

田園風景のCG表現についての一考察(Ⅱ)

長谷部 正*

目 次

- | | |
|----------------|----------------------|
| 1. はじめに | 1) 知覚パラノイアとしての移ろいの風景 |
| 2. 風景に対する美的感動 | 2) 知覚と想起の不可逆性(以上前号) |
| 3. 風景の過去と現在 | 5. 田園風景のCG化 |
| 1) 風景の過去の制作 | 6. CGによる風景表現の意義 |
| 2) 風景の過去と現在 | 7. むすび |
| 4. 風景の変化と時間の流れ | |

5. 田園風景のCG化

コンピュータ・グラフィックス(以下CGと略す)による田園風景の表現という際、われわれは今現在眼の前で見ている形や色を(場合によっては写實的に)再構成すると考えがちであるが、これは誤解である。例えば、田植え後の青々とした田んぼをみていると突然夕立になって激しく水面を打つという状況を想定してCGによる表現を行うものとしよう。この眼前にしている夕立の風景のCGによる表現とは、今見ている夕立の風景を見たものとしてディスプレイ上に現すことである。つまり、CGによる風景表現は、今現在の知覚経験をディスプレイ上に現すことではなく、見たことを想起起こしてディスプレイ上で見ることができるよう現すことである。したがって、CGによる風景表現は、基本的に次の性格を持つ。

(1) CGによる風景表現は風景を想起起こして再現することである。

第3節で述べたように想起とは簡単に言えば「かつての現在経験の言語命題による追経験」である。これをもとに大森莊蔵は、過去实在論に対して「過去言語制作論」というべき自説を展開した。以下、田園風景のCG表現を議論する場合、CGであることを考慮して通常の言語ではなくCGを制作するのに用いる言語の意味あい「画像言語」という概念を媒介項として想定するものとしよう。

絵画における写生の場合、知覚風景を現在経験として描くことも可能であろうが、本稿で議論の対象としているCGによる風景の変化の表現は想起による。夕立による風景の変化の時間的先後をはっきりさせるには、夕立によって変化する各シーンを現し、比較しなければならない。

ところで、大森は、想起に関連して次のように述べている。

* 東北大学大学院農学研究科環境経済学研究室・教授

「(略) 実際、過去を想起するとき、想起されるのはああであった、ああしたという言語命題であって、そこには視覚的な色も形もほとんどないことが反省されるであろう。そこにほんの僅かの色や形が見えかくれしているように思われるが、注意深く反省してみればそれは一般概念の包摂事例が痕跡的に浮遊しているだけである。」(大森 [1992] 251)

ここで注意しなければならないのは、大森が指摘するように想起には知覚的要素が欠けていることである(風情の高階知覚がそうであるように)。(画像言語に依拠した)CGによる田園風景の表現も本来知覚上はつきりしない形や色を要素とみなして構成して再現するというパラドックスに満ちた試みであるといえる。問題は、いかに想起をCGとして可視化するかということである。この点に関して、大森は

①現在世界との自然な接続(物的証拠)

②他者の想起との一致整合(証言の裏打ち)

という「想起証言のミニマム真理条件」(大森 [1996] 215)によって可能となりうるとしている(註1)。①は、CGによる風景表現の過程で繰り返して当該風景をみること、また、スケッチ、写真、ビデオ等を利用することによって知覚可能な現実世界との整合性をはかることを意味している。また、②は他者との当該風景に関するコミュニケーションによって、制作しているCG画面の整合性を確認することである。

さらに、大森は、絵画による表現の「真の狙いは知覚風景の上に乗る風情の再現にある」(大森 [1992] 240)としてとらえている(単なる「人物や風景の視覚的再現」ではない)。これを援用すれば、CGによる田園風景の表現が目指すものは田園風景に対する美的感動を現すために形や色によってCG画面を構成して再現することであるといえるのではないか。まとめると、

(2) CGによる風景表現は風景に対する美的感動を現すことである。

かつての現在経験を現したCGによる風景表現は、知覚上それしかないと言う意味で個別的なものであると同時に、ディスプレイ上に現された形や色によって示される美的感動は普遍的な性格を持つ。

