

Deliciousness / Encounters

おいしい知覚 - 出会う建築

オノケン | 太田則宏建築事務所

太田則宏

Deliciousness / Encounters

おいしい知覚 - 出会う建築

CONTENTS

002 はじめに

004 Deliciousness / Why おいしい知覚 ～建築設計の生態学的転回を目指して～ なぜ／知覚

010 Deliciousness / What おいしい知覚 ～建築設計の生態学的転回を目指して～ 何を／環境

038 Deliciousness / How おいしい知覚 ～建築設計の生態学的転回を目指して～ どう／技術

043 Encounters 出会う建築 ～建築の意味と価値～

はじめに

建築を学び始めてからこれまで、「なぜ、何を、どうつくるのか」をずっと考え続けてきた。ホームページ上のブログはそれをいつでも振り返られるようにと書き続けたその記録である。しかし、それらは設計の場面で使うには断片的すぎて、網羅的・総合的に利用することはなかなか出来ていない。

これまで書いてきたことを、一つのまとまりとして一望できるような言葉に置き換えたいと、長い間願ひ続けてきたが、ようやくそれができる予感のようなものを感じられたので、とりかかってみたいと思う。

そのヒントとガイドラインとなったのは、学生の頃に出会い、これまで何度か理解を試みてきたアフォーダンスやオートポイエシスである。これらは設計における自分の中でのつまづき・もやもやとしたものに対して、多くのヒントを与えてくれたが、それはもやもやの原因となる、基本的な世界の捉え方を書き換えてくれたからだと思う。

その示唆するところに素直に従いつつ、自分なりにまとめてみたいと思う。

以下の文章は基本的にはアフォーダンスをとりまく理論（生態学／生態心理学）を私なりに解釈したものをベースとしている。

これは、現在多くの人がそう信じているデカルト的身心二元論（例えば身体と脳を分け、感覚器官から受け取った刺激を脳が再構成、処理して身体に司令を送る、というような機械論）から脱却することによって新しい視点を提供するものである。

この新しい視点は（一部誤解もあって）もしかしたらオカルト的な印象を与えるかもしれない。しかしこれは身心二元論的な理論では保留になっていた、動物が生きることについての問題に対して、より科学的に答えられるものだと感じている。生態学は現在進行形の理論で、完璧とは言えないかもしれないが、少なくとも、より実践的で可能性のあるアイデアを（また、個人的な実感に対して納得できるようなアイデアを）提供しているように思う。

ここではまずはじめに、設計者の視点から「おいしい知覚」をキーワードに一つの建築論としてまとめることを試みる。

次に、知覚を出会いという言葉で置き換えることで一般的に共有可能なものとすることを試みる。

この2つによって設計者と一般の人々と同じ言葉を用いながら共に建築の意味や価値について考えることができるようになればと思う。

Deliciousness / Why

おいしい知覚

～建築設計の生態学的転回を目指して～

なぜ／知覚

なぜつくるのか。

これは一番根源的な問いだと思われる。

生態学の視点はそれに対していくらかでも応えてくれそうに思えた。

おいしい知覚

おいしい料理、もしくは料理がおいしいとはどういうことだろうか？

味が良いことや、彩り、誰と食べるか、どんな状況で食べるのか、その料理の背景にある物語や風習など要因はいろいろと考えられるし、楽しくわいわいと食べる時もあれば、静かに深く味わうこともあるだろう。

いろいろな「おいしい料理」が考えられるが、どの場合もそれによって直接的に、何らかの意味や価値が見出されているように思われる。このように「直接的に何らかの意味や価値が見出だされること」を「おいしい」と呼ぶこととし、おいしい建築というものを考えてみたい。

では、おいしい建築、もしくは建築がおいしいとはどういうことだろう。

ここでもいろいろな事が考えられるが、建築が人に知覚される存在だとすると、おいしい建築とは「それによっておいしい知覚が可能となるもの」と仮定できるように思う。その仮定が正しいとすると、「おいしい知覚」を考えることによって、おいしい建築に近づくことができるはずである。

(そういえば昔(1982年)糸井重里による「おいしい生活」という有名なコピーがあった。ここで使おうとしている「おいしい」のニュアンスは「おいしい生活」におけるそれとそれほどずれてはいないように思うが、ここでの「おいしい」は「直接的に何らかの意味や価値が見出だされること」の単なる置き換えとして捉えて頂きたい。)

また「おいしい知覚」という言葉は「なぜ、なにを、どうつくるのか」についてこれまで考えてきたことを、すっぱり納められるような懐の深さがある。

ここからは「おいしい知覚」をキーワードに、なぜ、何を、どう、の部分に分けて書いていきたい。

ただし、ここで書くことは多くは誰かの発言をベースにしたものであり、オリジナルな考えとは言いがたい。

この論の目的はオリジナルな方法を提案することよりも、これまで学んできたことを生態学の知見のもとに相対化し、設計に関わる環境の中に知覚される対象として再配置(re-layout)することにある。

なぜつくるのか

なぜつくるのか。これは一番根源的な問いだと思われる。

私の場合、大人として責任の持てるものを次の世代に引き継ぎたいからであり、それによって人に何らかの意味や価値を提供したいからである。それができれば嬉しいし、出来なければ苦しい。単純なことだが、やればやるほど「それを為せた」と思えるところまで届かせるのは難しいと思えてくる。

そんな中、おいしい建築、すなわち「おいしい知覚を生じさせるもの」はそれに対していくらかでも応えてくれそうに思えた。

では、なぜ知覚なのか。それは知覚の3つの面から説明できる。

知覚の基礎性

一つは知覚が人間が生きていくことの一番基礎にあり、それ自体が意味や価値を内包するものだからである。

人間は、知覚と行為によって能動的に環境と関わることで生きている。言い換えると、環境から意味(環境が提供する情報)と価値(環境の利用によって得られるもの)を探り、それを利用することによって生きている。

知覚と行為は生きるための基礎であり、それゆえ人間は意味と価値を求める。またそれに付随して生

じた感情は再び意味と価値を求める動機に取り込まれる。

知覚は意味や価値とそれに付随した感情（例えば悦び）が内在するものであり、それは「生きること」そのものを讃えるものでもある。

知覚することは生きることの基礎であり、そのまま悦びなのである。

知覚の直接性

それと関連するもう一つの理由は、知覚は直接的なものだからである。

知覚は感覚器官が受動的に受け取った刺激を、脳が再構成して生じるような神経系統の処理の結果ではなく、環境にある情報を直接的・能動的にピックアップする過程である。

環境との関わりが直接的である、ということの中にはある種のリアリティが含まれており、それゆえ知覚は大切なものに思われる。

先日、実家である屋久島に帰り、あたりを歩きまわって知覚について考えた。

ここでは都市部の風景に比べ、明らかに環境の情報が多様で複層的であり、それはマイクロなスケールからマクロなスケールに渡って密実なものであった。情報量が多いということは一見煩わしいことに思えるが、屋久島で受けた印象では、それはとても心地よいものであった。その理由は情報の質にあるように思われる。

例えば、環境に存在する情報の質を考えた時に、都市部では理解する必要のある概念的情報が多く情報の直接知覚性が低いと言えそうである。

一方、屋久島では直接知覚できる、いわば生態学的情報と言えるものが多くを占めており直接知覚性が高いといえる。

このことから、人間は情報の直接知覚性が高いことに対して、何らかの悦びを感じるのではないかと推測できる。人間は直接知覚することに対し、リアリティのようなものを感じるのではないだろうか。

また、建築は直接知覚される存在であり、そこに知覚される情報を埋め込むことが可能である。

だとすると、それは建築が直接知覚されるそのことによって、人間の悦びやリアリティにアプローチしうることを示している。

知覚の公共性

そしてもう一つの理由は、知覚の対象となる情報が埋め込まれているものは、ある種の公共性や社会性を持つ、言い換えると個人や時間、空間などさまざまなものを超えることを可能とするメディア（媒体）となる可能性を持つ、からである。

人間は世界とよりよく切り結ぶことを動機として取り込みながら進化し、それを自分達の環境の中にさまざまな形で埋め込むことによって集団的にも進化してきた文化的・歴史的存在である。

人間は知覚の公共性を基盤として、人とコミュニケーションし、社会的・公共的な環境を共同で形成してきた。

また、人々が変転し続ける世界において、能動的・創造的に生きていく可能性を担保すること、がある種の倫理であるとする、それはこのような社会的な営みによって達成しうる。それは知覚の公共性が倫理の可能性を内包することを意味する。

さらに、知覚の公共性は人と人や社会とのつながりを基礎とする自己感、自己のリアリティのような

ものを醸成する基盤でもある。

これに対し建築は継続的に存在しうるものであるため、知覚を媒介する大きな役割を担っているといえる。それは建築が倫理的でありうる存在であり、大きな責任を負っている事を示している。

知覚を開いておく

なぜ、知覚なのか、

それは、知覚の基礎性、直接性、公共性が、人間の喜びや生きることのリアリティ、社会や文化といったものに建築がアプローチするための足がかりを与えるからであり、そこに意味や価値、倫理といった建築することに対する肯定的意味が見出だせるからである。

しかし、この根本的な「なぜ」という問いとその答えはそれでも絶えず開かれていなければならない。そうでなければ知覚的なふるまいの扉を自ら閉じてしまうことになる。

なぜつくるのか。それは最後は目の前の環境、現実の中にある。

補足

■『生態学的視覚論—ヒトの知覚世界を探る』 1979 (翻訳 1985) J.J. ギブソン

ギブソンは概念的・物理学的な世界ではなく、動物にとっての環境を記述することを徹底した。そこで描かれたのは、動物が知覚と行為によって能動的に環境と関わっていく豊かな世界観である。科学的な是非は判断すべくもないが、それまでの心と身体を分け機械のように動物を捉える凍った世界観よりも、人と環境がダイナミックに関わりあう生命力にあふれた世界観を支持したい。また、凍った世界を抜けだした視点は建築をより自由で豊かにするように思われる。

『直接知覚とは、包囲光配列から情報を得る活動である。これを私は、見回す、歩きまわる、見つめるなどの探索活動を含む情報抽出の過程とよぶ。これは、どのようなものであれ、視神経入力から情報を得るという仮定された活動とは全く別物である。』(ギブソン) ギブソンは視知覚に関する実験によって、知覚が受動的な入力に対応する反応や反射ではなく、能動的な活動であって、直接的に知覚する、ということを示した。

■『知の生態学的転回3 倫理: 人類のアフォーダンス』 2013 河野哲也 他

『本巻の寄稿者たちは、それぞれの分野において、社会や文化の領域にエコロジカル・アプローチを適用することに関心を持ってきた。そこでは次のような問題意識が共有されている。すなわち、人間の相互行為を、アフォーダンスに満ちた環境を共同で形成してゆく行為として理解し、人同士、人と人工のシステムとの相互作用の生成・発達過程を明らかにすること。コミュニケーションを、状況に埋め込まれた身体的な循環過程としてとらえ、規約的なコミュニケーション活動を、身体的相互作用から延長された新しいアフォーダンスの生成、あるいは、身体的アフォーダンスの再配置として理解しようとする。本巻は、これまで萌芽的・散発的にとどまっていた社会的アフォーダンスに関する研究を総合し、生態学的アプローチに立った人間関係論、コミュニケーション論、記号論、社会学、文化論を構築しようとするものである。』(河野哲也)

河野氏は世界を変転し続ける「ウェザー・ワールド」とし、そこでの倫理的命題を「本人が自己維持のためのレジリエンスを持ちうるような一群のケイパビリティを形成すること」であると定義した。ケイパビリティは生き方の幅、レジリエンスは回復力を意味する。要するに、どうなるかわからない世界で本人が生きていくために、能動的に関わる可能性を多様に留意してあげることが倫理である、ということだろう。これは建築のアフォーダンスが倫理的でありうることを示している。

また、第6章では自閉症スペクトラム(アスペルガー症候群)の当事者でもある著者(綾屋紗月)の自らの知覚特性とのつきあい方を発見していく体験が描かれている。それは、それまで規範や常識によって押えられていた知覚に素直ようになるに従ってアフォーダンスを発見・再配置していく過程とも言えると思う。それによって俯瞰できる自己感が生まれ他者とつながり始めたという事実は、アフォーダンスの発見と配置が自己のリアリティに関わることを示しているのではないだろうか。

■『アフォーダンスの心理学—生態心理学への道』 1996 (翻訳 2000) エドワード・S. リード

この本では進化・行動・価値や意味・社会や文化・言語や思考といった動物・ヒトが生きることに関する問題が次々に描かれる。そこには一貫して<個体と世界/環境との切り結び>という考えが中心にありブレない。いや、ブレずにそれらを描ききり科学的な基盤となり得ることを示すことこそが本書の目的であった。

<意味>と<価値>は環境内にある外的なものであって心の中の内的なものではない。<意味>はアフォーダンスを特定する情報であり、その探索的活動・知覚の動機となる。<価値>とは情報によって利用可能となった<意味>を実際に利用した結果として得られるもので、遂行的活動・行動の動機となる。動物はアフォーダ

ンスを意識し行為するために<意味>と<価値>を求めるのである。

また、ヒトなどの社会的動物はその意味と価値を共有することが可能となり、集団で意味と価値を求める。そうした動機づけの集団化は文化と技術と言える。それらもまた新しい選択圧を受け洗練される。この本の価値は、ギブソンの理論を人間を取り巻く、そういった特殊な環境まで拡張するアイデアを提出したことにある。人間の際立った特徴は、社会性を持つことによって、集団的に生きるための意味と価値を求めることが可能となった（文化と技術）ことと、さらに環境を改変することによって、それら場所や道具、言語や観念、習慣等によって定着・保存しつつ、環境に合わせて調整し続けられるようになったことにあるだろう。それをギブソンの理論を引き継ぎ豊かに展開した。これは集団としての人間の営みを、個人や時間、空間を超えて共有可能なものとして建築に埋め込むことで、建築が人類の歴史の文脈を支える重要な一要素となりうることを示している。

■『『経験のための戦い—情報の生態学から社会哲学へ』 1996（翻訳2010）エドワード・S・リード

『（行動の動機となるような）行動に付随しておこる積極的あるいは消極的な感じは、孤立した内的状態ではなく世界を経験することの一部なのである。』

『ごく普通に何かをすること—料理、庭いじり、裁縫、建築、音楽、スポーツ [...] これらの活動は（フロイトによる）妨げられた性交などではなくて、環境と触れ合うありふれた方法であり、そのままで楽しみなのである。』

『すべての人間の経験には、ごく単純なそぞろ歩きから複雑極まりない技術的熟練に至るまで、限らない可能性がある。したがって経験のもっとも重要な面である希望は、主観的感情ではなく、世界とわれわれの出会いの客観的特性なのだ。』（リード）

この本ではデューイの哲学を引きながら直接経験の必要性が説かれるなかで経験の喜びや希望について描かれる。そこでは、知覚・経験が喜びや希望に直接的に結びつくものであることが示される。また、その感情は人間の心を支配する動機などではなく、経験に内在するものである。

■世界とのつながり 2002 オノケンブログ

『僕の実家は屋久島にありますが、屋久島に帰るといつも海と山の見渡せる丘に登り、ボーっとすることにしています。そこで感じたことが、僕の建築を考える上でのひとつの原点になっています。月並みな表現ですが、そこでは、何もかも忘れることができます。世界の広さを感じ、自分の存在の小ささを感じます。同時に、自分と世界との境界も曖昧に感じます。次の項でも述べますが、世界そのものが自分であるような感覚になります。そして、冷静に自分を見つめることができます。』（太田）

私にとって屋久島は一つの原因風景であり、そこで感じたことが一つのベースとなっている。そのことを自分なりに理解しようとしてきた中で生態学は一つの道筋を示してくれたように思う。

■私と空間と想像力 2002 オノケンブログ

『「私のいる空間が私である」（ノエル・アルノー） 自己と世界との関係は、はるか昔から人間にとって主要なテーマでありつづきました。普段私たちは、こういう事は考えることもなく私は私で世界は別にあるもの、と感じていると思います。しかし、音楽の世界に浸っているとき、大自然に包まれているときなど、何か自分の世界が広がり、世界と一体になったような感覚は誰でも感じたことがあると思います。』（太田）

アルノーの一文はギブソンがデカルトの心身二元論を否定し、動物が生きていく視点から環境を描いたことと重なるように思う。この時は想像力という言葉で考えていたが、それは想像というよりは環境の中にある意味や価値に対して知覚を開いていくという生態学的態度のことだったのかもしれない。

Deliciousness / What

おいしい知覚

～建築設計の生態学的転回を目指して～

何を／環境

何をつくるのがよいのか。

それは、この流れで言えば「それによっておいしい知覚が可能となるもの」と言えるだろう。では、「おいしい知覚」にはどのようなものがあるだろうか。思いつく限り挙げてみたい。ただし、これらは互いに関連しあったり重なりあったりするもので便宜的に分けたものすぎない。

おいしい素材 ～それがそれであること

人間は対象の配置（レイアウト）だけでなく、その面の持つ特質（肌理）からも生きていくために必要な情報を抽出する。

それは例えばそれがどのような物質で構成されているのか、硬いのか柔らかいのか、曲げられるのか、壊れるのか、伸ばせるのか、上に乗れるのか、食べられるのか、光の状態はどうか、などであり、その情報がさまざまな性質を特定し、それがただそれであることを知覚させる。

その、それがそれであること、いうなればモノの固有性は、生きていくための環境を特定するために欠かすことのできない要素であり、おそらくそのことがある種の喜びと結びつき、物への愛着や豊かさを感じさせるように思う。

これは例えば禅の思想にある、主客の分離を超え、あらゆるものを否定し尽くしてもなお残る「個」というものに近い。

道元は「山は山（山は山ではない、山である）と言ったそうだ。

観念としての「山」ではなく目の前のそれがそれであるところの山を感じる事が悟りの感覚である、というようなことだろうか。

これは固有性の知覚に生きることの喜びが内在していることと関連があるように思われる。

一方、現在のものづくりの現場を見渡せば大量生産による工業製品に覆われている。工業製品の理念は多くのものを同じ品質で生産することにあり、そこでは固有性のようなものは注意深く取り扱われている。

