



Title	人間の目から考える景観デザイン
Author(s)	山内, 貴博
Citation	a+a 美学研究. 2019, 13, p. 76-89
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/90096
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

山内貴博

Takahiro Yamachi

人間の目から考える景観デザイン

街の雰囲気のちがいとは何か。雰囲気を感ずるのは人であり、見ている対象は街である。街の雰囲気のちがいとは何かという探求から始めた本研究は、場の固有性の論理を説明することを主な目的とする。街の雰囲気は、場の個性や特徴といったその場に固有な性質、すなわち場の固有性のことと定義できるように思う。ところで、景観法が二〇〇五年に施行された。しかし、一度制度ができると「景観」は忘れられたかのようで、街が変わった印象は少ない。依然として都市と建築は分離し、街は都市計画、道路や公園は土木、敷地内は建築と区別され、三者三様、実体はツギハギだらけの例も多い。このような現状から本研究は、場の固有性の論理を説明し、新たに景観デザインという領域から街を捉え直すことを試みる。ここでは、個々に考えるのと同時にアイレベルから水平方向に考える方法が、私たちに求められると思う。

見ること

「景観とは見ることだ」堀繁はこのように景観について定義している^[1]。要点は「一、景観とは見ることによって得られる視覚像である。二、景観の非常に重要な点は、見れば説明を受けなくても、何の景観なのか瞬時に分かってしまう、これを外界認知という。三、私たちは見えているものの全てを等しく見ているのではなく、何の景観なのか手がかりを与えてくれるもの《見たいもの》と程よい大きさで見ることができると《見やすいもの》を選んで見ている。例えとして、港町の風景を高台から眺めた時、そこが港町だと理解するのは、背後に見える山並みや家々を見て港町と思うのではなく、入江や停泊している船舶を見て港町と感ずる。すなわち、私たちは見ているものの全てを等しく見ていない。この性質は、危険を察知して安全を確保する能力から来ている。目の前に猛獣が現れたら瞬時に逃げないといけないが、見ているものの全てを等しく見ていては逃げ遅れてしまうので《見たいもの》を瞬時に選んで判断する」と述べている。また、以下の指摘も興味深い。「京都の清水寺に行くと、本堂にある清水の舞台から見る眺めが気持ち良いが、その眺めを撮影して人に見せても、殆どの人はどこの景観か分からない。しかし、本堂の先にある

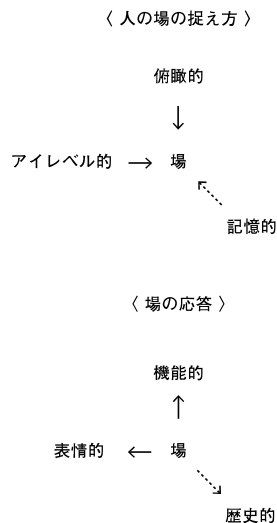


図1 | 場の捉え方の仮説図式

た。ここで俯瞰とは頭で考えること、アイレベルとは心で感じることを意味している。そしてデザインには、そんな俯瞰とアイレベルという縦系横系を一枚の布に織り上げるような作業が大切で、その為にフィールドワークが重要であることを再認識した。まとめると、夏目は『こころ』の中で、頭と心の調和について表現したかったのではないかということである。

以上、ここまで景観の定義について、景観とは見ることであり、あるがまま見ることの難しさ、頭と心の調和について考察した。では次に「人は場を俯瞰とアイレベルで捉える」と前記したが、その内容について述べる。

三つの視点

人はどのように場を捉えるのか、筆者の考える「場の捉え方の概念構造」について述べる^①。はじめに、場の捉え方の仮説図式を考えた^②。この図式は、人の場の捉え方と、それに対する場の応答を示している。人は場を、アイレベルと俯瞰、そして記憶という三つの視点をもとに捉える。それに対して場は、アイレベルには場の表情を、俯瞰には場の機能を、そして記憶には場の歴史を示す、という対の図式である。

