

論文ゼミ#7

6月3日(水)

Architectural Institute of Japan

Architectural Institute of Japan

7314

日本建築学会大会学術講演集 建築 1A 90 1993 6 3

景観設計における心象風景に関する研究(その2)
—心象風景と眺望性・行為・五感の関係—

正会員 〇小田切 美和
杉浦 久子

はじめに: 背景

「人」と「空間」の関係は、対象を普遍化する西洋的
二元論では捉えきれない問題を含んでいる。オーギュ
スタン・ペルク氏は「塵土 (MILIEU)」、ある社会
の、空間と自然とに対する関係。この関係は物理的に
して原象的である。」「風土性 (MEDIANCE)」、風
土のおもむき。その風土性関係の有機的傾向であると
同時に、その感覚的知識として意味でもある。」「¹⁾と
言うところの有機的視点を提示している。(心象風
景)には、一定の風土を共有する集団に共通の社会学
者デュルケム等の言うところの集団意識の次元と、個
人的な経験に基づく個人意識の次元が考えられる。本
稿のテーマである(心象風景)は「現実に見える風景
のみならず、過去の経験の中から思い出された風景
も含むもの」と定義する。「人」と「場所」の関係性
を(心象風景)という有機的視点から探ることにより、
「景観設計」を行う上での一助となることを期待
している。

研究の経緯と目的

すでに「景観設計における心象風景に関する研究—世
田谷区東田南道路整備計画をケーススタディとして
—」²⁾において(心象風景)の調査研究、具体的な景
観設計方法を事例研究という立場から検討し、その結
果を「世田谷区東田南地区における歩行者空間デザ
インの試み」³⁾として実務の設計にフィードバックさ
せて検証を行ってきた。本稿はこれに続くものであり、
より広義な意味で「環境の中で生きる人」と「場所」の
関係性を景観対象の次元のみならず個人意識の次元ま
でも含む(心象風景)を通じて考察することを目的と
する。

研究方法

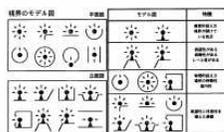
本稿では、居住地域は指定せず特定の世代に限定して
目標に(心象風景)についてアンケート調査を行い分
析を行った。

▼アンケート調査(予備調査・本調査)1999年度⁴⁾
(杉浦・京師・小田切)

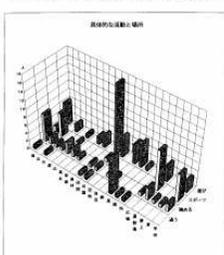
調査目的

予備調査の結果より、人の記憶に残りやすい要素全般
について物理的要素、感覚的要素の両面からより詳
しく調査することを目的とした。種別(記憶内容はラ
ンドスケープの視覚的構造)に関して①可視・不可視 ②
距離 ③視覚入射角 ④不可視深度 ⑤射角 ⑥仰角

A Study on Primary Scene in Landscape Design
—Part2. Perspective, Action, Five senses.—



⑦実行 ⑧日照による階層度の8つの指標を挙げている。
また、真高哲氏は、①視対象 ②視対象までの距離
③視対象の連続性 ④視対象 ⑤視対象の階層
の5つの指標を示し見る者の位置の重要性を指摘して
いる。以上のことを勘案すると、視点場の位置と対象
との角度的関係に集約されると考えられる。そこで
1) 物理的要素「眺望性」と(心象風景)の関係につ
いて調べた。
また、小林孝氏「イーラー・トゥアン氏」⁵⁾などによ
って「風景」と「五感」の関係、特に「感覚」の協働性



OTAGIRI miwa
SUGIURA hisako

【カテゴリ1】

日本建築学会大会学術講演集 建築 1A 90 1993 6 3
J. Archt. Plan. Vol. No. 90, 60-91, Jun. 1993

映画作品を通して見た信州上田の景観資源の特色
—映画ロケ地としての実績を生かした都市景観整備に関する基礎的研究 その1—
THE CHARACTERISTICS OF SHINSYU-UEDA'S LANDSCAPE AND TOWNSCAPE
FROM THE SCREENS OF FILM WORKS
—A basic study on townscape improvement and preservation
in the view of a city as film location Part 1—

浅野 純一郎*
Jun-ichiro ASANO

This paper clarified the characteristics of Ueda's landscape and townscape through the works filmed in Ueda area and aimed to extract basic data in consideration of townscape improvement and preservation for a city of film location. Ueda has 40 film location sites in 13 works as case studies and every view is divided into townscape, landscape, and view in site of single facility. Especially townscape is important as a background where many highlight scenes have been filmed. The screen composition of townscape can be divided into 9 types from the depth of a picture in the screen, the angle against a subject, and perspective drawing types. The screen composition and townscape contents filmed present original data and maps on townscape resources and policy.

