

10

都市景観デザインについて

ヴェネチアのカンポ(広場)の景観調査

A Study of Urban Design

A Survey of Venetian Campo for Townscape Design

デザイン学科・教授
Department of Design・Professor

平光 無門 Mumon HIRAMITSU

1 都市景観と自然要素

1.1 はじめに

都市景観のデザインについて考えるときに、その都市のある場所の、地形や自然環境がその都市を性格づけるベースになっているように思われる。例えば山岳都市とか海洋都市といったような立地環境を示すことばで、都市を特徴づける表現が可能である。

世界の都市を見てみると、同じ海洋都市でも、急な斜面がそのまま海に流れ込んでいるようなエーゲ海のサントリーニ島や南イタリアのアマルフィー海岸の都市のような高低差をもった場所もあれば、南フランスのニースのように背景にはアルプスにつながる高い山々を控えていながらも、数キロにわたるのびやかな海岸線を持った場所もある。地形や海との関わり方も様々であり、それぞれに都市景観あるいは都市風景に魅力や個性があふれている。

山岳都市にもいろんな顔がある。イタリア中部のアッシジやサンジミニャーノなどの中世の都市は、小高い山の上が街になっていて、街の中の道はスロープと階段、また建物も傾斜地に沿った高低差によって、空間が変化に富んでいる。街の周辺部から麓を見渡せば、豊かな丘陵や農地が見渡せて、街全体が展望台のような様相である。フランスのシャモニーやスイスのツェルマットのようアルプスの中腹の街は、モンブランやマッターホルンといったアルプスの名峰が、街や建物の背景になり、また標高の高さは天候の変化をもたらし、都市環境を光と色で演出してくれる。

都市景観を構成する建物や道路などの形や材質は、都市デザインの重要な要素であるが、水や光、緑の植物などの自然な要素や立地条件をたくみに取り入れてこそ、個性的で豊かな空間が得られる。そこで都市景観デザインのための研究として、魅力的な都市空間の調査と分析をしてみたい。

1.2 水辺の空間演出

都市空間を演出する自然要素として、水は光や音をともない、また最も動きある素敵なエレメントである。人工的な水の使い方もあるが、自然な水があればこれを取り入れるに越したことはない。現在でも都市デザインに多くの可能性を多く持っているのは、場所性を強く有するウォーターフロント空間の整備である。

海に面した場所は海洋都市として演出できる。海のない内陸部の都市では川や湖などの水辺を生かした都市景観が可能である。パリを象徴するセーヌ河畔の美しい景観や、アルノ川にかかるポンテベッキオを中心にミケランジェロ広場から見渡しフィレンツェの街並みなど、河川のウォーターフロントを整備した都市景観の事例は数多くある。

地元名古屋市の都市再開発の重要なポイントのひとつとして、ウォーターフロントの堀川沿いの再開発がある。堀川は名古屋城と名古屋港を結ぶ都心部を流れる河川であり、主要幹線道路の広小路通りと交差する納屋橋、錦通りと交差する柳橋など、最近摩天楼化している名古屋駅前地区とも近く、都心の中でも特に魅力的なスポットになりうる場所である。

ここ3年ほど私が担当するデザイン学科3年生の環境空間デザインの授業の中で、非常勤講師の課題として堀川再開発の提案をパネルや模型にまとめている。これを納屋橋の堀川ギャラリーに展示したところ、毎年、新聞社の取材と掲載の機会が得られ、市の行政面からも注目されているテーマであることが伺われる。このような都心部の河畔の空間提案のための、参考になるような研究として、ウォーターフロントの都市景観デザインのきっかけでもあり、千年も前から水と共存してきた世界でも稀な水上都市、ヴェネチアの調査をしてみようと思った。

2 水辺の快適空間

2.1 水上都市ヴェネチア

ヴェネチアはイタリア半島のアドリア海側の最も奥に位置し、ヴェネチア湾にできたラグーナの中に、丸太の杭を大量に打ち込んで人口的につくられた島である。ヴェネチア本島は東西4.5キロ、南北2.6キロの魚のような形をした小さな島で、その真ん中を逆S字形に大運河(カナル・グランデ)が通っている。また島のあちこちを細い小運河(リオ)が通っていて、島のいたるところにまで小舟で寄りつける水路の役割を果たしている。

本土からは約4キロの自動車道路のリバルタ橋と鉄道橋でつながっているが、鉄道は島の入口のサンタルチア駅まで、自動車も島に入ったすぐのローマ広場までで、島内では自転車含む車での移動は禁止されているので、徒歩と舟が移動手段となる。地上の移動は徒歩なので、道は人がすれ違える程度の狭い路地(カッレ)が、迷路のように方向も定まらず入り組んでいる。

