

# 景観デザインにおけるスケールとそれらの領域

福田 肅

## はじめに・室内景観デザイン

本学紀要藝術 12「デザイン学の確立へ」③において、応用実用分野が主となっているデザインの中で基礎理論デザイン確立の必要性を述べた。その後、デザインに関わる領域は分化拡大発展されるとともに、多様化の傾向も著しいと言える。これらの各領域を大学の研究教育活動において、明確にし体系化するには、全てに共通な基準を求める必要がある。そこでまず感じられるのは、各領域を理論的に説明することである。

筆者は、その後インテリア・デザインを説明する方法として、室内景観デザイン (in-Scape Design) という考え方を得た。インテリアという言葉が普及するとデザインの意味が失われ、装飾的な意味が大きくなった。生活空間をデザインするという意味で、インテリア・スペース・デザインという言葉で説明しようとしたが、計画論・具体性を含めた言葉を探した結果、室内景観デザインという言葉を用いることにした。⑩⑪

インテリア・スペース・デザインは、様々に現れる構成要素群を建築技術的に限られた内部に、生活空間として総合化させることである。同時に人間の感覚にもっとも近い生活空間を扱う領域であると言える。特に住居では個人的な感覚が最優先される傾向にあるから、様々な意味・存在理由・性格のある形態に満ちあふれ、デザイン的には良好な空間が演出されるとは限られない。それらの部分的な形態の性格を除くことによって、景観構成としてのインテリア・スペース・デザイン、すなわち室内景観デザインが可能である。

現在人間の生活を取り巻く要素は多様化し、生活空間を生活環境としてとらえなければならないことは、

一般に理解されている。そのような状況にあってここでいう景観とは、生活環境の視覚的な部分をいう。

Office Landscape Design という言葉のもとに、事務用家具デザインの分野では、新しい家具デザインの開発が行われた。この言葉は現在一般的に用いられているわけではないが、ごく簡単に説明すれば大きな空間・解放された空間 (Open Space) を景観としてみ、事務用家具のデザインを、景観構成要素として扱うという考え方である。

室内景観デザインは、事務空間のみならずあらゆる内部空間を、景観として扱うという考え方で、全ての環境構成要素を含めることによって、狭い範囲では考えることができなかつた、芸術や装飾的形態をも景観構成要素として扱うことが可能である。

次に、室内景観デザインの立場で他の領域を観る、すなわち室内景観デザインが他の景観デザインの領域とどのような違いがあるのかと考えると、対象とする空間・環境・構造・材料・技術などによるものではなく、そこに現れる形態の密度であると考えられる。生活空間や環境のデザインには、様々なスケールが用いられる。具体的には、設計計画段階での製図作業で主に用いられる縮尺である。そのスケールに対応して、部分が省略される。その全体像に対応した省略の度合いが、専門とされる各領域の違いと考えることができる。そしてそのスケール、対象の空間環境が大きくなればなるほど、省略される部分が多くなるが、現実の空間環境が現れそこで人間の生活が営まれるとき、様々なスケールによるデザインが含まれることになり、これが欠如すれば居心地の良い生活空間環境の演出はできない。①②⑤⑦

人間が住み心地・居心地の良さを感じるのは、インテリア・スペース・デザイン、室内景観デザイン的デザインスケールによるところが大きい。したがって、どのように大きな空間環境においても、人間の生活を対象とする限り、室内景観デザインのスケールによる考察が加えられるべきである。そして、室内景観デザインのスケールには、そこに含まれるプロダクト・デザイン等も現れる。また、建築設計のスケールには室内景観デザインが現れるが、プロダクト・デザインは現れない。町並みのデザインには、建築が現れるが室内景観デザインは現れない。が、それらが 1/1 のスケールで現実のものになったときには、全てのデザインスケールが現れることになるのである。④