Keywords: Film works, Ueda City, Film location site, Townscape, Screen Composition, Screenshot
映画作品 上田市 映画ロケ場所 都市景観 映画撮影 シーンカット

1. はじめに: 研究の背景と目的

映画は、動機を通して人々の記憶の中に共通の情景を繰り返し込めていく一つの制作表現手段である。しかも、一つの画は綿密な撮影場所の調査と構図設定の吟味を行って作られるので、真にある都市景観が画面の中で描かれた場合は、それがその都市の代表的要素の一つとして裏付けとされることとなる。その上、映画は一般に公開されるので、撮られたという事実そのものの複製品(一種の付加価値)を作り、観光資源の育成にも包摂させることとなる。したがって、映画撮影の実績が豊富な都市では、映画作品を通してみた当該都市の景観資源の特色を把握し、それを都市景観整備に役立てていくということが、その都市の特色を生かしたまちづくりを行う上で有効であると考えられる。このような観点から本研究では、映画ロケ地として約 40 年の実績のある信州上田市を取り上げ、上田で撮影された映画の制作現場、シーンや構図を分析し、都市景観資源のあり方方法を考える際の基礎資料を得ることとを目的とした。特に本稿では、撮影された映画の時代設定とロケ地の関係分析・計画構図の分類といった方法によって、信州上田の持つ景観資源の特色とその役割の仕方について調査する。また、こうした研究の蓄積は、近年、全国各地でフィルム・コミッションが設立され、映画ロケ地競争が激化する中で、映画ロケとまちづくり

2. 研究の方法と研究対象

研究の方法は、上田市で撮影された映画を調べ、映された場所や景観が何処なのかを特定し、そのカット数や撮影時間を数え統計・分析するものである。また、映画の時代設定や撮影設定、撮影場所とシーンに同じでも場所が異なるものとして、実際に撮影現場に行き、知識で得られなかったことと実際に得たデータを比較し、都市景観資源のあり方方法を考える際の基礎資料を得ることとを目的とした。特に本稿では、撮影された映画の時代設定とロケ地の関係分析・計画構図の分類といった方法によって、信州上田の持つ景観資源の特色とその役割の仕方について調査する。また、こうした研究の蓄積は、近年、全国各地でフィルム・コミッションが設立され、映画ロケ地競争が激化する中で、映画ロケとまちづくり

* 長野工科大学専門学部長工学部 助教授・博士(工学) Asano, Prof., Dept. of Civil Engineering, Nagano National College of Technology, De Eng.

M1 亀田真宏

■研究の目的

□風景と向き合った時に、自分の中に感情が起こる/他人に伝えたいと思う風景のメカニズム.

-どういう空間
-どういうコンテキスト

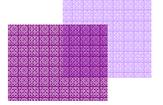
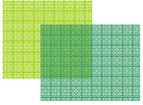


風景の「型」の分類

①杉浦久子: **景観設計**における**心象風景**に関する研究 (その2)

日本建築学会大会学術講演梗概集, 1998

②浅野純一郎: **映画作品**を通して見た信州上田の景観資源の特色
～映画ロケ地としての実績を生かした都市景観整備に関する基礎的研究～
日本建築学会計画系論文集, vol568, 2003



景観設計における 心象風景に関する研究 (その2)

杉浦久子

目的(1/2)

■世田谷の歩行者空間を対象

■場所固有の《風土性》を読み取る

- 風土:ある社会の空間と自然とに対する関係
- 風土性:風土のおもむき. その風土関係の客観的傾向であると同時にその感覚/知覚にして意味でもある.

■《心象風景》の調査研究



「環境の中で生きる人」・「場所」の関係性を把握

目的(2/2)

人の記憶に残りやすい風景

視点場の位置と角度の問題

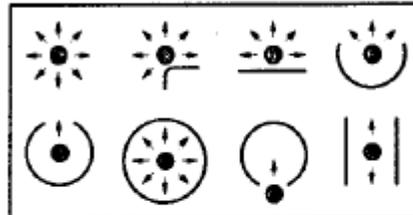
物理的要素

眺望性
+
心象風景

感覚的要素

感情・五感
+
心象風景

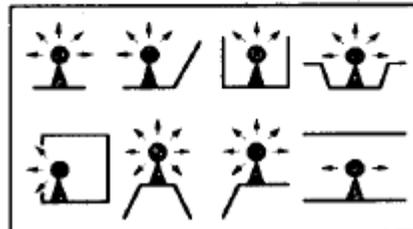
視界のモデル図



平面図

モデル図	特徴
	感覚的捉え方 視界が開けて いる気分
	眺望性がある 俯瞰性がある レベル差がある
	物理的捉え方 場所の特殊性 室内性
	眺望性と休息性を 備えた景観

立面図

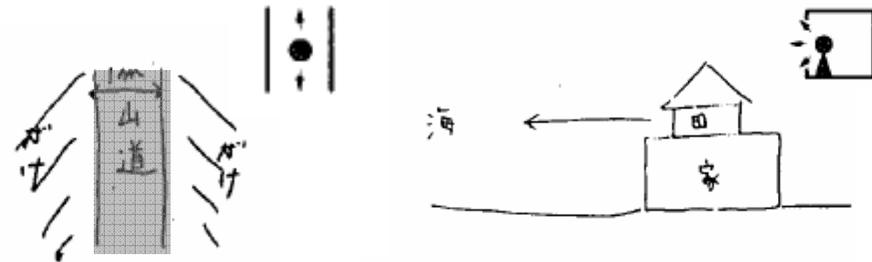


調査内容 & 結果

■対象：大学生

■内容：アンケート記述式.