人は通常、風景をアイレベルで眺めることを通して理解している。もちろん同じ風景でも車窓から見ると、実際に風や音、匂いなど五感を通して見るのでは体感が異なる。ジェイ・アブルト

奥の院からは、本堂が程よい大きさで見ることが出来るが、この眺めを撮影して人に見せると、多くの人が清水寺だと答えられる。つまり、私たちは清水寺に行っただけでは清水寺を認識することができず、清水寺の景観を見る特別な視点が存在し、そこから清水寺本体を見ることによって、はじめて清水寺を認識し記憶することができる^③という^④。以上の内容から景観デザインとは、特別な視点を特定すること、そしてそこから見る眺めを考える（設える）ことが主な方法として考えられる。

ところで、私たちの生活は活動と眠り、すなわち見えのON・OFFの繰り返しである。大げさに言えば、生と死とも言える。生きている間には決して死後の世界は見られないので、死後の世界が一番想像を掻立てる奥深い空間であり、暗闇が怖いのは見えないから怖いのである。例えば、和室の床間の上部にあたる懐部分など日中でも陰になる部分は、実際には手の届くぐらいの狭い空間なのに奥深さを感じさせる。このような空間を広く感じさせる工夫が、日本の空間文化には多く見られる。話は変わるが、以前「芸術とは何か」と考えなかなか答えが出せずもやもやしていたことがある。そんなある日「芸術とはこころ」だと思った。理由は思い出せないが、それは自転車に乗っていた時で、気分爽快すっきりしたのを覚えている。それから暫くして神田神保町の本屋に行った際、文庫棚で夏目漱石の『こころ』が目にとまった^⑤。その瞬間、芸術とはこころだと思った記憶が蘇ってきて、これは、と手に取り購入した。少年の頃読んだはずなのに忘れていて新鮮な気持ちで読むことができた。しかし、その内容は親友と同じ人を好きになり、恋を成就したいが故に親友を死に追い遣ってしまうという内容で、これは芸術とは関係のない恋愛小説に思われたので的を外した気がした。さらに暫くして、場の固有性に関する研究をしていた時に「人は場を俯瞰とアイレベルで捉える」という仮説を立てたが、改めて『こころ』を読み返した。すると、好きな人で頭がいっぱいになった主人公が、あれこれ親友を勘繰る様子と、その場で実際に親友が衰弱していく様子の、空想と現実のズレについて書いてあるように思われてきた。この空想と現実のズレが原因で過ちを犯してしまうという内容から、私たちがデザインする際の俯瞰とアイレベルのズレ、すなわち頭で考える俯瞰的なプランと実際にその場所に立って見るアイレベルの印象とのズレが原因で過ちを犯す、それが現代の没場所的状況を生んでいる理由の一つだと考えるようになった

