

親密な未知としての風景

— 生命論的風景論へむけた一試論 —

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

本稿は、生命論的風景論への一試論として、木村敏が提示した「親密な未知」という他者概念に基づいて風景を解釈し、かつ、具体的な風景やデザイン論から、その概念を風景論的に定義することを目指した。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」とは、複数の相貌を持ち、人々が体験する時間性を顕在化させるものであると定義づけた。

Key Words: Landscape, Others, Bio-ontology, Intimate-unknown-ness, severalness, dissimulation

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、考察を深めていく。これが、本稿の目指すところである。篠原は、第4回景観・デザイン研究発表会の基調講演「風景の奥へ」の中で、今後の景観研究の展開として、生命論的風景論という方向性について言及している。それは、19世紀が機械と土木の時代、20世紀が車とITの時代、21世紀は生命の時代であるという時代認識のもと、「生きのび易い(為の)風景とは(動物的に)、又生きることを充足出来る風景(精神的)とは」¹⁾何かについてこたえること、つまりは、いわゆる“美しい”風景ではなく、“生き生きとした”風景とは何か、という課題にこたえるものであるとしている。このような、生命論的な視点から風景を考察するものの先駆として、アップルトンの Prospect-refuge 理論²⁾が挙げられるし、優れた景観デザインの実践^{補注 1)}にも、“美しい”という以上に“生き生きとした”風景を創出しているものが多数見受けられるだろう。ここでは、生命論的に見た風景の価値とは、その風景を通じて、人々が生きている実感を得るようなものだと考える。本稿で考察したい課題も、まさに“生き生きとした”風景とは何かというものであり、生命論的風景論を構築していくための一つの試論として位置づけたい。そこでまず、本論に入る前に、ある

典型的な風景の考察からはじめたい。

図-1 は、熊本郊外の風景である。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³⁾。このような風景が出現する要因にはさまざまなものがあるだろうが、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だろうか。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。これは、「親密な未知」を逆転させた言葉である。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、他者論から風景論を再解釈することと、他者論を風景論的に検討すること、その双方を通じて、生命論的風景論の構築へむけた一助となるような試論を展開することを目的とする。

(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、景観に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⁴⁾。空間相とは、居ご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



図-1 ロードサイドの風景（熊本市郊外）

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「姿」あるいは「相貌」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。

一方齊藤は、「向き合った環境の中から何らかの形を価値あるものとして引き出す人間の行為に着目して、その内容を考察する（p.22）」という「形象論」というスタンスから、山岳の眺めに対して詳細な検討を行っている^②。山岳に対する歴史的な眺望から、見るというよりは目が引かれてしまう「神としての山」や山を見るときともに山に見られるという「仏としての山」という事象を明らかとしている。これらは、先の中村による「形相」というあり方を具体的に検証したものであろう。斎藤の分析は、それぞれの時代意識に即した考察と客観的な分析を同時に行ったもので、先の事象もあくまで、その時代のものであると断っているが、一方で、「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（p.228）^③」とも語っている。つまり、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。

例えば、図-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



図-2 大観望から眺める阿蘇五岳（阿蘇の涅槃像）

は、風景の“美しさ”によって生まれたのではなく、その風景を“生き生き”と体験した時に生まれ、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。

(3) 研究の方法と論文の構成

ここで、研究の方法と論文の構成について整理しておこう（図-3）。先に示した目的のひとつ他者論によって風景論を解釈するために、まず2章で木村他者論の概要を整理する。3章では、その整理に基づき、風景に関する既存の知見について再解釈を行う。次に、他者論を風景論的に検討すること、すなわち、「親密な未知」という概念が風景デザインの実践に対して有効性を持ちうるかということの検証を4章で行う。ここで参照するのは、建築や芸術など、デザインの実践に向けて構築された理論である。そして最後に、5章で本稿の知見を整理して、生命論的風景論の可能性を指摘する。本稿は、生命論的へむけた一試論として位置づけているため、2章3章の理論的な整理と4章の実践を目指した展開について、個別にそれらの精度を高めること以上に、それらを共に行うことによって、生命論的風景論の展望を開くことが必要だと考えている。

