

# Encounters / 出会う建築

## （建築の意味と価値）

目次

○ はじめに 二 少年のモード 四二

一 出合いについて 五 四 棲み家 四四

建築の意味と価値 五 棲みか(2002 onoken ブログより) 四四

生きる基礎としての出合いと価値 六

直接的な出合いとリアリティ 七

メディアとしての出合いと超えていく力 九

共有物としての出合いと倫理 一〇

出合いはなぜ重要なのか 一一

一一 何と出会うのか 一二

素材―固有性と社会性 一二

姿勢―重力の現れ 一五

五つの探索モード―重なりと責任 一六

自然―抽出と再構成 一七

移動―私のいる空間が私である 一八

流れ―レイアウトと法則 一九

スケール―橋渡しとずれ 二二

技術―出合いの方法 二二

ふるまい―いきいきとしたモノたち 二四

アート―知っていたはずのものとの出合い 二五

遊び―出合いの作法 二五

生活―意識を超えた豊かさ 二六

構成―意味の現れとずれ 二七

オノマトペ―出合いの形式 二八

社会・歴史・文化―時間と空間を超えて 二九

概念―埋め込まれた思考 三〇

都市―体験の空間的・時間的レイアウト 三一

建てること―住まうことを補完する 三二

まとまり―他人と力 三三

はたらき―出合いの連鎖 三四

距離感―自立と自律 三五

地形―関係性とプロセス 三七

建築―出合いの場 三八

三 出合いと設計 四〇

はたらきとしての設計 四〇

遊びと分散 四一

出合いの投入 四二

## ○ はじめに

今、目の前にある、その建物。

その建物に、どんな意味や価値があるだろうか。また、それを語る言葉を持っているだろうか。

多くの建築家と呼ばれる人々は、建物を設計する際に、または、ある建物に意味や価値を見出した時に、あるいはその建物が意味や価値を持つことを期待して、その建物のことをわざわざ「建物」ではなく「建築」と呼んだりする。そして、その建築の意味や価値をどこまでも追い求める。

だけでも、建築家たちが切磋琢磨して追い求める、その建築の意味や価値は、多くの人々に認められていると言えるだろうか。

『良いものをつくれれば、それは必ず人々に伝わるはずだ。』

もしかしたら建築家はこう言うかもしれない。それはある面で正しいと思う。だけでも、やっぱり多くの人々はその建物を語る言葉を持っていないし、その素晴らしさに気付くことなく通り過ぎてしまう。

まちの景観や、歴史的建物の保存・活用などが、限られた人たちだけの話題となってしまう、なかなか有益な議論や結果に結びつかない、ということの根底には、殆どの人の中には、建築という概念、または建築の意味や価値を語るための言葉が存在していない、ということがあると思う。

建築は、私達の生活する環境をかたちづくるものであって、生きていくうえで大切な要素だと思うのだけど、ほとんど人に語られてこなかった。まずは、誰でもが建築の意味や価値について考えられるような、言葉や状況を生み出す必要があるんじゃないだろうか。

唐突だけでも、「そこにどんな出会いがあり、何が得られるか、が、その建築の意味と価値である。」という説を、建築を考える

ための一つのモノサシとして提案してみたい。

そして、そのモノサシが、多くの人々が建築の意味と価値を考えたり、議論したり、つくったり、守ったりするための礎になることを夢想してみたい。

例えば、身の回りの建築の中にどんな出会いが隠れているか探ってみたとする。すると、たくさん見つけられる建物、ほとんど見つけられない建物、いろいろ出てくるだろう。好きなまちや建物にどんな出会いが含まれているかを思い浮かべて、目の前の建物と比べてみても良い。身の周りの環境に以外な魅力をみつけるかもしれないし、もしかしたら、そこに含まれる出会いの薄っぺらさに愕然とするかもしれない。(その前に、出会いって何のこと?と思うかもしれない。それは順番に書いていくので、とりあえずは、その場所で自分の心や行動に何かしらの影響を与えるもの、くらいで捉えておいて欲しい。)

二十世紀は、出会いをなるべく抑制し、均一なものとすることによって、住環境の工業化や商品化を進めてきた。工業化や商品化は、均一であることを善とし、予期せぬ出会いはそれを乱すものとして悪者扱いされ慎重に排除される。その流れの中で、多くの出会いの機会が失われ、生活がのっぺりとしたものになってしまったように思う。

だけでも、それが良いことなのか悪いことなのか、というのは簡単には言えないかもしれない。ある面で、人はそれを求めて来たのだし、風向きは変わりつつあっても多くの人は今もそれを求めている。どんなものにも得るものと失うものがあり、何かの価値があるのだと思うし、人に求められてきたものにはそれなりの理由があるはずだから。

善悪の判断は難しいけれども、それでもなお、「そこにどんな出会いがあり、何が得られるか、が、その建築の意味と価値である。」ということ、建築には意味と価値があり、それを考え、語り、つくり、守ることが必要だ、と言ってみたい。

それは、建築というものの価値を肯定的に捉えて信じたい、という職業的な願望もあるけれども、いろいろ調べているうちに、そんな風に一度言い切ってしまうことによって、はじめて描ける世界観や倫理観があるんじゃないかと思えてきたのだ。

ここでは書こうと思っていることは『Deliciousness おいしい知覚』の本文、及び引用元の文献が基にあるけれども、ここでは、  
そこで使われているような専門的な言葉や引用をできるだけ使わずに、なるべく簡単な言葉で書いてみたいと思う。  
そして、それが誰かが建築の意味や価値について考え始めるきっかけになれば、と思う。

