

現代日本漫画で見る高層公団住宅の公共空間計画

Public Space Analysis of High-rise Japanese Public Housing

‘Danchi’ through Japanese Manga

学籍番号 47-126855

氏 名 徐 萱 (Xu, Xuan)

指導教員 大野 秀敏 教授

1. 研究背景

近年、中国ひいては東アジアの都市化が加速するにつれて、都市住宅の主流である集合住宅は、頻繁に議論されている。これから中国も徐々に核家族化と少子高齢化社会に入るため、人々をつなぐ役割を果たす集合住宅の公共空間の計画はますます重要だと考えられる。

日本では、1960年代から住宅公団が大規模な高層高密度団地の開発が始まり、ユニークな団地の形が他国に大きな影響を与えた。

東アジアの中でいち早く経済発展を遂げ、住宅史においても豊富な歴史を有する日本から、その経験を学ぶことができるのではないかと考える。

住宅団地の普及によって、1950年代当時、日本の生活スタイルに大きな変革をもたらされた。それから段々日常生活に根付いて、生活スタイルとしての特殊性はなくなってきたが、建築形式と住棟配置はやはりユニークである。団地に特有の風景を背景としたメディア作品は、住宅公団発足時から多く見られた。

映画、アニメーションや漫画などメディア作品では、住宅団地設計者や開発者とは異なる角度から団地が見られており、一種のドキュメンタリーとして記録されている。従来の住宅団地の研究と異なり、メディア作品には、普段設計側が気づいてないところや、開発側と異なる見解が見られる。その中でも、住宅団地の公共空間はよく描かれ、特に、静止画による漫画は研究素材として扱いやすいと考えられる。

これまでの住宅団地公共空間についての研究は空間評価系が多く見られた一方、空間計画の分析は十分になされてこなかった。主な研究手法は、アンケート調査及び現地調査に過ぎなかった。そして周知のように、漫画というメディアを通した建築及び都市の研究は非常に少なかった。

先行研究を踏まえて、本論では現代日本漫画に描かれた高層住宅公団の公共空間の描写手法及び表現手法を分析し、使用者あるいは観察者が公共空間計画をいかに把握しているかということを明らかにするものである。設計者や管理者と異なる視点から高層住宅公団の公共空間計画に対する認識を整理・検討し、今後の集合住宅公共空間計画のヒントと可能性を得ることを目的とする。

2. 研究対象

現代の「漫画」は絵画と台詞によって構成され、コマ（1 時点として表現された 1 枚の絵画のこと）割りや構図によって物語を表現するものである。その創始者は「漫画の神様」と呼ばれる手塚治虫である。

本論では、手塚治虫が戦後進化させた漫画のことを現代漫画と定義する

日本の現代漫画は大衆文化の貯水池のような存在と言える。又は日本文化の海外進出にとって巨大な力を持っている。

日本現代漫画で住宅団地が物語の舞台となっているものは合計16作品である。そして、ここで注目すべきは大友克洋の『童夢』である。

『童夢』は1983年に単行本化され、第4回日本SF大賞に受賞した話題作である。均質の線でリアリズムが表現されている。人間と背景が均質の線で同じように描かれた大友作品の一つに『童夢』がある。この作品では、建築が細部まで描き込まれているだけではない。壮大な団地シーンが描かれており、高評価を得た。

『童夢』の舞台となっている堤団地は、主に埼玉県川口市の川口芝園団地を参考しながら、東京都板橋区の高島平団地とコラージュして描かれた。川口芝園団地には、全長約500メートルの巨大住宅があり、これはシンボルとして知られている。又、高島平団地は1972年に建てられ、全国最大規模の高層高密度、そして最大住戸数を誇る団地である。

川口芝園団地や高島平団地が作られた時期は、住宅公団の量から質へのターニングポイントに当たる。漫画の形で自分の中でリアリティを求める作者によって作られた『童夢』は、時代の流れを反映できる作品であり、描かれた公共空間には研究価値があるものだと考えられる。

3. 『童夢』に描かれた住団地の公共空間の分析

研究方法は以下の三つとなる。

a. 資料分析

漫画を構成する絵画、コマ割、台詞、記号に対する分析を行う。

団地の公共空間を描く手法、角度など絵画として描写されること、そして表現として多層性を持っている漫画の記号がどう団地の空間を表現しているのか、又は物語の展開及び雰囲気を表すために公共空間がどのような役割を果たしているのかなど、漫画の特性を掴んで多角度に団地を分析する。

b. 製図分析

漫画に描かれた団地空間を整理し、Auto CADという設計ドキュメンテーション ソフトウェアを用いた平面図を描く。そして Sketch upという 3D モデリング ソフトウェアを用いて模型をつくる。それらを建築学的手法で整理し、さらに立体的空間化することにより、公共空間全体の構造や、外部空間と建物の関係性など分析を行う。

c. 対照分析

漫画を舞台とした団地を現地調査する。そして写真撮影を行い、平面図や漫画の描

写と対照しながら分析し、それぞれの異なる点を探し出す。作者による現地風景のデフォルメ、また、風景の描写手法を読み解く。設計者とは異なる観察者視点の作者が表現したい意図や見解を明らかにする。