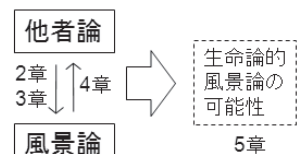


図-3 論文の構成

2. 木村他者論の概要

(1) 本章のねらい

本稿の中心的な概念である「親密な未知」について、木村の諸著作に基づき、まずはその概念の背景として、創出者である木村の理論の基礎的な部分を確認し、次に木村が批判する他者論を整理する。そして最後に「親密な未知」という概念を詳細に検討する。

(2) 木村理論の概要

まず、木村の精神病理学に関する基礎的な部分を「あいだ」、「ものごと」と、という2点から確認したい。

a) あいだ

この「あいだ」というキーワードは、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⁶⁾。和辻の「風土」という概念は、木村によると、「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)⁷⁾と整理され、さらに、「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つくり出します。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)⁷⁾と展開されていくのである。

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。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であるらしい。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「集会的」な自分とに二重化したと見てもいい。〈あいだ〉ということに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)⁷⁾が生じるとしている。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おう(p33)⁷⁾」ということである。

b) ものごと

ハイデッガーの「存在論的差異」に対する木村の解釈が「ものごと」である。木村によれば、「ものとは、見るというはたらきの対象となるようなもののこと」であり、「見るというはたらきが可能であるためには、ものとのあいだに距離がなければならない」としている(p.130)⁸⁾。つまり、ある主体が、距離をもって(客観的に)見る対象が「もの」である。一方、「こと」は、この「もの」のような安定した性格をもたないため、「私が景色を見て

美しいと思っていること、このことは私の側で起こっていることのようにもあるし、景色の側で起こっていることのようにもある。あるいはそのどちらの側で起こっていることでもなくて、私と景色の両方をつつむ、もっと高次元の場所での出来事のようにもある(p.133)⁸⁾という不安定さを持っている。しかし、このような不安定な「こと」においてのみ、私たちは主観として立ち会うことができる。例えば、「木から落ちるリンゴ」という「もの」的な言い方においては、そこに立ち会っている主観は消去されるが、「リンゴが木から落ちる」という「こと」的な言い方は、「木から落ちるリンゴと、それを見て「リンゴが木から落ちる」ということを経験している主観との両方をはっきりと(p.134)」含んでいるのである⁸⁾。ただし、以上の「もの」と「こと」が、二者択一的な相反関係にはないということには注意が必要である。木村は、芭蕉の有名な俳句(「古池や蛙飛び込む水の音」)をモチーフにしながら、「(この俳句によって提示される)もの的なイメージの総合が、その背後から純粋なことの世界をはっきりと感じ取らせてくれる(p.144)」と述べ、この現象を「ものごととの共生関係」と呼ぶ⁸⁾。先に例示した阿蘇五岳に対する「阿蘇の涅槃像」あるいは「大観峰」という名付けは、「こと」的な風景の相貌に対して「もの」としての名を与えることで、それを生き生きと継承するための、すぐれた「ものごととの共生関係」だと理解することができよう。

(3) 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⁹⁾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、他者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)⁹⁾。

- 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」とするという理論
- 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の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「親密な未知」である。

ただ、その具体的な内容を見る前に、木村が「主体性」というものを、どのように考えているかという点について確認しておきたい。木村は当論文の意義について、次のように語っている (p. 271) ¹⁰。

あいだに関与して、それを自己として実現し続けている主体的自己にとって、あいだのもう一方の担い手である他者の主体性はどのように考えられるかを論じたものである。間主観性・相互主体性の関係に立つ自己と他者は、互いに決して客体として捉えつくされることのない主体である。

