

事象に着目した眺望景観に関する一考察 - 軍事的知見を参照して - *

Landscape Analysis from Viewpoint of Event - Referring to Coast Fort*

星野裕司**・小林一郎***

By Yuji HOSHINO**・Ichiro KOBAYASHI***

1. はじめに

筆者らは、明治期に建設された沿岸要塞を対象として、そこに現れる環境把握手法を事象という概念に基づき分析してきた^{1)・3)}。それらの論稿では、構図論と場所論や固定相と可能相、あるいは複眼性と言った表現で研究の枠組みを提示してきた。そこで本稿では、それらの枠組みを整理・統合し、一連の要塞研究の枠組みをより一般的なモデルとして位置づける事を目的とする。

例えば、木陰に入れば涼しそうだ、というように、実生活で経験される空間は、人々の行動と結びついた操作的意味に満ちている⁴⁾。人は景観に対して時、そこで体験されるであろう出来事をイメージし、それを通じて景観の解釈・受容・操作を行うことが一般的であり、これらは仮想行動として知られる考え方である。一方、軍事技術者が要塞を構築するときには、敵の動きを読みながら地形を自らの味方とするように、砲台を配置していく。そこでは、敵に勝つと言う端的な価値観から、空間の操作的意味を発見し、顕在化させることが行われているはずである。つまり、要塞に関する様々な知見を参照することによって、前述した一般的な景観体験に応用可能な、原理的なモデルの構築が可能ではないかと考えている。

2. モデルの構築

(1) 構成要素

既存研究の知見を整理すると、沿岸要塞における環境把握は、関与者・地形・事象という3つの要素の関係で記述できる。まず、それらの要素ごとの特徴について考察し、基本的な関係のあり方を図-1に示す。

(a) 関与者 (Participant)

景観体験を行う主体を、本稿では「関与者 (Participant)」として定義する。既存研究では、これを観察者としてきたが、景観体験を行うものには、認知・受容だけではなく、より主体的に関与する場合 (デザイナーも含む) もあると考え、関与者とした。すなわち、環境の

認知・受容を行う「受動的関与者 (Passive Participant)」と、環境の新しい価値を発見・創造する「能動的関与者 (Active Participant)」の2種類があると考えられる。一般に、これらは独立して存在している訳ではなく、一関与者に含まれる2つの傾向として捉えるべきものであるが、モデル化のために、便宜上分けて考える必要がある。沿岸要塞における関与者は、要塞構築時には軍事技術者が、運用時には砲台が相当する。

(b) 地形 (Geography)

「地形 (Geography)」とは、関与者やその他の地物などが存在する空間全体を指し、その内部で活動する関与者の行動を方向付けるものとして考える事が出来る。しかし、関与者にとって地形をそのまま (鳥瞰的・地形図的に) 認知する事は不可能であり、常に部分的に主体内部に投影された「眺め (Landscape)」として出会われる。地形は、構造として関与者を拘束する条件として働き、眺めは部分的な表層として立ち現れるが、構造全体の痕跡を持つものとして考えられる⁵⁾。

(c) 事象 (Event)

「事象 (Event)」とは、眺めの内に展開される、あるいは関与者によって想起される出来事である。関与者と同様、地形に拘束されるが、この事象を探索する事によって関与者は地形に触れることができ、自分の位置や行為のあり方等を地形との関係で把握することができる。つまり、眺めの内に残る痕跡の1つとして、事象は位置づけられる。関与者と地形をつなぐ事象は、その特徴として、関与者との代替可能性を備えていることが重要である。一般的な事象には、天候など添景的なものも含むと考えられるが、軍事的な意味で代替可能性を備えていないために、ここでは含めない。沿岸要塞における事象とは、敵の動きであると考えられる。