## 米国 San Francisco Market St.

### 写真

#### United Nation Plaza

噴水と石材を組み合わせた彫刻

1. Civic Center への角地
2. Market St. 方面

### 歩道

3. 植樹、掲示筒、電話ボックス、ベンチ、バス・ストップの基本的な構成が観られる。反射率の低い色彩が施されることによって、目立たない。幅員の広い歩道であるため、通行の障害にはならない。が、現在は撤



写真1 United Nation Plaza Civic Centerへの角地

去され、広告掲示板、電話ボックス、バス・ストップは一体化されている。

#### Hallidie Plaza

4. 5th Stが頭上を渡る地下公園である。地下駅への通路が主であるため、ベンチは壁際に配置された単純な構成であるが、居心地の良い場である。
5. アイレベル・地下への通路入り口より

#### Grant/O' Farrell St.

6. 格子状の北側道路に、マーケット・ストリートが斜めに交わるため、サインの配置と方向が、直角に交わる場合とは異なる。
7. O'Farrell St.の袖看板を背景にしたサインの視認も容易である。

#### Post/New Montgomery St.

8. 乱雑な新聞自動販売機と用途不明の黄色いボックス。新聞の自動販売機の形態は良好ではないが、高さが低いので視界が遮られない。
9. 街路灯、サインの配置

#### ミニ・パーク CALIFORNIA PLAZA

10. ビルの前に解放された空間であるが、ベンチと植え込み・植樹がミニ・パークとしてデザインされている。床材の形は歩道と異なるが、色彩で調和させられている。

#### 556 ポケット・パーク

11. 12. ビルとビルとの間にある空きスペースを、従来の造園的手法で造られた観賞用ポケット・パーク



写真2 .Market St. 方面



写真3 歩道



写真4 Hallidie Plaza



写真5 Hallidie Plaza

とその前の歩道。

### ポケット・パーク

13. Pine St と Front St に囲まれた三角形の空間には、古い記念碑的彫刻（詳細不明）とベンチが設置されたポケット・パークが設けられている。この空間が、隣接ビルの入り口へと連続している。



写真6 サインの配置と方向

### Bush St.

14. 北東部の再開発が進められた町並みを背景とするサイン。

### 新しいバス・ストップ

15. 広告用掲示板と隣接のバス・ストップ

16. 側面には、電話も取り付けられる。軽量の構造であるため、存在感が小さく必要以上に目立たない。が、町並みとの調和が感じられない。

米国サンフランシスコのマーケット・ストリートは、ツインピークスの足元から Embarcadero Plaza Park の Steuart St までの約3マイル、市の中心を南西から北東方向へ主要な地域に隣接横断するメイン・ストリートである。過去四回（1980,86,90,96年）調査したのは、City Hall への入り口 United Nation Plaza 周辺から Embarcadero Center 周辺までの間であるが、この部分では通りを境に北側と南側ではグリッドの方



写真7 O'Farrell St.



写真8 新聞の自動販売機



写真9 街路灯、サイン

向が異なる。

Jasper O'Farrel によって Market St の計画が最初になされたのが 1849 年であったが、ゴールド・ラッシュ後に本格的な整備が行われた。現在の姿に整備されたのは、1960 年代の後半である（1968 年の地図には工事中と記入されている）が、ショッピング・スト

リートとして最も栄えたのは第一次・二次世界大戦の間で、当時は歩道に人が溢れ複々線の路面電車が設置されていた（資料 1）。が、第二次世界大戦後に路面電車は撤去された。

最近バス・ストップ等の改善の他には大きな改造・再開発はないが、一部には保存の指定がある一方で、南西部には再開発の地域指定もされている（資料 2）。

1982 年完全に姿を消した路面電車が 1995 年に一部復活し、トロリーバスが地上に、地下には BART と MUNI が走る。車道が往復四車線、歩道幅員が広く屋外家具・設備、植樹等が配置され、幾つかのベストポケット・パーク、ミニ・パークにも隣接している。

