2022 年度　研究旅行奨励制度　報告書

テーマパーク建築における建築の意匠とその効果

―リトル・マーメイドとマーメイドラグーン―

西南学院大学　国際文化学部　国際文化学科
23AR041　松本　梨瑚

目次

はじめに
　研究旅行の目的
　期待される成果
　旅程
　マーメイドラグーン

海面から海底へ
海底世界を照らす
トリトン王の権力の暗示

おわりに
参考文献

はじめに

研究旅行の目的

本研究の目的は、小説や映像作品等を元に制作された三次元の装飾が持つ機能やその意図について考察することである。私は日常的に目にする建物や家具等の装飾の必要性に疑問を感じたことをきっかけに装飾の機能について関心を持った。また、同じ主題を異なる媒体で表象する場合の観る者の印象の違いと、その違いを利用した演出について追求してみたいと考えていた。そこで私は卒業論文の題材として、小説『人魚姫』・ディズニーアニメ映画《リトル・マーメイド》・東京ディズニーシー内のテーマポートの一つである〈マーメイドラグーン〉を取り上げ、小説における描写や映画内の視覚的表現とテーマポート内の装飾を比較し、前二者が後者にどのように翻案されているか、テーマパークにおける装飾の役割と意図についての見解を執筆している。小説を映像化し、その映像作品の世界を三次元化したエリアは東京ディズニーリゾート内に他にもいくつか存在するが、このエリアを研究対象としたのは以下の理由による。つまり、他のエリアと比べて目玉のアトラクションやグリーティング施設が少ないマーメイドラグーンが、それにも関わらず多数のゲストを魅了するのは、エリア内にちりばめられたきらびやかで幻想的なデコレーションが要なのではないかと考えたためである。

論文の執筆にあたりマーメイドラグーンの装飾を写真や動画のみで観察・研究することは不可能であるため、現地で実物を直接観察あるいは体験し、分析のための資料として撮影することで研究対象への理解を深め、新たな視点からの独自の考察を提示することを本研究旅行の目的とする。具体的にはマーメイドラグーンの外壁、内装、街灯、地面の塗装、お土産ショップのワゴンや柵といった装飾物の配置、その造形、色彩、素材等について観察し、その機能を手掛かりに制作陣がどのような意図で対象の装飾物を設計したかについて考察する。

また、考察のヒントとして都内のいくつかの水族館を訪れ、同じく観察、体験、撮影を行うことで、海をテーマとする館内装飾や雰囲気づくりの分析を深める。最終的に、上記の調査を通じて観察した装飾がディズニーのアニメ映画『リトル・マーメイド』の想像上の海底世界アトランティカを陸上に再現するにあたっていかに貢献しているのかを明らかにしたい。

期待される成果

実際に研究対象のエリアを探索することによって、写真や動画データを見るのみではカバーしきれない意匠の細部の観察や色味の確認、天気や時刻に影響され表情を変える外装の分析、デジタルカメラまたは一眼レフを用いて装飾の記録が可能となる。それにより対象に対する理解を深め、これまで調査して得た既存の知識とかけ合わせてより新たな考察を行い、装飾が観る者に与える印象や感覚について独自の見解を提示する。装飾の必要性、その機能、役割を考察することで、テーマパーク建築における装飾の意義について考え直すこ

とができる。

研究対象以外にも海にまつわるレジャー施設を訪れ、マーメイドラグーンの分析や考察においての参考資料とする。具体的には、都内の水族館でも最大規模の葛西臨海水族園では、サンゴ礁や海藻をはじめとする世界中から採集された生き物の展示を観察し、それらが研究対象である物語の風景描写にどのように表れているかを考察する。すみだ水族館はフォトジェニックな空間づくりやテーマ体験型の展示方法が人気の水族館であるため、海底を思わせる幻想的な照明や演出などを体験し、マーメイドラグーンと比較して、海の世界を表現する効果的な技法とそれにより体験者が感じる効果を分析する。

なお本研究旅行で得た知見や写真データは執筆中の卒業論文に生かし、核となるマーメイドラグーンの装飾に関する考察部分の根拠や具体例として活用予定である。

旅程

	滞在地	行動・調査内容
第１日目	福岡→東京	福岡→東京 移動
第２日目	東京都江戸川区臨海町→ 墨田区押上	葛西臨海水族園→すみだ水族館 観察、体験、撮影
第３日目	千葉県浦安市舞浜	東京ディズニーシー内　マーメイドラグーン 観察、体験、撮影
第４日目	東京→福岡	東京→福岡 移動

