

散歩の理論と記述モデルの探求 -ハイパーテキスト風景論の可能性と限界-

吉村晶子¹

¹正会員 博(工) 独立行政法人 防災科学技術研究所 地震防災フロンティア研究センター
(〒651-0073兵庫県神戸市中央区脇浜海岸通1-5-2-4F, E-mail:yosimura@edm.bosai.go.jp)

近代人が風景画によって見方を教えられ、風景を見ることを覚えてきたのと同様に、一定の楽しみ方を獲得していないと楽しめない種類の風景体験が存在するものと考えられる。本稿ではその例として散歩をとりあげ、その楽しみ方をとらえるための理論と記述モデルの検討を行なった。その結果、非目的的な行動において風景が立ち現れるという特徴を持つ散歩について、テキスト理論に基づく風景解読モデルによりよく説明されること、意識的な側面が主要な散歩体験はハイパーテキストモデルによってよく表現できること、また身体的側面が重要要素となる体験については身体項の導入などの工夫が必要であることが確認された。さらに風景デザインにおけるハイパーテキストの意義と展望について考察した。

キーワード: 風景論、記号論、テキスト理論、パロール、ハイパーテキストモデル、散歩、見方、中村良夫、谷口ジロー、久住昌之、須田一政、ロラン・バルト、還元不可能な複数性

1. はじめに

筆者は昨年、6名のメンバーからなる土木学会関西支部共同研究グループ「風景論教育手法の開発」において、土木技術者に必要な風景論およびその基礎となる素養の教え方について考える検討に参加した。討議の合間にある大学教官は「風景事例を見に学生を連れて行っても、何をどう見たらいいのかわからない様子で突っ立ってるんですよ」と嘆息していた。もちろん、それをどう教えるかがその場での問題なのであるが、つくづく「風景は見方があって見ているもの」ではあると改めて思った。ここには英文学者・高山宏の言葉を引いておこう。

極論すると、十八世紀以前、イギリス人は物を見ることができなかった。物の見方には一定の基準がある¹。

イギリス人は、十八世紀まで物の見方を知らなかった。我々が物の見方を知っているのは、小さい頃から当たり前のように絵を見ていたからで、だれがこういう形で何かを見ました、世界はこういう「構図」で、こういう「アングル」で眺めると気持ちいいらしいですよという証拠があったからである²。

例えばこのように近代人が風景画によって見方を教えられ、風景を見ることを覚えてきたように、何らかの「楽しみ方」を獲得していないと楽しめない種類の風景体験というものには他にもあると考えられる。筆者は前稿で須田一政作品をとりあげたが³、この18葉の写真からなる作品は、それを楽しめるような見方を身につけるこ

とを要請する作品でもあった。すなわちこの作品は、何の変哲もない郊外住宅地が美しくも何ともない構図で写っているもので、1葉だけを見てもさっぱり分からないものであるが、行きつ戻りつ18葉の写真を見ているうちにじわじわ味わえるようになる、味わえるようになった時にはひとつのものの見方が身についている、という類であった。

前稿では、このような写真がなぜ芸術作品となり得たかを吟味したが、本稿では「散歩」というものについて考えたい。須田も近所をうろつ徘徊しながら写真を撮ったが、次章でみるように「散歩の楽しみ」というのはひとつの面白い風景体験のあり方であり、散歩を楽しむためには一定の素養、あるいは気構えが要る。また散歩の楽しみは、従来のモデルではとらえ難い体験であるという意味でも研究対象として興味深い。冒頭で書いたように、風景は見方があって見ているものであり、見方はまたひとつのモデル(型)となる。筆者はこの図式を風景発見モデルとして取り出したが⁴、佐々木⁵は、見方が都市や地域のあり方を規定するモデルとしても働くことを視野に、都市景観のとらえ方の視覚的表現を追う論考を提出している。

以上をふまえ、本稿では従来のモデルでとらえ難かった種類の風景体験のひとつとして散歩をとりあげ、その説明理論と記述モデルの検討を行なう。既稿⁶の成果から見当をつけると、散歩体験は風景解読モデルでよく説明されることが期待できることから、まずその背後理論

であるテキスト理論について整理し、必要な議論を確認する。次に体験の記述モデルを探るにあたり、テキスト理論との通底がみられるという意味で興味深いモデルであるハイパーテキストモデルに着目し、散歩の楽しみの記述への適用可能性を検討する。最後に以上の結果について考察を加え、風景論としてのハイパーテキストの射程と限界を検討する。