他の都市におけるメイン・ストリートに比較して、たいへん居心地の良い街路であると感じられる。この「居心地の良さを感じる」ということは、個人や友人、



写真10 CALIFORNIA PLAZA



写真11 556ポケット・パーク



写真12 造園



写真13 ポケット・パーク

家族等少人数の感覚に関わることである。道路や公園のように都市計画的に必要とされる大きな空間・公共空間にたいし、個人の感覚を満足させる居心地の良い空間・生活空間として演出するためには、様々の視点(スケール)での計画・デザインが施されるべきことが判る。

### 印象

居心地の良さを決定する大きな要素として、空間の大きさを決定する寸法をあげることができる。マーケット・ストリートの場合、道路幅員とそれを囲む建築物の高さ寸法とのバランスが良好に感じられる。良好な寸法のバランスも、決して一定ではない。この例では、通りを囲む建築物の高さはそろっていないし、高層建築物が林立している状態でもなく、開放感を与える寸法であると言える。

次に、面積の大きい床や壁面等の状況が、影響を与



写真14 再開発が進められた町並み

えるであろう。車道の路面はアスファルトであるが、歩道床面の仕上げ材は煉瓦貼りである。歩道の幅員も充分で植樹の他ベンチ等が設置され、屋外家具や設備、キオスク等の存在が通行の妨げにはならない。古い小規模の建築物も一部に残されているが、広い面積を有するファサードが多く街並みを構成する要素として良好である。全体的な印象としては、街路として調和したものとして感じられる。

部分的な形態の調整も当然必要である。わが国の街並みに大きな影響を与える広告物が少なく、それらの看板も必要以上に目立つ存在ではない。特に、吊り看板・袖看板・置き看板はほとんどないので、建築物のファサードが明確で視覚を刺激する形態が少ない。

歩道上にはベンチ、屑入れ、新聞自動販売機、ポスター掲示板、街路灯、バス・ストップ、各種キオスク等の屋外家具・設備が設けられている。これらは材質



写真15 新しいバス・ストップの周辺



写真16 電話部分

や色彩などによって、必要以上に存在が目立たないように調整されている。屑入れはコンクリート製で表面は路面に調和させられている。街路灯やサイン類、以前に設置されていた電話ボックスやバス・ストップには、反射率の低い色彩が施され刺激的でない。

歩道に設けられたベンチには背もたれがなく、腰を下ろす程度のものであるが、ポケット・パークには木製曲面の背もたれを有するものが設けられている。プラスチック製のリサイクル用回収容器が設置されたことがあるが、現在は取り除かれている。

街路灯の設置時期は不明であるが、形態のスタイルは古いものでありたぶん当初のものが利用されているものと思われる。周辺道路のものとは、光源部分の形態が異なるが、調和したものである。消防用非常通報機も街路灯と同様に古い形態であり、赤色である。電話ボックスは歩道上に独立して設置されていたが、現在では新しく設置されたバス・ストップに一体化されている。歩道上に独立して設けられていた筒状の掲示板も、以前より低い矩形平面を3枚組み合わせた形態で、バス・ストップに隣接して設置されている。

屋根を一本柱で支えられた鋼製のバス・ストップが、透明ガラスの囲いが設けられものに変更され、屋根も軽量になった。電話ボックスが一体化され存在感が軽くなったと同時に、歩道に設置されるものの数がまとめられ減少した。が、形態の調和という点では、問題が感じられる。

道路交差箇所の歩道上には、他に信号機の操作を行う鋼製の箱状のものが設置される。これらには特別な処理は施されていない。米国の道路景観を阻害するものとして、新聞の自動販売機があるがここにもその弊害がみられる。用途が不明であるが一人の人間が入れる程度の大きさを持つ木製黄色のボックスが、交差点付近に設けられている。他には、他の都市と同様に消防用消火栓が車道側に設けられているが、あまり目立つ存在ではない。特に、サイン類の整備が良好である。現在のサイン・システムが確立された時期は不明であ

