

風景異化から捉えたまなざしのデザインに関する研究

(要 旨)

花村周寛

2014年

## 第1章 研究の位置づけ及び目的

先進諸国における人口減少や地球規模での環境問題が深刻化する中、生活や都市環境の魅力の創出や機能向上の必要性は依然として残されているが、従来のような拡大の論理による環境の開発だけではなく、既存ストックの活用といった新たな方法論の必要性が唱えられている。

ランドスケープデザインの領域でも環境の建設や開発といった量的拡大の枠組みから、今ある環境を活かした質的向上が求められており、人間と環境との関係性によって生成される「風景」という根本的な問いに立ち返ったデザイン論の再考が求められる。

本研究では、人間と環境との関係性である「まなざし」をデザインすることによって新たな風景を生成するというランドスケープデザイン領域における新たなアプローチのあり方を探ることを目的とする。

## 第2章 まなざしの変容による風景異化について

計画学や認知科学などの既往文献を調査した結果、風景とは客体である環境と主体である人間との関係性によって生まれ、その関係性は主体の「まなざし」であるという見解を得た。この「まなざし」は客体と主体との視覚的で物理的な関係を結ぶ「視覚像」と、主体内部の想像力や経験、意味として心理的な関係を結ぶ「心像」からなり、主体の内部に風景を生成するという概念として整理出来た。

まず、客体へ主体が初めてまなざしを向けて意識することで風景生成が起こる。この時点では「意味が未知の風景」であったものが、主体が馴れ親しむ「馴致」というプロセスを経て「意味ある風景」となる。この「意味ある風景」に向けられていたまなざしが何らかの形で変容し、「新しく意味付けられる風景」が生成されることを本研究では“風景異化”と定義した。

風景異化には異なる3つのタイプが考えられる。タイプ1は「意味ある風景」として客体に向けられていたまなざしが、時間を経る中で熟成し「新しく意味付けられる風景」となるタイプで、「深化」と呼ぶ。タイプ2は「意味ある風景」として客体へ向けられていたまなざしが維持されている状態に、何かの刺激が加わることで一旦未知化され、その後新たに馴致されることで「新しく意味付けられる風景」となるタイプで、「未知化」と呼ぶ。タイプ3は「意味ある風景」として客体に向けられていたまなざしが時間経過の中で失われ、「意味ある風景」が消失している状態に、何かの刺激が加わることでまなざしが再び客体に向けられ、その後馴致を経て「新しく意味付けられる風景」が生成されるタイプで、「再生成」と呼ぶ。

以上の概念整理を踏まえて、客体か主体のいずれかに刺激を与えることで風景生成あるいは風景異化が起こるのではないかという仮説に立脚し、その刺激を与えることを「まなざしのデザイン」と呼び、そのデザイン手法を探ることとした。なお、タイプ1の「深化」は外からの刺激ではなく主体の内部でまなざしに変容するものであることからデザインの対象外と考えた。

## 第3章 客体への刺激による風景異化について

本章では、客体である環境への刺激としてインスタレーションを実施し、風景生成と風景異化に関する事象を検証した。本研究でのインスタレーションは「霧はれて光きたる春」と命名し、大阪赤十字病院入院病棟の採光のための光庭で実施した。この光庭は四周を病棟に囲まれ吹き抜け構造となっている。この光庭に

音とともに底部から霧と光を発生させ、屋上から雪とシャボン玉を落とすものであり、1回30分間で8日間実施した。アンケート調査は、病棟の窓からインスタレーションを鑑賞した入院患者と医師・看護師、家族・知人を対象として実施し、172名の有効回答を得た。調査項目は、鑑賞前の光庭への「意識」と鑑賞後の光庭の「印象変化」、10組の形容詞対を用いた「情緒的評価」からなる。解析では、鑑賞前の光庭への意識別に「印象変化」と「情緒的評価」をクロス集計し、「情緒的評価」には因子分析も適用した。なお、光庭への意識別とは、風景生成の前段階である「知らなかった」と風景異化が起こる前の維持段階である「意識していた」、消失段階である「意識していなかった」である。

まず、印象変化の解析結果からは、「知らなかった人」の内、光庭へ何らかの印象をはじめて抱いた人は6割以上となり、「意識していた人」と「意識していなかった人」の中で印象変化を感じた人は共に4割近くとなった。情緒的評価の解析結果では、鑑賞前の意識の違いによって評価に差異が見られ、「知らなかった人」は光庭の特徴を示す「特色性」と「開放性」、「意識していた人」はインスタレーションの特徴を示す「賑わい性」と「審美性」、「意識していなかった人」は光庭とインスタレーションの両者の特徴を示す「総合性」で評価する結果となった。

