
「廃墟」が持つ想起性の研究

Research on the “Recallibility” of the 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

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い。17世紀にフランスとイタリアで起きた廃墟画の流行が、18世紀にイギリスへ流入したことをきっかけとして、「ラドウェイ・グレンジ」「ハグリー・カースル」などにより廃墟文化が形成された。わが国においても2000年前後の廃墟ブームを皮切りに、書籍・観光の場などに活用され、広く一般に浸透している。廃墟は建築本来の機能や利便性、快適性を失っているにもかかわらず、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。

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。

成熟社会となった日本は、既存のストックを活用していくことの重要性が認識され始めている。廃墟もその対象となり、活用が望まれているといえる。しかし、安易に修復してしまうだけでは、かえって退廃空間の持つ価値を消してしまうことが危惧される。

本研究は、廃墟の退廃空間が持つ特性の理論化から、その価値を継承・活用してゆくため方法を模索していくことを目的とする。

1. 文献調査から得られる「想起」の特徴と分析

1.1. 「想起」とは

人間が廃墟を観測したときに、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が起きる。本研究ではこれを「想起」と定義する。この現象は新築の建物では起きない廃墟独自の現象といえる。先行研究において、岡田昌彰の廃墟景観研究では「18世紀の英国においては、古典に対する憧憬がその背景として存在していた。廃墟はこのような

尚古趣味の印象をさらに助長し、構造物の反映する古きよき時代を礼賛する役割も担っていたものと考えられる」(岡田、2001、p.2)と述べられている。また、深谷裕也の廃墟空間研究では「廃墟は現在に静止しているわけではなく、かつての別の存在であったという事実は、廃墟を見るものにとって空間そのものに歴史性、物語性を感じさせる」(深谷、2003、p.2)と指摘されている。

しかし、その項目はあくまで「想起」される事実の「指摘」に留まり、その「性質」について研究されたものは存在していない。半面、磯崎新による「廃墟論」(磯崎、1990、p.309-325)や、谷川渥による「廃墟のトポス」(谷川、2003、p.141-174)など、個々人によって発表されている論考においては、その「性質」について様々な論述がなされている。しかし、それらの論考は個人的主観の強い性質論の側面が強い。よって、その性質について実証的な裏付けがなされた研究は現在、存在していないといえる。

そこで本研究では「想起」の性質を実証的な裏付けのもと、「想起性」として理論化することで、廃墟空間のもつ価値の評価指標を形成する。

1.2. 「背景要素」と「認知要素」

先行研究において、「散乱する過去の実践の残骸や記憶の破片は、かれらの歴史が完全に終わったこと、もはや二度ととりもどせないことを見せる」(西村、2009、p.10)や、「空間用途に関連のある残留物があることや建築部位や素材が崩壊または剥離していることが、部屋の大きさや以前の用途を図る材料となり、現状と比較しながらものの哀れや時代の変遷に思いを巡らせているといえる」(篠原、2018 p.4)など、廃墟は「経過した時間やその形成事由の情報を内在させた物理物質や状態として認知される」という旨の指摘が多々なされている。

よって本研究で扱う「想起」に関わる要因として、形成事由

や経過した時間を「背景要素」、物理物質や状態を「認知要素」とする。さらに、廃墟は時間経過により「社会的価値」を獲得していくことがある。時間経過ではなく瞬間的な現象を基とした価値もある。戦争や震災等の遺構がそれにあたる。そういった価値が認められたものは、文化財として保存されていく可能性が高い。

1.3. 「認知要素」の特徴

廃墟の状態として「普遍の状態からの乖離の度合」「新旧の対比」「欠損の多さ」「経年変化」などが、廃墟としての認知を強める傾向がある。それらは、いずれも時間経過に伴い際立っていく。また、個別の構成要素である家具や道具自体も想起を発生させる要素である。

さらに、時代を経て新しく誕生した物質にも、廃墟の「認知要素」としての特性は付加されていくと考えられる。例として、インターネットや電子機器の発達を土台とした「サイバーパンク」と呼ばれるジャンルの風景が、廃墟として認知される事が挙げられる。

1.4 観測時と「想起」の関係

前2項により「認知要素」と「背景要素」のどちらも時間経過に伴い、変化していくものであることがわかる。したがって、その2つを要因としている「想起」は、同一の廃墟であっても観測時が異なればその内容が変化していく(図1)。

