HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	ランドスケープデザインを文化の過程として研究する
Author(s)	片桐, 保昭
Citation	形の文化研究, 4, 37-47
Issue Date	2008
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/34684
Type	journal article
File Information	katachi.pdf

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

ランドスケープデザインを文化の過程として研究する

Researching Landscape Design as Cultural Processes

●片桐保昭
北海道大学大学院文学研究科
KATAGIRI, Yasuaki
Graduate School of Letters, Hokkaido University

◆Summary
This essay locates formations of landscape not in processes making single objects but in wholeness consisted by many shapes; and considered how to study constituting these ‘esthetical’ values as cultural processes.
In landscape design, concerning the concept of 'culture' has made by searching its 'modernized' method. But respecting such concept of 'culture', it could be not evaluate the creative values of designed landscape shapes.
So this essay noticed the concept of 'practice' in the context of cultural anthropology. In designing processes, each designer is 'practicing' and these processes are generated by many issues. Hence in considering them, this essay suggests actor-network theory as available method; and considered how to apply landscape design processes by giving some exemption.

キーワード keyword
ランドスケープデザイン、文化人類学、アクター･ネットワーク、実践
landscape design, cultural anthropology, actor-network, practice

はじめに

我々がある風景に魅力を感じるとき、また感じられた魅力を形態的に表現しようとするとき、この「魅力」を感じることができても説明しがたい場合には、表現するのは非常に難しい。これを、近代科学技術では捉えがたい「文化」などの文脈で捉えようとする試みもなされてきたが、その手法については今もって暗中模索の感がある。本論ではランドスケープデザインのこのような形態的価値が形成されることをいかに文化研究の視点に納めるかについて、既往研究を検討することによって考察する。

ランドスケープデザインと呼ばれる分野［注 1］は、建築など器物のデザインと同じく、実用性と実用を離れた「審美性」の双方を満たすことが必要である。しかし、他のデザイン分野と異なり、ランドスケープは、人工的に作られた部分だけではなく、元からある自然なども全て含まれる。つまり人為的に表現されたランドスケープでも、それを鑑賞する人々にとっては、感覚されうる全ての物質世界がランドスケープとして受容することができる。よって建築や自動車などのようにオブジェクト単体を評価することはできない。つまり、ランドスケープを考えるにあたっては我々が感覚する全体の印象が重要である。

ところで、環境芸術や作庭、都市計画などに携わる者は、ランドスケープデザインの造営において使われる技術的な造営方法は、西洋近代の技法が大部分を占めることに気づいていよう。工事技法という点でランドスケープデザインは建築や土木、環境芸術と同列、あるいはこれら全てを包含したものとしても扱える。このランドスケープの全体的な印象を考えるとき、西洋近代の技法つまり我々が取り組んでいる科学技術においては、ランドスケープを構成する要素に分割し、その要素の価値を向上させるという方法をとる。これでは全体の印象としてのランドスケープを捉えにくい。例えば環境芸術などでは、作品を構成する要素一つ一つの意味性よりも、要素が複合したことによって醸し出されるある種の感覚も重要な価値であろう。

ランドスケープを構成する様々な物質形態が組み合わされたことにより、個々の物質形態はその形態的価値から半ば解放され、独特の全体的魅力がランドスケープから感じられるようになる。「環境芸術作品」などの評論においてはこのような感覚を「美的」なもの、魅力的なものとして扱われることがある。［注 16］

文化人類学研究は、一般的には西洋近代の科学技術の文脈からはこぼれ落ちた物事に光を当ててきたが、ランドスケープの全体が持つ価値については、近代科学技術とは異なる要素に分類して考察することが主流であり、全体を全体として文化人類学研究の視野に含めているとはいいがたい。よって本論では、ランドスケープが形態として表現されたときに感覚される、このような「美的」価値を、いかに「形の文化」研究の射程に納めるかを、これまでの文化人類学研究を検討することによって考察したい。

このため本論では以下のような構成を取る。1 章ではランドスケープにおける文化人類学的研究において、「捉え難さ」をどう捉えてきたかを概説し、その問題点

を提示する。2 章ではこれらの既往研究を踏まえ、文化過程としてランドスケープを捉えた研究を検討する。3 章ではその際に有力な考えとして、科学技術をフィールドとする科学人類学を紹介し、検討する。4 章では、本論の展望を述べ、それに連なる研究とフィールド事例を紹介したい。

1. 背景

1-1. ランドスケープにおける文化への注目

ランドスケープにおいて文化が注目された背景には、近代科学への懐疑がある。

ランドスケープを直訳すると「景観」であるが、これが宗教観や寓意などの反映ではなく、独立した審美価値を持つものとして対象化されたのは、西欧においてである。絵画の一分野として現れた景観は、19 世紀つまり近代以降には造園術として実際に造営されるようになり［注 38］、さらに造園学(landscape architecture)や景観デザインとして近代科学技術の一分野としてもデザインの一分野としても確立した。この分野において近年では「ランドスケープ」と慣用的に呼ばれているようなので、本論でもこの語を使いたい。

20 世紀半ば過ぎまで、ランドスケープにおいては単純な進化主義が奉ぜられていた。機能を追求すると、自然にそれは世界中どこに行っても、同じ形態へと「進歩」していくという、いわゆる「モダニズム」の考えである。これは建築史家のポール・ズッカーがいうように、古代ギリシアのアゴラに始まり、ルネサンスにおける理想都市、さらにはハワードの田園都市、ル・コルビュジェの輝く都市に至る。すなわち都市の中央に広場や公園など、中核的なオープンスペースを配置し、その周辺にやや小さめのオープンスペース、外縁には最小のオープンスペースを配置するというものである。［注 9］　ランドスケープにおいてオープンスペースは、都市に「自然」をもたらし、民会など民主主義を担保するための空間を提供し、住民のレクリエーションに寄与する役割が与えられた都市施設であるとされる。加えてオープンスペースは、都市建築とのコントラストにおいて、象徴的で重要な要素として系統的に配置することが、都市景観にまとまりをあたえ、審美的にも重要な要素であるとされた。これらを実現するための分野としてランドスケープは考えられていた訳だ。図 1 に模式的に示すが、中世も近代もオープンスペースが中央から周辺へと配置されるシステムは変わってはいない。

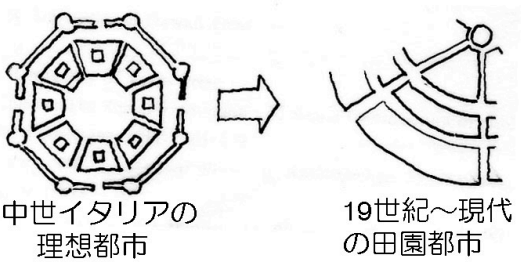


図 1. ランドスケープにおける中心から周辺へのヒエラルキー

しかし、1960 年代にはいると、画一的な都市計画に対して疑問の声が上げられるようになる。その代表的なものがジェーン・ジェイコブズによる近代都市批判である。安全で健康的な広々とした街路や公園が計画的に整備されるのと引き替えに、狭隘で不衛生だが住民同士の親密さを提供してくれた旧来の街路空間が壊されることに対して、彼女は憤りを表明した。［注 40］またケヴィン・リンチは、都市住民に対するメンタルマップとインタビューから、近代都市計画が対象としてこなかったが、地域住民が独自に作り上げ、景観の中に意味づけた象徴的な物体あるいは領域があることに注目する。これらは近代都市計画が想定すらしていなかった「ランドマーク」［注 28］などといった概念として提唱された。これは近代科学技術とは全く無関係な文脈において、人々は景観を作り上げているという可能性を示すものであった。さらにリンチは近代の文脈以外において新しい形態を発想する際、当該文化ごとに一定の方向性がみられることに注目し、これを「イメージアビリティ」と呼んだ。［注 29］　この研究は非科学的あるいは後進的とされ、ランドスケープを含む都市諸科学においては一顧だにされなかった、非西欧社会や伝統社会におけるオープンスペースを再評価する視点を提供した。つまり近代的な西洋の科学技術とは異なるが社会において重要な「文化」への視点を提供したものといえよう。

