

Title	ストックとしての都市景観
Author(s)	森岡, 侑士; 佐藤, 俊郎
Citation	年次学術大会講演要旨集, 17: 674-677
Issue Date	2002-10-24
Type	Conference Paper
Text version	publisher
URL	<a href="http://hdl.handle.net/10119/6813">http://hdl.handle.net/10119/6813</a>
Rights	本著作物は研究・技術計画学会の許可のもとに掲載するものです。This material is posted here with permission of the Japan Society for Science Policy and Research Management.
Description	一般論文

森岡侑士（九産大工学），○佐藤俊郎（環境デザイン機構）

### 景観におけるストックとはなにか？

現在まで、多くの場合、都市景観は、歴史的な街並みの保存や、新都市における統一された街並みを形成するデザインガイドラインといった観点から論じられてきた。あるいは、二律背反的に、木の文化としての朽ち果てる日本の建築が形成する都市景観か、あるいは石の文化として歴史を刻むヨーロッパ型の都市景観の比較として論じられることが多かった。

ここでは、従来の景観論、あるいは考え方を検証し、あらたに長寿命型都市という視点、あるいは都市のストック、共有財産としての景観という概念に基づいて景観を考察してみる。

### 自然的景観と人工的な景観

当然ながら、景観には人工的に創られた景観と、人間の手が加わらない自然の景観が存在する。まず景観を考えるに、自然を「モデル」としたならば、今までの人工的な都市景観に対してのスタンスが大きく変化する。

自然景観を形成する動植物にも、生命の寿命があり、その景観は永遠に同じではない。四季の変化と同様に、その植生のバランスが外的要因、気象変化などに対応して変化し、次の過渡期の植生に移り変わり、最終的な極相をもとめて、絶えず変化している。だがその変化は、破壊と建設といったデジタル的な変化ではなく、機能を維持しながら、バランスのなかに変化の兆しを内包し、遺伝子をもって次世代に伝えながら変化している。

人工的な都市景観において、その構成要素である、土木施設、建築などは、当然、物理的、化学的な寿命をもつ。さらにその単体の構成要素においても、その部位ごとに寿命が異なる。もし、自然景観にモデルを求めるならば、絶えず変化する事を前提としながらも、短寿命の要素と長寿命の要素が、オーバーラップしながら、その寿命ごとに役割や機能を受け持つ。それが全体として、また都市景観として都市の機能や、さらに文化といったものを次世代まで継承する働きをする。同時に、それは各世代といった短寿命、短期間で極相に至るのではなく、常に次の相、世代を予測しながら、変化と、限界を視野に入れておく景観ではないだろうか。

人工的な構築物とその景観は、完成した時から物理的な劣化がはじまる。その劣化という宿命や、寿命を、物理的な特性から、日常生活という環境のなかで、文化的な価値や記憶として置き換えていく作業が、自然の景観をモデルとしながら人工的な都市景観にかせられた課題である。その姿は、全体を生かしながら、部分を接ぎ木し、数世代を過ぎれば、まったく異なる景観を呈する自然の景観システムを取り入れた人工景観ではないだろうか。

↓

### 部分最適解型景観と全体最適型景観

ヨーロッパの街並み保存で、決して歴史的な名建築でなくとも、街並みとしての部分（建築）が、全体としての都市のコンテクスト（脈絡）から、保存される例が多々見受けられる。この場合、建物のひと皮（外観あるいはファサード）は、それが個人の所有または財産であれ、公＝おおよけ、あるいは都市や人々に属するという文化的体系（法体系を含む）に基づいている。これが景観におけるストックの前提である。

日本において、景観行政が、いまだに指導や啓蒙の域をでないのは、基本的に景観としての規制が、個人の財産権の侵害にあたると考えているからである。つまり、その観点に立てば、建築基準法や都市計画法などに抵触しないかぎり、あくまで、ある敷地に建つ建造物は個人のものであり、公の財産として認識されストックされる景観は、そこには存在しない。その結果、部分的最適解として設計・デザインされた建築は、依頼者の要求する機能を見たし、差別化という名の下に、その存在のみを主張し、決して全体最適解として機能しないのである。

景観にスケルトンとインフィルという考え方をを用いれば、ヨーロッパの都市にみられる、ひと皮の外観は、スケルトンであり、その内側に建設される、あたらしい構造と機能はインフィルといえる。そしてこのスケルトンは、文化として継承に値するものとしての社会的な認知とその保存を可能にする法体系と文化的な基盤が存在する。