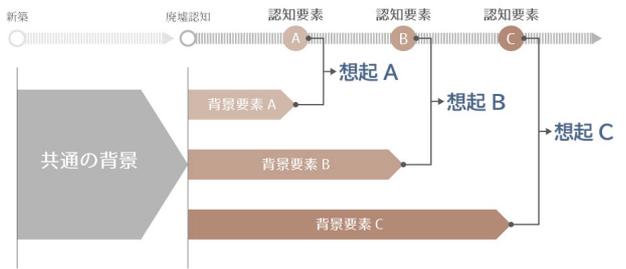


図1 観測時による「想起」の変化

2. 観測者と「想起」の関係

「背景要素」と「認知要素」を要因とした「想起」は、最終的に「観測者の内的な部分(その人の経験や思考等)」を経て発生する。つまり、同じ廃墟でも観測者が異なれば想起の内容は変化する。また、観測者が「認知要素」を観測するときに、「背景要素」を情報として得ているか否かは、「想起」内容に

大きく関わる。さらに、「想起」内容は正確な「背景要素」を基にしていたとしても事実と乖離する特徴を持ち、「認知要素」から、事実とはまったく異なった「背景要素」を「想起」し、錯覚する場合も存在する。

また、観測者と廃墟の関係が深いと「想起」は起きない。その場合に起きる想像は、廃墟を基とした「想起」ではなく、自身の記憶に基づく思い出からの想像となるためである。したがって今回取り扱う「想起」の条件として、観測者と廃墟が「他者」である必要がある。

時間的特徴としては観測時点までの過去(これまでの変化・うつろい、人為の虚しさ、原因、事象、風景、自然回帰)と観測時点から未来(これからの変化・うつろい、最期)の両方の「想起」が起こる。

3. 「想起」プロセスの構造化

3.1. 廃墟認知傾向の分析

「想起」の性質をより深く分析していくために、発生プロセスを構造化していく。その前段階として、メディア上での廃墟の認知傾向調査を行った(表1)。そこから廃墟認知について分析を行った(表2)。

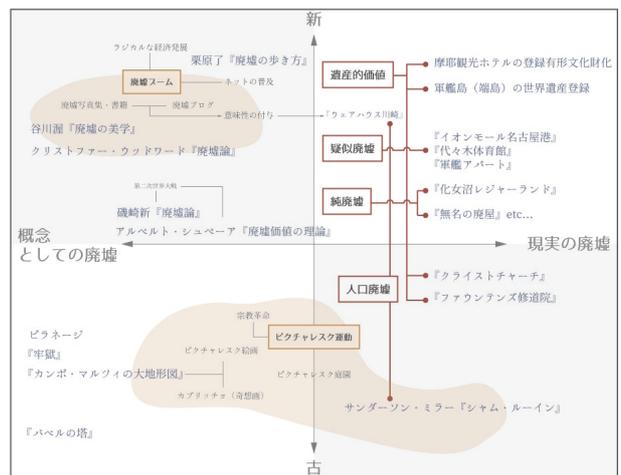


表2 廃墟認知分析表

用途や機能を保持した状態であっても、メディア上で廃墟として認知されている物が存在している。よって、実用されているか否かは、廃墟を定義づける絶対の要因とは言えないことがわかった。さらに、人工的につくられたものが廃墟として

