

大地の低視点透視像の景観論的特質について^{*}

A Study on Low Viewpoint Perspective Image of
Land Configuratinns and Its Landscape Implications

中 村 良 夫^{**}

1. 序 論

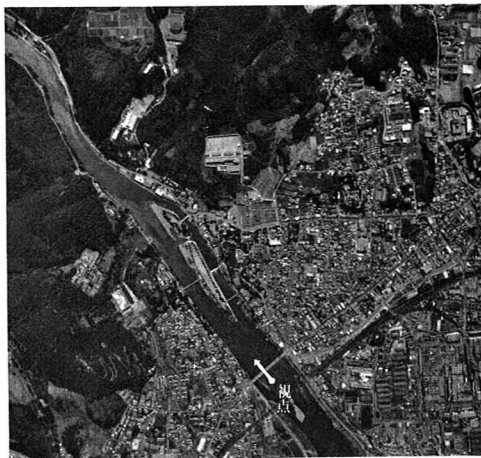
景観という現象は、大地の視覚像と、人間精神とが交わる場所に生ずる一つの特異な世界像である。それは空間の客観的性質ではなく、かといって純粋な精神現象でもない。いわばその中間に発生し、認識と評価が混然一体となった、現前する空間の視覚像を核として成立するイメージ現象である。

空間の物理現象である視覚像は、イメージ現象としての景観現象と同じとはいえない。後者はなにか精神現象であるから、景観に関するすべての事実を視覚像の性質のみにより説明することは無理であろう。

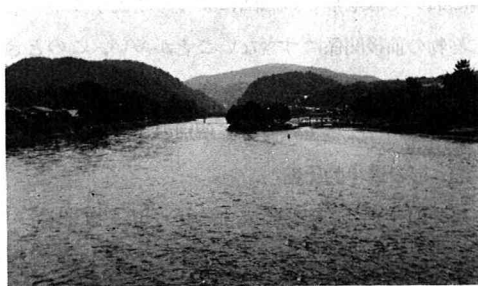
しかし、景観現象が大地の視覚像を機縁として成立する以上、できる限り大地の透視形状に即して景観現象を説明したい。

このような観点に立って、本論文は、大地の透視像の性質を調べ、それが、景観現象の精神的側面ととり交わす不即不離の関係につき、その多様な実態を考察する。また、その論証過程を通じて、景観計画上いくつかの示唆を導き出してみたい。

本研究は、景観現象の主要な特徴が低視点からみた大地の透視形状に由来する、という考えに基づいている。それゆえ研究の全過程を通じて、常に、鉛直空中写真のように、高空から見下ろした大地像との比較において景観の特徴が論じられるであろう。空中から大地を見ると、形が流動的で抽象的に見えるのに比し、地上の景観は物の輪郭の印象が鮮明で奥行きのある独特の感銘を与える。この差異を仔細に検討することにより、地上景観の特質を明らかにしてゆく(写真-1)。したがって、強度の俯瞰景はさしあたり対象外におく。なおここで大地とは、単に地形のみならず、“植生、構築物等の地物を含む”ものである。また、本論文では対象の見えの大きさや最適俯瞰、仰観角等のディスプレイ論の問題、あるいは、文化的コンテクストに依存する社会構造、約束事や意匠等、狭義の記号的課題は扱わない。



(a) 空中写真



(b) 地上で見た大地の姿

写真-1 景観現象

* キーワーズ：景観工学，透視形態論

**Yoshio NAKAMURA, 正会員 工博 東京工業大学教授 工学部社会工学科

研究は次の順序による。

先ず第2章において、景観研究の面から重要と思える低視点透視像の幾何学的特性を、できる限り単純な事象に還元することを試みる。

次に、第3章では、特に重要と考えるいくつかの具体的な景観現象を挙げ、その性質を上記の事象を用いて説明する。ここで、それぞれの現象につき、第4章への橋渡しとなるべき景観体験上の特徴づけが行われ、かつまた、景観計画上の参考に資すべきいくつかの示唆が行われる。

ここでとりあげられた景観現象の数々の特徴は、さらに第4章において、精神現象の面から意味づけられ集約される。その結果、景観現象が空間相と形相の二面を有し、それぞれ身体感覚的意味、ならびに倫理的価値につながることを明らかにしたい。

主な景観現象がいずれも低視点透視像の特徴に由来する、という事実の確認は、すなわち、景観現象とは“人間の視点から見た大地らしさ”に他ならぬことの承認である。景観計画とは、そのような大地らしさの印象深い演出であることを明らかにすると同時に、その方法的自覚を促すよすがとしたい。

2. 低視点透視像の幾何学的性質

先ず、次の二点を確認しておく。第一は、透視像とは対象の客観的形態ではなく、視点と対象の組み合わせによって生成される形であること。第二は、すでに注意したように、われわれの研究対象においては、視点が低く、大地に近いこと。