マーメイドラグーン

図１　マーメイドラグーン（筆者撮影）

東京ディズニーシーの正面エントランスを通り、ミステリアスアイランドを経由して火山のトンネルをくぐり抜けると、目の前に海底世界が広がっている。マーメイドラグーンはアニメーション映画『リトル・マーメイド』（原題“The Little Mermaid”、1991 年 7 月 21 日日本公開）の舞台である海底王国「アトランティカ」を再現したテーマポートだ。エリア内には人魚王トリトンの王宮をモチーフとした屋内施設「キング・トリトン・キャッスル」（以下、トリトン城）や、主人公の人魚姫アリエルの友達で

ある魚のフランダー、カモメのスカットルのアトラクションなどが存在する。トリトン城の中は「アンダーザシー」、屋外エリアは「アバブザシー」と呼ばれる。パステルカラーの景観が写真映えすることや、5つあるアトラクションのうち4つは身長制限がないということもあってか、東京ディズニーシーの他のテーマポートと比較すると若い女性や小さな子供連れの家族が多く見られた。トリトン城は東京ディズニーシーではアトラクションやレストラン、ショップを有する唯一の大型屋内施設であるため、天候の悪い時は特に多くのゲストが集まる。

1.　海面から海底へ

東京ディズニーシーでは 7 つのテーマポートすべてが海または川に面しており、ゲストはどこにいても揺れる海面を眺めたり、川が流れる音を楽しんだりすることができる。しかし、マーメイドラグーンにおいては、川は眺めたり音を聞いたりする対象ではなく、ゲストが海底世界に馴染む装置の一つとして作用している。

エントランスから入場しマーメイドラグーンエリア内に行くには、最低でも他の 2 つのエリアを経由して 5 分ほど歩く必要がある。ミステリアスアイランド[1]から続くトンネルを抜けると左手に大きな川が流れているが、トリトン城やアトラクションに向かうにはこの川を超える必要があり、多くのゲストはミステリアスアイランド側の橋（図 2、右側に進むとトリトン城前に繋がる）を利用している。そこで、この川を挟んだトンネル側の歩道と、トリトン城側の歩道では地面が異なることに着目した。トンネル側の歩道（図 3）は茶色のコンクリートで舗装されていて、どちらかといえば土の上を歩いているようなイメージであるのに対し、橋を渡ってトリトン城側の地面（図 4）は薄いブルーや明るいグレーで穏やかな波模様がデザインされており、浅瀬や浜辺を想起させる。つまり陸上であるトンネル側の歩道と海面であるトリトン城側の歩道を繋ぐこの橋を渡ることで、ゲストの立つ舞台は陸上から海辺へと自然に変化していた。さらに、単なる陸続きの歩道ではなく川に架けられた橋を渡ることで川の流水音が耳に入るため、隣り合うエリアの BGM が混じり合うことなくかき消され、雑音が排除される。これらは、港町や活火山などのエリアを経由してきたゲストが、ギャップに違和感を抱くことなくエリア間を行き来し、他の作品の世界観からリトル・マーメイドの世界観へとスムーズに移行できる効果があるものと考える。