都市計画、建築、ランドスケープなど通常の都市造営における科学技術は普遍性を追求するのに対し、文化人類学は個別性を追求する。その根幹をなすのが「文化相対主義」の考えである。これは西洋社会において「普遍的」と思われていた様々な事柄に対して、非西洋の社会においてその「普遍」に当てはまらない、様々な事柄が見いだされたことによる。そこから西洋社会が構築した「近代」が取りこぼしてきた別のものの見方が提供されていったのだ。クリストファー・アレグザンダーは前者を「自覚している文化」後者を「無自覚な文化」と呼んだ。［注 5］人工環境の例でいうと、東アジアにおける風水や家相の考えは、近代科学の視点からは非科学的であるが、ある条件下では非常に合理的なものも見いだされる。［注 2］

現在の「まちづくり」で行われる住民ワークショップも、近代科学技術の手法で人工環境を造営しようとする専門家たちの視点から抜け落ちており、かつ住民たちにとって切実な景観要素を新しい景観表現に生かそうという面がある。さらにセーザ・M, ロウやドロレス・ハイデンなどは「住民の視点」だけではなく、女性や貧困層、少数民族といったマイノリティにも拡大している。［注 43, 17］

また伝統社会の都市や村落では、公園や街路などといったオープンスペースとは異なり、近代科学が想定した「施設」でも「景観要素」でもない空間が見られる。片桐保昭と三ッ江匡弘はこれらを近代とは異なる文脈において社会的に構築された、いわば「前空間(pre-space)」とみなし再評価することを提唱している［注 39］。

これらは、近代科学の考え方ではその用途や機能を理解するのは難しいが、当該地域の社会においては何らかの理由があって「無自覚な文化」として作られていったものである。これを「発見」するのは、施設に明確な用途や機能を割り振ってデザインを行う近代のランドスケープの考えでは難しい。ランドスケープにおいて文化人

類学の視点が必要とされるのはこの点なのである。

1-2. 拘束としての文化

文化人類学研究において、人為的に作られた環境やそれが呈する景観は「作品」などといった客体としてではなく、文化の現れとして扱われてきた。［注 44］地域には独自の文化があり、そこで作られたもので構成された世界は独自の景観を呈するようになる。対して近代科学は均一的な景観を呈する都市を作り上げてきた。ジェイコブズ以降、文化人類学はこのような近代都市を批判的に扱うようになる。

しかし現代において近代の影響を受けていない地域は既に地球上には皆無である。よって近代批判は必然的に、全ての新しいランドスケープ表現を否定的に扱うようになるのである。

文化人類学による近代批判に影響を与えたのは、社会学系統の研究であった。近代社会への批判はフーコーによる「パノプティコン」の比喩が有名だが、これに影響を受けたポール・ラビノーは、中央から周辺へ重要な施設を配置するという都市計画の形成を、近代における都市空間の均一性が構築される過程として描き出した。［注 46］この都市計画手法は建築史家のロバート・ホームやグェンドリン・ライトが明らかにしたように、西洋の植民都市に多く用いられ、先住民を「啓蒙」するためのインフラとされたが、伝統社会の都市を破壊することになった。同時にこの「均一化」は衛生の向上や都市交通の効率化をもたらしたものでもある。［注 19, 49］

図 2 は我が国における標準的な都市公園の配置を示す模式図である。これによると四角い街区の中央には近隣公園があり、その周囲に四つの小さな街区公園がある。この街区が四つ集まると、その中心的な位置には地区公園が配置される。つまり地区公園_近隣公園_街区公園というヒエラルキーがあり、この配置は全ての住民に平等に都市公園が利用されるよう考え出されたものである。

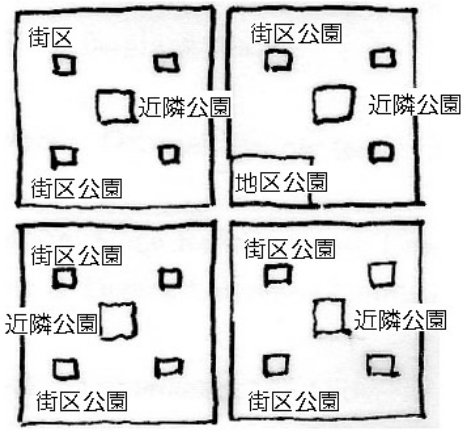


図 2. 日本の公園緑地計画における「均一的」な都市公園の配置ヒエラルキー ［注 3］

今まで紹介した近代科学技術への批判は、文化をランドスケープデザインに取り入れる視点を開いた。これはまた、近代科学技術の文脈において無視されてきた景観要素を、近代科学技術の中に取り入れるものでもある。その要素をまた近代的な、合目的で機能的な手法によってランク付けし、人工環境の中に再配置していくということなのである。

しかしこれでは、ランドスケープを構成する個々のオブジェクト形態は、たとえそれがデザイナー個人によって主体的に「独創」されたものであっても単なる過去からの再生産品と見なされてしまう。

1970～1980 年代の建築デザインの分野において「ポストモダン建築」なるものが流行したが、それは近代主義建築へのジンテーゼとして期待されていた。これは形態としては、周囲の環境を全く無視したデザインが特徴であったが［注 18］、その形態は後に受け継がれたとはいえない。社会学者のフレデリック・ジェームソンはこの形態について,新しいものはもはや存在し得ないと言い切っている。［注 41］

人工環境の形態を表現する可能性は単なる彫刻や建築物から、都市へ、造園へ、景観へと広がった。その表現の可能性は均一性への反省として、主観的価値観を重視する態度につながる。形態に対するその主観は、通俗的にいわれる「芸術文化」が提供する価値観と同じである。社会学者のスコット･ラッシュはこの均一性への反省も、資本主義社会がもたらした繁栄によって、個人が建築などの公共物のデザインに注文を付けられるようになったからであることを指摘する。これは「図像的」に人々に認識される意味作用である。伝統からの断絶は鉄、コンクリート、ガラスを材料として、街路も都市も整然とした均一な形態となった。しかし建築デザインにおける「ポストモダン」はこのような均一性への挑戦であったが、その形態はあちらこちらの歴史的な意匠から寄せ集められたキッチュなものとなる。これは伝統への回帰と同時に、差別化という市場の要請でもある。［注 23］

近代以前の社会を評価し、近代以降の社会を均一化の観点から否定的に捉えるのは、いわゆる「ポストモダン」人類学の特徴だ。しかし、これでは新しく作られるものを評価できなくなってしまう。このことについては春日直樹が指摘している。［注 8］　ランドスケープに限らず、人工物のデザインに文化をとりいれる際に、文化人類学で問題となっているのは、新しく作られたもの、あるいは新しくなにかを作るという行為を肯定的に評価するのが難しいという点だ。ではどう考えればよいのだろうか。

2. ランドスケープ表現の文化人類学研究

2-1. ランドスケープの周辺性

最初に述べたようにランドスケープは絵画などとは異なり、個々人によって感覚される全体が評価の対象となる。近代の科学技術は、これを要素に分割し、機能を割り振る。その要素の総和が表現されたランドスケープとして「美的」な価値を持つように制御しようとする。しかし、近代科学の視点からは無視されてきた存在も、ランドスケープを感覚する個々においては、機能や用途とは異なる次元で感覚され得るものであろう。近代が個々人に対して均一なものを供給してきたが、近代が呈するランドスケープであっても、そこには近代が対象化してこなかった要素が常に、個々人によって感覚され得る。その感覚をデザイナーたちが自らの「作品」などに表そうとするとき、新たな表現へとつながっていくものだ。

