

# 「倒錯性」を内包した環境デザインの研究

## -廃墟から分析した性質のデザイン応用-

### Research on Environmental Design that Encompasses "Perversity"

#### -Design Application of Properties Analyzed from Ruins-

#### ■ 伊藤 謙 ITO Ken

愛知県立芸術大学大学院 夏目知道研究室

*Aichi University of the Arts*

#### ■ キーワード：廃墟、空間、景観、環境

#### はじめに

廃墟が審美的価値を認められ、親しまれてきた歴史は長く、古くから絵画における、モチーフの定番として用いられてきた。18世紀のイギリスでは、「ウィリアム・ギルピン」の提唱した「ピクチャレスク」と呼ばれる美的概念を基として、絵画だけではなく実物の廃墟にも審美的価値が認められ始めた。最盛期には「廃墟崇拜」とも呼ばれ、人工的につくられた廃墟が存在したほどである。

わが国においても、戦後から徐々に廃墟が論じられ始めた。現代では、2000年前後の廃墟ブームを皮切りとして、書籍・観光の場などに活用され、広く一般に浸透している。さらに昨今では、廃墟の退廃空間が価値のあるものとして認知され始めている。最新の事例として、「摩耶観光ホテル」の文化財登録が挙げられ、本来であれば文化的・遺産的価値の薄い、崩れかかった建築物が、「退廃することによって付加された価値」により、社会的に認められた事例として存在する。したがって廃墟は、建築物としての機能や利便性・快適性を失っているのにもかかわらず、人々をひきつける魅力を持ち、今日において一つの文化を形成しているといえるであろう。

本研究の目的は、廃墟の持つ「用途や利便性とは別の性質」を研究することから、デザインへの応用可能性を検討することである。

#### 1. 2021年度までの研究

先行研究の言説に基づき、「廃墟を観測したとき、その廃墟に対して過去にあったであろう風景や事象を想像する現象」を導出し、それを「想起」として定義づけた。2021年度の研究では、この「想起」を「廃墟の性質」の一端と捉え、「どのような要素からそれが発生しているか調査・分析することで、廃墟の性質を類型化できるのではないか」という仮説を立て研究を行った。研究内容は「想起」の発生プロセスについて、先行研究に基づき考察を行う方法をとった。結果、視覚情報とし

て得られるものを「認知要素」、その廃墟の機能や背景などの情報を「背景要素」、廃墟を観測する個人の記憶や経験を「観測者要素」とし、この3要素による「想起プロセスの構造化」を行うことができた(図1)。

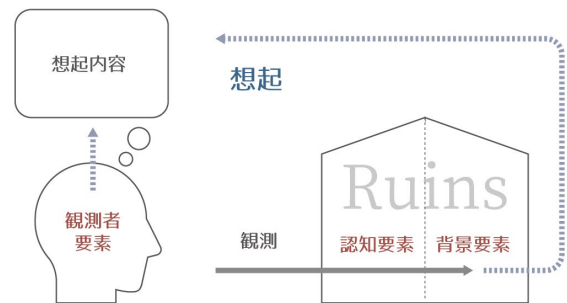


図1 想起プロセスの構造化

また、「想起」の発生について要因同士の関係性を分析した結果、以下の3つの特徴を明らかにした。

- (1) 観測時変化性  
廃墟は「背景要素」の意義や価値と、「認知要素」の状態が時間経過とともに変化する。したがって、同一の廃墟であっても観測時が異なれば「想起」の内容が変化してゆく。
- (2) 観測者多様性  
「想起」は、「観測者要素」を経て発生する。したがって、同じ廃墟でも観測者が異なれば想起の内容は変化する。
- (3) 誤認・錯覚性  
「想起」の内容はあくまで想像であり、その廃墟が辿ってきた事実とは一致しない。それゆえ、事実とは全く異なった「想起」を起こすこともある。