## 一 出会いについて

### 建築の意味と価値

「そこにどんな出会いがあり、何が得られるか、が、その建築の意味と価値である。」と言ったとき、その意味と価値とは何を差すのだろうか。

建築の意味といってもなんだか良く分からない、という人が多いかもしれないけれども、とりあえず「建築の意味とは、その建築にどんな出会いがあるか、その可能性の集まりのこと」としておきたい。

意味が豊富な、つまり、出会いの可能性が豊富な建築は、それだけで豊かだと言えそうだし、意味の豊富さはその建築を知りたいたいというきっかけ、動機になる。

同じように、「建築の価値とは、その建築に含まれる出会いによって何が得られるか、その可能性の集まりのこと」としておく。価値の大きな、すなわち出会いによって得られるものが大きかったり多様だったりする建築は、言葉の繰り返しになるけれども、価値ある建築だと言えるだろうし、価値の大きさは、その何かを得ようとする行動のきっかけ、動機になる。

例えば、「この建築は文化的に意味と価値がある」と言った場合には、その建築で文化的なものに出会うことができ、そこから、何かしら文化的なものを得ることができる。ということになる。また、その文化的なものに関心のある人はその建築をもっと知ろうとするだろうし、自分たちの集団にとってその建築から持続的に文化的価値を得続けることに意義がある、と認められれば保存

や活用をしていこう、ということなるかもしれない。

もし、「そこにどんな出会いがあり、何が得られるか、が、その建築の意味と価値である。」ということが一つのモノサシとして多くの人に共有されるようなことになれば、そこでの出会いと得られるものを整理しながら記述していくことで、その建築の意味と価値を共有したり、議論したりすることができるようになるんじゃないかと思ったりしている。

### 生きる基礎としての出会いと価値

では、建築における出会いとはどういうものを指すのだろうか？

ということを考えたいのだけれども、その前に、人にとっての出会いはどういうものか、を考えてみたい。

ちよつと回りくどく、分かりにくいかもしれないけれども、出会いが必要だ、と言うためには大切なことだ。

僕たちは、日々、さまざまなものや出会いながら生活をしている。そして、意識するかどうかに関わらず、その出会いの中から意味を探り、自分にとって価値のあるものを選び取ることで生きながらえている。

出会うことは人が生きていくための基礎であって、出会うこと＝生きること、と言っても良いくらいに大切なことだ。人は（人に限らず全ての動物は）出会い、選択することなしに、生きていけないのだから。

つまり、人にとって出会いそのものが価値だと言える。そうであるなら、人は無意識的であっても出会いを求めようし、進化的に言うところ「環境の変化の中、適切に出会い、価値を得ようとする動機を持つものが選択的に生き残ってきた」とも言えるだ

ろう。また、経験を通じて、適切な出会いと結びつくように学習・成長もするだろう。

もし、周りを見渡しても、何も出会いがなく、意味も価値も読み取れないとしたらどうだろう。または、同じようなものばかりで、多様性もなければ選択肢もないような状況に投げ込まれたとしたらどうだろう。たぶん、そんな環境は耐えられないんじゃないだろうか。逆に、雄大な自然に包まれた時のように、例え自分にとつての直接的な価値はなくても、その場所が多様な出会いに満ちていたとしたらどうだろう。そこになんとも言えない心地よさを感じたりしないだろうか。出会いを追い求めるのが生きていくための術だとしたら、出会いとある種の感情（例えば悦び）が結びついたとしても不思議はないように思う。

つまり、出会いは生きていくことの基礎であって、出会いそのものが価値であり、時に感情とも結びつく。

他のあらゆるもの（音楽や文学、芸術などに限らず、身近ななんでもなさそうなものであっても）と同様に、建築を通じてさまざまなものと出会うことができるし、何かを得ることもできる。それは、建築が生きていくことの基礎に根ざしているということであり、建築の存在そのものが価値や悦びに結びつくかもしれない、ということだ。

人は建築で、生きることの悦びと出会う。

## 直接的な出会いとリアリティ

出会いには直接的な出会いと間接的な出会いがある。

直接的な出会いは、直接向き合うことができる出会いであり、それをどこまでも細かく調べようとすることができる。

間接的な出会いは、他者によって何かしらのかたちで切り取られたものとの出会いであり、その切り取られた範囲以上に向き合  
い調べることはできない。

例えば、「リンゴ」という文字やリンゴの写真は、文字や写真そのものとは直接的に出会うことはできるけれども、リンゴその  
ものとは間接的に、一定の範囲でしか出会うことができない。

では、動物の生存にとつて、直接的な出会いと間接的な出会いのどちらが重要だろうか。単純に考えたら直接的な出会いだらう  
が（リンゴは食べられるけれど、リンゴの写真は食べられない）、人のような社会性を持つ動物にとつては間接的な出会いが可能  
性を押し拡げるかもしれない（リンゴの木のあるかを示した地図は食べられないけれども、たくさんのリンゴを食べられるよう  
なるかもしれない）。どちらが良いとは言う話ではなく、それぞれ役割が違うということかもしれない。

だけでも、どちらにリアリティを感じるか、と言えば直接的な出会いの方だろう（リンゴの写真には写真としてのリアリティは  
感じるけれどもリンゴとしてのリアリティは感じない）。この、どこまでも細かく調べようとすることができるといふ可能性の存  
在が、人との結びつきを強め、直接的な出会いにリアリティを与えるのかもしれない。また、そうだとしたら、どこまでも調べよ  
うとするような、能動的な姿勢がリアリティを引き出すとも言えそう。例えば、リンゴとリンゴの写真を全く同じ見え方にな  
るように二つ並べて、それを、周りの環境変化がない部屋で、全く頭や眼球を動かさすことなく眺めたとしたら、すなわち能動的な  
働きかけを禁じたとしたら、おそらくどちらが本物か判別ができないだろう。