- 視点場に関する質問項目はパターンを図示し選択方式
- スケッチは自由



■結果

□視界が開けている方向

平面図

- 全方向360° 前方180° に視界が開けるものが全体の1/3
- 前方に視界が開けて後方に遮蔽物があるのを含めると半数

立面図

- 水平及び上方に視界が開けるものが過半数

結果(1/2)

■心象風景と場所

屋外(74%)

- 海・公園・運動場・道・山...

屋内(20%)

- 学校校舎, 自宅, 体育館...

■心象風景と活動

- 遊ぶ, 眺める, スポーツ, 通う

シーン分類

■心象風景に伴う感情

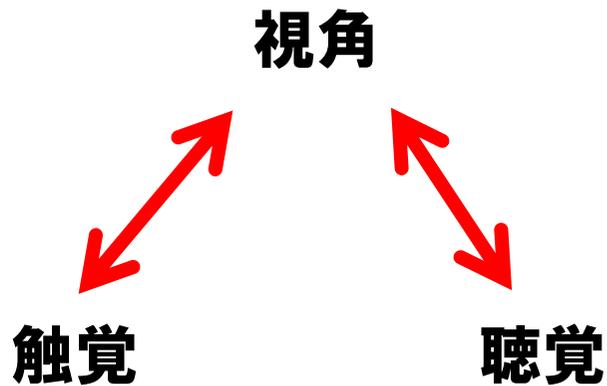
- 「快」に関する記述(42.6%)

- 「不快」に関する記述(2.2%)

記憶されやすい風景は
「快」を伴う傾向にある

結果(2/2)

■心象風景と五感

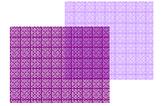
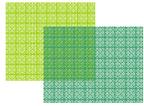


複数の感覚によるとらえかた

●：該当する感覚

人数	視覚	触覚	聴覚	味覚	嗅覚	例
7	●	●				～の景色がきれい+風を感じる
1	●		●			～を見た+～の音
1	●			●		～を見た+～を食べた
1		●		●		～が冷たい+～が美味しい
1	●		●		●	～の色+～の音+～の匂い
例	景色がきれい 見た・眺めた ～の色	気持ち良い 風・温度を感じる 空気がきれい	～の音	～の味 ～を食べた ～が美味しい	～の匂い ～の香り	

- ・ほとんどは視角
- ・「視角と触覚」「視角と聴覚」など体感的



映画作品を通して見た信州上田の 景観資源の特色

～映画ロケ地としての実績を生かした都市景観整備に関する基礎的研究～

浅野純一郎

構成

1. 研究の背景と目的

2. 研究の方法と研究対象地

2 - 1. 研究の方法

2 - 2. 映画ロケ地としての信州上田と調査対象映画

3. 映画ロケ地の分布状況と撮影された景観資源の特色

3 - 1. 映画の時代設定と場所設定

3 - 2. 映画ロケ地と撮影された景観資源の分布

3 - 3. 撮影された景観種類の分類とシーンとの関係

4. 画面構図の特色と都市景観資源の空間的把握

4 - 1. 画面構図の分類

4 - 2. 画面構図とロケ地, 及びシーンとの関係

4 - 3. 画面構図景観から把握される都市景観資源の特色

4 - 4. 映画で撮られた都市景観資源の空間的把握

5. まとめ

目的と方法

■目的

- 映画で撮影された地域の撮影場所・構図を分析
- 景観資源の特色を把握→その都市の特色を生かしたまちづくり

■方法

- 撮影場所、景観の場所の特定→カット数・時間数を集計・分析
- 撮影場所とシーン※を分析
- 戦前～大正期の映画が対象

※シーン:同一の時間や場所において登場人物が繰り広げる物語の一区切りとなるショットのまとめ

景観種類の定義

■都市景観

表4. ロケ地場所別で見る映画作品中のカット数と撮影時間の一覧 (上段がカット数、下段が撮影時間(秒)を示す)

- 場所: **市街地内・集落内等, 建物に囲まれた空間**
- 画面の奥行き最大値: **200m以内**
- 画面構図の特色: **建物や石垣, 樹木によって閉じた景観**

■風景

- 場所: **市街地外, 集落外, 田園地帯, 山間部**
川沿い, 建物に囲まれてない空間
- 画面の奥行き最大値: **200m超**
- **遠くまで見通せる構成**

■単一施設内景観

- 場所: **施設の敷地内, その全面**
- 画面の奥行き最大値: **施設の規模による**
- 画面構図の特色: **都市景観と同様**

映画	市街地内	集落内等	田園地帯	山間部	川沿い	単一施設内	計
一人息子	1			1		8	10
姿三四郎	30			14		107	151
青春とは何だ						17	17
けんか	1	2	5	6	2	3	206
えれい	1	2	5	6	2	3	114
男はついで	1	2	5	6	2	3	915
君を	1	2	5	6	2	3	68
海	1	2	5	6	2	3	462
学校の怪談4	2						21
うずまき	8						196
LOVE SONG	6						50
計	10	6	8	1	5	3	7
	116	45	107	6	38	28	206
	51	55					72
	113	34					8
	16	915	83	364	79	40	5259