2. 散歩の楽しみ

(1) 散歩とは

「逍遙」「散策」の言葉は唐代まで遡るが、「散歩」の言葉が日本で使われるようになったのは明治以降であるという⁷。散歩とは「一定のプランを建てずに好きなように歩くもの⁸」「特別の目的をもたずに、気の向くまま歩くこと⁹」であり、それには「意味無く歩くことの楽しみ¹⁰」があるという。また散歩の達人によると、「散歩の極意はゆっくり歩くこと。用事で急いでいては見えないものがどんどん見えてくる」という¹¹。

(2) 散歩の例

市村ら¹²は明治の4人の文学者がどのような散歩をしていたかをタイプ分けして示したが、散歩が「好きなように歩く」ものであれば、散歩者の数だけその楽しみ方があるといえるだろう。以下、いくつかの例をみってみる。

a) 中村良夫「掃苔録」¹³

掃苔録(そうたいろく)とは、掃苔、すなわち墓を訪れ、苔が生えて読みにくい墓の文字をはいて読む行為を行い、その墓地に誰が埋葬されているか記録したものである。中村良夫は掃苔録をひもときながら墓地を散歩する楽しみについて「目前に墓地の風景がひろがり、掃苔録の言葉がそれに重なる」と述べ、複合表象¹⁴としてのテキストを横断していく楽しみを語っている。例えば、京都・鹿ヶ谷の法然院墓地を歩いた体験では「疏水を渡った上り坂がすぐ参道に通じる。春の浅いころなら散り敷いた椿を踏みつつ山門をくぐれば、墓地は深い木立のなかにある。」と、品のよい静寂に包まれた満ち足りた環境を楽しみながら、さらに墓地を楽しむためには「もちろん一つ一つの墓石の苔を払い落とすように回りたい。谷崎潤一郎のは明るい丸みを帯びた石がひとつ、自筆の草書体で潤一郎と彫りつけてあった。九鬼周造の端正な石碑が近くにあるのは面白い取り合わせだが、マルキスト河上肇の墓標が、希代の耽美家の側で高々と角ばっているのは昭和史の皮肉だろう。もっとも河上は南宋の陸游を愛する詩人でもあったから、これでなかなかおさまりがよいのかも知れない」と、埋葬者や埋葬者同士の関係をあれこれと連想しながら歩く楽しみを記している。

b) 谷口ジロー「歩くひと」¹⁵

一方、これとは対極的に、「歩くひと」で漫画家・谷口ジローが描く散歩は、環境の中にただ身を置くような散歩の楽しみを示している。言葉が極めて少なく寡黙な作品であり、主人公がただ歩いているだけで話の盛り上がりも少なくストーリー性が非常に低い、まちや環境の中を歩く様子をそのまま描き、環境にじかに触れる感覚がよく表現されている(図-1,2)。

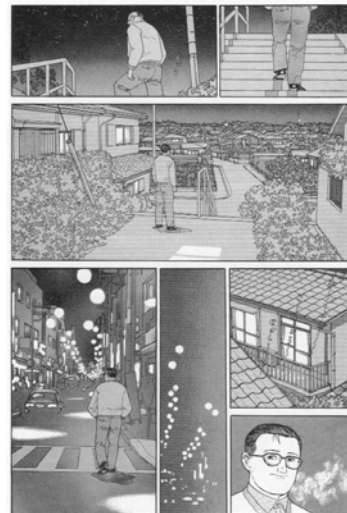


図-1:「歩くひと」第9話 星降る夜 より



図-2:「歩く人」第15話 よしずを買って より

c) 久住昌之「散歩もの」¹⁶ (画: 谷口ジロー)

谷口によく原作を提供している久住昌之は、散歩の際、

1. 「観光ガイド」や「町歩きマニュアル」など、本やインターネットを調べて出かけない。
 2. 事前に地図は見ても、歩き始めたら、その時その時の面白そうな方へ、積極的に横道にそれる。
 3. 時間を限らず、ひとりでのんびりだらだら歩く。
- ことを決め事にしており¹⁷、意識的に無目的で歩くことによって散歩の楽しみをより得られるという技術を説く。その久住が「散歩もの」で示した散歩は、「歩くひと」

