

# 江戸と現代に共通する風景の切り取り方にみる 都市風景への表現意欲

中野 太雄<sup>1</sup>・佐々木 葉<sup>2</sup>

<sup>1</sup>学生会員 早稲田大学大学院 創造理工学研究科 建設工学専攻  
(〒169-8555 東京都新宿区大久保 3-4-1) E-mail: taonaka3777@fuji.waseda.jp

<sup>2</sup>フェロー会員 早稲田大学教授 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

都市や文化が成熟した江戸期には、随所の風景が著名な絵師によって切り取られ、浮世絵や名所図会に描写された。現代では、人々が魅力的と感じる風景が写真に切り取られ、SNS 上へ投稿される。本研究では、江戸期に描かれた浮世絵と現代の Instagram に投稿された写真を対象として、画面を構成する要素によって成り立つ構図の特徴を分析した。その結果、両時代に共通する都市風景の切り取り方として、視距離の異なる要素の掛け合わせによる演出が見られることを明らかにした。ここから、視対象や表現媒体が変化してもなお楽しまれてきた風景を切り取る行為に通底する、都市風景への意欲について展望した。

**Key Words :** 都市風景, 構図, 名所江戸百景, Instagram, 自己情報量

## 1. はじめに

### (1) 研究の背景

#### a) 「切り取る」ことで楽しまれた風景

風景が発見されて以来、人間は風景と常に隣り合わせであり続けてきた。風景は、どの時代にも人々に求められ、形を変えながら人々の活動や生活の中に存在し続けている。

江戸時代には、成熟した文化の中で、活力のある民衆による庶民芸術が華開き、庶民の娯楽や流行を支えるマスメディアとしての浮世絵が誕生した。当時の浮世絵は、廉価商品として訴求力を高め、江戸人の中で脚光を浴びるために、比類のない奇抜な構図や描写力が求められるなど、「絵になる風景」が模索される商業的側面の強い媒体であると評価されてきた<sup>1)</sup>。一方で、現代においては、スマホなどの機器による写真撮影を通じて風景を切り取る行為が身近となった。そして、SNS の急速な普及に伴い、撮影した写真を即時的に発信・共有することが当たり前に行われており、「インスタ映え」という現象が示す特有の価値観の下、趣向を凝らして撮影された写真が不特定多数のユーザーの間で消費されている。

このように、時代が移り変わり、媒体や眺めを取り巻く環境は絶えず変化し続けているが、人間が心地よいと感じる魅力的な構図に、時代を越えて通底する集団的な

欲求を垣間見ることはできないだろうか。

中村<sup>2)</sup>の「特定の社会集団あるいは特定の文化圏内で暮らしている人びとのあいだには、ある種の風景的イメージが共有されているのがふつうである」という風景の集団表象に関する論考を踏まえるとき、江戸の庶民に広く親しまれた浮世絵や名所記は、その時代と場所の中で生成された集団表象を読み解く手掛かりとなる可能性を示唆している。人々が個々の多様な風景体験の断片を集積させ、集団化された風景を作り上げるとすれば、江戸期の浮世絵や名所絵図と同様に、SNS に投稿される写真は、集団表象を読み解く手掛かりになると考えられる。

#### b) 景観の美的概念に係る構図論

風景を絵画で描く、ないしは写真に撮影することによって表現する行為は、景観分野における構図論と関連がある。景観用語事典<sup>3)</sup>に依れば、構図論は操作論的景観論のうちの技法論の一つに類され、「美的観点に立った景観現象の解明や景観操作の広い意味での根拠や理念、方法や技術の吟味が主眼」と解説される。また、「実際の景観の体験は、眼球運動や身体の移動に伴うものでありながら、固定的な視点を前提とした風景画などが景観表現として受け入れられるのは、一方向を一瞥する場合の人間の視野が有限であることに機縁し、限りあるシーンとして」捉えようと操作する構図論が成立すると言われている。よって、景観に関する美的概念は、視対象と

視点が成す仰角や俯角といった角度、プロポーションなど主たる視対象にのみ焦点を当てて語られるのではならず、景観の構図上、すなわち景観の全体構成上に何を求めるか、についても加味して検討される必要がある。

一方で、大地の低視点透視像の景観現象に着目した中村<sup>4)</sup>の論考では、構図現象の発生は、「わずかな視軸の回転が、著しい見通しの変化を生」み、「実距離で遠く離れた視対象が一つの視野内に近接して共存したり、障害物により、景観のある部分が消去されうること」に特質があるとした。これを踏まえ、佐々木<sup>5)</sup>は、大地の上に立つ私たちが、ひとつながりの大地のそれぞれの場所にあるものに、まとまりを区分する輪郭線を与え、距離と奥行きの実感を伴って眺めることの楽しさとすすめを提示した。このような実感は、眺めの中で見えない部分も想像しながら、全体の構図にバランスを図り要約して眺めることで芽生えたとし、必ずしも、シーン景観などのフレームに捕らわれない風景体験の豊かさが、視点と視対象の取り合わせの妙による構図の発生から説明できるとした。

## (2) 研究の目的

以上を踏まえ、本研究では「風景を切り取る」という行為に着目して、シーン景観という限られた画角に表現される都市風景に、2つの時代に共通する切り取り方の特徴を明らかにすることを目的とする。

その際、「風景を切り取る」という行為を、「風景を眺める主体が経験した再現不可能な風景体験を、限られた画角の中に表現する行為」と定義して議論を進める。その上で、切り取られた風景には、その場所その時間に体験した一回性の伴う風景体験を、限られた画角の中に保存しようとする眺める主体の積極的な意欲が反映されていると解釈し、構図や画角の技法についての分析を通して、時代や媒体を越えて通ずる風景を切り取って表現することの特質や楽しみ、すなわち表現意欲について考察することを試みる。

## (3) 既往研究の整理

本研究では、風景の「切り取り方」に着目して絵画や写真に表象される風景を構図の観点から分析する。そこで、これまで蓄積されている多様な媒体を対象として構図論を展開した既往研究を整理する。