以上の解析結果から、インスタレーションという客体への物理的な刺激によって、鑑賞前の「意識」の差異に係らず光庭の印象変化が一定割合発生することが確認でき、物理的な刺激によって風景生成と風景異化が起こることが明らかになるとともに、風景異化よりも風景生成の方が発生割合が高いことも明らかになった。情緒的評価結果からは、客体への刺激が同じであっても、刺激が加わる前の意識の差異によって、風景生成の前段階の人（知らなかった人）は、光庭そのものの特徴を評価しており、刺激によって初めて生成されるまなざしは環境そのものの特徴に向けられること。一方、風景維持の段階の人（意識していた人）はインスタレーションの特徴を評価しており、刺激によって一旦未知化されたまなざしは刺激そのものの特徴に向けられること。風景の消失段階の人（意識していなかった人）は総合性が評価されており、刺激によって再生成されたまなざしは、刺激と環境の双方に向けられることが明らかとなった。なお、ここでのインスタレーションは、これまでの「採光空間」を「ステージ」という社会的表象に変化させる刺激でもあると理解される。

#### 第4章 主体への刺激による風景異化について

本章では、主体への刺激としてワークショップを実施し、風景生成と風景異化に関する事象を検証した。

まず、大阪大学豊中キャンパスに通う学生を対象に5年間実施したワークショップの考察を通じて主体への刺激となるワークショップを構築した。社会的表象理論では「意味が未知の風景」が「意味ある風景」として主体の中で「自存化」する際に、客体に対する「命名」と「分類」、「画像化」を通じて社会的表象が形成されるとされており、本研究では、学生の中で大学キャンパスとして自存化している社会的表象を変更するような刺激をワークショップによって与えることとした。具体的には、関西大学高槻キャンパスに通う総合情報学部の学生17名を対象に、“大学キャンパスを楽園と見立て”て、キャンパスの各場所の写真に名前を付与し、位置を示した「ガイドマップ」を作成するという課題である

まず、ガイドマップの解析結果からは、普段あまり訪れることがない空間や通常の学生生活の中では発見

しない物がガイドマップで紹介されており、ワークショップによって初めてまなざしが向けられることで風景が生成された事例が確認できた。一方、普段から目に入る眺望を異なった眺めに見立てられている事例や既知の物が他の異なった物に見立てられている事例も確認でき、「意味ある風景」として維持されていた風景が一旦未知化され、新たに異なった「意味ある風景」へと変容している風景異化が認められた。また、普段無意識に使用される物や空間が異なった意味を持つ物や空間に見立てられている事例が確認でき、消失していた風景が「新しく意味付けられる風景」へと再生成される風景異化も認められた。

以上の風景生成と風景異化を検証するために、ワークショップ開始前後にアンケート調査を実施し、キャンパスに対する評価を7項目を用いて3段階で求めた。その解析結果からは、7評価項目の内、「賑やかさ」は有意差が無く、「位置」は有意に評価が低下したものの、「印象」と「楽しさ」、「滞在時間」、「誇り」、「大きさ」の5項目は有意に評価が向上したことが明らかとなり、主体への刺激によって「新しく意味付けられる風景」を魅力的なものにできることも明らかとなった。なお、ここでのワークショップは、ガイドマップの作成時に使用するカメラと地図を与えるものであり、主体に知覚の道具を与えるという主体への刺激でもあると理解できる。

## 第5章 結論

本研究の結論として、ランドスケープ領域における新たなアプローチとして「まなざしのデザイン手法」を考究する。

第3章で述べたインスタレーションという「客体」への刺激は、客体である光庭に「物理的」な素材を加える刺激であると同時に、普段は光採りの採光空間をステージという社会的表象へと変更する「心理的」な刺激といえる。第4章で述べたワークショップという「主体」への刺激は“キャンパスを樂園として見る”という学生の行動様式の変更を促す「心理的」な刺激であると同時に、地図やカメラという環境を知覚する道具による「物理的」な刺激といえる。

第3章と第4章の解析結果からは、これらの刺激によって風景生成と風景異化を引き起こすことが可能であるとともに、風景異化によってもたらされる「新しく意味づけられる風景」の質を向上させることも可能であることを明らかにした。

従って、まなざしのデザイン手法は、まず主体と客体への刺激に分類でき、この刺激は視覚像を刺激する「物理的」な方法と心象を刺激する「心理的」な方法に分類でき、これら2軸のマトリックスで構築される客体への物理的な刺激である「構成素材」と心理的な刺激である「表象記号」、主体への物理的な刺激である「知覚道具」と心理的な刺激である「行動様式」の4つの操作の組合せであると言える。

以上のまなざしのデザインという新たなアプローチは、構成素材による従来までの環境への物理的な働きかけに加えて、既にある環境に対して表象記号や知覚道具、行動様式を操作することで環境の質的転換を図ることが可能であり、これまでの量的拡大の枠組みから既存ストックの活用といった新たなアプローチの可能性を示したものである。なお、ここで獲得される「新しく意味付けられる風景」の持続性は今後の研究課題として残されている。