のそれと比べ、同じ谷口による作画ながら対照的に饒舌なものとなっており、明示的な発見に満ちている(図-3)。例えばその道が旧東海道であったと電柱の表示で気づき、江戸の旅人の往来を想像し、そこから現在のまちの特徴をより気をつけて見るようになる、といった具合である。



図-3:「散歩もの」 第八話 目白のかき餅 より

d) 須田一政「犬の鼻」¹⁸

前稿でみた通り、写真家・須田一政が40年間住み慣れた神田を離れ、千葉に移り住むようになった時期の作品であり、須田はこの慣れない土地でうろうろ歩いて写真を撮りながら、その土地の日常を「私の中へと取り込む作業」をしていたという。前稿の検討の中で、本作品を構成する各葉の写真が従来の写真構図の原則からはずれるものであり、いわゆる「構図」を撮ったものではなかったことを確認しているが、そこから須田の散歩は構図の探求や発見を目的とした作品制作のためのものではなく、慣れない環境に対しなんとかして関わりあい、そこに定着していこうとした一人の人間の生きた過程であったといえる。また環境にじかに触れ、環境との関わりを得た瞬間瞬間を表現する作品であるという意味では「歩くひと」とも通ずるといえる。

(3) 本稿で扱う「散歩の楽しみ」

このように散歩にはそれぞれの楽しみ方があり、いずれも環境と人間の関わりあい方のかたちをそれぞれに示しており興味深い。よって以後の考察では以上にみたような散歩を念頭に置くこととし、例えば健康増進を主目的とするような散歩やウォーキング等は特に扱わない。本稿の考察対象とする散歩の特徴について、これまでみてきた散歩の共通項からまとめておくと、非目的であること(目的地への移動を目的としない、もしくはそのための合理性や効率性からはずれるものであること。急がずゆっくり行く・横道にそれる・休んでいくなど)、

知覚・感覚に何らかの立ち現れがみられること(物や意味への気づき、あるいは触覚的・身体的感覚の覚醒や堪能など)の2点が挙げられる。

散歩に関する既往研究には、歩道や住宅地環境の整備に資することを目的に住民や高齢者の散歩行動を調べたものが一定数あるが¹⁹、散歩の楽しみそのものをとらえたものは見当たらない。本稿でとらえようとしているのは、同じ環境を歩いていても「急いでいては見えないものがどんどん見えてくる」ような散歩の楽しみである。

3. 散歩の理論と記述モデル

(1) 散歩の理論

筆者は既稿²⁰において、風景を把握・説明するためのモデルとして風景発見モデル、風景解読モデル、風景出現モデルの3つのモデルを提出した。このうち風景解読モデルは、揺れ動く視点となって構造を生成的に解体しながら表層の立ち現れと戯れるような風景体験をとらえたものであった。よって、散歩の体験も風景解読モデルでよく説明されるのではないかと期待できる。従って、以下ではその背後理論を確認していくこととする。

a) 風景解読モデルの背景理論

現代記号論やテキスト理論は、その対象を言語学から意味一般の問題へと、またその領域を、意味伝達(コミュニケーションの記号論。伝達意図が存在する)から意味生成(間テキスト性の理論。テキストとテキストのぶつかりあいにより意味が生ずる。伝達意図の存在を前提としない)へと拡張してきた。中村良夫は、対象として非言語的テキストの中でも風景をとりあげ、そこにおける意味生成をみていく風景記号論・風景テキスト論を確立した。その理論的基礎にはデリダ、バルト、エーコ、クリステヴァなどの理論がある。

b) 風景のパロール

中村²¹のように風景を、また松政²²のように都市や建築を意味の問題としてとらえ、語ることができるのは、「言語学の影響の下で展開された記号論やテキスト理論の努力により、多くの貴重な省察が為されてきた²³」ことによるところが大きい。テキスト論においてバルトが「作者の死」を宣言し「作品からテキストへ」とパラダイムを変化させて以来、唯一の正しい読み方を想定してそれ以外を誤読とするのではなく、読者による自由な読みを許容し積極的に評価する「読みの理論」が盛んに研究されるようになったが、風景テキスト論においても中村は個々人の眼に映る、その時どきの偶然の結びつき²⁴で立ち現れる風景の体験を「風景のパロール」と呼んだ²⁵。