図 2　ミステリアスアイランド側の橋（筆者撮影）

図 3　トンネル側の地面（筆者撮影）

図 4　トリトン城側の地面（筆者撮影）

[1] マーメイドラグーンに隣接する、活火山や地底のテーマポート。Jules Verne『海底二万里』がモチーフとなっている。

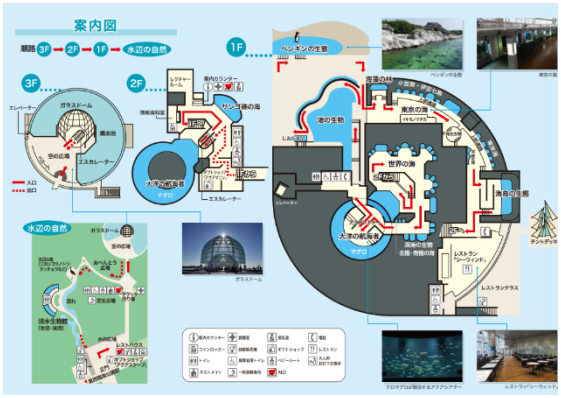

図 5　葛西臨海水族園館内マップ（葛西臨海水族園公式 HP より引用）

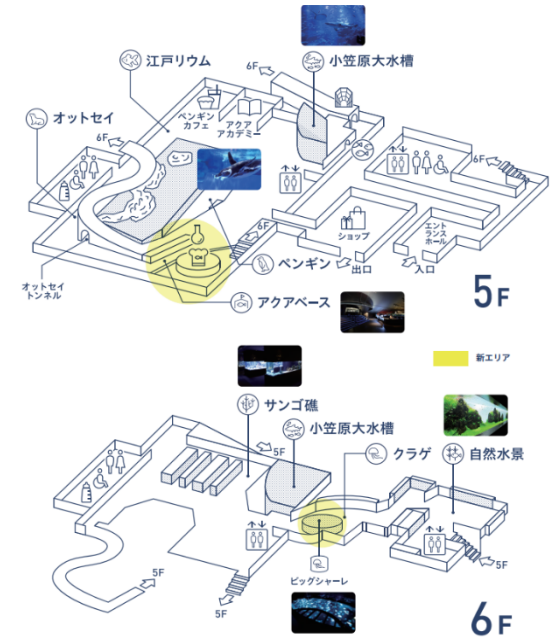

図 6　すみだ水族館館内マップ（すみだ水族館公式 HP より引用）

訪れた 2 つの水族館でも来園者を海の世界へと引き込むための同様の仕掛けを確認することができた。まず、葛西臨海水族園のエントランスは地上 3 階に位置し、ガラスドームの内部にあるエスカレーターを下って 2 階に降りると 2 階の展示コーナーに到着する（図 5）。また、すみだ水族館のエントランスは 5 階にあるが、展示を観るためにはまず 6 階へ続く階段を上る必要がある（図 6）。葛西臨海水族園のエスカレーター、すみだ水族館の階段はどちらも窓がなく足元を照らすためのわずかな照明が点いているのみで、ポスターや BGM といった、来園者の意識をこれから向かう海の下の世界から逸らすようなものは一切設置されていない。そして、その薄暗く静かな空間を進んだ先にはじめて第一の展示コーナーがあるという点も 2 つの園で共通している。水槽に至るまでに、来園者が歩いてきた陸上の世界とこれから向かう海の世界を視覚的に切り離すことで、来園者が地上の世界と乖離されゆっくりと暗い海底へ近づいていくようなイメージを感じさせる効果があり、つまりこれらの空間はマーメイドラグーンにおける橋と同じく来園者の意識を館内へ引き寄せる役割を担っているものと考える。