ンは、人の風景感覚は動物の生存に関わる行動のメカニズムに由来するとして「眺望―隠れ場理論」を提唱している^{〔3〕}。原初的な見ることと隠れることという条件が揃ってはじめて緊張から解放され、風景の美的満足が得られるという。この観点は、ランドスケープデザインすなわち外部空間のデザインにおいて、見晴らしの良い抜けた場所と、木々に囲われた落ち着く場所、といった対比で表現され、多くの事例が見受けられる。一方で内部空間のデザインにおいては、吹き抜けとアルコーブといった表現で多くの事例を見ることが出来る。ところで、人の眺める風景は部分的で断片の繋がりであり、これを全体的に把握することは難しい。この点において、アイレベルの視点は主観的である。特に設計者は、客観的な思考を要求されることが多く、主観的な見方は軽視される傾向にある。しかし、アイレベルの視点にこそデザインの可能性が秘められているのではないだろうか。言葉が次々に並んで詩が生まれるように、空間もそれを構成する要素が継起的に知覚され体験される。ゴードン・カレンは視覚的な喜びを得るために都市のエレメントを操作し感情にインパクトを与える必要があるとして、環境を構成要素のレベルに分解し、時間の流れを導入したシーケンスから設計する方法について研究している^{〔4〕}。さらに、フィリップ・シールもまたシーケンスを記号体系の中に記録する方法を提案しており、彼は、運動について水平距離、垂直距離、速度、方向の四つを設定し、一方で空間の形について面、スクリーン、オブジェの三つの構成要素を設定し、傾斜、ゆがみなど、あらゆる空間タイプを記号化している^{〔5〕}。これらの内容は、部分的な視点から全体的な視点へとデザインしていく方法とも捉えられる。ただし西澤文隆は、このやり方にはまだ調査段階と計画案の間に飛躍が感じられるとして、近代以降の特徴である全体的な視点から部分的な視点へと落とし込む方法と同時に、部分と全体の双方向からデザインするべきだと述べている^{〔6〕}。ここでのいう部分的とはすなわちアイレベルの視点を意味し、全体的とは俯瞰的視点を意味していると考えられる。また、時間の流れの中でアイレベルから俯瞰的視点へ移行していった事例として地図の歴史があげられる。矢守一彦は中世の俯瞰図を取り上げ、これを風景的要素が残る古代の絵図と記号・抽象化した近代の地図の中間に位置付け、両者の相乗効果をねらって作成されたとして古地図の研究を行っている^{〔7〕}。ところでイーファー・トゥアンは、場所の経験という観点から子供の成長過程に着目し、子供がアイレベルで見るという主観的な世界から徐々に航空写真や地図のような客観的な視点を獲得していく様子について言及している^{〔8〕}。確かに幼少年期を過し

た街を大人になって再び訪れた時、街が小さくなった印象を受けるが、この印象は、アイレベルが低い位置から高い位置に変わったことが原因と思われる。この事象もアイレベルの視点をデザインにおいて重要な視点として考慮するべきであることを示している。その上でトゥアンの言うように、大人になるにしたがって俯瞰的視点へ移行していくのならば、意識的にアイレベルの視点へ戻すか、西澤の言うように双方向を意識しながらデザインする方法を探る必要がある。中村良夫は「飛行機に乗ると、たちまち壮大な神の視点の素晴らしさに幻惑されてしまうが、しばらくすると飽きてくる。それに対して地上の風景は、人を圧倒するようなことはめったにないかわりに、生涯の友とすることに足りる。この違いは、どこから来るのだろうか」と述べ、俯瞰的視点を神の視点と形容し、その視点到注意を促している^{〔9〕}。では、次に俯瞰的視点とはどのように定義できるだろうか。

俯瞰的視点とは、実際に見ることはできないが全体的な位置関係や構成といった「機能」が把握できる視点のことである。多くはこの視点（プラン）で考える傾向にあり、全体的な構造を扱っているという点において客観的であるといえる。しかしこの視点の欠点は、高さ方向が見えない為、スケール感を掴むことがむずかしく、スケールアウトする傾向がある。都心部の再開発の多くは、俯瞰的視点から偏って計画されていると考えられる。また伊藤精悟は、近代社会の俯瞰的性格の中にこそ風景の追求を成立させた要因を見出しており、そこでは人間の主体としての自覚、空間の知覚法則の発見、外界の客観的科学的認識の三つをあげている^{〔10〕}。客観的科学的認識ということは、俯瞰的視点に客観的の他に、科学的という視座も見出すことができる。これに対してアイレベル的な視点には、芸術的という位置付けが可能である。奥野健男は、現代の日本文学における没場所的な状況について、縄文人的と弥生人的という対概念から分析している^{〔11〕}。縄文人的とは、森、山、海、火、日本の土着的原風景原体験、狩猟採集民、遊びの世界、孤独な竪穴生活、大都市の勤め人の自宅といったものに代表され、弥生人的とは、水稻農耕民、排他的閉鎖的な共同体意識、個人より聚落全体の優先、現代の企業、愛郷精神、共同作業、定着性、地縁といったものに代表されるという。そして、芸術や文学を生み出すには、縄文人的な者でなければならぬと述べている。この内容から、縄文人的はアイレベルの視点へ、弥生人的は俯瞰的視点に位置付けられる。この他にも、宮城俊作は、ランドスケープ

