

絵空事の世界と環境

高屋 麻里子

環境建築デザイン学科

コンピューターゲームに表現される環境はフェイクである。今日では、フェイクの環境を成立させるために、実在の環境に関わる膨大な質と量の情報資本が投じられつつあるといえる。近年主流とされるオープンワールドと呼ばれる形式では、自然地形を模したゲーム空間を自由に移動できることが重視され、リアルな地形表現と破綻のない景観構成を生成するゲームエンジンに注目が向けられている。解像度によっては植生や生態系も考慮され再現されていると推測されるほどに、データが造り込まれる傾向にある。

事例として「ゼルダの伝説 Breath of the Wild」(任天堂、2017)の登場を挙げておくべきであろう。携帯ゲーム機の任天堂スイッチへも対応したタイトルながら、ゲーム画面内の行動範囲の制約が大幅に取り払われた表現で知られている。

映像表現能力に優れる据え置きゲーム機のプレイステーション4を対象とすれば、自然地形の描写に関して特徴的なタイトルとして「Horizon Zero Dawn」(ゲリラゲームズ・ソニーインタラクティブエンターテインメント(SIE)、2017)と「DEATH STRANDING」(コジマプロダクション・SIE、2019)が該当するだろう。両タイトルは共通するゲームエンジンにより、緻密に表現された自然地形と景観を移動する体験を実現している。公開された資料を見る限り、既にゲーム内の景観はランドスケープとしてデザインされており、現実世界での自然や景観に対する知見の多くが反映されているようである。つまり、フェイクの景観から読み取ることができる情報は、環境の構成要素に対して現状で普及している理解の一端であると考えられる。

データ量が増加するに従い映像表現はリアルになり、多くの「実写」映像もコンピュータグラフィックに置き換わりつつある。このようなフェイクの環境は、歴史の観点からはどのような意味を持つだろうか。

近世土蔵造は瓦葺屋根と漆喰塗壁を備える特徴的な外観を備え物資の貯蔵に用いられることか

ら、現在に至るまで経済的繁栄の象徴とされる。土蔵につながると考えられている最も古い遺構は15世紀後半と推定され、草戸千軒町遺跡から報告されている。草戸千軒町は現在の広島県福山市の芦田川河口に位置し、「千軒」が軒を連ねる規模と伝えられ、資産を蓄える特別な建築を発達させるほどの繁栄を誇った都市である。しかし、江戸時代の記録では既に伝承として歴史の流れの底へ沈んでいたとみられている。

中世の都市や建築は、一部の現存が知られているにすぎない。まして都市の様相や賑わいなどを、そのまま眼前に思い浮かべるには困難があるだろう。

幸いにして、16世紀の都市としては現在の京都の一部が、歴博甲本(国立歴史民俗博物館所蔵)や上杉本(米沢市立上杉博物館所蔵)などの洛中洛外図屏風に鮮やかに記録されている。これらの絵画史料が伝える形象は様々な物資の集積、鮮やかな衣装をまとう人々、比較的規模の小さい建築が立ち並ぶ様子という都市景観への驚きに満ちている。とはいえ、表現が当時の実際の町や通りを正確に再現しているものでないことも指摘されている。

絵空事の制約からは逃れられないとして、なお、描かれた内容を手掛かりに現存しない環境を知る試みのひとつが絵画史料を用いた研究ともいえる。それでは、成立当時には後年の史料たりうるものがどこまで意識されていたものなのだろう。上杉本(前掲)は織田信長が上杉謙信へ贈ったと目されている。当時の技術において可能な限り「リアル」な都市の繁栄と景観を描きとどめようとした成果と考えてもよさそうだ。

洛中洛外図屏風諸本の成立については諸説あるが景観を所有する試みであったともいわれている。たいへんな財産であり資産として屏風の価値は十分に認識されたであろうが、21世紀の人々が当時を知る史料とするとまで想定されていたとも考えにくい。

現代の「リアル」なフェイク環境が史料的価値以前に学術的価値にも懐疑的な目を向けられる傾

向をみるに、成立時点での目的が現代と多少は異なると思像できる。しかし、「リアル」の実現のために現状で可能な限りの知見を反映させたフェイク環境の構築が、後世に少なからず情報を残す手段となり得ることを、様々な絵画史料の在り方から推測してみたくもなる。

