

都市景観へのアプローチと表現 —脱透視画法的景観論のために—

佐々木 葉

正会員 博士（工学） 早稲田大学創造理工学部社会環境工学科
(〒169-8555 東京都新宿区大久保3-4-1, E-mail:yoh@waseda.jp)

都市と社会の変容は、都市景観のとらえ方と表現方法にも変容を求めている。写真に代表されるルネサンス以降の透視画法的な景観表現に代わる都市景観の記述方法を模索するために、まず都市景観がどのように発見され、記述され、展開してきたかをそのアプローチと表現方法から歴史的に概観する。その上で透視画法的でない表現の例を手掛かりに、現代の都市にふさわしい多視点的な表現方法について展望する。

キーワード: 都市景観, 表現媒体, 透視画法, 現代都市

1. 序論

都市景観の発見

景観論あるいは風景論において、「風景は発見されるものであり、その発見は 15, 6 世紀という比較的新しい時代である」という、主にオギュスタン・ベルクの言説に基づく認識を出発点とすることは多い。もちろん、これは西欧における認識であり、東洋においてはそれよりもかなり以前から風景画も風景という言葉も存在していたことは、ベルク自身が丁寧に述べている¹⁾。また日本においても眺め、けしきという語についての研究から、現代の私たちのような認識とは異なるとはいえ、風景を平安時代には認めていたと考えることができる^{2), 3)}。このような、風景・景観の誕生を巡る議論は、環境に対する人間の認識構造の歴史を解き明かすものとして興味深く、また実践的計画やデザインに対しても示唆を与えてくれる。しかしこうした議論で扱われるのは、常に自然風景または田園風景であり、都市のそれではないのである。では、都市景観の発見はいつなのか。

手始めに、ベルクにならって都市景観を指す言葉、townscape の誕生を手近な辞書に求めれば、A picture or view of a town の意は 1880 年に、The arrangement and overall appearance of the buildings, spaces, and other physical feature of a town の意は 1934 年に用例が認められている⁴⁾。新しすぎる。これでは答として満足できない。では、都市の眺めを絵画の主題として描いた始まりはいつか。管見では、最古であるかどうかは明示されていないが、都市の様子そのものを主題とした絵画として、アンブロジーオ・ロレンツェッティのフレスコ画、

「良き政府と悪しき政府の効果」と呼ばれるものがある。シエナのカンポ広場に面して立つプブリコ宮殿の平和の間の壁面に描かれたこのフレスコ画は、1335 年から 1340 年の間に描かれた。部屋の三面のうちの一面をなす「都市と田園における良き政府」に描かれている都市は、シエナに実在する建築物を含みつつも完全な写生ではなく、まちの随所で繰り広げられる人々の様子、行為が配置されている。

あるいはまた、描かれてはいなくとも、遺跡や遺構も含めて実際に建設された都市空間から、景観的配慮と呼べるような視覚的效果を感じ取ることができるものは枚挙に暇がない。そもそも都市は人工的に作られている。したがって、少なくとも都市を建設する側の人間には、そのできあがりかどのように見えるか、その視覚的效果はどのようなものかということ、すべての場合ではないにせよ、考えていたはずだ。そうであれば、都市の誕生とともに都市景観の概念は、少なくともデザインする側には生まれていたのではないだろうか。

このような私の自問自答は、鳥海基樹の次の言葉で一刀両断にされる。彼は「雲海に美を見出すわたくしたち現代人が、山国の住民たちも同様にそれを見出していたと錯覚しかねないように、いにしへの「住民たち」が認識していなかった都市美を、認識していたとしてしまう恐れが少なからずある」⁵⁾(p. 38)とした上で、「中世の人々が美観の形成を意図して都市を構築していたか」というと、少なくともフランスに関してはそれを実証する材料はない。はっきり言えば、中世以前の都市に美観形成の意思を見るのは現代人のロマンチックな幻想で、以下で述べるような証拠（引用者注：言葉と図面のこと）が

得られない限り、アカデミックな史学が示すべき姿勢ではない」⁵⁾(p. 39)という。

その通りである。確たる証拠もなしに、あの時代の人はいきっとこんなことを考えていたに違いない、などと霞のかかった状況証拠のみであれこれと想像してみたところで、それはまったく研究にはならない。風景の発見の議論が自然系の風景に対して縷々展開しているのは、そこには論拠とする言葉があり、表現された絵画があるためなのだ。都市においてその展開を求めようとすれば、その証拠があるルネサンス以降、より端的にいうと、透視画法の眼をもったとき以降なのである。つまり、主体による環境の客体化という近代的な環境の認識構造を明確に視覚的に表現できる技術として透視画法が生まれたときに、風景は、対象が都市であろうと自然であろうと、発見された。コスグローブによれば、「最初の landscape は都市そのものであり、次いで都市の視点が郊外に向けられそれをも landscape としたのである」⁶⁾(p. 70)。

近代的な都市景観論を超えるために

さて、本稿の目的である。ここでは、現代において都市景観をとらえる枠組みとそれを視覚的に記述する技術を模索したい。言い換えれば、景観計画をはじめとする都市の景観のあるべき姿や目標像を議論する際のアプローチを整理し、またその際に用いられる視覚的表現方法を模索することである。都市景観の発見以来、その対象である都市も認識の主体である人も、劇的に変化している。よって、近代的な都市景観を成立させた透視画法的な枠組み自体の再考が必要であると考え、その手掛かりを透視画法的でない景観表現の例に求める。

そのために、きわめて大雑把に、都市景観が発見された 15 世紀イタリアルネサンス前後から現在まで都市景観へのアプローチを概観し、同時にその過程で見られる景観の記述方法を確認する。つまり「人間をとりまく環境の眺め」をとらえる眼の変化を確認しようということだ。この眼とは、「まなざし」という価値観をふくめた用語に置き換えることもできるかもしれない。しかし本稿の意図は、透視画法におさまらない景観の概念とその視覚的記述方法を探ることにあるため、「眼」と「アプローチ」といういささか一般論的な表現を使う。重ねて言えば、本試論の意図するのは、現代の都市景観のあるべき姿そのものを模索することではなく、さらにはその理想的景観へ導くための社会的啓蒙運動でもなく、あくまで景観論のフィールドにおいて景観の概念と方法を探りつつ前に進んで行くために、過去を現代の眼で解釈し、現在の立ち位置を確認するものである。

