

親密な未知としての風景

星野 裕司¹

¹正会員 博士(工) 熊本大学大学院自然科学研究科
(〒860-8555 熊本市黒髪2-39-1, E-mail:hoshino@kumamoto-u.ac.jp)

本稿では、他者として風景を見るという立場から、木村敏が提示した「親密な未知」という概念に基づいて風景を解釈し、いくつかの知見を統合してデザインへの指針を導くことを目指した。木村の他者論を踏まえることで、景観把握モデルと仮想行動モデルが同一の構造を有していることを指摘し、風景の発見についての再解釈を行い、すべての風景が豊かなものになりうる可能性を確認した。その後、親密さを導くものとしてセヴェラルネスを、未知を導くものとして異化を位置づけ、「親密な未知」として風景をデザインするためには、体験者の時間に句読点を打ち込むことの重要性を指摘した。

キーワード: 風景, 風景デザイン, 他者, 親密な未知

1. はじめに

(1) 本稿の目的

私たちにとって風景の意味とはなにか、風景をデザインすることの意義とはなにか。このような根本的な疑問に対して、風景を他者として見るという素朴なスタンスに立ち、「親密な未知」という言葉を手がかりとして、少しでも考察を深めていきたい。まず本論に入る前に、ある典型的な風景に関する考察からはじめよう。

写真-1 にあげるのは、熊本の郊外の風景である。どこのという形容が不要なほど、ありふれ見慣れたもの。多くの識者が、現代日本の風景の貧しさを表すものと指摘している¹⁾。このような風景が出現する要因はさまざまなのがあるだろうが、そこから受ける印象は、よく知ってはいるがよそよそしい、あるいは、馴染みはあるが全く愛着はわからない、といったものではないか。このような印象に対して、「疎遠な既知」という名を与えたいと思うが、いかがであろうか。これは、「親密な未知」を逆転させた言葉である^{補註①}。対偶論法ではないが、貧しい風景が「疎遠な既知」に侵されたものならば、豊かな風景とは「親密な未知」によって満たされたものではないだろうか。

本稿は、このような着眼に基づき、他者論による風景解釈を通じて、いくつかの知見を統合し、デザイン実践に向けた指針を導くことを目的とする。

(2) 他者としての風景

風景を他者として見ることの妥当性について、事前に検証しておきたい。誰しも、風景の味わいを、ある種の

表情として擬人的に表現したことがあるだろう。これは、幼稚な風景の見方なのか。中村は、景観は空間相と形相という2つの側面があることを示している²⁾。空間相とは、居ごこちなどで示されるような可能的行為の場として景観が眺められる場合である。一方、形相とは、眺めとして、狭義の景観を指す。輪郭体験として生まれる形相に対して中村は、「それは、表情、身ぶりを備えた物の姿であって、こちらへ眼差しを向けた相貌的な「他者」として現前する」と述べている。風景を「相貌」あるいは「姿」として他者的に認知することは、私たちが風景に対したときの本質的なあり方が含まれたものだと考えることができよう。さらに、ここで確認しておかなければいけないことがある。それは、風景に相貌を見ることは、ある時代や特定の宗教観にのみ依存するものではないということである。風景の相貌に関する優れた業績をまとめている斎藤は、様々な時代の特徴的な眺望に対して、その時代意識に即した考察と客観的な分析を同時に行いつつ、次のように語る³⁾。「形象は、後の時代にかたちを変えながら引き継がれて、その結果、こんにち、さまざまに同居して息づいている、というべきだろう。だから、じつは、山岳など単に見えればよいという雑駁な世界をわたしたちが生きているはずがない、とわたしは思っている」と。例えば、写真-2 に示すのは、大観峰から見た阿蘇五岳の眺望である。私たちはこの風景に、仏の寝姿、涅槃像を見る。このような見方がいつ成立したのかは定かではないが、この眺望への絶好の視点場は、古くは「遠見が鼻」と呼ばれ、大正時代に徳富蘇峰によって「大観峰」と名づけられた場所である。現代の私たちは、眺望とその視点場を包含した大きな概念として「大観峰」を認識し、その眺



写真-1 ロードサイドの風景（熊本市郊外）

望を味わっているのである。これも、時代を超えて受け継がれていく風景の相貌の好例であろう。いずれにせよ、私たちは「阿蘇の涅槃像」を共有している。本稿で考察したいのは、このような相貌的な捉え方は、風景が「親密な未知」として現れたときに生れ、それを多くの人々と共有しようとして定着したのではないか、ということである。

2. 木村他者論の概要

(1) 木村理論の概要

まず、木村の精神病理学に関して、基礎的な部分を確認しておきたい。キーワードは「あいだ」で、和辻哲郎の思想を展開したものである。和辻の「風土」概念を表す例としてよく引かれるのは次のようなものである。私たちが「寒い」と感じる時、客観的な外気の温度を観測し、そのデータに対して寒さを判断しているのではなく、「寒さを感じるのは一つの志向的体験であるが、そこにおいて我々は、すでに寒さのうちへ、出ている己を見るのである⁴⁾」。すなわち、和辻の「風土」とは、「人間が外へいでたつことによって、はじめて出会うような自然のこと(p38)⁵⁾」なのである。木村の環境解釈もほぼ同様であり、「人間と自然との〈あいだ〉のこの生命的な交わりが、自然を自然環境として作り出します。私たちのまわりに物質的に存在しているものたちに〈自然〉という名が与えられ、それが〈環境〉として解釈されるためには、人間がこの〈あいだ〉に出で立って、そこを自分の生きる場所、生活の場所に、つまり自分の居場所にする必要がある(p28)⁶⁾」ということである。