このリアリティの感じ方の差は、今後、技術によってどんどん埋められていくのだと思うけれども、まだ直接的な出会いの持つ  
リアリティの方に分があるだろう。建築にはさまざまな直接的な出会いが埋め込まれている。それゆえ建築は、これからも人々の  
リアリティを支えるような役割を担っていくのだと思う。（技術によって、間接的な出会いのリアリティが直接的な出会いのリア  
リティを凌ぐようなことがあれば、違う可能性が無限に広がりそうだ。そうなれば、建築の役割は何か、という問いをより強く突  
きつけられるんじゃないだろうか。）



建築で人は、リアリティと出会う。

## メディアとしての出会いと超えていく力

また、出会いはメディアである。そこにある出会いは、他の人も出会うことが出来るのだ。

例えば、みる人に感動とインスピレーションを与えるような絵画が描かれたとする。それを見た他の誰かが、何かを受取り、新しい他の何かを生みだしたりするかもしれない。その誰かは、言葉の通じないような他の民族かもしれないし、ずっと後の時代の、全く別の場所の誰かかもしれない。

こんな風に、出会いは、時間、空間などさまざまなものを超えていくことのできるメディアであって、そこでコミュニケーションが発生したりする。

建築は長い間そこに存在し続けることのできるメディアである。古い建築を通じて、何百年、何千年も昔から今に至る間の何か、例えば当時の社会状況や価値観、職人の技術や思考など、さまざまなものと出会うことができるかもしれない。または、今作ったもの、今使っているものと、何百年後の誰かが出会うかもしれない。そういう役割を担っているとも言えそうだ。

建築で人は、時間や空間、個人の殻や社会的な壁など、さまざまなものを超えて、さまざまに出会う。

## 共有物としての出会いと倫理

さらにもう一つ。出会いは共有物である。

人が他の動物から突出しているのは、人は集団として出会いを共有化し蓄積してきた、ということだ。

人は個人として何かと出会い、価値を得、学ぶだけではなく、それを、例えば知識や文化・技術として、文字や言葉、言い伝えや祭り、教育システムや師弟システム、その他さまざまなものに埋め込んでいく。そうして埋め込まれたものを蓄積し、更新していくことによって、人間の集団は文化的・歴史的に発展してきた。

そこで、人は個人として出会いを求めるだけでなく、集団としても出会いを求め、共有物としての出会いを蓄積しながら集団に還元していく。それは、メンバー各々の出会いの可能性を担保しようとすることもある。変遷する多様な世界で、多様な人々が多様に生きていくには、多様な出会いの可能性が社会に存在している必要があるのだ。

そういう風に、集団が出会いを共有化・蓄積していくことは社会的倫理なのである。

そして、先に書いたメディアとしての建築の、長く存在し、さまざまなものを超えていく力は、この集団（社会）の共有物としての出会いを建築が担えること、建築が倫理的な存在であり得ることを示しているし、建築をつくり守ることによって、個人に「その社会的倫理の一端を担っている」という喜びを与えるものでもある。

人は建築で、可能性と社会の倫理と出会う。

## 出会いはなぜ重要なのか

出会いはなぜ重要か。

それは、出会いが生きる悦びやリアリティ、社会や文化といったものに、アプローチするための足がかりを与えてくれるからであり、そこに意味や価値、倫理といった建築の存在に対する肯定的意味や社会的役割のようなものを見いださせてくれるからである。

しかし、その重要性は建築の専門家にとつてのものだけでは決してなく、社会の一員である多くの人々にとつても重要な事だと思ふのである。

## 二 何と出会うのか

では建築で何に出会うことができるのだろうか。何に、ということとはここまであまり触れずに来たので良く分からなかったかもしれない。これは言葉にしようと思うと案外難しいけれども、思いつく限り挙げてみたいと思う。

先に書いたように、出会いはそのまま、生きる悦びやリアリティ、社会的倫理といったものを宿している。そのことを前提として、何と出会うのか、を考えていきたい。

もちろんこれから書くことは、それで全てではなく、他にもいろいろ考えられるはずだし、便宜的に分けただけのものなので、互いに関連し合ったり重なり合ったりすると思う。

また、何と出会うのかは、目の前の建築の意味と価値を考えるためのとっかかりであると同時に、建築を設計するための一つの視点でもあると思う。この言葉・視点によって、観察と創作の問題がほんの一瞬でも出会う事ができたらな、と思う。

### 素材—固有性と社会性

まず、人は素材と出会う。

人は、その素材の特質・テクスチャから情報を抽出し、例えばどん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、食べられるのか、といったさまざまな性質を特定する。それは生きていくために意味と価値を抽出して

いく過程と言える。

その先で、人は固有性と出会う。それがそれであること、いかなければものの固有性は、生きていくための環境を特定する上で不可欠なものである。逆に、固有の情報を読み取れないところに意味や価値を見出すのは難しいだろう。固有性というのは、出会いにおいて意味や価値を見出すための前提なのである。

一方、現在のものづくりの現場の多くは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であり、ここでは固有性のようなものは注意深く取り払われている。

これまで純粹な実感として、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、環境を特定する情報・固有性に乏しいため、意味や価値を見出しにくくなっている、と言えそうである。例えば固有性に乏しい工業製品が年月を経て風化することで味が出たり愛着を感じることがある。風化と言えば否定的に聞こえるかもしれないけれども、徐々に固有性を獲得していった過程だと考えると肯定的に捉えられそうな気がしてくる。

ただし、工業製品の持つ役割や意味も理解できるし、大勢を占めている工業製品を全て悪、と決めつけるのも可能性を狭めてしまうように思う。また、固有性は素材だけから導かれるものでもない。素材そのものの固有性に頼らない場合でも、別のルートによって固有性を獲得し、意味や価値を発生させる建築というものがあるように思う。