2. 都市景観を成立させる要因の変化

まず、透視画法的都市景観が誕生した 15 世紀から現代までの間に起きた、都市景観の成立に関わる要因の変化を確認しておく。なおここでは、要因の変化が景観に及ぼした影響までは言及できない。あくまで現代において都市景観を考えるための状況認識のために、以下の整理を行う。

表現媒体の変化

景観は主体によって体験されるが、その体験されているままの状態を私たちは記述することができない。それは何らかの表現媒体を必要とする。そしてまたその表現媒体によって記述されたものが私たちの景観体験に影響を与える。15 世紀以降に出現してきた媒体としては、カメラオブスキュラ、写真、映画（動画）、コンピュータグラフィックス（CG）があり、さらに写真以降の媒体においては、その再現性（リアリティ）と操作性を飛躍的に拡大している。特に 20 世紀末からの変化として、ごく一部の技能を有した者のみが操作可能であった視覚的表現媒体が、誰にでも簡単に操作できるようになったこと、CG によって現実の空間の記録としての映像の保障はなくなり、現実の見えに極めて近いリアリティをもったあり得ない映像の表現が日常にあふれていること、この 2 点が挙げられる。

体験方法の変化

景観を体験する主体は、身体をもって空間のある位置を占め、物理的な視点を獲得することによって、直接的な景観体験を得る。その視点の獲得は、徒歩によっていたものが、馬車、鉄道、自動車、エレベーター、飛行機といった移動の手段の発明によって移動速度が格段に増し、水平および垂直方向の移動距離も拡大した。特に視点の垂直方向の移動は、パラシュート図を引くまでもなく、地物の見えの形に劇的な変化を与える。主体の眼に代わる映像記録装置による疑似体験も含めて、視点の物理的移動の速度と位置は劇的に変化し、都市の体験自体を大きく変えた。

視対象のサイズと形状の変化

言うまでもなく眺めの対象である都市自体が大きく変化している。ルネサンス期の景観をほぼそのまま継承している場所もちろんあるが、現代の都市のほとんどはそれとはまるで異なる要素から構成されている。その異質さは主に構成要素のサイズの増大による。サンピエトロ寺院のドームは巨大であるが、それをはるかに上回る高層建築、超高層建築がある。鉄道や自動車道路という

交通施設も出現し、かつ巨大化した。そして都市の領域自体も拡大している。意匠の変化を問う以前に、視対象のサイズの圧倒的変化が見え方そのものを変えている。

行為の内容と状態の変化

都市空間を構成する物理的な要素の変化と並んで、都市における人々の行為の内容と状態も変化している。経済と文化の中心である点、また近代都市計画において規定された、都市の4つの機能、すなわち住む、働く、憩う、移動するという点は、かろうじて共通するといえるだろう。しかし、それぞれの内容は大きく異なっている。働くという行為専用の空間であるオフィスビルへの通勤、消費行動の多様化と大量化、移動の目的と頻度、距離や速度の発散的多元化と拡大、そしてこうした行為の主体の属性の多様化とフラット化、といったことが現代都市においては起きている。都市を構成し、同時に体験する主体の社会行動あり方、そしてその結果として視点の出現の仕方と目的、興味における変質である。

以上4つの側面から、都市景観を成立させる要因には、透視画法的景観の誕生時と現在とでは断絶といってよいほどの変化があることを確認した。その一方、この半千年紀の間、ほとんど変化していないのが人間の身体であり、言語である。もちろんこの両者にもある観点からみれば劇的な変化を指摘することができるが、上述した4側面に比較すれば本稿の範疇においては無視できよう。なお、いきなり15世紀と現在とを比較してその間に断絶的变化がある故に、透視画法的景観概念が意味をなくしたというのではない。以下に、きわめてラフに都市景観へのアプローチとその展開の過程を描くことを試みるが、そこには並行してこの4側面の変化が起きていることも念頭に置くための確認である。

3. 西欧における都市景観の展開

では次に、都市の眺めに対する認識とそれに基づく成果が、主に西欧の都市においてどのように展開してきたかを極めて大胆に以下に要約し、その過程でみられる都市景観へのアプローチと表現の特徴を拾い出してみよう。なお都市景観において水辺や緑地なども重要な要素であるが、ここでは「とらえ方」について論じるため、都市の基本構成要素である建築と街路および広場からなる景観を対象として考える。

透視画法による発見

「一元的な“パースペクティヴ” —語原的には“明白

に見ること” という意味を持っている—にあつては、対象は見つめられる視線に従って、一つの平面の上に描かれるのであって、その対象の絶対的な形態や釣合関係は問題にされない。すべての絵画やデザインは、ある測点、もしくは視点に対してのみ、それが妥当であるかどうか測られるのである。それまでの中世期の空間概念、すなわち中世期の芸術的表現であった浮動性のある平板的な配列法を激しく打ち破って、パースペクティヴの原理が、15世紀頃までに、一つの完全な革命として登場してきたのである。」⁷⁾(p.65)

透視画法という技術が、視点つまり主体の明確な自覚と、光線を媒体にした視対象の幾何学的表現を可能にした。この技術によって、世界の眺めが描かれ、都市を構成する建築、そして広場や街路といった外部空間がデザインされるようになった。ルネサンス的な都市景観は、まずは単独の静止した視点からの眺めを規定する。つまりシーン景観である。そしてシーンとしてとらえられる視対象の見えのかたちのバランス、すなわち構図が重視される。見えの形におけるシンメトリーとプロポーションが命である。特にプロポーションはルネサンス芸術を支える最も重要な感覚であり、そこにこそ美は宿る。そのため対象の形態のバランスを制御し、美しい、秩序のある景観を求めることが主題となる。都市景観の発見は、まず構図的なアプローチを生み、それに基づいた景観を広場に代表される都市の要所に誕生させた。