筆者も前稿²⁶において風景解読モデルの「主体の存在様態が「視点」と言うあり方になる」ということに着目したが、これはテキスト理論を援用しないことにはとら

えることが難しい風景の側面を捕捉する、風景テキスト論のひとつの成果ではないかと考える。すなわちこれは、見る・触れる・感じるなどの環境と関わりあいの発生そのものを風景の「パロール（言語実践）」としてとらえたものであり、その根底にはバルトのテキスト概念、すなわち、テキストとは生成するものそのものであり、パロールの実践であり、還元不可能な複数性²⁷であるという考え方がある。

「テキスト」は数えられる対象として理解すべきではない。・・・「テクスト」は、ある作業、ある生産行為のなかでしか経験されない²⁸。

「テキスト」は複数のである。ということは、単に「テキスト」がいくつもの意味を持つということではなく、意味の複数性そのものを実現するということである。それは還元不可能な複数性である（ただ単に^{アクセプタブル}可能な複数性ではない）²⁹。

c) 風景解読モデルがとらえる風景の特徴

以上より、風景解読モデルがとらえるのは実践（パロール）を今まさに行なっている現在進行形の風景体験であり、その実践を遂行する状態になつていっているという、一種の^{モード}励起状態にある主体の存在様態であるといえる。

また中村は、立ち現れる風景の楽しみは「要約ができない³⁰」とも指摘している。つまり、要約不可能という性質が、この「風景解読モデル」でとらえられるような立ち現れる風景の体験にはあるという。この指摘の背後には、デリダのテキストに関する思想、特に差延の概念（テキストは読むよりじっくり繰り返し眺め、時間をかけて味わうもの）が念頭にあらう。

d) 風景解読モデルと散歩

散歩においては、主体が上記のような存在様態（＝実践モード）になっているからこそ、「見えなかったものが見えてくる」ものと思われる。また、主体の状態が、このような一種の励起状態となるのは、散歩が非目的的行为であり時間に急かされないで行なわれるからだと考えられ、そのことが「かまえ」（身構え、心構え）³¹を変化させるからだと思われる。人は、日常生活の中で、見慣れた環境をわざわざ注視することはしない。人の知覚は、その時の行動の目的（例えば、目的地に向かう）に忠実であろうとすればするほど、その行動に必要な情報以外は知覚しないように出来ている。しかし、環境に対する「かまえ」がそのような目的から開放されれば、体験のモードが風景実践モードに変わり、いろいろ見えてくる。そして、「見えてくる」というのはそこで意味生成がなされ風景が体験されたという意味でひとつの風景の実践（パロール）としてとらえられ、またそこでは環境（エクリチュール）を注視するようになる差延の体験がそこにかがえるという意味で、それは要約不可能である。

(2) 散歩の楽しみの記述モデル

a) テキスト論とハイパーテキスト

風景解読モデルでとらえられるような風景体験を具体的に記述・把握できるモデルを考える際に求められることは、バルトの「還元不可能な複数性」に何らかの形で対応することであろう。ここで有力な候補として浮上するのはネルソン³²が提唱したハイパーテキストである。

「ハイパーテキスト」という語で私が意図しているのは非順序的なエクリチュール—分岐し、読者に選択肢を与え、インタラクティブな画面で読まれるのが最もよい読み方であるようなテキストのことである。一般に受け止められているように、これはリンクで結びつけられたテキスト群のことであり、このリンクが読者に異なった経路を与えてくれるのだ³³。

上にみられるように、このネルソンによるハイパーテキストの理念は「還元不可能な複数性」に通じあい³⁴、中心をおかない思考をとること、連鎖を重視することなどにおいてバルトやフーコーの思想に通底することが既に確認されている。つまり、批評理論はハイパーテキストを理論化する³⁵。ただし、バルトにおけるテキスト概念の「現象としてのテキスト」と「意味生成の場としてのテキスト」の二重性に関し、後者を捨象したハイパーテキスト論も展開し得る（現にそうになっているという指摘もある³⁶）ことには注意が必要である。

b) ハイパーテキストで良好に記述可能な散歩体験

(1)から、散歩の楽しみは、風景解読モデルにおいて風景のパロールとしてとらえられたことから、ハイパーテキストモデルでよく記述できる可能性が見込まれる。

そこで試みに、墓地における複合表象の構造を、『蓄積された物語言説/内容discourse/story as stored』のハイパーテキスト表現として記述した場合について検討する。以下は雑司が谷墓地における場合であるが、中村良夫が法然院墓地について言及したのと同様の埋葬者同士の関係（図-4）、環境と意味の複合表象としての風景（図-5）がよく把握・記述できていることが確認できる³⁷。

