

IV-46

地域形成での土木デザインについて

正員 三 浦 行 政

1. 形成

土木デザインが地域を形成する過程で、機能重視更には景観重視へと移行する時代の流れに対応する手立としての手法が求められるのが現状と言える。土木構造物が多目的要素を含んでいることは、機能と同時に観賞をも兼ね備えていて、時代のニーズに合ったデザインが求められる傾向にある。そこで、造るに先立ちデザインするのが基本となり、それが景観と調和し、場所にあっては環境を損なうことなく、自然と融合する表現方法が要求される。

原則として、地域計画では土木デザインの分野で構成され、そのなかでも機能デザインは大局な面を持つ反面装飾デザインは局所な面を持ち、平面配置デザインと立体デザインとを分けた場合、平面配置デザインは位置付けの根拠をなすのに対し、立体デザインはその位置付けに対し従属的な立場をとるので、その場所との釣り合いがそのものの価値を決定付けることになり、土木デザインがその機能形式と共に位置との調和を重要視する点にある。(図-1)

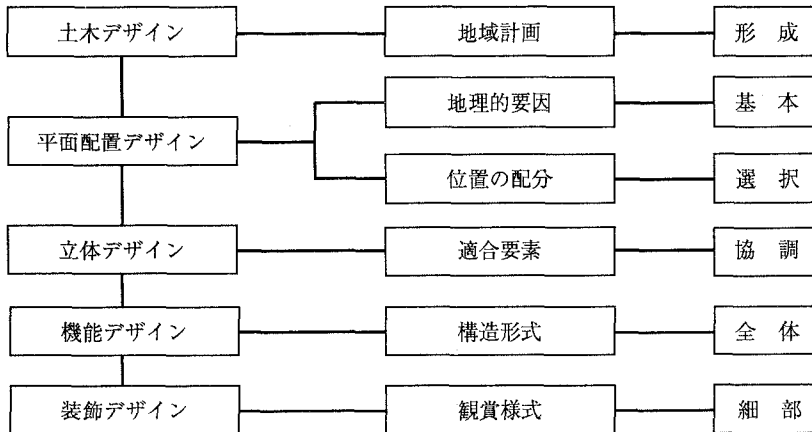


図-1

2. 策定

地域形成における土木デザインの策定については次の通りである。

- (1) 単独要素を持つことは通常まれなことで関連要素を含めて構成する。
- (2) 本質的要素の経済効率に加え、波及効果も検討する。
- (3) 地域と社会趣向とが同調でき、普遍性なものを選ぶ。
- (4) 利用目的が多岐に渡ることも考慮に入れ、付加価値の高いものを採用する。
- (5) 文化意識の高揚に対応でき、文化と混在した視野に立つ。
- (6) 歴史慣習を極端に変えることなく、景観との協調を考える。
- (7) 得失を坪量し、失うものを最小値に、代替可能なものも開発する。
- (8) 配置の選定が的確で、自然や周辺との調和に留意する。
- (9) 利用目的以外に妨害となる障害物を造らないように努める。
- (10) 計画地域の生活基盤、特色、経済活動、その他生態系への配慮をする。

3. 要素

土木デザインの形成要素としての一般概念として目で見ても、その姿形において論ずる場合の目安として、まず、直線より曲線の方がものが柔らかく見え、周囲のものに対して順応性、融合性があり、また表面が平滑なものより凸凹したものが粋で見ていてあきない、一個のものより一対すなわち同形のものを二つ揃えた方がものが安定して見える。

土木デザインが地域を形成する過程で最も優れたデザインを社会が望むことは、規模が大きく、人目に付きやすく、利用者の範囲が広く社会性が豊富なことに土木デザインの地域形成での果たす意義がある。（表—1）

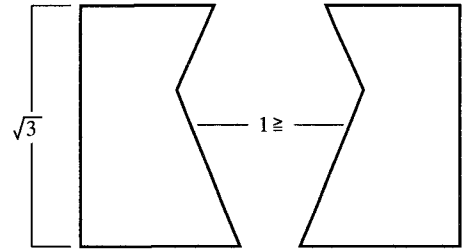
土木デザインの形成要素

デザイン要素	曲線	凸凹	一対
シンプル要素	直線	平滑	一個

表—1

4. 定義

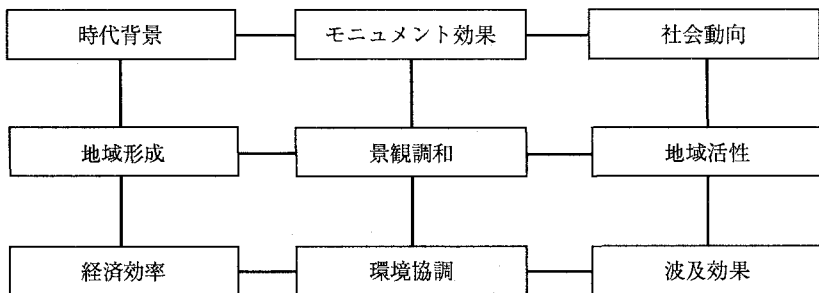
つながりを持たない独立した同じ型の二つのものが相対する場合、その相互の離隔距離とそのものとの高さとの比が $1:\sqrt{3}$ となる場合、その高さの中間での間隔が1以下の場合をその物が一対をなしているすなわち二個で一組として定義する。（図—2）



図—2

5. 結論

土木デザインも時代背景、時の流行などに左右されるので、その時勢での社会動向を見極めたうえで地域社会に合理的に通用するものを配すると共に、そのものの自体の経済価値がデザインによって支配を受けることも有り得るので、地域全体との関連を通じ適応することで、地域の特色ある発展の一役を担うことになる。（図—3）



図—3