CGによる風景の持つ美的感動に関して注目したいのは、大森が絵画で美的感動(大森に従えば風情)を表現するには「知覚風景をデフォルメする方が効果的な場合が多い」(大森 [1992] 241)と述べている点である。大森はデフォルメによる美的感動の表現についてヘンリー・ムーアの彫刻やセザンヌの絵を素材として説明している。さらに、大森は、デフォルメの持つ意義を「一に多」という面に見て、つぎのように述べている。

「風情を現出するためには知覚風景をデフォルメする方が効果的な場合が多いということは、風情とそれを載せるベースが一対一対応していない、つまりある一つの風情には複数の知覚が対応するということを意味している。(略)」(大森 [1992] 241)

このことは、CGによる風景表現についてもあてはまるように思われる。写真やビデオのように対象である田園風景の再現を行うのではなくデフォルメすることにより当該風景に対する美的感動をよく現すことができる。また、デフォルメや、場合によっては新たな要素をつけ加えることによってCGで表現した風景に対して新たな美的感動が生まれることも考えられる。この場合、CG画面上という限定はあるものの、新たな風景が創られる。それはまた大森によれば「風情を創造」(大森 [1992] 244) することに他ならない。(CGによる風景のシミュレーションも、場合によっては美的感動の創造と大きく関わる面があるといえるのではないか。) したがって、CGによる風景の表現はつぎのような性格を持つことがわかる。

(3) デフォルメや新たな要素を付加することによってCGで制作した風景は全く異なった意味を持ちうる。

すでに述べたように、風景をCGで表現する場合、CG制作者は風景が兼ね備えているその美的感動に彼独自の意味を見出し、それをCG化している。つまり、

(4) CGによる風景表現とは制作者の風景に対する意味を露にすることである。

ここに、普遍的な風景に対する美的感動を制作者の立場から表現しうる契機がある。

続いて、さらに風景の「通時的変化」をCGにより表現することについて検討してみよう。CGによる風景の表現では一つのストーリーをつくり、それに基づいて風景の変化の一こま一こまをディスプレイに描く。換言すれば、CGでは、すべてのシーンが空間化されている。構成要素である形や色の再現のみならず、感動を覚えるようにすることによって、想起した風景を知覚可能なCG画面とする。CGによる風景表現をこのように捉えるならば、制作された変化する風景の各シーンは「空間ゲシュタルト」とみなすことができよう(註2)。

(5) 一つ一つのCG画面は風景の空間ゲシュタルトを現す。

このためCG上では画面に描いた同じ風景を何度も繰り返し見ることができる。しかし、風景の変化の一こま一こまを独立したCG画面として製作することは、その発想において第1図にみられ

過	現	未
去	在	来

第1図 時間座標軸 (大森 [1996] 100 図Aより)

る今現在を点的存在とみなすことと同じである（註3）。まさに知覚パラノイアの病根がここにある。

また、CGで制作した画面の知覚は現在経験であるため、画面上の一連のシーンの変化（眼前の田園風景が突然の夕立で刻一刻と変わっていく様子）を運動として捉えることができる。このことがわれわれに錯誤をもたらす。空間化された画面上のシーンの変化を「時間の流れ」としてとらえてしまうのである。たとえばCG画面を逆回しすると、画面上の風景について時間的な変化を逆行するような錯覚に陥ることがある（註4）。しかし、それはあくまでもCGで制作した画面上の風景が先に述べたように「空間ゲシュタルト」であり、現在経験として知覚するがゆえに時間が可逆的であるような思い違いをするにすぎない。ここには、時間が風景を変化させると思い込む知覚パラノイアの症状がはっきりと出ている。そもそも「時は流れる」という知覚パラノイアに囚われているわれわれが、CG画面で時間の流れの錯誤に陥るという意味では、まさに二重の知覚パラノイアの状態になるといえる。