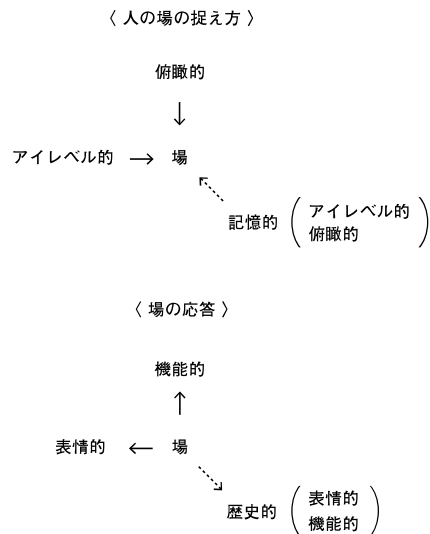


図3 | 記憶的(歴史的)な視点

次に、さらに記憶的(歴史的)な視点における二つの区分について考察する。記憶的(歴史的)な視点には、空間的次元とは別に時間軸が加わる。ケビン・リンチは記憶に残る強い要素を五つのエレメントに集約したが、このような記憶に残る強い要素は、中村良夫が述べているように俯瞰的な視点とすることができ。しかし一方で、記憶にはアイレベル的な視点も含まれている。先に述べたイーフォー・トゥアンの成長過程の視点の変化では、人は成長するとともにアイレベル的な視点から俯瞰的な視点へ移行していく。これは成長過程において俯瞰的視点の比重が大きくなり、そのことが原因でアイレベル的な視点の比重の強かった幼少の頃の記憶は、思い出す程度に弱くなっているのである。確かに、大人になって幼少年期に過ごしていた街を再び訪れ、改めて見ると、なにげない学校の塀や溜まり場の特定の木、ちよつとした段差、といった要素は思い出されてくる要素である。一方、覚えていたのは、学校や公園、駅、線路、大きな道路といった地のかという強い要素の位置関係である。これは、人間が家と目的の間を迷う事なく移動するという生活環境を記憶し構造化する能力、すなわち要素の位置関係を定位する能力からくるものである。この考察から記憶的(歴史的)な視点においても、さらに、①アイレベル的(表情的)と、②俯瞰的(機能的)という二つのタイプに分類できる「図3」。

的、美学的、縄文人的、が位置付けられた。俯瞰的視点には、あたま、隠れ場、落ち着く場所、アルコーブ、全体的、客観的、地図、航空写真、神の視点、オーバースケール、科学的、弥生人的、が位置付けられた。記憶的視点には、時間、構造化、認知、抽象化、記憶地図、退化した神の視覚、が位置付けられた。

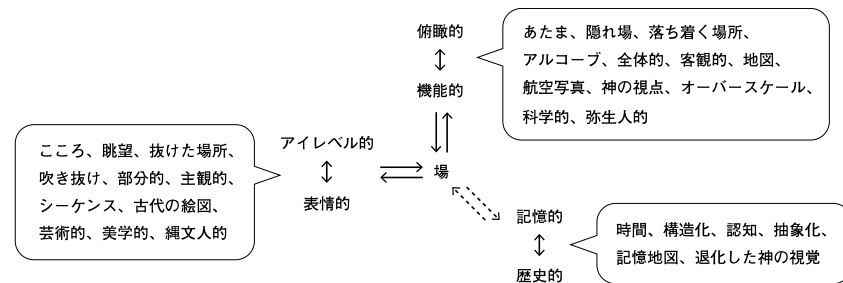


図2 | 場の捉え方の体系化

が科学的に認識された環境の知覚像を意味する場合と、純粹に美学的な鑑賞の対象とされる場合が混在していることを指摘し、環境と風景の概念を明確に区分した上で、両者を連接するために何が必要かを考えてみるものが求められると述べている¹⁴⁾。