一方、精神病理学者としての木村にとって、もっとも重要な「あいだ」は、人と人の間である。これに関して、彼は音楽の伴奏や合奏を例に説明する。音と音がぴったり合っているのに気持ちよくない伴奏があり、音同士は微妙にずれているのに素敵な伴奏がある。伴奏のコツは、音と音を合わせるのではなく、タイミングを合わすこと



写真-2 大観望から眺める阿蘇五岳（阿蘇の涅槃像）

であると。それはすなわち、「音と音との〈あいだ〉、その〈あいだ〉どうしをあわす(p31)⁷⁾」ということである。また、合奏がうまくいっている場合、「演奏している自分が、個別的な身体に閉じ込められてピアノの音しか出さない個別的な自分と、合奏音楽全体の流れに乗っている、いわば「集合的」な自分とに二重化したと見てもいい。〈あいだ〉ということを対人関係的に見ていうと、他人といっしょに開いている〈あいだ〉の一方の端にしかない私と、〈あいだ〉そのものになりきっている私との二重化(p32)⁸⁾」が生じている。このような木村が、臨床の現場において最も重視していることは、「他人と〈あいだ〉を共有するというのがどんなにいいことかを実感してもらう(p33)⁹⁾」ということである。私たちにとっては、環境との〈あいだ〉を人々に実感してもらうことが風景デザインだと、考えることもできるのではないだろうか。

(2) 他者に関する既存の解釈

本稿において、他者に関する様々な言説をまとめ整理することは不可能である。そこで、木村の論文¹⁰⁾に基づき、「親密な未知」という他者概念を導くために批判的に整理した解釈を紹介したい。

木村は、伝統的な西洋哲学においては、他者はつねに「他我」と考えられているが、そのような考えでは、他社の主体性の本質を問うことはできないと考える。そのような他者理解の典型がフッサールである。木村は、フッサールの他者理解を次の5点に整理する(p301)。

- ①自我を「ここ」とし、他者を「そこ」として捉える空間的な見方。フッサールにとって、他者への「思い入れ」（「感情移入」）とは自我がここからそこへと居場所を移すことである
- ②他者の身体的現前を通じて他我を「間接呈示」という理論
- ③視覚的な他者知覚のみが論じられていて、聴覚その他の感覚による他者認知は問題にされていない

- ④主体自我がまず客体他者を認知し、その上ではじめて主体他者が構成されるという構図
- ⑤他者は単数でも複数でもよく、要するに自我に対して現れる多くの他者の中の交換可能な誰かとして扱われている

しかし、精神病理学的な他者は、視覚のみならず、時には聴覚や触覚に訴える存在であるし、またその他者が個別的か一般的かの相違も重要であるとし、このような他者理解では扱えないと考える。これに対し、サルトルの「世界の流出孔」やアルフレート・シュッツの「同時性」の概念を参照し導いた他者の主体性が、次に紹介する「親密な未知」である。

(3)「親密な未知」としての他者

木村が、他者の主体性を深く考察するきっかけとなったのは、小さな駅に停まった列車の窓からなにげなく一軒の家に眼をとめるという風景体験であった。その風景に関して、木村は次のように語る(p304)⁶⁾。

ふと、ここに生活がある、今日一日の暮らしがいとなまれている、という思いが心に浮かぶ。その見も知らぬ家に住む見も識らぬ人たちの生活についての、少しばかりの空想がひろがる。その途端、私にとってそれまで外界の単なる客体にすぎなかったその家が、私の内面で、急にある種の奥行きと実体感を獲得する。単調な車窓の風景の中で、その場所だけが妙になつかしい、親近感を持った場所となり、主観的な意味をおびた場所となる。私自身の持続の一部がそこへ流れ込んだような、あるいはその場所が私の持続のひとこまとして入り込んできたような感じがする。その家が、周囲の客体世界の中で、俄に主体的に浮かび上がってくる。

一体、なにが起こったのだろう。私はそのとき、一体なにをしたのだろう。フッサールなら、私は車内のここから民家のあるそこに空想的に身を移し、民家の知覚に「間接提示」を加えることによって「感情移入」を行ったのだというだろう。確かに、私がそこで感じ取る一種の親近感、ある意味での自己世界帰属感は、それによって説明できるかもしれない。しかし私がそこで受ける印象は、そのような親近感だけではない。これと奇妙に重なり合って、私はそこに絶対的な未知性を、つまり私とその家の歴史や生活の具体的内容をなにひとつ知ってはいないのだという、圧倒的なネガティブな実感をも感じとっている。しかもこの未知性には、私がそのような思い入れをしなかった周囲の家々が私に示す未知性とどこか違ったところがある。それは単に初めて見たということとは根本的に別種の、主体的な意味としての未知性である。量的な未知性ではなく、質的な未知性だといってもよい。それはいわば、本来既知であるべきはずの私の世界が、一つの重要な部分においてその既知性を奪われているといった感じである。サルトルならばこれを「私の世