(6) CG画面上では風景が時間とともに変わるという錯誤を経験しうる。

6. CGによる風景表現の意義

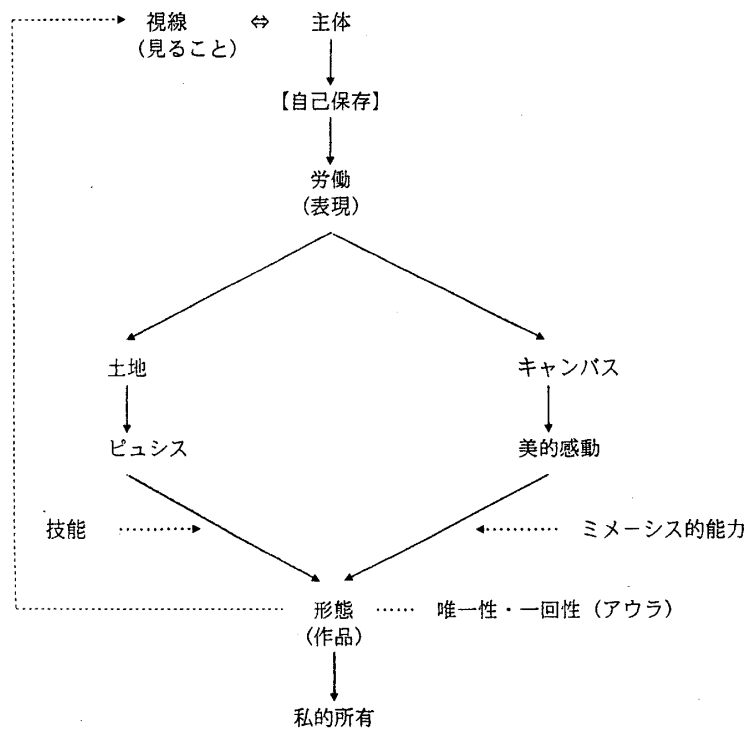
拙稿[1995]で述べたように、遠近法の視点を固定して一か所からものを見るという認識のあり方は、視線によって対象を支配するという欲望を満足させるものである（あるいは「まなざしの支配」）。ここに制度としての風景の成立の契機がある。柄谷行人[1988]によれば、「風景とは一つの認識的な布置であり、いったんそれができあがるやいなや、その起源も隠蔽されてしまう。」（柄谷[1988] 24）したがって、ある時突然ある場所が風景として発見されたとしても、その場所を風景として見る見方が認知され、しかも規範になると、もはやそこは単に見る以外のなものでもなくなる（註5）。

つぎに、CGを用いた風景の表現について考えてみよう。CGによる風景表現の大きな特徴の一つはコピー可能なことである。つまり、当該風景は一定の手順さえ踏めば何度でも再現可能である。このことは写真の場合などと同様に重要な問題を提起する。

第2節で述べたように風景に対する美的感動を唯一性・一回性（アウラ）において作品として表現することはミメシスといわれ、古代ギリシャ思想によれば真理が立ち現れてくること（ポイエーセス）を意味する。ではミメシスは一体何を目的として行なわれるのであろうか。今村仁司[1987]によれば、作品として表現した風景が視線によって世界を支配しようとする制作者の「自己保存」の欲望を満たすためということになる（註6）。第2図は欲望追求の機械と化した近代的な主体が、自己保存のために労働（表現）を強いられていることを前提にして描かれている。農民がその技能をもって土地に働きかけることによりピュシス（自然）が農作物としての形態を露にするように、画家は絵筆をとってキャンバスに向い、そのミメシス的能力を発揮して風景の美的感動を作品として表現する。しかも、農民や画家は自らの労働や表現行為を根拠に農作物や作品に対して私的所有の権利を持つ。

問題は、CGのコピー可能性がもたらす自己保存への否定的契機である。よく知られているよう

田園風景の CG 表現についての一考察 (II)