これまで純粋な実感として、工業製品の多くは人々の気持ちを受け止める力が弱い、と感じていたのだが、この文脈で言えば、環境を特性する情報・固有性に乏しいため、リアリティを伴う知覚とその喜びに結びつきにくい、と言えそうである。とすれば、先の実感も単なる思い込みではないのかもしれない。

また、固有性は社会性とも結びつく。柄谷行人によれば、社会性とは内面化されない他者との対話の間に生まれるものである。固有性とは内面化されない外部にあるものの性質であるから、社会性をうむ対話の基盤となりうる。

ここでは対話を知覚と置き換えることができるだろうし、固有性は知覚の公共性の基盤でもあるように思う。

すなわち、ものの固有性、それがそれであることは知覚の喜びや社会性の基盤となり、そのように知覚される素材がおいしい素材といえるだろう。

補足

■『生態学的視覚論—ヒトの知覚世界を探る』 1979（翻訳 1985）J.J. ギブソン

『環境の物質は識別されることが必要であり、識別するための有力な手段は物質の面を見ることによってである』（ギブソン）

ギブソンは環境を媒質、物質、面の3つの要素で示し、知覚される要素として面のレイアウトと特質に注目した。そして、面の生態学的法則として配置、粘性、凝集性、構成要素・肌理、形状、照明、吸収、反射、色などが動物に何をアフォードするかを整理している。ここでも動物が生きていくための意味として環境を記述する態度が徹底されている。

■『レイアウトの法則 - アートとアフォーダンス』 2003 佐々木正人

『知覚は肌理と粒を同時に知る、そういう働きだと思う。』

『その物という感じのない知覚はもはや知覚ではないのではないか。知覚が頑強なのは肌理と粒に同時に定位し

ているからではないか。知覚は一つしか見るものがない場合にも肌理を見てしまうのである。』

『人工物は自然にさらされ肌理に近づく。一つの人工物は粒に近づく。物への愛着というのは粒への感じなのではないか。』(佐々木正人)

ここでは愛着と粒への「感じ」を結びつけている。知覚が何らかの感情と結びついているのは実感として納得できるものだろう。

■『はじめての禪』 1988 竹村牧男

『私にとってかけがえのないある桜の木を、桜といったとたんに、我々は何か多くの大切なものを失いたくないだろうか。我々の眼に言語体系の網がおおいかぶさるとき、事象そのものは多くの内容を隠蔽されてしまう。その結果、我々はある文化のとおりになか、見たり行動したりすることができなくなり、我々の主体の自由で創造的な活動は制約をうけることになる。』

『ここで道元は、古仏が「山是山」と言ったのは「山是山」といったのではない、「山是山」と言ったのだ、と示している。結局、山は山ではない、山である、とっていることにもなるが、否定と肯定が交錯してなお詩的ですからある。』

『その場合、桜に対し桜の語を否定することは、実はその前提の主-客二元の構図をも否定することにつながり、無意識のうちに培われた自我意識を否定していくことをも含んでいるであろう。[…]つまり、桜は桜でない、と否定するところでは、自己も自己でなくなり、逆にそこに真実の自己が見出されるのである。』

『我々は、既成の言語体系のままに事物が有ると固執することが、いかに倒立した見方であるかを深く反省・了解しなければならない。そして存在と自己の真実を見出すためには、言語を否定しつつ地平に一たびは立たなければならないのである。』『この絶対矛盾に直面させるやり方は、言語-分別体系の粉碎をねらう禪の常套手段でもある。そのことがついには、真に「道う」体験に導くであろう。』(竹村牧男)

禪の思想とギブソンの知覚理論は重なる部分も多いように思う。このことは直接知覚の大切さが歴史ある知の体系にも裏付けられている、ということではないだろうか。

■『定本柄谷行人集2～隠喩としての建築』 2004 柄谷行人

『固有名がどのラング(共同体)にも内面化されないということは、それが「社会的」であることを意味しているのではないのか。固有名は、自己あるいは共同体のなかに決して内面化できない他者性・偶然性をはらんでいる。』

『言語学者が排除する固有名においてこそ、コミュニケーションの「社会性」が露呈するのである。』

『単独性は、いわば「社会的」なのだ。』(柄谷行人)

この本で初めて得体のしれなかった「社会性」という言葉に触れた気がした。それまで「固有名」と「社会性」という言葉が結びつくとは考えたことがなかったが、これによって今の時代における固有名を求める価値が少しイメージできるようになった。

■素材に対して誠実である。2008 オノケンブログ

『新建材でできたものの多くは時間を受入れる許容力はない。ツルツルとメンテナンスフリーを謳ったものに感じる時間はあくせくと動く社会の「機械の時間」を体現しているし、そこにそれ以上の時間の深みというものを感じられないのだ。単にブームやキャッチフレーズとしての自然素材には胡散臭さも付きまとうが、自然のキメを持ち時間と共に変化する素材は「自然の時間」が宿っていて人間との親和性が良いはずである。それはフラクタルやアフォーダンスと言った理論からも説明できる。自然の原理によってできたテクスチャーを心地よいと感じるように人間のDNAに刻まれていると考えることはそれほど無理のある考えではないだろう。また、汚れると言うと印象が悪いが、「材料に風化し、時間を表現する機能がある」と言うように捉えなおすと、新建材に覆われ、時間の深みを表現できない街並みはなんとも薄っぺらに見えてくるのである。』(太田)

この時はDNAに刻まれていると書いたが、そこに何らかの意味や価値を見出す知覚のはたらきがあるのだとすれば、あながち間違ではないように思う。

おいしい姿勢・音・手触り・味と匂い・見え ～5つの知覚システムより

ギブソンは「基礎定位付けシステム」「聴くシステム」「触るシステム」「味わい-嗅ぐシステム」「視るシステム」の5つの知覚システムを持つとした。それらに対応したおいしい知覚がそれぞれ考えられるだろう。

その中でも大地と身体との関係を知覚する「基礎定位付けシステム」すなわち姿勢の知覚は他の知覚を含めたあらゆる活動の基準・基礎であり、それは重力とおおきく関連する。建築における姿勢とは、一つはそこにいる人間自身の姿勢であり、それが維持されて初めて他の知覚が可能となる。

もう一つは、建築を含めた物の姿勢である。人間は重力を介した物と物との関係性も知覚しているように思われる。それは建築においては構造による重力の表現であり、それにより安定感や浮遊感などが読み取られる。

そのように、自身や物の姿勢の知覚に伴い生じる感覚があり、そこに何らかの意味や価値が見いだされた時に、それはおいしい姿勢といえるだろう。

また、同様においしい音、おいしい手触り、おいしい味と匂い、おいしい見えといったことも建築において考える要素になる。

補足

■『アフオーダンスー新しい認知の理論』1994 佐々木正人

『ギブソンは、脊椎動物は五種類の知覚システムをもつとした。一つは大地と身体との関係を知覚するためのシステムで、他のシステムの基礎となる「基礎的定義付けシステム」である。それ以外に「聴くシステム」、「触るシステム」、「味わい-嗅ぐシステム」、「視るシステム」がある。感覚器官をもとにした古典的な分類である「五感」では、多様な知覚体験を説明できない。だから私たちは「第六感」などという神秘的な「感覚」の存在を仮定せざるを得なかった。しかし「五」という数には意味がある。それは、「感覚器官」の種類の数ではなく、「環境への注意のモード」の種類と考えるべきなのである。』（佐々木）

注意のモードは能動的なものであり、従来の受動的な知覚イメージを脱する必要がある。

■『包まれるヒトー〈環境〉の存在論（シリーズヒトの科学 4）』2007 佐々木正人

『やはり、すべてのつながりは、自分自身の安心できる定位の場から始まるのだと思います。一番基本的なことですが、それが「世界とつながる」ポイントです。』（野村寿子）

脳性麻痺の方などのリハビリ用の椅子を作っている氏は、姿勢を矯正するようなこれまでのつくり方ではなく、姿勢をサポートをしながら人間が椅子との関わりあいの中で安心できる姿勢を探っていくようにつくり方を採用する。椅子の利用者は椅子に定位の場を見つけることでさらに周りの環境との関わりを拡げていく。これは後で述べる痛みから遊びの文脈への転回に安心できる定位の場が必要であることを示している。

■『レイアウトの法則 -アートとアフオーダンス』2003 佐々木正人

コーヴァリエーションはギブソンが知覚系を構成する5つのシステムの関係を名付けたもので、複数の知覚系が関係を持ちつつ同時に変化して、それが一つの意味のありかを特定する情報になるような関係である。たとえば炎は音や熱や匂いや光などが共変した一つの情報である。建築を一つの知覚系だけで考えるのではなく、さまざまな関係性のもとで考えることも必要であろう。

■感じる機会 2002 オノケンブログ

『いつからか、人は目に見えるもの、はっきりと証明できるもの意外は信用しなくなってきたように思います。人間の感じる力が退化していくのではないかと危惧することはないでしょうか?』

『便利なことは、ある意味で快適なことではありますが、それは与えられることが多いゆえ、じっくり考えたり感じたりする機会を奪ってしまいます。』

『光や色、音、匂い、感触などを感じることによって得られるものはたくさんあります。音や匂いがある記憶を呼び覚ます、という経験は誰にでもあると思いますが、そのような機会を失いつつあるように思います。そのほかにも、動物の本能に驚かされるように、人間にもさまざまな感じる力があると思います。僕を含め、その力を無駄にして生活していることが多いのではないのでしょうか。それはたぶんもったいないことのような気がします。』（太田）

この時考えていたのは、まさに知覚の能動性についてであろう。また、もし知覚の能力が環境によって衰えるのであり、それがもったいないことなのであれば、そこには次の世代への責任があるはずである。

おいしい自然 ～自然を再構成する

光や雨・風・熱・緑、その他自然にある要素はそれ自身が生きていくための情報に満ちている。

まず単純に自然そのものをどのように知覚させるか、ということが考えられるだろう。

それに加え、自然の中にある情報の特質（不変項）を抽出し、それを建築の中にもものとして再構成する、ということも考えられるように思う。

それは比例であったり、リズムであったり、肌理の特質であったり、さまざまなものがあると思われる。

これは、以前「自然のかけら」という言葉で集めようと思っていたものである。

補足

■『アフオーダンスー新しい認知の理論』1994 佐々木正人

『デザイナーは「形」の専門家ではなく、人々の「知覚と行為」にどのような変化が起こるのかについてしっかりと観察するフィールド・ワーカーである必要がある。リアリティーを制作するためには、リアリティーに出会い、それを捕獲しなくてはならない。』（佐々木）

リアリティーを不変項として捕獲し、「知覚と行為」に変化が起こるように再構成すること。自然の中には、そのようなリアリティーが豊富に含まれているだろう。

■自然のかけらを鳴らす 2008 オノケンプログ

『ヒトのDNAの中には自然にあるものを“美しい・心地よい”と感じるかけらが埋まっています。それを私たちは「自然のかけら」と名づけました。「自然のかけら」が共鳴し、ちりんとした時に美しさや心地よさを感じるのです。建築が、そんな「自然のかけら」を響かせる楽器のようなものになれば良いと思いますし、そのための術を磨いていきたいと思っています。』

『構造はあきらかに“自然のかけらを鳴らす楽器”の一つであるはずである。こういう流れは、つぎのような感覚の裏返しかもしれない。柱と梁をグリッドにくむようなラーメン構造のような考え方はそれ自体20世紀的で、大型のマansionのように人を無個性化しグリッドの中に押し込めるような不自由さを感じてしまう。ラーメン構造というのは不自然で（おそらく自然の中では見られない形式だろう）そういうものに何でも還元できると言う人間の傲慢さと、一度出来上がった形式を思考停止におちいったまま何度もリピートしてしまう怠慢さが現れているようで気がめいる。ある種の不自由さ、堅苦しさから、軽々と抜け出してみたい、というのが今の空気じゃないだろうか。』

『最近僕は、時間を呼び込むために空間的に単純であることが必要条件ではない、と感じ始めている。一見、饒舌にみえても、その空間に身をさらせば、自然や宇宙の時間を感じるような空間もありうるのではと思うのだ。たとえば、カオスやフラクタル、アフオーダンスといったものが橋渡しになりはしないだろうか。『自由な秩序や関係性によって、音楽のように流れるように、軽々と抜け出してみたい』というのは今の時代や僕らの世代にある程度共通する欲求なんじゃないかと思うんだけど、ほんとのところみなさんどう感じているんでしょう。』（太田）

人間はアフオーダンスをはじめ、オートポイエーシス、フラクタル、比例など自然の原理に喜びを感じ追いかけてきた。それを捕獲し建築に埋め込むことで知覚の喜びにつなげることができるように思うし、ここで書くこととしていることもその試みの一つである。

おいしい移動 ～あらゆる場所に同時にいる

知覚は今見ている世界の単一の写像ではなく、見回す、歩きまわる、見つめるなどの情報抽出の過程による恒久的なものである。

また、探索的移動によって動物は環境に定位できるという。それは、地形の鳥瞰図を意識の中に獲得するというよりは、環境内の不変項の抽出を通じて「あらゆる場所に同時にいる」ような知覚を得ることである。(その中で、現時点で見えるものは自己を特定する。)

つまり、移動は生きていくための情報を得るための重要な要素であり、これまで書いてきたことと同様に、そこに意味や価値が見いだせた時には、それをおいしい移動と呼べるだろう。

また、「あらゆる場所に同時にいる」ような知覚を得ることによって、実際にそこに行かずとも意味や価値を見出だせるようになると思われる。例えば、見上げた先に居場所や動線がちらっと見えるような、建築の構成にわくわくすることがあるが、これは環境に定位できたからではないだろうか。(このことを場所のチャリズムと呼んでいた。)

さらに、この定位の感覚は社会的に共有される可能性があり、「そこに住んでいること」といった場所への愛着やその共有の礎になるように思われる。(このことは後で再度述べたいと思う。)

補足

■『生態学的視覚論—ヒトの知覚世界を探る』 1979 (翻訳 1985) J.J. ギブソン

『動物や人間はその生息環境に定位できる。』『個体は環境に定位する。それは鳥瞰図を持つというよりも、むしろあらゆる場所に同時にいるというのである。』『自分の視点では隠れているが他人の視点では現れている面を知覚できる [...] もしそうならば、すべての者が同じ外界を知覚できる。』(ギブソン)

これは知覚を瞬間瞬間の網膜像の連続と捉え、記憶の引き出しと合わせて処理するというイメージから抜け出さないと把握は難しいかもしれないが、定位として直接的に知覚するイメージの直接性は損んでおくべきかと思う。

■立体性・廻遊性 2002 オノケンブログ

『立体的な工夫でイメージを掘げられることは多い。チャリズムも役に立つ。物理的にも概念的にも立体性をもたせることで興行きが生まれイメージが拡がる。』

『行き止まりはそこでイメージを分断してしまう事が多い(逆に存在感のある壁などで意識を受け止め想像力を引き出すということもあるが)。イメージの分断を避け、開放するには廻遊性をもたせることは有効である。建物の内外を問わず、ぐるっと廻れるようにすることで、イメージは急に掛切れることなく緩やかに円環をつくる。その円環からもれるようにさまざまな場所に想像力を引き出す仕掛けを用意することで、イメージはさらに広がりや面白みを増すのである。そうして拡がったイメージの中を自己は自由に飛び廻る。』

『今の世の中を行きっていくには、多様性や自由と向き合うことは避けがたい。それは複数の道を突きつけられるということだ。複数の道があると言うことは選択できるということで、それは可能性であり、自由であり、責任である。建物の中を歩き回るにしても、ルートなどのさまざまな選択ができることは自由なイメージの拡がりを生む。そのようにして、さまざまな可能性を感じられる楽しげなものをつくってみたい。』(太田)

この時考えたのは、移動の自由は定位を促進させ、定位は人を自由にするということである。

■私と空間と想像力 2002 オノケンブログ

『自分という領域があるとすれば、それは周りの環境や想像力によって無限に大きくなると思います。例えば自分が鳥になって空を飛んでいることを想像すれば空は自分の領域になります。高台から町の光を見下ろせばその町が自分の領域のように感じます。建築的な話をすると、家の中心に階段があるとします。その階段をのぼらなくても、階段は登ることを想像させその上の部分にまでイメージを広げます。また、快適なテラスは家の中にいながら外部へ、そして空へとイメージを広げます。さらに想像力をたくましくすれば空は地球上の全ての場所とつながっています。鹿児島島のシンボリックな存在である桜島はそれが見えることで私たちのイメージを一気に引き伸ばしてくれます。このように、想像力は私たちの世界を広げてくれます。そして、それは私たちのアイデンティティの問題とも深くかかわっています。「私のいる空間が私である」。だからこそ空間に心地よさを感じられるのかもしれない。』(太田)

鹿児島では桜島が定位・共有に大きな影響を与えている。そのような共通の目印の存在も定位にとっては重要な要素であろう。

人が環境に定位でき「あらゆる場所に同時にいる」ような知覚を得られるとすると、その場所ごとの環境の質、もしくはそれぞれの探索モードを知覚することによって、全体の中に場の流れのようなものが知覚されるように思う。

探索モードとは例えば、見回す、歩きまわる、見つめる、立ち止まる、座る、触る、食べるなどと言ったあらゆる知覚に関わる探索的活動のモードであり、その場所の性質により特定されるものである。

建築を考える際に、この探索モードのレイアウトを考えることによって、場の流れが知覚されるようなものを考えられないだろうか。それにより知覚と定位が促進されるような場の性質をおいしい流れと呼べるだろう。

それは移動を含めた探索活動の自在さの表現であり、体験のレイアウトであり、定位の促進と活性化である。

また、その流れはその場の持つスケールに相応しい大きさを持ち、関連する都市的な流れや建築的な流れを含めた大きな一連の流れに位置付けられ、階層的な構成をかたちづくる。

補足

■『小さな矢印の群れ』2013 小嶋一浩

ここで書かれているように、建築の最小目標をモノ（物質）の方に置くのではなく、『<小さな矢印>が、自在に流れる場』の獲得、もしくはどのような『空気』の変化を生み出すか』に置いた場合、「探索モードの場」のようなものも「小さな矢印の群れ」の一種足りえるのではないだろうか。