### a) 絵画や絵図を対象とした研究

「絵になる風景」の核を成す要因として、視点場を考慮して景観構成要素をどのように配置し、どのような構図で風景を切り取れば美しいのかという姿勢で浮世絵風景画を分析した鶴ら<sup>6)</sup>の研究では、歌川広重が描いた「東海道五十三次」や「木曾街道六十九次」を分析対象として、描かれる樹木や河川の構図的機能に関する考察

がなされている。

また、佐藤<sup>8)</sup>による「富嶽三十六景」を対象とした研究では、画面上に描かれる富士山の構図を定量的に分析し、シーン景観として表現される景観現象について論じている。

### b) SNS 写真を対象とした研究

多様化した風景体験が様々なメディアを通じて発信される現代において、都市で共有される風景的イメージを明らかにする研究のうち、構図の観点で分析した研究としては、例えば、SNSへ投稿される写真を対象にした研究として、星野ら<sup>9)</sup>による湖景観の視線軸による類型化の研究が挙げられる。武島<sup>10)</sup>は、観光地の都市風景写真に見られる被写体の構図を分析した研究などが挙げられ、いずれの既往研究も一般的な人々の関心が反映された領域の「場の景観」としての把握しづらい多様な景観を、網羅的に把握することに主眼を置いている。

### c) 複数の媒体を横断的に対象とした研究

伊地知ら<sup>11)</sup>は、明治期以降に刊行された東京都心部の中小河川を描く複数の名所本を対象とし、描かれた名所の特質とその変遷を明らかにした。篠崎ら<sup>12)</sup>は、江戸期に編纂された『江戸名所図会』と自治体が催している写真コンテストに応募された作品を対象とし、そこに写し出される祭礼や季節の移ろいなどといった歳時記的要素が、都市空間で映える構図や技法を明らかにした。

## (4) 本研究の位置づけ

切り取られた風景を構図的な観点から読み解くために、浮世絵や絵図、SNSへの投稿写真を対象とする既往研究は散見されるが、それらを同時に取り上げて、江戸期と現代の媒体を比較した研究は蓄積が少ない。

本研究は、江戸期の浮世絵と現代のSNSに投稿された写真から、それぞれの時代の風景の切り取り方の特徴を構図と景観構成要素の配置の観点で分析する。そして、両時代に共通する、風景を切り取る上での作画意図と撮影意図の類似性を考察するという点に特徴がある。

## (5) 本研究の構成

まず、第2章では、分析対象資料を江戸期の浮世絵と現代のSNS上に投稿されている写真から収集・選定する。第3章にて、選定した資料に対して分析のための基礎的な下準備を行う。第4章にて、切り取られた風景の構図を成り立たせる要素の構図上で果たしている機能に着目した抽出と、その単純集計による2つの媒体の構図の類似性の読み解きから、共通する風景の切り取り方の仮説を提示する。第5章にて、各要素の持つ特徴から資料1枚1枚に含まれる情報量を数値化し、その指標に基づいて、先の仮説の検証を試みる。その上で、第6章で結論として本研究の成果を整理し、風景を「切り取る」とい

う行為によって生み出されるシーン景観を切り口として都市風景への表現意欲について考察する。

## 2. 分析対象の概要

### (1) 『名所江戸百景』からの選定

江戸期の分析対象としては、江戸後期に描かれた名所図会の中でも、十分な資料数があり、比較的写実性の高い作品である歌川広重の『名所江戸百景』を対象とする。『名所江戸百景』は、安政三（1856）年から安政五（1858）年にかけて制作された歌川広重の最晩年かつ最大規模の錦絵連作作品である。本作品は、その画面上の表現の奇抜さや描かれる景観構成要素が着目され、しばしば『絵画史研究』<sup>13)14)</sup>や『景観研究』<sup>15)</sup>など多岐にわたる学術分野を背景に研究されてきた史料でもある。

また、刊行された当時、『名所江戸百景』が限定的な階級の人々だけではなく、幅広い階級の人々に享受されたことから、大衆が抱く江戸名所の風景的イメージの一端を読み解く上で手掛かりとなる資料であると判断し、全119図を分析対象とした。

### (2) Instagram「@tokyo\_shots」からの選定

本研究では、数あるSNSの中でも、写真共有を主なサービスとするInstagramを扱う。そこで、Instagramの「@tokyo\_shots」という特定のアカウントに注目し、本アカウントが投稿する写真の中から分析対象に相応しい写真を収集した。本アカウントの投稿は、Instagramに投稿される不特定多数の投稿の中から、「#tokyo\_shots」が含まれる複数のハッシュタグが付けられた投稿の内、インプレッション数の多かった人気投稿を選別するというアルゴリズムの下、運用され、投稿されていることから、幅広いユーザーに何度も閲覧される写真である可能性が高い。そこで、本研究が着目する、断片化された個々の風景体験が共有され、集積することで形成される風景的イメージの一端を担う媒体であるという観点から、本アカウントの投稿写真が、江戸期の『名所江戸百景』

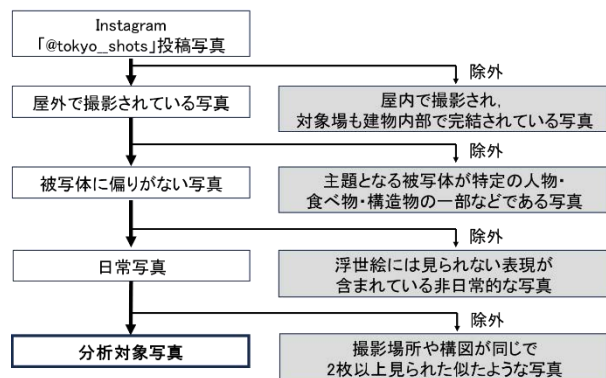


図-1 分析対象選定の流れと対象写真の条件

の比較対象としても相応しいと判断した。

2023年11月1日時点で、本アカウントの755投稿・759枚の写真の内、図-1に示す手順により除外し、分析が可能な投稿写真として合計302枚の写真を選定した。

## 3. 分析のための下準備

本研究では、『名所江戸百景』の浮世絵作品とInstagramの投稿写真の2つの資料を、同一の手法で分析する。その第一歩として、本章では、視点の高さと視距離を基準とした基礎的な下準備を施した。