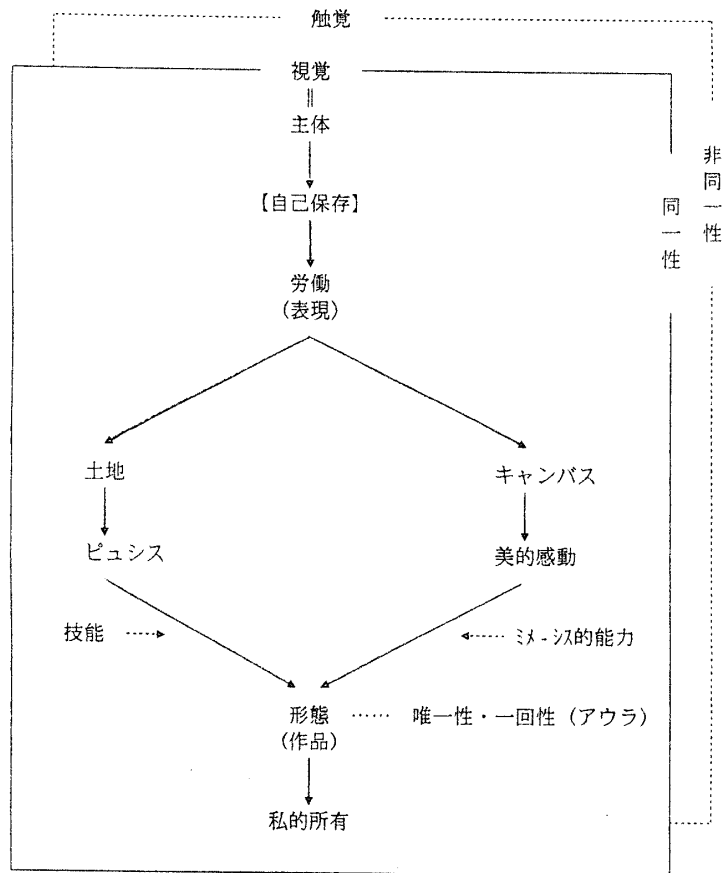


第2図 視線に支配される労働 (表現)

注1) 労働 (表現) より下は、例として左側が農作業、
右側が風景画を描くことを想定している。

にベンヤミン [1995] はコピー可能な複製芸術は作品の唯一性・一回性 (アウラ) を消滅させ芸術の存在を脅かすことを指摘した。独自の美学理論で知られるアドルノであれば、近代的な理性がつくり出した先端技術であるCGが世界を破壊したといったかもしれない。第3図は今村仁司の議論をもとに作成したものであるが、同氏の論理はアドルノ解釈として展開されているとみなせるので、ここでは「《アドルノ=今村》的世界理解」と表すことにしたい (註7)。作品のアウラを脅かすコピー可能性は、同時に (作品に対する) 私的所有概念を無効にしてしまう。ミメシス能力によって生成された作品がただ一つのものでなく、いわば無数に存在することが可能な状況では私的所有が無意味なものになるからである。しかし、それにもまして問題となるのは、近代的な主体 (自我) 確立の前提である第3図の実線の四角で囲まれた「視線による世界の支配」という考え方がその基礎を失ってしまうことである。このようにCGのコピー可能性は自己保存の否定的側面を引き出し、近代的な世界認識の構図が成立する基盤を揺るがす。

いまやわれわれはCGによって田園風景の持つ美的感動を表現する新たな意義を追求しなければならない。手がかりになると思われるのは、小田部 [1990] の考察で吟味されている「触覚」概念である。小田部 [1990] は、美学者ヘルダーの議論を検討しながら、近代的な主体存立の基礎である「視覚」の生成に果たす「触覚」の役割を強調する。すでに述べたように近代は視覚中心の世界であるが、視覚がその遠近能力を獲得するのは触覚との協同作業においてである。さまざまな事物に触りながら自らの位置を確認するという経験は触覚と視覚との協同によってなされる。つま



第3図 《アドルノ＝今村》的世界理解

り、触覚との協同作業を通して視覚は距離感、距離による秩序形成を達成する。そして、一旦これが成立すると、まさに視覚はそもそも自分の「土台」であった触覚の役割を忘れてしまう。視覚と触覚との転倒が起こり、視覚中心の近代的な認識論が発生する。ここに視覚に基づいた認識によって諸事を整序し体系化するという「同一性」の世界が成立した。「視覚と触覚の転倒」という事態こそがここでの議論のポイントである。