すなわち、「あいだ」という視点から考察する木村にとって、自己と他者は、いずれかが主体となりいずれかが客体となるような一方的な関係ではなく、「あいだ」の共有によって、一方が主体的であるからこそ、もう一方も主体的であることができるような、そのような関係として考えられているのである。これは、人間と環境の「あいだ」としての「風土」や、その表出である「風景」を主題とする私たちにとって、環境の主体性を「風景」によって実感し、それを通して自己の主体性を獲得することができるのではないかという、まさに生命論的風景論への大きなヒントとなる考え方である。では、その他者の主体性である「親密な未知」とは、いかなるものであろうか。

(4) 「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) ⁹。

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」を行な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、つまり私が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<あいだ>としての<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<現象>としての<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。それに対し、先の風景に感じた時間は<あいだ=いま>であって、それは拡がりをもった<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 (pp. 166-167) ⁹。木村にとって<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) ⁹」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がかえ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」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。ただ、先の風景体験の分析からは、どのような条件に基づいて、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のであれば、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。

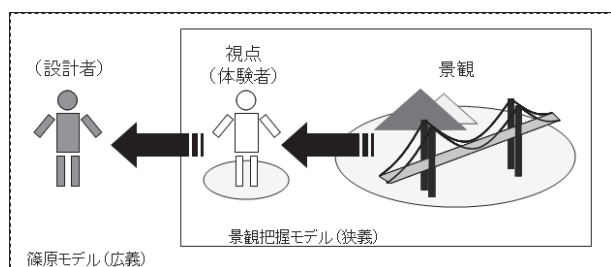
3. 他者論による風景の解釈

(1) 本章のねらい

本章では、前章の整理に基づき、風景に関する既存の知見について再解釈を行う。まず、木村以前の他者論に基づき、景観工学における基礎的な知見である「景観把握モデル」と「仮想行動モデル」を検討する。次に、木村が「親密な未知」概念を導いた体験を、風景の発見の問題として考察する。最後に、風景の発見という特別な経験だけではなく、より一般的な風景へと「親密な未知」概念を展開する。



図-4 天橋立一字観 (京都府宮津市)



(a) 景観把握モデル



(b) 仮想行動モデル

図-5 「景観把握モデル」と「仮想行動モデル」の類似性

(2) 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¹¹⁾」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。図-4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、視点は「股くぐり」のための台石によって示され、同様に、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」、他者を「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、このモデルが、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。それは、景観把握モデルの全体を写真に収めようとする図-4を撮影した立場にほかならない。それらの関係を図-5(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¹²⁾」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。先の「景観把握モデル」が、中村のいう形相にあたるのであれば、これは空間相に対応したモデルである。この現象もフッサールの「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るならば」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¹³⁾」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-5(b)に示す。図-5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、既存の風景解釈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。

(3) 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）」「風景解釈モデル（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¹⁴⁾。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ての人間」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」である。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。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。（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だと考えることができるだろう。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¹⁵⁾。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、その風景に対して、涙を流すほどの親密さと、初めて出会うような新鮮さを感じ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¹⁶⁾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、農業従事者にとっての周囲の環境は、自身の生産活動にとってよく知ったもの、すなわち「親密な既知」であるため、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にではなく、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り、その考察は、上述した農の風景に関しても新しい視座を与えるものである。

(4) 一般的な風景への展開

風景が「地に足をつけて立つ人間の視点から眺めた土地の姿¹⁷⁾」ならば、主題になることは希でも、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、「空」である。景観予想をCG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¹⁸⁾。

茂) つまり、実際の星は絶望的に遠いところにあって、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「アフオーダンス」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・アフオーダンス」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だ¹⁹⁾。

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とき（「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、と本稿では解釈したい。「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。なお、「空」や「星空」、「雲」には、同一に扱っては捉えきれない豊かな差異があり、それは「星降る」や「天高く」などの慣用句からも明らかである。しかし、それらの豊かな差異が生じるためには、それらの事象に共通して、「ゼロ・アフォーダンス」としての絶対的な距離、すなわち「親密な未知」があるのだと考えられよう。

