

はじめに

「景観をデザインする」という行為は何を意味するのであるか。この命題を明らかにするためにはまず、デザインの対象である景観をどのように捉えればよいのか、第2にそのデザインの動機・目的、対象、方法、効果とその要因といったデザインの内容を明らかにする必要がある。ここでは、我国における伝統的な景観デザインの諸事例の分析を通じて明確にすることのできた景観の捉え方と景観デザインの方法について概括的に述べてみたい。

1. 景観の受けとめ方

景観とは人間の視覚を契機として成立する人間の心的な現象である。より具体的には、対象を見ることに始まる人間生活の全般にわたる現象であると言えることができる。従って景観は、単純な「何が見えるのか」から、生活体験を通じて得られる「好・悪」の感情、深層心理的な「原風景」に到る、非常にやや広く興行の深い包括的な現象である。それ故に景観の受けとめ方や評価は、人の立場・文化によって多様であり景観問題即ち趣味あるいは主観の相違といわれることもある意味では当たっている。しかしながら、この多様性も人々の受けとめ方や評価にあるレベルを想定することによって、その差違を明確にすることは原理的には可能である。即ち、同じ人間である以上、何が見えているか、どのように見えているかという視覚生理・心理のレベルでは同一の基盤を想定することができる。人間の視力・視野・色彩知覚などがこの視覚的レベルでの共通項であり、道路のサインなどはこの基盤の上にデザインされている事例である。景観の評価の相違は主として、その人間のおいたち、生活環境、社会的立場、その社会の文化などに起因すると考えられる。つまり、多様な生活体験が景観の受けとめ方を多様にする。更に問題を掘り下げてこれを人間の深層心理のレベルで捉えるならば、フロイトやユングらの説くように景観の評価を根元的に規定しているのは、人間に普遍的な性や無意識の世界であると解釈することも可能

であろう。即ち、一見多種多様に見える景観を受けとめ方のレベルを想定することによって、人間に共通の普通的部分と生活体験に根ざす多様な部分とに分けて理解することができる筈である。以上の論旨を踏まえた上で、次にデザインを行う立場に立った景観の捉え方を示してみたい。

2. 景観の捉え方

景観の成立に不可欠の人間と物的対象という2つの要素に着目し、人間に共通の視覚のレベルから出発した景観把握モデルを図1に示す。Aは既に報告したモデルであり景観の空間的把握モデルである。このモデルを視点の移動に伴うシーケンスや場のイメージに発展させたものがB、時間の経過に伴う変遷の把握を試みたものがCである。紙面の都合上その詳細は省略せざるを得ないが、このモデルによつて従来の錯綜した諸概念を整理することが可能である。その一部は表1に示した。様々に提出されている諸概念が景観のどのような側面を表現しているのか。時間と空間、要素と関係、視覚現象とイメージ、分析とデザイン原理を分析軸としてまとめたものである。

3. 景観デザインの方法論

景観デザインの特徴を方法論的に明らかにするために、景観把握モデルに従つて次の3つの分析軸を設定した。

1) デザイン要素とその操作性

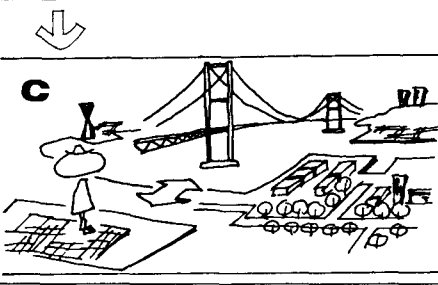
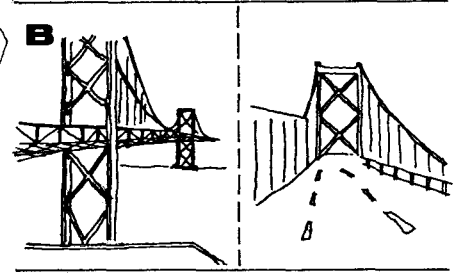
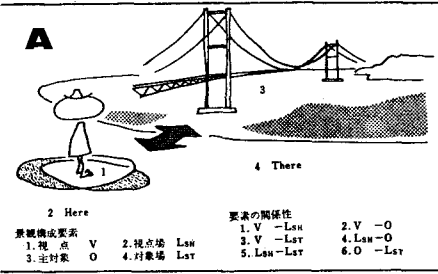
デザインを行なうに当つてまず踏まえておくべきはどのような対象が景観の弊に操作可能か、更にその操作が景観上有効であるか否かの検討である。地表に出現している対象の大部分は人間生活の実用性を契機として生じているもので、これらを景観の観点から直接的に取扱うことは一般には不可能である。景観デザインを担い得る要素は、把握モデルに示した視点、視点場と対象場に介在する境界及び主対象である。

2) デザインの位相

操作対象のみで現象が自己完結しない。これが景観の最大の特徴である。この景観の全体性を巧みに逆用

することによって、実体を創り出さずに景観をデザインすることが可能である。この景観に固有のデザイン法を「関係の操作によるデザイン」と呼ぶことができる。 (3) 実用を契機とした要素の活用。聖々美の価値が前面に出てくる非日常の世界では景観デザインは比較的容易である。実用が重視される俗の世界において景観デザインの

の市民権を確立する為には、実用的要素が内在する景観的ポテンシャルの活用がその成否の鍵を握っている。歴史的な遺産としての水防林、屋敷林、雁木などはそれらのアイの機能と共に、我



- A 空間的把握
- B シークエンシャルな把握
- C 変遷的把握

図1 景観把握モデル

国の風土を形づく、またおこした主対象でもあった。これらのプロトタイプが現代に要請されている課題である。以上の3つの軸によって我々の伝統的景観デザインの事例を整理し表2に示した。土木施設の最大の特徴である景観的潜在力については項を改め後日に譲ることとする。

要素・関係		要素		関係	
		視点(人間)	対象	視点-対象	対象相互
視覚的レベル	分析指標	視力、視野、明暗適合、空間図式数、色彩知覚	規模、形態、色彩、肌理、輝度	距離(視角)、仰・俯角、視線入射角	図心地(ゲザルト)、フロント、スペース、比高
	タイプ		自然・田園・都市景観 山岳・河川・道路...景観	ウスタ、パラマ、借景、シーケンス	コンバックス・エンケイブ 水神社・秋津神社...
	デザイン原理		プロポーション、シントリー バランス、スケール	構図(三遠法、街)圧迫感、ウシワリテ、見と隠水	調和(強弱・融和・消去) バランス、点景、軸線
イメージ的レベル	分析指標	記憶の構造、イメージ形成、原風景、無意識	中心・方向・領域、パスエッジ...、点・線・面	多様性・統一性、イメージロリテ、内と外、此岸・彼岸、テリトリー	
	デザイン原理		アイデンティティ、ウシワリテ 物質の力	方位(四神相応)、マジックナンバー(三景、八景、白布石、天地人、聖と俗、崇高と優美)	

表1 把握モデルによる諸概念の位置づけ

表2 我々の伝統的景観デザインの分類

デザイン	デザイン	実例	
		意図的	実用性契機
関係の操作	視点	山岳信仰神社の立地(高山大嶽・神奈嶺山・端山)、松島四女観	目利山、天橋立の三絶、峠、都市の寺社・坂
	境界	参道と境内、路地、借景、浄土式庭園	蓮子岩、出島、御土居、環壕
	主対象	八景式、廻遊式庭園、三(景、名山、大松原、急流)	
創造	主対象	里塚、塔、城郭(平山城)、街路並木	水防林、屋敷森、溜池、雁木、堀割運河