また、固有性が出会いにとって重要だというのは、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」というものに近いように思う。

道元は「山是山（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ことが悟りの感覚である、というようなことだろうか。

これは「山」という言葉によって、つい出会いが間接的なものになってしまいがち（「山」という言葉の示す観念としての「山」と出会ってしまいがち）なのを、目の前の山へと引き戻し、山そのものと直接向き合い出合えるように導く、ということではないだろうか。

また、固有性を持つことは社会性とも深く関係がある。

柄谷行人によれば、社会性とは異なる共同体との間に生まれるコミュニケーション、内面化されない他者との対話の間から生まれるものである。全てが内面化され、固有性を持たず、新たな出会いの生まれにくいところでは、対話は成立しないし、社会性も生まれない。

例えば大量生産型の住宅が「商品」となり、全てを客の内面化可能な範囲にコントロールしようとする方向で構造化されてきたことを考えてみよう。

このような「商品」としての住宅は、誰でも設計・施工することができて、たいいていの客の理解の範囲内にあり、クレームを最小限に抑える必要性を満たすことが求められる。そうでなければ、多くの人に受け入れられるように商品として展開することができない。そのため、そこで用意されるものや価値観は多くの客が内面化できるもの（またはそう錯覚されるもの）となるように、厳選の上コントロールされている。そこで与えられる価値観もそこから外れないように予め準備されているものだ。固有性を装うことはあっても、実際には固有性は取り除かれ、「内面化されない他者」となることは注意深く避けられている。他者となることを嫌う。それが商品可住宅の宿命である。

そういった場合は新たな出会いに乏しく、その場との対話は生まれにくい。固有性を持たないもの、すなわち社会性の契機のないものばかりに囲まれたまちがあるとすると、そこでの生活や子供の成長といったものはどんなものになるだろうか。無意識に不安が蓄積したりしないだろうか。よく、そんなことを考える。

「建築は社会性を持つべきだ」という話をたまに聞いたりする。しかし、その意味するところは良く分からないことが多い。

自立に関するところでも書きたいと思うが、建築はまず、固有性を持つ存在であるべきだと思う。そうでなければ建築との対話は成立しないし、社会性も生まれない。

「建築は社会性を持つべきだ」というとき、建築は、社会性を持つべき相手にとって、固有性を持った存在であることが、最初の前提だと思う。そうやってはじめて、そこで出会うことができる、すなわち意味と価値が生まれるのである。

「建築は社会性を持つべきだ」というのは、固有性が排除され出会いが失われてきたからこそ生まれた言葉なのかもしれないし、固有性を持った建築が貴重な存在であることを示しているのかもしれない。

人は建築で、固有性と出会う。そして、固有性は社会性の基盤でもある。

## 姿勢―重力の現れ

この世界は基本的には重力に支配されている。その中で、姿勢を保つことはあらゆる活動の基本であり、人は、どこを歩けるのか、飛び越えられるのか、座りやすい場所はどこか、ここで横になるのは安全で心地よいか、などと姿勢の可能性を絶えず探っている。

また、建築を含めたあらゆる物も重力に支配されている。人は、重力を介した物と物との関係性・姿勢からも重力の作用を読み取る。

例えば、建築家は力の流れを素直に表現して安定感を出したり重力を可視化しようとしたりするし、逆に、重力を感じさせずに浮遊感を与えたりして、重力との出会いをより強調したりする。

重力との出会いは、人間の活動の基本であるため、出会いの感じも強いものになりそうだし、それゆえ重要な出会いだと言えないだろうか。

人は建築で、姿勢・重力と出会う。

## 五つの探索モード―重なりと責任

人の知覚をベースとした出会いの探索には五つのモードがある。

一つは先に書いた「重力」との出会いを探索するモード。後の四つは、「見え」「音」「感触」「味と匂い」のそれぞれとの出会いを探索するモードである。

知覚をベースにしたそれらのモードは、実際には複数のモードによる出会いが重なりながら、一つの出会いの感じを生み出す。

例えば、洞窟の中に温泉があったとすると、ここでは、暗闇の中の水面の光といった「見え」、洞窟で反響した水の「音」、温泉独特の肌触りや温度による「感触」、硫黄の「匂い」などといったそれぞれでの出会いが、この場所に特有の感じ、固有性を与える。

建築はそれらの全ての探索モードに関わることができ、その重なりによる固有性と出会う重要な存在だと言える。

おそらく、そこで生まれた固有性と多様に出会えることは幸せなことだろうし、その機会をなくしてしまうことはもったいないことなんじゃないだろうか。だとすると、そこには次の世代に対する責任があるはずだし、建築における出会いの形式を守ったり、



新しく考えたりすることには倫理的な意味があるように思う。

人は建築で、出会いの重なりによる固有性と出会う。そして、そこには次世代に対する責任がある。

## 自然―抽出と再構成

光や雨・風・熱・緑・その他自然の要素はそれ自体が生きていくために必要な情報に満ちていて、意味や価値で溢れている。まず単純に、人は建築で自然と出会う。おそらくそこでは、根源的な悦びややすらぎ、あるいは親しみのような何かと出会っている。

それに加えて、自然との出会いに感じる「何か」を観察し、その特質を抽出・再構成することで、その「何か」との出会いを建築として再現したようなものがある。

例えば、比例などによるプロポーションや、1/2ゆらぎのリズムによる配置、あるいはフラクタルな構成など。

後期のコルビュジエはモデュロールによってより自由に振る舞えるようになったそうだけど、それは「何か」と出会うきっかけがモデュロールによって既に埋め込まれているからかもしれない。