ここで、前節で取り上げた「農村風景は、脱農者がつくった」という議論を再び検証してみたい。農業という活動は、天候に大きく依存するが、天候とはまさしく、「空＝ゼロ・アフォーダンス」である。農業従事者が日々眺める風景には、切実な対象でありつつ操作できない捉え難さをもった、「親密な未知」としての「空」が、絶対的な背景として大きな影響力を持つのである。農耕に関する多くの信仰や祭礼は、芸術家によるイメージの創造と同様に、「親密な未知」に対する表現として位置づけることもできるだろう。農村風景をつくることが脱農者のみに可能ならば、常に生活者である私たちは、いつまでも暮らしの風景をつくることはできない。しかし、「親密な未知」という概念を展開するならば、日々の暮らしを営みつつも、暮らしの風景を発見し、つくることを可能にする方途を探ることができるのであると考える。

4. 実践を目指した風景論的な展開

(1) 本章のねらい

工学における風景論の目的は、風景を解釈することで

はなく、よりよい風景を構築していくことである。前章において、「親密な未知」という他者論的概念から、風景を再解釈することを試みた。そこで本章では、「親密な未知」という概念を、具体的な事例やデザインの理論から検討し、より実践的に定義づけることを試みたい。それによって初めて、風景づくりの実践へ、一步踏み出すことができるだろう。本来、「親密な未知」は2つの概念が一体となったもので、両者を分離できるものではないが、これをやや図式的にとらえ、「親密さ」と「未知性」をそれぞれ個別に検討し、具体的な様相を確認していきたい。

(2) 「親密さ」について

まず、木村が明らかとした他者の主体性における「親密さ」について、再度確認しておこう。それは、*「**拵**がりをもった<あいだ>として過去と未来をそこから析出する時間であり、自己の存在の根拠でもある<あいだ=いま>を他者に投げ入れることによって得られる「一種の自己帰属感と親近感」であった。木村はこの点について、下記のように説明する（p. 305）⁹⁾。*

私は一体なにをしたのか。私はその家になにかを投げ入れたようである。この「なにか」は、とりあえずいまの時間と呼んでおいてよいだろう。その家の人たちはいまなにをしているのか、いままでなにをしていて、いまからなにをすることになるのかといった、動きのある暮らし、あるいはそこで送られているであろう生活の歴史のひとコマについての想像を、私はそこへ投げ入れた。私自身の存在の場所であるいまの時間を、私はその家の場所で生きたのだといってよい。

この引用における<いま>が、<あいだ=いま>であり、「もの」ではない「こと」としての時間である。この時間的な<あいだ=いま>によって、いままで（過去）や、いまから（未来）という差異が産出されるし、空間的な<あいだ>によって、差異をもった個別のものは存在することができる。すなわち、<あいだ>そのものが、時間的にも空間的にも差異を産出する場所なのである。そのような二つの<あいだ>において、時間的なものが空間的なものへ投げ入れられることによって生じる、時間的に拵がりのある経験が「親密さ」ということだと整理できる。以上、「親密な未知」における「親密さ」とは、決して馴染みがあるなどという表層的なものではなく、時間的な<あいだ=いま>を空間的な<あいだ>に投げ入れることによって生じる「差異を産出する場所における時間的な経験」だと捉えることが重要である（図-6）。

そのような「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

(図-7) . 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²⁰⁾。

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た概念である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ぜ限ら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、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、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-8)。

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、それがなぜかという、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、厳密なツリー発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。それは、汐入広場の子供たちであり、〈あいだ=いま〉の投げ入れによって、その空間を差異

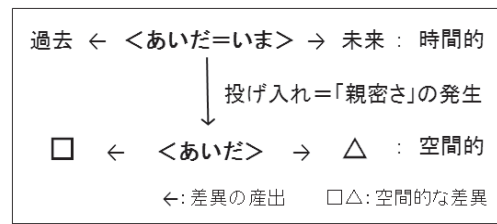


図-6 〈あいだ=いま〉の投げ入れによる「親密さ」の発生



図-7 門司港レトロ汐入広場 (福岡県北九州市)