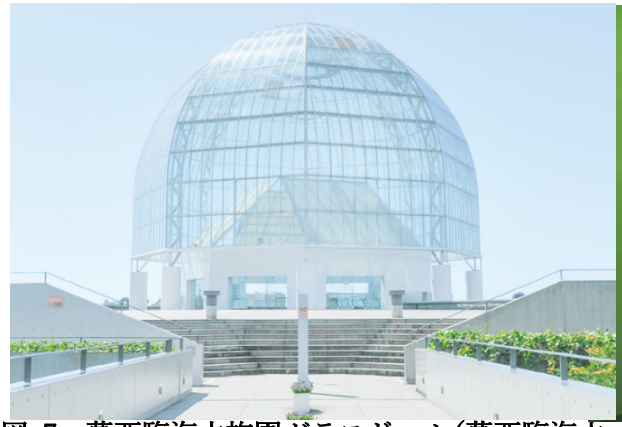

図 7　葛西臨海水族園ガラスドーム（葛西臨海水族園公式 HP より引用）

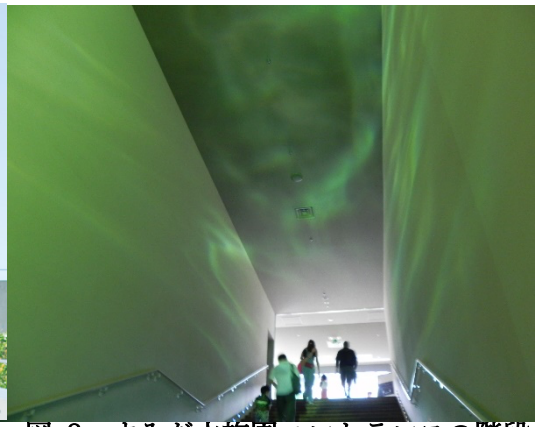

図 8　すみだ水族園エントランスの階段（筆者撮影）

図 9　トリトン城玄関（筆者撮影）

図 10　トリトン王（筆者撮影）

図 11　アンダーザシーへ続く廊下（筆者撮影）

図 12　廊下から見たアンダーザシー（筆者撮影）

ここで、再度マーメイドラグーンに戻り、トリトン城の入り口部分に着目してみる。先述した橋が陸上と海面を接続する装置であったのに対し、トリトン城の玄関と廊下は海面と海底をつなぐキーポイントとなっている。トリトン城の玄関では映画の通り三又の銛を手にして 2 頭のイルカを従えたトリトン王がゲストを出迎えており、その横を通って「アンダーザシー」に続く廊下を進むことになる。マーメイドラグーンの室内は「アンダーザシー」と呼ばれており、その名の通り海の底の世界をモチーフにした遊戯エリアだ。廊下はアンダーザシーへ向かって一続きの緩やかなスロープになっていて、その形状はトンネルに近く、かつ最低限の照明で薄暗い海の底を演出している（図 11）。ここでも水族館のエントランス同様にゲストの視覚を一時的に制限することで、その意識を目的地の一点へ集約させる意図があるものと考える。

しかし、水族館のエントランスとは全く異なるのは、このトンネルにはいくつか窓があり、そこから目的地であるアンダーザシーを覗き見ることができる（図 12）という点だ。暗く緩やかな坂道を下っていくと自然と足早になり、さらに覗き窓からアンダーザシーの様子が見えたりゲストの賑やかな声が届いたりすることで、これから現れる海底世界への期待感をより一層高めることができる。

さらに、坂道を下ることによって高度が徐々に下がっていくが、これは葛西臨海水族園のエントランスのエスカレーターにも共通し、海面から海底の世界へ下ったということを無意識のうちにゲストにすり込む効果があるものと考える。

2.　海底世界を照らす

本節では、薄暗い海底の空間を満たす照明の色彩とその形状に着目する。

図 13　青い照明（アンダーザシー、筆者撮影）

図 14　青い照明（すみだ水族館、筆者撮影）

アンダーザシーとすみだ水族館では、多くの場所で青色の照明が使用されていた。特にすみだ水族館では、ペンギンが泳ぐプールやサメのいる巨大水槽から、水槽のない通路や階段の踊り場の照明までが濃いブルーの光で統一されている。多くの人が海の色といえば青色

を連想するため、青色の照明が多いことは海をテーマとする施設としては珍しくはないだろう。そのため、ここでは青以外の色の照明とそれがもたらす効果について注目してみたい。

図 15　照明の色彩（アンダーザシー、筆者撮影）

アンダーザシーでは、青以外に赤、オレンジ、緑の照明が確認できた。これらの色は小さな子供向けの遊具が多い「アリエルのプレイグラウンド」エリアに特に多く見られる。青一色の照明では小さな子供が遊ぶエリアとしては薄暗く寂しい印象になってしまうため、青を基調とした照明に部分的に暖色と緑の照明を混ぜることで、カラフルでポップな海底の世界観を守りつつ、足元を明るく照らす狙いがあるのではないだろうか。

図 16　照明の色彩（アースラのダンジョン、筆者撮影）

しかし、同じアリエルのプレイグラウンド内にある「アースラのダンジョン」では、紫、赤、濃いピンクなどの照明が用いられている。これらは悪、毒、恐怖などを連想させる色であるため、タコの魔女でありアリエルをけしかける悪役のアースラのアジトとしてはふさわしいカラーリングである。実際、写真撮影時には、順路に従ってやってきたものの怖いから先に進みたくないと言って引き返す子供を見かけた。照明の色による印象の操作が成功しているといえるだろう。