運河との交差は運河を通る舟がくぐれる程度の高さの橋による立体交差であるが、道路面と運河の水面が近いので、橋は十数段ほどの階段を上って渡ることになる。この地上面と運河の親水性、そして小高いステージのように見晴らしの良い橋、迫る垂直な壁に挟まれた狭い路地によって、他の自然を多く感じられるようなウォーターフロント地域とは異なり、歩く人の靴音や息づかいが感じられるような、都市型でドラマチックな空間が構成されることになる。

2.2 カンポ

ヴェネチアにはカンポと呼ばれる広場がたくさんある。広場には種類があり、規模によって呼び方が異なる。サンマルコ広場のように非常に大きなものは、ピアツツアと呼ばれる。後から出来たローマ広場は別として、ヴェネチアのピアツツアはサンマルコ広場だけである。サンマルコ広場のL字型に曲がった海に面した部分はピアツツェッタと呼ばれる。またカンポよりも小さく私的な広場としてカンピエツロというものもある。さらに個人的な中庭はコルテという。

地中海周辺の都市には、入り組んだ迷路のような都市が多く見受けられる。これらの都市は外敵に対しては閉鎖的で無愛想であるが、そこに住む人々にとっては、たがいの強いつながりを必要とし、またそのコミュニティに支えられた確かな生活空間を作り出している。

ヴェネチアはアドリア海のもっとも奥に位置していて地中海とは遠く離れているような気もするが、海でつながった海洋都市どうしは、陸路でつながった都市との関わりよりも、距離を超えて早くストレートに影響をおよぼしている。ヴェネチアの迷路都市のなりたちが、地中海の他の都市に影響されているわけではないが、都市空間の印象は北アフリカのメディナなども共通している。

ヨーロッパや地中海の都市空間の要素として、路地と広場は欠かせない。これらの都市には、古代より「市民」という言葉が表す、権利と自由を確認した住民の自治の意識がある。広場はこの意識の上に存在する、活気ある都市の生活空間を象徴する場所である。

魅力的な都市景観を持つヴェネチアにはラグーナや大運河(カナル・グランデ)に面した、華麗な建築物や岸辺の空間などの、いくつかの景観構成要素もあるが、今回は迷路のような街の中のところどころに現れる、ヒューマンスケールの小運河(リオ)に面した広場(カンポとカンピエツロ)について調査・研究をする。

3 空間の把握

3.1 調査方法

広場(カンポとカンピエツロ)の調査として、平面の形態、取り囲む建物の表面(ファサード)の形態を調査し、広場の空間の形と規模を把握することを第一段階とする。第二段階としては、地面や建物外壁面の材質や色、橋・手すり・井戸やその他広場の空間を演出するアイテムの形や仕様などを把握する。

ヴェネチア本島には非常に多くの広場がある。カンポと呼ばれる広場の数は110あまり、やや小さいカンピエツロとよばれるところは60あまりある。合わせて180ほどのカンポ・カンピエツロのうち、小運河(リオ)に面した条件のところを、地図の中から25カ所ピックアップした。(図1) この地図はヴェネチア市のサイトからダウンロードしたもので、建物・私有地・道や空地・水路に色分けされており、建物の輪郭等の精度も高く、スケールも正確であることから、今後も広場の平面図として使用するつもりである。

3.2 ヴェネチア現地調査

2004年と2006年に現地調査を行った。2004年8月20日から23日まで、ヴェネチアに滞在し、主な建築物の撮影をした。この時点ではヴェネチアの都市の景観として、大運河沿いの華麗な建築群を対象にするつもりであったが、撮影のために島内を歩き回り、広場の空間の豊かさを感じた。そのため2006年には広場(カンポ)の調査を目的として、8月21日から22日の2日間の短い時間で、25カ所の内できるだけ多くのカンポを回ることにし、18カ所の調査ができた。(図1)

具体的な調査方法は、カンポ全体の撮影で、特にカンポを取り囲む建物のファサードをもれなく撮影することをこころがけた。寸法の把握として、幅や奥行きは地図から拾うことが可能であり、高さに関してのみ、数カ所をレーザー距離計にて測量し、他は写真から推測していくこととする。



図1:カンポの分布図

3.3 調査情報の扱い方

調査のためにリストアップしたところは25カ所である。(表1) 回った順序をそのまま番号とし、調査できなかった7カ所は「未」として次の機会を待つこととする。広場の名称はヴェネチア市の地図と市販の地図とでは若干異なる。25カ所のうちカンボが16、カンピエッロが6、コルテが1、18番のRioはフォンダメンタ(河岸・海岸)であるが、とても良い空間なのでリストに追加した。

現在の研究の進捗状況は、各広場の平面図をもとに、CADのデータで図面を制作している。JPEGの平面図をベースに水面から1段上がった地面のレイヤー、写真から判断した屋根の棟単位で建物を分割した建物のレイヤーで、トレースにより製図を描いている。高さを数値入力することで、おおまかな3Dによる空間表現ができるように考えている。