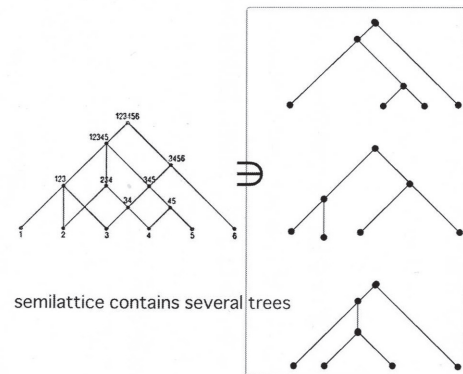


図-8 いくつかのツリーを含むセミラティス (p185)²⁰⁾

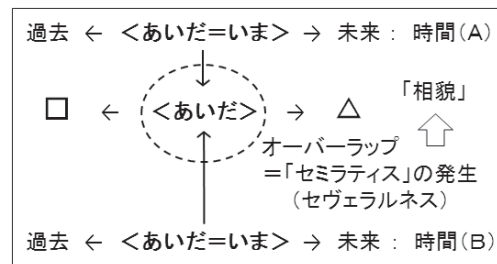


図-9 「親密さ」と「セヴェラルネス」の関係

が産出する場所として経験する主体である。この産出される差異性が、中谷の「セヴェラルネス」なのだと考えられる。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。

この「連関を生じうる触手をもちえている」状態ということが、木村のいう「あいだ」ということなのだと思う。以上から、木村の「親密さ」と中谷の「セヴェラルネス」の関係を図化すると図-9 となる。すなわち、ある時（時間(A)）における〈あいだ＝いま〉の投げ入れと、別の時（時間(B)）における投げ入れが、ある〈あいだ〉でオーバーラップする時にセミラティス構造が発生する、あるいは、空間的な〈あいだ〉が時間的にずれた〈あいだ＝いま〉の投げ入れを受け入れる条件をもつことがその場所の「セヴェラルネス」なのだと整理することができる。木村と中谷の表現は大きく異なっているが、それは、経験している主体から論じる立場と、経験される空間から論じる立場の相違として捉えることができるだろう。

さて、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²⁰⁾。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。ここで、第1章(2)で取り上げた風景の相貌という事象に新たな意義が追加されたと考えることができるだろう。風景に相貌を見るときは、その風景に対して固定的なひとつの見方を与えるということではなく、風景に対して複数の差異＝セヴェラルネスを感知するということなのである。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、風景の相貌を感知させ、セヴェラルな転用可能性を与えたのである。

(3)「未知性」について

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異化のデザインとして位置づけることも可能であろう。

「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。まずは、「既知」と「未知」の相

違から検討していくこととしたい。

木村は「未知」について、「私は自分の眼の前に現れた任意の他者に対しては、彼を客観的対象とみている限りその未知性にたじろぐようなことはなく、すばやく手持ちのなんらかのカテゴリーに類型化してしまう（p.309）²²⁾」ため、決して「客観的」な未知性ではなく、「主観的意味」としての未知性であると注意を促している。この類型化は、まさに自動化という事態であり、すなわち「既知」として他者を処理する方法であろう。一方、風景における「知」のあり方としては、東山三十六峰などに代表される「言分け」という現象がある。これを、「既知」によって風景を豊かにする事態と考えるべきなのであろうか。ここでも、木村の「もの」と「こと」の相違、あるいは「もの」とこととの共生関係」という考え方が参考となる。中村は、東山三十六峰に関して、「東山三十六峰はバラバラの寄せ集めではなく、全体が東山という想念により緊密に結びついた意味のシステムを成している²³⁾」と語っているが、まさに豊かな「もの」とこととの共生関係」の表現であると考えられるだろう。本稿の視点に基づいた「言分け」に関する詳細な検討は、別途行われる必要があると考えるが、少なくとも、このような「言分け」が、これから検討する「未知」の反対としての、「もの」の背後にある「こと」を全く見ない、自動化された「既知」ではないということは明確である。

さて、「異化」について、小説家の大江は、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）²⁴⁾。

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。

ここでは、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）²⁵⁾。

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。そして前の道ではこどもが遊んでいる…。

ふと、ここには生活がある、今日一日の暮ら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「暮らしの過程」と呼べるものを体験したのではないだろうか。例えば、ピカソによる分析的キュビズムの風景画である「セレの風景」(図-10)に関して、飯田は次のように評価する²⁰⁾。