視軸の延長と視点の選別によるバロック

シーン景観としてのバランスの取れた、それ故にスタティックでもある透視画法による景観は、視軸を極端に延長させることと、複数の視軸を連結させることによって、ダイナミックなバロック都市景観に展開する。15世紀から18世紀までをかけてローマは、明快なアイストップを有するヴィスタ景をネットワーク化し、都市の骨格構造レベルでの景観演出を実現する。これは平面図上に記された放射状街路パターンという図像によっても識別される。さらにダイアグラムとしての都市構造を記述する俯瞰的な表現も用いられる。バロックにおいては、視点の位置と視軸の向かう先が都市戦略上選別され、それらに他の視点とはまったく異なる意味と価値を与えることで、都市構造は固定的に規定された。これは都市構造的アプローチといえよう。また同時に、それまでの中世都市のスケールを越える大きさ・高さの視対象と馬車による疾走というスピードに対応した景観が生まれる。

18世紀—形式的な都市美の展開と成熟

16世紀から19世紀初頭にかけては、イタリアで誕生した透視画法の眼による都市の眺めの美しさを生み出す

様々な手法や実践が各地で展開する。その具体的内容は、西村幸夫編著の「都市美」⁵⁾にコンパクトに、しかし深く記述されている。以降の要約は多くをこの文献に負っている。この時代を一くくりにしてしまうのはあまりに雑ではあるが、基本的には、ルネサンス的構図に基づく要所の景観の整備と、新たな都市の構造となるバロック的演出との組み合わせとして理解できる。

またこの時代には、都市の姿の描き方として都市の全域、あるいはある程度の広がりを見望する鳥瞰図が多く描かれるようになる。地図や平面図を基にした正確性を有する都市の鳥瞰図は、ヴィスタに対するパノラマであり、広い画角をもった眺望である。フランスではそれをプランと呼び、1615年のメリアン図が初出であるとされている⁵⁾(p. 41)。上空数百メートルあたりの視点からの都市全域の俯瞰、あるいはもう少し低く数十メートル程度の高さからの広場周辺の俯瞰を、リアルな画像として描くことで、その全体構成および部分の見えの美しさを認識し、また創造しようという積極的関与の意志が強められる。この鳥瞰図として描かれる都市景観には、全体の統一感とランドマークとなる場所や建築の見え方が求められる。

19世紀の様式的近代都市デザイン

19世紀は産業革命による劇的な都市環境の変化への対応の時代である。過密と拡大に対して、15世紀以降に培われてきた様式的、形式的空間操作の手法を駆使して、新たな都市の創造に挑んだ。いうまでもなく、それはバロック様式によるパリの成功に代表される。ここでも、ブルーパールの、あるいはエトワール広場の鳥瞰図がその景観を代表する。

一方都市環境の悪化に対する答えを郊外の田園都市に求めたイギリスでは、ハワードがコンセプチュアルなダイアグラムのみによって構想していた都市を、アンウィンが実体化する。その際に彼が範としたのは中世都市や集落に見られる街並であり、ルネサンス的構図でもバロック的構造でもなかった。しかし彼はモデルとする空間構成を、建築の配置とそれによって導かれる視線という切り口で客観的に図解し、さらに複数のシーンの提示によってシークエンスとしての景観の特質を明示した。基本的にはパースペクティブな街並として描かれているが、その視点は唯一のあるいは特定地点に固定したものではなく、まちなかを歩き回る市民の日常行動に即した視点であり、その視点から得られるシークエンスとして都市景観がとらえられたのである。こうしたとらえ方は、オースマンのパリのバロック景観に対する強い反発として提示されたカミロ・ジッテの「広場の造形」⁶⁾、さらには、ゴードン・カレンの「都市の景観（原題はタウン

スケープ）」⁷⁾に見られる景観認識と表現に共通する。こうしたアプローチでは、一シーンの構図の美ではなく、空間を構成する要素間の調和、そしてその連続性が重視される。ここでは調和的アプローチと呼ぼう。

20世紀近代都市計画とモダニズム

19世紀の都市環境の激変は、かろうじて様式に基づく形態によって操作できる範疇に収まっていた。しかし20世紀に出現した高層、超高層ビルと自動車は、体験の様式の変化とともに19世紀までの手法ではとても太刀打ちできない環境を出現させた。モダニズムによるインターナショナルスタイルと呼ばれる新たな形態を生み出しはしたものの、それが景観の様式として長期にわたって受け入れられるものでなかったことは、すでに20世紀後半に証明されている。なおアメリカにおいては、バロックを範としたシティ・ビューティフル運動や建物の高さ制限を巡るアーバンデザインが都市計画と平行して展開していったが、西欧においてはすでに19世紀までに成熟していた都市景観の保全という動きが起きたのみであって、新たなアプローチは生まれていない。

20世紀後半の都市の景観

20世紀後半のポストモダニズムの都市論では、都市の意味やコンテキストが重視される。また都市地理学や社会学といった新たな学問の影響も受けて、空間から場所へという意識が強まる。この眼は、光線を媒体にして視対象を幾何学的に表現する透視画法の眼とは異なり、ごく小さなものへのズームインや必ずしも同一視野に入らない他の要素のとの関係、さらには動的な活動の映像をも見る眼である。そしてそれらを時に言語とともに記憶したイメージこそが、都市の重要な様態であると考えられるようになる。

こうした観点は、20世紀も終盤にいたって、イメージ上重要とされる都市の場所の景観を考えるという場所論となる。しかし場所論では、その意味やイメージが重視されるあまり、実体としての空間の取りうる形やその形成のプロセスが発散してしまう恐れもある。特徴ある場所のテーマパーク化や景観のコピーアンドペーストという現象である。

一方都市空間の構成原理と実体との対応関係が比較的安定している西欧都市においては、点的な場所ではなく、その周辺あるいは都市構造上の位置づけを含めた空間のタイポロジーに基づくデザインが展開している。都市組織とも呼ばれる既存の物理的コンテキストを継承した個別空間のデザイン、その結果としての景観形成というアプローチである。これらのアプローチにおいては、特定の視点からの透視画法的景観表現よりも、空間の構造を