界の流出孔」というだろう。しかしこの流出孔は、サルトルが描こうとした無気味な欠如ではなく、いわば親密な欠如としての親近感をもった未知性である。

では、なぜそのような感覚が生じたのか。木村は、その一軒の家に、先に述べたくあいだ>としてのくいま>を投げ入れたのではないかという。彼が特別な思い入れを持たなかったさまざま風景には、個別的なく現象>としてのくいま>を意識していたにすぎなかった。それは時計で測れる時間である。これに対し、先の風景に感じた時間はくあいだ=いま>であって、それは拵がりをもったくあいだ>として過去と未来をそこから析出する時間なのである⁷⁾。木村にとってくあいだ>とは、「自己そのものの存在の根拠に他ならないのだから、そこには当然、一種の自己帰属感と親近感が生じる(p306)⁸⁾」こととなる。しかし、この風景体験には、先の合奏の例のような、具体的な実感を伴うことはできない。つまり、「その家が私の歴史に一度も属したことのない見知らぬ家であるために、自己の存在が根拠づけられるはずの場所であって一種の非存在が根拠づけられてしまう(p307)⁹⁾」のである。このような事態が、この風景体験における「親密な未知性」である。その後木村は、精神疾患における他者の現れ方を分析し、パラノイアにおいては「未知性」が、分裂病においては「親密さ」が欠如していることを指摘する。先の風景体験の分析からは、なぜ、ある一軒の家だけに「親密な未知」を感じたのかということについては理解できない。しかし、それが部分的にでも欠如すれば精神疾患の症状を示すとすれば、私たちにとって特別な体験ではあっても、特殊なものではないということは理解されるだろう。

3. 他者論による風景の解釈

(1)木村以前の他者論から

木村の他者概念「親密な未知」によって、風景を解釈する前に、彼が批判的に継承した既存の他者理解のうち、特にフッサールの理論から風景を解釈してみたい。既存の風景解釈は、それと強い親近性を持っていると考えられるからである。

景観工学においてよく使用されるモデルは、篠原の「景観把握モデル¹⁰⁾」であろう。これは、景観を視点、視点場、主対象、対象場の四要素で把握しようというものである。このモデルは特に、伝統的な景観デザイン技法をよく説明する。写真-3に、天橋立の横一文字とよばれる眺望景観を示す。ここでは、視点が「股くぐり」のため台石、視点場が台石を含む展望所、主対象が天橋立、対象場が海や岬などの背景、となる。これはまさに、

フッサールの他者解釈、自我を「ここ＝視点場」、他我を「そこ＝対象場」とみる空間的見方と同様の構造を持っている。さらに確認しておきたいことは、このモデルは、景観をデザインする立場から、操作論的景観論として構想されているということである。このことが示すのは、このモデルの背後には、それを操作しようという別の主体が存在しているということである。つまりそれは、景観把握モデルの全体を写真に収めようとする写真-3を撮影した立場にほかならない。それらの関係を図-1(a)にまとめる。

一方、その他のモデルとして、「仮想行動モデル⁹⁾」を挙げることができる。これは、景観対象を見ると同時に、無意識にその中に入り込んで行動しようとするという心的な機構をモデル化したものである。例えば、水辺に遊ぶ子供たちを見て間接的に親水性を感じたり、小高い丘を発見したとき、あそこに行けば見晴らしが良さそうだと感じることであり、風景を使うように眺めることである。この現象もフッサール的に解釈することができる。鷺田によれば、フッサールの「感情移入」とは、「わたしに固有な知覚領野に属しているわたしの身体に類似した一物体に、「もしわたしがそこにいれば」という、自己をいわば二重化するような意識を投入することによって、その物体(=身体)の機能中心として他の自我を構成する、そういうプロセスとして、他者経験を説明しようとする¹⁰⁾」ものである。これは、まさに仮想行動と同様のプロセスである。これらの関係を図-1(b)に示す。図-1から明らかとなることは、「景観把握モデル」も「仮想行動モデル」も同様に、フッサールの空間的な他者理解とほぼ同様の構造を有しているということである。

もちろん、木村が批判した他者理解と、これらの風景解釈が類似していたとしても、その有効性がすべて消失してしまうものではない。次に、木村の他者概念「親密な未知」によって、どのように風景を解釈することができるかという点を考察していくのだが、この考察は、それらに足りないものやそれらを包含するものを示唆してくれるのではないかと考えている。

(2) 風景の発見における「親密な未知」

「親密な未知」という概念を導いた木村の風景体験は、私たちににとっては、「風景の発見」の問題として捉えることができるだろう。吉村は風景の体験を「風景発見モデル(モダン)」「風景解読モデル(ポストモダン)」「風景出現モデル(プレモダン)」の3つに整理する¹¹⁾。これらは、風景を体験する主体概念の相違として記述されるが、吉村にとって最も重要なものは「風景出現モデル」における「身」という主体である。この「身」とは、「ある現場に居合わせる、時間的空間的制約を負う存在とし



写真-3 天橋立一字観 (京都府宮津市)

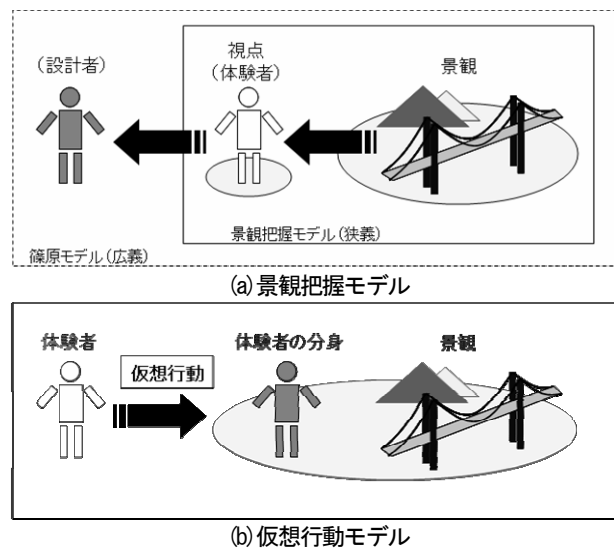


図-1 「景観把握モデル」と「仮想行動モデル」の類似性

での人間」のことで、風景出現とは、< [いま・ここ] のわたし > という関係性において、「身」と「場」が同時に出現する現象であると考察されている。本稿では、この風景出現において行われているのは、木村の言う < あいだ=いまの投げ入れ > ではないかと解釈したい。そのとき出現する風景とは、「親密な未知」のものであるだろう。例えば、吉村が風景出現の典型例として紹介する東山魁夷が召集時に見た熊本の風景は下記のようなものである。

