

風景の見方をデザインする

Design for the sight of landscape

花村周寛*¹

Chikahiro HANAMURA

*¹ クンストハレオオサカオスト/大阪府立大学
Kunsthalle OosakaOst/Osaka Prefecture University

1. 風景とは何か

都市計画やまちづくりなどの分野において景観に関わる問題がしきりに取りざたされている。筆者が携わるランドスケープデザインは風景デザインや景観デザインと訳され、その中心的な役割を担わされているが、風景や景観の価値の根拠を一体どこに持つのかというのは非常に難しい問題である。「風景」と「景観」という違った言葉があるということは、違った概念があるということなので、そこを整理する事から論考を進めたいと思う。

中川は「「風景」は主観的な審美的判断が含まれるのに対して、「景観」はより客観的で普遍的なものとして捉えるのが一般的な解釈だ。」*¹と述べ、主観的かどうかを風景と景観を分ける判断材料の一つとして考えられることを指摘している。風景は科学的な言葉と言うよりも美学的な言葉であり、審美的な価値判断は個人的体験や嗜好性と深く結びついているのが景観との違いではないかと思う。あちこちで話題にされる景観問題の場合、多くは地域コミュニティについての眺めが問題にされ、客観的な指標や普遍的な価値について議論されるが、そこでどんな「景観」が共有されるべき価値とすべきなのかは非常に判断が難しい。むしろ出発点として各人が持つ主観的な「風景」を考える事から、個人を超えた共有されるべき「景観」を考えるという方向もあるのではないかと思う。これまで価値を感じていなかったものや気づかなかった価値に焦点があたると、個人の中で新たな風景を獲得することにつながるだろうか。

そう考えた時に、景観や風景をデザインすることは、物理的なフィールドや環境に手を加えて建設行為を行うことだけでなく、そのフィールドへの接し方や見方をデザインすることが有効な手段となり得ることもあるのではないか。そのような観点から、筆者がこれまで行ってきたデザインやアートに携わる実践の中からその可能性を考えて行く事とする。

2. 環境のデザインと見方のデザイン

筆者はこれまで、「風景」というテーマでデザインやアートの実践を重ねて来た。その実践を見つめると、大きく二つの要素がある。一つは建築や造園といった物理的環境や空間に関わるデザインやアートの実践である。もう一つはその物理的な環境やフィールドに対する構え方をデザインする実践であり、身体的かつ心理的なアプローチと言えるかもしれない。この「環境」とそれを眺める「身体」との関係性の中に風景は立ち現れると考えると、両面から実践することに可能性はあるのではないか。具体的な実践例を挙げながら以下に論じて行く事とする。

2.1 物体／状況／現象のデザイン

物理的環境ということをもう少し細かく見てみると、いくつかの要素に分かれる。ここでは、物体、状況、現象という3つのキーワードから環境を説明する。

(1) 物体のデザイン

一つは道路や建物といった物体がある。この物体のデザインは建築やインテリア、プロダクトなど一般的なデザインの対象物として考えられているもので、筆者の作品の中でも大阪大学 21世紀懐徳堂ギャラリーのインテリアデザインや、kavcaap2005の会場デザイン、ワークショップツールやテーブルのデザインなどから、北京シンガポール大使館のガーデンデザインや堺第2区の埋立地のデザインなどまで、がそれにあたる。

(2) 状況のデザイン

風景や環境を考える上で、物体だけが風景かというそうではない。街というフィールドを考えた時に、街路の舗装材と建築だけで環境が成立しているわけではなく、そこを往来する人々や、出来事などの状況が風景の中に立ち現れている。そのこともデザインの対象として積極的に捉えた実践を筆者はいくつか行っている。

例えば、筆者が2010年1月に行った「エクソダス」という都市型集団パフォーマンスがある。これは10人から20人ほどの集団で街へ出て行き、“腕章をつけて自転車を勝手に整理する”、“街角で韓流スターを装い、群がる”など、街の中に特殊な状況を起こしてみようというものである。集団である状況を作りそれをフィールドの中に投げ入れる事で、パフォーマンスの企画に無関係な往来の人々がその状況に参加しだすということはある種、その街の出来事や状況の風景をデザインしたというように捉える事ができるかもしれない。