景観とシーンの関係(1/3)

: カット数
 : 撮影時間
 : シーン

表7. 景観種類とシーンの関係でみた映画作品中のカット数と撮影時間 (上段はカット数、下段は撮影時間(秒)を示す)

景観種類	シーン										計	景観種類	シーン										計	
	挿入画	話す(会話)	歩く・走る	自動車・電車が走る	見る・立つ	ケンカをする	唄う・演奏する	迎送する	遊ぶ	荷を下ろす			人を殺す	挿入画	話す(会話)	歩く・走る	自動車・電車が走る	見る・立つ	ケンカをする	唄う・演奏する	迎送する	遊ぶ		荷を下ろす
旧街道	7	35	18	1	8	8					77	栄造洋館	2	13	2								17	
城址公園	23	381	143	5	90	62					704	蔵舎	5	138	21								164	
都		138	11		16						165	木造校舎	3	3	2								8	
坂		3	2		1						6	木造駅舎	2	1	2	1							6	
市		21	19		2						42	茶室	1										44	
川沿い		3	5		1						9	施	11										28	
築落	4	33	17		12	10					76	門	13	26		8							8	
景	18	212	103		64	66					463	破	3	6	11	7				3			30	
住宅街	1	8	11	1	4						25	御堂	17	120	94	51				51			333	
小公園	1	136	80	11	23						251	内	2	1									3	
温泉街	11	6	1								8	RC校舎・校庭	23	81									104	
小計	7	11	4	7	3						32	木造校舎・校庭	1	1									2	
	31	172	34	78	11						326	木造旅館	1	15									16	
小計	20	107	59	9	31	10	8	0	0	0	244	景	20	57	20	8	2	6	31	10	2		156	
	84	1153	428	94	208	66	62	0	0	0	2095	破	146	784	142	34	23	39	72	61	61		1362	
農山村	6		1	1	2	3					13	木造邸宅		1	1					2			4	
山	49		20	11	21	10					111	破		47	7				25				79	
ため池	2	2									4	小計		1	2								3	
峠道	47	79									126	計	38	86	41	1	18	2	6	33	13	2	0	240
やせ尾根	5	10	5	10		4					34		266	1273	350	10	93	23	39	97	112	61	0	2324
川と鉄橋	27	225	53	102		52					459		74	205	108	22	53	19	14	33	13	2	6	549
小計	3		2	2							10		494	2730	896	221	349	151	101	97	112	61	47	5259
		45		27							47	119												
川と鉄橋	1			1							2													
小計	3			4							7													
	16	12	8	12	4	7	0	0	0	0	6	65												
	144	304	118	117	48	62	0	0	0	0	47	840												

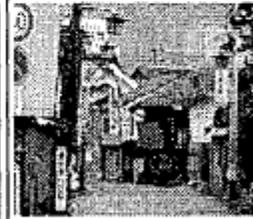
会話, 歩く・走る

灰色で白色した景観種類は、戦前期の時代設定で撮影された資料のあるものを示す。

木造校舎・校庭 → 参道・境内 → 峠道

景観とシーンの関係(2/3)

画面の構図に着目 → 画面の奥行き, 被写体への角度
透視図型の種類の違い

画面 構図 記号 ※	シ ー ン							計	被 写 体 へ の 角 度	画面の奥行き (手前に映っている事物と最奥の事物との距離) ※				
	挿 入 画	話 す (会 話)	歩 く ・ 走 る	自 動 車 が 走 る	立 っ ・ 見 る	ケ ン カ を す る	唄 う ・ 演 奏 す る			I	II	III	IV	
										至 近 距 離 (0~5m)	近 距 離 (6~20m)	中 距 離 (21~100m)	遠 距 離 (101m~)	
A I	1	12			2	3	2	20	A 正面図型			適切な被写体なし		
	3	139			3	13	17	175						
A II	4	2	4			3		13	B 斜景図型					
	13	8	29			25		75						
B I	1	20			8	1	3	33	C 一点透視図型					
	2	174			53	4	8	241						
B II		21	7		3	3	1	35	D 二点透視図型					
		66	61		16	24	18	185						
B III		5	4					9	透 視 図 型					
B IV		35	32		1			67						
C III		9	5		1		2	17	透 視 図 型					
		86	50		8		19	163						
C IV			1					1	透 視 図 型					
D III		1						1						
計		6	70	21	1	14	10	8	130	透 視 図 型				
		18	555	190	5	80	66	62	976					

景観とシーンの関係(3/3)

■ カット数・撮影時間

- 至近距離・近距離の構図が多い。
 - 総カット数の約77.7%
 - 総撮影時間数の69.3%
-
- 中距離・遠距離:「話す」「歩く・走る」が多い。
 - 中距離・遠距離カット数の約86.2%
 - 総撮影時間の89.3%