熊本城からの眺めは、肥後平野や丘陵の彼方に、遠く阿蘇が霞む広潤な眺望である。雄大な風景ではあるが、いつも旅をしていたわたしには、特に珍しい眺めというわけではない。なぜ、今日、わたしは涙が落ちそうになるほど感動したのだろうか。なぜ、あんなにも空が遠く澄んで、連なる山並みが落ち着いた威厳に充ち、平野の緑は生き生きと輝き、森の樹々が充実した、たたずまいを示したのだろうか。(中略)

あの風景が輝いて見えたのは、(中略)死を身近に、はっきりと意識する時に、生の姿が強く心に映ったのにちがいない。

木村の風景体験にくらべると劇的ではあるが、ほぼ同様のことが起こったのではないだろうか。この風景出現の契機となっている「死」とは、木村によると、「決して「現在」にならない現在であり、「現象＝いま」としての「現在」をその一契機として含む時間軸からは常に溢れ出る、絶対的な現在の直接性、あるいは「奥行き」としての「あいだ＝いま」においてのみ現前する事態」であるらしい¹²⁾補注②。

つまり東山は、そのような「死」に直面することによって、風景の中に「あいだ＝いま」を投げ入れ、その風景を生き生きとした親密さを持ち、一方で初めて出会うような新鮮さをもって眺めたのではないかと考えられる。

また、「風景の発見」という問題に対しては、「農村風景は、脱農者がつくった」という議論¹³⁾も著名である。これは、風景の発見にあたっては、芸術家による先鋭的なイメージの創造が必要であるという考えに基づいている。この場合、農業従事者が、自身の生産活動にとって主体的な意味を持つよく知ったもの、すなわち「親密な既知」として環境を捉えているために風景は生じず、脱農者として農村近くに暮らした芸術家は、身近に親しむことによって「親密さ」を、農業従事者ではないゆえの「未知性」を、環境に感じ、風景を発見しえたのであろうと解釈できる。

以上、風景の発見という、いわば特別な体験において、環境が「親密な未知」として現れたのではないかと、ということが確認された。次に、そのような特別な風景ではなく、普通の風景に内在する根拠として、「親密な未知」があるのではないかとということについて考察していきたい。それは、先にあげたロードサイドの風景と阿蘇の風景の双方に共通するものである。

(3) 風景の根拠としての「親密な未知」

風景が「地に足を付けて立つ人間の視点から眺めた土地の姿¹⁴⁾」ならば、主題になることはまれであっても、常にわたしたちの眼に映じるものがある。それは、大地のすぐ近くを平行に飛ぶ視線が行き着く先、すなわち「空」である。景観予想のプレゼンテーションをCGやフォトモンタージュで行ったことがあるものなら誰でも経験があると思うが、その画像の大部分を占める空の表情を変更するだけで、印象はガラッと変わってしまう。このように「空」とは、風景の絶対的な背景として、大きな影響力を持っているのである。

茂木は、プラネタリウムクリエイター大平との対談で興味深い発言をしている¹⁵⁾。

茂) つまり、実際の星は絶望的に遠いところであって、手を伸ばしても触りようがないし、何らの関係性も持ちようがないわけですね。

大) ええ、そうですね。

茂) 認知科学的に言うと、そんな隔絶感こそが“星空”に対して「永遠」を感じさせるのかもしれませんが。(中略)「行為の可能性を同時に認識してしまうこと」を「アフォーダンス」というんですが、“星空”は、それに対して何もできない。つまり「ゼロ・アフォーダンス」なんです。だからこそ、人間は“星空”に対して神々しさを感じてしまう。

大) あっ、雲もそうですね。つい懂れて、あそこに行ったらどんな感じかなって…。

茂木のこの発言は、視覚と距離に関する大岡の考察も想起させる。それは次のようなものである¹⁶⁾。

視覚はそれほど幸福な感覚ではないと思われる。ゴッホの細かい遠景に、私は1つの不幸を感じる。彼の絵はそういう精密な画ではなく、一刷毛に描かれたような遠方の人物の形にも、奇妙な現実感があって、同じ不幸な悩んだ心を現しているように、私は感じられる。眼が物象を正確に映すのに、距離の理由で、我々はそれを行為の対象とすることができない。それが不幸なのである。

