

「景観設計における可視化情報の利用環境について」

ハザマ 正会員 ○大谷 理子
 ハザマ 正会員 須田 清隆
 ジョスケブ 正会員 秋田 宏行

1. 研究目的

最近、ダム空間や道路空間等の土木計画においては、計画施設と周辺環境との調和性とか施設自体の意匠性が、土木計画を評価する上での一つの課題となっている。その結果、従来までの計画評価の主要要因である機能性や経済性に加え、自然感等に対する人間の保有する感性を配慮した設計評価法が求められている。感性評価における問題は、人間の感性が必ずしも一義的に評価されるものではなく、歴史観や文化観等のように個人に依存する経験量や生まれ育った環境によって異なる点にある。この感性に関わりが深い情報として、雰囲気や環境等の個人に依存している心象的なイメージがあると考えられる。本研究では、景観設計プロセスで重要となるイメージ等の評価について、非デザイナー等の多くの人の理解を得る為の、またデザイナー自身の意思決定の迅速化を計る為の、画像等の可視化情報(イメージ情報)の活用方法についてまとめたものである。

2. 景観設計プロセスと可視化情報

景観設計におけるデザインプロセスは、大きく分類して調査分析、基本方針の設定、個別評価及び総合評価に区分される。各フェイズで利用されているイメージ情報(図-1参照)を整理した上で、可視化情報としての性質別の分類を行った。可視化情報としては、調査分析フェイズで価値観等の性質情報、基本方針の設定フェイズで地勢等の地点情報、個別評価フェイズで形態等の性質情報、総合評価フェイズで空間構成等の総合情報に分類できる。

このように、景観設計に関する可視化情報は多量多様であることから、デザインプロセスを効果的に進めていくために、各フェイズごとの作業目的に応じた情報利用が重要となる。

3. 可視化情報の利用環境

景観設計作業における可視化情報の利用環境としては、景観デザインプロセスでの各フェイズごとの利用された可視化情報について、実績データと参照データからなる事例ベースの構築を図った。