このとき、大地の低視点透視像のさまざまな幾何学上の特異性は、次のような独立の三事象に還元してよいと思われる。

- (1) 透視像の漸变的な変化
- (2) 形の透視的圧縮または変形
- (3) 見通しの不連続なムラ

以下、その内容をつぶさに検討し、さらに次章においてこの三事象から多くの景観現象の成起を説明する。

(1) 透視像の漸变的な変化

ギブソンのいわゆる網膜像のこう配 (retinal gradient) のことである。面のキメの密度 こう配がその典型をなす。距離 (distance) および物の奥行き (depth) 感覚の発生がこれによって説明されるが、景観論の立場からは次の点に注意すべきである。第一に、景観スケールにおける物の奥行き知覚は、両眼視差に関する限りさほど強力ではない。視差差の閾値から逆算すると 500 m 程度が限界と思われる。このため、山腹の斜面などでは奥行きを失ないがちになり、急こう配に感じられる。第二に、キメの密度こう配は、実際の景観においては地形等の凹凸によって断続するのが通例であるから、距離知覚は必ずしも連続量ではない。むしろ物の前後関係にすぎないことが多い。このとき距離の知覚とは、不連続に粒子化された物の前後関係の序列という方がふさわしい。空から見れば流動的な様子を示す地形、地物の空間的な拡がり、この粒子化された序列によってはじめて個別の「物」としての視覚像を得る、と言える。

(2) 形の透視的圧縮

線分の長さ、二線分の成す角度および空間曲線の曲率は透視的写像を蒙ることにより、形の変形が生ずる。これら諸量の透視的歪みに関する数式表現は、理論上有益な知見を与える。しかし、他に発表の機会があり、また当面定性的考察で足りるので、ここではその詳細はさし控え、結論の一端を指適するに留める。

- ① 線分は、その長手方向に視準するとき著しく

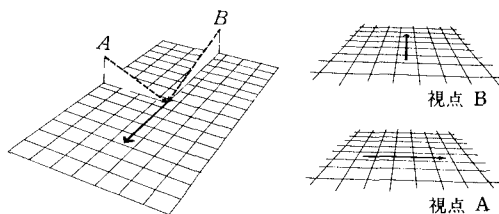


図-1 長手方向線分の圧縮

短縮して見える（図-1）。

② 二つのベクトルの交角は、それらの張る平面に対する視線入射角が小さいとき、その透視的角度は著しい歪みを蒙る。その歪みは、視軸の向きが二つのベクトルの挟む角の間を通るとき過大（角が扁平に開いて見える）となり、そうでないときは逆に過小（角がつぶれて鋭く見える）になる（図-2）。

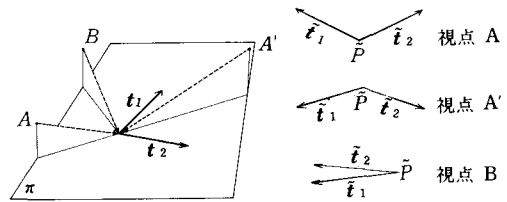


図-2 二つのベクトルの透視的歪み

③ 空間曲線は、接触面に対する視線入射角が小さいとき、その透視的曲率は著しい歪みを蒙る（図-3）。

透視曲率は、視軸が曲線の接線方向に近いとき過大となり（曲がり鋭く見える）、逆に法線方向に近いとき過小となる（曲線が扁平に見える）。

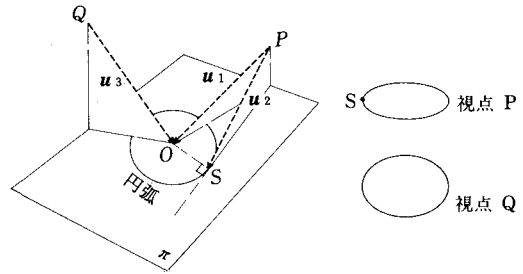


図-3 円弧の透視的歪み

以上の三点は、一般の透視写像につき成立するが、景観論上特に重要なのは、水平面または視軸と並行な方向に延びる側鉛直面上の形象の歪みである。なおまた、2. (1)で述べた面の密度こう配の現象は、面自体の透視的圧縮であり、本項で扱ったのは面上の図形の透視的圧縮である。両者とも透視的写像の結果には違いないが、前者は空間（奥行き）の変形であるのに対し、後者は形の変形であり、景観論上区別しておきたい。

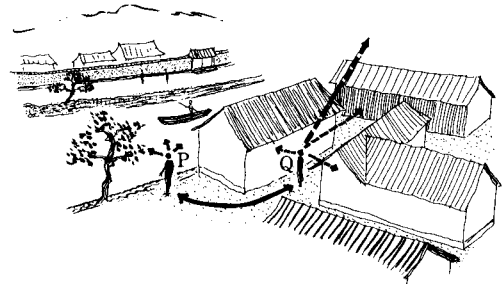


図-4 見通しのムラ

(3) 見とおしの不連続なムラ

低視点景観の最大の特徴は、一般に見とおし(sight distance)が良くないという単純な事実にある。その中に、見とおしの比較的良い限られた場所が不規則に散在しており、視点のわずかな移動に応じて見とおしは不連続に変化することが多い（図-4）。