私が学生の頃に著者の<黒の空間>と<白の空間>という考え方に会った気がするが、この本の終盤では黒と白にはっきりと分けられない部分を<グレー>ではなく<白の濃淡>という呼び方をしている。それは、「空気」が流動性をもった活き活きとしたアクティビティを内包したものであってほしいという気持ちの現れなのかもしれない。同様に、例えば<収束モード>と<発散モード>を緩やかなグラデーションで理解するというよりは、それを知覚する人との関係性を通じてその都度発見される自在さをもった<小さな矢印の群れ>として捉えた方が豊かな空間のイメージにつながるのではないだろうか。

■『リアリテール・コルビュジエー「建築の枠組」と「身体の枠組」』2002 富永 譲 他

『富永譲が、コルの空間のウェイトが前期の「知覚的空間」から「実存的空間」へと移行した。また、例えばサブウォア邸のアブリから広いスペースを眺める関係を例にそれら2つのまったくオーダーの異なるものを同居させる複雑さをコルはもっているというようなことを書いていた。それは、僕を学生時代から悩ませている「収束」と「発散」と言うものに似ている。[...] そのどちらをも抱える複雑さを持つ人間でなければならないということだろうか。それは「知覚的」か「実存的」かという問題だろうが、僕なんかの世代の多くはそれらに引き裂かれているのではないだろうか。「知覚」への憧れと「実存」への欲求。その間にあるのはおそらく一見自由に見えて実はシステムに絡めとられてしまう不自由な社会であり、そこから抜け出そうとすることが僕らを引き裂く。もっと若い世代だとその今いる地点から「知覚」や「実存」への距離はどんどんと広がっているように思える。(特に「実存」への距離) また、その距離に比例するように「知覚」への憧れと「実存」への欲求は深まり、さらに分裂する。[...] それらを全く異なるものそのまま同居させるコルの複雑性。これこそがコルビュジエの魅力の秘密かもしれない。』(太田)

生態学的な視点では知覚と実存の問題を不可分なものとして結びつけるのではないだろうか。その時、ここで書かれた意味での「知覚的空間」と「実存的空間」は並列に扱える探索モードの違いであると捉え、建築の中に体験としてレイアウトできるようになるように思う。

■『流れとかたち——万物のデザインを決める新たな物理法則』2013 エイドリアン・ベジャン

ベジャンはあらゆる流れが、より良く（より早く、より容易に、より安く）流れるように進化し、それは、最も多くの流れをより早くより遠くまで動かす流れと、もっと少ない流れをもっとゆっくりもっと短い距離だけ動かす流れの2つで構成され、それらの流れに要する時間は等しくなる。また、この構成は階層的・入れ子的に多くのスケールの構造となり、それぞれのスケールにふさわしいデザインとなる、という。

「何が流れているか」がデザインを考える上で重要な問いになるが、ここでは都市や建築において知覚が流れていると考えてみる。都市のスケールではそれらはより大規模に早く流れ、建築のスケールでより小規模にゆっくりと、よりヒューマンな体験として流れている。それらは分断されたものではなく、一連の流れであり、それぞれのスケールにおいてふさわしいかたちをとる。このように考えてみると、都市と建築の関連と役割がぼんやりとはあるがイメージできるような気がするし、そのイメージを育てることが必要であろう。

おいしいスケール ～橋渡しとずらし

知覚に関わる空間的スケール・時間的スケールは行動単位で考えればせいぜい日～秒、km～mmの範囲だが、生物の進化、人間の社会や歴史、科学的技術の利用等を考えるとマイクロからマクロまで限りなく幅広い。

前に書いた屋久島の体験では知覚の直接性に焦点を当てたが、都市部の日常生活における知覚スケールの幅広さと密度もかなり限定的なものになってしまっているように思う。

建築自体の空間的スケールや時間的スケールに加え、建築以外のスケールへと知覚のベクトルを変えるような働きかけができれば、建築は日常のスケールとマイクロやマクロなスケールとの橋渡し役となれるかもしれない。

マイクロやマクロなスケールとの橋渡しや日常にあるスケールそのもののずらしによって、いつもと違うスケールに出会う。そこに、何らかの意味や価値が見いだせた時、これをおいしいスケールと呼べるだろう。

補足

■スケール 2006 オノケンプログ

『10号線で休憩しながら帰ったのだけれど空を見るととても綺麗だった。

あたりまえだけれども空や海ってスケールがでかい。毎日の自分の生活のスケールだけに浸かっていると、それが世界のすべてだと錯覚してしまいそうになる。そんな時、空のスケールに触れると、自分のスケール感をリセットできる。時には空のようなスケール、時には小さな花のようなスケールに触れるのは大切なことだろう。自然の雄大さに比べたら建築なんて無力だなあと思ってしまうこともあるが、日々の生活のスケールとマクロな又はマイクロなスケールの橋渡しの役を建築ができればステキだろうな。』(太田)

大きな空のようなスケールも小さな花のようなスケールも身近にありながら日常からこぼれ落ちがちなものである。同様に時間にも日常からこぼれ落ちているスケールがあるように思う。それらを日常の中でふと出会うきっかけを建築が作り出せばいいなと思う。

■『長谷川豪 | 考えること、建築すること、生きること』2011 長谷川豪

『建築空間は人間の身体を守るだけでなく、身体感覚を拡張することもできる。その身体感覚の拡張には、現実世界のなかに新たな均衡関係を描く「余白のプロポーション」が大きく寄与するのではないか。僕が可能性を感じているのは、黄金比やモデュロールのような絶対的でユニヴァーサルなプロポーションではなく、さまざまな関係性を調停し、環境—建築—身体—あいだに新たな均衡、緊張関係をつくる、相対的でローカルなプロポーションである。ヒューマンスケールを固定化してそれを基準とするものではなくて、むしろヒューマンスケールの種類を次々に増やし、身体感覚を拡張する動的なプロポーションである。「余白のプロポーション」は混沌とした現実の外側に一旦出て、「美醜」を超え、環境を再構築し、現実世界を押し広げるためのひとつの方法である。』(長谷川)

生態学が動物からの視点を徹底し関係性に開いていくことを考えると、ここで延べられていることは非常に重要である。また、氏はこのプロポーションを都市との関係性にまで広げており学ぶべき点が多い。

おいしい技術 ～意味や価値との出会い

ここでいう技術とは、環境から新しく意味や価値を発見したり、変換したりする技術、言い換えると、新しい仕方と環境と関わりあう技術である。（それが集团的・歴史的に蓄積されて共有される技術となる。）

人間は環境との関わりの中から技術を獲得していく点で他の動物に比べて突出している。技術そのものが意味と価値の獲得であるから、おいしい技術というよりは技術はおいしい、と言ったほうが良いかもしれない。

また、住宅など日常使いの建築の場合、常に意味や価値が新しく発見されることは難しいと思われる。しかし、一度生じた新鮮さを伴う知覚は、定位と同じようにその対象や場に、知覚の感じとしてある程度定着するように思う。なので、おいしい知覚にはその瞬間のものだけではなく、感じとして定着したものも含まれる、と考えられる。

では、建築においておいしい技術の知覚はどのように考えられるだろうか。いくつか列挙したい。

一つは意味や価値の重ねあわせである。例えば、一つのもの、要素にいくつもの意味や価値が重なりあって内在しているデザインに何ともいえない魅力を感じることがある。いくつもの可能性、環境との関わり方が埋め込まれており、自由さや不意に意味を発見する喜びとつながっている。

あるいは保留。意味や価値がそのまま発見されるような環境を計画するのではなく、意味や価値を内包する環境が生まれる状況そのものをセッティングするという態度に留める。建築は全てを計画し切ることには難しい、生活の中で不意に訪れる意味や価値の発見は、ある状況から無計画に発生した環境にあることが多い。

例えば、ある状況のもと何らかの知覚と行為のサイクルが生まれ、その結果として、環境がさまざまな意味や価値を内包するに至ったとする。その環境に直面した時、何ともいえない魅力を感じる。これは、いわば積み重ねられた技術を知覚する喜びである。

もう一つはずらし。意味や価値とその現れをずらしたり、曖昧さを残すことで、その意味や価値に焦点が絞られ固定化することを回避する。固定化してしまえば意味や価値との出会いの喜びは低減する。ずれや曖昧さはその喜びを継続的なものにしないだろうか。

これらは、全て意味や価値との出会いの環境であり、これから述べる、「おいしいふるまい」「おいしいアート」「おいしい遊び」もこれに関連する。

補足

■『知の生態学的転回 2 技術：身体を取り囲む人工環境』2013 村田純一 他

『人間の環境内存在はつねに「技術的環境内存在」であったし、現在もそうである。本巻の主題は、この技術によって媒介された環境内存在のあり方を日常生活の中で出会う具体例に則して明らかにすることである。』

『例えば、私たちがそれまで危険で近寄れなかった火をうまく扱うことができるようになったり、あるいは、それまで何げなく見ていた木の枝を箸として使える道具とみなすことができるようになったりする過程は、新たなアフォーダンスの発見過程であると同時に、新たなアフォーダンスの製作過程と考えることもできる。このように知覚と技術に共通に見られる環境とのかかわり方に着目することによって、技術論の生態学的アプローチへの道筋が垣間見られる。』

『ギブソンの言葉を使うと、ここで知覚 - 行為連関は、特定の目的の実現に奉仕する「遂行的活動 (performatory action)」から区別された「探索的活動 (exploratory action)」というあり方を獲得するといえるだろう。』『このような仕方での知覚と行為の新たな連環の獲得、新たな仕方での環境との関わり方の「技術」の獲得が、先に述べた学習を通しての環境の構造変換の内実をなしている。』

『子供が技術を獲得したから、環境が変化するのではなく、また、環境が変化してから子供が技術を獲得したわけでもない。知覚の技術と知覚に導かれた運動制御の技術を獲得することはすなわち、新たなアフォーダンスが発見され環境に備わるアフォーダンスのあり方に変換が生じることに他ならないのである。』(村田 純一)

『(チンパンジーがバナナを取る際に置いてあった箱を利用すること発見したことに触れて) このように、環境内に新たなアフォーダンスが発見され、それまでのアフォーダンスが変換を受けることが、すなわち箱を使って技術の獲得を意味しているのだ。』(村田 純一)

ここでは知覚・技術・環境のダイナミックな関係性が見て取れる。知覚・技術・環境といった一連の関係性が「生態学的転回」の視点を導くものように思う。

技術の獲得・アフォーダンスの変換が生じることはそこで過ごす人々にどう関わるだろうか。知覚・技術・環境のダイナミックな関係性が築かれることは、人間が環境と切り離せない存在だとすると、それは人の生活を豊かにすることにつながり、生きる喜びとつながるようになる。ここで、技術の獲得をふるまいの発見と重ねあわせると塚本由晴の「ふるまい」という言葉の持つ意味が少し見えきそうな気がする。そのような関係性をどのように生み出すかは建築の設計においても大きなテーマになりうるだろう。

また、一つのもの・要素がいくつもの機能を内包しているようなデザインに何とも言えない魅力を感じることがあるが、それがいくつもの「技術のあり方」「環境とのかかわり方」を暗示しているため、そこに可能性のようなものや自由さを感じ取るからかもしれない。塚本氏の言葉を使うと「閉じ込められて」いないということだろう。

■『小さな風景からの学び』2014 乾久美子

『それらに魅力的な物が多い理由は、その場で提供される空間的サービスが、時間をかけて吟味され尽くしているからだと考えられる。その場で受け取ることでできる地理的、気候的、生態的、人為的サービスを何年にもわたって発見し享受する方法を見出し続けることで、その場における空間的サービスの最大化がなされたと考えれば、あのように包み込まれるような魅力や、あたかも世界の中心であるかのような密度感や充実感も納めることができるのだ。』(乾久美子)

本書は「発見されたもの」を集積したものと言える。(「発見されたもの」とは、著者により発見されたものであると同時に、その光景が生み出される過程において誰かに「発見されたもの」でもある。) また、「どうつくるのか」という問題は本書では開かれたままになっている。

では、その「発見されたもの」と「どうつくるか」、発見と創造をどうすれば結びつけることができるだろうか。ここで深澤直人の言葉を引くと『感動にはプロセスがあり、場があり、状況がある。[...] デザインされたものやアートもそのもの単体ではなく状況の作りこみである。埋め尽くされたジグソーパズルの最後のピースがデザインの結果であるが、そのすべてのピースがその最後の穴を形成していることを忘れてはならない。』(『デザインの生態学』深澤直人) とある。創造に関して、「発見されたもの」すなわち結果そのものを作ろうとするのではなく、「発見される」状況をセッティングする、という視点を持ち込むこと。それは発見する側の者が関われる余白を状況としてつくること、と言えるかもしれないが、このことがアフォーダンス的(身体的)リアリティの源泉となりうるのではないだろうか。そういった質の余白を「どうつくるのか」ということを創造の問題として設定することで、発見の問題と創造の問題をいくらかでも結びつけることができるような気がする。

また、その状況の先に積み重ねられた「発見されたものの」のあつまりは、そのまま知覚の悦びとなるように思う。

■「環境」についてのメモ 2015 オノケンブログ

『もう一つは島田陽氏の建築と家具の扱いが思い浮かんだ。建築の機能を引き剥がして家具的なものに置き換えることで「環境」や「機能」のあり方に変化を与えている。この時、建築を家具に置き換えることは普通に考えると機能と形態が一对一でより強く結びつきそうな気がするがどうしてそうならないのだろうか。(一般的に家具は機能に対して補助的に与えられるもののように思う。) よく見てみると、建築の機能を家具に置き換えると言っても、例えば階段が柵や箱になったり、トイレが収納になったりとももとの機能からずらして弱めることで一对一に固定化することを注意深く避けているように思う。そこにはやはり環境との出会いが状況として用意されている。』(太田)

島田陽の家具の扱いとそこで感じる魅力をどう解釈すべきか考えているが、この文脈で言えば、それは技術の現れのずらしによる知覚の悦びの継続と活性化と捉えられるであろう。

おいしいふるまい ～いきいきとしたモノたち

ここでいうふるまいとは、知覚や環境の調整などの環境との関わりによって生ずる現れのことである。これまで、主に人間が知覚するという立場をとってきたが、ここでは環境と関わりをもつものは人間に限らない。

例えば、窓やテーブル、階段、手摺などの建築の部位やモノ、都市における建築物や、光や風、雨といった自然など、さまざまなものの環境との関わりによる現れが考えられる。さらに、これらは文化や都市、歴史と言った個体を超えた時間のオーダーと、それに伴う公共性を持ちうる。

つまり、ここで書こうとしている多様な知覚の主体を人以外に置き換えてモノの側から考えた時に、環境との関わりによって生ずる現れがあり、人がその現れを知覚した際に何らかの意味や価値を見出させるものがある。これは一言で言えば実践状態の知覚の悦びといえるだろう。それはここで書こうとしている多様な知覚の可能性を内包するものである。

建築の空間は、あらゆるもののふるまいを考えた時にそれらの実践が均衡する一つの状態であり、それはおそらく動的で流れの中にあるものだろう。

補足

■『WindowScape 窓のふるまい学』2010 塚本由晴

『なぜふるまいなのか。20世紀という大量生産の時代は、製品の歩留まりをへらすために、設計条件を標準化し、製品の目標にとって邪魔なものは徹底して排除する論理をもっていた。しかし製品にとっては邪魔なものの中にも、人間が世界を感じ取るためには不可欠なものが多く含まれている。特に建築の部位の中でも最も工業製品が進んだ窓のまわりには、もっとも多様なふるまいをもった要素が集中する。窓は本来、壁などに寄るエンコーシャー（囲い）に部分的な開きをつくり、内と外の交通を図るディスクローシャーとしての働きがある。しかし、生産の論理の中で窓がひとつの部品として認識されると、窓はそれ自体の輪郭の中に再び閉じ込められてしまうことになる。[…]窓を様々な要素のふるまいの生態系の中心に据えることによって、モノとして閉じようとする生産の論理から、隣り合うことに価値を見出す経験の論理へと空間の論理をシフトさせ、近代建築の原理の中では低く見積もられてきた窓の価値を再発見できるのではないだろうか』（塚本由晴）

■『応答 漂うモダニズム』2015 塚本由晴 他

『ふるまいと言うとつい人のふるまい、慣習や儀式などを想像してしまうが、実は人間以外のモノにも様々なふるまいが認められることが肝要である。モノのふるまいというのは、自然の要素（光、風、熱、煙、湿気、雨）のふるまい、気候のマクロなふるまい、あるいは建材として用いられる材料のパフォーマンス、時には生き物のふるまいである。ヴァナキュラー建築の建築言語やタイポロジーは、記号の体系で完結しているのではなく、こうした「人やモノのふるまい」で包囲されている。そこに集められたふるまいを尊重し、それらが互いに祝福するような均衡をもたらすところに落ち着いたかたちなのである。』（塚本由晴）

■『建築と言葉 一日常を設計するまなざし』2012 塚本由晴

『その木を見ると、木というのは形ではなくて、常に葉っぱを太陽に当てよう、重力に負けずに枝を保とう、水を吸い上げよう、風が吹いたらバランスしよう、という実践状態にあることになっているのだと気がついた。太陽、重力、水、風に対する、そうした実践がなければ生き続けることができない。それをある場所で持続したら、こんな形になってしまったということなのです。すべての部位が常に実践状態にあるなんて、すごく生き生きとしないですか。それに対して人間は葉、莖、幹、枝、根と、木の部位に名前を与えて、言葉の世界に写像して、そうした実践の世界から木を切り離してしまう。でも詩というのは、葉とか莖とか、枝でもなんでもいいですけど、それをもう一回、実践状態に戻すものではないかと思うのです。[…]詩の中の言葉は何かとの応答関係に開かれていて生き生きとしている。そういう対比は建築にもあるのです。窓ひとつとっても、生き生きしている窓もあれば、そうでない窓もある。建築には本当に多くの部位がありますが、それらが各々の持ち場で頑張っているよ、という実践状態の中に身を置くと、その空間は生き生きとして楽しいのではないか。それが、建築における詩の必要性だと思っています。』（塚本由晴）