	17s	18s	19s	20s		21s
モチーフとしての廃墟	西洋の廃墟画流行	イギリスの廃墟崇拜	廃墟概念の遡来	日本独自の廃墟概念	高度経済成長と廃墟	パブル経済と廃墟
「廃墟」は絵画のモチーフとして古くから描かれてきた。有名なモチーフとして「バベルの塔」がある。	古代遺跡などの廃墟が西洋絵画に描かれ始める。ピラネージやユベール等の画家・建築家の大躍進。	イギリスを中心に廃墟ブームが起こる。富裕層の間で、当時先進国であったフランスやイタリアに旅行する「グランド・ツアー」が流行。大量の廃墟画がイギリスへ流入した。それを機に、当時宗教革命により大量に存在した修道院廃墟を対象とした芸術活動が盛んに行われる。「ピクチャレスク」や「ロマンティック」の審美上の理念を生み出しロマン主義的思想の一端になった。その最盛期には、人工的に廃墟を創造するまでに至った。	廃墟を描いた絵画が日本に流入してくる。当時の日本は本道主体で「廃墟」という概念がほとんどなかった。そのため、当時の「廃墟」は西洋の文化という位置づけにあった。近い概念として「もののおはれ」「諸行無常」などの「諸行(もの)のすたれゆくもの」に対する美的理念は存在していた。	日本独自の「廃墟」に関する論考がなされたのは立原道造により1936年に発表された「方法論」という論文からと言われている。その後、磯崎新により、第二次世界大戦時の戦野原の風景から「廃墟論」が論じられる。それまで西洋の概念であった「廃墟」と言うものが日本の概念として論じられるようになった。	戦後の日本は高度経済成長により、ラジカルな発展を遂げる。産業構造の転換期を迎え、古い産業施設が放置されることになり、「廃墟」が日本各地に「廃墟」が生まれる。	バブル経済を迎えたことで、日本中で開発が盛んに行われる。その後、バブルの崩壊に伴って、経済的破綻により大量の建築物が放棄されることになり、「廃墟」が大量発生する。同時に「電子機器類や振り回される配管、ネオン看板が形成する風景、いわゆる「サイバーパンク」的なものも「廃墟」として論じられるようになった。
【バベルの塔】人間が天に向けて塔をつくっていくことを、おもしろく思えない超越者(神)が人間の言葉をばらばらにし意思疎通ができないようにする。それにより大きな混乱(バベル)が起きて、ついに塔が崩壊するという物語。	20世紀には、その「廃墟」という概念がナチストの建築理念にも踏襲される。(将来廃墟化し遺跡になったとしてもナチスの偉大さが伝えられるように、廃墟になった後の姿を想像して設計する理念)					「高度経済成長期」と「バブル崩壊」によって形成された「廃墟」を中心とした、探索・撮影・インターネットブログ・書籍出版など、一連の動向を包括したブームが起きる。
						インターネットの発展によって「廃墟」は、気軽に観られる文化となった。伴って、実物の廃墟に訪れない「廃墟ファン」が生み出されている。鑑賞のモチーフという意味では、かつての廃墟鑑賞に近い動きと言える。
						インターネットの発展による「廃墟」の大衆化は「廃墟」という概念を多様化させていった。「廃れなくなり放棄されたもの」であったが、その枠が崩れつつある。かつて賑わいをみせていた大型のショッピングモールが、さびれて閑散としている様子が見られる。実用用途を失っていないにも関わらず、メディア上で「廃墟」と称されるものが発生している。
						最新の傾向として観光地に利用されたり、「遺産的価値」が認められる例が、多数見受けられる。最新の事例としては「廃墟」である「摩耶観光ホテル」の登録有形文化財化が挙げられる。これまで文化財が保存されていた際に、重要視されてきたのは「当時の純粋な姿」であり、そこが価値基準であった。しかし、今回の登録は朽ちてきた時間も評価されている。

表1 廃墟認知調査表

「認知」されていたりすることから、視覚情報が「認知」において優位に働いていると考えられる。

3.2. 本研究で取り扱う「廃墟」の定義化

廃墟認知の分析から、本研究で取り扱う廃墟の基準を定め、4種類に類型化した(表3)。それぞれの認知基準を満たすものを、本研究で取り扱う「廃墟」とする。

	【A】 純粋型	【B】 実用型	【C】 遺跡型	【D】 人工型
事例	 無名の廃屋	 下寺住宅	 端島	 ウェアハウス川崎
	 足尾銅山	 ビエリ守山	 原爆ドーム	 ワインボールフォリー
選定基準	建築本来の機能がなくなっている状態のもので、メディア上で廃墟として扱われたもの。	建物本来の機能が保持されている状態のもので、メディア上で廃墟として扱われたもの。	【A】純粋型と同じ特徴を持つもので、「遺産的、文化的価値」が認められているもの。	初めから意図して、退廃空間を形成しているもので、メディア上で廃墟として扱われたもの。

表3 「廃墟」分類表

3.3. 「想起」プロセスのモデル化

2章・3章の分析により得られた、「認知要素」と「背景要素」の関係、「想起の性質」を前項で定義した「廃墟」と関連させて、「想起」プロセスのモデル化を行った(図2)。これにより「想起」に関する要素同士の関係を整理することができた。