データベースの概要を図-2に示す。

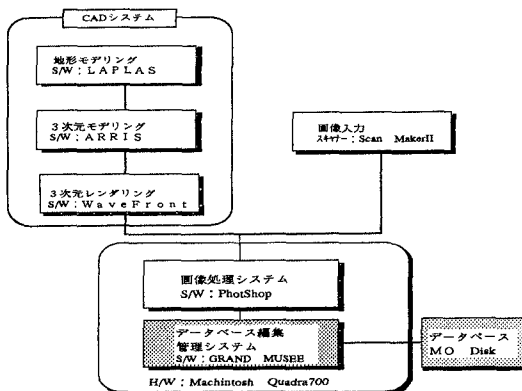


図-2 データベース概要

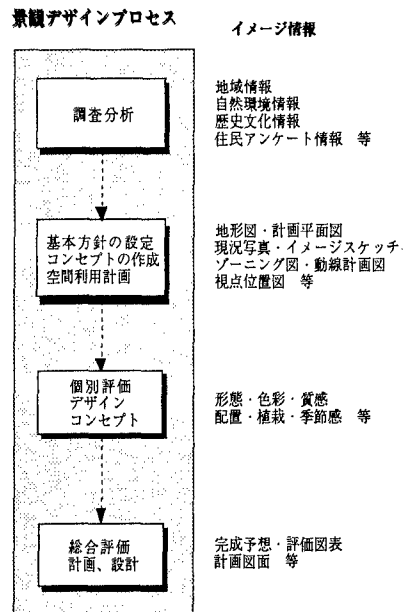
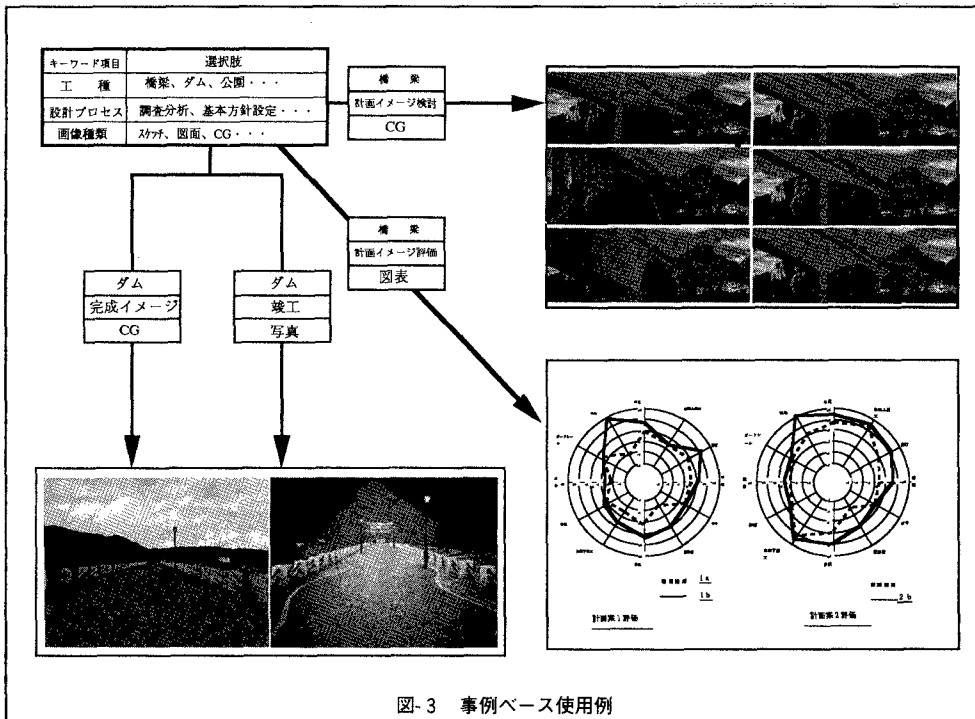


図-1 景観プロセスとイメージ情報

4. デザイン環境整備による効果

事例ベースを利用した環境整備の効果としては、プロジェクト及びフェイズ別の事例を中心とした可視化情報の集約化により、景観デザインプロセスで行われている方針決定の迅速化とデザインコンセプト等の創造的作業における品質及び効率の向上が確認されている。図3に示す事例ベースのデータ内容は、ダム計画での実績情報である。事例情報の活用例としては、活用主体者にとって、ダムの計画時のデザインと完成後の写真を比較すること、素材から生じる質感的差異や素材の組み合わせによる雰囲気的差異を捉えることが出来る。その結果、デザイナーが行う創造的作業としての、素材決定やデザインワークにおける意思決定の迅速化が可能となる。又、景観を評価した事例については、デザイナーにとって、プロジェクトごとの評価法、評価プロセス及び評価事例を参照する事によって、類似計画や非類似計画に対する設計制約になる特性把握が可能になり、デザインを決定していく上での情報分析・評価の作業の効率化が図られている。



5. まとめ

景観デザインのプロセスでは、デザイナーが創造した結果（デザイン）が、曖昧性の高いイメージ情報になる場合が多く、デザイナーと非デザイナーとの共通認識上での合意形成が難しい場合がある。一般に、人が持つデザインに対する共通認識は、言葉や数字よりイメージや雰囲気等の要因の支配性が高く、コミュニケーションの伝達媒体としては、言語的表現より視覚的表現が効果的と考えられている。これは、デザイン創造時での意思決定に利用する情報種別においても、文字情報より可視化情報が効果的であることから確認できる。今後、集積される景観設計での事例情報から、効果的利用を可能とする可視化情報の体系化を行っていく必要がある。

参考文献：大谷・須田他「地域計画における景観の評価法の一考察」日本建築学会大会学術梗概集1992. 8
 須田・大谷 「土木計画と景観設計」橋梁1992. 12