また、まちの中には自然そのものの他にも、これまでの歴史の中で埋め込まれてきた自然性のようなものがたくさんあり、それによって悦びや、やすらぎ、親しみと言ったものが得られているのかもしれない。(ここでも、もしそれらがなかったら、と想像

してみると良いと思う。」

人は建築で、自然そのもの、または再構成された自然と出会う。

### 移動―私のいる空間が私である

人は見渡す、歩きまわる、見つめるなどの探索的な移動（ここでは身体を動かさずに環境を探索するような行為や想像力も含む）によって、あらゆる場所に同時にいる、もしくはあらゆる場所にいることが可能、というような感じを得る事が出来る。それは、「私のいる空間が私である（ノエルアルノー）」というような感覚かもしれない。

この「私である」と感じるような領域は、想像力も含めた探索的な移動によって大きく広げることができる。

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るし、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るかもしれない。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るし、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ると感じられる。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る。

また、視線の先に階段があるとすれば、その階段を直接登れないとしても、階段は登ることを想像させその上の部分にまで私の領域を広げる。（これを場所のチラリズムと呼んでいた。）

こんな風に、移動によって、「私のいる空間が私である」と感じるような領域は大きく広がるが、そこにはその領域を広げるような出会いの積み重ねがある。

そして、「私のいる空間が私である」と感じるような領域は社会的に共有できる。同じ景色を見ている、同じ場所に住んでいるというように、「私たちのいる空間が私たちである」と感じるような領域へと拡張できるだろう。

この「私」から「私たち」への拡張は、その場所やへの愛着や他の「私たち」への親しみといった社会的な感情の礎になるように思う。

この「私である」と感じる領域、または「私たちである」と感じる領域は、おそらく探索的な移動の中で何とどれだけ出会えるかと関連があるだろうし、その領域をかたちづくる出会いの多くは建築に関わるものだと思う。

人は建築で出会い、「私である」と感じる領域、または「私たちである」と感じる領域をかたちづかっていく。

## 流れ—レイアウトと法則

「私（私たち）である」と感じる領域の中には、その場所ごとの出会いの質とそのレイアウトによって、流れのようなものが生まれる。

その場所の出会いが、例えば見回す、歩き回る、見つめる、立ち止まる、座る、触る、食べる、などの行為に関わるものであるとすれば、それによって流れの方向が生まれる。そして、その流れのレイアウトが、「私（私たち）」と感ずる領域の中に流れの場を作り出す。

その場は例えば（探索的な）移動を促し出会いを活性化するような質のものもあるだろうし、そこにじっと立ち止まり、直接的な出会いの質を静かに高めていくことを促すような質のものもあるだろう。そのレイアウトはある程度の部分が建築によって生み出されるものだと思うが、決して固定的なものではなく、「私（私たち）」によってその都度経験的に発見される自在さをもったものであり、そういった自在さを含めて、その場に特有の流れというものがあるように思う。

また、エイドリアン・ペジャンによると、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。

これを建築の出会いと流れに当てはめて考えてみると、流れはその場のスケールにふさわしい大きさと速さとデザインとなる。例えば、都市のスケールではその場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対してふさわしいかたちをとる。例えば高速道路の脇に、普通の住宅が普通の配置デザインで建てていたとしたら、おそらく異様な光景だろうし、きっとその流れの速度に相応しい住宅のデザインがあると考えははずだ。同様に、身の周りの建物のデザインを見てみると、その場の流れに相応しいもの、流れとは全く無関係に見えるもの、いろいろとあることに気づくかもしれない。

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。その場のスケールに相応しい流れの場と出会うことよって、例えば都市と建築、さらに小さなスケールが一つの流れとしてつながることができる。

人は建築で、場の流れと出会う。また、その流れはスケールに対してふさわしいかたちをとる。

## スケール―橋渡ししとずれ

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、体験可能な空間的スケール・時間的スケールの幅はマイクロからマクロまで限りなく幅広い。しかし、日常的に体験する空間的スケール・時間的スケールは行動単位で考えればせいぜい日〱秒、キロメートル〱ミリメートルの範囲であるし、その幅は限定的なものになりがちである。多くの人はかなり限定的なスケールに出会うだけで一日が過ぎてしまうことが多いのではないだろうか。

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、大きな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。

例えば、建築の中に日常的なスケールとは異なるスケールと出会えるようなきっかけがあるとしたら、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。

また、建築の中に日常的なスケールとは微妙にずれたスケールがあるとすると、そのスケールとの出会いは何らかの意味をまと

うように思う。空間的なスケールでも時間的なスケールでも良いと思うが、先に書いたようなその場の流れに相応しいスケールとは微妙にずれたスケール、たとえば建築の中に都市的なスケールが紛れ込んでいたとすると、建築の中に都市が流れ込むような場の流れが生まれるかもしれない。

そういったさまざまな空間的・時間的なスケールの混合した状態は、その場での出会いを活性化するだろうし、それは出会い、すなわち意味や価値が多様にある、という意味で望ましいことのように思う。

人は建築で、さまざまな空間的・時間的スケールと出会う。

## 技術—出会いの方法

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、新しい仕方で環境と関わりあう技術である。言い換えると、技術とは新鮮な出会いの方法である。

また、住宅など日常使いの建築の場合、常に新しい発見として出会うことは難しいかもしれない。しかし、一度生じた出会いの新鮮さは、「私である」と感じる領域の一つの要素としてある程度定着するように思う。であるから、出会いにはその瞬間のものだけではなく、経験として「私である」と感じる領域に定着したものも含まれる、と考えられるし、その出会いが新鮮であればあるほど「私である」と感じる領域は強くかたちづくられ、愛着や親しみと言った付随的な感情も増すように思う。