近代科学においては合理的な機能性、合目的性を重視するが、それは機能を割り振られた「要素」から構成され、機能を割り振られなかった要素は、そもそも近代科学において対象化されていなかったが故に、「要素」ともされなかったといえよう。ジェイコブズ以降、これらの見えない要素が重要なものとして浮かび上がり、「地域」「文化」「マイノリティ」などといった視点からみると意味性を帯びてくるようになった。近代が対象化し、重要視してきた要素に比べると、これらはさほど重要ではないという意味で周辺的なものである。

周辺的な存在が、景観表現における科学技術の技法において何らかの意味性を持つ存在となり、意味を持ったオブジェクトとしてランドスケープの中に人為的に再配置されるのである。ここにヴィクター・ターナーや山口昌男による「中心と周辺」のモデルをみることができる。当該社会においてさほど重要ではない周辺的な意味づけしかない存在は、社会秩序が崩れるときに象徴性を帯び、中心的な存在へと変化することがある。［注 48］山口の「中心と周辺」モデル［注 22］はこのように生まれる価値を二次元上に同心円的に投影したものである。中心的なものは価値観が既に確立しており、対象化されやすい。対して周辺的なものは価値観があやふやなので対象化されにくい。しかしひとたび対象化されると、それは中心的な位置に移動することもあるのである。

近代社会の価値観が疑問視されはじめたとき、それまで周辺的な「文化」が注目され、リンチのいう「ランドマーク」などが象徴性を帯びた要素として、ランドスケープにおいて注目され始めるようになったのはこのことであろう。

文化を地図に喩えると、当該文化に属する人々は、自分の地図上における位置などは知らなくとも、慣用的にはあたかも決められたルートマップをなぞっているかのように行動する。その主体的な行動をピエール・ブルデューは実践と呼んだ。［注 31］

近代社会から見た「未開」社会の分類のしかたは近代社会のそれとは異なる。自分たちの周りの情報をやりくりして、形態を表現する。つまりクロード・レヴィ＝ストロースがいう、「ブリコラージュ」だ。［注 30］ 近代科学のようになんらかの法則や概念が先行して、それに従って「要素」を配置する訳ではない。これは現代社会に生きる「アーティスト」やデザイナーが日々表現行為において苦心している行為と変わるところはない。

このとき、近代科学技術の文脈において捉えきれないものが、個々の主体に感じられるようになるのだ。ミシェル・ド・セルトーは、近代に由来する均一化への「抵抗」としてこの過程を挙げている。［注 13］周辺的なものを感覚する個々人を主体とすると、主体は近代科学技術によって作られた人工環境を生きるが、体系化された「要素」を移動することによって、広がりを持った「空間」として人工環境を実践するのだ。このとき社会によって決定されたという意味での固定的な「場所」は実践されたという意味で、広がりの中で感覚されたランドスケープとなる。

近代科学技術を駆使して人工環境を造営するデザイナーやプランナーも、科学ではなく捉えがたい価値としてランドスケープを感覚はしている。これがランドスケープにおいて表現が期待されている「美的」価値の一つであろう。

これが「発見」される以前の状態においては、近代科学はこれを対象としていない。しかし主体によって表現はされ得る。対象化されていないが産み出されるものなら、文化人類学においては、産み出される過程を記述するという手法がある。

2-2. 形態が表現されるとき

近代科学技術の視野からこぼれ落ちた「文化」が、ランドスケープにおける形態要素として作り出されることは、一つの実践過程として扱える。

このとき注意したいのは、ランドスケープ表現は、非言語コミュニケーションとしての側面があるということだ。ランドスケープを表現する主体は、文化の枠内において構築された感受性に従って、既存の景観を感覚する。用途や機能とは無関係に「美的」な価値を表現する際には、表現された形態の機能は具体的には説明しにくい場合もあろう。ここにランドスケープを感覚し表現する主体としてデザイナーに注目する必要性が発生する。しかし残念ながら、都市計画、建築、造園などのランドスケープを扱う諸科学においては「利用者」の研究は多くとも、デザイナー自身については作家論などのかたちでしか扱われにくい。表現する主体は景観の形態を感じ、そして形態として表現する訳であり、この過程は、作り手と受け手が「ランドスケープ」を介して行う非言語コミュニケーションとしてみることができるわけである。都市や建築などをデザインするという行為をこの非言語コミュニケーションの過程として捉えたのがエイモス・ラポポートである。当該社会において表現される形態に一定の傾向性が認められる場合、形態による非言語コミュニケーションには、何らかの文化的な枠組みがあると考えられる。人工環境の造営におけるスキーマと呼ばれるものがあり、これは「デザイン選択モデル」と呼ばれる過程を経て、デザイナー個々人によって人工環境として作り出される。

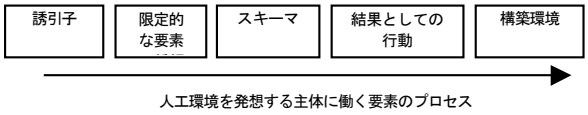


図 3. デザイン選択モデルの模式図［注 25］

これによるとデザイナーの内面にまず内在している様々な社会的経験がある。それは作り方のスキーマや、自分の抱いているイメージや偶像、あるいは権力による強制などであるかもしれない。これらは形態を作ろうと指向するための原型で、「誘引子(elicitor)」と呼ぶ。この「誘引子」がデザイナーの行動を誘発し、様々な材料が動員され、社会によって定められた秩序に従い配列されて人工環境がつくられる。［注 26］ このように景観は非言語コミュニケーションを媒介するランドスケープとして表現される。

しかしこのような見方には問題もある。「無自覚な文化」が「デザイン選択モデル」において表現されると考えると、今まで創作されてきた形態は全て、過去に存在

したオブジェクトあるいはそのオブジェクトが存在する前提となる価値体系をなぞった再生品としてしか見ることが出来なくなってしまう。クラウディア・ストラウスはこのようなスキーマを通した見方を批判する。新しく作られたものは、過去に存在したものの劣化コピーでしかなくなってしまうという皮相な見方であるからだ。［注 47］　景観の中の捉え難さをなぜ感覚し､なぜ作ることが出来るのか。この問題について「無自覚な文化」を下支えする「文化」という考えは有用な視点を与えてはくれる。が、この文化を静的で変化のない「冷たい社会」のように、変化の無いものとしてしまうのが難点である。

むしろ感覚された「周辺的」なもの、つまり近代科学の文脈でいうと、ランドスケープの機能に寄与しているとは言い難い非「要素」的なものが、実践の中でいかにランドスケープの中に、非「要素」的に現れてくるのかを問題にした方が良さそうだ。片桐はこの、近代科学の中で形態として明確に対象化されている要素をオブジェクト、明確に対象化されてはいないが主体によって感覚され得るものを非オブジェクトと呼んでいる。［注 7］ランドスケープが周囲から切り離された単一の象徴物でないのなら、主体がランドスケープを表現する過程、つまりデザイン選択モデルにおいては、「誘引子」としてのオブジェクトが非オブジェクトに変わり、「誘引子」としての非オブジェクトがオブジェクトに変わるという実践が起こり得る。