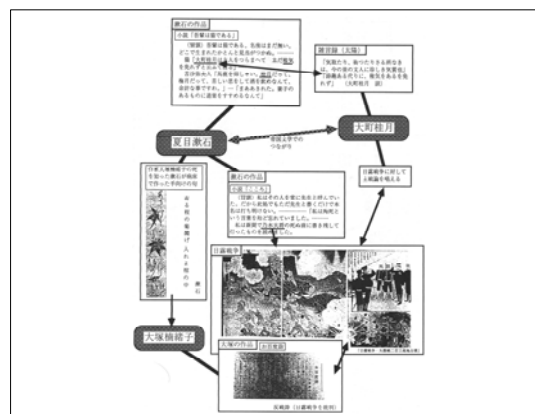


図-4: 雑司が谷墓地における埋葬者間の関係の例

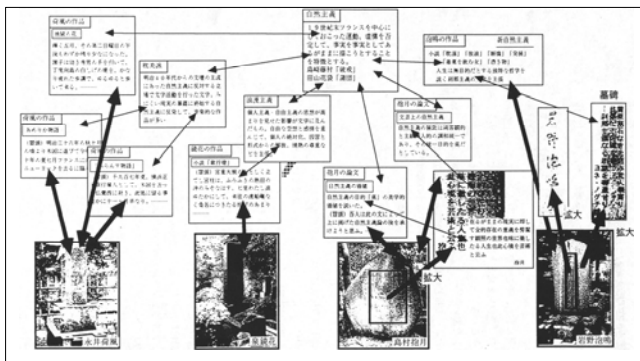


図-5: 雑司が谷墓地における複合表象的風景構造

同様に、久住昌之「散歩もの」も、明示的な発見内容（その多くは、まちに残る江戸の痕跡であったり、普段垣間見ることの少ないまちの裏であったりする）を単位（ノード）として表現できようことから、ハイパーテキストモデルで一定の記述が可能と認められよう。

ハイパーテキストモデルの適用に関する他の例としては、筆者による松尾芭蕉³³や東関紀行³³の研究があり、これらの旅にはいずれも非目的的な要素が含まれ、また風景の立ち現れがみられる点で、本稿が対象とする散歩と同様の特徴を持つが、それらの風景体験内容は、ハイパーテキストモデルでよく記述・表現できることが確認されている。また、柳川⁴⁰は、図会がまさにハイパーテキストであることを示している。

c) ハイパーテキストモデルでの記述が難しい散歩

一方、ハイパーテキストモデルで記述することが難しかったのは、谷口ジロー「歩くひと」と須田一政「犬の鼻」である。須田の作品では、先に見たとおり、それぞれの写真が「構図」になっておらず、ノードとして扱いにくい。また、「歩くひと」では環境そのものにふれた場面が多く描かれており、その描き方も、あくまでも現実に即した主人公の《いま、ここ》の表現を志向し、現前の風景を離れて連想に遊ぶようなところはむしろあえて排除されている。その意味で、掃苔録の場合のように現実の環境と重ねあわせながら現前しない埋葬者の人や作品への連想をたどり読むような散歩（意味のネットワークの中の渉獵、新たなリンクづけ）、「散歩もの」のように表面にある現実のまちに重ねてその背後にある昔の痕跡を発見（意味の発見、ノードへのリンク）するような散歩とはやや種類が異なると考えられる。

4. ハイパーテキストモデルの可能性と限界

(1) ハイパーテキストの適用範囲

a) 散歩へのハイパーテキストの適用に関する考察

バルトのテキスト論もハイパーテキストも、いずれも「読み」という意識的な精神活動に関する理論であり

（どのような読み筋をたどろうとも、意識にのぼらないことには読んだことにならない）、それには環境の体験とは決定的に異なる面がある。環境の中に身を置いている限り、無意識的にも身体は環境を体験し続けており、それが次の風景生成への重要な契機をなすことは筆者が以前に示した通りである⁴¹。中村もこの点に関し、身体項あるいは身体記号の導入の必要性を述べている。筆者も身体項を導入したハイパーテキストの一例を試みたことがあるが⁴²、理論的にいかに身体項を導入するか、またこれに関連する、自我領域や風景の自己言及性といった問題についても課題が残されており、今後併せて十分な検討が必要であろうと思われる。