表現する平面、断面、アクソメ図が用いられる。

以上あまりに粗雑ではあるが、15世紀以降の都市景観には、その時代と（ここでは省略したが）社会状況に応じて、構図的、都市構造的、調和的、場所的、都市組織的なアプローチが生みだれてきたと見ることができる。またこれらのアプローチと表現技法にはある程度の対応があることも見て取れた（表一1）。冷静に考えてみれば当たり前のことではあるが、都市景観は人間の視野に映る視対象の透視画法的な像によってのみ把握されるものではない。しかしこの透視画法的な眼はあまりに科学的、客観的であり、特に画角を適切に選んだカメラを用いれば、誰でもが容易にすべての眺めを写し取ることができるため、景観の議論の中心的媒体となっている。写真は透視画法の延長線上にある。したがってそれは透視画法を生んだ都市およびその延長線上にある都市の記述には適している。しかしそうではない都市、2章で述べた断絶的変容をきたした都市に対しては、また別の記述の仕方が必要なはずである。そこで次に、透視画法的な眼以外による都市景観を記述した媒体を採り上げながら、そうした記述によってとらえられる都市の特質自体を逆に探ってみよう。

表一1 都市景観へのアプローチとその表現方法

アプローチ	構図的	都市構造的	調和的	場所的	都市組織的
表現	透視図 俯瞰図	ダイヤグラム 俯瞰図	街並 平面配置	場面	平面図 アクソメ
視点位置	都市の要所	特異点	街路上	意味的要所	街路上
高さ	アイレベル 上空	アイレベル 上空	アイレベル	アイレベル	アイレベル
とらえ方	シーン	ヴィスタ パノラマ	シークエンス	ズームイン	場の景
操作対象	ファサード プロポーション スカイライン	街路パターン 軸沿いの建物統一 アイストップ	建物配置 意匠	イメージ 活動	配置 密度 空地デザイン

4. 都市景観の表現とアプローチ

アドホックな視点からの眺めの集合

まずは本稿の冒頭で触れた、アンブロジーオ・ロレンツェッティのフレスコ画を採り上げる（図一1）。これは対象を視覚的に構造化し、統合してはいないために、景観を描いたとみなされてはいない⁹⁾(p.91)。しかしこの絵は、都市というもののある一面を描くことは主題としている。神と人間の精神の健全さによって導かれる人々の生活を、城壁の内側の都市と外側の田園と

を舞台として記述したものである。またその対比として、「悪しき政府のもと」にある都市と田園の状態も示される。こちらの画面は痛みがひどく判別できない部分が多いが、言わずもがなの状況が描かれている。「良き政府のもと」の画面については、城壁の内部と外部が完全に二等分されていることから、当時の社会においてその双方の重要性が等しかったこと、そして城壁の内部と外部における人の交流、つまり内部には農夫の、外部には貴族の姿をそれぞれ認められることなど、当時の都市と田園の関係を読み取ることもでき、興味深い。この絵に關しての人類学的な分析によれば¹⁰⁾、シエナとその周辺の実際の空間の要素の写実を含みながらも、架空の場所として構成されているこの絵画の中には、中世の都市と田園での様々な暮らしの場面が象徴的にちりばめられている。ここではその具体的内容というよりも、描かれ方について城壁内の部分の特徴を確認しておく。

まずこの絵画は透視画法の眼をもたない。城壁内部にひしめく建物は、立体的には描かれているが個別の建物に限ってみても静止した視点と視軸を見出すことはできない。線の重なりと、画面の上方に遠くのものが配置されるという遠近法のみが認められる。建物についても配列の明確な秩序は読み取れないが、共通するデザインボキャブラリーとして、窓、ひさし、パラペット、塔があり、多様なながらもある調和が認められる。このことは、シエナが都市景観に関する最初の条例といわれるものを1310年に持っていたこと⁵⁾(p.26)と符合する。町のシンボルともいえるカテドラルは画面の端に控えめにその塔とドームを覗かせている。これも実際のシエナの中世都市的空間構成に沿っている。そのような城壁内部の空間に、生き生きとした人々の行為と生活の気配が描きこまれている。貴族、商人、職人、農夫、宗教者、女性、子ども、動物。商い、学び、遊興、談話、生産。つまりこの絵は中世都市の空間的特徴と社会的な特徴をよく記述している。その記述には、不特定な複数の視点からとらえられた建物と場面を連続的に展開させるという技法が用いられている。

これは日本の洛中洛外図にきわめて近い眼ではないだ



図一1 アンブロジーオ・ロレンツェッティ「都市と田園における良き政府」（部分）¹⁰⁾

ろうか。いずれも、画面から実際の都市の空間構造を読み取ることにはできないが、個々に描かれているものは何であり誰であるかは同定できる。その多様な個々の集積としての都市の賑わいは非常によく伝わってくる。また個々の要素が有する共通性も感じられる。いずれも都市空間の視覚的眺めというよりも、都市そのものの姿を絵物語的に記述しているのである。

このように考えてくると、中世都市が景観的演出を意図していた証拠はなく、またそれを表現したロレンツェッティのフレスコ画も都市景観を描いたものではないといえるが、現代のわれわれにとって、人々の生き生きとした生活の場としての都市を目指し、その結果を視覚的にとらえた景観、時に生活景と呼ばれる景観というアプローチを目指すのであれば、この絵の有する表現技法は、十分参照に値するものとなるのではないか。先に述べた都市組織的アプローチが可能ほどに都市の空間構成のタイプが明快ではない日本のあるいは現代の多くの都市において、空間的秩序としてはつじつまが合わないが、存在する要素と場面の特徴にはある共通コードがあるものの集積としての都市。その景観像を表現する媒体として、ロレンツェッティのこの絵を位置づけることができるように思う。

断片的なショットの集合としての空間体験

時代を一気に 20 世紀に飛ばそう。なぜならば透視画法的景観の発見以降は、3 章で述べたように様々な表現方法とアプローチは生まれたものの、基本的には透視画法の眼による表現の応用であるといえるからである。20 世紀、視対象のサイズと形状の断絶を前に、S. ギーディオンはニューヨークのロックフェラーセンターを以下のように記述した（図-2）。

「このような巨大な建築集合体は、ルネサンスの単一視点などは予想してない。それはわれわれの時代の多面的な近づき方を予想しているのである。」⁷⁾ (p. 948)