では、建築において新鮮さを伴うような出会いの方法にはどのようなものがあるだろうか。他にもたくさんあると思うが、3つほど列挙したい。

一つは出会いが重ね合わされたものである。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つて内在しているデザインに何とも言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。

あるいは保留されたもの。例えば、完全に計画されたものではなく計画を保留されたある状況の中で、何らかの出会いと行為のサイクルが生まれ、その結果として、環境がさまざまな出会い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、いわば自然に積み重ねられた技術と出会う喜びである。

全てを計画し切る建築というものはありえないだろうし、生活の中で不意に訪れる出会いは、ある状況から無計画に発生した環境にあることが多いように思うのである。

もう一つはスケールでも書いたようなずらされたもの。ずれそのものが新鮮さを伴うものであるし、ずれば、出会いの感覚を継続的なものとして定着させるように思う。

人は建築で、新鮮に出会う。

## 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、出会いとそれに伴う行為の現れのことである。これまで、主にそこにいる人が何とどう出会うのか、ということを考えてきたけれども、ここでのふるまいは人のふるまいに限らない。

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、さまざまなものふるまいが考えられる。もちろん、例えば雨が何かしらの判断・選択をするわけではないので擬人的な表現に違いないのだけれども、雨が、あたかも何かと出会い、行為をしているように見える場面はあるように思うし、その時、その雨のふるまいを通じて、間接的に雨が出会ったであろうものと出会うことができる。

そういういろいろな出会いを含んだふるまいを見せるモノは、いきいきとしているようにみえるだろうし、そこには、いきいきとしたモノたちとの出会いの喜びがある。

また、多くの時間を経て獲得されたふるまいというものもあるだろう。擬人的に例えて、新しく出来た建物のふるまいが青年のそれだとすると、その地域の昔ながらの建物のふるまいは、いろいろな経験を通じていい塩梅にバランスした、味わい深い長老のふるまいのようなものかもしれない。

建築には多くの要素が含まれている。もし、それらの要素のそれぞれが、お互いに影響し合いながら生き生きとしているとすると、その建築は多様な出会いに溢れ、喜びに満ちたものである、と言えるかもしれない。

人は建築で、いきいきとしたモノたちのふるまいと出会う。



## アート—知っていたはずのものとの出会い

ここでいうアートとは表現者の主体的な表現ではなく、既に知っていたはずのものとの新鮮な出会いを与えてくれる何か、のことである。

それは、日常の中に既にありながら、通り過ぎてしまっていたような意味と価値に出会うきっかけを与えてくれるものである。出会いを活性化し鮮やかに浮かび上がらせてくれるもので、それは出会い技術の一つと言って良いように思うし、そこにはやはり、出会う悦びや生きることのリアリティがある

建築には本来、限らない出会いの可能性はあるはずである。しかし、それらの可能性のほとんどは隠れたもので、気付かずに通り過ぎてしまうものだろう。そんな中で、何らかのかたちで、その可能性を出会いとして浮かび上がらせるものがアートだとすると、アートは建築の中の可能性を開放し、人に悦びやリアリティを与えてくれる。だとすると、建築にはアートこそが重要なかもしれない。

人は建築で、知っていたはずのものと新しく出会う。

## 遊び—出会いの作法

何かをするときには必ず予測とは異なることが起きる。

例えば、理想が先にあつてそれに向けて何かがなされるときには、その誤差はネガティブな要素、痛みとなる。ここでは、誤差

はあつてはいけないものであり、なかつたことにするために全力が尽くされる。

一方、その誤差を、環境から受け取った情報と捉えると、それはポジティブな要素、何かを想像するきっかけとなる。ここでは、誤差は自分とは異なることを楽しめるような遊びの対象になり、そこに出会いが生まれる。

つまり、遊びとは出会いの作法であるといえる。

また、例えば、建築の中に予測を裏切るような遊びの要素があるとすると。その遊びの要素は人の出会いに対する感度を鋭敏にし、それまで気付けなかつたことに着付くきっかけを与えるかもしれない。

また、例えば、建築の中に一般的に痛み要素と捉えられがちなネガティブなものが、遊びの要素へと変換された痕跡を見つけ、可能性が開かれたような爽快な気分になることがあるかもしれない。その、痛みから遊びへの転回の痕跡と出会うこと自体も一つの悦びである。

人は建築で、遊びと出会う。

### 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。

生活とは日常における出会いの連続のことである。それは、生きることの基礎であり、直接的なものであり、文化や技術などの

公共的な蓄積の基盤である。

生活には本来、出会うことによる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った。しかし、利便性などを追求する時代の流れの中で、生活の中の出会いの地位は低くなってしまっているように思う。そこでは、生活に本来含まれていた出会いの豊かさは、意識という枠の中に閉じ込められている。

建築における生活のあり方も、出会いを閉じ込めようとした結果であるか、出会いを歓迎した結果であるかで大きく異なってくるし、当然、それを体験する人にとっての出会いの質も異なってくる。後者の建築には、生活に根ざした多様な出会いがあり、意識を超えていくことの爽快感がある。

人は建築で、生活の意識を超えた豊かさに出会う。

### 構成——意味の現れとずれ

構成とは建築の部分と全体の関係性のことである。

建築にはいろいろな構成が考えられるが、構成は意味の現れとずれによって出会いのきつっかけとなる。

例えば、動物や植物がどのような部分と全体の関係性でできているかを考えた時に、その構成には何らかの意味、もしくは必然性のようなものが読み取れる。同様に、建築の構成に、意味や必然性のようなものが読み取られた時に、そこに出会いが生まれる。

