

風景の補助線となる見立てについての考察

the study of “Mitate” as the imaginary line of Landscape

花村 周寛*¹
Chikahiro Hanamura

*¹ 大阪府立大学 21 世紀科学研究機構
Research Organization for the 21st Century, Osaka Prefecture University

This document describes a format guideline for Japanese manuscripts of the XXth annual conference of JSAI. This is also a sample of the formatted manuscripts.

1. はじめに

「仕掛け」はある環境に対する人の行動を変容させるきっかけとなるデザインとして捉えることが出来るが、ある主体の行動が変容する際に、まずはその主体の周囲の環境に対する認識が変容するというプロセスが必要であると考えられる。本論では「風景異化」という概念をベースに、日本古来の「見立て」という概念の持つ可能性について考察することを試みる。

2. 風景異化について

2.1 風景の成立

西欧において風景という概念は 17 世紀頃に出て来た近代的認識であり、主体(人間)と客体(自然・環境)が明確に分化されることによって成立するものであるとされている[1]。しかしこれまでの風景のデザインというのは、主にこの客体側に働きかける建設という行為によって行われて来た。

主体と客体とその関係性において風景が成立しているのであれば、客体のデザインだけではなく、主体そのものの「まなざし」や、主体と客体との「関係性」をそのデザインの対象として考えられても良いはずであるが、風景デザインの枠組みでそうした主体の「まなざし」が積極的なデザイン対象とされる機会はそれほど多くはない。しかし風景というものの本質を考えれば、その可能性についてもう少し議論が深められるべきである。

ジメメルは風景を今まで見慣れていた「既知」の眺めが、さまざま理由により、突然新しい「未知」の価値を持つようになるときに生じるものであると定義している[2]。主体は自分を取り巻く環境(客体)を眺める時に何らかの意味あるまなざしを向けていると考えられるが、時間が経ち主体の内部で慣れ親しんだものになると次第に意識されなくなることがある。こうして「馴化」してしまった環境が再度「未知」のものとして立ち現れてくる状態が風景というように定義出来るということである。

当初は未知の眺めとして生成された風景が、次第に既知の眺めになり馴化することで風景が消滅し、またそれが何らかのきっかけで立ち現れることで風景が生成されるというプロセスを繰り返すということは、吉村も風景生成論として一連の研究を進めている[3]。筆者は主体にとってその環境が馴化しているかどうかに関わらず風景の生成が起こってしまう状況を「風景異化」というように命名し、それが起きる条件や意図的に起こす方法についてこれまで研究を深めて来た[4]。

2.2 風景異化を起こすデザインの対象

風景異化を起こす上で、デザインの対象として三つのアプローチがあると考えられる。一つ目は従来の「環境」に対するアプローチで、通常の建築や造園といった物理的な環境の改変はこれにあたり、当然その改変によって場所の物理的・心理的風景は異化されると考えられる。

二つ目は五感を含めた人間の知覚や意味に対するアプローチであり、これを総称して「まなざし」と呼んでいる。例えばモニターやカメラや望遠鏡などのツールのデザインによって環境に対する知覚の状態を変えることや、メディアや物語などのコンテンツによって環境の意味を変えることなども含まれる。主に環境側の方へは改変を加えずに、それを見つめるまなざしの方をデザインすることに主眼が置かれている。

三つ目が環境と身体との「関係性」に着目し、その両方に何らかの変化を加えるというアプローチである。例えばインсталレーションやパフォーマンスなどの空間芸術による一時的な関係性の組み替えや、見る・見られるという関係が成立する状況のように自分の身体が環境に置かれることで環境そのものにも変化が加えられていると認識出来る状態で起こる異化である。環境だけでなく、主体だけでもなく、その関わりそのものをデザインの対象として考えるというアプローチとして考えている[5]。

