

日本経済技術コンサルタント

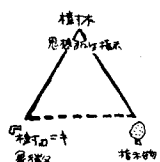
正会員

福田幸夫

はじめに。論理と感覚は一致しないという。都市計画においてもそれが技術的にのみ進行する時、住民の生活感覚は環境破壊、景観破壊の如く不適合を感じる。ここでは特に景観問題に由して、生活感覚の側から景観をどう捉え、都市計画のプログラムに景観デザインを組みこむことを目指す。

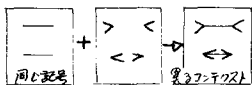
1。人は景観をどう見ているか。街中を歩く人、バスに乗っている人を想定する。バスがガタンと揺れた時、人の意識は変化するが、その人の観念は変化する。意識は常に変化し動いており、観念はあまり変化しない。街中を歩く人はしかし時として何かに見入ることがあり、我々は感情が何か対象に集中していることを感情投入と呼ぶ。人の意識は様々な水準を揺れ動いており、一方景観は常に何かしらの信号を発しているが、物を考えながら歩いている人にとっての景観はあたりが明るい暗い程度の感じであるとか、別の場合には景観を信号体として見るとか、感情的にそれを鑑賞するとか様々な異なったうけとられかたをする。景観を学問的にどう位置づけるかは、様々な立場、心理学、哲学、芸術、美学、工学、その他から見方が異なる。我々は景観を都市計画の中にくみこまれたものと考え、理論構成においては景観をコミュニケーションの一つとしてとらえる。景観は伝達されコミュニケーションを行うが、そのような伝え方は、都市における人向行動及び都市計画の体系的構造の中で景観をどう伝えるかは要である。景観の定義について、それは空間とは異なった概念であり、空間がその中を動きまわり様々な行動機能を有する三次元四次元的概念であるのに対し、景観は視覚空間として写真絵画等の如き二次元平面的な要素が強い。都市空間は様々な実体機能を含んだ空間を意味しているが、我々はその空間が眼を通して他の視覚構造を通して知覚されたものを景観と定義する。コミュニケーションを行う媒体として他に言葉がある。我々は景観の言語的性格を指して、空間言語と呼ぶ場合がある。言語学において、言語の定義は一定していないのが事実であるが、コミュニケーションを行うものがすべて言語であるという定義がなされ、そのような広義の“言語”の中には、ことば、影像、マーク、モード、都市、景観、音楽、ファッション等が含まれている。“言語”とは何かという一般基礎理論として、“言語”の二つの機能が広く認められている。それらは明示性(denotation)と含意性(connotation)と呼ばれるものである。明示性とは言語記号を通してその意味を理解させるという言語の有する機能であり、含意性とは言語がうけとられる者に感情をひきおこすという言語の有する機能である。すなわちコミュニケーションは何らかの論理意味を伝達する作用と、うけとり手に何らかの感情をひきおこす作用の二つを行う。景観はコミュニケーションを行い、それ故意味を伝達しあるいはまた感情をひきおこす二つの機能を有している。

2。よい景観とは何か。景観の有する二つの機能から、よい景観とはよい明示性含意性を有する景観といえる。すなわち明確でわかりやすくその論理をよく伝達するか(明示性)あるいはまた多く豊かな感情を喚起する(含意性)ところの景観である。明示性と含意性は一般に逆比例関係にあるが、景観は記号が明快に読まれ、視覚的混乱のない明示的景観であると同時に、美を喚起させるほど秀逸なイメージを提供する含意的景観でありうる。そのような景観もよい景観である。認識論は認識の仕方に客観的認識と主観的認識があることを発見した。オグデン・リチャーズの三角形を解説のため引用するが、我々が事物を認識する時、それは観念体系の網を通して行われる。主観的知覚が直接的知覚であるのに対し、客観的知覚は意味体系を通して間接的に知覚されるものであり、かくして我々の認識は二重化されている。すなわち我々の存在が主体(個的存在)であると同時に客体(社会群衆的存在)であるという存在の二重同時性が言語を二重化させていると考えられる。明示性は認識の普遍性としての客観性に属し、含意性は個々の感情としての主観性に属していると考えられる。同じ理由で景観は形態の直接的知覚と同時に、その意味を