中・遠距離

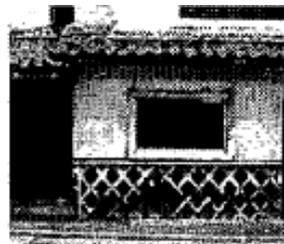
家並みの連続性
 素材や色の統一感
 樹木
 緩やかにうねる川

近距離



要となる建物

至近距離



素材感

ロケ地	① CV、CI又はBIV、BII	② AII又はBII	③ A I又はB I	撮影映画
家並				「大神家の一画」
橋町				「大神家の一画」、 「サイナラ」、 「窓を空けな い」
高橋				「けんかえ れじい」、 「サイナ ラ」
新町				「けんかえ れじい」
上田城 址公園	写真撮影不可 1	写真撮影不可 1	写真撮影不可 1	「けんかえ れじい」
権現前			写真撮影不可	「けんかえ れじい」
足沙門 霊廟				「けんかえ れじい」
尚徳寺 墓				「けんかえ れじい」
上塩尻				「けんかえ れじい」
奥出沢 川				「サイナ ラ」

結果・考察



図2
映画撮影実績による都市景観資源の空間的把握
(柳町の場合)

■ 空間的な特徴を記号化(柳町)

- 視点場の位置(中・遠距離)
- ▲ 至近距離からの把握ポイント
- 正面から見る建物
- 中・遠距離から見る建物
- 要となる建物

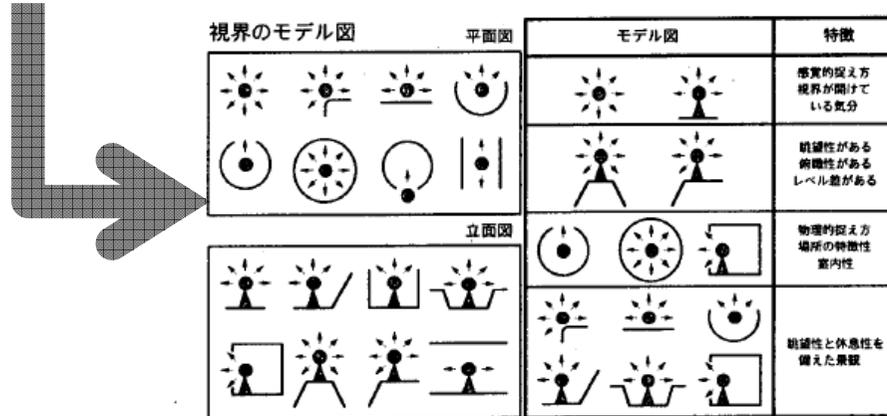
■ 撮影範囲は主に2ヶ所

■ 要となる建物が5ヶ所

■ 距離の違いで被写体の集中するポイントがある

自分の研究だとどうなるか...

杉浦久子(1996):景観設計における心象風景に関する研究(その2)
日本建築学会大会学術講演梗概集, 1998



- 景域のモデル(アイコン)
- 感情と風景

浅野純一郎:映画作品を通して見た信州上田の景観資源の特色
～映画ロケ地としての実績を生かした都市景観整備に関する基礎的研究～
日本建築学会計画系論文集, vol568,2003

	景観資源										景観利用									
	挿入画	話す(会話)	歩く(走る)	自動車・電車が走る	ケンカをする	覗く・盗撮する	遊ぶ	視を下ろす	人を殺す	計	挿入画	話す(会話)	歩く(走る)	自動車・電車が走る	ケンカをする	覗く・盗撮する	遊ぶ	視を下ろす	人を殺す	計
景観資源	7	35	18	1	8	9				77	景観利用	2	13	2						17
旧町	28	381	143	5	90	82				704	米田沖	3	138	21						164
城址公園	9	11	2							11	鎌倉	3	3	2						8
坂	138	11	16							165	城	34	36	37						107
市川	3	2	1							6	米田橋	2	1	2	1					6
川	21	19	2							42	突	9	11	14	10					44
川	3	5	1							9	突	2	1	1						3
川	13	35	2							50	川	18	10							28
川	4	33	17	12	10					76	川	3	2	3						8
川	18	212	103	64	66					463	川	13	26	8						47
住宅街	1	8	11	4						25	歩道・境内	3	6	11	7		3			30
小公園	1	136	80	11	23					251	坂	17	120	94	51					333
小公園	1	6	1							8	碑	2	1							3
温泉街	11	80	3							94	内	23	81							104
温泉街	7	11	4	7	3					32	RC教会	1	1							2
小計	20	107	59	9	31	10	8	0	0	244	教会	3	1	15						16
山	84	1153	428	94	208	66	62	0	0	2095	歩道	20	57	20	8	2	6	31	10	2
山	6	1	1	2	3					13	歩道	146	784	142	34	23	39	72	61	1362
山	49	20	11	21	10					111	米田橋	1	1							2
山	2									2	米田橋	47	7							79
山											米田橋	1	2							3

- パラグラフとシーン
- 景観と感情

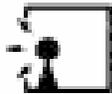
記述文の分類

- 対象シーン:眺望
- 感情:喜(幸福感・感動・活力)
- 分類方法:KJ法

1. 感情で分類
2. 文章を読んで感情の前後で出現した風景を抽出
3. 基盤となる風景の抽出

幸福感

月
大空
太平洋
夕風



活力

日の出
太陽
海
光



感動
+ 驚き

快晴
紅の衣
紅の玉
星
流れ星
海



面白い

海
室戸岬
足摺岬



基盤になる風景

空: 月, 大空, 日の出, 太陽(紅の玉, 衣), 快晴
海: 太平洋, 海

+

時間帯毎に場所毎で感じるものの出来るものの要因で感情が左右されやすい。
(夕風, 光, 星, 流れ星)