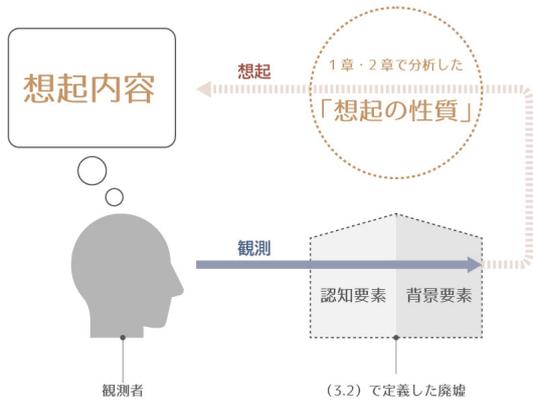


図2 「想起」プロセスモデル

4. インタビューによるイメージ調査

4.1. 目的

前章までに行った分析を、第三者のイメージ収集から、より実証的な検証と更新を行うことで、「想起」の性質をより深く分析する為に調査を行う。

4.2. 対象「廃墟」の選定

3章で分類した4種類の類型を元に各15個、合計60個の「廃墟」の抽出を行った。その後乱数ツールを用いて各3個、

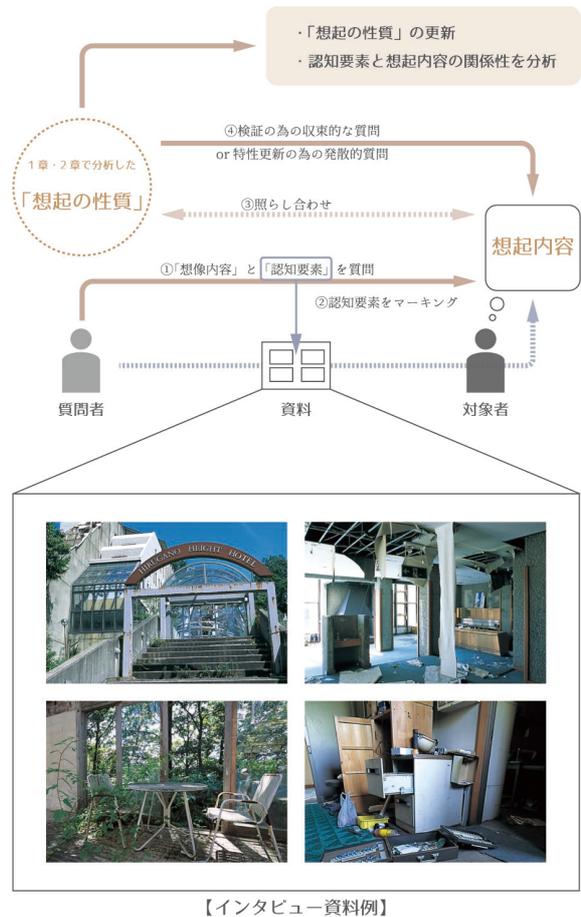
合計12個の廃墟を選定し、調査対象の「廃墟」とした(図3)。

【A】 純粋型	【B】 実用型	【C】 遺跡型	【D】 人工型
①ひらがのハイホテル ②雄別炭鉱病院 ③ゆう・もあの里 ④天下一家の会館都津遺跡 ⑤生活学園 ⑥ホテル坂東橋 ⑦神岡山 ⑧長野朝野中級中学校旧校舎 ⑨プロビデンス住宅群 ⑩甲野劇場 ⑪千歳楼 ⑫ホテル大宮 ⑬名古屋健康ランド ⑭天守之櫓 ⑮富井グランドホテル	①大宮遺跡 ②ビエリ守山 ③イオンモール名古屋みなの ④代々木会館 ⑤下寺住宅 ⑥沢田マンション ⑦丸島城跡 ⑧丸岡商店 ⑨前橋付天通り ⑩埼玉県入間市の住宅 ⑪砥石ビル(須賀酒場) ⑫仙川邸跡 ⑬亀甲マーケット ⑭多摩ニュータウン ⑮新藤森遺跡	①津島安楽館神山園白跡 ②奄美大島南部の戦国遺産 ③旧播磨検校所跡 ④肥後天守館跡 ⑤東京湾要塞砲台跡 ⑥塩巻赤松瓦葺庫 ⑦藍工業の島 ⑧林業関連遺産 ⑨高級リゾートホテル跡 ⑩長島愛生園田事務所跡 ⑪洞窟山跡 ⑫旧海目学校 ⑬龍庄ステイク ⑭コンクリート船防波堤 ⑮最前の子・宝丸、田港	①ウェアハウス川崎 ②ワインボールフォリー ③富士急ハイランドお化け屋敷 ④eldia cafe & bar ⑤えびす横丁 ⑥新横浜ラーメン博物館 ⑦つけ雛 SAKURA ⑧七ツ割公園フォリー ⑨リバーカントリーガーデン宮城 ⑩アンパバンダン ⑪熊本グリーンランドお化け屋敷 ⑫楠野遺木 ⑬STUDIO VELONIKA ⑭Studio NARU ⑮日吉の丘スタジオ
・ひらがのハイホテル ・雄別炭鉱病院 ・長野朝野中級中学校	・下寺住宅 ・沢田マンション ・砥石観光会館	・塩巻赤松瓦葺庫 ・東京湾要塞砲台跡 ・小与島リゾートホテル	・ウェアハウス川崎 ・えびす横丁 ・富士急ハイランドお化け屋敷