る。道路名称のみではなく、交通標識や信号機等も含めたシステムが確立されており、景観構成要素として良好な例である。が、Market St が斜めの街路であるため、北側に接する他の道路が直角に接することができない。したがって、サイン類の方向を一定にすることができないと同時に、支柱の数が多くなっている。ごく少数であるが、古い信号機等も取り残されている。多様な形式を持つ建築物を背景に、単純な形態のサインの視認が容易である。

隣接したポケット・パークの存在も、道行く人々の歩行を心地よいものにする。

Market St から Civic Hall への歩道には噴水と石材を組み合わせた彫刻が設けられている（United Nation Plaza）が、その規模が大きいため観賞用ではなく中に入れるほどの空間的な性格を有し、歩行の移動につれ見え方が変化する。場合によっては石材部分に腰を下ろし、鑑賞もできるし体を休めることもできる。

地下鉄 BART の Powell Sta. への入り口通路にはベンチ・植樹が設けられた地下公園的な空間が設けられ、休息の場 Hallidie Plaza を提供している。ここには、背もたれがあるベンチが設置されているので、長時間の休息が可能である。

南側 556 番地には、ビル前面の小さな空間を花壇にした、観賞用のベストポケット・パークが設けられ、目の保養ができ得る。

## サイン・システム

8.9.に基本的なサイン構成を見ることができ、6.7.のように斜めに交差する（三叉路）地点では、サインの方向が斜めになり支柱の数も多くなる。が、単純明快な形態を背景に対立させることによって、視認がしやすい事が 14 から明らかである。

その他街路灯や火災報知器は古いタイプのものが用いられているが、町並み全体の印象が新しいデザインではないので、バス・ストップの例でも判るように、新しい形態を導入することには十分な考察を要する。