### (1) 視点の高さによる分類

切り取られた風景の構図の分析を始めるにあたり、まずは描かれた、もしくは撮影された視点の高さによって資料进行分类する。地面からどのくらい離れた高さから風景を切り取るかどうかは、その風景がどれほどの視野のスケールで眺められているかを決定する指標となる。

そこで、風景が切り取られた視点の地面からの高さを、第三者視点的に架空の高さの視点としての「想像上の高さ」と、人間が地面に立った時のアイレベルの高さの視点としての「日常的な高さ」の2つに分類した。なお、Instagram投稿写真に見られる、高層ビルなどの高所から撮影された写真は、浮世絵で表現する場合に架空の高さの視点の高さとなるため「想像上の高さ」と分類した。

### (2) 視距離による分節

視点の高さによる分類に続いて、切り取られた風景を視距離によって分節する。本研究では、景観工学における景観ディスプレイ論に立脚し、画面内で構成要素が、どのように配置され、どのような構図的な機能を果たしているかに着目する。そのため、切り取られた風景の奥行き感を視距離のスケールごとに分節し、各節に配置される構成要素に注目するという手順を踏んだ。その際に風景を分節する基準とした指標は、視距離によるものの

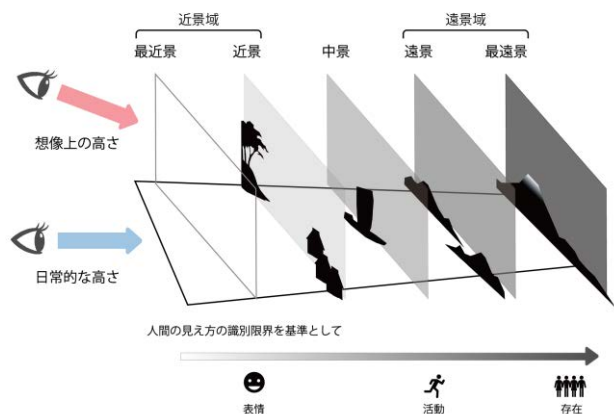


図-2 視距離による分節の模式図

見えの大きさの違いとし、図-2のように人間の見え方を基準として最近景から最遠景までの5つに分節し、資料に含まれる構図的な機能を果たす要素を、各節ごとに着目するという続く操作に向けた下準備とした。

また、説明の都合上、手前2層をまとめて「近景域」、奥2層をまとめて「遠景域」と呼ぶ。

#### 4. 構成要素の構図的な機能に着目した分析

##### (1) 構図的な機能ごとの要素の抽出

切り取られた風景が視距離によって分節されたとき、各節で構図を構成する要素が、どのような構図的な機能を持つかに着目して、表-1に示す4種類の要素の抽出<sup>注1)</sup>を行った。抽出する際は、描き手もしくは撮影者が意図的に画面内に登場するように要素を配置していると判断して抽出した。また、抽出する要素は、シルエットとして見た場合に構図上で果たしている機能を着目するため、本研究では、実際にその要素が具体的に何であるかを問わない。

##### (2) 視点の高さと視距離に着目した要素の配置傾向

まず、視距離の分節ごとに着目して要素の配置傾向を把握する。図-3に視点の高さごとに視距離の各節から抽出した要素の単純集計を示す。また、抽出した要素のその分節における特化係数<sup>注2)</sup>を算出し、特化係数が1.6以上に色付けをした。図-3(a)(b)では、視点の高さが「想像上の高さ」である資料の各節ごとの要素の配置を示しているが、近景域の「画角強調要素」、「画面分割要素」の特化係数が高いことが読み取れる。図-3(c)(d)では、視点の高さが「日常的な高さ」である資料の各節ごとの要素の配置を示しており、中景の「視線誘導要素」の特化係数が、いずれも高い値を示している。また、全

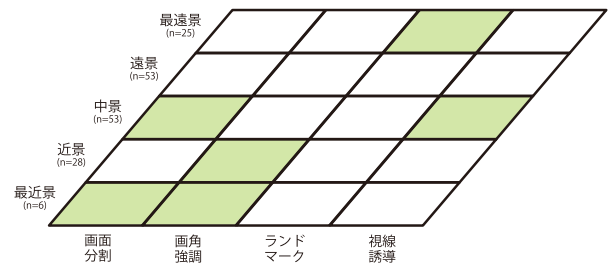
表-1 抽出する要素とそれぞれの構図的な機能

要素名	構図上で果たしている機能の特徴	抽出例 (左：浮世絵、右：Instagram写真)
画面分割要素	画面内を横断または縦断するように意図的に配置されたと考えられる要素	
画角強調要素	画角の隅や縁を強調するように配置されたと考えられる要素	
ランドマーク要素	画角内において、象徴的な目印となるように配置されていると考えられる要素	
視線誘導要素	画角内において、視覚的な誘導がなされるように配置されていると考えられる要素	

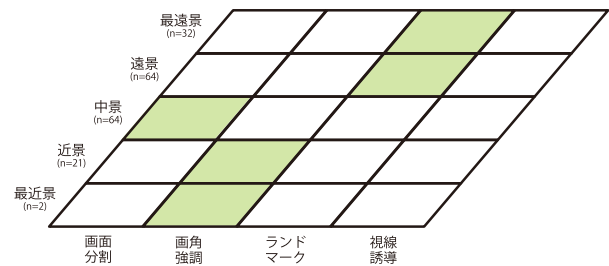
ての表において、遠景域に「ランドマーク要素」が配置される傾向にあることも分かる。以上より、視距離の分節ごとに配置される要素の傾向を把握できた。

