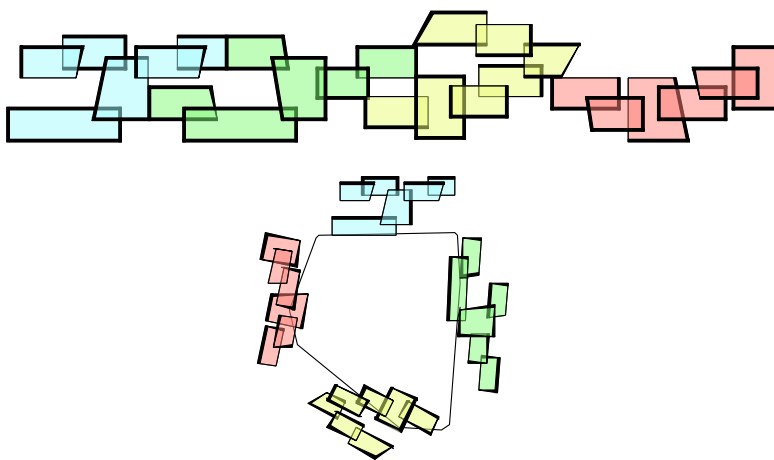
ジャポニカルチャーの中心である「漫画」この構造を組み込むことで展示物と建築をより深く繋ぐのではないかと考えた。



敷地から4本の線を取り出し
そこから断面を立ち上げる。



それらを漫画のコマ割りのように
割り、断面を作る。



また、それらをジャンルごとにわけ
断面を作った線の上に配置しなおす。

そして、それをまた敷地に返し
そこから平面を出していった。

□プログラム

ダイアグラムにそって建てていったため一つのジャンルは空間的につながり、他のジャンルに行くときは外の導線を使うことになるこれによって来場者は箱の中の導線が分からず、困惑し、どこに行こうか、どうやったら行けるかとワクワクしはいるようになる。というコンセプトにそった空間になっている。

また、一階は箱を大きく見せるため控えめな計画だがイベントスペース等、人によって盛り上がりがはかれるような作りにした。

□デザイン

中と外で大きく分けて二つのデザインの法則を作った。ファサードは「スーパーフラット」これは村上隆が日本の文化や民族性を指すときに使う言葉だが、ここでは三次元を二次元にする動作のこと指す。建築のアウトラインに黒線をもうけ立体の物を平面に見せるというものである。また、内部の箱には展示する物をコラージュし外から何があるか近づいてすぐ分かるようなデザインにした。