また一方、見とおしが比較的良い場所においても、視軸方向のわずかな“ぶれ”によって、それは大きくかつ不連続に変化する。見とおしの妨害は、構築物、地形の起伏、などによって生ずるが、景観論上は樹木等の半透視性の事物をも含めるべきであるから、実際に体験される見とおしは、視点、視軸の移動と回転に応じて著しく、しかも不連続なムラを示すといえる。このとき、見とおしの不連続点に輪郭と縁が生じる。これが景観価値を生む重要な契機を作っていく。

空間の見とおしにムラがあるということは、逆に物の存在の側から考えれば、遠いものと近いものが同じ視野内で近接しうることを意味する。

3. 主な景観現象

以下に述べる諸現象の仕分けは、理論上の便宜によるのであって、実際の景観は、これらが重層的に現象することを予め断っておく。

(1) 奥行きと距離

網膜に映ずる面の肌理の漸変的变化が空間の距離知覚と物の奥行き感とに対応している、というギブソンの説をくり返す必要はない(2. (1))。ここでは次の点を付け加えおけば充分である。第一に、こうした空間の拡がり感覚が地上景観の大きな特徴であること、第二に、空間は単なる拡がりではなくて、その上を歩け

ように見るとか、ざらざらするような触感覚を伴うというような、仮想的行動に基づく空間への参加感覚、あるいは仮想的操作の感覚が付随していることである。

なおまた、こうした体験は、地形だけではなくて道、橋、建築物など、人工的な営造物の利用上の機能に由来する、人間行動上の意味に拡張してよいと考える。

(2) 物かげの発生

「見とおしのムラ」現象の一つの具体例である。すなわち、地形の起伏、地物、植生などの存在によって視線があちこちでさえぎられ、山かげ、島かげ、木の間がくれ、という具合に、いたるところに物かげが生ずる。さらにまた谷あい^{ひあひ}、^{ひあひ}廂間という言葉に代表されるような狭い空間は、その一隅がたいてい物かげ、山かげに吸いこまれてゆくものである。

これはちょうど閉塞的な、あるいは半閉塞状の空間を然るべき方角から眺めたときに発生する独特の景観であって、空間のふところが深く感じられ、その眺めは限どりの濃い余韻を残す。

(3) 水平と鉛直の分極化

地上の地形、地物は客観的にみて水平的な要素と鉛直的な要素とから成立していることが多い。水面、沖積面、道などが前者に属し、建築物、山、樹木などは後者に属する。きわめて大まかに見れば、自然のこうした性質は重力場の摂理が作り出した形であることは明らかであり、のみならず人工の構築物にしてもその力学的な合理性、人の移動のしやすさなど、やはり重力の作用方向の持つ秩序が投影されているといってよい。そればかりか人間の主観的な心理には、大地の鉛直、水平の二極性を強める傾向が認められる。

まず、山のような斜めの面でも景観上、鉛直性を有することは次のように説明される。視軸に直交する遠方の斜面は奥行き感を喪失する。そのため指摘しておいたようにこう配が過大評価され、したがって鉛直性が強い存在として体験される。そればかりか、山ひだ線の透視写像の点からも、距離が大きくなると山の斜面のこう配が強く見えるのは、図-5に示すとおりである。逆にまた近景の大地は、人の立地点であるから客観的に見ても水平性が強いことが多いが、それだけでなく、近くの大地面はこう配はむしろ認知されにくい傾向がある。したがって、遠近の分極化(3. (5))は同時に、鉛直、水平の分極化を包摂する傾向があるといえる。

さらにまた、鉛直性の強い地形、地物は、「見通しのムラ」現象の影響で、鮮明な輪郭像を持ちやすいのに対し、水平性の強い地表は輪郭性に乏しく、むしろ茫漠とした奥行きのみを示す。つまり、前者は「形」としてまとまりやすく、後者は「空間性」が強い傾向を持つ。このような両者の認識論上の質的相異が、鉛直、水平というカテゴリー的な分極を発生させやすくし