文化人類学において、景観が構築される過程を捉えることを主張したのがエリック・ハーシュである。彼の提唱する図式は、社会的合意が構築されたオブジェクトと、そうではない非オブジェクトが感じられ・作られるという行為と実践について、重要なアイデアを提供してくれる。ハーシュは景観には二つの側面があると指摘とする。日常生活を構成し、否応なく感じられる「前景」の側面と、無視しても問題が無く、日常生活では必ずしも感じられない「背景」の側面である。近代科学技術では景観を「前景」としてしか扱ってこなかった。しかし人間は景観を構成するさまざまな物質形態をすべて感じているわけではない。感覚される全ての物質形態の中からいくつかの形態を取捨し、組織化し、意味づけてその形態を受容するのだ。これが前景的なもので、この組織化から洩れたものが背景的なものだ。ここで「背景」は、現実の世界に投影される可能性、つまり、人為的に作られたり構築されたりする「前景」となる可能性がある。この二者は明確に分けられる性格のものではない。むしろ個々人の主体によって感覚される全ての物質形態は「前景」と「背景」のどちらかに分類するのかが曖昧な、両者の中間域に存在し、それが前景的、背景的の度合いの中で前景として浮かび上がったものだけが、近代社会でいうところの「景観」として認識されているのである。［注 37］　前景的な要素は社会的な価値観が明確に共有されている要素であるともいえる。そして背景的な要素は、主体による実践が行われ易いともいえよう。これは次のような対のモデルとして表される。

前景の現実性　⟷　背景の可能性
場所　⟷　空間
内側　⟷　外側
イメージ　⟷　表象

［注 38］

ここでハーシュがいう「背景の可能性(background potentiality)」とは、将来的に、当該文化において意味が付与された象徴的な存在となり得るものであるが、非オブジェクトは実際に存在し、しかも主体的に作られ得るのに当該文化の中で共有される意味が付与されていない形態であるといえる。

試しに図 4 で前景的要素だけ抜き出した景観と、背景も含む景観を並べて示してみる。前景的要素は社会的な共通認識が成立している形態要素から成り立っている。つまり主観の影響を排除し、すぐ見て名前だけがわかるような要素で成り立っている。すぐ見てもわからないような要素、あるいは認識において主観が入りそうな要素は全て背景である。下は背景的な要素も入っている景観、この場合は同じ対象を写した写真を使った。上の写真は「背景」とラベリングされた対象物以外は解釈の自由度がないが、下の写真には、上側の前景は全て含まれているが、見るものによっては様々な対象物を自由に注目することができることがわかる。



図 4. 「前景」的な要素で構成された景観(上)と「背景」的要素をより多く含む景観(下)

「背景」は存在の可能性としてしか文化研究の対象にならないが、非オブジェクトは、主体によって表現され得る形態としてある。さらにここでハーシュのモデルについて、本論においては、「イメージ」と「表象」の対立項は逆にした方がより有用であろう。ハーシュは、

既に主体の眼前に存在している景観だけを考えており、主体が発想して表現するランドスケープデザインについては考慮されていない。既に存在する景観だけを考えるとき、表象されている形態について主体が抱いているイメージが、多数の人々によって共有されることによって社会的な価値観が明確に共有された前景的なものとなる。しかし、「美的」な形態を個々人が発想する場合、そのイメージは誰にも共有されていない背景的なものであり、形態として表現されることによって前景化するのである。つまり

前景の現実性 ⟷ 背景の可能性
オブジェクト ⟷ 非オブジェクト
表象 ⟷ イメージ

と変換して考えるのがより有効であろう。

ランドスケープを「美的」なものとして表現する場合､非オブジェクトは背景的なものとして存在している。それが形態として表現されてはいるが、近代科学の枠組みから切り離されている場合、前景として他の人々に感覚されるかどうかは未知数である。環境芸術において要素が複合したことによって醸し出されるような美的価値は、ランドスケープの中で前景と背景の中間として表現された形態を感覚することに由来するものであろう。エドマンド・リーチによると、非言語コミュニケーションの中で、象徴的に定位できないものは、「捉えがたい」曖昧なものとして我々に感じられるようになる。［注27］

この実践過程は近代科学の技法によるランドスケープの造営とは異なる｡しかし近代を批判するものではない。むしろ近代だろうが前近代だろうが、主体に先行して存在するランドスケープは、個々のデザイナーなどの主体にとって、新しいものを表現しようという「実践」のきっかけとなるのである。これをラポポートのデザイン選択モデルとしてみるとどうなるだろうか。個々人にとっての「誘引子」は、前景の中だけではなく背景の中にも存在し得る。個人的な思い入れや何となくの「気づき」など社会的な価値観が明らかではないものは全て「背景的」だ。そして前景的な形態も背景的な形態も誘因子としては等価である。このようなオブジェクトとしての誘因子と非オブジェクトとしての誘因子が、ランドスケープ表現を行うデザイナーに集中するとき、表現される前の景観と表現された後のランドスケープはどう変化しているのか。その全体を考えなければならない。

この過程は物理的には人工環境がつくられることでもあり、近代科学の技法を持ってなされる。そこで近代科学のなかに近代科学では捉えられないものを明らかにする科学人類学の手法が有用なものとして検討されねばならない。

3. ランドスケープの現場と科学人類学

3-1. 科学人類学とアクター･ネットワーク論

近代の科学技術によってもたらされたさまざまな技術や法則からの生産物である機械や製品といった形あるオブジェクトとして受け止められることも多い。この機械などのオブジェクトは、現在の形態へと一直線に進化してきたわけではなく､現在の形にいたるまで、さまざまな紆余曲折を経て、現在の形に落ち着いている。ブルーノ・ラトゥールとスティーブ・ウールガーに代表される科学人類学研究が明らかにしたように、科学的発見の過程には、公的な論文や報告書において言及されることのない物事が多く関与する。［注42］

これらの研究からいえるのは、現況の機械や製品が現在の形に落ち着いたのは、決して現在使われているように、機能が合理的に追求されてきたからではなく、現在の機能的な欲求を満たす以外の様々な力がその機械や製品に作用し、その「発展」は決して合理的なものだけではなかったということである。トレバー・ピンチとウィーブ・E, バイカーによる自転車の発展過程を扱った有名な研究がそれである。自転車が今のような形になったのは決して機能が追求された結果ではない。女性が利用する際の服の汚れや、男性が乗るべきスポーティな形態の構築などを追求すると、現在の自転車とは異なる形態になる｡自転車というオブジェクトが発展する過程には、製品が発揮すべき｢機能｣からの必要性だけではない様々な要因が開発技術者に作用する｡安全性や｢男らしさ｣、衣服が汚れたりすることの克服､新材料の開発などなど。

このような過程において開発技術者には様々な要求や制約がのしかかる｡ラトゥールはこれをアクターと呼び、様々なアクターが集中する「開発技術者」のようなアクターを「計算の中心」と呼んだ。科学技術の文脈では機能や需要が新製品や新理論の発明発見への原動力となるが、科学人類学ではそれ以外の要因も新製品や新理論の発明発見に作用している。これを全てアクターという概念で一括し、アクター相互の結びつきを描き出すことによって、何かが産み出される際に近代科学技術の文脈においては論じられなかった「実践」を明らかにするのがアクター･ネットワーク論と呼ばれるものだ。［注24］

このようなアクターが「自転車」という製品の「進化」に関与する過程を見ると、必ずしも最初に想定された機能を満足している必要性はなく、別のアクターからの要請によって（別な必要性との折り合いをつけるため)、当初に要求されていた機能とは別の機能を付与されることもある。これは「解釈の柔軟性（interpretative flexibility)」と呼ばれる。［注45］

これはオブジェクトと非オブジェクトが感覚される、デザインされたランドスケープの中にも表現されているので、ランドスケープデザインの過程にも、当然応用できる。ランドスケープが作られる過程は物理的には人工環境がつくられることと同じであるが、今まで述べたように科学技術だけでは対象化できない要素がある。しかし、それらは個々人によって「実践的に」感覚され得るのだ。