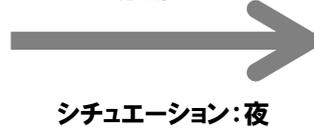
景域のネットワーク (喜-眺望型)

- (海)
- ▲ (空)
- ◆ (外的要因)

基本形

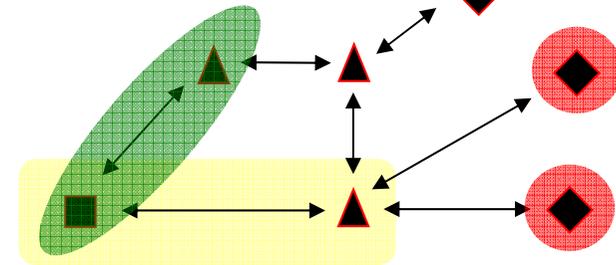


パターン I
感動型



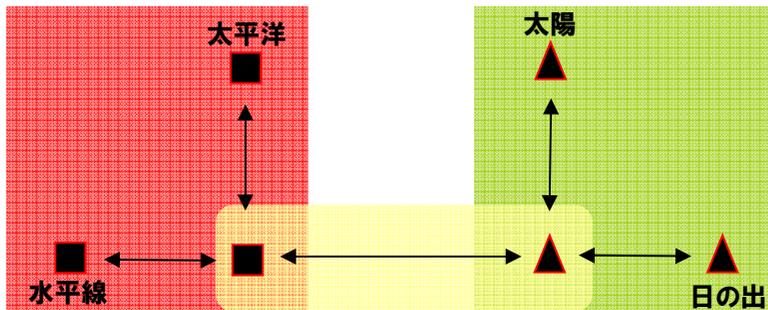
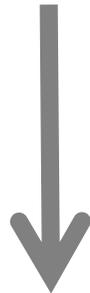
シチュエーション: 夜

◆ 無数の星, 流れ星, 風



シチュエーション: 朝

パターン II
鋭気型

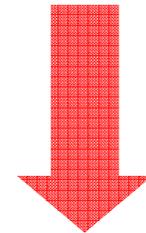


- 海に引き付けられる
- 光による感情の揺さぶり

海・空が独立

- 個人の非日常的な体験
- 月に照らされる海の情景

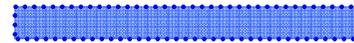
- 空の様子が中心 ⇒ 海へ
- 空と海の相互作用
- 触覚の影響が強い



同時に驚きの感情をうむ

分析

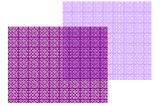
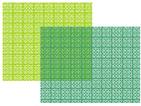
 : 感動詞

 : 形容詞表現

paragraph-scene

		シーン					休憩	単語数
		歩く	触覚で感じる	話す(会話)	情景を語る(物思いにふける)			
paragraph	1	トンネル, 歩道	1	1				87
	2	道路, 階段, 海岸	1	1			1	134
	3	坂道			1			83
	4	道	1		1	1		199
	5					1		206
	6	標識, 岩, 石, 波音	1			1		168
	7	階段, 海岸, 波	1			1	1	51
	8	沖合い, 太陽光, 波				1		117
	9	道, 花				1		72
	10	食堂			1		1	79
	11	食堂			1			84
	12	人			1	1		176
	13	人			1			92
	14	ベランダ, 太平洋		1		1		120
	15	太空, 太平洋		1		1		78
	16					1		41

- 感動詞が出たところの単語数が多い.
- 眺望するよりも, 近くで海を眺める方が物語性が強い.
- 「海」は, 物思いにふける(自己表出を促す)ようなシーンを演出.

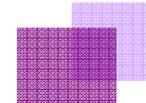
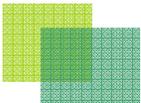


scene

paragraph

1			トンネルに差し掛かる	11		食堂で会話
2			東洋町に入る 海岸で休憩	12		佐喜浜町に入る
3			人と出会う	13		宿舎
4			会話	14		ベランダから 太平洋を望む
5			地図を見ながら歩く	15		もの思いにふける
6			標識を見る 海の様子を語る	16		もの思いにふける
7			海岸に下りて休憩			
8			海の様子を語る			
9			道を歩きながら、風を感じる			
10			食堂			