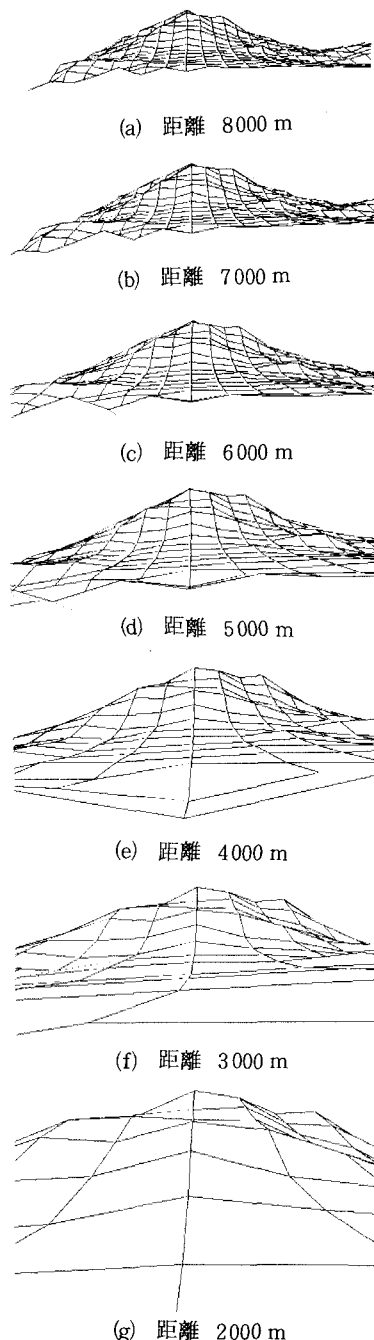


図-5 距離による山の見え方

ていると思われる。

ギブソンは、遠近感の説明のために長手方向の面 (longitudinal surface) と正面 (frontal surface) というモデル化を行っているのは周知のとおりである。この呼称は、純粹に遠近感を説明するために普遍化された概念であって、地上の大地像を問題とする景觀論上は、水平面、鉛直面と呼ぶのが妥当であろう。この二つの面は、先に述べたように、重力の作用方向とそれに直交する面である。水平と鉛直は、重力場の中で平衡を保つべき観察者の身体が常に参照している基準に他ならないことを注意しておく。水平、鉛直二極分化の定かでない景觀も当然ありうる。しかし、大むねその種の景觀は、非日常的な興奮を誘うことはあっても安息感に欠けるとはいえるであろう。

(4) 遠望と閉塞の分極化

「見とおしのムラ」で述べたとおり(図-4), 人間の生活空間の特徴は一般に見通しのよくない閉塞型が普通であり、ところどころに遠望のきく場所が不規則に偏在している。たとえば、道筋、川筋、あるいは崖の縁、浜辺というように交通路の上や地形の節目で見通しが急に豁然と開ける形が多い。谷筋から山腹を登って尾根へ出るときとか、高層建築や塔の頂へ登るときなど、鉛直方向の視点移動の果てに、突然、遠望を体験することもある。

すなわち、この二種の空間は不連続で劇的な移行を示すことが多いため、分極的に意識され、かつ、その境目は強く印象に残りやすい。

なおまた、閉塞した空間は視界が悪く、したがって迷路にありがちな、位置、方向の混迷という否定的な面がある一方、人を包みこむ安息感を与える可能性を秘めている。他方、遠望のきく場所は広い範囲の地勢、特徴のある山や森などが印象深く体験され、それゆえ相対的に自分のいる位置が広い空間のうちによく定位される、という特色がある。

(5) 遠近の分極化

地上景觀における遠近の知覚は、すでに注意しておいたように(2. (1)), 連続的な距離知覚と断続的な遠近の序列知覚とが入り交じっている。手前ほど距離知覚は連続性があり、遠方ほど序列知覚に退化してゆく。現実の景觀においては、視点の近傍における手すり、塀などの縁を境として水平面のキメの密度に大きな断絶の生ずることが多く、この“見きり線”の前後で遠近の分極的知覚が発生しやすい。

この視点近傍(視点場)と遠景とを比較してみる。前者において距離知覚が連続的であるということは、自己の可能的行為の場、つまり「空間」として体験されると言い直してもよい。これに対して遠景では、空間が奥行性を失い前後の序列に退化しているゆえに、空間というよりもむしろ、形、輪郭の印象が優勢になってくる。このように遠近の二極化現象は、水平面の断絶のみならず奥行性を失った形、輪郭印象の優勢な領分と自己の可能的行為を支える奥行き豊かな空間との分極である、ともいえる。こう考えるとき視点近傍は、「自己」との密着が強く、現象的自我としての身体の延長的性格を持つことになり、逆にこれとの対立において遠方とは「他者」の性格を帯びてくる。

こうした大地像の性格を典型化するといわゆる借景庭になるが(図-6), また一方、遠近感覚の連続的側面を強調すればヴィスタ型の景觀設計になる(図-6)。

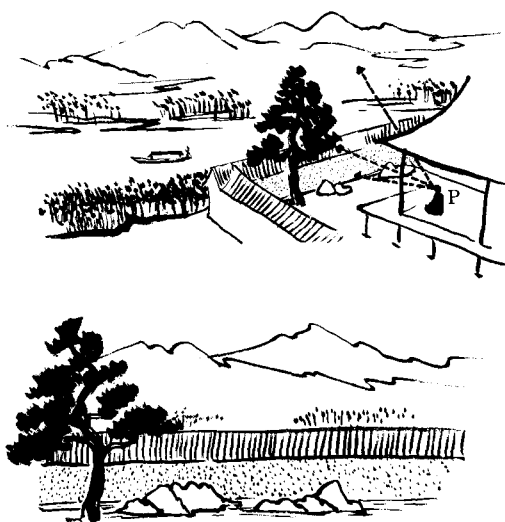


図-6 借景庭の成立

さらにまた、これら二様式の間中型の構図構成も考えられるけれども、いずれにしても自我領域を全く欠くことはあり得ないといえる。視野内の自己の身体像は最小の自我領域と考えられるからである。

(6) 図と地の鮮明な分極化

地上の景観を構成する物の輪郭は鮮明で、形の印象が強い。きわめて流動的な抽象文様を成す空中写真の図柄と比べれば、この事実ははっきりするであろう(写真-1)。そのうえ、遠近と前後関係に応じた物の序列化によって、山、家、樹というように個々の物がはっきりと個別化されて意識にのぼる。これが印象深い鮮明な輪郭を生み出す第二の原因となる。