図3 調査対象の選定

4.3. インタビューの形式と構造

データの収集方法は1対1の匿名式のインタビュー調査とする。1つの対象につき、4つの写真を提示して、「想起内容」を自由回答、同時に「認知要素」のマーキングを行う。次の段階として、適時追加の質問を行い、「想起内容と認知要素の関係」のデータを収集し、「想起の性質」と照らし合わせ検証・更新していく(図4)。



【インタビュー資料例】

図4 調査構造

4.4. 「背景情報」の有無によるグループ分け

調査で得られるデータが「背景要素」により、どのような影響を受けるかを調べるために、「背景要素」に関する情報の有無により、グループを2つに分けてデータ収集を行う(図5)。

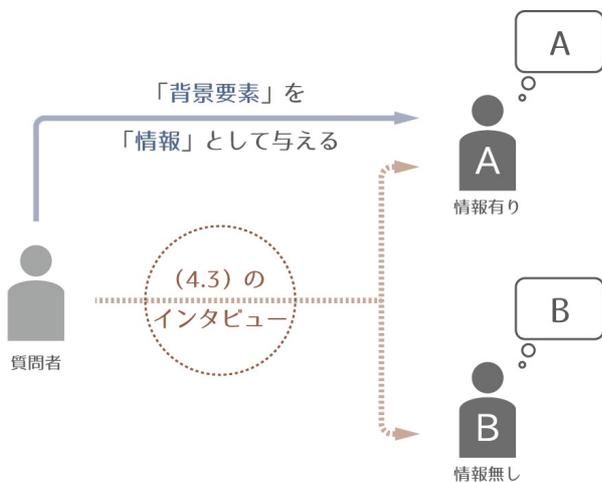


図5 グループ分け

5. 分析方法

インタビュー内容を逐語録として書き起こし、類似の傾向を類型化する事で分析を行っていく。同時に写真にマーキングされた「認知要素」との関係性を考察していく。また、「背景要素」の有無による「想起内容」の変化を比較分析していく。

新型コロナウイルス感染予防対策として、イメージ調査はオンラインミーティングツールの「ZOOM」を用いて行っている。現在、調査を行っている最中であり完了次第、分析を行っていく予定である。

おわりに

先行研究により、「廃墟」が持つ独自の性質として「想起」を提示し、その特徴の分析を行った。また「想起」の発生プロセスを考察し、構造化する事が出来た。現在は、その次の段階として、インタビューによる「廃墟」のイメージ調査を実施している。今後の展開としては、文献調査から得られた「想起」の特性を、インタビュー調査により得られたデータを用いて、比較・検証していく事で、「想起性」として類型化していく事を想定している。その後は、分析をもとに、現実空間への応用を検討してゆき、最終的には修士制作として空間設計を行う予定である。

注、引用

- 1) 岡田昌彰、「産業廃墟景観論・試論」、日本造園学会誌、2001年
- 2) 深田裕也、「廃墟の空間構成要素に関する研究」、日本建築学会大会学術講演梗概集、2003年
- 3) 磯崎新、『見立ての手法』、鹿島出版、1990年
- 4) 谷川渥、『廃墟の美学』、株式会社集英社、2003年
- 5) 西村清和、「場所の記憶と廃墟」、Aesthetics、2009年
- 6) 篠原里織、「廃墟写真における評価構造からみる退廃空

間の付加価値」、日本建築学会東海支部研究報告、2018年

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

本研究を進めるに当たり、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、調査に協力くださった皆様へ、厚く御礼を申し上げ、感謝いたします。