これらの氏の言葉は生態学をベースにしていると思われ、建築における生態学的視点の可能性に関して多くの示唆に富んでいる。

おいしいアート ～既知の中の未知との出会い

ここでいうアートとは既にあった意味との新鮮な再会のことである。

建築においてアートを見出すことは、環境（これは建築内に限られない）の中にある意味を新しい形で再提出することによって、その意味を新鮮さを伴ったものに変えることである。

これには、おそらくある種の喜びや生きることのリアリティが内在しているように思う。

補足

■『デザインの生態学—新しいデザインの教科書』2004 深澤 直人

『つまり、アフオーダンスは人間が知っているのに気づいていない、あるいは知っていたはずのことを知らなかったという事実を暴露したのだ。その未知の中の既知が見いだせるのがアーティストにとっての特権であったし、特殊な才能であった。』

『アフオーダンスが伝える環境の情報とリアリティは、知識化・情報化された社会における身体の本音なのである。身体がえる情報と脳が蓄える知識としての情報のバランスが著しく乱れた社会に生活する人間に、アフオーダンスはわれわれ自信に内在していた「リアリティ」を突きつけた。』（深澤直人）

これだけではそれほど印象に残らなかったかもしれないが、ちょうどこの辺りを読んでいた時に「輪郭についてのノート」(松島潤平)の一文『この鳴き声が、僕にとっての紛うことなきアート。出会っていたはずのものに、また新たに出会うことができるなんて。』（Now JP Architects/ 松島潤平）が重なって妙に印象に残った。

アートというものがうまく掴めず、少なくとも建築を考える上では距離を置いていたのだが、アートを「既知の中の未知を顕在化し、生態学的（身体的）リアリティを生み出すこと」と捉えると、建築を考える上での問題意識の線に乗ってくるような気がした。

『現在の私たちにとって意味ある建築の行為は、いつも同じだが、人間に活気をもたらす象徴を成立させることであると言いたかった。そこで私たちは<生きている>ことを知り、確認することになるのであろう。そのことを建築というジャンルを通して社会に投象するのが、この水準での建築家の社会的役割と考えるのである。』（『建築に内在する言葉』坂本一成）

だとすると、むしろアートのなものは社会的役割として建築に必要なものなのかもしれない。また、建築が設計者の表現としてではなく、体験者とモノとの関係の中で生態学的に知覚されるものだとなれば、建築にアートのなものを持ち込むとしても、決して設計者の表現としてではなく、体験者とモノとの関係のあり方として持ち込むべきであろう。建築そのものにアフオーダンスさせることが肝要で、いうなれば建築は環境そのものとなるべきだと思う。

そして、そこで生まれた体験者の能動的・探索的な態度にこそアフオーダンス的（身体的）リアリティが生じる契機がある。

おいしい遊び ～痛みから遊びへ

何かをするときには必ず予測誤差が生まれる。

理想が先あってそれに向けて何かがなされるとときには予測誤差はネガティブな要素、痛みとなる。

しかし、予測誤差を環境に存在する情報として置き換えて、他者性を楽しめるような遊びの文脈にのせることで創造性の契機とできる。

詳しくは〈どう〉のところで書きたいと思うが、〈何を〉の文脈ではどのようなことが言えるだろうか。

たとえば、環境の中にあえて予測誤差を生むようなものを含ませる。

それは、もちろん痛みではなく遊びの文脈にのるような現れを持つものである。

遊びの文脈にのった予測誤差は知覚を鋭敏にする。そして、その先に意味や価値を見いだせた時、それはより大きな知覚の喜びへとつながらないだろうか。

その時、それをおいしい遊びと呼べるように思う。

補足

■『知の生態学的転回 2 技術：身体を取り囲む人工環境』2013 村田純一 他

『予測誤差は、「現在の予期構造は、現実と符合していない可能性がある」というシグナルでもある。そして、予期構造を可塑的に更新させるための動因として、必要不可欠なものだ。そう考えると、自分の予期構造を裏切るような予測誤差の経験を、どのような意味連関の一部に配置するかということが、可塑性誘導の成否を決める可能性があるだろう。予測誤差を、痛みとか、焦りとか、ネガティブな意味を付与する意味関連の中に配置するのか、それとも、それに対してある種の遊びの契機、あるいは、快楽を伴う創造性の契機としての意味を付与するのかによって、可塑的变化の方向性は変わらぬと思うのだ。』

『この、自由度の開放→再凍結というプロセスは、完成品としての行為パターンや道具のデザインをうみおとすだけでなく、その過程で同時に、冗長性や頑強性という副産物をもうみおとす。』

『予測誤差を減らすために、あらかじめ固定化させた予期による支配を貫徹させようとする状況から、予期の共同生成・共有によって予測誤差を減らしつつ予期構造を更新させる状況へ移行すること。ものとの関わりにおいても、他者との関わりにおいても、「依存-支え」の冗長な関係を増やしていくためには、それが重要だといえる。そして、そのことを可能にするのは、予測誤差、言い換えれば他者性を楽しめるような、「遊び」の文脈なのだろう。』（熊谷晋一郎）

脳性まひを抱え車いす生活を送る著者が、自らの体験や歴史的な背景も踏まえながら自立とは何かをまさに生態学的転回と呼べるダイナミックさで描き出している。そこでは自立を『依存先を増やし、一つ一つの依存先への依存度の深さを軽減することで「依存-支え」関係の冗長性と頑強性を高めていくプロセス』とし、それを邪魔するものとして「痛み」をあげながら、痛みの文脈を遊びの文脈へと変えていくことの必要性を説いている。

それは痛みとしても現れうる予測誤差を快楽を伴う創造性の契機へと変換し、環境を可能性の海として捉えることであり、どんな環境の中にも関わりあいながら生きていくことを求める強さでもある。

おいしい生活 ～意識を超えた豊かさ

生活という言葉には何か意識を超えた豊かさにつながるイメージがある。

(「意識」は生態学的には自覚しているかどうかを問わない知覚による注意のモードであるが、ここではより一般的な意味で使っている。)

生活とはまさに日常における環境との関り合いのことである。それは、生きることの基礎であり(知覚の基礎性)、直接的なものであり(知覚の直接性)、文化や技術などの蓄積の基盤である(知覚の公共性)。

生活には本来、知覚の喜びや生きることのリアリティが豊かに含まれているものであり、建築においても生活の持つ意味や価値を見直し、その豊かさを引き出せるようなものとして建築に定着させることが必要である。

そのように生活の豊かさをひきだせるものをおいしい生活と呼ぼう。

補足

■『知の生態学的転回3 倫理:人類のアフォーダンス』2013 河野哲也 他

『ギブソンは決して倫理や道徳について多くを語らなかったが、彼の描く肯定的世界観はそれ自体、特定の価値判断を前提としている意味で倫理的といえるだろう。だからこそ、このポジティブなギブソンの世界を「正しい」と認めることは、とりわけ科学者と同じ視点からその理論的妥当性を検証し得ない者にとって、実証的科学的判断というよりも、むしろ「そのように世界をみなすべし」という倫理的決断だとさえ言える。このように私たちが日常生活において無意識に前提としていた肯定的世界観に言葉を与え、環境のうちに意味を探索しながら行為を組織する喜びを鮮やかに描き出した点にこそ、ギブソンやエドワード・リードの著作が、自然科学の枠を超えた古典たりうる理由があるはずだ。』

『筆者が提示する「行為の可能性の増大」はリードが言う意味での経験=学習となる。リードに従い「生きること」そのものを学習のプロセスとみなすならば、「行為可能性の拡大」を望ましいとする規範性は、まさに「生きる」ということそのものに内在しているといえるだろう。』(柳澤田実)

ギブソンの世界観が「そのように世界をみなすべし」という倫理的決断であるならば、生活は環境の可能性に向き合うことの意志のようなものであろう。

生態学は生活に内在する「生きること」に光を当てるが、その根拠としての強さと、それにふさわしい生命感も合わせ持っているように思う。

■『経験のための戦い—情報の生態学から社会哲学へ』1996(翻訳2010)エドワード・S.リード

『日常経験にかかわるエロスつまり生きられた経験の喜びは、端的にいうと生活への愛、[事物や他者との]出会いや効用の快感である。エロスは対象や状況とのわれわれの出会いに内在している。』

『われわれの生活の意味は、自分でそれを捜す努力を払うときのみ見いだされるだろう。』(リード)

経験の喜びを取り戻せ、というのが本書の主張であり、そのためには愛や努力が必要であるとされるが、そのような愛や努力の芽生えのようなものはいたるところで散見される。それは必要であると叫ぶよりその喜びを得ないともったいない、と自らの体験に結びつけるべき種類のもののように思う。

■生活によって意識を超える 2008 オノケンプロダクション

『生活を見直すことでそこから意識を超えた豊かさを生み出す、とイメージしてみる。ここでいう生活とは関係性をデザインすることである。(と尝试してみる)意識から飛び出したものとの関係性。そういうものがきちんと見えているか。』(太田)

この時に書いたことは、関係性を環境との関わりあい、デザインを能動的な生態学的活動のことだとすれば、今書いていることと同様のことを言おうとしていたのかもしれない。

おいしい構成 ～内在化と逸脱およびレイアウト

建築構成学は建築の部分と全体の関係性とその属性を体系的に捉え言語化する学問である。構成学は内在化と逸脱によってはじめて実践的価値を生むと思われる。

内在化は構成がどのような意味や価値を含んでいるかを示す。また、構成・形式からの逸脱は象徴につながり、それによって知覚に注意と持続性を与える。(象徴については後で再び述べる。)

すなわち、おいしい構成とは内在化によって意味や価値を知覚させ、逸脱によって知覚に注意と持続性を与え活性化するものといえる。

また、構成は属性のレイアウトとも言える。形の構成を考えるのではなく、人間にとっての意味のレイアウトを考えるというような視点も有効だと思われる。また、それぞれの関係性を考える際には言語学の援用なども有用かもしれない。

補足

■『建築構成学 建築デザインの方法』2012 坂本一成, 塚本由晴他

『このような建築の内在的な構造は、比喩的にいうならば樹木が重力や太陽との関係をその成長の原動力としていてることと似ている。[...]したがって、樹木の構成にも重力や太陽を媒介した構造—そのために重力や太陽に対して常に実践的でありうるような—が内在化されているのである。これと同様、建築の構成における重力や動線を媒介にした構造は、それを無視してしまえば建築空間が成り立たなくなるがゆえに本質的であり、内在的なのである。』

『したがって、タイプの有効性が建築を分析することに限られてしまう。これに対して、ある構成形式の範囲で繰り返し用いられるものとして説明される建築のタイプは、逆にまだあまり試されていない構成形式の可能性を、形式的な想像力によって開くことができるので、分析のみならず創作的な思考にとっても有効である。また、タイプにおける要素の選択と配列の関係を定形として、要素を変え、配列を変えることで、慣用的な関係を強調、逸脱、あるいは違反し、その階層での構成形式を新たな文脈に位置づけ直すこともできる。これにより全体と部分の関係を不安定にしつつ、新たな均衡状態や緊張関係を見出すことによって、建築の意味作用を活性化することが、構成による修辞である。』(明記はないがおそらく坂本一成, 塚本由晴が関係している文章だと思う)

構成学を分析だけでなく実践的に設計に用いるためには内在化や逸脱というような、環境との関り合いの文脈に位置づけるような道具が必要であり、それによってはじめて、構成を流動的な設計のはたらきの中に置くことができるようになると思われる。

■『生態学的視覚論—ヒトの知覚世界を探る』1979 (翻訳 1985) J.J. ギブソン

ギブソンは動物に意味のある環境を扱う幾何学 (生態幾何学) の要素として次のようなものを挙げて、それぞれの生態学的な意味を考察した。【面】地面、開けた環境、囲い、遊離対象、付着対象、部分的囲い、中空の対象、場所、シート、割れ目、棒、繊維、二面角 (縁と隅)、湾曲した凸面体、湾曲した凹面体など【地形】路、障害物、妨害物、水際、崖ぶち、踏み台、斜面、避難所、水、火、対象、道具、他の動物、絵画・彫刻など。それらは人間にとって生態学的な意味を持つ。

それらをレイアウトすることで意味に文脈のようなものを与えることができるように思う。

■『建築造型論ノート』2004 倉田 康男

この本の内容としてはソシュールなどの言語学を基盤とした造型論である (倉田の講義ノート用の資料を教え子達がまとめたもの)。このような造形論も環境の意味や価値、関り合いの流動的な文脈に置かれることで初めて生きたものになるように思う。

■カタルタ PLAYING STORY CARDS meddo lab

『カタルタ』は、発想力を高め、コミュニケーションを豊かにするカードセットです。発見を促し、視点を変えるスキルを育てます。[...]“語り”を“遊び”に変え、“遊び”を“インスピレーション”へと導くツールとして開発されました。』(カタルタ HP より)

カタルタはトランプのオモテ面に数字とスートとリンクワード (接続詞、副詞等) がプリントされたものである。以前息子の日記にカタルタを使用させてみた時に、接続詞が文章の組み立てにどれほど大きな力を持っているかを痛感したことがある (それまでろくに日記を書けなかった息子が急に文章を自発的に展開し出した)。言葉が接続詞によって関係性を持つ一連の文章になったように、設計においても、環境内にあるモノを連続的に関係性を生み出しながらかつなげていくような、「何か」が考えられるような気がしている。この建築論も、その何かになればと思いながら書いている。

擬声語・オノマトペなどの言葉には知覚に開かれた曖昧さがある。

確かな定義として輪郭を与えるための言葉ではなく、輪郭を持たず、絶えず意味や価値、可能性を探ることに対して開かれている言葉である。

建築は物質的であるが、それを固定的なものとして捉えるのではなく、経験にたいして開かれ、その都度たち現れるもの、いわば体験的なものと捉えることによって建築を関係性に対して開くことができるのではないだろうか。

そのために、建築を物質的な側面で表せる言葉ではなく、体験に開かれた言葉によって考えることが有効かもしれない。

これを<何を>の文脈からどのように言えるだろうか。

擬声語・オノマトペは意味や価値を可能性として内包している。

すなわち、建築を体験した時に擬声語・オノマトペが浮かぶようなものは、そこに意味や価値を見出だせる可能性をもつと思われる。

どのような意味や価値が内包されているかはその言葉によるだろう。例えば「ぐるぐる」な建築には渦と淀み、流れに守られた避難所のレイアウトがある、といったように生態学的な意味との結びつきが見いだせるかもしれない。

その時、それをおいしい言葉と言って良いように思う。

補足

■『隈研吾 オノマトペ 建築』2015 隈研吾

氏にとって、プロセスにおいても現れにおいてもその足がかりとしているのがオノマトペのようだ。

そこにアフォーダンス的な知覚、身体、体験といったものの感覚を載せることでモノと人との関係を調整しているように思われるが、その感覚を載せられる（体験を共有・拡張できる）という点にこそオノマトペの利点があるように感じた。

出来上がった作品や手法を見ると一見モダニズム以降の定番のもののようにも思えるが、そういった視点で眺めるとオブジェクト・形態を設計するのではなく体験を設計しているという点で根本的な違いがあるように思えてくる。

いや、モダニズムでも体験は重要な要素であったかもしれない。では、違いはどこにあるのだろうか。

うまく掴めているかは分からないけれども、氏の「物質は経験的なもの」という言葉にヒントがあるような気がする。モダニズムにおいては建築を構成する物質はあくまで固定的・絶対的な存在の物質であり、結果、建築はオブジェクトとならざるをえなかったのかもしれない。

それに対して物質を固定的なものではなく相対的・経験的にその都度立ち現れるものと捉えることで、建築を関係性に対し開き、オブジェクトになることを逃れようとしているように思う。

知覚は「あらゆるところに同時にいる」というようなものであり、知覚の公共性で述べたように、個人や、時間、空間などさまざまなものを超えることを可能にする。

言い換えると、(私、いま、ここで)を超える。(私はこれを建物が建築になるための一つの要件だと考えている。)

皆とともにいること、そこに住んでいること、歴史の中にいること、文化を共有していること。それらの中に存在する不変項(環境を特定する情報・性質)を抽出し、建築の中に再構成することによって、それらを共有可能なものとして建築の中に埋め込むことが可能となる。

それは、建築が社会や歴史、文化の一端を担うことであり、倫理的価値をもつということである。

建築がこのような存在になるために埋め込まれるものを、おいしい社会・歴史・文化と読んでいいように思う。

補足

■『知の生態学的転回 3 倫理: 人類のアフォーダンス』2013 河野哲也 他

『生態心理学に基づくコミュニケーション理論の骨格をなす概念として、「知覚の公共性」がある。これは、知覚対象を特定する情報(不変項)は環境の中に実在するものであり、個別の知覚者の頭の中にあるものではないため、任意の知覚者がこの情報を探索・検知できるといえることである。』(本多啓)

この知覚の公共性が個人や時間、空間などを超える基盤となる。

■『コモナリティーズ』2014 塚本由晴 他

『それでは個は個であることを越えることができない。そんな個は貧しい。この風景に欠けているのは、世代の違いを超えて受け継がれ、主体の違いを超えてその場所で共有される建築の形式や人々のふるまいであり、それが反復されることにより成立するいきいきとした街並みや卓越した都市空間である。そうしたものの成立のためには、私たちは優れた建築を設計する偉大な個人にだけでなく、時代や主体の違いを超えた偉大な人々にならなければならない。偉大な人々の一部であると感じることができれば、自信と誇りが湧いてくるだろう。』『いま京都で目にする町家の形式は江戸時代後期に確立したと言われていますが、それもそこから遡ること数百年、何代にも及ぶ試行錯誤を経た結果です。建築の「タイポロジー」という概念は、歴史的に形成されていまでもそこにある、というような時間軸をもっている。そこには現代を生きる誰もがアクセスできる建築的知性が詰まっている。つまり誰もが利用できるという意味での共有性=コモナリティーが、タイポロジーにはあるのです。』

『ヒトの個別性を想定しないほうが公共性が高いという認識も生んでしまう。でもそれは「空っぽの身体」であって、広場を使いこなすスキルをもった身体ではない。「空っぽの身体」を想定している広場は、パブリック・スペースの使い方を知っている人たちにとってはむしろ抑圧にあります。だから人は集まらないのではないかと思います。』(塚本由晴)