ここまで、アイレベル的視点と俯瞰的視点の二つについて考察した。その上で三つめに、人の場の捉え方には記憶的な視点があげられる。記憶的とは、アイレベル的と俯瞰的な視点にさらに時間軸が加わることを意味している。人は見ている風景を全て覚えていたのではなく、取捨選択といった抽象化を行っており、さらに意味付けや構造化を行い認知している。生活様式の似た社会では、この記憶に残る要素(学校や公園などの要素)は位置関係の違いはあるものの、ある程度似てくると思われる。こうした要素は断片的というよりはむしろ、意味を持ち構造化されて地図のような配置をなしている。ケビン・リンチは、この種の記憶地図を系統的に収集して分析を行い、都市の記憶の大枠を構成する要素がランドマーク、パス、エッジ、ノード、ディストリクトの五つに集約できることを示し、その位置関係が記憶地図をつくっているという¹⁵⁾。中村良夫は「これは人間の目の前に広がる風景のイメージではなく、町全体の抽象的鳥瞰のイメージであるから、これをベルクソン流に、退化した神の視覚とよべないでもないが、記憶地図は、場所ごとの具体の風景像を下敷きとして抽象されているから、やはり視覚像の性質を色濃く残している。『略』風景論の課題の一つにとり込んでいっとうに差支えないのである」と述べている¹⁶⁾。これは、記憶的とは頭で考える俯瞰的視点だけに思われるかもしれないが、アイレベル的な視点も含まれていることを指摘しており、どちらも区別する必要があるのかもしれない。ここで一旦、これまで位置付けた内容を整理する「図2」。アイレベル的視点には、こころ、眺望、抜けた場所、吹き抜け、部分的、主観的、シーケンス、古代の絵図、芸術

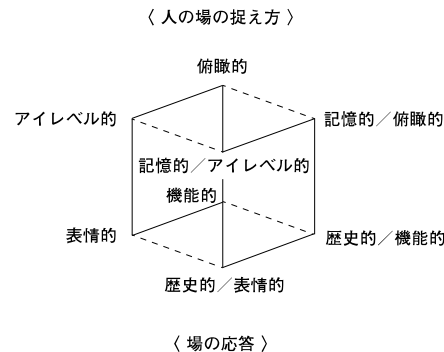


図4 | 場の捉え方の概念構造

① 記憶的（歴史的）な視点におけるアイレベル的（表情的）とは、思い出す程度の弱い記憶であり、それは弱いエレメントで構成されている。

② 記憶的（歴史的）な視点における俯瞰的（機能的）とは、覚えている強い記憶であり、それは強いエレメントで構成されている。

以上、ここまで三つの視点について論じた。まず、場の捉え方を図式化した。これはアイレベル（表情）と俯瞰（機能）、そして記憶（歴史）という三つの視点からなる。この三つの視点について、各々の位置づけを分析し、その内容を体系化した。次にこの三つの視点の中から、記憶（歴史）に着目し、その内容もアイレベル（表情）と俯瞰（機能）という二つのタイプに分類できることを示した。これらの分析をもとに、場の捉え方の概念をチャートにまとめることが出来る「図4」。図の上下が、人と場の応答を示し、一方、左奥側は実際の構成を、右手前側が認識されるエレメントすなわち時間軸を加味した世界を示しており、対になっている。