ところで、CG制作者は風景に対する美的感動を表現すべく、彼自身の経験をふまえて自分にしか現せない作品の制作に挑む。彼は美的感動のもつ普遍性を表現しようと試みるが、視覚に頼って合理的に認識したもの以上のものを表現するという事態に直面することがある。新しいコンピュータ技術を駆使して行なわれるCG制作といえども、表現という点では経験に依拠して、いわば手探りで行わざるをえない部分を残しているがゆえに、合理的に説明できない未知のもの、換言すれば非同一なものに出会うといえる。しかし、これではCG表現のみならず多くの創作活動は非合理的な呪術的性格を持つということになりかねない。このような捉え方に対して、原千史 [1998] は〈構成〉(ないし構造)の概念によってつぎのように説明する。

「(略) ミメシスによる〈表現 (Ausdruck)〉は、社会的・集合的なものに媒介されてはいるが、あくまで芸術の主体である個人の経験をもとに得られるものであって、これに〈構成〉

は介入し、独自の論理性によって〈表現〉の直接的主観性に制限をくわえる。芸術作品のミメシス的〈表現〉の契機は、その対極にある〈構成〉という合理的契機をこのようにくぐり抜けることによって始めて、一個の芸術作品として形象化されるわけなのだ。(略) (原 [1998] 260)

原 [1998] によれば、この〈構成〉という合理性はすぐれた作品を創作する過程に現れるが、一旦作品として結晶化した瞬間には消えてしまう「仮象」のようなものであるという。別な見方をすれば、ミメシスによる作品制作者の表現行為そのものは、風景に対する美的感動が(時空ゲシュタルトとして)作品に立ち現われることを促すものであるといえよう。

このようにCGによる田園風景の持つ美的感動の表現に際しては、「視線による世界の支配」のもとに物事を合理的に整序しうる同一性の世界ではなく、合理的に説明しえない非同一な世界へ入り込む可能性がある。前述の触覚への着目は、コンピュータにおけるキーボードやマウスが果たす役割を思い起こさせる。CGにより表現された風景は、実際の風景と切り離されているが故によりリアリティをもって感じることができるといえる面がある(註8)。しかも、CGシミュレーションにおいてコンピュータのキーボードやマウスを操作してディスプレイ上の風景を変化させる時、ただ単にCG画面上の風景を見る場合よりリアリティを感じる(註9)。このようにCGが呈示する現実と切り離された風景は、われわれに「肉体を持った眼」(伊藤俊治 [1986] 262)の必要性を強く意識させる。換言するなら、これまでの近代的な世界認識の転換を促している。第3図に即していうなら、四角の実線で囲まれた近代以降の「視線による世界支配」という視覚中心の同一性の世界から、点線で示される近代的認識論では無視されてきた触覚を含めた非同一性の世界を抱え込む方向が示唆される。もちろん、ここで触覚のみに限定する必要はなく、他の感覚をも含めていけば重層的な美的感動として議論することもできる。たとえば、表現された田園風景のCGを見ることを通して、田んぼの水面を打ちつける雨音を聞きながら水滴で裾を濡らしつつ畦道に立って夕立ちの過ぎ去る様を見ている錯覚に陥るといった状況が想定しうる。

以上の議論に関連して作品の所有権を意識した小田部のつぎの指摘は重要である。

「(略) 芸術作品が生き延びるのは、それがその都度新たな独創的解釈を喚起することを通して自ら変容しつつ、共有物となることによる。共有物は独創性を必要としているのである。」(小田部 [1997] 64)

このことは、同時にCGによって表現された作品のみならず田園風景そのものについてもあてはまるといえよう。田園風景は、ただ単にそこにあるだけでなく、新たな意味を持つように変化ないし創造されることにより、共有物となり新たな風景として立ち現われる。視線を通して把握できる世界としてのみではなく、触覚をはじめとするさまざまな感覚を通じた経験というより肉体的な次元での田園風景の捉えかえしに迫られており、このような意味において第5節に述べた大森の「風情の創造」も理解される必要がある。これが、CGによって田園風景に対する美的感動を表現することの積極的な意義であるといえる。