公共空間について分析のまとめ

(1) 最初の団地が描かれた見開きページで夜の団地の裏で“どさっ”というフキダシが読者の目を引く。このフキダシにより建物を擬人化した表現から、人が団地の芝生に飛び落ちたこのシーンは団地が人を食べているかのように見える。団地は人間の肉体ではなく、精神を侵食していることを隠喩しているとも言えるだろう。又、このフキダシの存在によって、団地が『童夢』の裏の主人公であることがわかる。

昼と夜では、団地の表現手法に差がある。昼の姿は詳細に描き込まれているが、夜の姿はベタ塗りされている。作者は夜の姿を団地の本質と捉えている。それは単一化、均質化によって表現されている。

(2) 公共空間の全体構成について、GISデータを用いて堤団地のマスタープランを、川口芝園団地に参考して作り出した。公共空間の開放性と閉鎖性、公共空間同士のつながりや建築との関係などについて分析した結果、一見すると現地の団地似ているが、実際には空間構造が違うと明らかになった。さらに、

(3) 公共空間の構成要素について、物語の展開を対照しながら分析を行った。物語の中で、最も人が集まっている公共空間は、

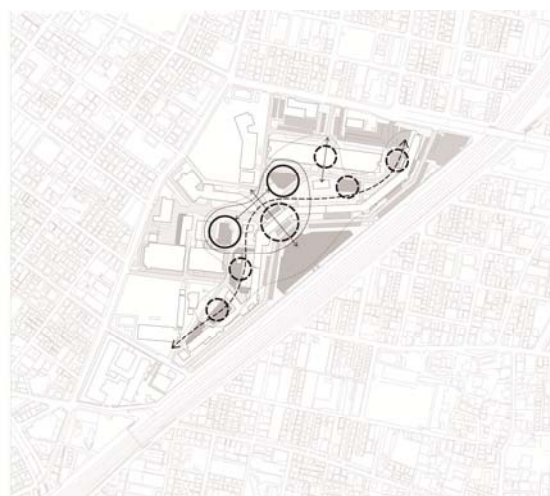


図1 川口芝園団地公共空間の分析

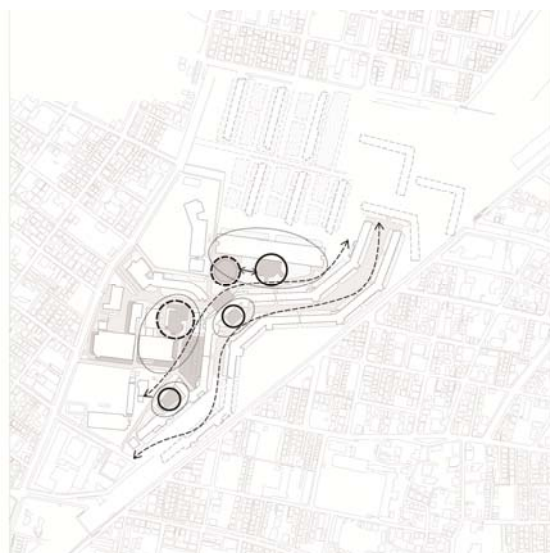


図2 堤団地公共空間の分析

広場でもなくプレイロットでもない。それはパブリック性が一番高い歩道空間である。一方、緑道と屋上空間は、視線が届かないため危険な場所とみなされている。だが各構成要素のつながりは漫画の描写に見られない。一つの公共空間にはひとつの機能だけが与えられており、様々な活動に対する多様性が見られない。

(4) 物語のクライマックスシーン—空中対

決の分析により、高層住宅団地に対する作者の垂直空間への注目の仕方を明らかにした。垂直空間や屋上空間は新しい公共空間になる可能性が提示されている。

(5) 堤団地の高層住宅団地の閉鎖性が強調されていた。高い壁のような高層建築と海のような低層市街地との対照描写があり、また、高層住宅団地の自己完結性が、境界を明確に描かないことによって表現されている。これによって高層住宅団地に島のようなイメージが与えられた。

4. 結論

『童夢』という漫画で見る住宅団地と現存する住宅団地とでは、公共空間が一見すると類似しているが、空間の構造からはレイヤーまで異なるところが数多く見られた。

その違いの原因には、もちろん作者の大

友克洋による建築計画に対する知識が不十分であったことがあるが、設計者とは住宅団地を見る角度が異なっていることもある。例えば団地の閉鎖性や均質性など、観察者としての漫画家と住宅団地の設計者の意見が一致しているとき、漫画家はどのような要素を用いていかに見解を表現するという行動のなかに、問題を解決するヒントが秘めていると考えられた。

本論は インタディシプリナリアプローチを用いて漫画研究及び建築・都市計画研究を結ぶ試みでもあった。漫画の研究にも建築・都市分野に応用できる可能性があると提示した。今後のあらゆる分野の研究は学融合が主流になると考えられ、様々な分野から建築・都市分野と研究のコラボレーションが期待される。

図3分析方法とアプローチまとめ