ここでも個人や時間、空間などを超えることが目指されている。また、「スキルをもった身体」を公共的に受け止めるのを文化と呼んでも良いだろう。

■『応答 漂うモダニズム』2015 塚本由晴 他

『鍵となるのは、時代を超えて繰り返され、主体の違いを超えて反復される、人やモノのふるまいである。建築のように長い間、同じ形で留まっているものの相手には、繰り返される事物こそがふさわしい。』

『そこで、先の分離図式を捨て「共」からはじめるのがふるまい学の試みである。個に還元されず、共有可能性の高いふるまいに、どのように関わるかによって個や集団のあり方を位置づけ直すのである。』(塚本由晴)

建築の持つ時間のオーダーが社会や歴史、文化を埋め込むことを可能とする。

■時間と場所をとりもどす 2008 オノケンプログ

『素材の持つ時間のオーダーを組み合わせ人間のための時間をつくる。時間や場所を剥ぎ取ろうとする力に負けない強度を建築にもたせること。そしてその強度を武器に世界とつながること。』(太田)

今のモノづくりには時間や場所を剥ぎ取ろうとする力が働いてしまう。それに負けない強度を建築と論理の中に持たせる必要がある。

おいしい思考 ～概念を埋め込む

思考とは自己と自己との言語を介した相互行為であり、そこで生成された言語を自ら受け取りさらに言語を生成するという、知覚－行為のサイクルである。

それは自己を環境とした環境との関り合いの高速循環であり、圧縮された意味と価値、いうなれば概念のようなものを生む。それは直接的な物理的環境との関わりあいによって得られる意味や価値とは異なるが、人間にとっては特別な意味と価値を生むものである。

その概念は環境に提出されることで、身体的に関わる環境と同列の、生態学的に<生きること>の文脈上に乗るように思う。それによって、直接的な周囲の環境との関わりあいにも変化をもたらせる。それは知覚の技術の獲得といえるし、今ここでこれを書いているのも同様の作業であるように思う。

補足

■『アフオーダンスの心理学—生態心理学への道』 1996 (翻訳 2000) エドワード・S. リード

この本では、単純な相互行為から思考の獲得にいたるまでの人間の発達過程の流れを、環境との切り結びの視点から順に捉えていく。

(1) [自分] → [相手] [自分] ← [相手] ··· 静的な対面的フレームの中での二項的な相互行為。単純な反応や真似など。自己と他者を理解し始める。表現や簡単なゲームもできるようになる。

(2) [自分] → [モノ] ← [相手] [自分] → [モノ] ←← [相手] ··· 動的な社会的フレームの中での三項的な相互行為。同じ物を挟んでの相互行為で環境を共有できるようになる。物を交互に動かしあったり他者と遊びや活動を共有できるようになる。文化のなかに入り始める。

(3) [自分] → [認識] ← [相手] [自分] → [認識] ←← [相手] ··· 集団の中に入ることで薪を集めたり食べ物を探したりと言った具体的課題に含まれる一連の活動の方略とその適正さについて考えられるようになる。すなわち<認識>を共有できるようになる。これは、生きたプロセスであり、自己と周囲との接触を維持する能力でもある。

(4) [自分] → [言語] ← [相手] [自分] → [言語] ←← [相手] ··· <言語>は人-物-人の三項関係の物の部分に言語を当てはめた相互行為とも考えられる。言語とは、観念あるいは表象の手段ではなく、情報を他者に利用可能にするための手段であり、それによって自身および集団の活動調整に寄与するものである。また、言語がこれほど強力な調整者である理由の一つは、人々に現在の環境状態だけでなく、過去や未来の環境状態を意識させるからであり、これは変容され集団化された一種の予期的制御である。

(5) [自分] → [言語] ← [自分] [自分] → [言語] ←← [自分] ··· <思考>は上記の人-言語-人の三項関係の相手の部分に自分を当てはめた相互行為とも考えられる。すなわち自分が生成した言語を環境として受け取り自分で知覚し、さらに生成するサイクルが思考なのではないだろうか。実際の場面では三項関係の相手は自分・相手・書物などに入れ替わったり、環境から知覚の一種として言語を抽出するような行為もあるかもしれない。本書では思考は、世界の諸側面を自分自身に向けて表象する自律的能力と定義している。思考はより複雑な予期的制御を可能とするだろう。ここで思考は圧縮した相互行為の結果としての概念を生み出し、それが再び知覚対象として環境に提出される。

■ケンベケ 04「建築の素材」 403architecture [dajiba] 辻琢磨 2015 オノケンブログ

『第二部の終盤に出た「現場での瞬発力と議論はどういう関係か」というような質問とそれに対する応答が印象的だったのですが、403では「議論の積み上げ」と「現場等での応答」の2つが意識的に使い分けられているようです。403の三人で可能性を排除していきながら、抽象のレベルで建築の強度を担保できるようなものが見つかるまで徹底的に議論を重ね、それを共有してから現場に出ることはじめて瞬発力がうまれる、というようなことが語られていました。』(太田)

■deline ARCH(K)INDY/博多/佐賀のこと 2015 WEB記事

『ちなみに、質疑でも答えさせていただいたが、私が考える建築のクオリティは、抽象的で計画的で演繹的な質と、具体的に現場主義的で帰納的な質との関係性によって決まる。その両者を関係付けさせる設計環境を用意することが何より重要である。それはほとんどそのまま、上記した言語と実体験の関係性と同義である。その環境を作る為の方法の一つが、言語や計画を生み出す場所(=設計事務所)と反応するべき現場(=プロジェクトサイト)を物理的に近づけるということであり、さらにその仕事のレイヤーに自らの生活のレイヤーを重ねることで一層両者の関係性は影響し合うだろうと私は考えている。しかしともかく私が彼らに伝えたかったのは、生活と設計と街と現場が一体となったような生き方についてである。』(辻琢磨) これは概念(抽象的で計画的で演繹的な質)を現場(具体的に現場主義的で帰納的な質)と同じ設計環境の中に提出することで両者をそれぞれ要素の一つとして並列に扱おうとしているのではないだろうか。

おいしい都市 ～集合的記憶と経験のレイアウト

都市は知覚によってどう捉えられるだろうか。

一つは、単純に都市から見た時に意味や価値を見出させること。それは素材の扱いかもしれない、生活の表出かもしれない。

また、技術や経験の蓄積としての集合的記憶を失いつつある都市は、集合することの意味や価値を見出すことが困難になりつつある。設計を新たな集合的記憶への道を示すような“技術”として捉え直し風景へと埋め込むような可能性を模索することが必要だろう。

これはおそらく環境への定位にも関わる問題である。鳥瞰的な地図としてではなく、経験のレイアウトとして都市を捉えると、建築はそのレイアウトの調整である。それは定位の知覚、その都市であること、に影響を与える。

例えば萌芽、余白、流動、更新、喪失、参照、標、刻印、遮蔽、隅などといった言葉が頭に浮かぶが、定位に関わる経験の言葉を見出しつつ、建築を経験として都市全体の場所とはたらしきの時間の中に適切にレイアウトするための技術を身に付ける必要がある。

補足

■『レイアウトの法則 -アートとアフォーダンス』2003 佐々木正人

『建ち方というのは、ヴォリュームの形状と隣地までの距離の相関とか、道路や平や庭と建物の関係のようなものを指す、何気ない言葉なんですけれども、個別的でありながら、同時に横に繋がっていける共通性を扱うことができる次元です。そうしたものの取り扱いを通して、その場所や集団が内面化しているある種の規範に触れることができる。これが、風景や都市空間の社会性を構成するわけです。だから立ち方を蝶板として「都市」と「建築」の両者が定義しあうようなものになる。つまり、両者を架橋するような論理が組み立てられるはずです。』（塚本由晴）

建ち方とは都市における建築その他のレイアウトである。それによって都市のあり方を調整するような関わり合いの方法を考える必要があるだろう。

■『経験のための戦い—情報の生態学から社会哲学へ』1996（翻訳2010）エドワード・S・リード

現在のものづくりは、不確実性に対する恐怖が支配的で機械的なものになっており、直接経験が剥奪されたものの集合体である都市は技術や経験の蓄積としての集合的記憶を見失いつつある。それに対し設計に関わることでできることは、不確実性に対する恐怖にアガない生きられた経験を取り戻すべく努力することと、設計を新たな集合的記憶への道を示すような“技術”として捉え直し風景へと埋め込むような可能性を模索することだろう。

■『コモナリティーズ』2014 塚本由晴 他

『このように複数の建物の観察を通して浮かび上がる、個体の違いを超えて共通する特徴は、建築のタイポロジー（類型）と呼ばれる。しかし、そのタイポロジー理解は研究者のそれであって、コモナリティーを考えるときには、そこに住む人々が、建築の方を共有しているということである。つまりタイポロジーが成立しているということは、自分達の地域や街にはどんな建築の型がふさわしいか、わかっている人々がそこにいるということである。そういう人々は自分たちの街に誇りをもっていて自信に満ちている。』（塚本由晴）

タイポロジーは蓄積された集合的記憶である。それは個人や時間を超えた先にあり、タイポロジーが定位を促進し、定位がタイポロジーを導く、といった好循環が必要である。それは建築を大きな時間の中にレイアウトすることを求める。

■『長谷川豪 |考えること、建築すること、生きること』2011 長谷川豪

『タイポロジーは「同じであること」に価値を見出す方法だ。[…]他と同一性を認めながら新たな可能性を示すことは、都市に生きる環境をつくるうえで重要なものなのではないか。「同じであること」に触れることで始めて、ひとつの建築をつくることで都市をつくることに繋がり、都市を生きることに関わるることができるのではないか。有象無象の、取るに足らない種々雑多ななかには建築を建てるときに、他との差異に開き直らないで、その雑多なものと同じ性に注意深く目を向け、いまこの場所に空間をつくるということはどういうことか、毎回、その都度思考すること。そうした「同じであること」への意識、あるいは所作が、有象無象の都市のなかでの生き方だといえないだろうか。』（長谷川豪）

氏は「余白のプロポジション」によって建築を都市との関係性まで広げる。また、都市の中でのあり方を、都市と応答を繰り返しながら回答するような態度が、都市を生きたものとして動かし続けるのかもしれない。

おいしい創作 ～<建てること>を<住むこと>へ届ける

現代社会は工業化・分業化などによって<建てること>と<住むこと>が分断されている状況だと
言っている。

<住むこと>が<建てること>と分断された状態では、人間は住むことの本質の一部しか生きられない。
だとすれば、現代社会においてどのように<建てること>を<住むこと>へ届けるか、というのが現代における一つの命題になる。その際、知覚の公共性と持続性が鍵になるように思うが、住む人が直接<建てること>に関わる以外にどのような方法が考えられるだろうか。

一つは技術によって届ける、ということが考えられる。これを住む人の<建てること>の代行だとすると、手の代行と頭の代行があるように思う。

手の代行はつくることの直接的技術によって行われる。ある種の職人の技術は、手の跡や技術の歴史などの<建てること>に関わる情報を埋め込むことができる。それによって<建てること>が時間を超えて住む人に届けられ知覚される。

頭の代行はつくりかたを考える技術によって行われる。どのような場合もつくりかたを考えるということはあるはずだが、それが環境との関わり方が濃密で、固有性を持ち、隠蔽されずに思考をトレースしやすいものであるならば、それはつくられたものに情報として埋め込まれるはずである。そこに内在する<建てること>が時間を超えて住む人に届けられ知覚される。

または象徴によって届ける、ということが考えられる。象徴とは埋め込まれる情報を何らかの方法(例えば定着と違反の均衡化)によって際立たせることで、注意と知覚の持続性を高め、人間に活気をもたらすようなものである。<建てること>によってつくられた象徴は、その意味と価値を維持しながら住む人へと届けられ持続的に作用する。それは<建てること>と<住むこと>を貫くことである。

さらに、共有する環境を埋め込むことによって届ける、ということが考えられる。建てる人と住む人はある程度同じ環境(これは文化や要望といった非物理的な環境も含む)を共有する。建てる際に環境から適切な不変項を抽出し、建築に埋め込むことでそれは住む人へと届けられる。それらは例えば「複合(まとまり)」や全体を貫くコンセプト、あるいは抽象などによって、より高次元のものへと高めることで、埋め込まれた環境の情報はより深く、しっかり届けられる。それは、建てることによって初めて見出された意味や価値であり、建てることの本質を届けることである。

このように、<住むこと>へ届けられ知覚されることによって、何らかの意味や価値が見出される<建てること>を、おいしい創作と呼ぶことにする。

補足

■『建築に内在する言葉』 関連：坂本一成

『当然のことながら、人の生活が始まったその場と、竣工時からの状態とのあいだに、そこに現象する空間の質の違いを感じた。そこでは私が計画して建てた空間は消失し、別の空間が現象している。[...]人が住むそのことが、生活を始めるそのことが、別の空間を現象させることを意味する。すなわち、住むこと(住むという行為である生活)はひとつの空間をつくることになると言ってよい。[...]<住むこと>と<建てること>(ハイデッガー)が分離してしまった現在において、建てる者、建築家に可能なことは、ただ人の住まう場を発生させる座標を提出、設定することに過ぎない。それゆえその住まう場の座標に、建築としての文化の水準、つまり<住むこと>の別の意味の水準が成り立たざるをえないことになる。』

『ポルノウにしてもハイデッガーにしても、あるいはバシュラールにしても、ある意味で<住むこと>と<建てること>の一致に人間であるための前提を見ているように思われる。しかし、前で述べたようにその一致は現代において喪失されている。だからこそ、まさにその<住むこと>の意味が問題にされる必要があるのだろう。だが、現代社会を構成する多くの人間にとって、この<住むこと>の意味はほとんど意識から遠ざかっているのではあるまいか。日常としての日々の生活を失っていると言っているのではなく、<建てること>を失った<住むこと>は、その<住むこと>のほんの部分だけしか持ちあわせることができなくなったのではないかということである。』(坂本一成)

<住むこと>と<建てること>の分離をどのように乗り越えるかが人間であるための一つの命題となる。

■『知の生態学的転回 2 技術：身体を取り囲む人工環境』2013 村田純一 他

『建物をめぐる、わたしたちは、日々多くを営んでいる。なかでも、設計すること（つくること）と住むこと（つかうこと）は、その代表的なものだといえるだろう。[…]本章では、こうした背景を踏まえた上で、いま一度設計と利用の関係について検討してみたい。そして、設計と利用とを一元的に捉える、もうひとつの展開について検討してみたいと思う。それは、設計という営みに生態学的な特性を見出すことを通して、設計と生活のいずれもが環境に根ざした営みであることを確認しようとするものである。』（関博紀）

ここでは実際に住宅を設計するプロセスを分析しながら（つくること）と（つかうこと）を一元化する可能性が模索されている。その分析の中で様々な要素に対して「出現」「消失」「復帰」「分岐」といった操作が抽出され、「操作同士が関係を結び始め、自ら新たな操作を生み出す」というような自律的な変動、「操作の「運動」が抽出される。さらに、『変化を伴いながら連続するという変動は、その背後で複数の動きが関係し、一方の動きが他の動きを含みこむような複合的な過程』、操作の「複合」が抽出される。図式化すると（出現・消失・復帰・分岐）c（連結）c（複合）といった感じになるように思われる。ここで「複合」は『平行する複数の操作を含みこむような動きであり、また設計者にとっては「設計コンセプト」に相当するものの発見として報告されていた。つまり、「複合」は他の五つの振る舞いを含みこんだ「高次」な動きになっていたといえる。』

もともと設計という行為は生態学的な構造を持っていると思うが、「複合」はそれ以前の操作による環境の探索によって得られた「技術」のようなものとして現れたと言える。それは、設計者がもともと持っていたものというよりは環境との関わりの中から発見されたもので、その「技術」には環境が内包されているため、（つくること）を超えて（つかうこと）においても新たな（つかうこと）を生み出す可能性を持っているように思う。それは（うまくいけば）利用者が設計者がたどった過程をなぞることができるかもしれない（塚本由晴が別で言ったスキーマ・レジスターの役割）そこには設計者の一方的な押し付けではなく、同じ環境・景色を眺めているような共有関係が生まれる可能性がある。

『以上の議論を踏まえると、前節で得られた「複合」としての振る舞いには、こうした「外部特定性」を獲得する振る舞いに相当する部分が含まれていると考えられる。なぜなら、「複合」とともにあらわれていた「設計コンセプト」としての「キノコ性」は、設計者が獲得したものでありながら、一方で対象物の与件に深く根ざしたものである。つまり「複合」とともにあらわれていた「キノコ性」は、Sによって特定されたこの案件の「不変項」として理解できる可能性がある。こうした理解が可能ならば、建築行為は、「設計コンセプト」の獲得という高次の水準においても環境と結びついており、生態学的な側面を必然的に含むものとして位置づけられると考えられる。』（関博紀）

設計コンセプトという何となく恣意的なイメージがあったが、環境との応答により得られた技術としての、多くの要素を内包するもの（「複合」）と捉えたと、（つくること）と（つかうこと）の断絶を超えて本質的な意味で（つかうこと）を取り戻すための武器になりうるのかもしれない。

■『レイアウトの法則 -アートとアフォーダンス』2003 佐々木正人

『この考えは建築における床や壁や窓や家具の配置が、設計者が周囲の環境を読む図式を含んでいるということに基づいていますが、ここで重要なのは、そういう図式は建築の実態に定着されれば、設計者を離れてその建物を体験する人にも再現されるということです。しかも環境の読み方と方法のあいだから作者の個性や恣意性が消えれば消えるほど、鮮やかに再現されるということです。この図式というのは、ギブソンの影響を受けたアーリック・ナイサーの言う「スキーマ」に近い。だから、建築はつくられた時の環境の置かれ方を、できあがってからそこに身を置く人に伝えるという意味で、スキーマ・レジスターと言えるのではないかと思います。』（塚本由晴）

これも上記と同様のことを述べている。その際に重要なのは「作者の個性や恣意性が消えれば消えるほど」再現されやすい、ということであり高い次元にまで密度を高めるということだろう。しかし、作者そのものが消えることではないと思う。個性や恣意性はどうしても残るし、そこに埋め込まれる悩みや迷い、楽しみや思いなどと言ったものが深ければ深いほど、<建てること>はより深く埋め込まれ、鮮やかに<住むこと>に届けられるように思う。