ありやう

私たちの生活する住環境は、ひと（社会環境）、もの（人工環境）、しぜん（自然環境）の三者が関係して調和する、歴史的に形成された総体としての空間である「図3」。空間を人々の生活や活動を支える側面から考える時、ひと、もの、しぜん、個々の課題や技術だけでなく、その要因や意味合いが意識されてくる。それは、単にもの

持つ物理的な強度ではなく、人の経験や心に受ける強度として、その「ありやう」が問われる側面と思われる。稲次敏郎は「ありやう」とは実体を離れた概念として広く一般に認知された「あるべき姿・形」であると定義している「図4」。「元来、創作はなんら客観的制約のない個人的創意にもとづくものであり、そこにおいてこそ個性は発揮されるものであるが、一方において、日本の芸術における歴史的経緯においては、常に上位概念として一般的に普遍化された《あるべき姿・形》が存在し、その約束の枠内において創意・個性が発揮されている多くの事実を見ることが出来る。この一般的に普遍化された《あるべき姿・形》を《ありやう》とよぶ。《見せかた》はつくり手であり、《見えかた》は受け手である。そしてつくり手と受け手の間に共通する概念が《ありやう》として存在する。つくり手の《見せかた》に至る過程として、《おもはえる・おもいめぐらす・まねび・まなぶ》の学習が存在し、そのうえに存在条件・空間機能・属性など種々の制約条件が《見せかた》を規制する。しかし、《見えかた》は《いかにも、ありやう》でなければならない」と述べている。例えばとして、一連の浄土来迎図の表現推移を素材に説明しており、この仏画の変化は、平安の貴族社会から混乱の武家社会への変化に伴い、受け手のニーズも変化して、ひとつの「ありやう」に対する「見せかた・見えかた」が変化した例として興味深い。では、景観デザインにおける「ありやう」とは、どのような内容が考えられるのか、内部空間と外部空間に分けて分析する。

まず内部空間について。ここでは研究の契機となった実務経験から述べる。筆者は学部で建築を志し、一九九五年に社会へ出て、はじめに建物がどのように出来るのか知りたいと思い、集合住宅の施工管理を行いながら建物が出来るプロセスを学んだ。その後、施工から設計サイドに移り、建築は意匠と構造、そして設備に分かれて設計するが、その全体を理解する目的で建築家、難波和彦の設計思想を学ぶ。ここで設計した「箱の家」という建築は、社会に認知されシリーズ化する。そしてそのシステムを（株）良品計画で商品化することになり、その開発を担当した。この建築は「一室空間型」という型である「図5」。吹き抜けを介して家族の気配がうかがえる空間となっており、南側に大きく開いた底空間が、夏と冬の通風と採光をコントロールする。難波は、このデザインを通して「建築の四層構造」を提唱している「図6」。「建築のデザインとは四つの層に同型の構造（抽象的な意味での）をつくり出すことである。

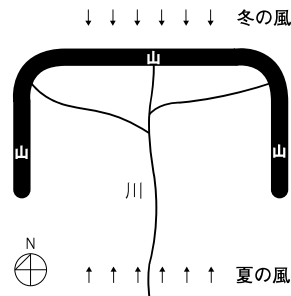


図6 | 蔵風得水型

それは左右背後に山を背負い、前方に開けたタイプの景観で、樋口は「深層心理学的に言えば人間にとってもっとも快適だと想像される眺め、例えば母親の膝に抱かれて見る眺めと同じ形になっている」と述べている。雨が降ると水が三方の山から下流へ流れ、この川を拠り所に人は定住することができる。そして、その川は風道にもなっている。ここで重要なのは方位で、南に開き、東西北に山がある構成がベストである。なぜなら夏は南風が吹き込み涼しくかつ湿気を取り、逆に冬は冷たい北風を山がプロテクトする「図6」。例えとして、京都市や盛岡市が挙げられる。樋口の類型化は一つの「ありやう」の展開として捉え直せるか検討を要するが、まず「蔵風得水型」は、外部空間における「ありやう」として位置付けられる。