##### (3) 要素の組み合わせに着目した配置傾向

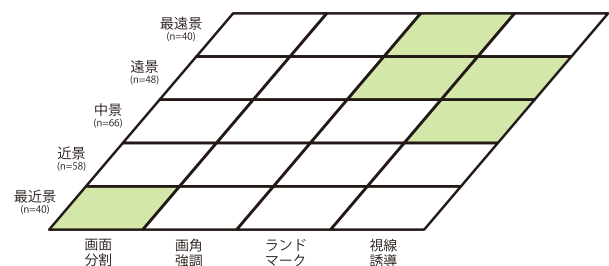
次に、視距離の分節ごとに配置される要素の前後関係を見無視した場合に、一つの浮世絵や写真に切り取られた風景の中で、どの要素同士が同時に表現されるのかという組み合わせの観点から要素の配置傾向を把握する。図-4に各要素の組み合わせを総当たりに集計した結果を示した。図-4(a)(b)では、視点の高さが「想像上の高さ」である資料において集計した要素の組み合わせを示しているが、共通して「ランドマーク要素」と「視線



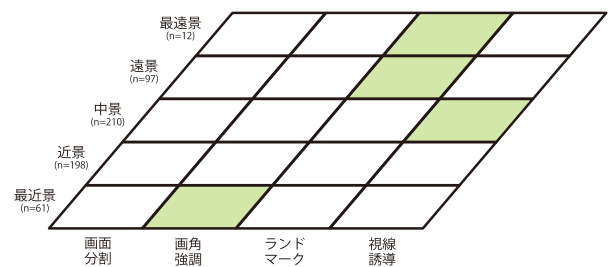
(a) 想像上の高さの浮世絵



(b) 想像上の高さの写真



(c) 日常的な高さの浮世絵



(d) 日常的な高さの写真

図-3 視点の高さと視距離ごとの集計

誘導要素」の組み合わせが多く見られる。図-4 (c) (d) では、視点の高さが「日常的な高さ」である資料において集計した要素の組み合わせを示しており、「ランドマーク要素」もしくは「視線誘導要素」と「画角強調要素」の組み合わせが高い割合を示すことが分かる。これらの要素の組み合わせは共通する切り取り方を解釈する上で、類似性を説明できる一つの見方であると捉えることができる。以上より、構成要素がどの分節にどのような組み合わせで配置される傾向があるかを把握できた。

#### (4) 要素の配置による共通する切り取り方の仮説

以上の2つの観点での集計から、視距離の分節ごとの要素の配置傾向と要素の組み合わせの配置傾向を踏まえ、両時代に共通する風景の切り取り方として、以下の3つの構図(図-5~7)を仮説的に提起し、続く分析への足掛かりとする。

- I. 中景の「視線誘導要素」と遠景域の「ランドマーク要素」の組み合わせ(図-5)
- II. 近景域の「画角強調」もしくは「画面分割要素」と遠景域の「ランドマーク要素」の組み合わせ(図-6)
- III. 近景域の「画角強調」もしくは「画面分割要素」と中景の「視線誘導要素」の組み合わせ(図-7)

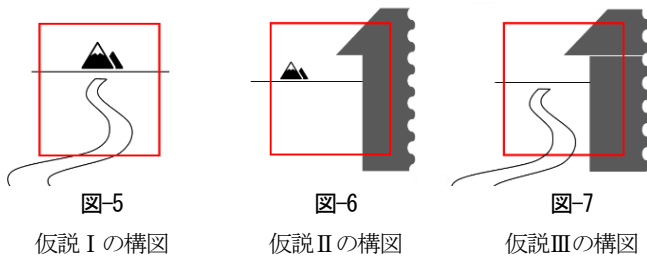


図-5 仮説Iの構図

図-6 仮説IIの構図

図-7 仮説IIIの構図

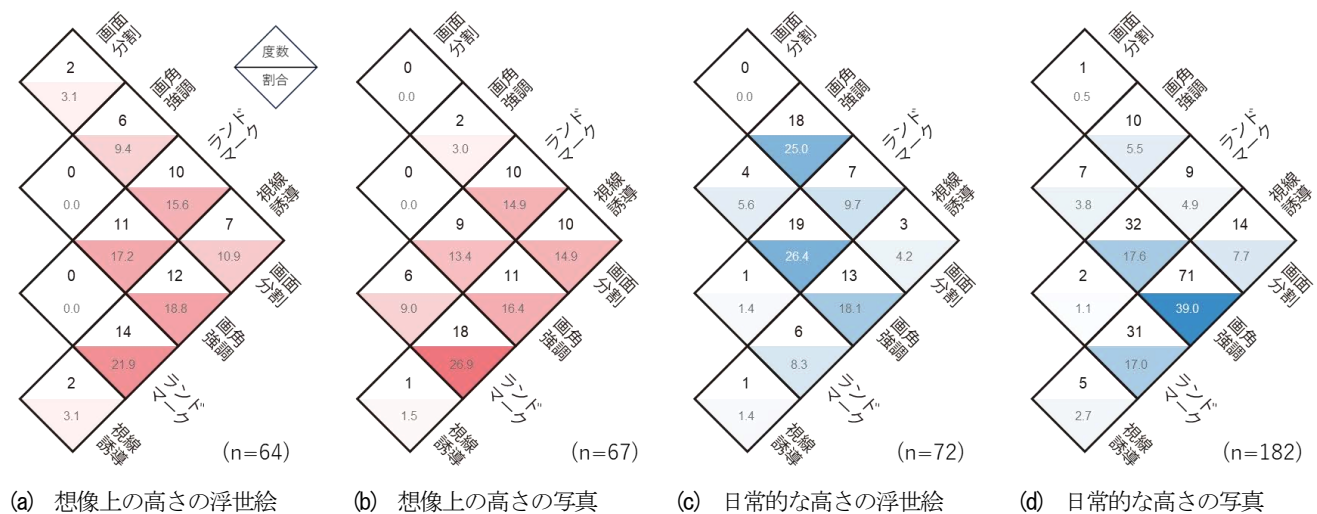


図-4 要素の組み合わせごとの集計

## 5. 自己情報量に着目した構図の共通性の分析

本章では、1枚の浮世絵や写真が持つ自己情報量を各資料から抽出した要素から算出し、前章で提起した仮説の裏付けとなる切り取り方が類似する資料を見出すことを目的とする。