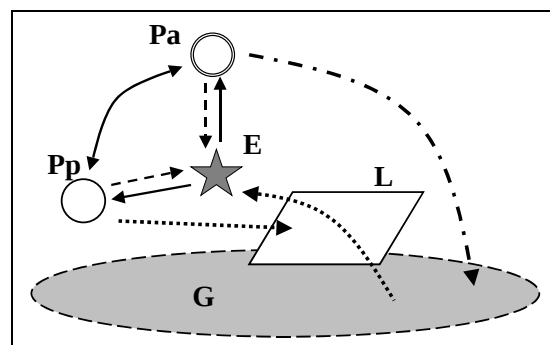


図-1 構成要素の基本的な関係

*キーワード: 眺望景観, 事象, 複眼性, 軍事

**正員, 工修, 熊本大学工学部環境システム工学科

(熊本県熊本市黒髪2丁目39番1号,

TEL:096-342-3602, FAX:096-342-3507

E-mail:hoshino@kumamoto-u.ac.jp)

***正員, 工博, 熊本大学工学部環境システム工学科

(2) モデルの展開

(a) 生命関係学における場所

以上の基本的な関係を、より一般的なものに展開するためには、清水が提唱する場所論が参考になる⁶⁾。その骨子は、生命システムを関係子・場・場所という3点から把握し、それらが「コヒーレントな(つじつまのあった)」状態になることを、生命の本質であるとするものである。関係子とは、単独で存在している場合には無限定の状態であり、他の関係子や場所と関係を持つ事で自己の性質を自己創出していく存在であり、その無限の可能性を拘束する条件が場所である。さらに場とは、関係子の内部に投影された場所であり、関係子群や場所との関係をコヒーレントな状態に導く秩序パラメータとして考えられている。清水はそれらを、即興劇における、役者(関係子)、ストーリー(場)、劇場(場所)に例えている。

また、以上のような関係子としての自己には、2活動領域があると指摘している。自己中心的に(自他分離的に)ものを見ている自己(自己中心的自己)と、自己を場所の中において、場所と自他分離しない状態で超越的に見ている自己(場所中心的自己)である。宮本武蔵の真剣勝負への心得にある、相手を対象化して正確に捉える「見の目」と、場所の中に置いて超越的に捉える「観の目」に、2活動領域が相当すると指摘し、「観の目」が真剣勝負の場を自ら設計することで自然に勝ちを得る(活人剣)ために重要な視点だとされている⁷⁾。

(b) モデルの展開

場所論における諸概念とモデルの構成要素の対応関係を図-2に示す。特に、生命関係学における「場」は、本稿における「事象」+「眺め」として表現される。より正確には、「地形」から「眺め」を介して読みとられた「事象」が、清水の述べる「場」に相当すると考えることができる。これを参考として、以下の3つの段階に分けてモデルを展開していきたい。なお、図中矢印の具体的な意味については、事象における沿岸要塞によるモデルの検証を参照していただきたい。

() 関与者が単数の場合(図-3)

この段階は、一関与者とその他の要素との関係である。ここでは、ある関与者(P)が得た固有の眺め(L)を通

沿岸要塞	モデルの構成要素	生命関係学
・砲台 → (軍事技術者)	・関与者(P) → 受動的(P _p) → 能動的(P _a) →	・関係子 「見の目」 「観の目」
・敵の動き →	・事象(E) + 眺め(L)	・場
・地形 →	・地形(G) →	・場所

図-2 要素の対応関係

じて、地形(G)からの事象(E)を探索し、PとEの関係を調節・判断することで、つじつまのあった関係を構築しているものと考えられる。この状態を静的コヒーレンスと呼ぶことができる。例えば、アップルトンの眺望-隠れ家理論は、生物学的な価値観から、風景画を対象に、このような静的コヒーレンスを構成する条件を考察したものと考えられることができるであろう。

() 関与者が複数となった場合

この段階における関与者の複数性は、空間的なものだけではなく、時間的なものも含まれている。つまり、複数の視点場が成立している場合と共に、一般的なシーケンス景観などもこの段階に含まれると考えられる。