以上のように、プロダクト・デザインから都市計画

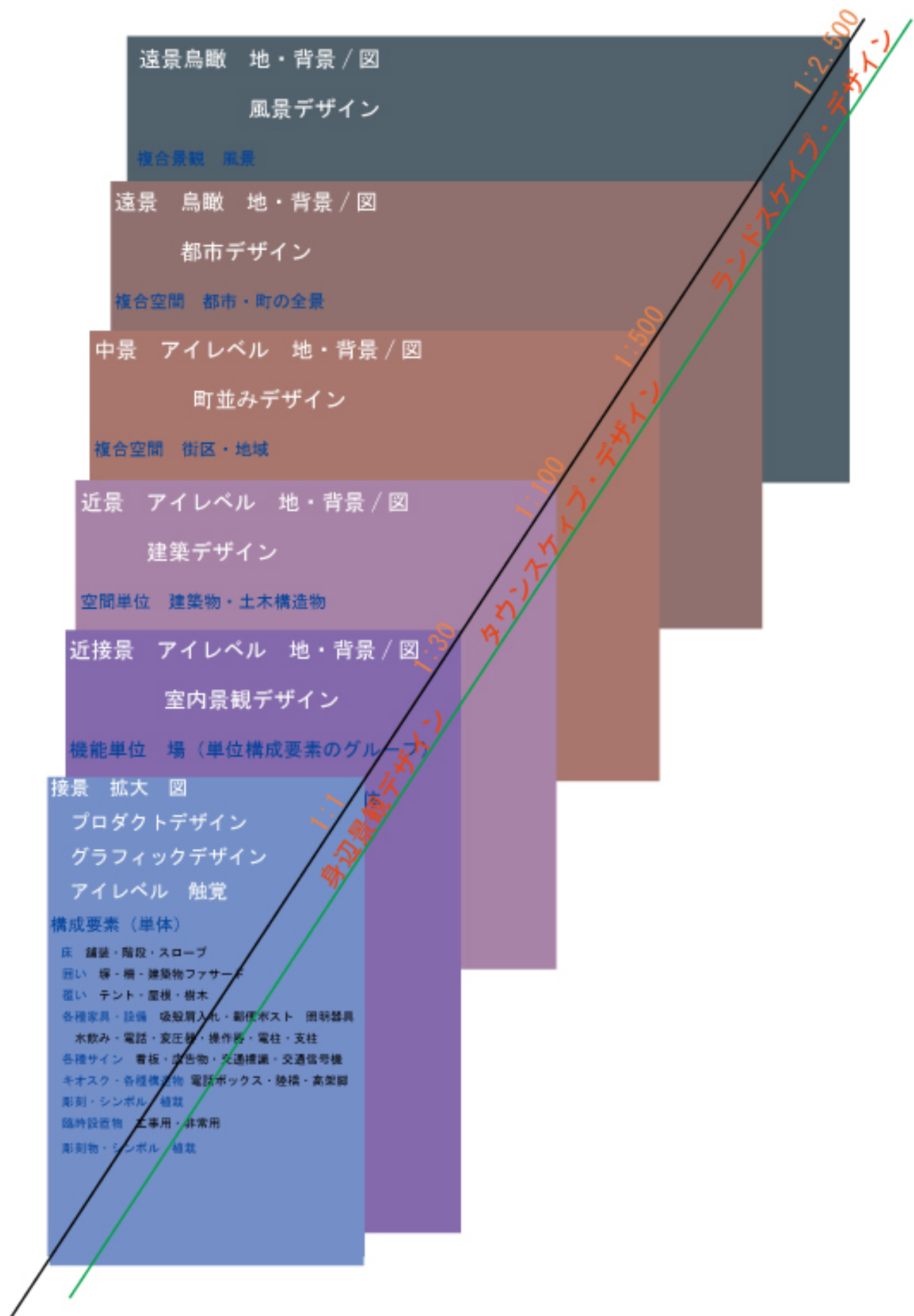




写真1/2 ウィンドウ・グラフィックス (シアトル)



写真2/2 新聞自動販売機 (ロスアンジェルス)



写真3/2 キオスク (パリ)

の範囲で、様々なデザイン要素が含まれていることがわかる。また、芸術や造園といった狭い範囲では扱うことができなかった、デザイン以外の領域も含まれる。

## スケール

区画割りと道の位置・幅員の決定は都市計画的なスケールで行われる。建築物の規模は建築設計のスケールで計画されるが、隣接建築物や街路との関係は町並みとしての考察が必要である。

バス・ストップなどのキオスク・簡易建築物は、建築とプロダクト・デザインの間中に存在し双方のスケールによる検討が必要であるが、町並みに大きな影響を及ぼす。また、その大きさは室内景観デザインで扱う範囲でもある。

屋外家具・設備の形態にはプロダクト・デザインのスケールが用いられるが、形態や色彩には街路との景観の関係が求められる。プロダクト・デザインを主とする要素を配置構成するためには、室内景観デザインで扱うスケール感覚が必要である。小空間、ベストポケット・パークやミニ・パークでの居心地は、室内景観デザイン的な考察である。

このように、居心地の良い街路のデザインには様々なスケールによる検討が加えられている、と言える。それは、グラフィック・デザイン、プロダクト・デザイン、クラフト・デザインから都市・地域デザインまでのスケールを含むものである。

「景観の種類」と「景観デザインのスケール」④をもとに図式化したものが、図表1である。

景観の種類を、視覚の範囲を基準として分類、近景・中景・遠景と大別、さらに接景・近接景・近景・中景・遠景・超遠景とした。次に、景観に対する視点を空瞰・鳥瞰・アイレベル・接眼とした。

空瞰は、人工衛星等からの視点を含めて、鳥瞰より広い意味での造語である。また、接眼・接触は手に取ることで触れて細部を観ることを含めた意味である。



図と地・背景は景観構成要素を図とし、景観を地とした場合で、小さな範囲の景観はより大きな景観の図となり得る。接景を図とすれば、近接景がそれらの地・背景となる。そして、近接景を図とした場合には、近景が地・背景となる。以下同様に、景観の範囲が大きくなる順にこの関係が続く。最後に、自然景観を含む風景が地・背景となる。