本来は人間の眼からは透視できない風景の多次元性と多層性を様々な視点から眺めた部分の風景として分割し、その分割された部分をもう一度ひとつの画面の平面上に、平面の連続として感受しうるように再構成したものである。(中略)

絵画という想像的空間の中で、空間の中を歩行する意識が時間を経験し、この時間を経験する意識が同時に空間を経験する意識でもあるという二重性は、われわれが現実の風景の中を歩行している時にも味わう経験であって、ピカソの「セレの風景」は、現実のそういう風景体験を芸術の世界に移植した極めて独特な、新しい絵画であった。

私たちの風景体験はそもそも、空間と時間の二重性をもつ経験であるが、キュビズム的表現、あるいは、知覚を長引かせる異化の手法によって、その本質を明らかとするのだと理解することができる。木村による風景の「未知性」の発見も、要因は外部にあるとしても、停滞・長びかせという時間的な拮抗によって発生したのである。「親密な未知」を発見する以前に木村が体験していた時間は「現象＝いま」であるが、それはスムーズな時間の流れであり、自動化されたものだ。しかし、その時間に停滞や長引かせが生じた時、すなわち異化された時に、時間性の基盤となる「あいだ＝いま」が顕在化し、風景が「未知」のものとしてあらわれたのである(図-11)。大江も、文学において、まず言葉のレヴェルで異化していき、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(p57)²⁰⁾としているように、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という、空間的にも時間的にも拮抗していくことが、重要なのである。すなわち、風景における「未知性」とは、自動化から脱した事物に目が引かれる(まるで神としての山のように)ことによって、時間的な拮抗やズレを体験させる

ことだと、まとめることができよう^{補注2)}。

最後に、知覚を長引かせる異化という手法によって「未知性」が明らかとなるのは、芸術や特別なデザインを通じてのみではないということを確認しておきたい。近年、景観デザインにおいて住民参加のWSをプロセスに組み込むことが一般化しているが、その最初の段階で、住民とともに街歩きをすることが多いと思う。それは、参加者に対して気づきを促すプロセスとなるのだが、その時の住民の反応の多くは、「見慣れた街が、歩いてみると新鮮に見えた」や「自分の街の良いところや悪いところが発見できた」というものであろう。これも、普段は自動車等ですばやく行き過ぎてしまう「既知」の風景を、参加者同士で対話しながら歩くことによって、すなわち、時間の停滞や長引かせを通じて、「未知」なものとして異化しているのだと考えることができる。景観デザインにおけるプロセスの重視は、単なる説明責任という枠を超えて、このような価値のもとで行われるべきだと筆者は考えている。

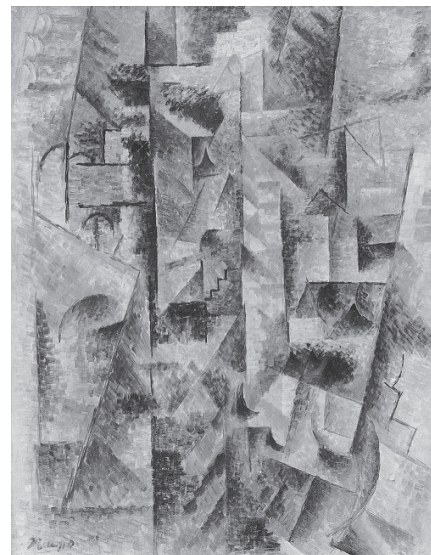


図-10 セレの風景 1911年 (ピカソ)²⁰⁾

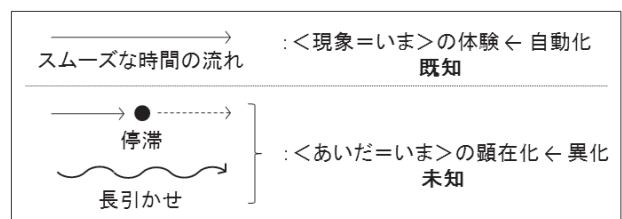


図-11 「未知性」と体験の時間性

(4) 風景論的展開のまとめ

以上の考察をまとめてみたい。風景における「親密さ」とは、相貌としての複数の差異を感知させることであり、「未知性」とは、脱自動化した事物によって時間的な拮抗のある体験をすることであった。つまり、それを体験する自己を主体的であらせるとする「親密な未知」としてあらわれる風景は、複数の相貌を持ち、