それぞれの関与者(P)が得る眺め(L)は、それぞれに固有のものであり、異なった像を結んでいる。しかし、それらが同一の地形(G)にある場合、Lから探索される事象(E)には共通性があるものと考えられる。そこで、それぞれのPがEと静的コヒーレンスを形成することによって、無関係であったP群(L群)が、関係づけられ、より高次のコヒーレントな状態が形成される。この状態を動のコヒーレンスと呼ぶことができる。動のコヒーレンスでは、静的なものに比べ、多角的にGやEに触れることから、Gに対してより深く関係づけられた状態として考えることができる。既存研究で述べた複眼性とは、この関与者の複数性を示している。

この段階では、多数の要素をコヒーレントな状態に導く場(ストーリー)として、事象が作用している。例え

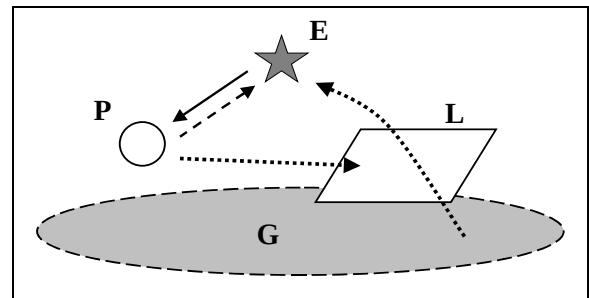


図-3 関与者が単数の場合

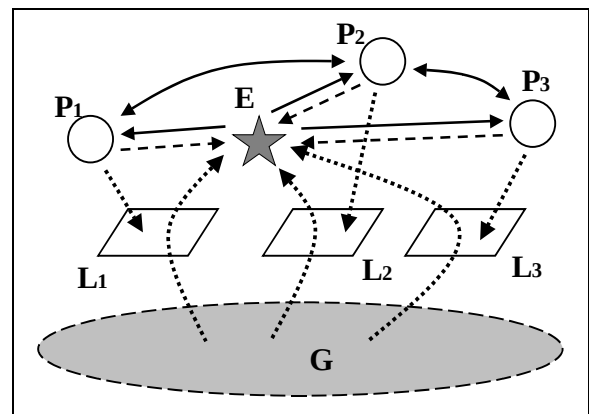


図-4 関与者が複数の場合

ば、回遊式庭園や名所などで、様々な視点場を関連づける物語が語られるのは、このようなモデルから評価できる。一方、事象と地形の関係であるが、ギブソンは「動物との関係で定義される環境の性質」としたアフォーダンスを、関係の取り方によって変質するものではなく、環境の中に実在する公共的なものであることを強調している。本稿の論点によれば、アフォーダンスとは、様々に変化する環境や観察者のあり方をコヒーレントな状態に導く事象（秩序パラメータ）として位置付けられるのではないかと考えられる。

（ ）関与者の性質を考慮した場合（図-5）

関与者（P）には、受動的関与者（Pp）と能動的関与者（Pa）がある。それらは明確に区分されるものではなく、（ ）（ ）における関与者には、両者が包含されていると考えることができる。しかし、設計者や技術者は、地形（G）に対して、能動的な関与のあり方が必要となり、Paの状態を主体的に獲得する必要がある。この段階において、Paは他のPpと同様に事象（E）と関係を有するが、固有の眺め（L）に拘束されず、あるいは、そのPa固有のLを超越して、Gに直接的に関与するあり方といえる。つまり、あるGの元で、Pp群やEを包括的に捉え、Gを操作することで新たなEを演出し、より良い動的コヒーレンスを導くものと考えられる。

一方、Paの成立には、2種類の方法があると考えられる。1つ目は、一般的なPの経験が十分に蓄積されることによって、仮想的な視点としてPaが成立する場合である。例えば、リンチの都市のイメージは、このようなPaの成立を示すものであり、この場合のGは、図式的な構造を有すと考えられる。要塞構築時の軍事技術者も、このような図式的な能動性を有していたと考えられる。2つ目は、他と同様のPであったものが、Paへと変質する場合である。これは、具体的なLを有しながらも、Eを介在させた他のPp群との関係によって、特権的に抽出されたものとして考えることができる。例えば、天橋立の四大観に代表されるような視点場のあり方は、このような