(3) 現象のデザイン

物体やその上で展開される人々が生み出す状況に加えて、風景の非常に大きな要素として現象というものを考えてみたい。現象は主に自然現象を指しており、光や風や雨などのその風景に流入してきたり、消え去ったりする移ろいやすいものであるためデザインの対象として扱いにくいとかがえられがちであるが、筆者がベースとしている農学や造園学は元来そうした自然現象をコントロールすることを行って来た。筆者の作品の中では特に羽毛を用いて空気の視覚化にアプローチした EC2007 のインスタレーションや、大阪市立大学病院アートプロジェクトで空中庭園に500個の風船を浮かべ、風の視覚化を試みた「風のおみく詩」という作品などがある。とりわけ2010年3月に大阪市立大学病院で行い、新聞メディアでも大きく取り上げられた「霧はれて光きたる春」というインスタレーション作品では、50m以上の吹き抜け空間に霧とシャボン玉を発生させ、空気の流れとそれを眺める人々の状況をクワイエットした作品で、現象をデザインする事で風景をデザインした事例と言えるだろう。

環境は総合的に捉えられるものであるもので、切り分けは難しいが、デザインするにあたり、どこからアプローチするかということにはいくつかタイプがあり、最終的にそれらがあわさり風景を形成しているのではないかと考えられる。

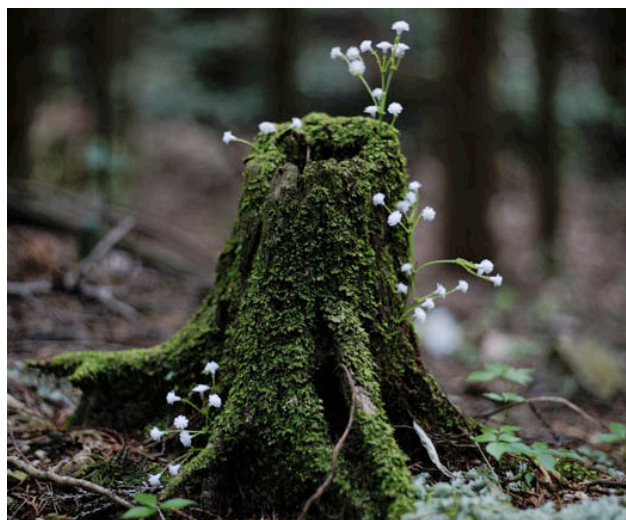


2.2 見方のデザイン

一方で、そうしたフィールドのデザインと同時に、それを眺める視点や身体をデザインすることで、新たな風景を獲得出来ないだろうかというのが本稿の狙いでもある。

同じ場所でも自分の状態が違えば見える風景が違うのは当然のことだ。例えば、いつも通っている道を車いすに乗って通ってみると、視点の高さが異なり、地面の振動が伝わって来るなど見える風景や感じるものが大きく異なるのではないか。意図的にそういう状況を作る事で個人的体験として新たな風景が獲得される可能性がある。昨今の現代アートの中にはそうした視点の獲得をテーマにしているものも数多くあり、筆者の取り組みもその一環として捉えられる。

2008年5月に大阪箕面市で行われた第2回現代アートの森で筆者が行った「the fourth nature」を事例として一つ取り上げてみよう。このイベントは田畑や貯水池のある山林の中で行われ、その中での唯一の美術インスタレーション作品である。散策路にそって山を歩いてもらいたいという企画者の意図と山全体を違ったものに見えるようにして欲しいというリクエストがあった。そこで筆者が行ったのは、自然の中に造花などのフェイクプラントを差し込むインスタレーションを行った。フェイクの植物自体は造形的によく出来ており、リアルな草木の横に差し込むと風景として見分けがつかなくなる。しかし、美術作品として一度発見、認識されてしまうと、作品を見極めようとする方向へ視点がシフトする。どれが本物でどれがフェイクなのかという視点で山に向き合う時に、例えば逆に山の自然が美術作品に見えてくるというように違った風景が獲得されるのではないかと思う。このようにフィールドに埋め込まれているものを発掘したり演出することで、環境を眺める主体側の眼差しに対して働きかけるデザインは個人的な風景を獲得する事につながるのではないかと思う。



3. フィールドとポテンシャル

以上の事例のように、フィールドそのものを様々なアプローチで改変することや、フィールドに潜む特性に焦点をあてることで、新たな風景を獲得する方法を実践を通じて模索し続けているが、いずれにしてもフィールドとそのポテンシャルをどう捉えるかということが今後の課題となると考えられる。

参考文献

*1 中川理:「風景学」, 造形ライブラリー, 2008年.