もちろん、これら三つのアプローチはそれぞれ不可分ではなく、環境の改変が知覚や関係性の変化をもたらすこともあれば、知覚の改変が環境や関係性に対して影響を及ぼす事もある。それらが総合的に働いて、結果として既存の眺めが未知の風景となる異化が成立するのは言うまでもない。しかしここではあくまで操作対象としてどの部分へ主たるアプローチをするのかということに焦点を絞って議論するために三つを区別して議論を出発させることを考えている。

どのアプローチを取るとしても、風景の生成や異化という現象は主体の内側で起こる事であり、心理状態や意味に関わるものであることは間違いない。そういう観点から、ここでは物理的環境への仕掛けではなく、心理的な仕掛けのあり方を考察する。



図1 三尊石 (出典: Sakuteiki Visions of the Japanese Garden, Tuttle Publishing, 2001)

連絡先: 花村周寛, 大阪府立大学 21 世紀科学研究機構,
大阪市浪速区敷津東 2 丁目1番41号南海なんば第 1 ビル
3 階, flwmoon@me.com

3. 見立てについて

3.1 日本文化における「見立て」の概念

心理的な風景を作る意味において、先ほどあげた“まなざし”をデザインする可能性という側面から引用したいのが、日本古来からの風景認識の一つである「見立て」という概念である。

例を引くまでもないが、見立てとはある対象に対してまなざしを向ける主体が、その対象の現実の機能や文脈とは異なる文脈やイメージを与え、新たな役割や意味を見出すという概念として概ね理解出来る。これまでも見立てについては数多くの研究や考察がなされてきているが、山口昌男も述べているように、見立てという概念は、庭や芸能や文学などを問わず日本文化のあらゆる局面で、言葉やイメージに動きや弾力を与える概念として機能して来たと言える。[6]

庭のデザインなどの場合においては、当初より作庭家が見立てを想定して物理的環境を創作することがよく見受けられる。例えば三尊石と呼ばれる石組み等はその好例であるが、中心仏があり両側に脇侍が控えているように生まれ、三つの石が三体の仏のイメージとして重ね合わされる(図1参照)。つまり作庭家が石を立てる際に用いた想像力は、庭が完成した後にそれにまなざしを向ける鑑賞者と共有されることに向けられている。この際に作り手が込めた想像力が鑑賞者にとって共有されるかどうかを巡って二つの「見立て」の方向性があると考えられる。

一つは表現者と鑑賞者の間で想像力が共有され、それが何の見立てであるのかということが理解されるという見立ての成立の方向性である。これは表現する者と鑑賞する者とで了解されている知識や経験や文化があり、その場自体を一緒につくりあげる共同体としての「座」が成立していることが前提になっていると言える。これは歌舞伎や連歌や見立て絵(図2参照)でも同様のことが言える。特に連歌や芸能のように、作った者とそれを鑑賞する者が直接的なコミュニケーションをその場ではかり、リアルタイムに成立する表現では、その「座」の成立が重要な条件になってくる。庭のように環境に埋め込まれる芸術の場合は、作った者がその場に居ない状態で鑑賞者がまなざしを向けることが前提になっている。その場合には、当然その庭や見立てのデザイン意図についての説明を聞くことでその結果ようやく見立ての意味が理解出来るという自体も起こりうる。

いずれにせよ作り手と鑑賞者とが同じ想像力を共有するという方向性がこの見立ての一つの特性であると言える。

3.2 「見立て」という創造力

見立てのもう一つの可能性として、表現者がそのモノや形に込めた想像力というのが必ずしも鑑賞者が共有出来るとは限らないという方向である。その際に、何にも見立てられずに風景が異化されないという場合もあるが、興味深いのは、作り手が意図していたものとは別のものとして見立てられてしまうという場合である。その時には、作り手の意図を越えて鑑賞者が創造的な読み手として自ら風景を異化・生成している状況であると言える。この時に見立てという枠組み自体が風景の補助線として機能しているということが出来る。