「眼は個々の眺望をそれぞれ単独に取り上げて、それらを一つの時間の連続の中に結び合わせながら相互に関連づけなければならない。こうすることによってのみ、われわれは量と面の壮大な演技を理解し、その多面的な意味を感知することができるのである。」⁷⁾ (p. 949)

20 世紀に登場した、圧倒的なスケ

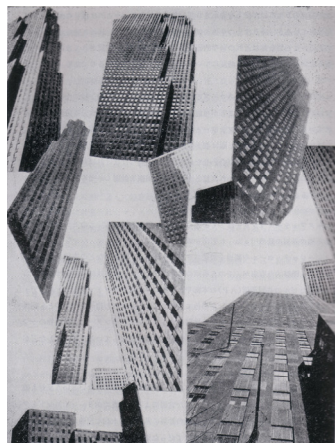


図-2 ロックフェラーセンター⁷⁾

ールの構成要素に対して、またその複合体の配列の原理に対して、透視画法的な認識は有効ではない。もちろんコルビジェが自らのヴォアザン計画や 300 万人の都市を透視図で表現してはいるが、その計画自体が強い軸線や配置の規則性を有したものであり、描いたのはその軸線上に取られた視点からの透視図や、無限遠に近い視点からの説明図的な透視図となっている。実際の都市に出現した超高層ビルは、人間の視野に入りきらない¹⁰⁾。さらにその複合体がどのようなものであるのかは、一枚のシーンや一通りのシークエンスではつかみきれない。断片的なショットを行きつ戻りつしながら複数獲得し、その総合的な関係から把握する。

このような、空間体験の時間軸をとりこんだ対象の眺めを表現したアーティストに、D. ホックニーがいる。1937 年生まれの彼は、写真、コピー、ファックス、デジタルカメラ、コンピューターといった表現媒体の変化の中で、どのように見るか、ということに常に向き合って作品を制作してきた。1970 年代後半から写真について考え始め、ポラロイドカメラを用いた写真によるコラージュの制作を始める。「写真は現実の記録として完璧なものだと思いがちだが、それはルネサンス絵画の究極の姿に過ぎない」¹²⁾ (p. 121) とし、そのような写真ではとらえることのできない現実の姿の表現としてキュビズムを位置づける。そして、対象を複数の視点から時間の経過をとまなめて眺めたものとして表現するというキュビズムにおいて行われた方法を、多数の写真のコラージュによって新たな表現に展開した。その一つの作品が「龍安寺の庭を歩く」（図-3）である。160 枚以上の写真を貼り合わせることで、「遠近法なき写真」を作り上げている。

実際に私たちがある空間を体験するということは、この作品のように歩みながらまた視線を絶えず移動させながら刻々と変化するシーンの集合を得る、ということである。そして、その中の最もわかりやすいシーンと思しきところで写真を撮り、それが対象の眺めであるとするが、それは対象とは切り離された視点からとらえられた一つの抽象でしかない。その限定的な抽象によって対象を理解し、把握することができる（と信じられる）¹³⁾



図-3 D. ホックニー 龍安寺の庭を歩く¹²⁾

場合には、日常的な表現活動においては支障がない。しかしサイズが極めて大きい対象や見る位置によって見えの形が不連続に変化する対象に対しては、この方法では確かにうまく表現できない。そのことに敏感になれば、ギーディオンやホックニーのような表現によって記述される対象とその体験の仕方は、現代の都市の随所にあることに気づくであろう。

つまりルネサンス的透視画法は、ルネサンス的空間やバロック都市空間の記述には適しているが、そうではない複雑な空間の記述には不向きである、ということだ。中世都市や日本の都市、あるいは現代の複雑化した都市に対しては、そもそも透視画法とは異なる記述の方法が必要なのである。その記述の模索は、まずは古典的名著の「日本の都市空間」¹⁴⁾に、そして近年では、山田圭二郎による景観認識の関連構造の研究¹⁵⁾にみられる。彼の示す単純 SEQUENCE 型、LANDMARK 型、PAN 型、CROSS-REFERENCE 型、見返り型、ZOOM 型、入れ子型は、単純な一点透視画法的な眼ではない場所の景観体験の構造の解明に踏み込んでいる。山田の分析は意味的関連も含めていること、また視覚体験においてもその視対象が多分に意味的特徴の明快なものであるため、より日常的な空間や構造物の特質の記述にどこまで適用できるかなどの課題はあるが、方向性としては十分に期待したい。

ギーディオンやホックニーの表現をそのまま景観計画の議論の媒体とすることは困難である。しかし、少なくとも、透視画法の眼によるシーンまたはシンプルなシークエンスでは把握できない対象を、無理やりに写真や透視画法で記述し、構図的、あるいは調和的アプローチから議論しても無為であることには留意する必要がある。

場所のザッピングによる都市の景観体験

ある構造物やひとまとまりの空間を視点の不規則な回遊的移动によってとらえ、そのおのおのからの断片的ショットの集合としてとらえるという体験の仕方を、都市に対してもすでに私たちは行っている。パスやノードやエッジなどのイメージ構成要素からなるストラクチュアを有した都市イメージを、例えば東京のような巨大都市や、あるいはマスメディアによって提供された情報に基づいて体験する異郷の都市に対して私たちは持ちえない。というよりも、端からそうした K. リンチのいうイメージアビリティの獲得など期待しない人々が多いとおもわれる。むしろ、都市に点在する興味を引く場所や要素を、まるでテレビのチャンネルをピッと変えていく、つまりザッピングしなら探索し、その空間的コンテキストと関係なく、興味対象にズームインする、という体験の仕方が一般的になりつつあるのではないか。私自身、そのようなイメージで東京を思い描くことがしばしばある。

このようなザッピング的场所の景観体験の特質を見事に表現したのが、押井守の「東京スカナー」¹⁶⁾であると思う。六本木ヒルズのオープンに合わせて製作されたこの映像は、東京上空を浮遊する視点が、ふと認めた対象をスキャンし、急速にそこにズームインしていく。それを繰り返しつつ最後は六本木ヒルズの屋上のヘリポートに着陸する(図-4)。