人々が体験する時間性を顕在化させるものであるとまとめることができるだろう。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。これはあくまでも、アレグザンダーがわかりやすく説明するために挙げた一つの例に過ぎないが、合理的につくられた計画都市（すなわち時間的な負荷の少ない）に対して、自然発生的にできた歴史的な都市（例えば迷子になるなどして、時間の停滞や長引かせが発生する）の魅力や価値を記述したかった彼にとっては、必然的な状況であったのだろう。ともかく、「親密さ」では空間へ時間を投げ込み、「未知性」では空間を時間にひらくという逆方向のベクトルを持ちながらも、結果として両者とも、時間的な拡張（停滞や長引かせ）が、鍵となっているのである（図-12）。近年、新しい視点からのシーケンス研究が生まれつつある²⁸⁾が、それらは、単に移動風景の研究というもの以上の価値を内包しているのではないかと、その成果に期待するものである。

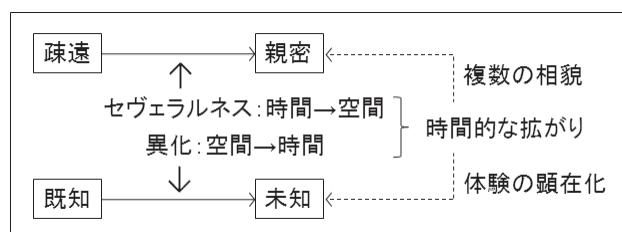


図-12 風景論的展開のまとめ

5. おわりに

本稿の成果は、以下のとおりである。

- ① 風景に関する既存のモデルである「景観把握モデル」と「仮想行動モデル」の類似性を他者論を通じて明らかとした。
- ② 風景の発見という現象を、他者の主体性である「親密な未知」という概念から解釈できることを示し、それを根拠として、すべての風景が発見される可能性を有していることを指摘した。
- ③ 「親密さ」と「未知性」をそれぞれ、具体例やデザインの理論から検討することで、風景における「親密さ」とは、相貌としての複数の差異を感知させることであり、「未知性」とは、脱自動化した事物によって時間的な拡張のある体験をすることであることを明らかとした。すなわち、「親密な未知」と

しての風景とは、複数の相貌を持ち、人々が体験する時間性を顕在化させるものである。

木村は、「現実感」には2つの側面があることを指摘している。ひとつは、「もの」的な現実感で「リアリティ」と表現される。もうひとつは、「こと」的な現実感であり、前者と区別して、「アクチュアリティ」という言葉を与えている²⁹⁾。美学的に風景を見て“美しい”という判断を得るのではなく、生命論的に見て“生き生きとした”実感を得るためには、後者の「アクチュアリティ」が必要となる。本稿の論考によれば、風景が「親密な未知」として存在することは、様々なやりとりを通して複数の相貌をその風景に発見し、それを行っている自分の体験そのものを自ら気づかせるものだということである。これは、風景と自分の＜あいだ＞を実感することであり、まさに、「こと」としての現実感、「アクチュアリティ」なのだと考えられよう。

生命論的風景論が構築されていくためには、先に指摘したとおり、新たな視点でのシーケンス研究など、人々の体験（アクション）に基づく研究が蓄積されていくことが必要となるであろう。また、生命論的風景論の成果は、デザインの現場でよくいわれる、シンプルなデザインということの本来の意味や、住民なども含めたプロセスの大切さなどの点に、新しい価値を与えていこうと考えている。今後は、そのような視点から、様々な実践を価値づけていくことも必要であると考えられる。