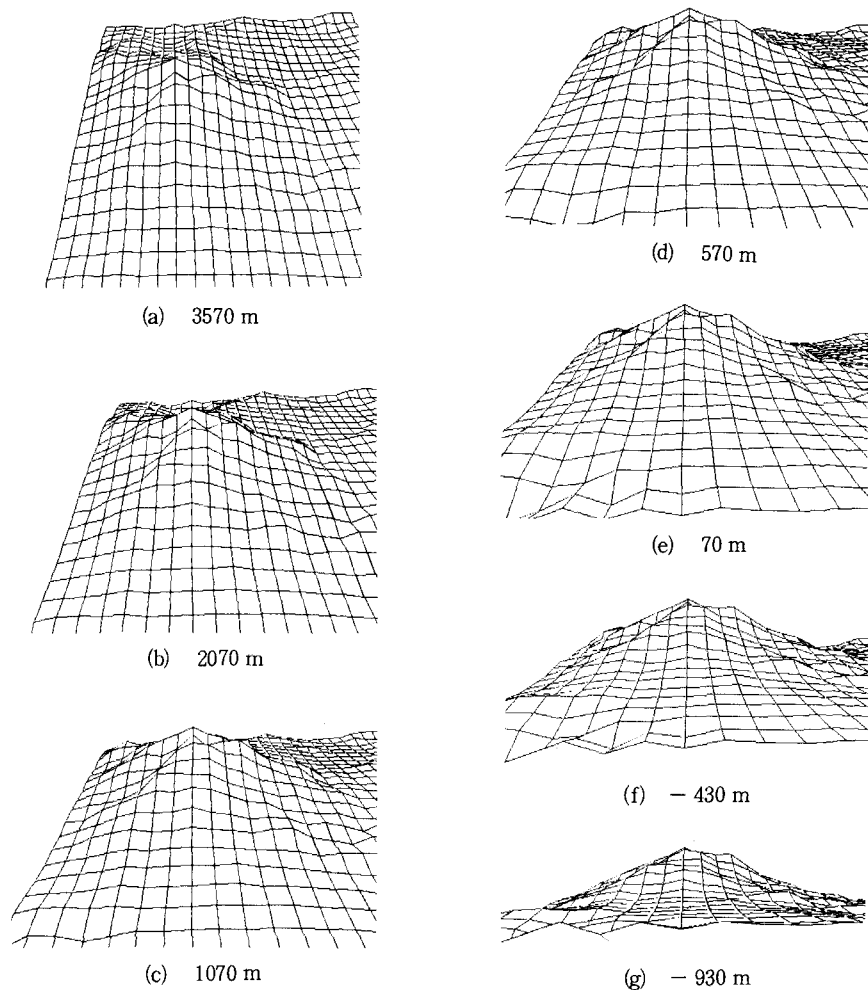


図-7 視点高と山の見え方(視点高と山の頂点との比高)

山の頂点からの距離 6560 m

とりわけ、鮮明な輪郭を示すのは、山の端のうねりや、家並のシルエット、川面に映える松や柳の枝ぶり、そしてまた、常緑樹林の手前に茂る新緑の落葉樹などである。こうした現象が発生するのは、視点が低いと「見通しのムラ」の恩恵を蒙って、空、水面、樹林のような、すぐれた地模様は物の背景に拡がりやすいからである。図-7に視点高が低くなっていくにつれ、山の輪郭が鮮明に浮かび上がってくる様子を示す。

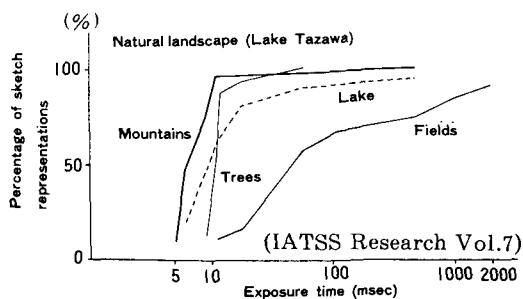


図-8 スライド露出時間と景観要素認知度

筆者および窪田らは、瞬間露出による刺激制御法を用いてさまざまな景観における輪郭線の認識されやすさを調査してみた。図形体制の相違は無視できぬほど大きいものの、やはり総じて、スカイライン、水際線、水面を背景とした樹林、そして道路の縁などは輪郭を構成しやすいことが確かめられた。図-8にその一例を示す。横軸はスライド露出時間、縦軸は景観要素を描いた人数の割合を示す。なお、ここで輪郭とは、景観論上は山の端、木の枝ぶり、家並みというような、いわゆる物の特徴ある「姿」と言ってよい。いずれも重力の場で育った物の形を重力の作用方向に対し、直角方向から見ているため、その特徴が浮き出ていると考えられる。

(7) 構図現象の発生

わずかな視軸の回転が、著しい見通しの変化を生むという事実を言いかえるなら、実距離で遠く離れた視対象が一つの視野内に近接して共存したり、障害物により、景観のある部分が消去されうる、ということである(図-6)。