空間的にも主体の行動様式においても、ある調和や共通点を見出すことができないほどに発散し多様化した現代都市において、構図的、都市構造的、調和的、都市組織的アプローチが極めて困難であることを素直に認めなければならない。それでもなお、景観という切り口から都市にアプローチしようとするならば、個別の場所に対してではなく、多数の主体による多数の場所への眼の集合として、ある都市のある社会における表象を描きだするというアプローチが残されるのではないか。その際に、このザッピング的场所の断片のコレクションという表現方法は一つの手がかりになるのではないかと考える。

大衆迎合的なアプローチとなる恐れはある。それはメディアによる疑似体験という体験手法がもたらす問題だけでなく、実際の場所自体がマーケティングの対象となり、消費対象となっているためである。しかし、きっかけや目的は何であれ、最終的に場所を訪れるのは生身の身体であることに力点を置き、空間と時間のスパンをすこし広め取るならば、このザッピング的场所の体験から得られる都市景観という現象にも、何らかの価値評価構造を見出せると私は楽観する。だが残念ながらそれを探る具体的方策はまだ見出せていない。

このような雲をつかむような話に展開する前に、実務的観点から留意すべき点として、以下を書き留めておきたい。それは、地域の景観計画において提示される景観資源のリストが、実はこのザッピング的なとらえ方によって作成されている恐れがあるということだ。例えば歴史的景観資源といえ、文化財のリストから寺社や街並などの写真が添付される。緑の資源では公園が、商業の賑わいでは商店街が、というように、あるフィルターにかかった要素自体を切



図-4 東京スカナーの眼の軌跡
(DVD ジャケットより)

り取って、その「写真」を貼り付けたリストが景観資源とされることだ。写真の選び方とレイアウトを工夫すれば、なんとなくその地域の景観イメージがつかめたような気になる。そしてそれらの要素の「景観」保全や調和のために、周辺では看板や色が規制される。このような作業が都市景観のどのようなアプローチに位置づけられ、地域に何をもたらすのかは、慎重に考える必要がある。

多視点多画角画像としての絵図

最後に、絵図をあげておこう。名所図会が景観研究の資料となってすでに久しい。名画とよばれるもの、もしくは歴史的評価を潜り抜けて継承されている絵画から、よい景観の規範を解明しようとする研究である。その際のアプローチは、構図的¹⁷⁾、調和的¹⁸⁾、また場所的¹⁹⁾なものがある。ここでは、導きだされた規範の内容²⁰⁾ではなく、絵図という表現形式の特質を確認しておく。

名所図会については、柳川・仲間²¹⁾の論文において、これを複合表象とみなし、その表現スタイルがハイパーテキスト構造であることを明瞭に示している。本稿では、都市景観の視覚的な記述方法を中心に議論しているため、その意味と記号的記述にはできるだけ踏み込まないようにしている。そのため、記号論的解釈を中心としているこの研究とは、いささか土俵が異なる。しかし、絵図の画面中に描写されている部分（これはウィンドウと呼ばれている）の関係性の分析をみても、十分に多視点的な表現がされていることが示されている。その点でロレンツェッティのフレスコ画にも通じるが、よりその視点と視線、画角は多様である。そして吉田初三郎のパノラマ図²²⁾や吉阪隆正の魚眼マップもつづいて思い浮かぶ²³⁾。こうした絵図による都市の視覚的記述には、すでに現代の景観計画においても注目は集まっている²⁴⁾。地図や写真だけではその景観をうまく表現しきれない状況に都市があることに、すでに多くの人は気づいていることが伺える。

5. 脱透視画法的景観論にむけて

4章で例示した表現事例には、いずれも複数の視点から捉えられた複数の見えの集合として都市や空間を記述する、という共通点がある。しかしその際の、複数の視点の選び方、そこから捉える視対象への画角、集合を構成する各見えの関係性の各々において、明確な客観的法則が特定できないために、近代科学的な取り扱いや行政手続きのプロセスに載せることができていない。優れた表現者の手にゆだねられた場合には、その結果は作品としてあるいは表象として人々に受け入れられる。しかし

それは芸術として評価され、時に分析の対象とはなるが、景観を操作する際の媒体とはならない。従ってもっぱら景観の記述には、事実をありのまま写し取っているとおもわれる写真が用いられてきた。確かにこの光学器械は、ある瞬間に特定の位置からとらえた空間上の物体の位置と形状を平面に記録することができるからである。

しかしすでに見てきたように、現代の都市景観を議論するには、一枚のあるいはせいぜい複数枚の写真では不十分である。それは媒体として現代の都市を視覚的に記述しきれないという面と、写真に代表される透視画法的景観自体が現代の都市を成立させているメカニズムのものとで価値を持ち得ないという面、この二つの理由による。では、どうするのか。

景観の看板を降ろす

まず後者に沿って考えるならば、景観という概念を捨てて、都市の空間、構造物、コミュニティなどに直接的に働きかけて、のぞましい都市を計画し、実現すればよい。例えば鳥海が紹介するパリの「オーダー・メイドの街づくり」は、「都市美のみならず、都市景観も前面に押し出す必要はない。そういうやり方は、かえって都市美や都市景観を特別扱いし、身近な生活には無縁のものとしてしまう。そうではなく、美しい都市景観は、市民の生活を尊重するきめこまやかな街づくりの中で、結果として保全され創造されているのである」⁵⁾(p.61)という。あるいは同書において出口が紹介するアメリカのニューアーバンイズムに対しても、「プロセスに普遍性を求め、マスタープランから建築コードの策定にいたるプロセスや、住民ら関係者の参加型のシャレットといった手法を柔軟に活用する方法論を確立し、（中略）地域固有のコミュニティにふさわしい都市形態を与えていくことを目指している」⁵⁾(p.197)とある。日本において極論すれば、都市計画法や建築基準法をはじめとする土地利用に関する法や自治体の総合計画などがすべて適切に規定され、運用されていれば、「景観法」は必要ない、という考え方になる。

この考え方は一理ある。景観を土地利用や建築のあり方と別扱いすることは、まさに景観を表層の見え、透視画法の眼が生み出した書割やだまし絵と同質の見え、として扱う危険性がある。そのような景観ならいらない、と私も思う。またいたずらにフォトジェニックな場所を作り出すことの歪みは見えている。それが都市景観の目的だというのならば、早々に景観という看板を降ろし、より本質的で実質的な問題に取り組むべきだ。