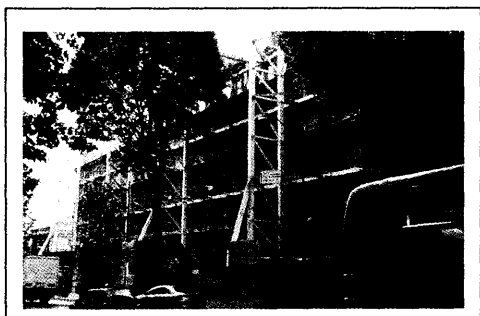


図1（パリ市内の外壁保存現場）

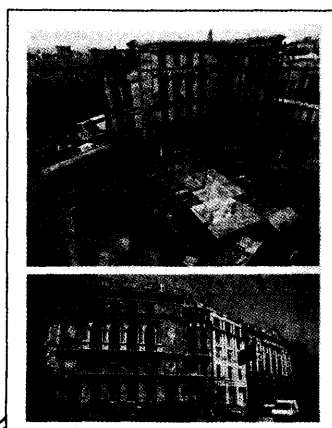


図2（

## 記憶の継承、伝承

われわれの日常生活は、極論すれば、記号として成り立つ都市環境を生活という行動を通して記憶として刻みつけることにほかならない。

従って、この場合、その記憶が蘇生される、記憶と一体となった「場所」というのが重要な要素となる。この場の記憶が、都市の歴史の豊かさであり、ストックとして実感される環境の重みである。長寿命は、人間に例えれば、どれだけ永い期間の記憶を維持し、人間としての威厳を保てるかであり、それが意図的な計画の結果であれあるいは自然災害の結果であれ、記憶が破壊された都市は「痴呆都市」となる。

## 場の力＝ストックの力

「場所の力＝Power of Place」の運動は、1983年、当時カリフォルニア大学ロスアンゼルス校（UCLA）、都市計画学大学院の教授であったドロレス・ハイデン女史（現エール大学教授）が院生の授業の一貫としてはじめた運動である。従来の計画学的な都市へのアプローチではなく、都市社会学的な手法で、その「場所」が形成されてきた背景にある、人物や、社会状況、人種的な問題などに焦点をあてて、「場所」の意味や意義を明らかにしていく。

その過程にあって、当然、史跡や建造物の保全、保護の問題と直面するが、従来の歴史的建造物としての価値や、著名な建築家による建造物という視点ではなく「パブリック＝一般市民」にとっての意味を追求してきた。ドロレスのパブリックヒストリーは、パブリック＝公：おおよげ、と訳されてきた歴史ではなく、名もない、いわゆるマイノリティーとよばれる一般の市民、住民の歴史であり、その様な人々の日常活動の歴史があたかも地層の様に「場所の力」を生み出していると、説いている。

その場所を記憶する手法としての建築の保存、あるいはパブリックアートと言う手法による創造的な記憶の復元、さらに、そのことが地域の活性化やアイデンティティの表現となる、そんな活動が「場所の力」である。ここでは、スケルトンとインフィルを物理的な特性における景観維持の手法とすれば、このパワー・オブ・プレイスの考え方は、その景観の維持や場所の価値を裏付ける作業として位置づけられる。その作業には、単に建築歴史家や都市計画家、行政サイドのみならず、パブリックアートやグラフィックなど多様な専門家の参加が不可欠である。

自然をモデルとして、いわゆるサステイナブルな思想を込めて、変化を容認しながら、かつそこに場所の力を見だし、その記憶を継承し、伝承する。それは極めて人間の一生にも似ている。かならず寿命をもつものを長寿命としてとらえるのは、そこに寿命を延ばす意義がなければ、ただ医学的な延命策にすぎない。ストックは人間に例えれば、尊厳やプライドであり、生きるに値するものである。そのような人格、その人格を都市になぞらえたとき、都市景観がストックとしての景観、あるいは「長寿命型の都市景観」と呼べるのではないだろうか。

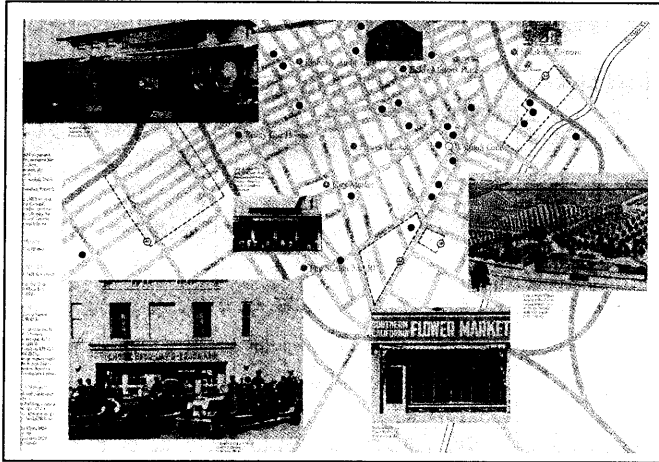


図3 (ロスアンジェルス市内のプロジェクト)

例1) 第30消防団:

すべて団員が黒人によって構成された消防署。建築そのものは、格段の歴史的な価値はないが、黒人による、という社会的な意義が大きいと、保存の対象となったプロジェクト

例2) ビデイ・メイソン

黒人ではじめての助産婦として、財をなしたメイソン自邸は、跡形もない物だったが、場所が特定され、その場所にアーティストが関与して、黒い壁が作品として構成され、周辺が公園となって、記憶が継承された。