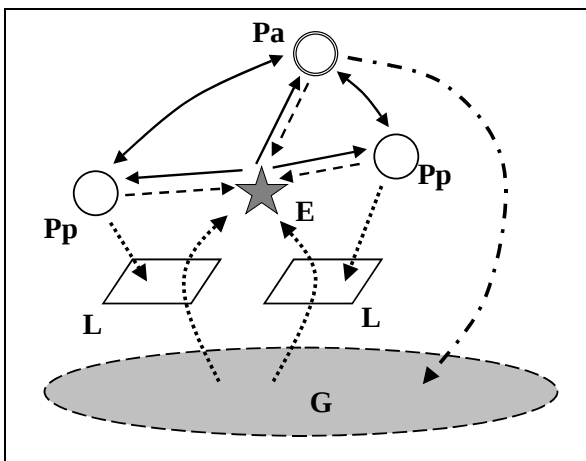


図-5 関与者の性質を考慮した場合

過程を経て、定着したものではないかと考えられる。

本研究が主要な対象としている砲台配置後の沿岸要塞は、後者の場合を示す典型的なサンプルである。次章において、既存研究の分析結果を整理しながら、上記モデルの具体的な内容について、簡単に検証していきたい。

3. 軍事的知見に基づくモデルの検証

（1）沿岸要塞について

まず、沿岸要塞が、前章で展開されたモデルから見て、どのような特徴を持っているかという点を整理したい。

清水が場所論を構想するにあたって、真剣勝負の場面を参照したように、軍事的な事例において、主体（関与者）がその活動の行われる地形とコヒーレントな関係を有しているかどうか、能動的関与者になり得ているかどうかという点は、決定的なことであると考えられる。これは、『戦争論』を記したクラウゼヴィッツの「地形感覚」という述語からも十分に推察される。

一般的な戦争の場面では、敵と味方が複雑に混在し、事象と関与者の相違を明確に区分することが難しい。そのため、非常にこみいった構造を有しているのではないかと考えられる。しかし、軍事的な事例の中でも沿岸要塞を対象とすることによって、比較的容易にモデルの検証が行えるのではないかと筆者らは考えている。

沿岸要塞とは、多数の砲台群やその付属施設が広い範囲に集散し、その地域を軍事集团的に強化した広域的な水陸一帯の防御区域を指す。ここでの砲台群が関与者に相当し、それらの砲台群を秩序づけるのが要塞地域の地形と事象としての敵艦の動きであると考えられる。さらに、沿岸においては、関与者としての砲台は陸の領域に、事象としての敵艦は海の領域に明確に区分されていることによって、モデルの構成要素を明確に位置づけながら検証を行う事が可能となる。また、明治の軍事技術者が砲台位置を選定するにあたり、現地調査を船によって行った事を考慮すると、その調査の行程は敵艦の動き、モデルにおける事象に近似していたと思われる。事象の要件として関与者との代替可能性を挙げたが、これはその要件を保証しているのみならず、要塞にあたってはより積極的に事象に身をまづ置くことで、全体の編成が決定されていたと考えることができる。

（2）分析の3つの局面

沿岸要塞の分析には、モデルから見て、以下の3つの局面があると考えられる。

砲台の役割：これは、砲台が敵艦から見てどのような地形的特徴を有しているかという点から決定されると思われる。つまり、モデル的に言えば、事象（敵艦の動き）による地形における関与者群（砲台群）の編成で