草戸千軒町の消滅には、近世初頭までの河川改修の影響が指摘されている。中世以来の国際貿易都市であった堺の近世以降の変容にも大和川付け替えの関与が知られる。これらの河川改修は周辺環境の整備であり、治水でもあろう。自然災害に限らず如何ともしがたく環境や景観は変化してゆき、絵空事のような価値があいまいな記録に未来への記憶は託されるものなのかもしれない。

土蔵と環境について続けてみよう。

耐火性能の向上を目的としているとされる土蔵の特徴は、厚い漆喰塗壁と瓦葺屋根と先述した通りである。柱や垂木なども部材表面を露出しないよう漆喰で塗り固められる様子が知られている。結果として土蔵は住宅などと比較して、建物規模に比して重量が大きい傾向にある。

土蔵が発達したとみられる都市的な発展が知られる場所の多くは、軟弱な地盤の低湿地である。草戸千軒町遺跡の事例でも、池が埋められた後に土蔵につながるとみられている建物が建築されていると考えられている。そもそも、河口周辺に位置していたのであるから低湿地に分布する建物であったのだろう。こうした建物が土蔵につながると判断される根拠は、特徴的な基礎構造にある。

重量がある建築の不等沈下を防ぐ目的として基礎構造や地盤改良が発達したとされ、特に近世江戸の遺構から多様な形態が報告されている。用語としては「地業」または「地行」と記して「ちぎょう」と読まれる。牡蠣殻地業や、杭地業、算盤地業などが知られている。低湿地という環境に適応した建築が土蔵であるとみることができそう。

草戸千軒町遺跡と並べて唐突に言及した堺が、土蔵の成立過程を考えるうえで非常に重要であるところ紹介できる。大阪府堺市堺区に位置する堺環濠都市遺跡は中世に自治都市として栄華を誇ったとされる。中世堺の実態は発掘調査から夥しい成果が報告されており、そのひとつが瓦質タイルといえる「塼（せん）」を用いた基礎構造を特徴とする？列建物の存在である。厚い土壁の痕跡や、建物内部に貿易陶磁を含む遺物を伴うなど、土蔵

につながる特徴を備える建築としてよく知られている。近年は塼列建物の遺構が城郭から報告されることでも注目されている。

兵庫県姫路市の置塩城では、比較的標高の高い位置の郭に塼列建物と考えられる遺構が報告されている。もちろん、低湿地ではないが基礎構造が残されている。土蔵の成立過程には城郭が関わりと考えられるのである。近世城郭の櫓や、代表格とみなされる天守は、漆喰塗壁に瓦葺屋根と土蔵と共通する要素を備えており、従前から技術的な観点から何かしらの影響関係があるだろうと指摘されてはいた。外観から受ける印象を思い出していただくと、確かにそんな気がしてくるだろう。屋根構造などからも、土蔵と近世城郭の櫓は強い影響関係を推測できる。

しかし、いつごろ、どうやって土蔵は低湿地から山の上へ登っていたのか、はっきりとしたことはわからない。わからないとはいえ、手掛かりとして注目すべき事例が報告されている地域がある。滋賀県の大津周辺である。

そしてふたたび、土蔵は城郭とともに近世城下町の低湿地へ戻ってくる。ここで、戻ってきたものなのか、都市と城郭の境界はどこにあるのかといった問題が立ち現れる。正保城絵図（国立公文書館所蔵）の表現を見る限りは、近世城郭にいたるまで城郭は低湿地を境界のひとつとしていていると考えられる。城郭が明確な境界を備える都市であったとすれば、土蔵は一貫して都市に分布し発展してきたとみるべきであろう。

土蔵の成立過程は、都市とは何かという命題に対しても中世末から近世初頭に限れば明確な解答を提示することができるかもしれない。都市とは土蔵が分布する環境である。そして、土蔵が発達した環境は低湿地である。土蔵は低湿地の活用により都市的な環境が変容したことの象徴とみることができないだろうか。建築の歴史からも、環境の歴史を読み取ることができそうである。

低湿地に浮かぶかつての都市景観を現状からうかがい知ることは難しい。オープンワールドのゲーム空間のように再現することで現在の近世城下町とは異なる景観を体験できるかと期待してしまうが、やはり絵空事として一笑に付されてしまうだろうか。