## 2. 第三者視点を取り入れた「廃墟」と「想起」の体系化

### 2.1. イメージ調査による分析

前章までの「想起プロセス」を基に、第三者のイメージ収集から、「廃墟」と「想起」をより深く分析するために、写真を用いてイメージ調査を行った(詳しい方法は 2021 年度研究報告書を参照)。調査目的は「廃墟の印象や想起というイメージが、どの部分から発生しているか」の客観的視点を取り入れた分析である。したがって、「廃墟の写真を見て得た印象や想起の内容」と、「どの部分からそれが発生したか」を1セットとして収集した。

収集したデータを写真ごとにまとめ、計 46 枚のデータシート(図 2)を作成した。そのデータの共通傾向を分析した結果、対象のあるべき姿(平常状態)と観測する廃墟の姿(倒錯状態)との隔たりを埋めるような、「両要素の相対関係」から「想起」が発生している傾向がわかった。

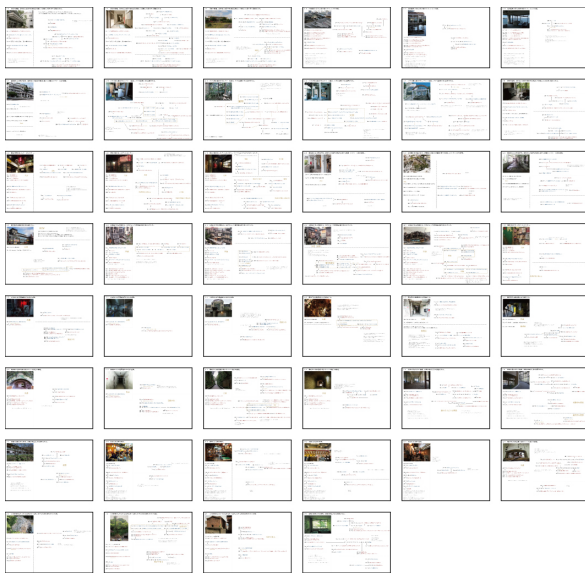


図 2 イメージ調査の分析用データシート

### 2.2. 倒錯パターンの類型化

倒錯状態のパターンを「認知要素」と「背景要素」を軸として分析した結果、5つのパターンに類型化することができた。その内容と、発生プロセスとの関係は(図 3)のようになる。定義の難しい「廃墟」という概念を「物理的・情動的な倒錯性の複層」と解釈することにより、経年劣化などの表層的な部分だけ判断するのではなく、「廃墟の性質」に対して判断が可能となる。

極端な事例として、「イオンモール名古屋みなと」を挙げる。この事例は、テナントの相次ぐ撤退により、稼働率が極端に低い状態で営業を継続していたショッピングモールであり、通称「廃墟モール」と呼ばれていた(現在は解体済み)。物理的な劣化が著しいわけでも、機能が完全に無くなっているわけではないにもかかわらず、メディア上では「廃墟」として判断されているのである。

この例であれば、「ショッピングセンターは人が賑わい、活気があるはず」という平常状態に対して、「人がおらず閑散としている様や、テナントが少なくなっている現状」が持つ「状

態に対する倒錯性」が「廃墟的」と判断されていると解釈できる。この「平常状態と倒錯状態の相対関係」に対して、違和感や疑問を持つことから、さまざまな「想起」を誘引されていると考えられる。