以上をまとめると、散歩の楽しみのうち風景が意識に上る状態で立ち現れてくる（「どんどん見えてくる」）ことを特徴とするような風景体験に関してはハイパーテキストで把握するのは非常に有効であると思われ、本稿でみてきた例においても良好な結果が得られたといえる。一方、身体感覚的な側面が重要部分を占める散歩体験について説明するには、身体項を導入した理論を完成させない限り、ハイパーテキストでよく表現することは難しくそうであるといえる。

なお、散歩の体験は理論的には風景解読モデルに合致することは確認できたことから、うまく身体項（身体記号、あるいは身体というテキスト）を導入させれば可能性があると考えられるが、これに関してさらに考察を加えると、以上のことは、ハイパーテキストが「現象としてのテキスト」の記述についてはほぼそのまま適用可能であり、「意味生成の場としてのテキスト」の記述については工夫を要するというところとして解釈することもできよう。この問題については、次節においてもさらに考えていく。

b) 他の風景モデルとの関係

ここまでの検討により、散歩の楽しみを風景解読モデルがよく説明できること、またそれをハイパーテキストモデルで記述する際の適用範囲が確認され、散歩の種類によってはハイパーテキストでよく記述できることが確認された。しかし、既稿で提出した他の2つのモデル、すなわち風景発見モデルと風景出現モデルでは説明が全くできないのか、できるとすればどの範囲で出来るのかについては未だ確認できていない。よって以下で少しくみていくことにする。

まず「風景発見モデル」は、近代的な意味での風景、すなわち対象化（切り取り、表現化）された構図・制度をとらえたものであり、それを受容する主体は環境から身を引き（身体の捨象）、ある固定された位置から眺める（遠近法）ものであった。

一方、「風景出現モデル」はもともと環境と人間とが明確に分化した状況にあることを前提せず、「出会い」

を通じて世界と自己とが同時に生ずることをとらえたものであるから、これは人間存在（あるいは「身」）の更新、変容の理論である。

つまり、筆者が示した3つの風景モデルは、ある体験がどれか1つだけのモデルにあてはまるようなものではなく、風景を違う側面からとらえたものである。どのような体験でも、対象の面からみてみたり、実践の面からみたり、主体存在の面からみることができるはずである。そのようにみると、風景発見モデルは対象（構図、制度、空間）の理論であり、風景解読モデルは実践（パロール、行動、時間）の理論であり、風景出現は存在（主体、身の更新と沈殿）の理論であったといえよう。

今回みてきた事例でいえば、掃苔録の例で複合表象がハイパーテキストでよく表現できたが、ひとつひとつのノードの中身をみれば、それは風景発見モデルにおける「構図」や「制度」をなすものが多かった。これに対し、須田の写真は「構図」を撮ったものでは全く無かったから、風景発見モデルではとらえにくく、ノードとして、つまりひとつの独立した単位として切り出しにくいものであった。しかし、単体では意味をなさないことは、だからこそ全体の文脈（ネットワーク）の存在を思わせ、またそれこそが須田作品を作品として成立させる契機であったと考えることもできよう。これに関連して、前稿で言及した、中村の説く心字池の例は、表層の体験としては変幻自在で確固としてはとらえがたい風景が次々に立ち現れるようなものでも、構造においては心字池が全体としてひとつの理念を示しているという例であった。同様に須田作品の場合も、全体としては「犬の鼻」という、新たな環境でテリトリーを嗅ぎ分ける存在というコンセプトでまとめられており、だからこそ、鑑賞そして観照への通路が開かれていたと考えることもできよう。

以上より、風景体験の部分あるいは全体、下階層あるいは上階層が、「構図」的であったり流動的（実践）であったりする種々のバリエーションが考えられ、その面からとらえる風景の構成の豊富なバリエーションの存在を予想することができよう。