表1:広場のリスト料

順	名称
1,2	Campo S. Moise + Canpiello Barozzi
3	Campo S. Maria Zobenigo dei Giglio
4	Campiello de la Feltina
5	Campo de la Fava
6	Campo S. Maria Fornos
7	Campiello Querim Stanpalia
8	Campo San Cassan
9	Campo S. Mo Mater Donini
10	Campiello S. Agostin
11	Campo S. Boldo
12	Campo Santo
13	Campiello del Cristo
14	Campiello Castelforte + Campo San Rocco
15	Campo S. Pantalon
16	Campo dei Carnini
17	Campiello Baego
18	Rio
未	Campo Manin
未	Campo S. Giustina
未	Campo S. Lorenzo
未	Campo S. Zan Degola
未	Campo dei Tolentini
未	Campo S. Canzian
未	Corte Zappa

3.4 事例

番号1,2のCampo S. Moise + Canpiello Barozziを例に説明をする。Campo S. Moise + Canpiello Barozziはサンマルコ広場から西南西に150m程いったところであり、Campo S. MoiseとCanpiello Barozziの2つの広場が小運河を挟んで並んでいる。



写真1: Campo S. Moise + Canpiello Barozzi

小運河に掛かる橋の脇には、 gondolaの乗り場があり、観光客を中心に人通りの絶えないにぎやかな場所である。

平面図(図2)のように広場に面した建物を屋根の形から判断し、ブロック分けする。各ブロックに高さを入力するとCAD上で3Dの広場の空間の概要を見ることができる。



図2:平面図

2つの広場の間に幅4m程の運河があり、広場を結ぶ橋がかかっている。運河の水面は地面から50cm程下がっているだけで、舟が橋を潜れるように橋は地面から1.8m程上がっている。(写真2、4)

この橋の高さが平坦なヴェネチアに変化をつけ、程よい高さゆゆるやかな階段が、まるでステージのような晴れやかな空間に

きあがっている。

広場を取り囲むファサードは、北側はブランド店がはいったヴェネチアの一般的な建物(写真5)、東側は教会(写真7)、南側はヴェネチアでは珍しい現代的なホテル(写真3)である。



写真2:南西側



写真3:南側



写真4:北西側



写真5:北側



写真6:橋上より北側運河



写真7:東側

広場を取り囲む建物のファサードの写真をもとに、写真編集ソフトで、建物を切り抜き、正対するように編集をし、立面図のベースとする。編集をするときに、スケールに合わせた比率で平面図からの建物の間口の寸法と、レーザー距離計で測定したポイントの高さ寸法を加味して、正面形としての正確さを高める。(図3,4,5,6)

現在の研究の進捗状況はここまでである。今後はこの平面図、立面図の制作を現地調査をしたすべての広場に行き、ファサードの写真のベースをトレースし、立面を図面化する。またCAD上での3D化と模型による3次元表現のどちらか、もしくは両方の方法で進めていく予定である。

模型による表現についても、現在2つの方法を考えている。早く簡略的な方法として立面図をモデルボードに貼り付けたペーパーモデルと、半永久的な木製モデルである。木製モデルの場合は、現状を忠実に再現するのではなく、形を整理してリアルト橋(写真8)のように、木材の肌合いを生かした、空間を表現するオブジェとして制作していく。

参考文献

地図の出典 <http://www2.comune.venezia.it/mappacomune/>, 2006.



図3:北側建物の立面

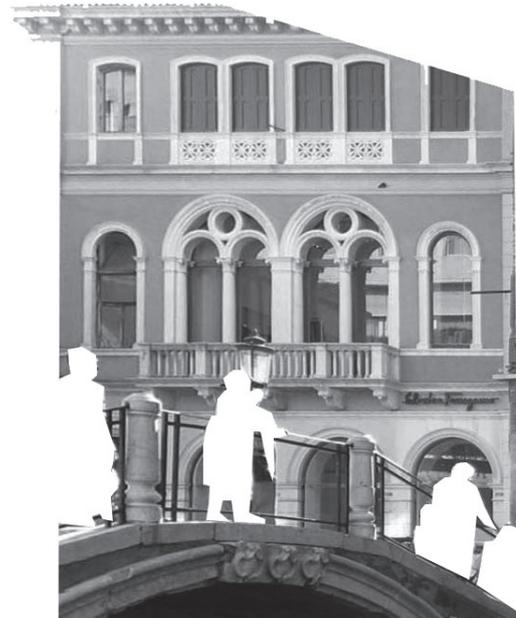


図4:西側建物の立面



図5:南側建物の立面



図6:東側建物の立面

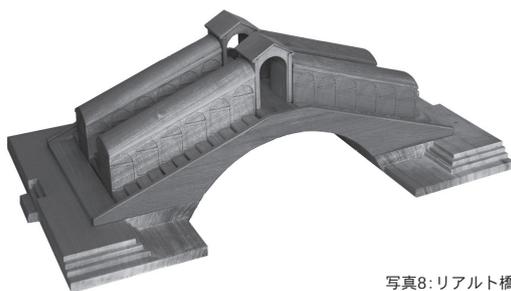


写真8:リアルト橋