遠くの山なみを視点近くの木かげから見とおし、坂道の果てに海が光るというように、さほどの因果関係を持たない二つの対象が視点の選び方一つで縁づき、結びつく。つまり、取り合わせの妙により、主対象の有り様、姿を演出すること、すなわち構図現象の成立が地上景観の重要な特色となる。これにはまた、山稜や木立など、物の輪郭が鮮明であるという地上景観の特色(3.(6))が暗黙の前提として効果をあげている。

(8) 輪郭線の表情のリズム感と乱れ

地上の景観においては、物の輪郭線が鮮明に浮きあがることを指摘した。そこで、さらに輪郭線の性質を仔細に分析してみたい。

まず、二種の輪郭線を区分する。第一は、地形または地物等の形状を特徴づける線である。地形における稜線、谷線、こう配変化線(水際線などの縁を含む)などのいわゆる地性線、構築物における稜線等がそれに相当する。これらは、面の曲率が極大となる点の軌跡、あるいは、立体の相貫線を成すことが多く、物の特性線と総称することにする。

第二は、地形、地物等と視線との接点の軌跡あるいは視線入射角が0となる点の軌跡であって、普通“書割線”と呼ばれている。書割線は背景とのキメの密度落差が大きいので、通常の特性線よりもはるかに印象が強いことが注意されるべきである。以上の準備をしたうえで、輪郭線につき、次のような考察に入る。

a) 形の特性の消去と強調

一般に凸面の特性線は書割線となりやすい性質を持つことは明らかである。しかも、特性線附近の曲率が大きいほど、視点の移動に対して書割線の位置は安定し、この間、同じ特性線が輪郭線として目に映ずる。また凹面の特性線は書割線を構成することはない、凸面の特性線であっても書割線にならない場合もあるが、地上景観の場合、凸面の特性線のみが他の特性線に比し、きわ立って浮き上がる、といえる。

一方、2.(2)で述べた理由により、水際線や、山と平地の境界のように水平面上に出現する特性線は、視線入射角が小さいとき、その形態がほとんど消されてしまう。またいうまでもないことであるが、「物かげ」においては、物体の裏面の特性は全く消えてしまう。

以上の論拠により、地上景観を構成する輪郭は、物体の形態を特徴づける急所のうち、ある一面を強調し、

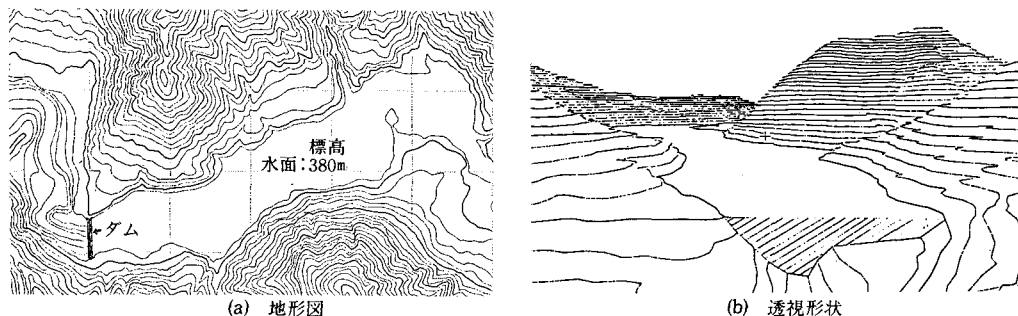


図-9 ダム建設の景観予測図(等高線による俯瞰図)

他を消去してしまうことにより、強い個性と表情を持つに到ることが分る。

なおまた、視点の位置によっては、特性線と呼びにくい線が、書割線になることも当然ありうる。地形においてはこの種の書割線は頻繁に生ずるので、これを擬似地性線と呼んでおく。たとえ擬似地性線であっても、書割線となればその輪郭印象はきわめて強く、少なくとも地形特性の一側面を表現するには違いない。

b) 形の周期性の強調と乱れ

水際線は書割線にはならないが、輪郭線として強い印象を与える。水際線の一特徴を図-9を例に考えてみる。鉛直下に眺めた地形図上の水際線と低視点景観として現われた水際線を比較すれば、前者の散文的な単調さに対して、後者は一種独特のリズミカルな動きをしている。このような現象は、次の理由によることが図の観察から明らかである。

第一に書割線を成す水際部の尾根線の周期的な出現がひときわ目立ち、それ以外の細かな山ひだの印象は相対的に弱くなる。第二に、水際線についても、尾根に対応する部分はきわめて曲率が大きく、他の部分は逆にきわめて単調に見えるか、または山の裏に消えてしまう。2. (2)で述べた透視曲率の効果によって説明されるこのような現象は、等高線または水際線のもつ大まかな周期性をきわ立たせ、微少な変化を消してしまうことがわかる。その上、この周期性は透視図的效果を受けて、先にくくほど間隔が小さくなってゆく。こうして形態の透視の変容が独特のリズム感を生み出していると考えられる。