ここで確認しておかなければならないのは、“星空”や“雲”には、「アフォーダンス」がないということではなくて、「ゼロ」の「アフォーダンス」があるということである。つまり、行為したいのではあるが、距離の問題で絶対的にできない、ということだ。このことは、自己にとって他者が切実な対象となる時（「親密さ」）、主観的な意味として立ち上がってくる捉えがたさ（「未知性」）、すなわち「親密な未知」と同様の事態なのだ、本稿では解釈したい。アフォーダンスという概念を正確に理解することはなかなか困難なのだが、それを環境からの「<表情>をもった働きかけ」とする中村雄二郎の解釈¹⁷⁾や、環境にある無限の可能性としての「深さ」と捉える佐々木の解釈¹⁸⁾を参照すると、この解釈は、大きくは間違えていないと思う。「空」が「親密な未知」として常にわたしたちのそばにあったからこそ、星座に関する豊かな物語や空や雲に関する豊かな言葉たちがうまれたのだろう。もし、常に存在する「空」が絶対的な「親密な未知」として、風景を背後から支えてくれているのであれば、根本的には、「親密な未知」として豊かなものになる可能性を、すべての風景がもっているということとなる^{補注③}。このことは、常に限定された条件のなかで、風景を良くしようと格闘しているわたしたちに、大きな勇気を与えるのではないだろうか。

4. 「親密な未知」へむけた風景のデザイン

(1) 風景デザインへの指針

前章において、すべての風景が「親密な未知」としての豊かさを有する可能性がある」と指摘したが、だからといって、「すべてよし」とする楽天的な立場をとることは、わたしたちに許されてはいないし、一方で、「空」なんかデザインできないのだから、風景をデザインすることは不可能だと絶望する必要もない。そもそも、篠原の「景観把握モデル」の含意は、風景の中から操作できるものと操作できないものを弁別し、操作できるもののデザインを通じて、操作できないものを含めた全体としての風景を良くしていこうというものであった。逆に言えば、風景デザインとは、「操作できるものと操作できないものを結ぶ論理をつくること」ということはできないだろうか^{補注④}。わたしたちは、操作できるもののデザインを通じて、風景の持つ「親密な未知」としての豊かさを少しずつでも明確にしていく努力を続けていくしかないのだ。

さて、先の「空」に関する考察から、直接的に導かれる指針は、大地と空が接する場所、すなわちスカイラインに関するものだろう。斎藤による山岳の形態に関する論考（文献 3）参照など、このような視点からまとめられる知見は数多くあると思う。そこで本稿では、これらとは違った視点から、風景デザインの指針へと一歩を踏み出してみたいと思う。以下に、「親密な未知」をやや図式的に捉え、「疎遠」を「親密」とするためにデザインで留意すべきこと、「既知」を「未知」とするためにデザインで留意すべきことを考察していきたい。

(2) 「疎遠」から「親密」へ

まず、「親密な未知」にとっての「親密」とは、決して、「馴染みがある」（すなわち「既知」）ということではないということを確認しておきたい。この相違を正確に理解することは重要である。「親密さ」とは、自己に対して他者が主体的な意味として立ち現れる様相のことであるから、ある形態を馴染みのある意匠で装飾することなどは、「親密」さを導くことからは程遠く、むしろ「無気味さ」が現出してしまうことの方が多いのである（補注①参照）。ではまず、「親密」さを獲得していると筆者が考えている事例を紹介しよう。門司港レトロの汐入広場である（写真-4）。この広場には、満潮時には水際部のパラペットに切られたスリットを通じて水が入り、干潮時には水が抜けて広場になるというデザインが行われている。そのデザインを担当した小野寺は、次のように言う¹⁹。



写真-4 門司港レトロ汐入広場（福岡県北九州市）

ある時ここを訪れて、私は眼を疑った。

小さな子供たちが水泳帽をかぶって、この水面を抜き手で泳いでいる。ステップ上の広場では、ベンチに腰掛けて母親たちがおしゃべりをしている。よもやそんな思い切り泳ぐとは思っていなかった。そんなにきれいな海ではないのだ。

また別な時は、水際部のパラペット上に中学生くらいの子供が数人腰掛け、海に足を投げ出して魚を釣っている。釣った魚は後ろの水面に放り込んでいる。要するにイクスにしているわけだ。そんな使われ方は全く想定していなかった。

小野寺はこれを、「自由度のあるデザイン」として紹介する。このエピソードは、まさに場所や風景が人にとって「親密」さとして立ち現れた例であると考えるが、本稿では、このような事態に対して、「セヴェラルネス（いくつか性）」という概念から考察したい。

これは、中谷がアレグザンダーのセミラティスに着想を得て構築している概念である²⁰。アレグザンダーは、都市という現象において、有限の要素の集積からなせ限りない体験が生まれるのかという疑問に対して、機能的であっても魅力のない人工的な都市は、複数の要素でつくられるシステムがきれいに分離したツリー構造を有しており、それと反対に、豊かな魅力に充ちている伝統的な都市は、ひとつの要素が多義的な意味をもち、複数のシステムが重なりあうセミラティス構造を有しているという回答を導いた。この考え方は、非常に説得力を持つものだが、一方で、私たちの思考は基本的にツリー構造となってしまうために、そのセミラティスを意識的に実現することは困難だということ、もうひとつの課題を浮上させてしまう。その課題に対し、中谷は、セミラティスとは、実際はいくつかのツリーが時間的にずれて重なっているものであることを明らかにし、二つの対立を連続的なものとして考察する（図-2）。例えば、先の汐入広場はセミラティス構造を有していると考えられるが、それがなぜセミラティスになっているかということ、プールとして利用する家族も、イクスとして利用する中学生も、それぞれは彼らの類推能力によって、厳密なツリーの発