### (1) 自己情報量の算出

自己情報量<sup>注3)</sup>とは、ある事象が確率 $P$ で起こるときに、 $-\log_2 P$ と算出される値のことを指し、情報理論の分野などで、ある事象が起きた際に、それがどれほど起こりにくいかを示す尺度として議論される<sup>17)</sup>。確率 $P$ は0以上1以下であることから、自己情報量の値は常に正となり、また対数関数の性質上、自己情報量は減少関数となり、生起確率が低い事象ほど自己情報量は大きい値を示す。

本研究では、次のように算出される2種類の自己情報量を、その構図が成り立つ確率、すなわちその構図の成立可能性を示す指標として解釈することによって、前章までに集計した要素の配置傾向を類型化し、各類型に見出される特徴から仮説の検証を試みる。

#### a) 要素の自己情報量の和

1つ目の指標として、抽出した要素のサンプル数の全要素のサンプル数に占める割合から要素の自己情報量を算出する。表-2にそれぞれの視点の高さごとに算出した要素の自己情報量を整理した。なお、ここで着目する要素の自己情報量の和とは、その資料から抽出された要素の自己情報量を足し合わせた値<sup>注4)</sup>を指す。この指標は、1枚の資料から抽出された要素数と、抽出した要素の稀有さという潜在的な2つの変数を含んでいるが、その解釈については注釈に参照されたい。

#### b) 組み合わせの自己情報量

2つ目の指標として、1枚の浮世絵や写真に見られた

要素の配置パターンが全体の資料の要素の配置パターン数に占める割合から自己情報量を算出する。この指標は、資料で見られた要素の配置パターンの珍しさを示す指標として読み替えることができ、この値が大きいほど配置パターンが型破りで、小さいほど配置パターンが平凡であることを示す。

### (2) 2つの指標による類型化

以上のように算出された独立する2つの指標を用いて、横軸を各資料の要素の自己情報量の和、縦軸を各資料の要素の組み合わせの自己情報量として全資料をプロットし、図-8、図-9に視点の高さごとに示す。次に、各指標の中央値を参考に4つのグループ（以下、Gr1などと記す）を図に示したように類型化し、各グループにプロットされた資料の中から前章で立てた仮説を検証する資料を探す。このプロット図において、左下に付置されるほど要素数が少なく、またその配置の組み合わせが典型的である資料となる傾向にあり、右上に付置されるほど要素数が多く、またその配置の組み合わせが型破りである資料となる傾向にあると解釈できる。

そこで、特に資料数が多く、また前述のような特徴的な資料が付置される傾向にあるGr1とGr3に着目する。

### (3) 各グループでの仮説の検証

表-3に、それぞれのグループに分類された浮世絵と写真において、抽出された要素を抽出数の多い順に列挙した。これらの要素の組み合わせの中で、前章で提起した仮説I～IIIのような要素の組み合わせを持つ資料を探し出し、仮説の裏付けとなる浮世絵とInstagram投稿写真を確認する。また、それらの資料を図-8、図-9のプロット図においても確認する。

#### a) 「想像上の高さ」での検証

前章で仮説した、要素の組み合わせによる類似性を図-8のGr1とGr3に探すと、Gr1では、仮説Iの組み合わせとなる構図の資料が浮世絵と写真の両方で確認でき、仮説IIとIIIの構図の資料は浮世絵のみで確認できた。よって、「想像上の高さ」のGr1では仮説Iが検証できたと言える。Gr3では、仮説I～IIIの組み合わせとなる構

図の資料が浮世絵でも写真でも確認できたため、全ての仮説が検証できたと言える。

#### b) 「日常的な高さ」での検証

同様に図-9において、Gr1では、仮説IIIとした要素の組み合わせが見られるが、浮世絵からも写真からもその構図を確認できる資料は見つけることができなかった。また、Gr3では、仮説I～IIIの組み合わせとなる構図である資料が浮世絵でも写真でも確認できたため、全ての仮説が検証できたと言える。

表-3 各グループで見られた要素の整理

	想像上の高さ				日常的な高さ			
	Gr1		Gr3		Gr1		Gr3	
	浮世絵	写真	浮世絵	写真	浮世絵	写真	浮世絵	写真
要素数平均	1.48		2.33		1.22		2.32	
資料数(枚)	25	19	18	27	22	81	29	85
抽出要素 (抽出数で降順)	中景 視線誘導		中景 視線誘導		近景 画角強調		近景 画角強調	
	19		20		52		41	
	最遠景 ランドマーク		中景 画面分割		中景 視線誘導		最近景 画角強調	
	16		16		34		38	
	近景 画角強調		最遠景 ランドマーク		最近景 画角強調		中景 視線誘導	
	13		13		25		37	
	中景 画面分割		近景 画角強調				遠景 ランドマーク	
	9		12				29	
			遠景 ランドマーク				近景 視線誘導	
			9				28	
			遠景 視線誘導				中景 ランドマーク	
			6				20	
			中景 画角強調				近景 画面分割	
			5				18	
			中景 ランドマーク				中景 画面分割	
		5				15		
		近景 画面分割				最近景 画面分割		
		4				11		
						最遠景 ランドマーク		
						10		
仮説I	5	3	6	5	0	0	2	12
仮説II	3	0	6	1	0	0	9	17
仮説III	5	0	6	3	0	29	8	21