景観を進歩させる

しかし、上述のような意味での景観の看板を降ろした

として、いきなり都市計画法や建築基準法、さらには個別のプロジェクトを通じて、「結果としての」優れた景観を生み出すことが、現代の日本で、あるいはルネサンス以降の都市の歴史を有する社会以外の地域で、可能なのだろうか。答えは否であろう。

否と考える理由の一つには、日本の近代以降の都市計画や都市デザインの結果がある。明治時代以降一貫して西洋をモデルとして都市を近代化させてきた日本は、その間に何度もモデルに見るような都市美を実現しようとした。しかし実現していない。透視画法をしっかりと基礎にすえた社会で展開してきた都市計画や景観モデルの導入はもともと無理であったためである。戦前には何とか日本的な変容を加えて断片的にうまく取り入れてきたが²⁹⁾、戦後はモデル自体がモダニズムへと変質し、日本は二重の混乱へと入っていった。このような混乱の過程で構築してきた日本の法や制度を十分活用して「結果としての」優れた景観を生み出すことは期待できない³⁰⁾。

したがって、新たな景観の看板を掲げる必要がある。それは透視画法的景観の概念を進化させたものである。絵画の世界では、ピカソが透視画法を越えた。キュビズムや抽象絵画という新たな表現がすでに確立している。そのような認識の変化を映した表現方法が景観にも必要である。4章で示したのはその例である。なお、近代的な価値観や方法論に則ったものを景観とよび、それが切り捨ててきた価値や多様性をふくめたものを風景と呼ぶことがある。その傾向は1990年代から見られる³¹⁾。また比較的近例では内藤廣は、景観と風景、土地と場所、人間と人といった言葉の対比によって、近代を超えて現代の目指すべき方向を論じている³²⁾。ベクトルの方向とマインドは同じである。しかし、景観を風景と言い換えることはパラダイムシフトであって、景観の進化とは異なるのではないか。透視画法の眼は死んでいない。今でも有用である。そして、景観の計画やデザインが、最終的には合理的で整合性のある手続きによって、面積と形をもつ土地の上にユークリッド幾何学で測定される実体を与えることでリアルになる以上、そのようなプロセスに耐えうる表現に最後は落とし込まなければならない。やはり「景観法」であって、「風景法」ではなかったのだから。言葉はコンテキストに応じてふさわしいほうを使うべきものだ。本稿では、人間の都市空間体験の視覚的表現の記述方法を論じているために、景観という言葉で通している。

脱透視画法的景観の記述の条件とイメージ

最終章にはいって、再び出発点に戻った感がある。このあたりで、つまり結論としてどう記述すればよいのか、について述べよう。

まず記述の条件としては、多視点であることだ。極端に言えばそれだけである。その条件を満たした4章で例示した表現は、優れた表現能力を必要とした。したがってまずは優れた表現能力を磨くことを、景観論に関わるものに求めよう。デザイナーがスケッチや図面を描く能力を持っている必要があるように、プランニングに関わる人間も、都市や地区の景観を描く能力をもたなければならない。魚眼マップのようにある程度様式化された表現から訓練することも一つの方法だろう³³⁾。

一方、一人の人間が一枚の画面に多視点的な表現を描く代わりに、単視点の画像つまり写真を複数集合させることが、方法としてはより現実的である。さらには複数の人物による複数の写真の集合、である。これはすでに住民参加のワークショップなどで取り入れられている手法が該当する。すぐに現像・印刷できるカメラを持ち、街歩きで気になったものを自由に撮影し、そのコレクションから議論を始める、という方法である。そこで得られた視覚的表現自体よりもそのプロセスに力点が置かれることも多いようであるが、集まった情報の表現を加工して、多視点的に捉えられたまちの景観表現として纏め上げていけば、ある成果が得られると思われる。また同じくワークショップで用いられるガリバー地図は、地図あるいは平面図を多視点的にみる体験方法とみなすことができる。地図または平面図を固定した視点から眺めた場合、眼はそれに明確な構造やゲシュタルトを求める。しかし、その地図や平面図にそれをなめるように近づき、視点を移動させて時間をかけて眺めれば、まったく異なった体験となる。平面図は無遠慮の視点から眺めた透視図と説明されるが、実は至近距離からの非常に多くの視点から眺めた見えの集合なのだ、と捉えることもできるのではないか。ホックニーの龍安寺のコラージュが平面図のように見えるのはそのためであろう。地図や平面図という見慣れた媒体を多視点的に読み取るために、極めて大判の地図を使うこと、あるいはなめるように地図を見ることは、単純だが意味があると思う。

一度に歩き回れる範囲を超えての多主体による多視点の視覚表現を集めようとすれば、百景という方法がある。写真コンテストに陥る危険もあるが、編集する側が留意することで対応できるであろう³⁴⁾。あるいは、ある程度対象やテーマを限定することで、透視画法の眼によらない、つまり空間的配置によって達成されるのではない調和的アプローチに展開できる可能性はある。景観デザインボキャブラリーの提示としては、多主体によって収集された一定数以上の事例によるカタログ的提示を規範とすることで、生き生きとした調和が得られる可能性はある。

以上のような、情緒的な表現方法の模索と平行して、

理論的な模索も必要である。その手がかりを、Space Syntax³¹⁾ やグレイン論³²⁾の中に探している。Space Syntaxにおいては、見通しというまさに透視画法的な視線を出発点としながら、その視点位置をすべての空間単位上に設定し、その隣接関係をすべての視点に対して表現した結果を定量的に表現している、と解釈できる。あるいはグレイン論とは、ある主体が興味の対象として視線を注いだもののすべてを、その大きさに関係なく抽出するという方法で、あるエリアを歩き回った視覚的体験を記述するものなのではないかと私は解釈（期待）している。その他にも、膨大な画像データを統計的に処理するアプローチ³³⁾に、限定的な視点からの透視画法的景観の記述を越える手法の可能性を探ることを課題としたい。