したがって、人々が一般的な感覚として、「倒錯性」に反応し、想像を膨らますことは明白であるといえるだろう。

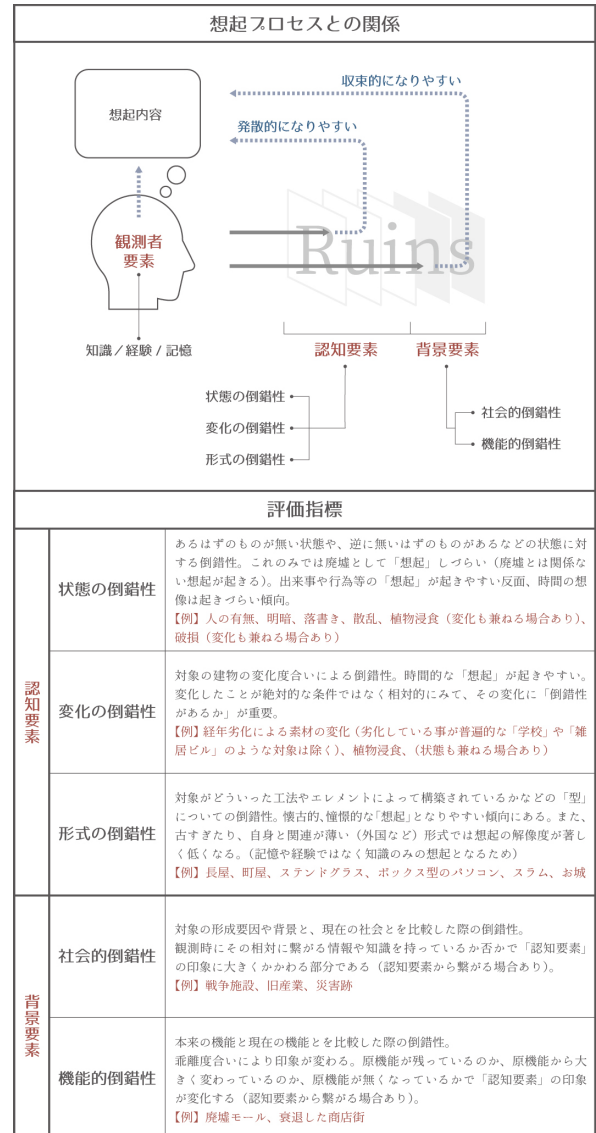


図 3 廃墟の評価指標と想起プロセスの関係表

### 2.3. デザインへの応用可能性

「物理的・情動的な倒錯性の複層」は「想起」に至るまでに、その前段階で「違和感や疑問、あるいは気づき」を与える。この感覚は、日常の中で刷り込まれた「当たり前」という感覚に対し、アプローチできる可能性といえるのではないだろうか。

したがって、デザインへの応用可能性として、本来ならば排除すべき要素や方法を、デザインの中に戦略的に織り交ぜることで、「違和感や疑問、あるいは気づき」にアクセスするアプローチを検討する。

本研究においてはその可能性について、実空間を対象としたケーススタディ形式で、思考実験を行うこととした。

### 3. 「倒錯性」を織り込んだデザインスタディ

#### 3.1. 「駅西銀座商店街」再編案

1 つ目のケーススタディでは、解体と更新を繰り返す都市に対して、「倒錯性」を含んだ錯謬的なデザインによる可能性を検討した。

本提案は、愛知県名古屋にある「駅西銀座商店街」の再編提案である。当該地域は、リニア開通に伴う再開発が積極的に行われている地域であり、この地域特有の混沌とした景観と、雑多な雰囲気が更新されている過渡期にある。そこで、再開発で優先的に消えていくであろう「古い建築の形式」を分析して、その形式を踏襲した建築をあえて、現代につくることを提案した(図4)。



図4 「駅西銀座商店街」再編案のイメージ

本提案のねらいは、名古屋駅東側と西側の持つ「表裏の相対関係」を延長させることである。名古屋の都市構造は、駅を境として東側は積極的に都市化が進められ、西側はその都市化の二次的な存在として発展してきた背景を持つ。対象地である「駅西銀座商店街」も、古い建築と新しい建築が入り混じり、商店街という形式が更新によって崩れ、混沌とした独特の景観を形成している。