宮武公夫はこの視点から文化とランドスケープについて考察する。彼は科学技術には純粋な科学だけでは説明できない多くの要素を持っていることに注目し、科学技術の結果として作られた鉄道や橋梁などが、その機能を失った後に、「産業遺産」等と呼ばれる風景として視覚的に配置され、人々に新たな認識をもたらすことを指摘する。［注20］

アクター･ネットワークはこの様々なアクターの作用の全体像を明らかにしてくれよう。しかも、「ポストモダン」的な研究とは異なり、そこには近代を告発する意

図はない。足立明によるとアクター・ネットワーク論は近代的な社会学のように、ある現象や出来事の原因を特定したり、黒幕をさがしたり、それらの責任者を問うたりするものではなく、アクター相互の関係について全体の布置を記述し説明することであり、特定の関係の責任はその全体にあるとするものである。［注 4］

ではこれはどうランドスケープ研究に適用されるのだろうか。

3-2. 科学人類学的なランドスケープ研究

ランドスケープがデザインされる過程を扱った文化人類学的研究は少なく、アクター・ネットワーク論を用いたこと標榜しているものはほとんど見られないが、これらの中には結果的にはアクター同士のネットワークを明らかにしているものがある。

実際の景観表現の現場を考えると、合理的に作業が進行することはまずあり得ない。大規模な公共事業では、合理性と関係ないところで政治力が発揮され、これがマスコミを賑わす。このときの「政治力」（あるいは「有力者」など）はランドスケープデザインの過程において、合理、非合理問わず影響を及ぼす。この場合などを考えれば、手法としてのアクター・ネットワーク論が、造園学や建築学など､既存の科学技術分野では表に出てはこない事柄を描き出すものであることがわかる。

例えばマシュー・クーパーによるカナダのトロント市の緑地観強の形成過程の研究では、オンタリオ湖沿岸のウォーターフロント開発において、土地の権利や流通上の交通問題、環境保護など、役所内の担当部局や市民団体のさまざまな意志が交錯し、その開発計画が難航した過程が分析された。この作業過程では土地利用計画の境界線が複雑となったが、この境界線は環境保護や公園計画と結びつき、最終的には「グリーンウェイ」として活用されることとなった。［注 32］　このグリーンウェイは都市に緑と生態系を導入した先進事例として挙げられることが多いが、グリーンウェイという人工環境が構築される過程を整理すると、そのような定説は相対化されてしまう。

またケスライン・ヘンダソンは藁の煉瓦で屋根を葺く建築を実用化しようとした建築家の努力の過程を扱っている。この建築が実際に建てられるまでの過程では、デザイナーに様々な問題が集中する。設計作業を行い、直接に形態を決定する立場にあるデザイナー(この場合は建築家)は「計算の中心」となるのだ。ヘンダソンの研究では藁の強度計算（無理である）や、これに由来しての役所での建築許可申請に不備があるので設計変更が余儀なくされる。また人々からは生態系を保全する視点から賞賛される。これらは設計する主体にとっては不測の事態であり、その都度、設計は変更されなければならず、最初に意図した形態からは、変化してゆくのである。この設計の修正に伴う変化においては、その都度参照される形態はエコロジーや施工性などの観点から、折衝の相手に受け入れられやすい形態が、ラッシュのいう「図像的」な要素に還元され、意味あるオブジェクトとして選択されている。［注 36］　作られるオブジェクトより先に存在している形態がオブジェクトとして利用されるという再生産が、実践の中で行われている訳である。

要は人工環境の構築という「実践」には、「科学技術」が｣問題としてきた「用途」や「機能」あるいはポストモダン人類学などにおいて告発される対象となる「資本」や「権力関係」に還元できない要素もアクターとして、ランドスケープを造営する主体に作用するということである。そして最終的なオブジェクト（つまり建築だの都市だのといった物質）の形態は、設計図面の上にデザイン画として描画される。描画するのはデザイナーという専門家である。その専門家に作用するアクターを、「近代」科学の視点だけではなく、かといって「ポストモダン」の視点を加えるだけではなく、その他のアクターも等価なものとして整理しなければならないということである。ここにおいてアクターが作用するのは当然、デザイナーという「主体」である。これによって「デザイン選択モデル」の過程の中に、ランドスケープの中にあって、感覚はされるが対象化されにくい非オブジェクトが位置づけられている可能性は高い。デザイナーという主体に作用するのは形態としては誘因子であろうが、他にも様々な要因が、全てデザイナーという主体に作用しているであろう。それらをアクターと捉えて全体のネットワークを明らかにすることが必要であろう。

4. 展望

4-1. ランドスケープにおける 社会決定論と美的価値の創造

科学人類学によるランドスケープ研究は、デザイン選択モデルにアクター・ネットワークを接合させたものといえる。 文化人類学は社会決定論的に形態を考えるが、この手法は、ランドスケープの表現において社会の反映ではなく、主体の想像活動としての新しい指針を示すことができるのであろうか。

デザイン選択モデルにおいては、主体による実践は社会によって既に決定されているスキーマに従って形態を表現することであるが、アクター・ネットワークにおいては、「不測の事態」があるために、ブルデューやラポポートが想定したようなスキーマに従うだけ実践はあり得ない。デザイナーも含め「主体」を持った個々人が社会の中で育つことによって形成されているのなら、その社会も常に変化しているゆえに、それまでの社会とは異なったことがらが主体に反映され、主体はそれに対応せざるを得ない。

また、主体にとってはランドスケープの中には常に対象化できない非オブジェクトが､形態として存在する。ランドスケープの中のオブジェクト一つ一つの意味性よりも、オブジェクトと非オブジェクトの混在が醸し出す「美的」価値もある。このような非オブジェクトを「要素」として明確化するのは困難である。究極にはこの「美的」価値をランドスケープにおいてどう作り出すか、そのためには文化人類学の視点がなにを提供できるかが問題なのだ。「美しさ」のようなアクターが問題なのである。アルフレッド・ジェルはこのアクターについてスキーマを越えたものとして扱う必要性に言及している。［注 35］

実際に表現という「実践」を行っているデザイナーや芸術家諸氏ならわかるであろうが、このような形態を想起するとき、大抵の場合は明確な風景全体の形態が主体

の脳裏に想起されるわけではない（それが出来るのは恐らく「天才」だけであろう）。通常、デザイナーは何十枚何百枚とスケッチを繰り返し、ようやくおぼろげだった形態が形になってくるもののである。

発想と描画におけるこの過程は、記憶の中にある空間を思い出そうとする過程と同じで、主体が経験した環境を、思い起こそうとする努力と重っている。ホロコーストを経験した人々に対してその経験をインタビュー調査した高木光太郎によると、ホロコーストを経験した者が、その現場の「空間」を思い出そうとするとき、主体が感じていた環境を周囲のオブジェクトとの距離や、その場での音や静けさを手掛かりとし、現在自分が存在している環境との対比から、少しずつ記憶を思い出していく。そしてインフォーマントも調査者も、その語りを完結したものにしようと努力する。しかしその記憶は、調査者と共有されることはない。インフォーマントと調査者は同じ空間で同じ時を過ごしていないので、もともと不確かなインフォーマントの言葉は、さらに調査者とのズレを生じさせ、その差は埋められない。しかし、このような記憶が手記や報告書の形をとったとき、この記憶は完結した本物の記憶として独り歩きを始めてしまう。しかし、心に浮かんだ記憶も書かれた記憶も、現実と比べると常にどこかが破れているのだ。［注 12］　「美的」なものを表現する行為もこれと同じである。表現しようとする者の心に浮かぶランドスケープは現実のランドスケープに比べると常にどこかが破れているのだ。