以上、景観デザインの「ありやう」について、内部空間と外部空間に分けて分析した。ここで、図5と6を比較してみると「一室空間型」と「蔵風得水型」は同じ空間構成であることに気付く。つまり、内部も外部も「ありやう」は同じだという結論となる。

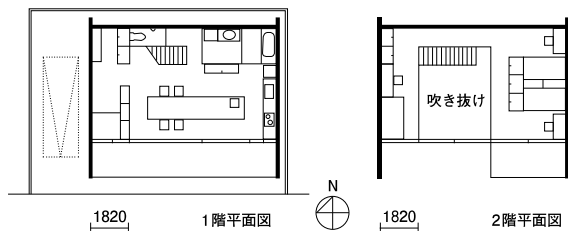


図5 | 一室空間型

人間が自然から文化を生み出したときに、あるいは芸術家が素材から作品をつくり出したときに物体と記号が同型となる。「略」この仮説からどのような方法論が提案できるだろうか。」と述べ、箱の家の四層構造は「第一層…物理性…工業化部品による構法の標準化によってコストパフォーマンスの最適化を追求する。第二層…エネルギー性…自然のエネルギーを取り入れながら省エネルギーで高性能な住宅を実現する。第三層…機能性…一室空間によってライフスタイルの変化に適応するフレキシブルな住宅を実現する。第四層…記号性…単純でコンパクトな箱型デザインによってサステイナブルな住宅を実現する」と述べている。このコンセプトから生み出された「一室空間型」は、内部空間における「ありやう」として位置付けられる。

次に外部空間について。筆者は「街の雰囲気の違いとは何か」という疑問から二〇〇六年に研究を開始した。当初は生まれ育った街である東京と大阪、京都、北九州を比較していた。そして二〇一三年以降は、研究者として赴任した秋田を中心に、主に東北の景観調査を行った²⁸。調査は前記した「場の捉え方の概念構造」をもとに、俯瞰的な机上調査とアイレベル的な現地調査を明確に行った。そして研究を進める中で、調査者の知性と感性、特に感性を高める必要があることを痛感する。そこで、秋田では日々の生活から四季を肌で感じようと真冬を含め自転車通勤することにした。通勤ルートは、家から大学まで約五キロメートルの道程で、家はかつて城下町のあった中心市街地にあり、大学は城下町に至る旧街道沿いの宿場町付近にある。ところで、これまでのフィールドワークからどの街にも川が流れていることに改めて気付く。つまり「人の営為に水が必要」ということで、確かに通勤ルートにも二本の川が流れている。一本目はヒューマンスケールで親密感がある。蛇行する川沿いの桜並木を走るのはとても気持ち良く、その要因として、一、街中は道が直線なのに対し川沿いはカーブしている。二、川のせせらぎが街の音を消す。三、対岸が水平に広く見える。四、車や人通りが少ない。

五、土手の草木の匂いや季節変化、などが挙げられる。人と緑は、呼吸の需要が合致するので気持ち良いのかもしれない。一方、二本目の川はオーバースケールで開放感があり、そこに約六〇〇メートルの長い橋が架かっていて、その橋を渡ると大学に到着する。また、川は

南東から北西へ流れており、橋のすぐ先を日本海へ注いでいる。通勤当初、この橋を渡るのは退屈だった。その要因として、一、橋がまっすぐである。二、剥き出しで並木などの拠り所が無い。三、車が主役を感じられる。四、天候によって落雷など怖い時がある、などが挙げられる。しかし、ある頃からこの橋を渡っている時に「風」を意識するようになった。冬は凍結する橋の上を滑らないよう慎重に渡っていると、海側から強い風が吹きつけ体を持ち上げる。また、夏が近づく頃には逆の山側からミスト状の風が吹き抜ける。このような経験を毎年繰り返していたから川が「風道」になっていることを実感した。樋口忠彦は、日本の景観について棲息地を七つに類型化しており、その中に「蔵風得水型」という型がある²⁹。