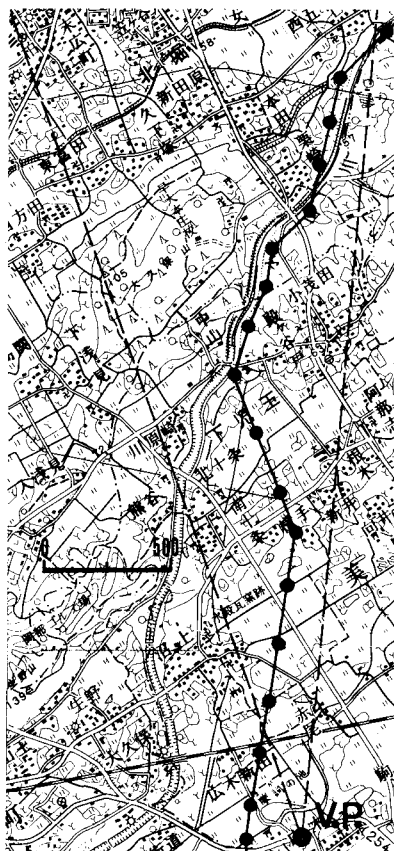
わが国の城郭の石垣に見られる雁行状の配置が、水際に独特のリズミカルな景観を示すのは、この原理の応用といえるが、逆に、このリズム感の強調が形の乱れをひき起こす場合もある。図-10に示す鉄塔の配置とその景観を見ると、わずかな折れ角の接続によって形成されている平面線形が軸方向から見た景観ではきわめて不規則な乱れとなっているのがわかる。

同様の現象は、側鉛直面でも同じ原理によって生ずることがある。トラス橋を軸方向に近い視線入射角で眺めたとき、軽快なリズム感を増すことはよく知られている。ところが、家並みのスカイライン、切土のり面の繰り返しなどは側面配置上はそれほどの乱れはなくとも、道路の軸方向に見ると著しい乱れを感じることがある。いずれも視線入射角の小さな側鉛直面上の特性線が問題を起こしている。透視角または透視曲率の過大化による景観上の乱れと言える。

透視角や透視曲率の変歪が、好ましいリズム感に結びつくか、あるいは不快な乱れに陥いるか、それを見極めるのは角や曲率だけでは決められないが、しかし、人工的構築物の場合には常にその危険はある。それゆえ、一般に特性線の方があまりに多様な構築物は、透視的に見たとき、特性線が複雑な乱れを起こしやすいとは言えるであろう。



(a) 軸方向からの景観



(b) 平面線形

図-10 鉄塔配置と景観の乱れ

けいそう

4. 景観の空間相と形相

(1) 景観の意味と価値

低視点透視像の性質を基に、主要な景観現象の成り立ちを解釈してきた。その結果をみると空間知覚のさまざまな不連続性、分節化と並んで奥行き、距離感に特徴がある。これは、空中眺望における概して流動的で輪郭性(縁)を欠き、距離感の乏しい視覚体験と強い対比を成している。そのような地上景観の視覚的特性が景観の価値を産出する契機である、という見通しのもとに、景観現象の内容をさらに検討してみたい。

まず、さまざまな景観現象を比較すると、空間と形という二つのカテゴリーに気づく。ここで空間というのは、観照者が動きまわり、触れ、把み、近ずきうる一定のひろがり、すなわち可能的行為の場として景観が眺められる場合である。これを景観の空間相と呼んでよいであろう。

第二は、そのような空間の中に、「物」の輪郭が意識中心に浮かびでる場合、すなわち形の印象が主役を果たす形相の体験である。狭い意味の景観とはこれを指すことが多い。

さて、空間相の体験内容を反省してみると、臥遊のような文字通り空間への仮想的参加、道や橋のような道具の仮想的使用など、可能的行為の対象として空間を体験する一面がある。それと並んで鉛直面と水平面の分極現象の体験は、重力場の働きが形成した空間秩序の景観的増巾であり、結局それは、重力場に置かれた観照者がつねに保持する姿勢の定位感覚の視覚的な公準を成しているように思われる。さらにまた、見通しのきく地点から見られる際立った地物、地形は、空間のひろがりのうちで占める自己の定位、方角の感覚を与えているはずである。

このように考えてくると、結局、空間の体験とは多かれ少かれ自己の身体感覚(somaesthesia)の総体により味識される環境適応的(adaptive response)な意味である。それゆえ、空間体験の良し悪しは、身体

表-1 景観の空間相と形相

区 分	主な景観現象	Key-scape	景観体験の内容	評価の ことば	価値発生 の源	環境- 自・我
風 空 間 相 景 相 (景 観)	空間の距離、物の奥行き	臥遊、道路	物の仮想的操作 空間への仮想的参加	意 味	住みごこち、 使いごこち、 居ごこち	自・他の身体論的關係 → 他者(環境)の感覚 → 自己の身体感覚
	物かげの発生	山かげ、 木の間がくれ	仮想的隠れ 深さ、			
	水平面、鉛直面の分極化	山と水面 塔と水面	重力場での姿勢			
	遠望と閉塞の分極化	ランドマーク ヴィスタ、 見はらし、 領域の縁	オリエンテーション 境域体験 縁体験			
	遠近の分極化	借 景				
	図、地の鮮明な分極化	山の端 流枝の松	輪郭と映り	姿	たたずまい、 おもむき	自己の感覚 → 他者の在り様 環境における様
	構図現象	山容水色 町並み	とりあわせ、しぼり おさまり			
	輪郭線の表情、リズム	枝ぶり 家構え	表情、身ぶり、構え 品格、顔(表)と裏			