ランドスケープを表現しなければならないデザイナーの描画作業も同じく、「いつも破れている」形態を図面の上に着床させようとしているのである。この、主体の脳裏に浮かぶ「破れた空間」が、「無自覚な文化」を含んだ形態のどれにも当てはまらないとき、それは常に両義的で象徴的に定位できないものは、曖昧なものであろう。恐らくこれは、ホロコーストを経験した者たちが、その現場の「空間」をなにかに例えて話すように、容易に様々な「コード」に取って代わられるような性格のものである。良心的なデザイナーならこれを「独創」として表現しようとするであろう。デザイナー自身が良心的な技術者であろうとすればするほど、発想を表現しようというアクターが表現行為を行う主体に働く。しかしデザイナーたちは用途や機能などによって形態を作ろうとする故に、両義的なものは排除せざるを得ず、表現は益々困難なものになる。

図 5 においてこのことを考えてみよう。図 5 の上の図はプロの設計技師が描いた都市公園のスケッチ(通称、エスキースを縮めて「エスキ」と呼ばれる）である。下は同じ設計技師が描いたもので、「エスキ」が発展して、詳細な設計が終わった段階の都市公園の「一般平面図」である。

上の図は手描きの線が何本も描かれており、デザイン作業の初期の段階では、最終形態がデザイナー自身、明確にイメージしておらず、アイデアをまとめる試行錯誤がなされていることがわかる。また公園らしき形態のほかにも、隅の方に様々なアイデアが描かれている。が、これでは現場ではどうやって施工してよいのか解らない。これに対して下の図面は、公園の形態や園内施設、植物の配置などが細い線で明確に描かれており、両義性の入る隙はなく、施工を意識して描かれたものである。しかし、上の図で表現しようとしたことが、明快に表現されているかどうかは解らない。

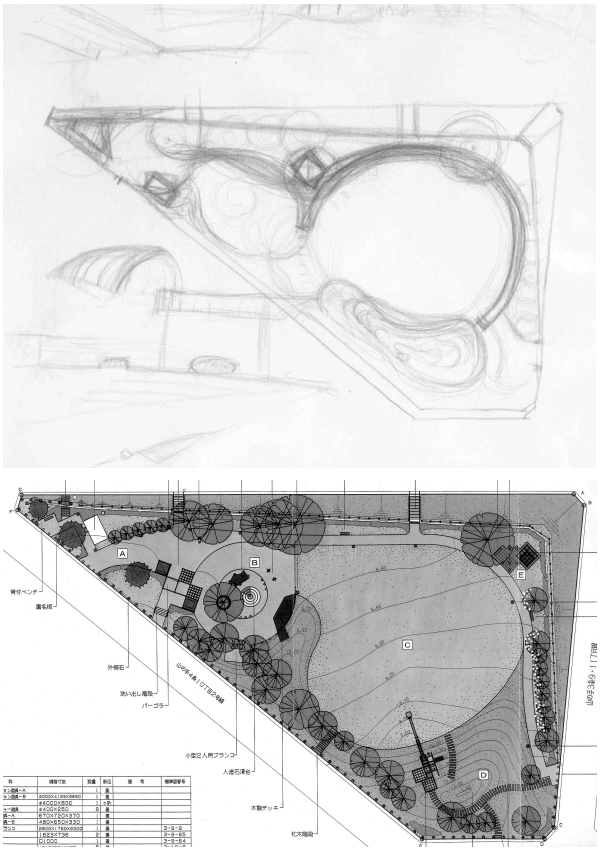


図 5. スケッチの段階のランドスケープ(上)とデザインが完了したランドスケープ(下)

このとき、「表現」というのを、デザインが完了した状態を表している最終設計図面と考えると、この過程には、科学人類学における「科学技術者」の文脈におけるアクター以外のものがデザイナーに作用している可能性がある。機械工学者の田浦俊春は、このような、専門家の思考過程の背後にあって、そのプロセスを支配する何かを「プロセス知」と呼んでいる。［注 10］　このプロセス知は、専門家の経験の中で醸成されるものである。頭脳に浮かぶ断片的な知識を、スケッチ図や「ポンチ絵」などの形として表す際などに働くとしている。［注 11］例えば、建築学者の宇野求と岡河貢は、現代の建築デザインにおいて、デザイナー自身が明確なイメージを持たずに、断片的な形態を操作し、形態表現に結びつけることを指摘する。「ワンルームのような〜」、「公園のような〜」（〜にはデザイナー自身が設計しようとしている建築物のデザインが入る）。このような具合に、断片的な形態が「喩え」の形で伝達されていくのだ。［注 6］

このとき「喩え」られた形態は、デザイン選択モデルにおける誘引子であると見なせるだろう。このようなデザインのプロセスにおいて、その「喩え」は一概に、スキーマや機能、あるいは「図像的」なものの現れのみに帰することは出来ない。むしろ「喩え」は、科学技術者としてのデザイナーよってランドスケープが「実践」さ

れてゆく過程の一断面であろう。では何がスキーマで、何が機能で、何が「図像的」で、何が実践なのか？それがデザイナーの頭の中で「破れている」ので話は難しくなる。

設計という実践が、形態に向かっていく中において、デザイナーにはたらく様々なアクターを整理することは、このような「名付け得ぬもの」がどう作用しているかを見ることになろう。これを表現するにあたっては、「科学技術」の裏付けも、「文化」の裏付けも「市場」の裏付けも「住民」の賛同も期待できない、非常に苦しい作業なのである。このようなアクターについて、ジェルは、有意義な視点を提供している。今まで述べたのはスキーマ以外の「美しさ」を主体的にしようとする行為といえる。彼は「芸術家」という主体に働く「アクター」を、主体の心理に対し拘束的に働くものと、積極的に働くものとに分けるのである。ジェルは前者を遂行的行為者(agent)、後者を克服的行為者(patient)とする。主体にとって表現する対象が、明確な形態として脳裏に浮かばない場合、その形態は常に理想形態とは異なる場合が多い。この場合、芸術家が抱く理想の形態は耐忍的行為者(patient)としてデザイナーを苦しめる。［注 34］

デザイナーの行う作業もこれと似ている。デザイナーはデザインすべき形態を自分の手で用紙に描く（あるいは CAD ソフトでディスプレイ上に描く）。しかし描かれるべき対象は常に、「いつも破れている」ものなのである。つまり、自らの脳裏にイメージされた未完の形態を、細部まで明確な映像とするのがデザイン作業である。もちろんここには様々なエージェントがデザイナーの「イメージ」を細部まで完成させる後押しをしたり、あるいは、その「イメージ」さらに「破れた」ものに戻してしまったりという作用をするであろう。前者が遂行的行為者、後者が克服的行為者である。この過程を繰り返してデザイナーは「風景」をデザインしていくのである。これは社会の中で形成された主体を持ったデザイナーが、文化の拘束の中で「実践」として風景を形成していくプロセスといえよう。

主体に働くアクターには、権力関係もあろうし、既に存在している象徴的あるいは捉えがたい両義的な形態もあろう。あるいは「自覚した／無自覚な文化」などもある。不慮不測の事態も起こり得る。この様々なアクターが遂行的行為者あるいは克服的行為者として、デザイナーに作用し、「デザイン選択モデル」と同じ過程のなかで取捨選択され、「実践」される。その結果、ランドスケープは要素に還元可能な、明快な形態を持ったオブジェクトとしてデザイナーによって描画され、その描画された図面どおりに、細部に渡って施工されるのである。

ラトゥールのいう「計算の中心」としてデザイナーを設定し、形態に至るアクターをネットワークとして描くことによって、両義的な風景の価値がデザイナーの主体を通して、どのように創り出されていくかが明らかになるのである。