■ケンペケ 03「建築の領域」中田製作所 2015 オノケンブログ

ここでの大きな問いは『「建てること」と「住むこと」の分断をどう乗り越え、それによって住むことの中に建てることを取り戻すか?』にある。それに対して、1.（施主を）直接的に「建てること」に巻き込む。2.（職人の）「建てること」の技術に光を当てて住む人の建てることを代弁させる。3.（設計によって）「建てること」と「住むこと」を貫く。の3つを挙げた。1に対しての問いは単純だが「どの部分をどうやって巻き込むか?」それによって何を得られるか? 2に対しては「どのような技術が住む人の建てることを代弁しうるか?」3に対しては「具体的にどのようになれば設計によってそれらの分断を乗り越えられたといえるか?」といったことが課題となる。また、安直な手仕事を「建てること」の復権と考えることは、場合によっては結果的に「住むこと」そのものを貶める危険性を持っている気がするが、「どのような場合に「住むこと」を貶めたことにならうか。また、どのような「つくり方」をすれば「建てること」と「住むこと」の分断を乗り越えられるか?」というような問いもある。先の3つは最初に意図してたわけではないが、施主・施工・設計にそれぞれ対応していた。それぞれが「建てること」から離れてしまっており、どれか、というよりそれぞれバランスよく対応できるような作り方が理想的なのかもしれない。

おいしいまとまり ～認識と全体へと向かう力

まとまりとはなんだろうか。

まとまりは認識に似ている。認識は人との共有可能性を持ち、自己と周囲との接触を維持する能力である。

まとまりによって環境のさまざまな情報がひとまとまりに直接的に知覚される。まとまりの知覚は例えば「あの感じ」というように他者と（三項関係の相互行為として）共有できる可能性があるし、まとまりを自己の中で共有もしくは定位することは、知覚に持続性を与えることになる。

そして、まとまりの知覚は断片的なものの情報の配置によってもたらされる。

また、知覚は絶えず「全体」へと動機づけられている。全体はたどり着くことのない意味や価値である。

俯瞰はあるはずのない視点であり、知覚を曇らせ動機づけ（すなわち意味や価値）を奪う。

断片的なものの中に現実があり、その配置に内在する力が「全体」へと向かわせる。

まとまりはその「全体」へと向かわせる力を内在したある規模の配置とも言える。

決して「全体」へは至らないことを考えると、まとまりは集まることではなく、不足によって力を持つ。

不足によって「全体」へと向かう力を内在した断片的なものの配置を、おいしいまとまりと呼ぼう。それは意味や価値への動機そのもののかたちである。

補足

■『アフォーダンスの心理学—生態心理学への道』 1996（翻訳2000）エドワード・S. リード

先にあげたようにリードは相互行為による環境との切り結びの観点から認識を捉えた。認識について再度まとめてみる。人間は集団の中に入ることによって薪を集めたり食べ物を採ったりと言った具体的課題に含まれる一連の活動の方略とその適正さについて考えられるようになる。それはすなわち<認識>を共有できるようになるということである。<認識>は人-認識-人の三項関係の相互行為とも考えられる。それは生きたプロセスであり、自己と周囲との接触を維持する（持続性を獲得する）能力でもある。認識によって、その課題に含まれるアフォーダンス群のまとまりを、まとまりとして知覚できるようになる。さらに、その技能を時刻や場所と関連づけた日常のルーチンとしても認識できる。また、人間は<満たされざる意味>、意味への予感のようなものを動機として先立って行為に携わる傾向性があるという。分からないけれどもやってみようというのが認識の発達をリードする。以上のように、認識はまとまりによって可能となる知覚を維持する能力であり、全体へ位置づけようとする動機を内在する。

■『包まれるヒト—〈環境〉の存在論（シリーズヒトの科学4）』2007 佐々木正人

『環境を知ろうとするヒトはいつもこの「全体」なるものを意識している。知覚は「全体」に動機づけられている。』（佐々木正人）

本書の趣旨が関係してもいるだろうが、ホンマタカシ（写真家）青山真治（映画監督）保坂和志（小説家）の3人の表現者が環境について語ったことに共通の意識があることは偶然ではないだろう。エピソードで佐々木正人が水泳と自転車の練習を例に出している。水泳の練習をしている時、自己と水との関係を見出せず両者が分離した状態では、意識は自己にばかり向いている。同じように自転車を道具としてしか捉えられず、それを全身で押さえ込もうとしている間は、自分の方ばかりに注意を向けている。それがあつ瞬間、環境としての水や自転車が意味や関係を見出すようになり、うまくこなせるようになる。自己と環境の間の断絶を乗り越え、関係性を見出したときに人は生かされるのである。

同じように、建築においても狭い意味での機能主義にとらわれ、自己と対象物にのみ意識が向いてはいないだろうか。その断絶を乗り越え、関係性を生み出すことに空間の意味があり、人が生かされるのではないだろうか。そのとき、これらの事例はいろいろなことを示してくれる。人は絶えず「全体」を捉えようとするが、俯瞰的視点からは決して全体にたどり着けない。それぞれの関係性の中から全体を求め続ける中で、均衡としての全体がその都度、影のように浮かび上がるようにしか、全体は捉えられないのかもしれない。

■『生態学的視覚論—ヒトの知覚世界を探る』 1979（翻訳1985）J.J. ギブソン

『光学的情報の流動は刺激の継起あるいは一連の非連続的な速射ではない。流動は視覚素によって標本抽出される。そして環境の持続性が、その諸部分の共存、その諸事象の共起とともにすべて一緒に知覚される。』（ギブソン）

おいしいはたらき ～知覚と行為の循環

環境との関り合いは知覚と行為の絶え間ない循環であり、そこにははたらきがある。

個人の中に知覚と行為のはたらきがあり、また、集団としての社会的・文化的・歴史的是はたらきがある。そのはたらきのことを「生きている」と言ったりする。

では、はたらきに関して〈何を〉の文脈で何が言えるだろうか。言い換えると、はたらきの可視化はどのようにできるだろうか。

これまで書いてきたような知覚への働きかけはそこにいる人のはたらきを促進するだろう。しかし、それは可視化と言うには少し物足りない。

そのヒントは流動、更新、変転、生成といった言葉にあるような気がする。

辻琢磨氏は「建築を流動状態として捉える。」と言ったが、それははたらきに対して開いている、ということだろう。流動しているのは物や人だけでなく、社会・文化・歴史といったものはたらきの中にあり、私たちはその環境の中に「生きている」。

建築が一つの完結したものとしてではなく、何らかの流れの中にあることを示せた時に、それをおいしいはたらきと呼べるのではないだろうか。

それは建築をものとしてではなく、はたらきのネットワークの中に位置づけるということであり、「生きている」ことの一つの表現であるように思う。

補足

■『応答 漂うモダニズム』2015 辻琢磨 他

『一言でいうとすれば、私は建築を流動状態として捉えている。[…]「物が動く」流動の途中として建築概念を捉え直すと、新築も解体も改修も減築もすべて同じ建築行為として並列化される。』（辻琢磨）

建築を流動状態として捉えるとははたらきの中に建築を見出すということだろう。氏らの活動ははたらきの実践であり「生きている」ことの実践的表現であるように思われる。

■『ドゥルーズ 解けない問いを生きる』2002 檜垣立哉

『個体とは、揺らぎでしかありえず、不純でしかありえず、偏ったものでしかありえず、幾分か奇形的なものでしかありえない。揺らぎであり、不純であり、偏っていて、幾分か奇形であること。だからこそ、世界という問いをなう実質であるもの。それをはじめから、そのままに肯定する倫理を描くことが要求されている。実際にそれは、生きつづけることの過酷さをあらわにするものであるといえるだろう。なぜならばそれは、死の安逸さも他者による正当化も、正義による開き直りもありえない、変化しつづける生の流れを肯定するだけの倫理としてしか描けないのだから。』（檜垣立哉）

ドゥルーズの「卵」「流れ」「生成」といった概念にもおそらくはたらきのイメージとヒントがあるように思う。

■『オートポイエーシスの世界—新しい世界の見方』2004 山下和也

オートポイエーシス・システムは何かを算出するプロセスの連鎖（はたらき）の閉域のことであり、同様にオーガニゼーション（有機構成）は産出物の物理的なネットワークではなく、産出するというはたらきそのもののネットワークを指す。

オートポイエーシスの特徴は目で見えず、直接的に観察不能な「はたらき」を捉えようとすることにあり、それによって「生きている」ことの原理を描こうとすることにある。

これまで書いた、人間の活動、思考、社会・文化・歴史に含まれるはたらきもおそらく同様の性質を持ち、何かを産出しつづけ、それが次の産出へとつながっていくことが、それらにいきいきとした生命感を与える。建築にもそれらに参加することで人間の活動、思考、社会・文化・歴史の生命を支える役割と責任があるように思う。

おいしい距離感 ～建築の自立性と自律性

建築を知覚の対象として考えた時、建築はあくまで環境である、というあり方、すなわち、建築の自立性が重要となる。

人の知覚が働くためには、人が能動的である必要があるが、そのためには、建築は私の内面に回収されないように、一定の距離を持った存在でなければならない。いうなれば建築が私と並列の関係としてあるように自立している必要がある。

建築が私から自立していることは一歩間違えば「不便さ」といたネガティブな意味になりかねない。しかし、前に述べたように、その距離によって起こりうる予測誤差は痛みとしてではなく遊びの文脈に置かれることで、ポジティブな意味に転回することが可能である。それができれば建築の自立性は、生きることのリアリティを支えるような倫理的な価値を持つものになるだろう。

また、建築の自立には私との距離の他にも他者・耐久性・矛盾といった要件があるように思われる。

他者から切り離されたものは関わりあう環境とはなれない。それでは孤立である。建築が孤立ではなく自立するためには、他者と切り離されるのではなく、むしろ他者の存在によって初めて成り立つような相互関係の距離感を保つ必要がある。

また、建築が存続しなければ関り合いを持つことはかなわない。建築が自立し続けるためには当たり前のように、物理的・経済的・機能的な耐久性、さらには愛着といった心理的・社会的耐久性が不可欠である。それによってはじめて関り合いを持続的に保つことができる。(失うことそのものの意味はここでは置いておく。)

これは必要条件ではないかもしれないが、建築が意味や価値を持つには自立しているだけでなく、矛盾のように、人との距離を固定化せず、知覚のはたらきの動力となるようなものが必要かもしれない。おそらく象徴もその一つである。

ところで、ここまで自立という言葉を使ってきたが、自立と自律はどう違うのだろう。

分析記述言語では自立は構造に帰属され、自律はシステムに帰属されるようだ。これまで考えてきたのは、建築が利用者や設計者と並列の関係であるべき、という構造に帰属される問題であり、自立性である。

では建築の自律性とはどういうことだろう。

これはシステム（つくり方）の問題で<どう>の話になるかもしれないが、例えば環境を能動的に探索することによってつくるような生態学的方法と、外から受動的に与えられた要因を処理することによってつくる機械論的方法が考えられる。システムの自律/他律を考えると、前者は自律、後者は他律、と言えるのではないか。

また、建築を自律的につくられたもの、建物を他律的につくられたもの、と定義することも可能である気がする。

どちらも環境と関わりを持つ点では同じだが、態度のようなものが異なり、それによって結果も変わってくるように思うが、このことについては<どう>のところでもう一度考えたい。

補足

■『知の生態学的転回3 倫理：人類のアフォーダンス』 2013 河野哲也 他

『彼（リード）が現代社会における間接経験の過剰を嘆いたのは、他社によって制限された情報をただ受け取る受動的な間接経験に慣らされることで、人は、能動的に情報を探索する習慣や能力を容易く失ってしまうからだ。以上の議論を、先ほどの倫理的行為の分析に応用するならば、単なる共感に終わる人と、実際に身体が動く人

の差異は、行動への能動的な構えの有無による事になる。』(柳澤田実)『私は不便であることは大変重要だと思います。一般に人間が巧みに行っていることについて、そこにはアフォーダンスの適切な発見ということが論じられていることが多いですが、実は不便であることや、うまくできないことのほうにこそ、いろいろな重要なモメントがあります。』(池上高志)

『便利だということは、うまく道具や環境を使いこなし、極端に言えば、それらを自分の身体の延長のように取り込み、自分とモノとの境界線がなくなってしまうことです。不便さには、どこかで抵抗する外界があって、自分が抵抗を受けている感じがして、そこで自己の境界が生まれています。』(河野哲也)

知覚を導くために能動性が重要だとすると、知覚者と一定の距離を確保することが有効であり、その鍵は建築の自立性にある気がしている。そうであるならば、建築が自立性を持つことやある種の不便さは生きることのリアリティを支えるような倫理的価値を持つと言えるだろう。この考えは建築を考える上での支えとなるし勇気ももらえる気がする。しかし、不便さはネガティブな意味合いを含んでしまうため、他の言葉に置き換えたほうが良いかもしれない。

■「建築の社会性」ってなんだろ 2015 オノケンブログ

『僕はよく、建築に人格のようなものを当てはめて自立した存在であって欲しい、というようなことを書いているのですが、建築と社会の関わりについても人間のそれと重ねあわせて考えられそうだと、思いました。例えば、人間が自立すると言ったとき、社会との関係を捨て去ることでは当然無く、むしろ社会との関係がより強まりつつ従属や依存とは違ったものへ移行することをイメージしますが、同様に建築が自立するということは、より社会との関係が強まるのではないか、というのが一つの仮説。で先のプログの最後を読んで頭に浮かんだのが以下の引用群。

『根が明る人っていうのはね、いつも自分のなかでは遊んでいる人ってことだよ。[...]なんにも意味のあることをしてなくても、ほかのだれにも認めてもらわなくても、ただ存在しているだけで満ちたりしているってことなんだよ』『人間は自分のことをわかってくれる人なんかいなくても生きていけるってところこそ、人間が学ぶべき、なにより大切なことなんだ。そして、友情って、本来、友達なんかいなくても生きていける人たちのあいだにしか、なりたないものなんじゃないかな?』(『子どものための哲学対話』永井均)

上手く言えないけれど、「建築の社会性」と言った時に感じるちょっとした違和感と重なる部分がありそうなきがしました。「自分探し」とかに感じるものともちょっと似てる。とりあえず、「建築、お前自立しろ。社会性なんてそこからしか生まれないうぜ」と言ってみる。とりあえず。』(太田)

■『平成15年度バリアフリー研修会講演録』2003 中村隆司

『生活者としての素朴な発想こそ、最高の思想だということです』

『このバリアを作り出してきた言葉とその思想

ア) 生活の自由・文化・人権を制限してきた”安心・安全”[...] 私はこの安心・安全という言葉が、どれくらい仲間達を苦しめてきたかと思うんです。確かに正義を守る安心・安全もあります。同じように大事なものは、その人が欲求・不安・心配・要求・文句を何でも言え、運営・実践に、参加・参画できる安心・安全です。それから、発達とか成長の希望・可能性のもてる安心・安全

イ) 生活を締め、生活を細めてきた”奉仕”や”サービス”[...] サービスの質の向上と言いながら、実際は仲間たちの生活を締めてきたのではないかと私は思っています。少々不便でも面倒でも、今度は何々したいという仲間たちの欲求とか意欲、要求が創出されるハードとソフトのシステムこそ本当のサービスじゃないかと思うんですよね。つまり、サービスによって助かったのではなくて、“もっと何々したい”という意欲がでてくる。それが本当の福祉サービスじゃないかと思っただけです。

ウ) 生活を、不安化させる狭い意味での”バリアフリー”[...] 狭い意味でのバリアは、あえて”区別”という言葉にも置き換えることが出来るんですね。区別とは、人間関係、社会関係作りの基礎です。すべてがバリアフリーではなくて、仲間達にとっても大事なバリアがあるような気がするんですね。』

『要するに私たちがつらくなくてはいけない物は、仲間達が自分自身の時間、自分の空間、自分の人間(じんかん)、つまり人間関係を作り出すということです。別の言い方をすれば時間と空間と人間関係の主人公になれる環境整備を徹底的に目指すことです。』

『私達が提案し過ぎるのではないかと思うんですが、仲間達にとって、迷う時間は大事なんです。』

『規則を学ぶ事からいかに不規則を作り出すかという発想です。[...] この不規則の中に私達の豊かさがありますよね。どこまで不規則を作り出せるか、保障できるかということです。』

『この空間と時間も、いままでは連続するというふうにはやってきたんですけど、どこまで非連続する空間を作り上げるかということです。非連続とは、生活のメリハリですね。』(中村)

どこから入手したかは忘れたが、前に福祉施設についていろいろ調べていたときに見つけてコピーしてたもの。その中で出てきた「発達保障理論」という言葉がとても心に残ったのだが、現場から生まれる言葉には自立に対する洞察と愛情がある。

おいしい地形 ～原っぱから洞窟へ

青木淳氏の「原っぱと遊園地」で建築を環境との関り合いへと開くこと（原っぱ）と自立性のための方法論（決定のルール）が謳われており、今思えば生態学的な視点をつかむターニングポイントともなった本である。

「原っぱ」では環境の意味合いが薄いように思ったので「洞窟」という言葉に置き換えていたのだが、その違いは際立った地形の有無である。

原っぱにおいては地形性は決定のルールによって補われていたように思うが、地形の特質とはなんだろうか。

一つは私と適切な距離を保ち関り合いができることである。この特質を<自立的関係性>と呼んだ。これは先においしい距離感で書いたことに重なる。決定のルールはこれにあたる特質を与えるものだと思う。

もう一つは地形は長い間の自然現象によって出来たもので、その地形にはそれまでのプロセスが編み込まれている、ということである。さらに現状はこの先も続くプロセスの中の一地点でしかなく、はたらきの中に位置している。この特質を<プロセス的重層性>と呼んだ。これは先においしいはたらきで書いたことに重なる。

これらの特質を備えた建築から何らかの意味や価値を見いだせた時、それはおいしい地形と呼べるだろう。

最後にもう一つ、青木氏は「原っぱと遊園地」に、知覚を与えようとしてもものをつくること、のあざとさや不自由さについて書いた。

環境はあくまで能動的な態度によって知覚されることで現実として掴み取られる。想定した知覚を与えることを目的としてしまうことは、俯瞰的視野に立つのと同じように現実を隠してしまう。あくまで知覚は体験する人に対して開かれているものだ、ということをお忘れしないためにも、地形の特質を常々思い出す必要がある。