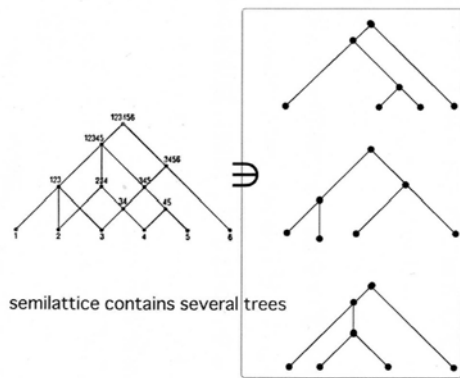


図-2 いくつかのツリーを含むセミラティス (p185) ²⁰⁾

想によって転用しているのであって、それらが時間的にずれて重なり合っているからなのである。中谷は、このように異なるツリーを重ねていく利用者を、アレグザンダーの「自尊心の強い子供は遊び場では遊ばないものである」という言葉に基づいて、「自尊心の強い子供」と表現する。汐入広場の子供たちであり、このような子供こそ、環境に対して主体的に関わる、つまり環境と「親密」な関係をもった主体である。では、そのような状態を引き出す「セヴェラルネス」というものは、一体どういうものであろうか。レヴィ・ストロースの「ブリコラージュ」の概念を参照しながら、中谷は次のように言う。「ある事物についての特定のひとつの解答(用い方)が鑑賞者に提示される時、それは同時にその可能な変形の一覧表が潜在的に与えられている(p250)²⁰⁾」ことが「セヴェラルネス」であり、その「潜在的有用性は、事物に本来的に内在している機能と見るべきではなく、事物が初期設定以外の複数の要求との連関を生じうる触手もちえている(p250)²⁰⁾」状態のことである^{補注⑤}。先の汐入広場では、最小限の要素によって海の干満を表現するという一つの解答が、利用者に対してセヴェラルな転用可能性を利用者に与えたのである。

(3) 「既知」から「未知」へ

ここで取り上げたいのは、中村の論考や岡田によるテクノスケープの考察²¹⁾などによって、風景デザインの主要な手法として定着しつつある、「異化」という考え方である。先の汐入広場も、その設えによって、普段意識することのない海の干満を顕在化するという意味において、異化のデザインとして位置づけることも可能であろう。しかし、ここでは異なった事例を取り上げたい。「鳥の巣」という愛称で知られる北京国家体育場のデザイナーとして一躍有名になったヘルツォーク&ド・ムーロン設計による「ドミナス・ワイナリー」(カリフォルニア, 1997)である(写真-5)。これはワイン工場なのだが、建築の外装を蛇籠という土木資材でつくっている。設計者らが現地に訪れた際、近くの小川で蛇籠が使



写真-5 ドミナス・ワイナリー (カリフォルニア)

われていることに想を得たらしい。建築を覆う蛇籠には、地元の石材が詰められており、ブドウ畑を前景として山懐に抱かれた建築は、その風景に十分に馴染んでいる。しかし仔細に眺めていくと、いくつかの違和が生じてくる。石造では通常、壁の下部ほど石材が大きく、上部に行くほど石は小さくなるが、この建築は、上部に行くほど石材が大きくなり、テクスチャーが粗くなる。あるいは、建築に穿たれた二つの開口部は石造にしてはスパンが飛びすぎている…。これらはこの蛇籠が構造体ではなく外装材であるから可能になるのであり、上部ほど石材が大きいのには、2階が事務室(1階が工場)となっているために、石の隙間から2階に外光を導くためである。しかしこのようなデザインによって、あるいは、かすかに感じる違和によって、要素としての蛇籠が、ひとつのまとまりとしての建築が、すべてを含んだ総体としての風景が、その面目を一新するような表現になっている。ここで重要なことは、異化の作用が要素からまとまりへ、さらには総体へと展開していくことである。大江は、文学において、まず言葉のレベルで異化していき、さらには文節・文章・文章のかたまりという仕方次第で次々と異化してゆくことが、重要であるとしている(p57)²²⁾。これと同様なことが、このワイナリーで実現されているのである。

さて、「異化」とは、ロシア・フォルマリズムにおける文学用語で、岡田の整理によると「日常的な事物の組合せの中において生気を失っている事物(これを「自動化された事物」と呼ぶ)が、新たな組合せの中で生気を取り戻すこと」と定義される。本稿の文脈で言えば、「既知」なものとして見過ごされている事物から「未知」なものを引き出す技術として解釈できる。大江は、ロシア・フォルマリズムの代表的な理論家シクロフスキーの次の言葉を引用する(pp. 31-32)²²⁾。

そこで生活の感覚を取りもどし、ものを感じるために、石を石らしくするために、芸術と呼ばれるものが存在しているのである。芸術の目的は認知、すなわち、それと認め知ることとして

ではなく、明視することとしてのものを感じさせることである。また芸術の手法は、ものを自動化の状態から引き出す異化の手法であり、知覚をむずかしくし、長びかせる難渋な形式の手法である。これは、芸術においては知覚の過程そのものが目的であり、したがってこの過程を長びかす必要があるためである。芸術は、ものが作られる過程を体験する方法であって、作られてしまったものは芸術では重要な意義をもたないのである。

もちろん、「芸術」と「デザイン」は違う。そのため、この言葉をすべて受け入れる必要はないが、異化という技法が「知覚を長びかせる」という点に着目したい。

再度、木村が「親密な未知」としての風景を発見した様子を思い起こしたい。それは、小さな駅に停まった列車の窓から見たものであった。このとき、列車に乗って目的地に進んでいる木村にとって、彼の意図とは関係なく、知覚が長びかされているのである。その時に見た風景は、次のようなものだ (pp. 303-304)⁶⁾。