4-2. これからの展望

この視点は、ランドスケープにおいて、いままで積極的に評価がなされなかった非オブジェクト的要素を再評価し、景観表現に取り入れていける可能性を示唆するものである。景観の中には常に意味性が固定された前景と主体にとって自由な意味付けが可能である背景が混在している。この前景と背景のバランスは、もちろん社会や地域、文化によって異なるものだ。この両者のバランスが地域によってどう同じか違うかを考えていくことは、「形の文化」研究において新たな研究対象となり得るだろう。

例えば、建築において「環境ノイズエレメント」という概念がある。宮本佳明は都市計画上障害物あるいは異物とみなされ、近代都市計画の中心的理念であるゾーニング制が志向、誘導する景観に「雑音」「ほころび」をもたらしていると考えられる空間エレメントを環境ノイズエレメントと呼んでいる。［注 21］　具体的には、都市のなかに唐突に残っている廃屋や構造物などのことであり、これらはが都市に魅力を与えている場合がある。これはデザイナーにとっても住民にとっても景観において機能や要素という中心的なオブジェクトとしてではなく、景観を感覚する主体が自由に解釈できる周辺的な非オブジェクトとして評価されているものといえよう。

あるいはディズニーランダゼイション、ファスト風土、ショートケーキ住宅、マクドナルド化など、人工環境のデザインにおいては、景観の「美しさ」を毀損するものとして問題となっている形態がある。これらは形態として定義することは難しいゆえに、評価もまた難しいという。［注 15］　しかし図像的には過剰な意味性、つまりハーシュのモデルでいう前景を押しつけ、主体にとっての解釈の可能性を排除する、過剰に象徴的なデザインといえよう。このようなデザインを、形態分析としてではなく、デザインされる過程を一つの文化過程として考察することもできよう。

また視覚環境のデザインだけにとどまらず、サウンドスケープなど他の感覚における両義性にも研究対象を拡張し得る。「サウンドスケープ」は、文化人類学においてはその場にある音に対して用いられる概念だが、これがデザインされる対象としての音となると、同じ音であっても、客による聴収を前提として、作曲家によって作曲されるような「楽曲」とは異なる。鳥越けい子は、サウンドスケープデザインについて、音を聞く一人一人が、周囲との関わりにおいて「意味づけのきっかけ」を与えるもの」つまり「気づき」をいかに作り上げるかということを問題とする。［注 14］　この時、人々は音によって自分たちを取り巻く環境を組織化しているのである。音も景観を構成する要素であることは明らかであり、ハーシュの図式に入れて考えることが出来るものである。即ち、

前景の現実性　⟷　背景の可能性
象徴的なオブジェクト　⟷　景観的な非オブジェクト
歌曲や信号音　⟷　混然となった音世界

という対応において扱えるのである。

5. おわりに

文化人類学研究は、社会の現れとして現在起こっていること、あるいは未来に起こることを評価する反面、個々人によって自発的に表現されるものについては「独創」

としては評価しにくい傾向にあることは否めない。しかし、つくられてゆくものは、社会や文化の拘束以外にも様々な影響を受け、社会や文化の枠を飛び越えてゆく。それが時としてランドスケープの中の捉えがたい魅力として現れるのだ。

その作られよう、現れようを社会や文化、あるいはオブジェクトに還元せず全体として描き出すことも可能であろう。それが社会過程、文化過程としてのランドスケープの表現なのである。また、その結果として作られる形態に、私たちが明確にし難い価値を感じるとき、そこには単なる象徴的なオブジェクトという枠を越えたランドスケープの豊かさが広がる。科学技術はそれを明確化することを目指してきた。しかし人間の感性は明確化された科学技術の手法を素通りし、さらに自由にさまざまな思いを景観に反映させてゆく。だから我々はその思いを説明ではなしに、感じられるものとしてランドスケープに託そうとするのであろう。

近代以降の科学技術は、ともすればこのような思いを、主観的なものとして、形態表現の可能性から遠ざけてしまう。

文化人類学研究がランドスケープ表現に貢献するとすれば、その現れよう、託されようの関係性を描くことによって、既存の技法では明らかにされていない様々な誘因子としてのアクターの有用性を、景観全体の中において明らかにすることによってであろう。

謝辞

本論をまとめるにあたり、北海道大学大学院文学研究科の宮武公夫教授からは、幾多の有益な助言と励ましをいただいた。また北海道大学大学院文学研究科の高泉拓氏からも有益なコメントをいただいた。ここに記して感謝の意を表す次第である。どうもありがとうございました。

注及び参考文献

1. ランドスケープデザインとは造園の一分野であるが、本論では文字通り景観をデザインする意味で用いる。さらにデザインという言葉には設計することに加えて、「美しさ」を表現する意味合いも含まれるので、あえてカタカナ語のまま使用する
2. 例えば、南に開けた盆地は女体のアナロジーから風水的によい立地とされるが、これは科学的に考えると外敵からの防御や、潅漑農耕に都合がよい。また家相でいう鬼門に便所を置くと凶というのは、くみ取り式便所では日当たりの悪い鬼門（北東）の方角に汚物がたまると不衛生になりやすいなど、科学的、合理的でもある
3. (社)日本公園緑地協会:公園緑地マニュアル改訂版, 1995. より作図した
4. 足立明:開発の人類学, 社会人類学年報, 27, 2001, 1-33, pp. 15.
5. アレグザンダー, クリストファー, 稲葉武司訳：形の合成に関するノート, 鹿島出版会, 1978, p. 27.
6. 「設計プロセスにおいて用いられる喩えは、その表現者によって再構成された概念であり、その趣旨が明示的でない場合があるばかりか表現している本人も無意識にあいまいに用いていることさえある。」宇野求, 岡河貢：設計現場における比喩、アナロジー、モデル, 技術知の本質, 吉川弘之(監修), 田浦俊春, 小山照夫, 伊藤公俊(編), 東京大学出版会, 1997, 89-112, p. 111. より
7. 片桐保昭：風景研究における実践論的アプローチ, 北海道大学大学院文学研究科研究論集, 7, 2007, 1-20, p. 2.
8. 春日直樹:人類学の歴史研究の再検討, 文化人類学, 69, 3, 2004, 373-385, pp. 377-378.
9. ズッカー, ポール, 加藤晃規, 三浦金作訳：都市と広場, 鹿島出版会, 1975, pp. 150-151.
10. 田浦俊春：プロセス知の視点, 技術知の位相, 吉川弘之(監修), 田浦俊春, 小山照夫, 伊藤公俊(編), 東京大学出版会, 1997a, 65-77, p. 68.
11. 田浦俊春：設計開発プロセスの喩え, 技術知の本質, 吉川弘之(監修), 田浦俊春, 小山照夫, 伊藤公俊(編), 東京大学出版会, 1997b, 69-87, p. 68.
12. 「　物語の言葉は、記憶空間の存在を隠蔽し、外見上破れのない表象空間を立ち上げる。これに対して記憶の言葉は、記憶空間における不安定な探索行為と連動し、そのために現在の環境に着床できず、いつも破れている。」 高木光太郎:「記憶空間」試論, 社会空間の人類学, 西井涼子, 田辺繁治(編), 世界思想社, 2006, 48-64, p. 63. より
13. ド・セルトー, ミシェル,　山田登世子訳：日常的実践のポイエティーク, 国文社, 1987, p. 243.
14. 鳥越けい子：サウンドスケープ, 鹿島出版会, 1997.
15. 中川理：異装するニッポン, 彰国社, 1997, pp. 192-193.
16. 例えば中村は「環境芸術作品」の評論において、物質形態の集積が醸し出し、なにかしら主観的にしか説明しがたいものを感じるがゆえに「魅力的」であるということが判断できる文章を記している。
「古い牢獄の廃墟の薄暗い内部に入り、曲線を成す煉瓦の壁に沿って歩くと、その壁に取り付けられた金属製で電動の細長い槌状の装置が、至る所でカチッカチッと鋭い音を立て、それが辺り一面に響き渡る。廃墟と音響のみによって感じさせられる囚人達の死の運命が、その不在ゆえに却って人間の一般的な存在の様相を暗示し、冷たい壁面に挑む無数の空しい営みに象徴される拒絶的な風景が、訪れた人々をすっぽりと呑み込む。
　絵画でもこれまでの彫刻でもないこの不気味な空間内部を体験させることが、彼女の作品のねらいである。ここでは非情な他者のごとく、すべてが死に絶えた世界のごとく、把握しがたい無数の人の群れのごとく、逆に何もない砂漠のごとく、謎めいた迷路のごとく、見えない闇のごとく、風景が展開する。人間に飼い馴らされない恐るべき風景ではあるが、人間の真実を伝えて魅力的である。」中村英樹：古典的知覚を超える風景, 現代思想, 青土社, 20, 9, 1992, 148-161, p. 157. より
17. ハイデン, ドロレス, 後藤春彦, 篠田裕見, 佐藤俊郎訳：場所の力, 学芸出版社, 2002.
18. ベルグは、辛辣だが解りやすく「要するに、国際様