その意味は必ずしも機能的なものである必要はないけれども、例えば、窓の形状や壁の仕上げ、その他諸々の部分による構成によつて、劇的で気持ちのよい光を体験できたとする。そして、その光がまさに建築の構成によつて生まれたと、無意識にでも感じ取つたとすると、そこには光との出会いと同時に構成との出会いがある。そして、その出会いの重なりによつて、出会いに感じる悦びとリアリティはより大きなものとなるのではないだろうか。

また、例えば、動物の形態にはキリンやゾウのように、一般的な構成の論理から外れるような、大きな特徴があるものが多いように思う。このずれは、意味や必然性の現れが極端に出たものでもあるだろうが、その極端なずれによつて全体の構成が乱され、新しいバランスの構成が必然的に導かれている。

私たちが動物園に期待するのは、それぞれの動物の姿に見られる、意味の現れやずれ、それに伴う独特な構成の緊張関係などであり、その構成の不思議なほどに多様なバリエーションなかもしれないし、そこはきつと、出会いの悦びに溢れているに違いない。同様に、建築の構成に、既存の構成からのずれがあることは出会いのきっかけとなるだろうし、それによつて新たに導かれた構成は、建築に固有性を与え、出会いをより持続的で活発なものとするだろう。

人は建築で、建築の構成、意味の現れとずれに出会う。

## オノマトペ―出会いの形式

擬声語・オノマトペなどの言葉は曖昧で物質的に明確な輪郭を持たず、絶えず出会いに対して開かれていながら、何らかの出会い

いの形式を指し示している。

例えば、ある建築を体験した時に「ぐるぐる」という言葉が浮かんだとする。そこには渦のような場の流れと同時に、淀みのような流れに守られた場があるのかもしれないし、逆に言えば、「ぐるぐる」というような体験的な言葉が浮かぶ建築は、それに相応しい出会いの形式を備えているということかもしれない。おそらく、こういう建築は、体験的にその建物の構成を感じ取りやすいのであろうし、そこに出会いの喜びやリアリティが生まれる可能性は高いように思う。

人は建築で、体験的な言葉と出会う。

## 社会・歴史・文化―時間と空間を超えて

前に書いたように出会いは、個人や、時間、空間などさまざまなものを超える。

言い換えると、(私、いま、ここで)を超える。私はこれを建物や建築になるための一つの要件だと考えているのだけれども、(私、いま、ここで)を超えるということは、それによって(私、いま、ここで)を支えることでもある。関係性を持つこと、相対的であること、すなわち他者との出会いがなければ、(私、いま、ここで)にも出会えない(意味や価値が見いだせない)のだ。

(私、いま、ここで)を超えて、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。それらは、いずれも他者との出会いの中にあつてはじめて生まれるものである。

建築は、個人や、時間、空間などさまざまなものを超えて出会える他者となるものである。そして、それによって(私、いま、

ここで)との出会いを支えることが出来る。

人は建築で、社会や歴史、文化と出会い、それによって(私、いま、ここで)とも出会う。

### 概念―埋め込まれた思考

思考とは自己と自己との言語を介した出会いの循環、そこで生成された言葉と出会うことで、次の言葉を生成し、またその言葉と出会うというサイクルである。

それは出会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。それは物理的なものではないが、人間にとつては特別な出会いを生むものである。

建築の中にも、それをつくる際にガイドラインとなったような概念が埋め込まれている。その結果としての建築と、体験的、直感的に出会うことももちろん出来るけれども、基になった概念にアプローチし出会うことができれば、その概念を自らの思考のサイクルに取り込むこともできる。比喩的に書くならば、そこに至る思考プロセスの圧縮されたデータが建築に埋め込まれており、それを自らの中で解凍することで、引用したり改変したりと再利用が可能となる。そのデータの圧縮と解凍の精度は作り手や受け手の技量に大きく関わると思うが、そのデータ量、すなわち、思考のサイクルをどれだけ繰り返し続けたかの違いは、誰にとつても分かりやすい要素なのではないかと思う。

その建築に至るまでどれだけ思考をしたかは、その思考をトレースできなくても(データの中身が理解できなくても)出会いの

密度として直感的に感じ取られるものだと思うのだ。

人は建築で、埋め込まれた思考とその密度に出会う。

## 都市―体験の空間的・時間的レイアウト

建築単体ではなく、都市という視点で出会いを考えた時に、建築と都市はどう考えることができるだろうか。

まず、単純に建築を都市の側から見た時に、どんな意味や価値が見いだせるか、どんな出会いがあるか、という視点がある。建築はそれを直接利用する人だけでなく、道を歩く人や、そこに住む人、観光に訪れる人にとっても意味や価値がある。例えば、道歩く人が、建築の固有性を感じ取ったり、そこに住む人の生活を感じたりすることで、まさに愛着や親しみを感じたりするかもしれないが、そうして生まれる出会いの集積、体験のレイアウトが「私たちである」という領域をかたちづくる。

もしかしたら、都市とはそういう体験のレイアウトがかたちづくる領域のことなのかもしれないし、一つ一つの建築がそのレイアウトを構成しながら、その構成に変化を与えている、という視点も重要だろう。

もちろん、その体験のレイアウトは、個人としてのものだけではなく、多くの人にとつての意味や価値が重ね合わせられながら、社会的・歴史的に積み重ねられてきたものでもある。それが固有性を持ち、出会いのきっかけを豊富に持っているかどうか、がその都市の性格を方向づける。

ここで、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、都市は、体験が空間にレイアウトされるだけでなく、時間的にもレイアウトが変化しながら動き続ける。もし、そこにある建物が喪失されたとしたら、都市における体験のレイアウトはそれに応じて変化するだろう。