それぞれのシート（レイヤー）に主な領域とその詳細が書き込まれる。それらは現在の領域をもとにしているが、対角線上に記入されたものが各スケールとそれに基づく領域名で、室内景観デザインや景観構成要素としてのプロダクト・デザインは身の回りのデザインとして、「周辺景観デザイン」という名称とする。同様に、ビジュアル・デザインにもサイン・システムのように、景観構成要素として認識される領域がある。互いのシートが重なりあっているが、隣り合う範囲の景観と関係があることを意味する。

### 各シートの詳細

接景・拡大・図

触覚 アイレベル

接眼・クローズアップ

プロダクト・デザイン、グラフィック・デザイン

景観構成要素 生活用具・道具・装置類

各種家具・設備

ベンチ・吸い殻屑入れ・郵便ポスト・照明器具

水飲み・電話・変圧器・操作機・電柱・支柱



写真4/2 歩道の彫刻物（パリ）

各種サイン⑨

看板・広告物・交通標識・交通信号機

キオスク・各種構造物

電話ボックス・陸橋・高架脚

彫刻・シンボル 植栽

臨時設置物 工事用・非常用⑥⑧

### 写真1/2 ウィンドウ・グラフィックス（シアトル）

壁量の多い建築物の開口部であるが、これらが壁面を構成する要素として、町並みに影響を与える。

### 写真2/2 新聞自動販売機（ロスアンジェルス）

景観を乱雑にする小さな形態をまとめ、配置構成を整理し背面を隠した例である。

### 写真3/2 キオスク（パリ）

伝統的な町並みに調和させた、新聞の売店。金属とガラスを用い、装飾を加えたものではないが、景観に調和した例である。

### 写真4/2 歩道の彫刻物（パリ）

石材と水を利用したもので歩道の床に一体化したものであるが、鑑賞用としての感が強い。

近接景 アイレベル

地・背景／図

室内景観デザイン

機能単位・場（単位空間構成要素のグループ）

小空間・家具設備等の集合複合体



写真1/3 階段（パリ）

床 舗装・階段・スロープ  
囲い 塀・柵・建築物ファサード  
覆い テント・屋根・樹木  
バス停留所 サイン・システム  
インテリア・スペース  
ミニ・パーク ポケット・パーク

### 写真1/3 階段（パリ）

駐車場への階段であるが、緩やかな寸法が穏やかな景観を表現している。

### 写真2/3 階段とスロープ（ロスアンジェルス）

美術館入り口広場へのものであるが、階段とスロープを組み合わせた例である。

### 写真3/3 階段（ロスアンジェルス）

水や植栽、曲線曲面を組合せ、踏み面の角に丸みを持たせることにより、庭園的な景観を演出した例である。また、画面左端にはエスカレーターも併設されているが、機構が隠されている。