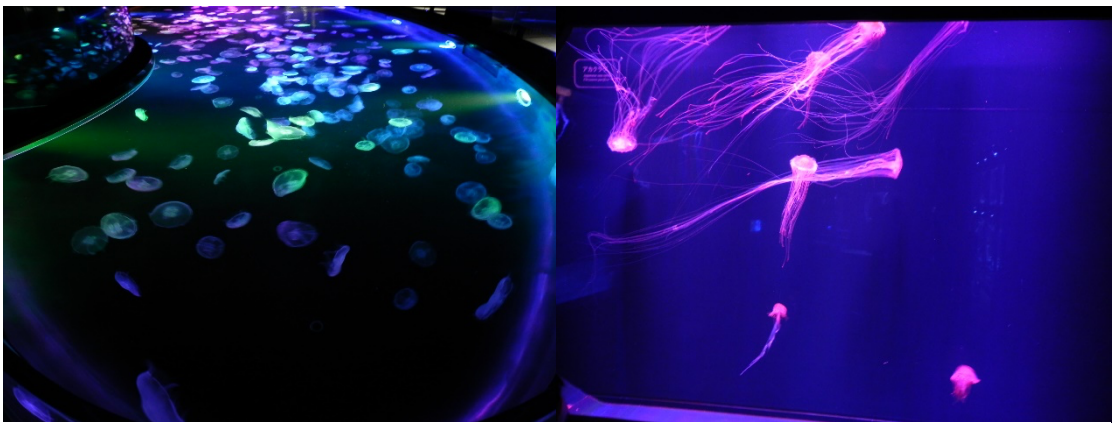

図 17　クラゲ水槽の照明（すみだ水族館、筆者撮影）

マーメイドラグーンが照明の色彩によって印象の違いを演出しているのに対し、すみだ水族館では、ほかの生き物の水槽とは区別してクラゲの水槽のみをピンク、水色、薄緑、薄紫といったパステルカラーで彩っていた。また、クラゲ水槽は水面を上から見下ろす形の水槽だが、足元がガラス張りになっていて水槽の上に立つことができるスペースがある。そこでは主に女性客やカップルなどが自身の足元とクラゲを一緒に写真に収めていた。ここでのライトアップの目的は、色による印象操作ではなく、写真映えする空間づくりにあるのではないだろうか。すみだ水族館は多くの観光客が訪れる東京スカイツリーに併設されているため、生き物の生態の解説や展示というよりも、SNS を通して話題を呼ぶ空間づくりに力を入れている水族館だ。水に揺れる半透明のクラゲにパステルカラーの照明を当て、思わずカメラを向けたくなる幻想的な景色を作り出すことで、SNS を利用した新たな集客が期待できる。