この景観に「倒錯性」を見だし、「古い形式」を現代に持ち込み、延命させることで、再開発後の街並みに「倒錯性」を付与する。現状では社会的価値があるとは言えないこの景観は、再開発後の更新された街においては、固有の体験として、価値を持ち始める可能性を内包する。

#### 3.2. 平行縦断プロムナード

2 つ目のケーススタディでは、「倒錯性」を用いて「地域に埋もれている文脈へのアプローチ」を試みた。

提案内容は、三重県桑名市における旧市街地のプロムナード計画である。対象地域の桑名は、旧東海道唯一の海路であった「七里の渡し(宮宿・桑名宿間の海路)」の渡し場として、宿場・湊・城下町として発展してきた背景を持つ。現在のこの地域は、江戸期後半の桑名城解体、明治期の鉄道敷設による影響で湊・城下町の機能は消失しており、宿場町としての文化と名残のみが生き続けている。

そこで本提案では、桑名の文脈を内包しつつも、長年残余空間となっていた「お堀」に注目し、プロムナードを提案した(図5)。

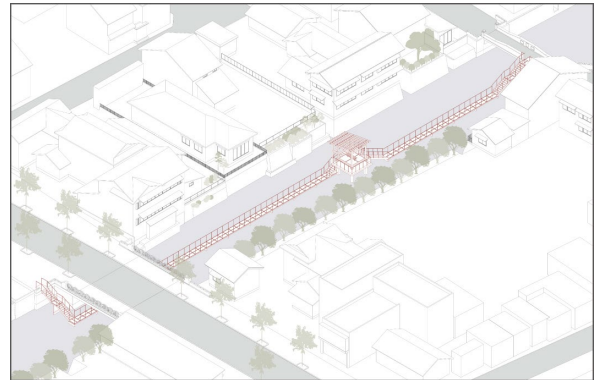


図5 並行縦断プロムナードの構成

「お堀」東側の擁壁は史跡に指定され、かつての「石積み城壁」が残されている。西側は、近代化に伴い変化してきたことを感じさせる生活跡と、材質の違いにより「つぎはぎ」に更新されてきた痕跡が残る。この状態は、統一性を失ったことで生まれた、時代差による「倒錯性」を発生させている。

本提案では、その隙間を通る体験に価値を見だし、「お堀」を縦断する動線を提案した。この動線は、通行者を船の目線まで落とし、時代の断片を迎えるような体験を提供する。その在り方は、「水域を垂直に渡す橋」に対する対比を持つことにもなり、街に違和感を作り出すことで、発見の契機を狙う。

また、中心の東屋は潮の満ち引きに応じて1日の半分は浮島となるようにデザインしている。橋面が沈み、機能が崩れる状態は、「注目性」を強めるとともに、この地域が持つ「水域と繋がり」を可視化することも意図する(図6)。



図6 空間イメージ



### 3.3. 廃墟性公園

3 つ目のケーススタディは、その場に発生している「小さな倒錯性」をまとめ、空間化することで「廃墟性のある体験の構築」を試みた。

提案内容は、三重県桑名市にある「内堀公園」の整備案である。対象の公園は、岩でつくられた築山による遊具が、老朽化し利用不能となり、その裏手が放置され荒地となっている。さらに、隣地との境界には暗渠通り、隣接する建築のマテリアルや、劣化したフェンスなど、1つ1つは取るに足らない「小さな倒錯性」がひしめきあっている。この「小さな倒錯性」を一体的なシークエンスとして空間化することで、文脈を伴わない「廃墟性」の形成を目指した(図 7)。