■ 仮説を立証 ■ 仮説を立証する資料が不十分 □ 資料なし

表-2 要素の自己情報量の算出結果

		最近景				近景				中景				遠景				最遠景				合計	
		画面分割	画角強調	ランドマーク	視線誘導	画面分割	画角強調	ランドマーク	視線誘導	画面分割	画角強調	ランドマーク	視線誘導	画面分割	画角強調	ランドマーク	視線誘導	画面分割	画角強調	ランドマーク	視線誘導		
想像上の高さ	浮世絵	抽出数	3	3	0	0	2	20	0	0	17	3	1	23	1	0	3	3	0	0	23	2	104
		自己情報量	5.12	5.12	0.00	0.00	5.70	2.38	0.00	0.00	2.61	5.12	6.70	2.18	6.70	0.00	5.12	5.12	0.00	0.00	2.18	5.70	-
	投稿写真	抽出数	0	1	0	0	2	7	0	8	18	11	5	26	2	3	20	5	0	0	20	0	128
		自己情報量	0.00	7.00	0.00	0.00	6.00	4.19	0.00	4.00	2.83	3.54	4.68	2.30	6.00	5.42	2.68	4.68	0.00	0.00	2.68	0.00	-
日常的な高さ	浮世絵	抽出数	14	35	0	0	5	21	0	7	2	0	5	15	0	1	1	1	1	0	19	0	127
		自己情報量	3.18	1.86	0.00	0.00	4.67	2.60	0.00	4.18	5.99	0.00	4.67	3.08	0.00	6.99	6.99	6.99	6.99	0.00	2.74	0.00	-
	投稿写真	抽出数	3	50	0	4	16	80	2	54	15	13	16	70	0	0	41	1	0	0	3	2	370
		自己情報量	6.95	2.89	0.00	6.53	4.53	2.21	7.53	2.78	4.62	4.83	4.53	2.40	0.00	0.00	3.17	8.53	0.00	0.00	6.95	7.53	-

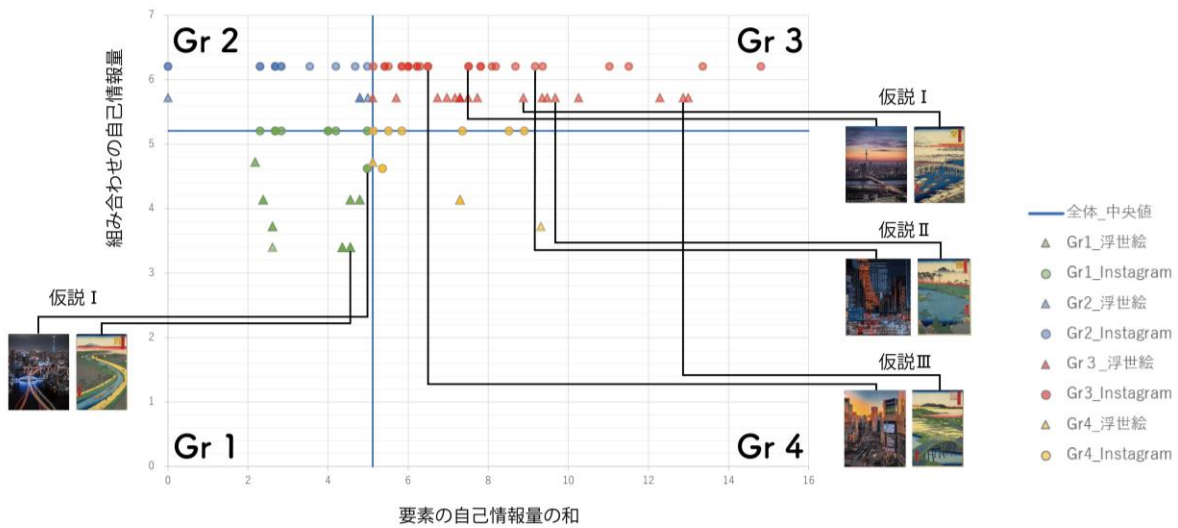


図-8 「想像上の高さ」として資料のプロット図と仮説を示す資料の例

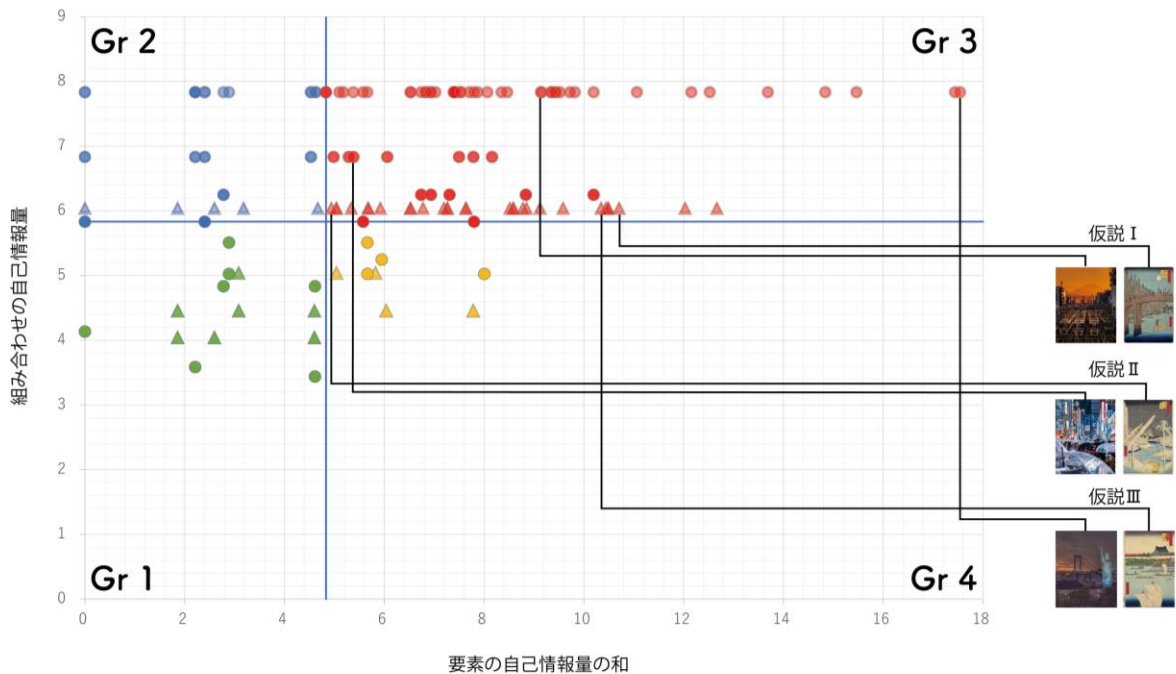


図-9 「日常的な高さ」として資料のプロット図と仮説を示す資料の例

#### (4) 各グループでの類似性の解釈

以上より前章で提起した仮説が各グループにおいて検証できた。しかし、Gr1 と Gr3 では、プロットされる位置の関係上、その性質は対極となるため、それを踏まえた更なる類似性の解釈へと論を進めたい。Gr1 では、中景の「視線誘導要素」と遠景域の「ランドマーク要素」の組み合わせによる構図が見られたのに対し、Gr3 では、近景域の「画角強調」もしくは「画面分割要素」と中景の「視線誘導要素」や遠景域の「ランドマーク要素」の組み合わせによる構図が見られた。このように、グループによって異なる構図が見られる理由は、各グループで類似する資料が確認できるものの、自己情報量が説明する性質に相違が見られるからであると解釈できる。