それは簡単なことではないだろう。もしかしたらこれまで考えてきたことは、建築の自由への一つの挑戦なのかもしれない。

補足

■『原っぱと遊園地 - 建築にとってその場の質とは何か』2004 青木淳

『ちょっと雑な気がするけれど、建築は、遊園地と原っぱの二種類のジャンルに分類できるのではないかと、思う。あらかじめそこで行われることがわかっている建築（「遊園地」）とそこで行われることでその中身がつけられていく建築（「原っぱ」）の二種類である。』

『普通には「いたれりつくせり」は親切でいいことだと思われている。でも、それが住宅全体を決めていくときの論理になることで確実に失われるのは、「原っぱ」に見られるような住む人と空間の間の対等関係である。しかし、見渡してみれば、住宅を取り巻く状況は、すでに「遊園地」に見られるように、空間が先回りして住む人の行為や感覚を拘束するのをよしとする風潮だろう。』『はっきりいって設計するということは、残念ながら本来的に人に不自由を与えることなのだと思はる。どんな設計も人を何らかのかたちで拘束する。だから、僕はそのことを前提にして、それでも住むことの自由を、矛盾を承知のうえで設計において考えたいと思っている。それが、つまり、「いたれりつくせり」からできるかぎり遠ざかった質、ということの意味である。もともとそこにあった場所やものが気に入ったから、それを住まいとして使いこなしていく。そんな空気を感じさせるように出来たらと思う。』

『形式の外にいられるように錯覚することが自由なのではない。形式の中にしかいることができないにもかかわらず、その外があるとして物事を行うこと。それが自由という言葉の本来の意味だと思う。』

『はっきりしていることがふたつあって、それについて書いてみようと思う。ひとつは、空間のどんな決定ルールも、本当のところは、そこでの人間の活動内容からは根拠づけられるべきでないこと。つまり、どんな決定ルールもついには無根拠であることに耐えること。ふたつめは、そのことを誠実に受け入れるならば、より意識的

に決定ルールに身を委ねて、それが導いてくれる未知の世界まで、とりあえずは辿り着いてみなくてはならないだろう、ということである。』

『たいていの建築では、決定ルールが中途半端な適用になる。ある程度は形式的で機械的だけど、またある程度は、人の心の反応を想定した経験的なものになる。こんな風になると人はこんな感覚をもつだろう。こんな感覚をもたせたいからここはこうしよう、そんな意識が混入する。確かに人間は、歴史的にでき上がっているそういう意味の網目の世界に住んでいる。だけど、こういう作業が当然のように行われることによって、建築は人間の心をきっと不自由にする。実際に、ぼくがある種の建築に感じるのは、それゆえのあざとさであり、お仕着せがましさだ。』(青木淳)

■『原っぱ / 洞窟 / ランドスケープ ～建築的自由について』 2005 オノケンプログ

『青木淳のいう「原っぱ」というキーワードは、僕の中では「洞窟」という言葉であった。例えば無人島に漂着し、洞窟を見つける。そして、その中を探索し、その中で寝たり食べたりさまざまな行為をする場所を自分で見つけ、少しずつその場所を心地よく変えていく。そこには、環境との対等な関係があり、住まうということに対する意志がある。それは「棲み家」という言葉で表わすことだ。

青木淳が言うように建築が自由であることは不可能なことかもしれない。しかし、この洞窟の例には洞窟という環境がもたらす拘束と、そこで行うことがあらかじめ定められていないという自由がある。その両者の間にある『隙間』の加減が僕をわくわくさせるし、その隙間こそが生活であるともいえる。洞窟のように環境と行動との間に対話の生まれるような空間に僕はつくりたいのである。

そう、人が関わる以前の（もしくは以前に人が関わった痕跡のある）地形のような存在をつくりたい。建築というよりはランドスケープをつくる感覚である。そのように、環境があり、そこに関わっていけることこそが自由ではないだろうか。何もなければいいというものでもないのである。

青木は『決定ルール』を設定することで自由になろうとしているが、これは『地形』のヴァリエーションを生み出す環境のようなものだと思う。『洞窟』はある自然環境の必然の中で生まれたものであろう。その環境が変われば別のヴァリエーションの地形が生まれたはずである。その『決定ルール=自然環境』によって地形が変わり、面白い『萌え地形』を生み出す『決定ルール』を発見することこそが重要となる。

ただの平坦な（それこそ気持ちまでフラットになるような）町ではなく、まちを歩いていて、そこかしこにさまざまな『地形』が存在していると想像するだけでも楽しいではないか。もちろん、その『地形』とは具体的な立体的構成とかいったものではなく、もっと概念的なもの、さまざまな『可能性』のようなものである。』(太田)

■「地形のような建築」考【メモ】 2010 オノケンプログ

『(地形)の特質とは何か。ここで「地形のような建築」と言うときの地形を括弧付きで(地形)と書くことにして、(地形)の特質は何かを考えてみます。

まず、(地形)は(私)と関係を結ぶことのできる独立した存在であり環境であると言えるかと思えます。(私)に吸収されてしまわずに一定の距離と強度、言い換えれば関係性を保てるものが(地形)の特質と言えそうです。この場合その距離と強度が適度であればより関係性は強まると言えそうです。

また、敷地と言うものも地形かといえば十分に地形です。ですが、一般的な造成された敷地に対して(地形)をあまり感じません。地形は地球レベルのとてつもない時間の中で隆起や侵食などを繰り返してできた自然条件による現時点での結果であり、その結果にはそれまでのプロセスが織り込まれています。ですが、平らに造成されてしまった敷地では、すくなくともあるスケールに於いてはそのプロセスが一度リセットされた少数の意思による短期間の結果のみが残ります。リセットによって(地形)を感じなくなると考えると、逆に(地形)の特質はプロセスが織り込まれていることであり、現時点もまたプロセスに過ぎないということになるかもしれません。そして織り込まれたプロセスが重層的・複雑であるほど(地形)の特質は強まると言えそうです。

以上の二つを(地形)の自立的関係性・プロセスの重層性と仮に呼ぶことにします。』

『また、一つの地形である敷地に対して(地形)をつくりたいと言うのはどういう事でしょうか。例えば(地形)の特質を備えた敷地に対してはわざわざ(地形)としての建築を建てる必要はないような気がします。(それはまだよく分かりませんが)ですが、敷地・建物・モノその他私たちのまわりの環境から(地形)の特質は薄くなってきているのが現実としてあり、それに対する欲求は無意識のうちに高まってきているのではないか、という気がしています。そんななかで地形ではなく(地形)を求めらることに建築としての可能性があるのではないかと思います。』

『地形のような建築とは。これはゆっくり考えていきたいですが、(地形)の特質、自立的関係性とプロセスの重層性を備えたものと言えそうです。(特質についてはもっと考える余地あり)必ずしも形状として地形のようである必要はなく、概念的なレベルで(地形)的であつてもいいし、形状から離れた方がもしかしたら面白い発見があるかもしれません。また、地形ではなくあくまで建築であるためのキモはどこにあるかも考えていきたいです。おそらく地形ではなく(地形)の特質をもった“建築”になるボーダーのようなものがあるはず。』(太田)

これらで考えたことは、まさに環境との関わり合いとして、生態学的に捉えられる事柄である。

Deliciousness / How

おいしい知覚

～建築設計の生態学的転回を目指して～

どう／技術

どうつくればよいのか。

その目的あるいは目標は、おいしい建築

すなわち「それによっておいしい知覚が可能となるもの」である。

しかし、「おいしい知覚をつくること」とは少し違うように思う。

何が違うか考えてみたい。

目指すところは建築設計における生態学的転回である。

はたらきとしての設計

生態学的な設計とは、環境を能動的に探索しながら情報をピックアップし、それを利用して調整することの循環による、自律的なはたらきのことである。

ここで、設計をはたらきとして捉えることが決定的に重要であるように思われる。

おいしい思考のところで述べたように、思考は自己と自己との言語を介した相互行為であり、そこで生成された言語を自ら受け取り、さらに言語を生成するという、知覚—行為のサイクルと捉えられる。

同様に設計も、自己と設計案及び環境の間の、知覚—行為による相互行為のサイクルだと捉えられるが、そこにはそのサイクルを作動させるはたらきがある。

それは、設計行為に関わるはたらきが環境の中で回転し続けることで、自らの形や境界を調整しながら形成していく動的なイメージであり、そのはたらきを豊かに維持し続けることが設計の密度へとつながる。

言葉と概念、環境への投入

ところで、オノマトペのような言葉や思考により生み出された概念、その他〈何を〉のところで考えたおいしい知覚はこのはたらきにどのように関わりうるだろうか。

これらを設計の原理として捉えることは、これまで考えてきた生態学的な視点にはそぐわないし、それでははたらきは有効に作動しない。

それらはあくまで、設計に関わる環境の中に探索の対象として投入されるべきである。

それによって思考や概念、その他おいしい知覚は、はたらきを維持させたまま設計に関わるができる。また、そうでなくては、目の前の現実を現実のままとして、知覚的・直接的に捉えることはできなくなってしまう。

それは、現実を何かに還元しないという勇気でもある。

遊びの文脈と環境の分散

設計のはたらきにおいてさまざまな予期せぬ環境に出会う。ここでいう環境は物理的なものに限らず、要望や社会・文化・歴史的環境、さらには先に書いた設計過程において環境に投入される事柄も含む。

その予期せぬ環境を主観的な設計意志に対する制約（痛み）として受け止めるのではなく、その環境を遊びの文脈に置き、探索可能な可能性の海と捉えることで、設計行為を知覚—環境—技術のダイナミックな関係性の中に位置づけることが必要である。

また、環境内にはさまざまな要素が混在するが、突出した要素は他の要素の探索を阻害し、循環によるはたらきを弱めてしまう。

遊びの文脈のもとで、環境を自由に探索するためには、多種多様な要素が環境内に存在し、各要素がある範囲のバランスの中にあること、すなわち環境の分散が必要であるように思われる。それによってある種の自在さのようなものが獲得できる。

少年のモード

〈どう〉の問題は「どのようなはたらきの中に身を置くか」と置き換えられる。

設計のはたらきを豊かに作動させ続けるためには、経験を開くような態度が求められる。

それを河本英夫氏は経験に対する少年のモードと呼んだ。

それは自分の経験と建築を前に進めるための態度であり、「どのようなはたらきの中に身を置くか」を実践するためのものである。その先には、手法に焦点を当てるのではなく、態度へと焦点を当てた設計論がある。

つまり、設計における生態学的転回とは、理論的手法から実践的態度への転回のことではないだろうから。

補足

■『知の生態学的転回 2 技術：身体を取り囲む人工環境』2013 村田純一 他

『私は、自己決定や意思決定と呼ばれるものには、二種類のものがあるのではないかと考えている。一つ目は、行為を行う「前」に、どのような行為を行うかについての予測を立て、その予定に沿った形で自己監視しながら行為を遂行するというものである。これを、「予定的自己決定」と呼ぶことにしよう。リハビリをしていたころの一挙手一投足は、予定的自己決定だったと言えるだろう。

二つ目は、さまざまな他者や、モノや、自己身体の複雑な相互作用に依存して先に行為が生成され、その「後」に、行為の原因の帰属先をどこにも求められず、消去法によって「私の自由意志」というものを仮構してそこに帰責させるといったものである。これを「後付けの自己決定」と呼ぶことにする。一人暮らしの一挙手一投足の多くは、後付けの自己決定だった。

予定的自己決定だけで上手くいくには、「こうすればこうなる」という予期構造の学習が必要である。しかし、現実を完全に予測し尽くす予期構造を学習することは不可能であるし、もしも完全に予測できているなら、自己決定なしの習慣化された行為だけで事足りるだろう。予定的自己決定は、ある程度予期構造はあるが、不確実性も残されている状況下で決断主義的になされるものであり、否認なしにある確率で予測誤差が生じる。この時、予測的自己決定は断念せざるを得ず、後付けの自己決定に切り替えて探索的な行為を生成させることで、予期構造を更新させる必要がある。

後付けの自己決定が自由な探索を可能にする前提には、「行為の原因を帰属させられるような、突出して目立った依存先からの予測誤差を知覚できない」という条件がある。痛みなどの強い身体感覚や、顕著なモノや人からの知覚といった、目立った依存先からの予測誤差がある場合、自分の行為がその依存先によって、「仕向けられたもの」と原因帰属されるため、後付けの自己決定は失敗しやすい。たとえば、学習性不応答のように、痛みという目立った身体感覚によって行為が支配されている時には、後付けの自己決定による自由な探索は失敗し、その結果予期構造の可塑的更新がストップする。

「予期構造→予定的自己決定→予測誤差→後付けの自己決定→予期構造の更新→・・・」という循環が回り続けるためには、「各方面の依存先から予期構造を裏切る予測誤差が豊富に与えられるが、突出して目立った依存先からの予測誤差を知覚できない」ということが前提条件となる。そして、依存先の集中は、限定された依存先へと知覚を集中させ、その依存先を目立たせる可能性が高まるので、この循環を阻害する。むしろ、依存先を分散させなくても、限られた依存先がひっそりと目立たず行為を支えることで、後付的自己決定が可能になることはあるが、それは予測誤差の知覚そのものを低減させることで予期構造の更新をストップさせる。しかも目立たない依存先への集中による見かけの安定性は、非常に脆弱な基盤の上に立った状況と言わざるを得ず、震災のような突発的な外乱によって、容易に依存先の(不十分さの)存在を目立って知覚させる。依存先の分散は、二つ目の自己決定の循環を可能にする手法の中でも最も頑強で公正なものだと考えられる。』(熊谷晋一郎)

設計においても予定的自己決定による設計と後付けの自己決定による設計があるだろう。言うまでもなく生態学的な設計は後者であり、はたらきを維持するには遊びの文脈と環境の分散が重要である。

■『吉阪隆正とル・コルビュジェ』2005 倉方俊輔

『彼の「決定する勇氣」は、形態や行動の振幅を超えて一貫している。世界を自らが解釈し、あるべき姿を提案しようとした。あくまで、強く、人間的な姿勢は、多くの才能を引きつけ、多様を受け入れていった。』

『吉阪の人生に一貫するのは、< あれかこれか > ではなく < あれもこれも > という姿勢である。ル・コルビュジェから学んだのは、その < あれ > や < これ > を、一つの < 形 > として示すという決断だった。』

『吉阪の魅力は、(機能主義、「はたらき」、丹下健三に対して) それと対照的なところにある。むしろ「あそび」の形容がふさわしい。視点の転換、発見、機能の複合。そして、楽しさ。時代性と同時に、無時代性がある。吉阪は、未来も遊びのように楽しんでいる。彼にとって、建築は「あそび」だった。「あそび」とは、新しいものを追い求めながらも、それを < 必然 > や < 使命 > に還元しないという強い決意だった。(括弧内追記・強調引用者)』(倉方俊輔)

多面性を引き受けることはおそらく決定の困難さを引き受けることでもあるだろう。しかし、コルは多面性を受けつつも魅力的な解釈を生み出し、決定していく強さを持っていた。それこそがコルの一番の魅力であり、吉阪はそこに惚れ込みコルの持つ強さを引き継いだ。とすると、まさにその強さによってその後の「対照的なものを併存させる」という思想を展開することが可能となったように思う。また「決定する勇氣」の源といって良いかもしれないが、建築を『あそび』ということもコルから引き継いだものだろう。コルの少年のように純粋な(そしてある部分では姑息な)建築へのまっすぐな思いに触れ『あそび』強さも引き継いだに違

いない。このような勇気と強さが、はたらくに生ずる痛みを遊びの文脈へと導くのであろう。

■『システムの思想—オートポイエーシスプラス』2014 河本英夫

『今日のシステムを特徴づけるのは、自在さの感覚である。[...] 自在さは、自由とは異なる。自由は、主体が外的な強制力に従うわけではないこと、さらには主体が自分で自分のことを決定できること、を二つの柱にしている。[...] 自由とはどこまでも意識の自由だが、自在さは何よりも行為にかかわり、行為の現実に関わる。意識の自由を確保すること、行為の自在さを獲得することは、およそ別の課題である。この自在さを備えたのが今日のシステムである。』

『一般理論というのは、しょせんは一種の知的遊びに終わってしまう場合が多い。そうではなく、オートポイエーシスがある新しい認識の世界を開くのではないかということに私は期待しているんです。[...] 記述のための道具として使おうというのは、これを道具として使って、何かを主張したい場合です。主張することが問題なのではなく、経験を動かして行って何かを新たに作り出すことが問われている。だから第三世代システム論ではなく、第三世代システムと言い続けている。そのためのオートポイエーシスが何をやっているかという、結局、ある種の経験の層をもう一度つかみあげてみようということです。そして、それが行為に関わっています。そこが論ではなく、行為なのです。』(河本英夫)

自由な建築と自在な建築と言った場合、同じように意識と行為にかかわるのであれば、自由な建築を目指すといった時に、逆説的に不自由さを背負い込んでしまうのではないか。その不自由さの中からあえて自由さを突き抜けるという建築の可能性ももちろんあるだろう。

しかし、設計を行為だと捉え、そこでの自在さを獲得する自在な建築といったものの方にこそ可能性は開かれている気もする。「新しい経験を開いていく」というような言葉が何度目も出てくるがそういう態度がはたらくには必要である。意識の自由さから行為の自在さへ、という転回は生態学の視点とも重なるように思う。

■『くわたし』の哲学 オートポイエーシス入門』2014 河本英夫

『寺田寅彦の科学的思考の中には、データから概念や理論に進むのではなく、問いを宙吊りにしたまま、アナロジーで考えていく基本的な推論のモードがある。また、それを支えていく、分散的な注意力がある。それは詩人や俳人が、見慣れたもののなかに新たな現実の局面や断面を見出すような、緊迫しているが、力の抜けた注意の働き方である。ここには個々の事実を普遍論理の配置で分かったことにしないという「理解の留保」がある。理解を通じて現実を要約するのではなく、現実の新たな局面が見えてくるように、アナロジーを接続していくのである。』