ごく普通の民家で、庭先には洗濯物が干してあり、窓際には机が見えてその上に何冊か本が置いてある。別の窓にはガラスの裏側から、なにかのポスターかもしれない大きな紙が張りつけてある。玄関先にはスクーターが一台。そして前の道では子どもが遊んでいる…。

ふと、ここには生活がある、今日一日の暮しがいとなまれている、という思いが心に浮かぶ。

さまざまな眺めの断片が等価に並置される、キュビズムのようなこの風景において、いわば「暮しの過程」と呼べるようなものを体験したのではないだろうか。それは、要因は外部にあるとしても、時間の停滞・長びかせによって発生したのである。これこそ異化の効果（この場合、異化が生じる条件となっているが）なのだが、一方で、木村のいう「あいだ=いまの投げ入れ」という事態でもあるだろう。つまり、「既知」から「未知」へというものを、風景デザインの点からみると、それは時間の停滞やズレ、句読点を打ち込み、シンクペーションをつくるということになるのである。

先のワイナリーの事例においても、一見すると調和した風景の中に感じるささやかな違和が、知覚を長びかせることを確認した。もうひとつ、筆者が関わった事例を紹介したい。加久藤トンネルの坑口デザイン²³⁾である。この事例においては、通常のトンネルデザインでは、余り配慮されることのない出口側のデザインを入念に行っている（写真-6）。これはトンネルが本来もっている風景装置としての働きを最大限尊重した結果である。「トンネルを抜けると、そこは雪国であった」という著名な表現で明らかなように、トンネルは私たちにとって時間

のズレ（停滞あるいは切断）として体験される。そのため、トンネルを抜けた後に展開する風景は、それだけですでに「異化」されているのである。このデザインにおいて特別に凝った造形は行っていない。ただ、その「異化」された風景を、できるだけ明快に運転者へ届けることのみを意図しているのである。



写真-6 加久藤トンネル進出時の風景（宮崎県えびの市）

(4) 風景デザイン指針としてのまとめ

以上の考察をまとめてみたい。風景が「親密」なものとなるためには、人が主体的に事物に関わる必要があるが、それを可能とするのは、事物のもつ「セヴェラルネス」であった。また、風景が「未知」なものとなるためには、自動化の状態から「異化」によって引き出す必要がある、それは時間的な停滞として体験されるということであった。ここで、「セヴェラルネス」の基になったセミラティスの例としてアレグザンダーが示す状況を思い起こしたい。それは、信号待ちをする人によって重なり合うドラッグストアと道路のシステムであった。すなわち、時間の停滞がセミラティスの契機となっているのである。ここで、「親密」に関する考察と「未知」に関する考察が結ばれる。本来、それらは密接に結びついた概念であるため、当然の帰結であろう。すなわち両者とも、時間的な体験（特に停滞）が、鍵となっているのである。以上より、「親密な未知」としての風景をデザインするという事は、事物の「セヴェラルネス」を「異化」によって顕在化し、体験者の時間に句読点を打ち込むことであると、とりあえず結論づけることができよう。

5. おわりに

本稿では、木村の「親密な未知」という言葉に導かれて、風景を解釈し、デザインの指針を抽出することを目指した。本稿の責任の範囲には、その解釈や指針に基づく実践例の紹介も含まれるだろうし、むしろ実践例をも

ってはじめて、本稿の意義も明確になるだろうが、それらは別稿に改めたい。もちろん、それらの実践は、限定された条件の中で、多くの人々との共同作業で進められるものであるから、本稿でまとめた考察を完全に反映させたものとはならない。むしろ本稿は、それらの作業の中で我知らず考えていたことをまとめたものと位置づけた方が自然だろう。

一般に、風景をつくる現場においては、制度的・予算的な制約と同様に、あるいはそれら以上に、時間的な制約を受けることが多い。そのような現場では、住民を含めた多様な人々と議論し、様々なレベルでの課題に対して、個々の決定を下していかなければならない。ここで必要となる指針は、「科学的」であること以上に、「臨床的」であることなのではないだろうか。

中村雄二郎は、次のように語る²⁴⁾。

科学の知は、抽象的な普遍性によって、分析的因果律に従う現実にかかわり、それを操作的に対象化するが、それに対して、臨床の知は、個々の場合や場所を重視して深層の現実にかかわり、世界や他者がわれわれに示す隠された意味を相互行為のうちに読み取り、捉える働きをする。

実際には、一般的な他者などは存在せず、すべての他者はそれぞれの顔を持っているように、風景も常に、その場所にしかない風景である。つまりは、風景デザインは常に臨床の場にならざるを得ないと思う。解釈と実践のあいだ、人と環境のあいだ、専門家と市民のあいだ、それぞれのあいだとしての臨床の現場で、本稿が、何らかのヒントを与えられればと思う。

補注

- (1) 本来、「親密な未知」の逆概念は、フロイトが「無気味なもの」に与えた定義、「一度抑圧を経てふたたび戻ってきた<馴れ親しんだもの>²⁵⁾」ではないかと考えている。普段顧みることなかった歴史的なモチーフをキッチュに巨大化させて表面に纏う構造物などに感じる「奇っ怪さ²⁶⁾」やおぞましさは、まさに「無気味なもの」ではないだろうか。
- (2) 木村は、文献 12)において、レヴィナスの他者論を踏まえて、「親密な未知」を「親密な欠如」と改めている。その理由は、「「未知」はやがて「既知」に変わることを予想した概念に変わることを予想した概念であって、絶対的に不可知のままに止まる他者の主体的内面には用い難い」ということである。これに対し、「絶対的に不可知」の風景というものは想定しづらく、風景とは「既知」と「未知」を相互に移行する現象であると考え、「親密な未知」のまま、論