付録

補注 1) 近年、土木学会デザイン賞においても“美しい”だけではない作品が評価されてきている。

例えば「豊田市児ノ口公園」（最優秀賞、2004）や「木野部海岸」（最優秀賞、2006）などは、その最たる例であろう

補注 2) 異化によって「未知」となったものは、いずれ「既知」に戻るのか。木村も、文献 15)において、「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、「既知」と変わることも踏まえて、本稿では「未知」のまま使用している。例えば、学校帰りに道草を食う子供たちにとって、風景は「親密な未知」にあふれているだろうが、いずれ、自動化し「既知」化していく。しかし、その帰り道の風景は、その人にとっての大切な原風景の一つとなるだろう。すなわち、一度「未知性」を

帯びた風景は、たとえ「既知」となったとしても、その他の「既知」とは様相の異なる風景となることが予想される。このような「未知」と「既知」を移行する動的な風景体験については、
3. (3) 風景の発見についての議論とあわせて、今後、詳細に検討される必要があるだろう。

参考文献

- 1) 篠原修：風景の奥へ，第4回景観・デザイン研究発表会基調講演レジュメ，2008
- 2) ジェイ・アップルトン，菅野弘久訳：風景の経験 景観の美について，法政大学出版局，2005
- 3) 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
- 4) 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
- 5) 齋藤朝：名山へのまなざし，講談社現代新書，2006
- 6) 和辻哲郎：風土-人間学的考察，岩波文庫，p. 13，1948
- 7) 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
- 8) 木村敏：『時間と自己』（1982），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. 129-268，2001
- 9) 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
- 10) 木村敏：『分裂病と他者』（1990），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. 269-284，2001
- 11) 篠原修：新体系土木工学 59：土木景観計画，技報堂出版，1982
- 12) 中村良夫：風景学入門，中公新書，第三章，1982
- 13) 間主観性，広松渉編：岩波哲学・思想事典，岩波書店，p. 283，1998
- 14) 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
- 15) 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
- 16) 中村良夫：国土と風景，新作庭記，マルモ出版，pp. 121-162，1999
- 17) 中村良夫：風景学入門，中公新書，p. 28，1982
- 18) 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
- 19) 大岡昇平：歩哨の眼について，大岡昇平＜ちくま日本文学全集＞，筑摩書房，p. 107，1992
- 20) 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
- 21) 中谷礼仁：セヴェラルネス 事物連鎖と人間，鹿島出版会，2005
- 22) 野矢茂樹：心と他者，勁草書房，1995
- 23) 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
- 24) 中村良夫：風景学・実践篇，p. 12，中公新書，2001
- 25) 大江健三郎：新しい文学のために，岩波新書，1988
- 26) 飯田善國：ピカソ，岩波現代文庫，pp. 114-116，2000
- 27) ピカソ全集 3 キュビズムの時代，講談社，1982
- 28) 例えば，高野ら：シークエンシャルな景観体験を考慮した場の景観の分析手法に関する研究—Space Syntax 理論を適用した手法の提案と検証—，景観デザイン研究講演集，No. 3，pp. 43-48，2007 など。筆者らも，中島ら：河川周辺における 歩行シークエンス体験記述モデルの提案，景観・デザイン研究講演集，No. 2，pp. 243-251，2006 という試みを行っている
- 29) 木村敏：臨床哲学の知，pp. 119-126，洋泉社，2008

(2009. 4. 10 受付)

LANDSCAPE AS INTIMATE-UNKNOWN-NESS ONE PARSPECTIVE ON BIO-ONTOLOGICAL LANDSCAPE

Yuji HOSHINO

Bin KIMURA says the other's independence is "intimate-unknown-ness". In this paper, landscape is discussed by using that concept, for one perspective on bio-ontological landscape. From viewpoint of otherness, landscape grasping model and virtual activity model have same structure, and all landscape have possibility to be enriched. Through that the intimacy is considered as the severalness, and the unknown is considered as the dissimilation, the "intimate-unknown-ness" of landscape is defined as composing several aspects and exposing temporality of human experience.