Gr1 は、横軸である要素の自己情報量の和が小さい値であり、かつ縦軸である組み合わせの自己情報量も小さい値であるため、他の資料にも見られるようなありふれた要素で構成される定番の構図であると解釈できる。これは、Gr1 で見られる構図の類似性が、教科書通りの定石的な構図として今も昔も変わらずに好まれ続けており、連続的なヴィスタ景や山あての構図としての都市風景が表現されてきたと言える。一方で Gr3 は、自己情報量の解釈から、稀有な要素で構成される洗練された構図であり、風景を切り取る主体によって積極的にその構図が探し出され、創意工夫されて完成される職人的な構図として今も昔も変わらずに好まれ続けてきたと言える。

## 6. 結論

### (1) 本研究の成果

本研究では、「風景を切り取る」という行為に着目し、江戸期の浮世絵と現代のSNSに投稿される写真を対象として共通する風景の切り取り方の特徴を明らかにした。まず、選定した資料に対して、視点の高さによる分類と視距離による分節の手順を施した(4章(1))。次に、画面内で構図に寄与する要素を機能ごとに抽出し、視距離ごとに見られる傾向を把握した(4章(2))。また、同じ画面に表現される要素同士の組み合わせに見られる傾向についても把握した(4章(3))。以上より導き出された要素の配置傾向から、両時代に共通する風景の切り取り方の特徴を3つの仮説として掲げた(4章(4))。続く分析では、各資料が持つ自己情報量により全ての浮世絵と写真を類型化し、仮説とした構図の特徴を類型化された資料の中から見つけ、仮説を確かめた(5章(3))。その結果、視距離の長い要素と短い要素が構図上で果たす機能を掛け合わせることで魅力的な構図を完成させている点に共通する特徴を見出し、明らかになった江戸と現代に共通する構図の特徴を、自己情報量による類型化とその解釈を通じて明らかにした(5章(4))。

### (2) 都市風景への眼差しに通底する意欲

前節での整理から、明らかになった江戸と現代に共通する風景の切り取り方の特徴から、都市風景への眼差しに通底する意欲を考察する。都市の中で「絵になる風景」と出会う瞬間を仕留めた構図の特徴は3つ見られた。まずはこれら3つの構図それぞれに反映されている表現意欲について考察する。

#### a) 仮説 I

中景の「視線誘導要素」と遠景域の「ランドマーク要素」によって完成されるとした仮説 I の構図は、いずれの視点の高さでも確認することができた。この構図は、視距離を遠く据えた射程の奥へと視線を誘導する要素と、その背後にアイストップ的に配される要素で構成されている。これは、風景を眺める主体が風景を切り取る際に、その視点場から眺められた象徴的な要素を抛り所として、ひとつながりの大地の上で、遠い場所から逆算的に「ここ」という視点場を定位したいという意欲が考察できる。

#### b) 仮説 II

近景域の「画角強調要素」もしくは「画面分割要素」と遠景域の「ランドマーク要素」によって完成されるとした仮説 II の構図は、同じ画面上に視距離の短い要素と視距離の長い要素を同時に登場させることによって完成された。これは、風景を切り取る主体が経験する風景体験の視点場近傍の情報と視線の先に広がる彼方遙かの情報を、ロングショットに同じ画角で捉えようとする意欲

と考察できる。

#### c) 仮説 III

近景域の「画角強調要素」もしくは「画面分割要素」と中景の「視線誘導要素」によって完成されるとした仮説 III の構図は、近景域において視距離の短い要素が画面の枠を縁取るようにして強調し、その奥へと視線を誘導するように要素を配置することで完成された。これは、風景を切り取る主体が体験した風景体験の臨場感を、画面上で奥行きを持たせることで保存しようとする意欲と考察できる。

### (3) 風景を切り取ることの面白さ

以上のような意欲が反映された構図は、切り取る主体の意図によって、限られた画面内にリアルな感覚の伴う風景体験の一部を再現しようと積極的に探し出され、完成される切り取り方と捉えるとき、切り取る主体の経験した風景体験を、二次元の画面に再現して表現するには限界があるが、その過程で零れ落ちてしまうアウラをどうにかして掬い上げ、創意工夫を凝らす点に時代を越えて通底する意欲を見ることができると考える。

その意欲とは、風景を眺めた主体が、自らが眺めた風景を証左として、自身の存在を大地の上に投錨しようとする意欲であり、風景を切り取ることの面白さは、そのような意欲が構図の表現によって達成されることにあると考える。

また、このような構図が達成される上で、必ずしも視距離の短い要素と長い要素に直接的な因果関係がないことに面白さがある。これは1章で触れた中村の指摘に重なる点であり、風景が切り取られた唯一無二の視点から1歩でもズレると成立し得ない構図を主体が発見したということである。この構図発生の特徴は、多元的な風景論の出発点である眼前の風景との邂逅であり、風景を切り取る行為が秘める原初的な可能性であると考えられる。

今や誰もが容易にいつでもどこでも風景を切り取ることが可能になった。都市風景も時代の趨勢と共に複雑怪奇を極め、脱透視画法的な表現技法のパラダイムも多様に展開されている<sup>18)</sup>。ベンヤミン<sup>19)</sup>の言葉を借りれば、複製技術時代の芸術作品において亡びゆく作品のアウラを歎くことは簡単だが、豊かな風景体験のアクチュアリティを全て織り込むことは難しいかもしれないシーン景観としての風景表現の力強さは、先に示した時代を越えて通底する意欲の残滓にあるのではないかと考える。