7. むすび

本稿では、田園風景のCG表現は、知覚した風景を再現するのではなく、田園風景に対する美的感動を表現するものであると捉えた。そのため「風景は目の前に現れるだけでなく、風情をもって現れる」という大森荘蔵の考え方を出発点にした。

また、田園風景の「通時的変化」をCG表現するにあたっては、基本となる時間と風景の関係を整理しておくことが必要である。具体的には、過去の風景と現在の風景との関係を明らかにすることと「移ろいの風景」の発想を生み出す「風景が時間とともに変わる」という常識の批判的検討との2つを課題として設定し、考察した。2つの課題を論究するために大森荘蔵の時間論とそれを継承しつつ発展させている中島義道や野家啓一の議論を検討した。議論の出発点となるのは、大森の「過去は言語によって制作された」という命題である。ただし、本稿では、田園風景のCG表現であることを考慮して通常の言語ではなくCGを創作するのに用いる言語の意味あい「画像言語」という概念を媒介項として考えた。検討の結果得られた彼らの提示したいくつかの命題を風景の問題に直接適用し、次の諸命題としてまとめた。(これらは、田園風景の「通時的変化」のCG表現を考える際の基礎となる。)

- (a) 風景の過去は言語的に制作されたものである。
- (b) (公共的な性格をもつ) 風景の過去は未完結である。
- (c) 現在の風景と過去の風景との関係は意味的＝言語的な関係である。
- (d) 過去の風景の想起を通して現在の風景を見る。
- (e) 風景の変化を時間の流れとして認識すること(＝移ろいの風景)は知覚パラノイアである(風景が時間とともに変化するという考え方は「時間の流れ」の錯誤から生ずる)。

以上をまとめると、風景は時とともに移ろうと捉えられるものではなく、異なった意味を帯びてその内容が変化するだけである(「時空ゲシュタルト転換」)。

これらの命題をもとに、風景の「通時的変化」をCGで表現することを次のように整理した。

- (1) CGによる風景表現は風景を思い起こして再現することである。
- (2) CGによる風景表現は風景に対する美的感動を現すことである。
- (3) CGによる風景表現とは制作者の風景に対する意味を露にすることである。
- (4) デフォルメや新たな要素の付加によってCGで制作した風景が全く異なった意味を持つ風景となりうる。
- (5) 一つ一つのCG画面は風景の空間ゲシュタルトを現す。
- (6) CG画面上では風景が時間とともに変わるという錯誤を経験しうる。

時間と共に変わる田園風景を時間の流れに擬制して「移ろいの風景」といわれることがあるが、「時は流れず」と主張する大森荘蔵の考え方を受け入れれば、「移ろいの風景」は錯覚である。本稿では、このような性格を持つ田園風景の「通時的変化」をCG表現するためには、知覚しえず想起するしかない過去の風景への着目がポイントであることを示した。CGによる田園風景の「通時的変化」の制作とは、変化する各シーンをさまざまな証拠や証言と整合させ、空間ゲシュタルトと

して構成して知覚可能なように作り上げることである。そして、CGによって制作された風景に対する美的感動を喚起させ、かつ、シーンの変化をあたかも風景の時間的経過であるような錯誤を抱かせることによってその目的を達するといえる。

本稿で明示的に議論しなかった問題がいくつかある。

第1は、田園風景を見る視点とその動きについてである。まず、単一の視点としても、初期の位置とその動きによって風景の見え方が異なる(註10)。また、風景を見る視点が単一か複数かによっても風景の見え方は違う。

第2に、田園風景内における人やものの動きは本稿の対象としなかった(註11)。

第3に、風景のCG表現と言うことでは形の表現と色の表現とを区別すべきであろうが、本稿では明示的に取り扱ってない(註12)。

第4に、色との関連では奥行きの問題がある(註13)。

第5に、動植物の成長についてである。動植物のうち植物の成長はCG研究においても積極的に取り組まれているテーマであり、具体的な田園風景の表現手法を考察の対象とする場合には避けて通れない問題である(註14)。