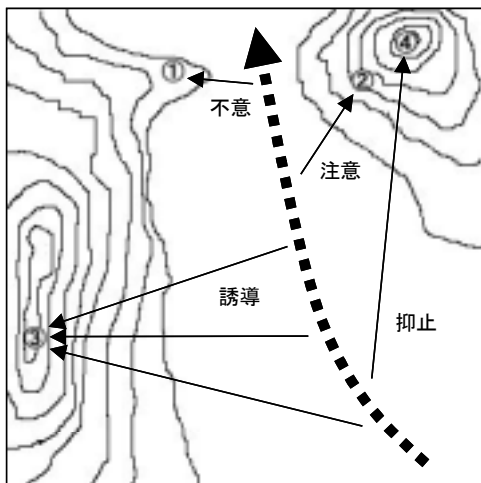


図-6 砲台の役割

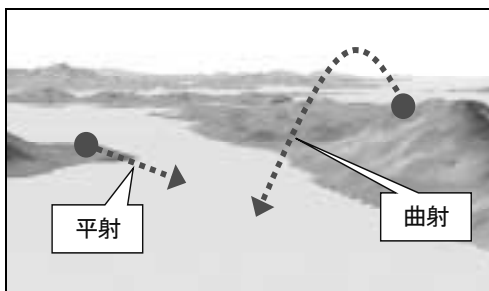


図-7 平射と曲射

あり、図-3の実線の矢印で示されたものに相当する。その地形的特徴を大別すると、常に敵艦から眺められる誘目性の高いものと、不意に出現するような誘目性の低いものとなる。特に誘目性の高いものは、敵艦の動きを抑止・誘導を行う役割を担う、すなわち事象をデザインする働きがあるため、能動的な関与者になりうる資質を有していると考えられる(図-6)。

砲台の性能：これは、砲台に備えられた砲種や首線方向によって示される。モデル的には、関与者から事象への関係づけとして位置づけられ、図-3の波線の矢印に相当する。当時の備砲は、弾を水平に発射し艦船の舷側を攻撃する平射砲と、弾道を湾曲させ、艦船の甲板を攻撃する曲射砲に大別される(図-7)。これらは、前述した「見の目」(受動的)と「観の目」(能動的)に、相当する部分が多いと考えられる。

砲台からの眺望：ここでは、砲台から見た眺望景観の中で、いかに敵の動きを予測するかが要点となる。これは、モデルにおける眺めを介した地形からの事象の想起として捉えることができ、図-3の点線の矢印によって示されたものである。参考文献 2)において、想起される事象の形状に基づき、「疾走」・「斜行」・「擦過」・「周流」の4パターンを抽出し、砲台跡地が公園化された事例が多い、後者2パターンは事象と地形の関係性が高いと考察した。それらは、敵艦に対して誘導や抑止という働きを有し、備砲は曲射砲が多い。前述したように、



図-8 受動的な砲台から見た眺望景観の例(「疾走」型)



図-9 能動的な砲台から見た眺望景観の例(「周流」型)

これは能動的関与者となる条件を満たしており、それを視点場とした眺望景観は高次のコヒーレンスを形成していると考えられる(図-8、-9)。また、砲台の配置論的には、「疾走」型の眺望を有する砲台と「周流」型の眺望を有する砲台の組合せが基本となっている。これは、砲台配置の目的が地形に対する能動的なコヒーレンスの達成にあることを例証していると考えられる。

以上の3局面は、からへ、線形的に進むのではなく、フィードバックやフィードフォワードを繰り返しながら螺旋的にコヒーレントな状態を形成していくものと考えられる(清水はこのような関係子と場、場所のやりとりをホロニック・ループと名付けている)。

4. おわりに

本稿では、一連の要塞研究の枠組みを整理することによって、分析の基礎となっているモデルを明確化した。今後は、簡単に触れるにとどまった仮想行動やアフォーダンス等の関連概念との関係を詳細に検討するとともに、要塞の分析を本稿のモデルに即して再検討し、モデルの検証を精緻に行っていきたい。

参考文献

- 1) 星野裕司・他：明治期沿岸要塞から得られる眺望景観に関する研究～九州内の事例を中心にして～，土木計画学研究・講演集，23-1，pp. 291-294，2000.11
- 2) 星野裕司・他：九州内の明治期に建設された砲台から得られる眺望景観に関する研究，土木計画学研究・論文集，No.18，pp. 339-348，2001.11
- 3) 星野裕司・他：九州内の明治期に建設された砲台の配置と眺望景観の関係について，土木計画学研究・講演集，CD-ROM版，2001.11
- 4) 中村良夫：風景学入門，中公新書，1982
- 5) 吉村晶子：風景の動態的生成に関する研究，東京工業大学学位論文，2000
- 6) 清水博：新版 生命と場所，NTT出版，1999
- 7) 清水博：生命知としての場の論理，中公新書，1996