### 写真4/3 バス停留所（ロスアンジェルス）

ユニオン・ステーションに隣接し、屋根は木の葉をモチーフにしたデザインである。植栽を組み合わせ、床はメキシコ的な景観を演出している。

### 写真5/3 ポケット・パーク（ニューヨーク）

三角の小さな空き地を利用した公園。彫刻物を配したもので、通路的な機能が強いが、高層ビルに囲まれた殺風景な景観を和ませる効果大きい。



写真2/3 階段とスロープ（ロスアンジェルス）

### 写真6/3 噴水（カンサスシティ）

噴水を水盤で受けるのではなく、周囲と同じ床で受けるので、水煙の中に入る事ができる。

### 写真7/3 屋内公園（ロスアンジェルス）

公共に解放された建築物の内部空間で、植樹や彫刻物による構成が主で、軽飲食も可能である。

### 近景 アイレベル

地・背景/図

建築デザイン

空間単位・建築物・土木構造物

各種建築物 独立住宅・集合住宅・ビル

公共建築物・商業建築物

高架構造物 鉄道・自動車

道路 生活道路・幹線道路

近隣公園

### 中景 アイレベル

地・背景/図

町並みデザイン

複合空間・街区・地域

各地域

住居地域・事務地域・商業地域・工業地域

景観保全地域

道路 生活道路・幹線道路

都市公園

### 遠景 鳥瞰



写真3/3 階段（ロスアンジェルス）

地・背景/図

都市デザイン

複合空間・都市・町の全景

都市 首都・地方行政都市・地方都市・歴史的都

市・田園都市

超遠景鳥瞰・空瞰

地・背景

風景デザイン

複合景観 風景

都市複合地域 地方 国

自然景観

写真の例は、室内景観デザインを発展させた、身近景観デザインで扱うことができるものである。

図表対角線上景観デザインの領域

身近景観デザイン (1/1~1/30)

従来のプロダクト・デザインからインテリア・スペース・デザインまでを含み、人間の身の回りを主とする範囲。

タウンスケイプ・デザイン (1/100~1/500)

建築及びランドスケイプ・アーキテクトを含む範囲

ランドスケイプ・デザイン (1/2,500~∞)

都市計画・風景デザインを含む範囲

以上のように、室の内外、対象とする技術・物・材料によらない景観デザインの領域を設定することにより、環境・景観デザインとしての体系付けが可能である。



写真4/3 バス停留所 (ロスアンジェルス)

## 身近景観デザインの確立

以下に、室内景観・身近景観デザイン的立場で、町並みの景観を考察した景観構成要素について分析した。

### サイン・システム⑨

配置構成方法と形態をシステムとして認識する

配置構成

平面計画のみならず、視野視界を考慮した高さの計画が重要である。

形態 (公設・私設)

公設のものは、不特定多数の人が認識できる普遍的な形態を用いるべきである。

町並みである背景と対立させることによって、視認が容易になる。

地に色彩を施した面としての版は視認が容易である限られた範囲内での私設のものは個別性を表現し、造形的表現の可能性があるが、公の場に接する場合には町並みの景観に対する影響を考察しなければならない。

地域によって町並みの景観がサインの背景として良好な場合は、配置構成に対する考察は軽減される。

町並みの景観が、サインの背景として良好でない場合は、サインボードで背景の操作を行う必要がある。

サインが複数必要な場合には、それぞれの寸法形態を規格化し、数をまとめ大きな面積の版に構成しなければ、乱雑で視認が容易でない。



写真5/3 ポケット・パーク (ニューヨーク)

建築・土木を背景として扱う景観を考察する。

### 部分的形態

屋外家具・設備等の部分的形態を良好な景観構成要素として総合化させるためには、それらを何らかの方法で整理しなければならない。その方法として、以下の考察が必要である。

調和 形式・様式・寸法・色彩の調整

平均化 デザイン・レベルの調整

まとめ 小寸法の形態を集約化

省略 部分・詳細の省略

次に、それらの**配置構成**については以下の考察が必要である。

基本的人体姿勢と目の高さとの関係

視野・視界の内と外

隠ぺい

**背景**と部分的形態の対応には

背景としての景観

背景と部分的形態の調和と対立

機能的な形態の羅列、必要な形態が羅列されるのみでは、良好な景観は得られない。また、デザイン過多は騒形・騒色による視覚的混乱をきたす。そして、必要以上に存在感の大きい形態も視覚を引きつけることによって、景観を損なう場合がある。

### 主と従

その場の景観デザインにおける主と従の関係が逆転すれば、視覚を必要以上に刺激することによって、乱

雑さを来すことにもなる。主役は人とその生活（物が主役ではない）であり、サインや屋外家具・設備はそれを補佐・補助するもので、建築壁面・土木構造物・植物はそれらの背景である。主たる形態が優先されるための背景としての景観を演出すべきである。主と従の関係を考察した背景と部分的形態の関係を考慮すれば、構造部材・支持部材・枠・縁等が乱雑で分かりにくい景観を表現することはないだろう。