第6に、CG表現においてはリアリティや創造性も大切な問題である(註15)。

これらはいずれも大きな研究テーマである。他日を期したい。

註1) 野家氏は、前者を「通時的整合性」、後者を「共時整合性」と呼び、次のように説明している。

「(略)通時的整合性とは、過去言明が現実世界の中で得られる知覚的証拠と矛盾しないことである。そこには、過去言明と知覚的証拠を結ぶ推論の連鎖が、物理法則をはじめとする現在の科学的知見と整合的であることも当然含まれている。他方の共時的整合性とは、過去言明がその時点に関する他の過去言明と矛盾しないことである。つまり、複数の証言が一致することと考えてよい。(略)」(野家 [1995d] 169)

註2) 風景における空間的なゲシュタルトの特徴については、中村良夫のまとめが参考になる(中村 [1982] 42)。また、中村は、風景の空間ゲシュタルトの把握において「図」の大きさが重要であることを強調している(中村 [1982] 44-52)。

註3) このことに関して大森はつぎのように述べている。

「(略)内容上においても現在の知覚風景はその前後からして自立していないのである。それは何も現在の知覚風景が過去と未来の視覚風景と経験法則的に整合連続している、ということではない。現在の視覚風景が何であれ『かくかく』に見える、というとき、その『かくかく』には過去と未来の思いがこもらざるをえないということ、過去と未来の思いがこもらないではいかなる『かくかく』もありえないということなのである。(略)」(大森 [1982] 52-53)

註4) この点に関連してビデオの逆回しについての松田・二間瀬 [1990] の議論が参考になる。

註5) このような制度としての風景の持つ意義を蓮實重彦 [1985] は巧みに「風景は教育する」

- (蓮實 [1985] 185) と表現している。
- 註6) 芸術作品と所有に関しては小田部 [1997] を参考にした。
- 註7) 今村 [1987] [1990] を参照。
- 註8) 伊藤 [1986] [1996] を参照。「(略) パノラマ的知覚においては車窓の風景は確かな現実として認識されていたが、CGではそうした自己と現実との対応関係は消え失せ、ガラスと画像自体とで二重に現実から遠ざけられている。」(伊藤 [1986] 259)
- 註9) 最近の「バーチャル・リアリティ」の研究では触覚に関わるさまざまな入力装置が開発されている。これに関してはたとえば廣瀬 [1997] を参照。
- 註10) 風景と視点との関係については中村 [1982] (特に第1章) を参照。また、視点が空間中を移動することによって変化していく景観はシーケンス景観と言われるが、これについては、中村・小柳・篠原・田村・樋口 [1977] 3章を参照。なお、認知心理学における知覚における視点の位置とその動きについては、宮崎・上野 [1985] を参照。また、絵画、映画等における視線の問題を考える上で木股 [1992] や佐藤康邦 [1997] が参考になる。
- 註11) 佐藤健二 [1994] は、人間や動物のいる風景について論じたものとして柳田国男の風景論をあげている。
- 註12) 色の知覚等については、金子 [1990] を参照。
- 註13) 奥行き及び色の奥行きについてはそれぞれ佐藤康邦 [1997] , 村田 [1995] を参照。
- 註14) 樹木の生長は CIRAD が開発した AMAP でもみられる。
- 註15) CG におけるリアリティの問題については三井 [1994] を参照。