然的に付着している二重性である。それが景観を形態としてのみとらえることの根本的な理由である。

3より景観をつくるために3.3-1, 景観の分解、イナージの構造と言葉は単語より成り、単語と単語の結びつきが文章を構成し、コミュニケートされるが、単語はそれぞれに一定した意味を有せず、それらの結びつきがその意味を決定するという言語学のある考え方がある。おのづかの単語の意味を考察するのが意味論(セマンティック)で、言い換え、文章構成単語の結びつきを考察するのが統語論(シンタックス)である。同じように景観をコミュニケーションととらえる時景観要素が抽出され(記号要素)、景観はこれら記号の結びつき具合でその表情を決定する。それ故景観のセマンティック及びシンタックスの考察がなされる。例として錯視の現象をあげる。二本の棒はそれぞれ同じ長さでも、異った記号と



結び付き(こと)で異ったコンテクスト(文脈)を造り、異った意味(長い短い)を造る。尤もデザインはこのような記号の組合理論を用いる。例えば「フカユーラ」と夏の海を結びつけることにより清涼飲料のイメージを構成する。人はこの二つの記号とその結びつきでイナージを読みとり、何かの感情をひきおこされる。景観における広告物も景観の意味・コンテクストを破壊しないことが望ましい。都市景観の意味の混乱は施設の不適合により起こることが多く、例えば住宅地に工場街のイナージに近い歩道橋を置く時にはデザイン、色彩を考えねばならない。より景観は明示性・含蓄性の豊かな表現によりなされる。造型理論で受継がれたきた調和的・新村的・道徳的・借景等をこのような空間言語として、記号・連動パターンとしてとらえなすことが必要である。そのようなパターンを見出してゆくことがシンタックスとして重要な課題となる。都市のイナージにおいて様々な都市の景観要素がどのように表われているか、そのパターン構造を指標化することが目論まれた。用いた手法はS.D.法・情報理論である。都市の一定のルートを手回り、知覚したものをすべてテープに記録した。記録された事物を都市のイナージの記号要素ととらえ、それをS.D.法により分析した。それは因子分析により活動性・静寂性・潜在性を軸とするS.D.空間に座標化された位置づけられる。この軸の变量によってリンケの都市のイナージバリエティを計量的に表現する可能性が確かめられた。三軸を独立軸と見ることが出来、各記号要素の表われ方のパターンを情報理論により指標化し分類した。景観構成104-1の分類にあたって次の指標が抽出された。

景観およびネットワークエンスにおける冗長度 C 、エントロピー H 、 $[C = 1 - R, R = \frac{H}{H_{max}}, H = -\sum P_i \log \frac{1}{P_i}]$

景観およびネットワークエンスにおける驚愕値 n 、 $[n = \log \frac{1}{P}]$

ネットワークエンスにおける伝達散乱情報量 $T(x, y)$ $[T(x, y) = H(x) + H(y) - H(x, y), \left\{ \begin{array}{l} \text{FREED ATTNEAVE,} \\ \text{Application of information theory to} \\ \text{psychology 参照} \end{array} \right\}]$
 このような数値指標は景観設計のツールとして活用される。例えば高速道路の設計で冗長度の高い道路はいわゆる等が起生するわけであるから、適当な冗長度・驚愕値を有する記号・構造を行うよう修正する。地区設計でもイナージバリエティの高い要素及びアプローチでの景観設計を適正に行うことが望ましく、このような指標も活用することが望ましい。

3-2, より景観をどのようにして創るか。景観創成の手法は景観要素の組合せとして考えられるが、我々は景観要素の意味とその結合をもたず、如果に然知していなければならぬ。サイトプランはそのようなイナージのシンタックスとしてとらえることが出来る。リンケは都市イナージの要素を抽出したが、その結合については考察しなかった。彼はミーニングを抽象したが、我々は知覚は輪廓的であり、形態の直感的知覚と同時に意味を通しての知覚という二重性を有していることを述べた。景観そのものにナッジを切ることは出来ても、景観の意味にナッジを切ることは出来ない。アーバンデザインは単体デザインと異なり、記号の連動をみる必要があり、ミーニングを通して連動をはからねば設計がなされない。そのようななかで新しいアーバンデザインの手法が開発されねばならない。ランドスケープポエタリーの抽出、モニター理論を用いたの景観修正の技法の開発、そして景観シンタックス理論の開発等である。もちろん都市計画は空間機能ととりあつかうが、景観設計はその一部として、視覚特性のみで決定されない。我々は景観を、空間を視覚を通して知覚されたものと考えながら、より景観とは我々が現実空間と対話するなかから都市計画のプログラムのなかで創られてゆくと考え。