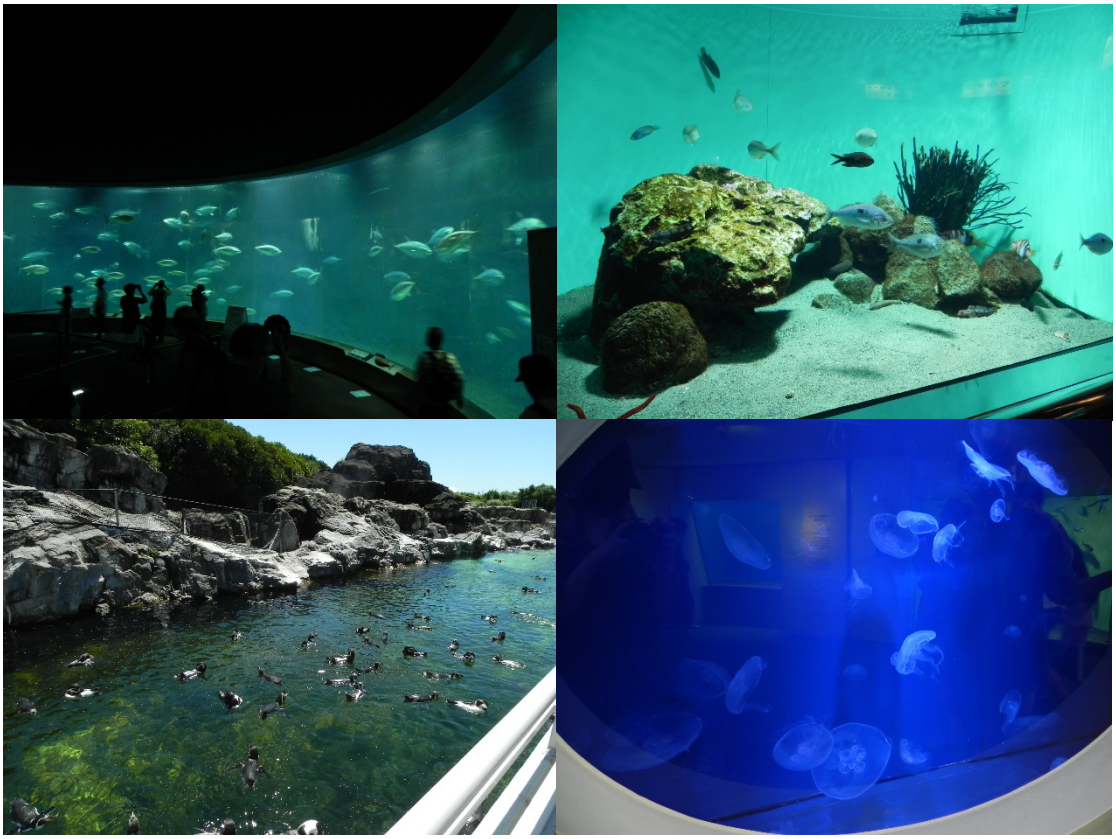

図 18　照明の色を利用しない展示（葛西臨海水族園、筆者撮影）

葛西臨海水族園では、マーメイドラグーンやすみだ水族館とは違い、通路や水槽を含めてもマーメイドラグーンやすみだ水族館で見られたカラフルな照明は確認できなかった。これは、マーメイドラグーンの世界観やすみだ水族館の写真映えというコンセプトに対して、葛西臨海水族園が生き物の観察と生息地の解説という点に重きを置いているためである。葛西臨海水族園は葛西臨海公園に隣接し、旅行時は 9 月の平日であったが若い女性やカップル客が多かったすみだ水族館に対して子連れのファミリー客がよく見られた。メインターゲットとなる客層が幅広いことに加え、600 種を超える生き物がそれぞれの生態に合わせた環境で展示されており、生き物について詳しく学ぶことができる。そこには色による印象操作や写真映えの要素は不要であるどころか、かえって生き物の観察を邪魔してしまうため、照明によるカラーリングはされていないのだろう。屋外のプールでは太陽光のもとのんびり水浴びをしているペンギンたち、クラゲの展示スペースでは実際に海中で泳いでいる姿に近いクラゲを観察することができた。

3.　国王の権力の暗示

図 19　5 種類の外灯（マーメイドラグーン、筆者撮影）

続いて、アバブザシーに点在する外灯について着目する。アバブザシーでは、全 5 種類の外灯が設置されている。なぜ同エリア内でもデザインの異なるものを複数配置しているのかという点については、同じデザインの無機質な外灯がただ並んでいるだけではエリア内の風景が単調になり、ゲストを現実の世界に引き戻してしまいかねないため、風景に変化をつけてゲストを飽きさせない効果があると考える。デザインの違いについては、設置されている場所によってデザインが異なると思われる。ミステリアスアイランド側の通路からマーメイドラグーンエリア内へ入る歩道に設置されている外灯（図 19 左）は、海藻の青緑の差し色や貝殻のねじれ模様といった他 4 種類と共通する箇所は若干あるものの、真珠の電球や巻き付いたワカメといった海のモチーフは使用されていない。このデザインの外灯が設置されている歩道はマーメイドラグーンを経由して直接アラビアンコースト[2]へと続いているため、マーメイドラグーンを通過してアラビアンコーストへ移動するゲストが、2 つのテーマポートを跨ぐ際に抱く視覚的な違和感を軽減する目的で唯一この歩道でのみ異なるデザインが採用されていると考えた。

また、真珠、海藻、貝殻、珊瑚で作られた 4 種類の外灯は映画に登場する宮殿の照明を参考にしている。人魚の頭ほどもある大きな真珠と、柱に巻き付くワカメが宮殿を明るく照らす照明となっており、マーメイドラグーンの外灯が映画のワンシーンをもとに製作されていることが見て取れる。ただし、エリア内では珊瑚の柱にワカメが巻き付き 1、2 個の真珠が用いられたシンプルなデザインの外灯がほとんどだが、トリトン城の玄関周辺に設置された数本の外灯のみ、ねじれた貝の柱の上に 3 匹のタツノオトシゴがあしらわれ 3 個の真珠がぶら下がっているというデザインであった（図 19 右）。真珠の数については城の入り口の前の歩道は道幅が広く、少ない外灯の数でより明るく地面を照らす必要があるため他の箇所の外灯より個数が多いのだと思われる。柱の部分のデザインについては、城の玄関口周辺の外灯のみ他よりも豪華なデザインで差をつけることによって、国王であるトリトン