### 省略の必要性

不特定多数の人々が利用する生活空間・環境をデザインするためには、景観として美しくあるとともに安全且つ分かり易いことが求められる。様々な価値観や生活習慣を持った人たちが、容易に理解できる景観を演出することが必要である。視覚的な混乱を生じさせない景観デザインが必要で、何らかの方法で形態の種類と数量を増加させないことが考えられなければならない。この内、種類を増加させないことは調和として扱うことが出来る。

### 組立構造から一体式構造へ

我々日本人は架構式構法真壁構造という組立式の、構造材が露にされた生活空間を発達させてきた伝統にもとづくのか、組立式の形態に嗜好を示す傾向がある。そこに表れる部分的な形態として、構造材をはじめ枠・縁・支持材・付属部品・補強材等があり、付加的な形態が追加されることも多い。主となるべき形態に追加され、形態の量がますます多くなる傾向にある。



写真6/3 噴水（カンサスシティー）



写真7/3 屋内公園（ロスアンジェルス）

生活空間・環境は長年にわたって使用されるため、生活の発展・変化に伴って、改良・変更が加えられる可能性も高い。これは主に形態の追加となって現れ、場合によってはデザイン過多となることもある。

主たる形態を優先するための景観には、一体化構造による景観構成を認識する必要がある。そのためには、構造材・補強材・支持材の省略と、デザイン過多とともに色彩過多も視覚を混乱させる大きな原因となり得ることを認識し、色彩による一体化をも考察しなければならない。

### 形態の一体化

構造材・補強材・支持材の一体化によって形態の省略を行うことができる。

色彩の同一化 部分と全体を同色にすることによる形態の一体化

目立たせない処理 低反射率色彩の利用。

以上の分析は都市計画的なデザインのスケールでは考察されないことである。が、居心地住み心地のよい生活空間環境を前提とした景観デザインを行うために、室内景観デザインを発展させた周辺景観デザインが必要であることが明らかである。

### 芸術作品による景観構成

写真 1、2、4/2、5/3 で見るように、芸術作品がある程度の大きさを有すれば、空間的な性格を持ち景観構成要素となり得る。そして、それらもそのスケールによって、周辺景観デザインからランドスケープ・デザインまでの関わりが生じる。

写真 1/4 にはほかにベンチに座る人の彫刻も配置され、植え込み・花壇とともに、良好な景観を演出している。



写真1/4 ビル前のポケット・パーク（シアトル）

資料 1

<http://www.zpub.com/sf50/sf/hgsto30.htm>

[http://www.streetcar.org/msr/history/msr\\_history\\_cap1.html](http://www.streetcar.org/msr/history/msr_history_cap1.html)

資料 2

<http://www.sfgov.org/site/frame.asp?u=http://sfgov.org/planning/index.htm>

関連論文（文中の数字に対応）

- ①「空間の視覚化」藝術 8 1985 年
- ②「空間の視覚化Ⅱ」藝術 10 1987 年
- ③「デザイン学の確立へ」藝術 12・57 頁 1989 年
- ④「景観としてのデザイン」藝術 16 1993 年
- ⑤「景観分析におけるパーソナル・コンピューターの利用」藝術 18 1997 年
- ⑥「震災時におけるデザインの役割」藝術 20 1999 年  
以上大阪芸術大学紀要
- ⑦「景観デザインのスケール」景観とデザイン 1994 年
- ⑧「安心感のある景観デザイン」生活環境のデザインと安全性 1996 年
- ⑨「公共空間におけるサインシステム・点描」故郷のデザイン 2000 年  
以上日本デザイン学会誌・デザイン学研究特集号
- ⑩「住居の室内景観デザイン」1991 年
- ⑪「住居の室内景観デザインⅡ」1992 年
- ⑫「自然公園の景観構成」1993 年
- ⑬「景観デザインにおける部分的形態」1994 年
- ⑭「景観デザインにおける部分的形態Ⅱ」1995 年
- ⑮「CG ソフトによる景観分析の方法」1996 年
- ⑯「段階的景観修整の方法」1997 年
- ⑰「景観デザインの諸領域」2000 年  
以上日本デザイン学会誌・研究発表大会概要集