## NOTES

注1) 抽出した要素はそれぞれが、その場所の風景を名所絵図や映える都市風景として切り取るに値する風景であらしめている要素であると解釈することもできる。特に「ランドマーク要素」については、そこか

ら何が眺められ、どういう場所であるかを証左する象徴的な機能を果たしている側面が強いことが推測されるが、ここでは切り取られた風景の構図を構成する要素としての記号的な解釈をすることとした。

注2) 特化係数は各節ごとで以下のような計算式で算出した。

$$\begin{aligned} & \text{[当該要素の特化係数]} \\ &= \frac{\text{[当該要素の抽出数]} / \text{[全要素の抽出数]}}{\text{[当該要素の全抽出数]} / \text{[全要素の抽出数]}} \end{aligned}$$

注3) 本研究が扱う自己情報量という指標とは別に、確率  $P$  で起こる事象の全ての事象に対する、その自己情報量の期待値を平均自己情報量 (エントロピー) という指標がある。これは、情報の乱雑さや不確実さを示す指標として解釈されている。本研究では、浮世絵や写真を媒体ごとに個別に着目し、各媒体に切り取られる風景の構図を要素の配置の観点で乱雑かそうでないかという議論をしないため、自己情報量による分析の域に留まることとした。

注4) 横軸とした要素の自己情報量の和という指標には、潜在的に変数が 2 つ含まれている。一つは、全抽出数のうちに占める割合から算出された自己情報量であり、もう一つは、1 枚の資料に含まれる要素の数である。そこで、資料ごとに算出した要素の自己情報量の和が大きいとき、含まれる要素の自己情報量は小さいのだが、要素数が多い場合と、含まれる要素数は少ないが、その要素の自己情報量が大きい値である場合とで 2 通りの解釈が共存し得てしまう。そこで、図-10 に資料ごとの要素数と算出した自己情報量の和の関係を示した。図より、混在していると思われた先の 2 つの指標には正の相関があり、1 つの指標として一元的に集約して解釈しても問題ないことが言える。

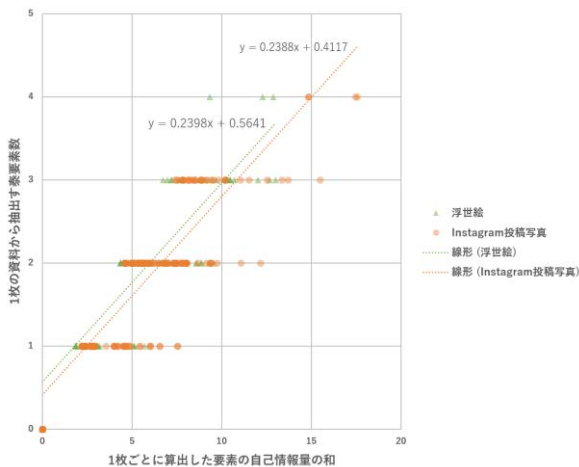


図-10 1枚の資料から得られる要素数と自己情報量の和の関係

## REFERENCES

- 笠原知子：技師たちがみた江戸・東京の風景，学芸出版社，2010。
- 中村良夫：風景学入門，中公新書，pp.60-61，1994。
- 篠原修：景観用語事典，彰国社，pp.16-17，1998。
- 中村良夫：大地の低視点透視像の景観的特質について，土木計画学研究・論文集，No.1，pp.1-10，1984。
- 佐々木葉：大地の眺めのすすめ，景観・デザイン研究講演集，No. 17，pp. 341-344，2021。
- 嶋心治・日高圭一郎・佐谷宣昭・坂井猛・萩島哲：広重の浮世絵風景画にみる樹木の構図的機能に関する考察，日本建築学会計画系論文集，第 507 号，pp.165-171，1998。
- 嶋心治・萩島哲・出口敦・坂井猛・趙世晨：広重の浮世絵風景画に描かれた河川景観の構図に関する一考察，日本建築学会計画系論文集，第 482 号，pp.155-163，1996。
- 佐藤康一：富嶽三十六景の主題と表題に係る景観要素に着目した構図論に関する一考察，景観・デザイン研究講演集，No.15，pp.32-39，2019。
- 星野裕司・杵島駿：ソーシャルメディアを活用した市街地における湖の景観分析，都市計画論文集，Vol.55，No.3，pp.1447-1454，2020。
- 武島侑里：Instagram の投稿写真における大阪の都市風景に関する研究，景観・デザイン研究講演集，No.14，pp.353-357，2018。
- 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，pp.39-50，2007。
- 篠崎伸・志摩邦雄・小柳武和：歳時記的要素に配慮した都市の空間構成に関する研究-「ひたち都市環境写真コンテスト」応募作品と「江戸名所図会」の分析-，都市計画論文集，Vol.33，pp.727-732，1998。
- 神山明：広重の絵画空間(2) - 「名所江戸百景」における地平線と視点の意味について-，図学研究，第 40 巻，Supplement 1 号，pp.151-156，2006。
- 神山明：広重の絵画空間(3) - 「名所江戸百景」における奇抜な構図の特質について-，図学研究，第 41 巻，Supplement 1 号，pp.109-114，2007。
- 須藤順平・渡部一二：広重の描いた『名所江戸百景』にみる水辺空間の構成，ランドスケープ研究，No.69-5，pp.725-730，2006。
- 相澤航平・福井恒明：『名所江戸百景』に描かれた江戸の周縁領域，景観・デザイン研究講演集，No.17，pp.345-354，2021。
- 高岡詠子：シャノンの情報理論入門，講談社，2012。
- 佐々木葉：都市景観へのアプローチと表現，景観・デザイン研究講演集，No. 4，pp. 355-364，2008。
- 多木浩二：ベンヤミン「複製技術時代の芸術作品」精読，岩波現代文庫，2000。