『マティスの画法は、つねに方法の一步先にどのようにして届かせるかにある。そしてそのことが新たな快の感覚を生じさせるように、色の配置を組み立てていくことを課題にしている。[...] 経験の境界を拡げていく作業は、境界をぐるぐる回りながら、気がついた時には境界そのものが変容し、拡張しているということに近い。マティスは、繰り返してこうした課題に踏み込んだのである。』

『坂口安吾は、人間の自然性のある種の「どうしようもなさ」に置いた。そこから救われようとするのではなく、またその状態を変えようとするのではない。達観することも、宿命や運命に委ねることも、余分なことだと感じられるような場所がある。そこには引き受けたり、引き受けなかつたりするような選択性が、一切効かない「どうしようもなさ」がある。それは生きていることの別名であるような、生の局面にかかわっている。[...] そしてこの「どうしようもなさ」に見いだされる美観から日本文化の特質を取り出した。安吾はおよそ本人に面白いと感じられるものは、何でも実行したのである。』

『こうした自在さは、配慮や熟慮とはあまり関係がなく、ましてや視点や観点を切り替えることはまったく関係がない。必要なのは経験の弾力であり、経験の動きである。このときこうした経験の弾力を備えた現実の姿を、具体的個物で表そうとすると、それが「少年」となる。少年は、発達的一段階ではなく、ある経験のモードの「原型」なのである。』

この本のはじめに「少年老い易く学成り難し・・・」を引用し、「少年」とは時間区分ではなく経験のモードだと捉える。少年の時期が過ぎ去ってしまうから学成り難しではなく、少年のような柔軟な経験のモードがまたたくまに老いてしまうので学成り難しなのである。では、「どうすれば少年のモードを維持できるか」というのが次の問いとなる。その例として河本氏は先の三人を挙げるが、そこに明確な答えはない。あるのは、ただ目の前の現実経験を開いていくような態度のみである。

棲み家

ここまで書いてきて改めて思うのは、学生の頃に考え始めた「棲み家」という言葉をずっと追い求めていた、ということである。

その後考え続けることで建築に対する考えはどんどん拡散していったが、今回の試みで何とか一本の幹のもとにレイアウトすることが出来た気がする。

しかし、その多くは自ら実践できているとはいいがたい。これからは実践的態度の実践に力を注いでいきたい。

■棲み家 2002 オノケンプログ

『 棲みか』

学生のころ友人と「棲みかっていう言葉はいいな」という話をしながら、「棲みか」という言葉から生まれる可能性のようなことを考えていたことがあった。

しかし、そのときはうまく言葉に出来なかった。

最近、再び「棲みか」という言葉の持つニュアンスに何か惹かれるものを感じはじめたので、今回は何に惹かれるのかということは何とか言葉にしてみようと思う。

「生きること」のリアリティ

テレビ番組などで会社勤めを辞め、田舎で自給自足をしている人などの特集をよく目にするが、そこには「生きること」のリアリティを求める人の姿があるように思う。

現代のイメージ先行で売る側の論理が最優先される大半の商品住宅において「生きること」のリアリティを感じるのには難しい。

なぜなら、環境と積極的に関わることをなしにリアリティは得難いし、商品住宅を買うという行為はどうしても受身になりがちだからである。

僕は「住宅」よりも「いえ」、「いえ」よりも「棲みか」という言葉に積極的に環境とかかわっていかうとする意志を感じる。

それは、子供のころツリーハウスや秘密基地にワクワクしたような感覚に通じるように思う。

単純に環境との関わりを考えると、大地や空との接点、天候や四季の移り変わりを感じることに、また社会的な人との関わりなどが思い浮かぶ。それらはリアリティを感じるために重要なテーマになるし、僕も大切にしていきたいと思う。

自由と不自由の隙間

最近強く感じ始めたのだが、機能的で空調なども完璧にコントロールされた完璧に体にフィットするような環境は（そんなものは有り得ないと思うが）、快適であると同時に何か気持ち悪さを感じる。

僕は自由や快適さ・機能的などと同じように、不自由さや不快さなどにもある種の価値が存在すると考えている。誤解しないで頂きたいのは、それらそのものに価値があるというよりは、自由さや快適さとの隙間に価値があるということである。

それらの「隙間」に積極的に「環境と関わっていける余地」が残されているということが重要なのである。

そのように環境と関わっていった結果、自由や快適さを得られればそれでよいし、それによって別の何かを得られるのではないだろうか。

環境と関わる意志

20世紀は自由や快適さを闇雲に求めてきたし、様々な面で受身の姿勢が見についてしまった。しかし、受身のままでは得られないものもある。

21世紀はそのことへの反省も含め不自由さや不快さにも価値が見出されていくように思う。

そのときに重要になるのが、自由や快適さとの「隙間」、その距離感に対するバランス感覚であり、自発的に環境と関わろうとする意志であると思う。

そして、僕は「棲みか」という言葉のなかにそういった可能性、生きることのリアリティや意志を感じるのである。」（太田）

Encounters

出会う建築

～建築の意味と価値～

ここまでは、設計者の視点から一つの設計論にまとめることを試みてきた。
ここでは、設計者ではない一般の人たちにとっての言葉を探してみたい。

知覚 → 出会い

知覚という言葉や生態学はその理論の組み立てには不可欠であったが、設計者ではない一般の人たちと共有するには敷居が高すぎるかもしれない。

これまで考えてきたことを、一般の人たちにとっての、建築の意味や価値を考えるための材料とするためには、どう変えれば良いだろうか。

そう考えていると、ふと、おいしい知覚における知覚とは出会いのことではないだろうか、と思いついた。おいしい建築に内在する意味や価値との出会い、というイメージは一般の人たちの視点からもイメージしやすいのではないだろうか。

(リードの「アフオーダンスの心理学」原題は「Encountering the world」、すなわち出会いの英訳である Encounter は環境との切り結びのことでもある。Encounters は環境との出会いを表す語としてもふさわしいように思う。)

なぜ ～出会うこと

なぜ出会いなのか。

<なぜ>の部分を書き換えると以下のように思う。

第一に、出会いは人が生きる上で基礎的なものである。人は建築の環境の中のさまざまなものに出会いながら生活をし、そこに生きる喜びを見出す。

第二に、出会いは直接的なものである。人は建築の環境の中のさまざまなものに直接に出会う。その直接性に人はリアリティを感じる。

第三に、出会いは共有されるものである。人は個人や時間、空間を超えて建築の環境の中のさまざまなものに出会う。その出会いが共有されるものであるからこそ、人は社会や文化、歴史の中に自己を位置づけることができる。

何と ～出会うもの

それでは<何を>の部分はどのような言葉に置き換えられるだろうか。

そこで、<何を>で考えたことを、

素材との出会い、重力との出会い、音との出会い、手触りとの出会い、味や匂いとの出会い、見えとの出会い、自然との出会い、場所との出会い、流れとの出会い、小さいものとの出会い、大きいものとの出会い、ものふるまいとの出会い、アートとの出会い、遊びとの出会い、生活との出会い、構成との出会い、言葉との出会い、社会との出会い、文化との出会い、歴史との出会い、思考との出会い、都市との出会い、建てることとの出会い、まとめりとの出会い、はたらきとの出会い、地形との出会い

などと置き換えてみる。

これらと出会うことで、人は生きることの喜びやリアリティを感じ、社会や文化、歴史の中に自己を位置づけることができるようになるのである。

どう ～出会い方

それでは<どう>出会えばよいのか。

人は、建築の環境の中のさまざまなものに出会うために、その感覚を開いておかなければならない。

重要なのは、一人で自由に振る舞うというよりは、建築と向き合い、自分と建築を活かそうとするよ

うな、柔らかく自在で能動的な態度であり、そこで生まれる関係性を楽しみながら育てようとするある種の意志である。

出会う建築

このように、人は建築の環境の中のさまざまなものに出会う。

そのような出合いを可能にするような建築を「出会う建築」と呼ぶことにしよう。

建築になぜ、何と、どう出会うのか、を考えること。これは一般の人たちが建築の意味や価値を考える材料にならないだろうか。

また、そうであるならば、これらの言葉はクライアントと設計者が円滑にコミュニケーションをするための共通言語、ツールになれるかもしれない。

Deliciousness（おいしい知覚）と Encounters（出会う建築）、この2つが建築を生態学的転回へと導きながら、そのはたらきの中に人々を巻き込むことを可能にしてくれればと思う。

Deliciousness

おいしい知覚 ～建築設計の生態学転回を目指して

「味わう事によって何らかの意味や価値が見出されること」を「おいしい」と呼ぶ。
 おいしい建築を「それによっておいしい知覚が可能となるもの」と仮定しその時の「おいしい知覚」について考える。
 目的はこれまで学んできたことを生態学の知見のもとに相対化し、設計に関わる環境の中に知覚される対象として再配置 (re-layout) することにある。

Deliciousness / Why なぜ / 知覚 知覚で考える事の意味

知覚の基礎性 知覚は生きること的基础でありそのまま受け。知覚自体が意味や価値、付随する感情を内包する。	知覚の直接性 直接知覚に人間の喜びや生きることのリアリティが内在する。建築は知覚させる情報を埋め込むことで喜びやリアリティにアプローチする。	知覚の公共性 情報の埋め込まれたものは公共性や社会性を持ち、個人や時間、空間などを超えるメディアとなる。知覚の公共性は可能性を拓く鍵になる。社会とのつながり、自己認識の基盤ともなる。継続可能な建築は倫理的でありうる存在であり、大きな責任も負っている。
---	--	---

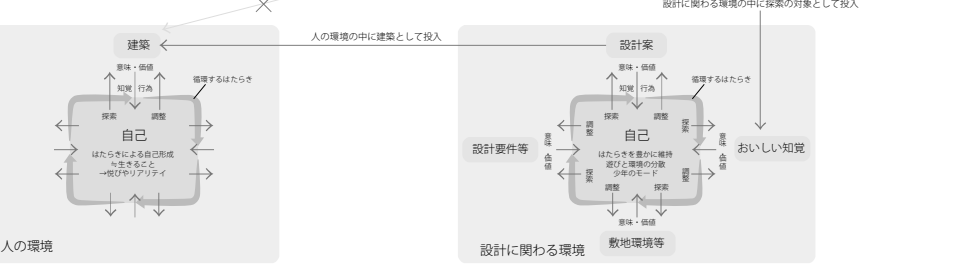
Deliciousness / What 何を / 環境 知覚によって何らかの意味や価値が見いだされるもの

おいしい素材 ～それがそれであること 固の特質は生きるための多様な情報と固有性を持ち、喜びや味覚、豊かさを、リアリティと結びつく種の生態「山産し」、工業製品は固有性を持たない。社会性は内造化された他者と対話の間に生まれる一固有機体は社会につながる。	おいしい姿勢・音・手触り 味と匂い・見え ～5つの知覚システムより 基本的な知覚システムに関連。自己・モノの姿勢は重要な認識し、安定感や浮遊感などにつながる(構造的変換)。他も同時に建築において考える要素になる。	おいしい自然 ～自然を再構成する 光・雨・風・熱・緑他自然は生きていく情報に満ちている。それ自体を構築させる他に、不要項の抽出・構築も可能。自然のかけら	おいしい移動 ～あらゆる場所に同時にいる 探索と定位。鳥瞰図ではなくあらゆる場所に同時にいるような感覚。そこに行かずとも可能。場所のデジタル化。定位の感覚はそこに住んでいることなどを共有する糧ともなる。
おいしい流れ ～探索モードのレイアウト 定位によってそれぞれの場所の探索モード(歩く・座る・食べる等)の知覚とその流れが知覚される。探索モードのレイアウトによって流れと知覚・定位を促進する。移動を含めた探索活動の自在さ。スケール応じた大きさで速さ。都市との隔断。	おいしいスケール ～橋渡しとずらし 日常のスケールとマイクロマクロなスケールとの橋渡しまたは日常スケールのずらしによる、いつもと違うスケールと出会い。	おいしい技術 ～意味や価値との出会い 技術=新しい仕方で環境と関わりあう技術。意味や価値との新鮮な出会い。新鮮さは定位する。意味・価値の重ねあわせによる多様な出合いの可能性。状況のセッティングによる積み重ねられた技術との出会い。意味や価値のずらしによって固定化せず継続性を得る。	おいしいふるまい ～いきいきとしたモノたち ふるまい=環境の関わりによって生ずる流れ。人間に頼らず様々なものの環境との関わりが考えられ歴史・都市・文化といった時間を超えオーダーと公共性を持ちうる。実践状態の知覚の喜び。建築は多様な実践が均整する一つの状態。
おいしいアート ～既知の中の未知との出会い 既にあった意味との新鮮な再会。環境の中の意味を新しい形で再提出。	おいしい遊び ～痛みから遊びへ 予測誤差を遊びの文脈に包みこむ。あえて予測誤差を遊びの文脈で包みこませる。知覚を鋭敏にしより大きな知覚の喜びにつながる。	おいしい生活 ～意識を超えた豊かさ 生活は日常的な環境との関わりあり。知覚の基礎性・継続性、公共性、公共性、公共性、公共性、公共性、それを引き出すことが喜びやリアリティにつながる。	おいしい構成 ～内在性と逸脱およびレイアウト 構成は内在性と逸脱によって実践的価値をもつ。内在性=意味や価値の内在。逸脱=知覚に注意と持続性を与える。構成は属性のレイアウト。生態幾何学。言語学の援用。
おいしい言葉 ～知覚を言葉にのせる オマトペなど、知覚に開かれた意味さ。建築を体験に開かれた言葉で考える。建築の体験にオマトペが浮かぶ=意味や価値。例えはくくるは満ちた深み、流れにせられた避難所のレイアウト。	おいしい社会・文化・歴史 ～時間と空間を超えて 知覚の公共性。(私・いま・ここ)を超える(建築の要件)。昔ともいえること、そこに住んでいること、歴史の中にいること、文化を共有していることによる不要項の抽出と再構成。社会歴史文化の一端を担う倫理的抽出。	おいしい思考 ～概念を埋め込む 思考=自己と自己との言語を介した相互行為。知覚=行為のイタリ。圧縮された意味と価値。概念を生み特別な意味を持つことで生態学的文脈に載せられる。圧縮された意味と価値。概念を環境に埋め込む。	おいしい都市 ～集合的記憶と経験のレイアウト 都市から見た意味や価値。素材や生活の表出。集合的記憶への道を示す技術として風景に埋め込む。都市は経験のレイアウトで建築はレイアウトの調整。定位に影響。

おいしい創作 ～<建てること>を<住むこと>へ届ける。 技術によって届けるとは「健行の行。手の代行=職人。知識を有することを目的とする」と規定される注意と知覚の持続性。(誰かを責め、不要項の撥合・コンセプト・抽象で関の本質を届ける。	おいしいまより ～認識と全体へ向かう力 まよると認識の公共性・定位・持続力。断片の不足。不足によって全体へ向かう力を内在した断片の配置=意味や価値への動機そのもののかたち	おいしいはたらき ～知覚と行為の循環 知覚と行為の循環にはたらきがある。個人、社会、歴史、文化のはたらきは「生きている」。流動、更新、変換、生成といった言葉。建築を完結ではなく何らかの設計の場にあることを示す。はたらきネットワークの中に位置づけられる生きていることの表現。	おいしい距離感 ～建築の自立性と自律性 自立性。能動性と並列の関係。不便さ=遊びの文脈へ。他者(自立≠孤立) 耐久性(物・経済・機能・心理) 勇骨(はたらきの動向)。自律=生態学的設計=建築。他者=機械的設計=建物。
---	--	---	---

おいしい地形 ～原っぱから洞窟へ 自立的関係性・おいしい距離とプロセスの重要性 ・おいしいはたらき 知識を有することを目的とする」と規定を現実とし、あせりや自由を生む。建築の自由への一つの挑戦。	言葉や概念、その他何を>で捉えた事柄
--	--------------------

Deliciousness / How どう / 技術 意味や価値が見いだされるものへの結びつけ方



自己-環境の知覚-行為循環イメージ

設計における知覚-行為循環イメージ

Encounters

出会う建築 ～建築の意味と価値

建築の意味や価値はどこにあるのだろうか？

それは人と建築の環境の中のさまざまなものとの出会いにある。

これらと出会うことで人は喜びやリアリティを感じ、社会や文化、歴史の中に自己を位置づけることができるようになる。

Encounters / Why なぜ ～出会うこと

出会いは基礎的なもの

人は建築の環境の中のさまざまなものに出会いながら生活をし、そこに生きる喜びを見出す。

出会いは直接的なもの

人は建築の環境の中のさまざまなものに直接的に出会う。その直接性にはリアリティを感じる。

出会いは共有されるもの

人は個人や時間、空間を超えて建築の環境の中のさまざまなものに出会う。その出会いが共有されるものであるからこそ、人は社会や文化、歴史の中に自己を位置づけることができる。

Encounters / What 何と ～出会うもの

素材

との出会い

～それがそれであること

重力

との出会い

～構造の表現

音

との出会い

～記憶に残る音

手触り

との出会い

～身体との接触

味や匂い

との出会い

～記憶に残る匂い

見え

との出会い

～心地よい見え

自然

との出会い

～自然や自然の原理

場所

との出会い

～そこにいること

流れ

との出会い

～空間の流れと揺がり

小さいもの

との出会い

～目を凝らす

大きいもの

との出会い

～気持ちをおおきく

もののふるまい

との出会い

～いきいきとしたモノ

アート

との出会い

～新鮮な出会い

遊び

との出会い

～うまくいかないことの遊び

生活

との出会い

～意識を超えた豊か

構成

との出会い

～建築の構成

言葉

との出会い

～体験の言葉

社会

との出会い

～ひととのつながり

文化

との出会い

～審積とのつながり

歴史

との出会い

～過去と未来とのつながり

思考

との出会い

～それがそれであること

都市

との出会い

～そこに住んでいること

建てること

との出会い

～住むことの本来

まとまり

との出会い

～全体へ向かう力

はたらき

との出会い

～生きていることの表現

地形

との出会い

～関わる自由

出会いの

技術

～能動的に関わること

出会うための

距離感

～人と建築の横並びの関係

encounters / How どう ～出会う方

建築の環境の中のさまざまなものに出会うために、その感覚を開いておく。

大切なのは、建築と向き合い、自分と建築を活かそうとするような、柔らかく自在で能動的な態度、

関係性を楽しみながら育てていくような意志。