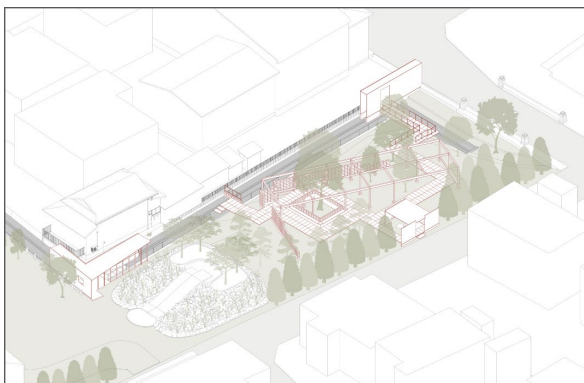


図 7 廃墟性公園の構成

提案は大別して 2 つの空間によって構成されている。1 つ目の空間は、既存の「小さな倒錯性」をつなぐ空間である。シークエンスとしてはじめに、植物が侵食している築山と劣化したフェンスを巻き込むように、コールテン鋼でつくられたトンネルを設けた。その先は、暗渠へ降りるように動線を通し、隣接建築のマテリアルを通過しながら、奥の荒地へとアプローチする。この連続性により「小さな倒錯性」をつなぐ(図 8)。



図 8 空間イメージ

2 つ目は、荒地に対しての空間デザインである。放置されたことで雑草が伸び、木々が枝葉を伸ばしている。この「倒錯性」を持った状況を、排除するのではなく、強調・順化するような歩行路と構築物を提案した(図 9)。



図 9 空間イメージ

歩行路は雑草により境界が曖昧になるように設計。疑似的な浸食を意図したデザインを施し、放置された現状への順化をはかる。挿入されたストラクチャーは、木々によってシルエットが崩されるようにデザインし、「倒錯性」を強化する意図を込める。それらの要素を横断するように、コンクリートブロックの擁壁を通すことで、緩く囲われた状態の「非構築的な空間」をデザインした。

この 2 つの空間により、「倒錯性」の断片をシークエンスとして一体化することで、疑似的な廃墟の体験が提供できると考えられる。さらに、一般的には排除すべき経年劣化などを肯定する環境となる可能性を持つ。

### 4. まとめ

本研究では、廃墟における機能外の性質・価値について研究を行った。先行研究より、廃墟における「想起」現象を導出、その現象について要因を整理・考察した。また、インタビューによるイメージ調査を通して、客観的視点を取り入れ分析を行った。分析結果として、「想起」は「平常状態」と「倒錯状態」との隔たりを埋めるような「両要素の相対的な関係」により発生しており、「廃墟」は「物理的・情動的倒錯性の複層」により解釈できることがわかった。

次の段階ではデザイン応用を検討した。「物理的・情動的倒錯性の複層」による「違和感や疑問、あるいは気づき」に可能性を見だし、日常の中で刷り込まれた「当たり前」に対してのアプローチになると仮定し、合計 3 つのケーススタディを行った。

「倒錯性」をデザインへ織り込むためには、必然的にその場所の「平常」を知る必要がある。その「平常」に対して「相対性」を持つデザインとなるため、サイトスペシフィック性を帯びることとなる。また、機能主義的・経済主義的な社会では零れ落ちていくようなものを探し、見つけ、価値化することができる可能性があり、成熟化した社会でのまなざしとして、環境デザイン以外にも広く応用できると考えられる。

### 他参考文献

- ・ クリストファー・ウッドワード、『廃墟論』、青土社、2003 年
- ・ 立石龍寿、「日本近代廃墟価値に関する研究」、日本建築学会大会学術講演梗概集、2010 年
- ・ 立野貴子、「現代の日本における廃墟建築の意義」、日本建築学会大会学術講演梗概集、2017 年
- ・ 谷川渥、『廃墟大全』、中央公論新社、2003 年
- ・ 深渡駿、「首都圏における廃墟化した建築と情報メディアの関係に関する研究」、日本建築学会大会学術講演梗概集、2016 年

### 謝辞

本研究を進めるにあたり、愛知県立芸術大学の林英光名誉教授、長谷高史名誉教授および、名古屋造形大学の蜂屋景二教授から多くのご教授を承りました。また、調査にご協力くださった皆様へ、厚く御礼を申し上げます。