式が至る所に同じものを作ることを眼目にしていたのに対し、このポストモダニズムは、場所がどこであれ、どんなものでも作ってしまうという原則に立っていたのである。」という。ベルク, オギュスタン, 篠田勝英訳：都市のコスモロジー, 講談社, 1993, pp. 207.

19. ホーム,ロバート, 布野修司, 安藤正雄監訳, アジア都市建築研究会訳：植えつけられた都市, 京都大学学術出版会, 2001.
20. 宮武公夫:テクノロジーの人類学, 岩波書店, 2000, pp. 152-153.
21. 宮本佳明：住宅地の環境形成において環境ノイズが果たす役割の研究, 住総研　研究年報, 29, 2002, 85-95, pp. 85.
22. 山口昌男：文化と両義性, 岩波書店, 2000, pp. 252-266.
23. ラッシュのいう「図像的」とは、我々がある形態について、その機能や意味を理解することなしに、既に存在している形態と類似している点で受け入れてしまっている状況をいう。ラッシュ, スコット, 清水瑞久ほか訳：ポスト・モダニティの社会学, 法政大学出版局, 1997, pp. x, 59-63.
24. ラトゥール, ブルーノ, 川崎勝, 高田紀代志訳：科学が作られているとき, 産業図書. 1999.
25. ラポポートによるものを、本論の論旨との対応でわかりやすいものにするために、筆者は一部を整理して改変した。ラポポート, エイモス, 花里俊廣訳：構築環境の意味を読む, 彰国社, 2006, p. 204.
26. *Ibid*., p. 175.
27. リーチ,エドマンド, 青木保, 宮坂啓造訳：文化とコミュニケーション, 紀伊國屋書店, 1980, pp. 75-76.
28. ランドマークはそこに暮らす住民にとって環境中の「道しるべ」として受容されている形態(群)である。多くの場合、それは計画的に作られたものではなく、また実際の形状と住民に認識されている形状とは異なっている。リンチ, ケヴィン, 丹下健三, 富田令子訳：都市のイメージ, 岩波書店, 1968, pp. 98-103.
29. *Ibid*., pp. 12-16.
30. レヴィ＝ストロース, クロード, 大橋保夫訳：野生の思考, みすず書房, 1976, pp. 22-26.
31. BOURDIEU, Pierre : *Outline of a Theory of Practice*. Cambridge University Press, 1977, p. 2.
32. COOPER, Matthew: Spatial Discourses and Social Boundaries, *Theorizing the City*. Setha M. Low (eds.), Rutgers University Press, 1999, 377-399, pp.388-395.
33. FOUCAULT, Michel, trans. Jay Miskowiec: Of Other Spaces, *diacritics*, spring. 1986, 22-27.
34. 「　例えば手のような、描くのが「困難な」対象を描くときには、誰しも試行して、失敗したりもする。これを思えば、芸術家にとって「克服的行為者(patient)」が作用している状態がわかるであろうし、書かれるべきプロトタイプが「遂行的行為者(agent)」として作用していることがわかるであろう。」 GELL, Alfred: *Art and Agency: An Anthropological Theory*, Oxford University Press, 1998, p. 37. より
35. 「　美しさがアクターとなるとき、それは人間の持つスキーマを越えたものであるが、何かしら興味や注意を引くものだ。だから人間はそれに惹かれるのである。さらにはその惹かれたときの気持ちを、惹かれる対象の物質として表現しようとするのである」。GELL, Alfred: On Coote's 'Marvels of Everyday Vision, *The Art of Anthropology*. Erick Hirsh (eds.), Berg, 2006, 215-231, pp. 212-213. より
36. HENDERSON, Kathryn: Ethics, Culture and Structure in the Negotiation of Straw Bale Building Codes, *Science, Technology and Human Values*, 31, 3, 2006, 261-288.
37. HIRSH, Eric: Introduction, *The Anthropology of Landscape*, Eric Hirsh & Michael O'Hanlon (eds.), Oxford University Press, 1995, 1-30, pp. 4-5.
38. *Ibid.,* p. 4.
39. KATAGIRI, Yasuaki & MITSUE, Masahiro: Open Spaces of Traditional Societies, *Journal of Landscape Architecture in Asia*, 2, 2006, 39-44, p. 42.
40. JACOBS, Jane: *The Death and Life of Great American Cities*, Randam House, 1961.
41. ポストモダン建築などにおいて周囲の状況や歴史性を無視し、さまざまな形態を引用するというデザインについてジェームソンは「これは現代の作家や芸術家にとって、新しい様式や言葉を作ることがもはや不可能なだけでなく、独創は限られた組み合わせとしてしか行い得ないと言うことを意味する」という。JAMESON, Fredric: Postmodernism and Consumer Society, *Postmodern Culture*, Hal Foster (eds.), Pluto Press, 1985, 111-125, p. 115.
42. LATUR, Bruno & WOOLGAR, Steve: *Laboratory Life,* Princeton University Press. 1986.
43. LOW, Setha M., TAPLIN, Dana & SCHELD, Suzanne: *Rethinking Urban Parks*, Texas University Press, 2005.
44. LOW, Setha M., & LAWRENCE-ZÚÑIGA, Denise: Locating Culture, *The Anthropology of Space and Place*. Setha M. Low & Denise Lawrence-Zúñiga (eds.), Blackwell Publishing, 2005, 1-47, p. 16.
45. PINCH, Trevor & BIJIKER, Wiebe E.: Social Construction of Facts and Artifacts, *The Social Construction of Technological Systems*. Wiebe E. Bijker, Thomas P. Hughes & Trevor Pinch (eds.), The MIT Press, 1987, 17-50, pp. 40-44.
46. RABINOW, Paul: Ordonnance, Discipline, Regulation: Some Reflections on Urbanism, *The Anthropology of Space and Place*. Setha M. Low & Denice Lawrence-Zuùñiga (eds.), Blackwell, 2003, 353-362.
47. STRAUSS, Claudia: Models and Motives, *Human Motives and Cultural Models*. R. D'Andrade & C. Strauss. (eds.), Cambridge University Press, 1992, 1-20, pp. 4-8.
48. TURNER, Victor: *The Forest of Symbols*, Cornell University Press, 1967.
49. WRIGHT, Gwendolyn: *The Politics of design in French Colonial Urbanism*, the University of Chicago Press, 1991.