

● シリーズ 私の見た日本 Vol.208

日本都市の高密度とオーバーラップ

余 梓梁 (ユ ズリアン)

中国江蘇省生まれ。
2020年、東京工業大学環境・
社会理工学院建築学専攻修
士課程修了。2020年～現
在、同大学環境・社会理工
学院建築学専攻博士課程



はじめに

日本に留学する前に、日本で開かれる建築の大会や日系企業のインターンシップに参加したことがあり、当時は東京の高密度の都市環境が印象深かった。こういったことを背景に、私は日本の設備、建築およびある種のまちにおけるオーバーラップ現象に惹かれ、2018年に日本に留学すると決めた。現在私はもう4年間東京に住んでいる。そのため、日本といえば東京、というようなイメージが私の心に焼き付いている。本文は小スケールの設備から大スケールのインフラシステムまで、東京という日本都市の高密度の環境とオーバーラップ現象を説明する。

設備のオーバーラップ

日本都市の住宅地の細分化が進むにつれて、住宅内部の生活空間のスケールが圧縮されている。この高密度の環境から誕生したのが、隣地に密接して正面だけ道路に向いている町屋と、住宅に囲まれた旗竿地に建築された住宅である。また、「面積」よりも、日本の住宅が「容積」に対する意識が特に強い一つまり、断面の視点に立って空間を設計する。これは設備からはっきりと読み取れる。例え

ば、手洗いがトイレの上部とオーバーラップすることで、使った水が再利用できるだけでなく、下部のパイプの空間も省くことができる。また、洗面器の蛇口とシャワーヘッドも給水管を共有することで内部空間を節約することができる。

公共、共有と私有のオーバーラップ

小さなひとつひとつの住宅が住宅区を成し、住宅地の境界線が所有権の所属を象徴している。これは法律上では明確に定義されているが、視覚上では曖昧な場合もある。私の家の近くの谷中、根津や千駄木を散歩するとき、いつもこの家々が建ち並ぶ小スケールの路地にはこれほど豊かな植物の景観に感嘆させられる一つの性植物が壁を伝って生えていて壁と屋根を一つの自然的な平面にし、敷地内の桜の木が石塀を越えて歩行者に日陰を提供し、入口の盆栽や植物が住人の個性を展示する。これらの私有の植物と一緒に道路全体の風景となっている(図1)。所有権の中の「私有」と「共有」がここで曖昧になり、道路全体の空間的体験を豊かにし、ここの住民に集合的記憶を残していく。

また、「公共性」と「共有性」がオーバーラッ

プしたような町も存在する。例えば、藍染大通りが平日は普通の車道として使われるが、休日になるとコミュニティが共有した広場となる。大人がシートを敷いてここで談笑し、子どもたちが自分のおもちゃなどをここに持ってきて共有し合う。ここは春と秋の屋には市場となり、人々がシートを敷いて中古品や工芸品を売買する(図2)。夏の夕方になると、露天映画夜会が行われて、ベランダから眺める人もいる。また、ここで定期的に消防演習や演奏会なども行われ(図3、4)、このような多彩なイベントがここの住民の間の絆を深めている。

生と死、現実と空想世界のオーバーラップ

街の中では、線形の道路以外、面状の公園や広場等の公共スペースも存在する。谷中霊園は非日常の墓地施設であるが、日常の公園とオーバーラップしている。街から離れた場所に墓地が建つ中国と異なって日本の谷中霊園は高密度の住宅街に位置し、生きている人と死者を結びつけている。命日に故人を偲びお墓参りする人達と散策する人達は目的が違えど同じくこの場所に参る。恐らく彼らの脳内ではここは全く違うところになるであ

う。さらに、普通の公園で見られる滑り台等の遊具もこの石碑の森の中にあり、無邪気な子どもが笑いながら滑り台に登り切り、目の前で繰り広げられる無数の石碑を見たらどんなことを考えるのであろうという疑問が私の脳裏をよぎった(図5)。

人の死後、魂が行く世界は工業時代以前の人々が考え出した空想の世界である。情報化時代の今は、IT技術がそれと違って別種の空想世界を創造した。例えば、「ポケモンGO」のゲームの中で、ポケストップという経験値やアイテム等を獲得できるところに大量のプレイヤーが集まる(図6)。特にイベントが開催される際、時間や場所が限定されて出現するレアなアイテム等を入手するために、普段の人数を遥かに超える多くのプレイヤーが殺到する。現実中存在する東京にバーチャルなポケモンの世界が重なり、現実世界と空想世界がIT技術を通じて連動し、ゲーム内の出来事によって人々の行動を変えることが実現した。

多線路のオーバーラップ

都市の中を移動するには公共交通システムが必要となる。東京ではその膨大な路線網が避

けられない。夜、光っている電車がビルの間で行き交い、まるで横たわった建築物が移動しているように見える(図7)。一方、電車に注目すると、背景となるビルは停止した電車が縦方向に置かれたように見え、いずれも窓から人影が微かに見える。新宿駅や上野駅といった大規模な駅に入ると、びっしりとした案内板からその路線網の複雑性が窺える(図8)。人を案内するはずの案内板が、その高密度の路線システムによって、かえって人を困惑させてしまう場合もあり、東京のどこでも見られるネオンサインの広告板のようだ。

電車に乗って高層ビルの間を走る時、隣のビルの壁が鏡のように見えるほど距離が近い時もある。この都市の中の巨大な鏡は電車とその中の人々を映し出し、壁の表面の小さな凹凸によって、時には人々の様子を歪んで映す場合がある。この都市の鏡に驚いたとたん、電車の移動によって鏡が急に遠くになったり、消えたりしてしまう。個々別々の小さな人間がこの鏡によって都市となんらかのつながりが生まれる。

線路と建築物が密接しているだけでなく、線路と線路も交わって重なり合う。御茶ノ水駅の近くで、三本の線路が違う角度から交わり

合うことを見た時(図9)、「君の名は」という映画の中で、主人公たちが最後にすれ違った電車で再会してまた別れるというシーンがこういうものから由来したかもしれないと思った。この立体的で巨大な空間のネットワークの中では、鉄道システムそのものはこの都市の人々が日常生活の中でどのように移動するのかを具体化したものであろう。

終わりに

本文は小スケールの設備から大スケールのインフラシステムまで、東京という日本都市の高密度の環境とオーバーラップ現象を説明した。高密度の環境の中で、各物の境界が互いに押し合った結果、あるものの境界が曖昧になれば、あるものの境界が消えてしまった。それに伴い、新しいものが定義されて新しい境界を生み出した。このようなオーバーラップは日本の内部や外部の空間に特有な魅力をもたらし、まるで「創発」というように部分の性質の単純な総和にとどまらない性質が全体として現れ、新しい性質を創成するのである。

(翻訳: 東京大学大学院新領域創成科学研究科社会文化環境学専攻修士課程修了 胡 経緒)



路地における植物の景観(図1)



市場(図2)



消防演習(図3)



演奏会(図4)



石碑と遊具(図5)



ポケストップ(図6)



びっしりとした案内板(図8)



電車の行き交い(図7)



三本の線路の交わり合い(図9)