今回、「歩くひと」や「犬の鼻」のように身体的側面が重要部分を占める散歩がハイパーテキストで把握・表現しにくいことが確認され、これに対し、先に述べてきたように、身体項の導入により解決できるかもしれないが、他方、むしろ風景出現モデルにおいて、身の変容としてとらえたほうがより多くを説明できるかもしれないという可能性が残されている。少なくとも、自動化された「かまえ」が変化するという部分は風景出現モデルでよくとらえられる部分であり、「身の理論」の確立は今後の課題である。「意味生成としてのテキスト」との、おそらくは非常に強力な関連ともあわせ、今後も探究を続けていきたい。

(2)ハイパーテキスト風景論の意義

a)日本古来の「見方」の記述モデルとして

中村がハイパーテキストモデルに研究上の魅力を感じたのは、おそらく、西洋風景画の鑑賞法とは決定的に異なる、山水画や図会を臥遊するように眺める楽しみ方をよくとらえることが、それまでうまく説明しづらかった日本的な都市の魅力をつかむひとつの鍵になると考え、そのためのモデルとしてハイパーテキストに可能性を見出したからではなかろうかと筆者には思われる。その意味で、中村に指導を受けた柳川らによる図会のハイパーテキスト研究は、図会が江戸人に教えていたであろうものの見方をよく示していると考えられ、種々のリンクをたどりながら複合表象として都市をみる様子がよくつかめているように思う。また筆者自身、中世の紀行文を分析した経験から、それは近世よりももっと古い起源を持つものの見方を継承しているようにも感じる。そのように思うとき、豊かな文学と文化にはぐくまれた日本人の風景観をひもとくにおいて、またそれに基づく日本の都市の特性を解明するにおいて、ハイパーテキストは非常に強力な武器となる可能性があるのではないかと思う。

b)風景デザインに対する有用性

中村も言うように、風景解読モデルでとらえているような風景は、極めて状況依存的であり不安定なものである。また、風景を「どのように読んでも良い」もの、「偶然」の結びつきで良いものであるとするのであれば、対象のデザインをどのように行なおうかと模索する景観デザイナーの立場からは、風景とはデザイン不能なもの（状況依存的で不安定なため）、デザイン不要のもの（偶然で良くて、何でも有り⁴だから）と主張されているようにみえ、困惑することだろう。しかし、それは風景解読モデルの意義に対する妥当な評価だとはいえない。なぜならば、このモデルがとらえようとしている、このモデルでなくてはとらえがたい風景のひとつの側面とは、風景発見モデルの図式とは全く異なるパラダイムの上に立つものであり、対象にそこまでの地位を与えたものではないからだ。風景発見モデルがとらえるのは「対象」であるが、風景解読モデルがとらえるのは、実践（パロール）を今まに行なっているという現在進行形の風景体験であり、その実践を遂行する状態になっているという、一種の励起状態にある主体の存在様態であり、そこでの意味生成である。

元来、ハイパーテキストモデルは極めて汎用性の高いモデルであり、ノードとリンクからなるネットワークでありさえすれば（さらに言えば、ノードとリンクに分解可能なものでありさえすれば）、どのようなものでも無理やりハイパーテキストで記述しようとすれば出来てしまうようなところがある。風景発見モデルの図式での対象（客体）-主体の関係でとらえるところの「対象」の

デザイン（物理的操作）について、直接的に解を求めるよりも、解への通路を開いていくことが、このモデルの要諦、すなわちそれが実践をとらえるものであることを活かすのではないかと思う。例えば、地形を読み解いて暮らしてきた人々の地形の中での住みなし方そのものが環境の解釈であり実践であると考えれば、それに土木的建築的につくってきたものも含めて考えれば、解釈論は「つくられたものの解釈」を扱うものではなく、広義の意味でのデザインそのものを扱うものとなる。あるいはもう少し折衷的に考えて、「このような実践も可能」「あのような実践もかつて行なわれていた」という事例を地道に収集することも考えられる。そのような収集は、場所の《蓄積された物語言説/内容discourse/story as stored》を豊かに再現する。例えば地名などはその好例であろう。地名には古人の実践が染み付いているという意味で、確かな実在を感じさせもする。また実用レベルの話としても、例えば真鶴町における美の基準などを連想すれば、今後可能性があるように思うが、いかがだろうか。