最後に、結局は問題提起の域を出られなかった本稿の締めくくりとして、ホックニーの以下の言葉を引いておこう。

「何を描くとか、なぜ描くかということよりも、「いかに」描くかの方に僕が熱心だと人の目には映るだろう。だがそれには理由がある。この「いかに」ということが、何を見るかということに大きな影響を与えるのだ。（中略）つまり、「何を」は「いかに」と縁を切ることが出来ない。「いかに」という問題意識を失ってはならない。」¹²⁾ (p. 127)

参考文献・補注

- 1) オギュスタン・ベルク：風土の日本—自然と文化の通態，筑摩書房，1988
- 2) 辛島美絵：「けしき」をめぐる—「けしき」の研究史と問題のありか—，九州産業大学国際文化学部紀要第28号，2004，pp. 1-24
- 3) 千田稔他：風景の事典，古今書院，2001，pp. 2-4
- 4) The Oxford English Dictionary—Second edition, 1989
- 5) 西村幸夫編著：都市美—都市景観施策の源流とその展開，学芸出版社，2005
- 6) Denis E. Cosgrove: *Social Formation and Symbolic Landscape*, The University of Wisconsin Press, 1998
- 7) S. ギーディオン：空間・時間・建築，丸善，1969
- 8) C. ジッテ：広場の造形，鹿島出版会SD選書，1983
- 9) G. カレン：都市の景観，鹿島出版会SD選書，1975
- 10) Maria Lusa Meoni: *Utopia and Reality in Ambrogio Lorenzetti's Good Government*, Edizioni IFI, 2005
- 11) 他愛のない逸話であるが、あるオーストラリア人のランドスケープデザイン会社のトップは、ドバイでの仕事において、どうせ超高層ビルの上のほうは見えないのだから、足元にこそ個性あるデザインは必要なのだ、と話していた。
- 12) デヴィッド・ホックニー：デヴィッド・ホックニー僕の視点—芸術そして人生，美術出版社，1993
- 13) 絵画がどうして現実のように見えるのかについては、J. ギブソンにとっての長期にわたる研究課題であった。対象と測点とを結ぶ光配列が現実の場合と透視画法による絵画さらには写真による場合では一致度が高いために、透視図や写真が現実のように見えるわけではない、と考えているようだ。「見ること」はその背面も含めて理解することであるという考え方が、現代の都市景観においても有効であるのかという点は、改めて考える必要がある。J. J. ギブソン：ギブソン心理学論直接知覚論の根拠，勁草書房，2004
- 14) 都市デザイン研究体著：日本の都市空間，彰国社，1968
- 15) 山田圭二郎：「間」と景観—敷地から考える都市デザイン，技報堂出版，2008
- 16) 押井守監修：東京スカパー，2003
- 17) 代表的な例として、萩島哲による絵画，名所図会分析の一連の研究がある：都市風景画を読む—19世紀ヨーロッパ印象派の都市景観絵画の研究，九州大学出版会，2002など
- 18) 例えば，堀繁・篠原修・溝口伸一：伝統的橋詰のデザイン規範—江戸後期の図会類を分析資料にして，土木史研究，No. 10, 1990, pp. 93-102
- 19) 例えば，伊地知大輔・佐々木葉：東京都心部の中小河川における名所の変遷と特質に関する研究，景観・デザイン研究論文集，No. 3, 2007, pp. 39-50
- 20) なお構図的なアプローチでは、描かれた絵画が透視画法の眼によらないものの場合、その絵画の構図から視対象と視点の位置関係を割り出して空間的位置関係の原理や法則性を導き出し、それを現代の都市に適用することはどのような意味を持つのかについて議論する必要があると思われる。
- 21) 柳川正宏・仲間浩一：複合表象としての都市景観に関する研究—江戸名所図会を対象として—，第31回日本都市計画学会学術研究論文集，1996，pp. 181-186
- 22) 吉田初三郎のパノラマ地図，別冊太陽，平凡社，2002。また吉田初三郎の絵図を分析したものとして，法政大学大学院エコ地域研究所歴史プロジェクト高村俊介＋吉澤美穂子＋高村研九室：吉田初三郎が見た大正・昭和の東京西部—「京王電車沿線名所図絵」の景観分析，2005がある。
- 23) これらの絵図への関心については、以下の論考も参照されたい。佐々木葉：「間にある都市」の景観デザインへ，景観デザイン研究講演集，No. 2, pp. 185-191, 2006
- 24) 例えば神奈川県景観計画の広報用冊子の表紙には吉田初三郎が描いた神奈川県のパノラマ図が用いられている。
- 25) 佐々木葉：近代都市景観デザインにおける欧米モデルの受容の手法と思想，東京大学学位論文，1993
- 26) 日本の景観問題の要因を法制度やその運用の問題に探り、景観法以外の諸制度も含めた志の高い提案として、以下がある。土田旭＋都市景観研究会編著：日本の街を美しくする—法制度・技術・職能を問い直す，学芸出版社，2006
- 27) 佐々木葉：現代における風景への視座，日本福祉大学情報社会科学論集，Vol. 2, pp. 73-79, 1998
- 28) 内藤廣：「土地」と「場所」—二十一世紀の建築に向けて，住宅建築，2007. 1, pp. 24-39
- 29) 例えば、以下の文献には、多種多様な絵図、図面、ダイヤグラムなどの表現方法が示されている。佐藤滋他編著：図説都市デザインの進め方，丸善，2006
- 30) 例えば昭和59年に世田谷区において実施された世田谷百景はその後世田谷風景条例へ展開し、必ずしも透視画法的景観にとどまらない多様な景観の価値を取り込むことが行われている。
- 31) 高野祐作・佐々木葉：シークエンシャルな景観体験を考慮した場の景観の分析手法に関する研究—Space Syntax 理論を適用した手法の提案と検証—，景観デザイン研究講演集，No. 3, pp. 43-48, 2007
- 32) 福井恒明・篠原修：グレイン論に基づく街並みの歴史的イメージ分析，土木学会論文集，No. 800IV-69, pp. 27-36, 2005
- 33) 例えば，羽藤英二・長和剛平・濱上洋平：遍路道における連続する風景の相同性の研究，景観デザイン研究講演集，No. 3, pp. 203-209, 2007