- ・中よりも外の方が物語性が高い？
- ・海をどういう視点で見るか。



7314

日本建築学会大会学術講演集
(A 類) 1998 年 9 月

【カテゴリー1】

日本建築学会計画系論文 第568号、85-92、2003年4月
J. Arch. Plan., All. No. 568, 85-92, Jun., 2003

景観設計における心象風景に関する研究(その2)
—心象風景と眺望性・行為・五感の関係—

正会員 ○小田切 美和
杉浦 久子

はじめに・背景

「人」と「空間」の関係は、対象を普遍化する西洋的
二元論では捉えきれない問題を含んでいる。オーギュ
スタン・ペルク氏は「風土(MILIEU)・ある社会
の、空間と自然とに対する関係。この関係は物理的に
して現象的である。」¹⁾「風土性(MEDIANCE)・風
土のおもむき。その風土的関係の客観的傾向であると
同時に、その感覚/知覚にして意味でもある。」²⁾と
言うところの両義的視点を提示している。〈心象風
景〉には、一定の風土を共有する集団に共通の社会学
者デュルケム等の言うところの集団表象の次元と、個
人的経験に基づく個人表象の次元が考えられる。本
稿のテーマにある〈心象風景〉は「現実実在する風
景のみならず、過去の経験の中から思い出された風景
も含むもの」と定義する。「人」と「場所」の関係性
を〈心象風景〉という両義的視点から探ることによ
り、「景観設計」を行う上での一助となることを期待
している。

研究の経緯と目的

すでに「景観設計における心象風景に関する研究—世
田谷区瀬田南道路整備計画をケーススタディとして—」³⁾
において〈心象風景〉の調査研究、具体的な景
観設計方法を事例研究という立場から検討し、その結
果を「世田谷区瀬田南地区における歩行者空間デザ
インの試み」⁴⁾として実際の設計にフィードバックさせ
検証を行ってきた。本稿はこれに続くものであり、よ
り広義な意味で「環境の中で生きる人」と「場所」の
関係性を集団表象の次元のみならず個人表象の次元ま
でも含む〈心象風景〉を通じて考察することを目的と
する。

研究方法

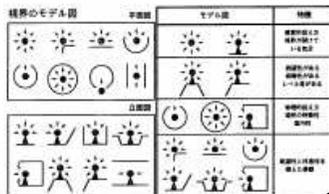
本稿では、居住地域は限定せず特定の世代に限定して
同様に〈心象風景〉についてアンケート調査を行い分
析を行った。

▼アンケート調査(予備調査・本調査)1997年度⁵⁾
(杉浦・京妙・小田切)

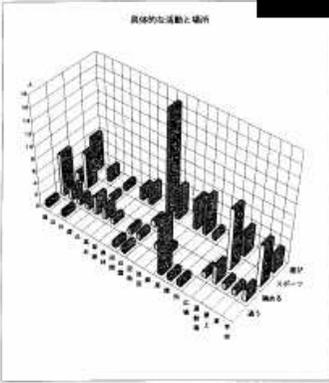
調査目的

予備調査の結果より、人の記憶に残りやすい風景全般
について物理的要素、感覚的要素の両側面からより詳
しく調査することを目的とした。樋口忠彦氏⁶⁾はラン
ドスケープの視覚的構造に関して①可視・不可視 ②
距離 ③視覚入射角 ④不可視深度 ⑤俯角 ⑥仰角

A Study on Primary Scene in Landscape Design
—Part2. Perspective, Action, Five senses.—



⑦奥行 ⑧日照による陰影度の8つの指標を挙げている。また、萩島哲氏⁷⁾は、①視対象 ②視対象までの距離 ③視対象の連続性 ④視点場 ⑤視対象の5つの指標を示し視る者の位置の重要性を論じている。以上のことを勘案すると、視点場、視対象と対象との角度の問題に集約されると考えられ、そこで1) 物理的要素「眺望性」と〈心象風景〉の関係性について調べた。また、小林亨氏⁸⁾「イーフォー・トゥアン氏」によって「風景」と「五感」の関係、特に「感



OTAGIRI miwa
SUGIURA hisako

Special Thanks

END

hisako sugiura
juniro asano

映画作品を通して見た信州上田の景観資源の特色
—映画ロケ地としての実績を生かした都市景観整備に関する基礎的研究 その1—
THE CHARACTERISTICS OF SHINSYU-UEDA'S LANDSCAPE AND TOWNSCAPE
FROM THE SCREENS OF FILM WORKS
—A basic study on townscape improvement and preservation
in the view of a city as film location Part 1—

浅野 純一郎*
Jun-ichiro ASANO

This paper clarified the characteristics of Ueda's landscape and townscape through the works filmed in Ueda area and aimed to extract basic data in consideration of townscape improvement and preservation for a city of film location. Ueda has 40 film location sites in 15 works as case studies and every view is divided into townscape, landscape, and view in site of single facility. Especially townscape is important as a background where many highlight scenes have been filmed. The screen composition of townscape can be divided into 9 types from the depth of a picture in the screen, the angle against a subject, and perspective drawing types. The screen composition and townscape contents filmed present original data and maps on townscape resources and policy.