参考文献

- ¹ 高山宏 2007『近代文化史入門』講談社学術文庫, p138
- ² 同上, p139
- ³ 吉村晶子 2008『無名の風景を題材とする写真作品の分析』土木学会景観・デザイン研究講演集(4), 344-354
- ⁴ 吉村晶子 2007『風景/景観に関する言説にみる景観概念, 風景体験類型及び説明モデルに関する研究』土木学会景観・デザイン研究講演集(3), 76-86
- ⁵ 佐々木葉 2008『都市景観へのアプローチと表現: 脱透視画法的景観論のために』土木学会景観・デザイン研究講演集(4), 355-364
- ⁶ 吉村晶子 2007, 前掲
- ⁷ 市村操一・近藤明彦 2004『「散歩」という言葉のはじまりと明治時代の散歩者たち』東京成徳大学研究紀要(13), 91-102
- ⁸ 新村出『あの道この道』, 筑摩書房新村出全集第13巻所収
- ⁹ 大辞林 1999 三省堂
- ¹⁰ 久住昌之 2006『散歩ものの原作業: あとがきにかえて』, 谷口ジロー・久住昌之『散歩もの』フリースタイル所収, p88
- ¹¹ 同上, p93
- ¹² 市村操一・近藤明彦 2004, 前掲
- ¹³ 中村良夫 2001『風景学・実践篇』中公新書, p89
- ¹⁴ 柳川正宏・仲間浩一 1996『複合表象としての都市景観に関する研究: 江戸名所図会を対象として』都市計画論文集(31), 181-186
- ¹⁵ 谷口ジロー 1998『歩くひと』小学館文庫
- ¹⁶ 谷口ジロー・久住昌之 2006『散歩もの』フリースタイル
- ¹⁷ 同上, p88
- ¹⁸ 東京都写真美術館 1995『写真都市 TOKYO』(図録)
- ¹⁹ たとえば末江真・包清博之 2005『都市における人々の散歩行動からみた住環境の整備条件に関する基礎的研究』ランドスケープ研究 68(5), 829-832 など
- ²⁰ 吉村晶子 2007, 前掲
- ²¹ 中村良夫 2001『風景学・実践篇』中公新書など。

- ²² 松政貞治 2005『パリ都市建築の意味-可能性』中央公論美術出版
- ²³ 同上, p27
- ²⁴ 中村良夫 2004『風景を創る: 環境美学への道』NHK ライブラリー
- ²⁵ 中村良夫 2001『風景学・実践篇』中公新書, p225
- ²⁶ 吉村晶子 2007, 前掲
- ²⁷ ロラン・バルト 1979『作品からテキストへ』, 『物語の構造分析』みすず書房所収
- ²⁸ 同上, p93, p94
- ²⁹ 同上, p97
- ³⁰ 中村良夫 2001『風景学・実践篇』中公新書, p33
- ³¹ 吉村晶子 2004『原風景の生成に関する研究』ランドスケープ研究 67(5), 731-736
- ³² テッド・ネルソン 1994『リテラシーマシン: ハイパーテキスト原論』アスキー
- ³³ 同上, p42 (日本語訳文はランドゥ 1996 の引用訳を使用)
- ³⁴ 木股知史 2008『ハイパーテキストと文学研究』日本文学 57, 68-75
- ³⁵ ジョージ・P・ランドゥ 1996『ハイパーテキスト』ジャストシステム
- ³⁶ 高畑一路 2003『ハイパーテキスト再考#1: 読み得るハイパーテキスト/書き得るハイパーテキスト』言語態 4, 35-49
- ³⁷ 犬塚紀和 1997『墓地空間の記号論的解釈』東京工業大学工学部社会工学科卒業論文
- ³⁸ 吉村晶子他 1996『「おくのほそ道」における風景の動態的生成手法に関する研究』ランドスケープ研究 60(5), 567-572
- ³⁹ 吉村晶子 1998『「東関紀行」の分析を通じた動態的風景記述モデルの構築』ランドスケープ研究 61(5), 675-680
- ⁴⁰ 柳川正宏・仲間浩一 1996『複合表象としての都市景観に関する研究: 江戸名所図会を対象として』都市計画論文集(31), 181-186
- ⁴¹ 吉村晶子 2004, 前掲
- ⁴² 吉村晶子 1998, 前掲
- ⁴³ 田中実 1996『読みのアナーキー: 「還元不可能な複数性」を超えて』, 『小説の力』大修館書店所収