作り手の見立ての意図がうまく伝達・継承されずに、鑑賞者が正解に辿り着けないというような場合もあるが、日本文化の中には最初から積極的に鑑賞者の想像力にゆだねるような作り方を取る表現もある。例えば、龍安寺の石庭のように鑑賞者側が様々な意味を見出しやすいように抽象的な形を込めるということもしばしば見受けられる手法である。必ずしも正解があるわけではなく、そこに多義的な風景を立ち現すことが可能な幅を持た

せておく方法論にまなざしをデザインする上で、見立てを風景の補助線として用いることの出来る可能性があるのではないか。

4. まなざしをデザインする手法としての「見立て」

この見立ての概念は先ほど述べた風景が生成する本質的な部分と関係していると考えられる。眼前の眺めが既知であってもそうでなくても、その眺めに自ら違うイメージを重ねることで風景を異化しようという行為が見立ての本質である。つまり見立てとは主体が環境に対して心理的な関係性を能動的に築こうとする行為であり、主体内部にある風景を自ら異化しに行く行為として捉えられるからである。まなざしをデザインする主体とそれを享受する主体が一致していることが特徴で、そこに外からデザイナーが介入するということが必要ない可能性を示唆している。

実際に我々を取り巻く環境は、庭のように誰かが意図を込めて完全に表現しているものばかりではない。自然のようにその環境を表現する主体が不在であったり、あるいは自律的に生み出される都市空間のように、環境に意図が込められたもので無いような環境の中に我々は暮らしている。そのような環境において我々の中で新たな風景が立ち現れて来る機会を持つために、見立てという風景の補助線は有効であると考えられる。積極的に見立てを誘発して行くようなガイドブックやワークショップを行うことは、仕掛けとして既存の環境に主体的に意味やイメージを見出して行くまなざしを与え、それによって環境と主体との関係性を組み替え行動変容につながる可能性があると考えられる。

参考文献(論文誌と同じスタイルを推奨)

- [1]中川理: 風景学, 共立出版, 2008年
- [2]ゲオルグ・ジンメル著, 杉本正訳, 風景の哲学, 白水社, 1994年
- [3]吉村晶子, 原風景の生成に関する研究, ランドスケープ研究 63(5), 2004
- [4]花村周寛, 加我宏之, 増田昇, アートインスタレーションを契機とするまなざしの変化から捉えた風景異化に関する研究, ランドスケープ研究 76(5), 2013
- [5]Chikahiro Hanamura, Study on Landscape Osteranenic from the perspective of Persons Exposed to “Sikake”, 2013AAAI Spring Symposium Technical Reports, 2013
- [6]山口昌男, 高階秀璽, 「見立て」と日本文化, 日本の美学特集見立て, ぺりかん社, 1996

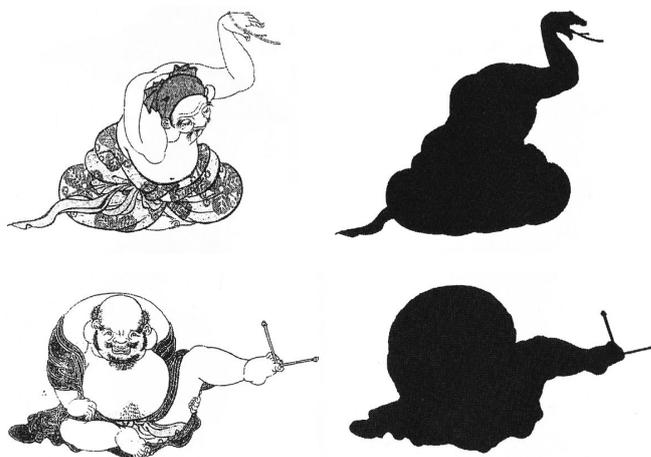


図2 見立て絵 (出典: 日本の美学: 特集見立て, 1996)