を進めることとした。このような考え方の相違は、他者論をそのまま風景論には適用できないということを示しているのだろう。

- (3) もちろん、「空」のない風景も考えれる。例えば、柴田敏男によって切り取られる風景には、ほとんど「空」は出てこない²⁷⁾。その風景は、形というよりはテクスチャーであり、触覚的な存在である。これには、二つの解釈の方向があると思う。ひとつは、柴田は形態をテクスチャー化してしまうことで、すべてを「空」化してしまうというもの。もうひとつ、木村によれば、レヴィナスの「主体他者 (autrui)」を捉える唯一の仕方は「愛撫」ということらしい(文献 12))。つまり、柴田による風景の「触覚」化は、「愛撫」によってその他者性を顕在化させるための表現だと解釈する方向である。触覚的な視覚に関して、本稿の視点から、より詳細に検討していくことは意義があることだと思う。
- (4) このようなデザインの定義は、風景という対象だけに留まらず、あらゆるデザインにおいてあてはまるかもしれない。例えばアレグザンダーは、「形とは、我々がコントロールできる世界の一部分であって、その世界の他の部分をそのままにしておきながら、我々が姿を与えることのできる部分である」という²⁸⁾。例えば、このような考え方とシステム論におけるサイバネティクスとの類似性に関しては、文献 19)を参照のこと。
- (5) この「セヴェラルネス」に通じる複数性を、他者論として展開しているのが野矢の論考である²⁹⁾。野矢は、ヴィトゲンシュタインのアスペクト論に基づき、眺望論と相貌論を区別する。眺望とは、ある視点に依存する客観的な眺めであり、それは単相状態にあるという。一方、相貌とは、ある見方に依存するもので、さまざまな可能性を包含した意味の散乱状態として、複相状態にあるという。例えば、アヒルとウサギの反転図形において、眺望とは「アヒルが見える」と表現され、相貌とは「アヒルに見える」と表現される。これは、木村の「親密な未知」としての他者の主体性の議論と通じる議論だと思うが、このような考え方を参照すると、ある事物の「セヴェラルネス」は、それが相貌として立ち現れたときに発見されるものと考えられるかもしれない。

参考文献

- 1) 例えば、松原隆一郎：失われた景観、PHP 新書、2002 や三浦展：ファスト風土化する日本、洋泉社、2004 など
- 2) 中村良夫：大地の低視点透視像の景観論的特質について、土木計画学研究論文集 No. 1, pp. 1-10, 1984
- 3) 齋藤潮：名山へのまなざし、講談社現代新書、p. 228, 2006
- 4) 和辻哲郎：風土-人間学的考察、岩波文庫、p. 13, 1948

- 5) 木村敏：環境とあいだ，田路貴浩編『環境の解釈学』，学芸出版社，pp.27-61，2003
- 6) 木村敏：他者の主体性の問題（1983），時間と他者／アンテ・フェストゥム論〔木村敏著作集第二巻〕，弘文堂，pp.299-322，2001
- 7) 木村敏：時間と自己，中公新書，pp.32-62，1982
- 8) 篠原修：新体系土木工学 59：土木景観計画，技報堂出版，1982
- 9) 中村良夫：風景学入門，中公新書，第三章，1982
あるいは
中村良夫：風景学・実践篇，pp.14-21，中公新書，2001
- 10) 間主観性，広松渉編：岩波哲学・思想事典，岩波書店，p.283，1998
- 11) 吉村明子：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，景観・デザイン研究講演集，No.3，pp.76-86，2007
- 12) 木村敏：離人症における他者（1986），時間と他者／アンテ・フェストゥム論〔木村敏著作集第二巻〕，弘文堂，pp.361-384，2001
- 13) 中村良夫：国土と風景，新作庭記，マルモ出版，pp.121-162，1999
- 14) 中村良夫：風景学入門，中公新書，p.28，1982
- 15) 大平貴之，茂木健一郎：なぜ人は星空を美しいと感じるのか？，大人の科学マガジン vol.9，pp.4-9，学習研究社，2005
- 16) 大岡昇平：歩哨の眼について，大岡昇平くちくま日本文学全集>，筑摩書房，p.107，1992
- 17) 中村雄二郎：述語集II，岩波新書，pp.11-14，1997
- 18) 佐々木正人：知覚はおわらないーアフォーダンスへの招待，青土社，p.52，2000
- 19) 小野寺康：ウォーターフロントデザインは街の骨格から，篠原修編『都市の水辺をデザインする』，pp.68-69，彰国社，2005
- 20) 中谷礼仁：セヴェラルネス 事物連鎖と人間，鹿島出版会，2005
- 21) 岡田昌安彰：テクノスケープ 同化と異化の景観論，鹿島出版会，2003
- 22) 大江健三郎：新しい文学のために，岩波新書，1988
- 23) 星野裕司，小林一郎：風景演出のためのトンネル坑口デザイン，景観・デザイン研究論文集，No.1，pp.27-33，2006
- 24) 中村雄二郎：臨床の知について，p.135，岩波新書，1992
- 25) フロイト：無気味なもの，フロイト著作集 第三巻，人文書院，p.327-357，1969
- 26) 中川理：偽装するニッポン，彰国社，1996
- 27) 中村良夫，柴田敏雄：写真集テラ，都市出版，1994
- 28) クリストファー・アレグザンダー：形の合成に関するノート，p.15，鹿島出版会，1978
- 29) 野矢茂樹：心と他者，勁草書房，1995