感覚上の満足感、つまり、空間の住みごこち、居ごこち、使いごこち、というような言葉で表現される官能的な安息感を基調にする、といえよう。

さて一方、何より輪郭体験として生まれる形相は、空間ではなくて物の存在であり、辺りの景観とのとりあわせ、映り、おさまり具合、構えなど、場所柄と結ばれた縁^{えにし}によってはじめて生きる物の在り様である。すなわちそれは、表情、身ぶりを備えた物の姿であって、こちらへ眼差しを向けた相貌的な(physiognomic)「他者」として現前する。他者体験の良し悪しは、そのたたずまい、品格、という“間から”により条件づけられた物の性格(character)を通じて行われるはずであるから、その評価は倫理感覚に基づくと言ってよい。それは身体感覚とは性質が異なるであろう。

(2) 大地らしさの象徴操作と姿の彫琢

第3章で、主な景観現象がいずれも、大地の低視点透視像に内在する三つの本質的事象と不即不離の関係にあることを述べた。すると、景観現象とは、要するに、人間の視点から見た大地像の本質を暗示するもの、すなわち大地らしさに他ならない。そうであるなら、景観設計という行為は、原理上、そのような大地らしさの自覚的な演出を以ってその基調とするしかない、という考えは容易に承認しうるであろう。

借景庭を例にとってみる。一々の説明は省くが、借景庭の景観構成は、第3章で挙げた「主な景観現象」のすべてを鮮明かつ象徴的なかたちで取り入れている。この事実注意到するなら、借景庭とは、地上の大地像の透徹した一つの典型化である、といえる。

さて、このとき空間の身体的意味が開示されると同時に、当然のことながら、その空間構造を象っている物の姿の印象が伴うという事実を見てきた。景観設計の実務において、空間と姿はほとんど不可分である。けれども、姿の問題は、ややもすれば等閑視されがちであるので、便宜上の概念区分とはいえ、この両者を一応区別し、景観の姿のすこぶる重要であることを特に指摘しておきたい。

例をあげる。夏の日、直射日光を避けた場所に水の在る空間は、いかにも身体感覚上の魅力を持つ。しかし、日かげに水さえあれば、どのような姿でもよい、というわけではない。たとえば、「木かげの岩清水」というような“風姿を伴った空間”として景観は体験されるのだから。

さらに、水際部の設計に例をひろげるなら、景観設計が大地らしさの演出であるという考えからしても、当然、水辺らしさがここでは求められる。そこで先ず水辺らしさの道具立てとして、水辺に近づくと言う、その場にとっても最も本質的な可能的行為を意味する階段や緩傾斜護岸がしばしば導入される。このとき、できるだけ意味を重層化させ、そこに多義的な含みを持たせることが肝要であるけれども、しかし同時に、それらをゆかしい「姿」にまとめあげるためのより精密な一種の自己実現の作業、すなわちデザインが成功しなければ水辺らしさは完結しない。

すなわち、景観設計においては、その場に固有の特徴をそれとなく、しかし適確に象徴する空間構成や道具立ての選択と同時に、そうした象徴的素材自体のたたずまい、姿が彫琢されねばならない。たとえば、これらの素材をあまりにどぎつむき出しにせず、木の間がぐれにそれとなく、あるかなきかにととのえる、というように。

姿とは、空間や物が意味を指示するその瞬間に、不可避的に顕われる一種の表情、身ぶりのようなものであって、その趣きこそ景観的価値の重要な一面を成す、という事実の重なる指摘に、本論文の一つの眼目があった。

5. 結 論

空中眺望との比較が示す大地の低視点透視像の特徴に基づき、景観現象とその体験内容について縷縷述べてきた結果、次の結論を得た。

- ① 主な地上景観現象は、大地の低視点透視像に内在する独立の三事象により、すべて説明しうる。
- ② 地上景観には空間相と形相がある。前者は身体感覚的な「住みごこち」に関連した意味を持ち、後者は、倫理感覚的な「たたずまい」ともいうべき物の姿に価値の源泉がある。
- ③ 一般に、景観設計は、地上で見た「大地らしさ」の演出を、必要な基調としてきた。それは地上景観現象の特徴を増増的に演出する象徴操作と、姿の彫琢という両面をもつ。以上の事実を、景観設計への普遍的要請と見なすことは、原理上の妥当性を有する。

なお、本稿の、とりわけ第3章に挙げたいくつかの事実は、さまざまな形ですでによく知られている。ここでは、それらを融合し、あるいは組み変えを行い、また文脈上、筆者の言葉に铸なおしているので、一々の引用の煩を避けた。ここに、改めて、先行研究に謝意を表したい。