おわりに

本論は人間の目から考える景観デザインと題し、はじめに景観とは見ることと定義して、あるがまま見ることの難しさ、頭と心の調和について述べた。次に、場を捉える三つの視点を論じ、場の捉え方の概念構造を提示した。そして、景観デザインのありやうについて、内部空間と外部空間に分けて分析した。結論として、内も外もありやうは同じという結果を見出すことが出来た。最後に、内田樹は芸術の本質について武術を例に「あらゆる道具についての訓練は、それがあることを忘れさせるためにある。同じように、人間の身体についてのすべての修行は、人間が身体を持っていることを忘れさせるためにある」と述べている²²⁾。この真理に通じるよう今後も努力を続けていこうと考えている。

山内貴博（やまうち・たかひろ）
一九七一年生まれ。秋田公立美術大学景観デザイン専攻准教授。東京芸術大学大学院美術研究科博士後期課程修了。博士（美術）。専門は環境デザイン。

註

^{*1} 掘繁『景観からの道づくり―基礎から学ぶ道路景観の理論と実践』（大成出版社、二〇〇八年）六一―七頁。
^{*2} 掘繁が文京区主催で二〇一六年三月一六日と四月二三日に行った「景観を学ぼう」と題した連続講座。
^{*3} 夏目漱石『ころも』（岩波書店、一九二七年）。

^{*4} 山内貴博「比較風景論」（東京芸術大学、博士論文、二〇一一年）一七―二九頁、初出に加筆。
^{*5} ジェイ・アブルトン『風景の経験 景観の美について』（菅野弘久訳（法政大学出版局、二〇〇五年）九四―九八頁。
^{*6} ユードン・カレン『都市の景観』北原理雄訳（鹿島出版会、一九六八年）。
^{*7} Philip Thiel, “A Sequence-experience Notation: For Architectural and Urban Space,” *The Town Planning Review*, Vol.32, No.1 (April 1961): 33-52.
^{*8} 西澤文隆『西澤文隆の仕事第二巻（すまう）』（鹿島出版会、一九八八年）二四―二六頁。
^{*9} 矢守一彦『古地図と風景』（筑摩書房、一九八四年）。
^{*10} イーファー・トゥアン『空間の経験』山本浩訳（ちくま学芸文庫、一九九三年）四〇―六六頁。
^{*11} 中村良夫『風景学入門』（中公新書、一九八二年）二八頁。
^{*12} 伊藤精悟『風景概念の構造に関する研究』（京都大学、博士論文、一九八四年）。
^{*13} 奥野健男『文学における原風景』（集英社、一九七二年）。
^{*14} 宮城俊作『ランドスケープデザインの視座』（学芸出版社、二〇〇一年）七八―八一頁。
^{*15} ケビン・リンチ『都市のイメージ』丹下健三・富田玲子訳（岩波書店、一九六八年）。
^{*16} 中村良夫、同書、五六頁。
^{*17} 日本建築学会編『建築設計資料集成（地域・都市Ⅱデータ編）』（丸善出版、二〇〇四年）二頁。
^{*18} 稲次敏郎『庭園と住居の（ありやう）と（見せかた・見えかた）』（山海堂、一九九〇年）一―三頁。
^{*19} 難波和彦『進化する箱』（TOTTO建築叢書、二〇一五年）五七―六〇頁。
^{*20} 山内貴博『景観物語』（秋田公立美術大学研究紀要）第五号（二〇一七年）二七―三八頁。
^{*21} 樋口忠彦『景観の構造―ランドスケープとしての日本の空間』（投稿堂出版、一九七五年）八四―一四九頁。
^{*22} 内田樹『疲れすぎて眠れぬ夜のために』（角川文庫、二〇〇七年）一四八―一五四頁。