The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	「ち」の意匠論 ： 「見え」の景域とシークエンシャル・アクティビティーに関して
Author(s)	大森, 正夫
Citation	デザイン理論. 2001, 40, p. 74-75
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/52924
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

「ち」の意匠論
――「見え」の景域とシークエンシャル・アクティビティーに関して――

大森正夫／京都嵯峨芸術大学短期大学部

みち，まち，とち。「ち」に関わる意匠について考えてみたい。

道の意の「ち」に接頭語「み」がついて出来た語が「みち」である。「みち」の「み」は神聖なものにつけて用いる語であり，「ち」は，「ちまた」「いづち」など道や方向をいう古語であるとともに，人の通行するところの意が転じて人の履践する方法や道理の意ともなる。しかし，「ち」には，自然物がもつ霊的な力の意（霊）があり，古代より「をろち」「かぐつち」のように，その力をもつものの下に付けて用いた語としても定義づけられている。すなわち，「みち」は霊妙なるものの行き通うところとしての力動的（ダイナミック）な場所であり，類同の意において「道」や「路」の字が当てられているのである。さらに，「ち」は不定多数である千萬（よろず）を意とする語でもあり，区画をもつ地割りから派生した「まち（町，街）」が千万の「ち」から成るという意味において「みち」と深く関係することも推察できる。いずれにしろ，「みち」には，汎神論的世界観を背景にする国語としての「ち」の意味が内在すると考えられる。

この「ち」義に関しては，土地の固有性に対する観点の相違はあるものの，場所の定位に方向性の概念をおいている古代ローマの概念「genius loci（土地霊）」に類似する部分も多く，単に物理的通行路の意に留まらない神聖な世界観を包含する重要な語である「道」として位置づけられていることは周知のことである。また，我々は対象化作用によって環境と主体との関係性を認識（定位化）しようとしながらも，内的世界観の表出としての生活環境に自己同一性を知覚（同一化）するときにこそ，認識的にもまた情緒的にも或る種の安定感を得るものである。

そこで，生活環境としての「みち（道・路・途・径）」に上述のような解釈での世界観がどれほど形象化されているのかを考察することとする。具体的な対象としては，「みち」の本義性を強く内在し，領域的なバッファーゾーンとして都市環境と人とのインターフェース的役割を担う「参道」空間を取り上げることとする。

1．銀閣寺参道の「景素」とその分類

参道空間の事例として京都市の銀閣寺（東山慈照寺）への「道」を取り上げる。銀閣寺参道は，京都市中からも如意ケ岳の大文字を道標にオリエンテーションできる道程である。ここでの対象領域は，白川通りの銀閣寺道交差点から慈照寺方丈の玄関までとした。

参道空間に関する本研究において特に注目しているのは，その「場」特有の空間と人との関わり方である。静止して凝視する場面よりは継続的に眺める行為が主となる道空間の分析においては，配置構成やスタティックな景観の分析だけではなく，流動的な動線や視線移動などのアクティビティーの因子を与件として検証する必要があると考える。そこで，シークエンシャルなシミュレーションのための有効な方法としてＣＧによる視野域画像を作成することとした。

視野域を再構成するためには，シーンを構成する景観要素（＝景素）の抽出と選別が必

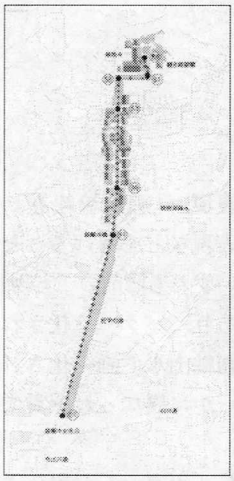

図1　参道配置図

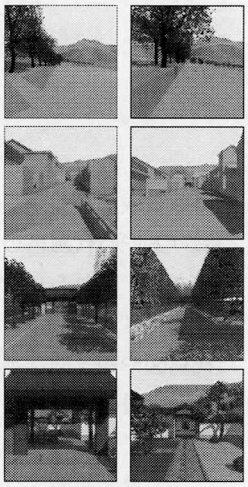

図2　代表的なシークエンスＣＧ

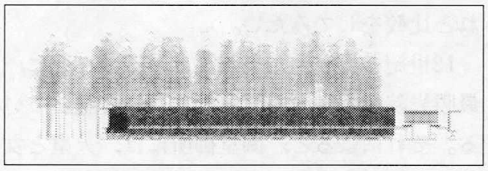

図3　境内参道の生垣部分展開図

要となった。画像情報が雑多な視野域を分析した結果，ここでの「景」は3景群（地面，建物，造作）5景類（地景，物景，緑景，水景，装景）10景素系（山地，平地，建物，境界，樹木，植栽，池，川，石砂，標識）から構成されていることが明らかになった。さらにそこから細分化した21の「景素」を3次元のモデリングとして視野域に配置した。

2．「景素」による参道の特性

歩行者が実際に歩きながら視るシーン（「見え」の景域）の特性を理解するために，視線のデーターを入力した上でシークエンシャルな視野域を再構築した結果，参道領域を視軸の変化（屈折）からは5ケ所に，「景類」の構成分布からは4ケ所に区分することができた。また，「景素」によるＣＧ画像は実写と異なり，歩行視野での動画像シミュレーションによってその特徴を視覚化することもできたので，「景類」構成によって区分された4領域の視野域について以下に記すこととする。

(A)　哲学の道領域（銀閣寺道～銀閣寺橋）

右手遠景に配された大文字がランドマークとしての効果を与えており，相対する至近距離での並木と呼応して単調と思える道をガイディングしている。

(B)　門前参道領域（銀閣寺橋～総門）

道標であった大文字山が視野域から消えるが，土産物屋街の間から新たなランドマークとして銀閣寺総門が視軸中央に顕れてくる。

(C)　境内参道領域（総門～中門）

2ケ所の矩折りを持つ生垣に挟まれた単調な参道のようであるが，アイストップとして正面奥の立木や右手生垣のスリットが微妙な変化を与えている。

(D)　玄関道領域（中門～玄関）

建物と塀に囲まれながらも山並みが借景となる開放的な小空間であるが，視軸中央にある華頭窓越しに庭が見通せるなど，効果的に唐門の玄関が配されている。

3．後　記

視野域の画像情報に基づくＣＧシミュレーションは，景観を構成する要素のみによって再構築しているため，その環境の特性を客観的に観察することができる。また，シークエンスの再現によって視軸の変位，およびランドマーク的要素の置換などを数量的に検出することが可能となり，都市から身体感覚までの操作性を考察できるようになった。本稿では，「景素」の分布特性から区分できた領域について考察したが，今後は動線や視線などの「人」側からの要因のみならず，空間を構成する景素自体のアクティビティーについても整理した上で，参道の「道程」から環境表現の在り方を総合的に探っていきたい。