Keywords: Film works, Ueda City, Film location site, Townscape, Screen Composition, Scene/shot
映画作品、上田市、映画ロケ場所、都市景観、画面構成、シーンカット

はじめに —研究の背景と目的—

映画は、動機を通して人々の記憶の中に共通の画像を織り込んでいく一つの創作的表現手段である。しかも、一つの画は精密な撮影場所の選定と構図設定の時機を行って作られるので、仮にその都市景観が映画の中で撮影された場合は、それがその都市の代表的景観の一つとして選ばれたと考えることが出来る。その上、映画は一般に公開されるので、撮られたという事実そのものが撮影地へ一種の付加価値を付け、観光資源の意味合いを内包させることとなる。したがって、映画撮影の実績が豊富な都市では、映画作品を通してみた当該都市の景観資源の特色を把握し、それを都市景観整備に役立てていくということが、その都市の特色を生かしたまちづくりを行う上で有益であると考えられる。このような観点から本研究では、映画ロケ地として約 80 年の実績のある長野県上田市を取り上げ、上田で撮影された映画のロケ場所の詳細や時間、シーンや構図を分析し、都市景観整備のあり方や方法を考える際の基礎資料を得ることを目的とする。特に本稿では、撮影された映画の時代設定とロケ地との関係分析や画面構図の分類といった方法によって、信州上田の持つ景観資源の特色とその把握の仕方について言及する。また、こうした研究の蓄積は、近年、全国各地でフィルム・コミッションが設立され、映画ロケ誘致熱が高まる中で、映画ロケとまちづくり

のあり方を考えていく上でも必要だと考える¹⁾。映画を媒体とした既往の景観関連研究は、映画シーンを用いた景観評価方法についての研究²⁾や映画で撮られた地下空間のイメージを分析した研究³⁾などごく少数であり、特定地域において映画撮影場所と撮影実績を時間レベルで調査し、撮影された景観の特色を分析した研究は少ない。

2 研究の方法と研究対象地

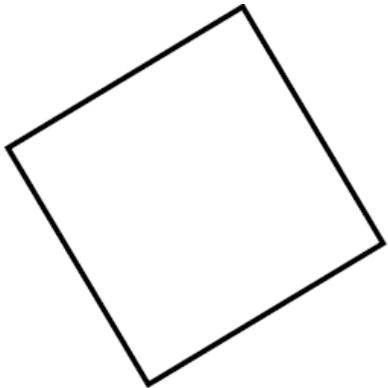
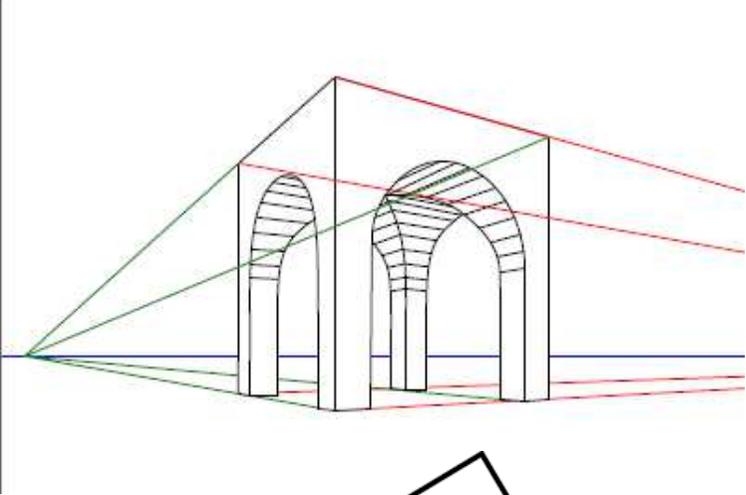
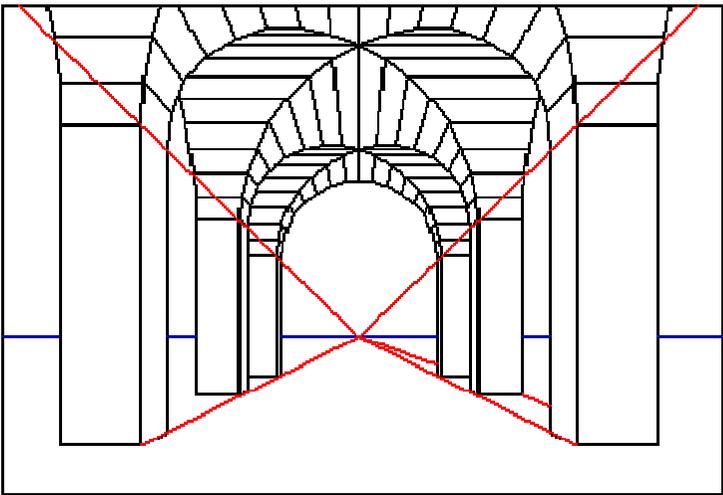
2-1 研究の方法

研究の方法は、上田市で撮影された映画を観、映された場所や景観が何処なのかを特定し、そのカット数や撮影時間を数え集計・分析するというものである。また、映画の時代設定や場所設定、撮影場所とシーンに関する分析の対象とした。その上で、実際に撮影場所に行き、映画で撮影された構図と同じ構図で写真撮影し、画面構図の分析を行った。上田で撮影された映画やロケ場所に関する基礎的な情報については、信州上田フィルムコミッション等へのヒアリングに依り、それに加え、映画撮影場所を探すための現地調査を行った。こうした調査によって、次で挙げる調査対象映画の内、1960年代以降のものについては大部分の撮影場所を確認した⁴⁾。

2-2 映画ロケ地としての信州上田と調査対象映画

* 長野工科大学専門学域環境都市工学科 助教授・博士(工学) Assoc. Prof., Dept. of Civil Engineering, Nagano National College of Technology, Dr. Eng.

透視図法



正面から見る

斜めから見る