《参考文献》

- [1] アドルノ, T. W. 『美の理論』(大久保健治訳) 河出書房新社, 1985
- [2] 伊藤俊治「く見ることのトポロジー」(バジャー, J 『イメージ Ways of Seeing 視角とメディア』(伊藤俊治訳), PARCO 出版) 193-263, 1986
- [3] 伊藤俊治『ジオラマ論 ちくま学芸文庫』筑摩書房, 1996 (初版, リブプロポート, 1986)
- [4] 今村仁司「アドルノの基本モチーフについて 自己保存論」現代思想1987年11月号, 66-72
- [5] 今村仁司『作ると考える—受容的理性に向けて 講談社現代新書1000』講談社, 1990
- [6] 大森荘蔵『新視覚新論』東京大学出版会, 1982
- [7] 大森荘蔵『時間と自我』青土社, 1992
- [8] 大森荘蔵『時は流れず』青土社, 1996
- [9] 小田部胤久「芸術のモノドロロジー ヘルダー〈触覚の美学〉の意味するもの」(土屋賢二・高橋裕子・松枝到・西成彦・高橋達史・小田部胤久・丸山高司著『行為と美(現代哲学の冒険 12)』岩波書店) 281-351, 1990
- [10] 小田部胤久「近代的「所有権」思想と「芸術」概念—近代美学の政治学への序章—」批評空

間, 第Ⅱ期第12号, 51-66, 1997

- [11] 金子隆芳『色彩の心理学 岩波新書(新赤版) 134』岩波書店, 1990
- [12] 柄谷行人『日本近代文学の起源 講談社文芸文庫』講談社, 1988(初版, 講談社, 1980)
- [13] 木股知史『叢書 L'ESPRIT NOUVEAU 10 イメージの図像学』白地社, 1992
- [14] 佐藤健二『風景の生産・風景の解放』講談社, 1994
- [15] 佐藤康邦『新装版 絵画空間の哲学』三元社, 1997
- [16] 中村良夫『風景学入門 中公新書650』中央公論社, 1982
- [17] 中村良夫・小柳竹和・篠原修・田村幸久・樋口忠彦『土木工学体系 13 風景論』彰国社, 1977
- [18] 野家啓一「記憶と歴史1 失われた〈時〉を求めて」へるめす, 第55号, 15-24, 1995a
- [19] 野家啓一「記憶と歴史2 時は流れない」へるめす, 第56号, 152-161, 1995b
- [20] 野家啓一「記憶と歴史3 過去は実在するか」へるめす, 第57号, 150-160, 1995c
- [21] 野家啓一「記憶と歴史4 証言者の死」へるめす, 第58号, 162-172, 1995d
- [22] 野家啓一『物語の哲学』岩波書店, 1996
- [23] 蓮實重彦『表層批評宣言 ちくま文庫』筑摩書房, 1985(初版, 同社, 1979)
- [24] 長谷部正「園風景認識の構図」農業経済研究報告, 第28号, 39-51, 1995(農林統計調査1997年2月号に再掲)
- [25] 原千史「ミメシスと合理性の弁証法」(ヴィカーハウス, R『平凡社ライブラリー 261 アドルノ入門』(原千史・鹿島徹訳)平凡社) 255-265, 1998
- [26] 廣瀬通孝『バーチャル・リアリティって何だろう—仮想と現実のあいだ—』ダイヤモンド社, 1997
- [27] ベンヤミン, W.「複製芸術時代における芸術作品」(『ベンヤミン・コレクション1 ちくま学芸文庫』(浅井健二郎編訳・久保哲司訳)筑摩書房) 583-640, 1995
- [28] 松田卓也・二間瀬敏史『時間の本質をさぐる 現代講談社新書1005』講談社, 1990
- [29] 三井秀樹『テクノロジーアート 20世紀芸術論』青土社, 1994
- [30] 宮崎清孝・上野直樹『視点』東京大学出版会, 1985
- [31] 村田純一『知覚と生活世界』東京大学出版会, 1995

付記: 本稿作成にあたり多くの方々からコメントを頂きました。特に, 本学大学院文学研究科野家啓一氏より, 本稿の構成, 本稿と大森荘蔵の「立ち現れ」論との関連性, 「画像言語」のアイデアなどを教授頂きました。また, 帯広畜産大学金山紀久氏は, 本稿のドラフトを精読し種々の疑問点を指摘して下さいました。記して謝意を表します。

なお, 本稿は, 筆者が研究代表者であった文部省科学研究費補助金国際学術研究(共同研究)「マルチメディアを活用した農村景観の評価に関する共同研究」の報告書の担当部分に加筆修正を加えたものの一部である。