[2] ディズニーアニメーション映画『アラジン』（原題”Aladdin”、1993 年 8 月 7 日日本公開）をモチーフとした中東風のエリア。

の権力を演出しているのではないだろうか。映画ではタツノオトシゴはトリトンの側近として登場しており、トリトンから門番かゲストの案内役などを任されたためトリトン城を訪れるゲストを誇らしげに出迎えている、という解釈もできる。

柵については、外灯と同じく設置場所によってそのデザインが異なり、2 種類を確認した。

図 20　2 種類の柵（アバブザシー、筆者撮影）

川を挟んで城から少し離れた場所では、川沿いに淡いピンクと水色の珊瑚の柵（図 20 左）だが、橋を渡ってトリトン城に近づくと、紫に黄色または緑色の細く現代的な柵（図 20 右）で囲まれている。これらの柵は映画の中の風景を参考に設置されているのではないだろうか。映画の冒頭で人魚たちが王宮に集まっていくシーンでは、王宮から遠い場所にはカラフルな珊瑚が自然豊かに生えていたが、王宮自体は直線が多用され細い柱が何本も並んでおりどこか人工的な印象を与えられる。つまりこの世界観をマーメイドラグーンにも採用し、城から離れた郊外では珊瑚をモチーフにした柵を、城の近辺では細い直線や曲線で構成された柵を用いているのではないだろうか。城周辺の柵は整えられた現代的なデザインを用いることでトリトン王の権力を示し、城に向かって歩くゲストを無意識のうちにリトル・マーメイドの作品の世界に巻き込む作用があるものと考える。

おわりに

本研究旅行では、卒業論文に使用する写真データ 1,000 枚以上を撮影し、実際に建築や装飾を観察・体験することで今までとは違った視点から研究を展開できた。それにはマーメイドラグーン探索に丸一日を充てられたため、時間に追われることなく余裕をもった行動を取れたことが大きい。撮影しながら施設内を何度も巡回し時にはカメラを片付けて些細な装飾まで見落とさず考えを深められたことについては、本研究旅行の目的を達成できたと言ってよいだろう。

また、当初は研究対象であるマーメイドラグーンのみを訪れる計画だったが、視野を広げて水族館にも足を運ぶことで、マーメイドラグーン探索だけでは成しえなかった考察を行うことができた。エントランスから中の展示が直接見えないようになっている構造が来場者の期待感を高めることや、照明の色を変えるという手段は同じでもその目的がそれぞれ

異なることなどは実際に複数の施設を見て回らなければ得られなかった成果だと感じる。

反省点としては、第 2 日目に 1 日で 2 つの水族館を見て回ったが、平日ということもあり施設がかなり空いていたため予定よりも早く水族館調査が終了し、3 つめの水族館まで訪れられたのではなかったかという点を挙げる。加えて第 3 日目のマーメイドラグーン調査では午後から雨が降る予報だったため、ゲストの少ない晴れのうちにアンダーザシーからアバブザシーの順で探索・撮影する計画だったものの、トリトン城の外観を撮影する頃には天候が悪化し、観察や撮影に多くの時間を割いてしまった。結果としてはゲストの少ない状態でアンダーザシーの調査を行えたが、臨機応変に対応し城外観の撮影を十分に行えなかったことは反省すべき点である。

参考文献

溝井裕一『水族館の文化史――ひと・動物・モノがおりなす魔術的世界』勉誠出版、2018 年
ベアント・ブルンナー『水族館の歴史――海が室内にやってきた』山川順子訳、白水社、2013 年
日本建築学会編『「かわいい」と建築』、海文堂、2018 年
ホリテーマサロンテーマパーク研究会『ディズニーランド　成功の DNA』PHP 研究所、2014 年
山口有次『新ディズニーランドの空間科学――夢と魔法の王国のつくり方』学文社、2015 年