人は建築で、都市に出会う。そこには体験の空間的・時間的レイアウトがある。

### 「建てること」―住まうことを補充する

現代社会は工業化・分業化などによって「建てること」と「住まうこと」が分断されている状況だと言っても良いだろう。

「住まうこと」が「建てること」と分断された状態では、人間は住まうことこの本質の一部しか生きられない。つまり、「建てること」と出会うことによって、はじめて本来の「住まうこと」と出会うことができる。

では、現代社会における「建てること」との出会いはどうなるものがあるだろうか。

一つは、自ら「建てること」に関わることによって「建てること」と出会う。

これは「建てること」と「住まうこと」の分断を直接的に関わることによって乗り越えるものである。DIYブームなどは、この分断を乗り越えようとする欲求の現れなのかもしれない。



または、技術と出会うことによって「建てること」と出会う。

ある種の職人の技術は、手の跡やその技術の歴史など、「建てること」に関わる情報を埋め込むことができる。人は、その埋め込まれた技術と出会うことによって「建てること」と出会うことができる。これは、建てる人の「手」との出会いとも言える。

また、どのような場合でも、どうつくるのか、を考えるはずだが、その思考のプロセス自体が隠蔽されず、出会いに満ちて固有能力を持ち、見た人によってトレース可能なものであれば、結果としてその場に埋め込まれる。人は、その思考の痕跡と出会うことによって「建てること」と出会うことができる。これは、建てる人の「頭」との出会いとも言える。

これら3つは、それぞれ現代の施主・施工・設計に当てはまる。それらが3つに分断されており、さらに、それぞれがそれぞれの「建てること」を失いつつあるのが「建てること」と「住まうこと」の分断を助長している。そのような中では、「建てること」と出会う建築は貴重な存在だと言えるのかもしれない。

人は建築で、「建てること」と出会い、本来の「住むこと」と出会う。

## まとめり―他人と力

まとめりとはなんだろうか。

まとまりは認識に似ている。まとまりの感覚、認識はそれを他人と共有可能なものにし、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、いくつもの要素と同時に、かつ持続的に出会うことが出来るようになるし、「あれ」とか「あの感じ」のよう  
に他人と共有できる可能性が開かれる。まとまりとの出会いは他人との出会いのはじまりでもある。

また、まとまりは、他のまとまりや、その上位のまとまり、ひいては全体との関係性の中ではじめて成り立つもので、それら他のまとまりや全体を捉えようとする動機と一体のものである。

実際には、全体を捉え尽くすことはできない。であるから、まとまりには、絶えず不足があり、それを補い新たに出会うとする力、関係性へと向かう力を内に秘めている。

逆に言うと、そのような関係性に向かう力の感じられないところは、まとまりに欠け、他人との共有可能性に乏しい、という孤独な場所なのかもしれない。

まとまりとの出会いの豊富な建築は、いろいろな力を内に秘め、他者とつながる可能性を豊かに含んだ貴重なものだといえるかもしれない。

人は建築で、まとまりと出会う。それは他人との出会いであり、関係性へと向かう力との出会いでもある。

## はたらき——出会いの連鎖

私たちの生活は、出会いと行為の絶え間ない連鎖であり、そこにははたらきがある。

一人ひとりの中に出会いの連鎖のはたらきがあり、また、集団としての社会的・文化的・歴史のはたらきがある。そのはたらきのことを「生きている」と言ったりする。時々、生物が「生きている」と言うのと同じように、社会や都市が「生きている」と言うこともあるけれども、そこには出会いの連鎖のはたらきを見ているのである。

このはたらきそのものは、直接見ることができないが、はたらきとの出会いはどのようなものが考えられるだろうか。

例えば、技術の項で書いた「保留されたものとの出会い」がそうかもしれない。出会いが積み重ねられた一つの状態には、それまでのはたらきが現れているし、今が、静止した状態ではなく、はたらきの最中にあることを感じさせてくれる。

また、はたらきとの出会いを考えた時、流動、更新、変転、生成といったようなはたらきが含まれている言葉との出会いを考えてみても良いと思う。私たちの環境が、静止したモノではなく、変わり続けるコトとして感じられた時、はたらきとの出会いが生まれるのかもしれない。

建築について考えてみると、このようなはたらきの存在を自然と感じさせてくれるような建築というものがあるように思うし、そのような建築はやはり貴重な存在だと言えるだろう。

人は建築で、はたらき、すなわち「生きている」ことと出会う。

建築を出会いの対象と考えた時、建築はあくまで環境であり他者である、というようなあり方が重要となる。

人が何かと出会うためには、人が能動的に関わる必要があるし、そのためには、建築がその人の内面に回収されてしまうようなものではなく、人と建築の間にある程度の距離感が必要である。それは、人と建築とが一方が一方に従うような縦の関係ではなく、並列の関係としてそれぞれ自立しているような状態である。これは、関係性を持たない、ということではなく、むしろ横の関係であることによってお互いの関係性を担保しあっているような状態である。

これは、社会性のところでも書いたけれども、商品化されたような建物は主従の関係を軸にしてきたため、こういう距離感はなかなか保てないし、出会いは限られたものになってしまうように思う。そんな中、人との距離感を保ち、自立しているような建築は、商品化された建物と比較して「不便なもの」としてネガティブに捉えられやすい。しかし、その「不便なもの」と捉えられるものは、「出会いを可能とする隙間、可能性の海」としてポジティブなものに転回可能であることが多いように思うし、現代社会においては、むしろ出会いの機会として貴重なものかもしれない。

また、建築が自立しているためには、私との距離感の他にも他者・耐久性・矛盾といった要件があるように思われる。

まず、他者から切り離されたものは出会いの環境とはなれない。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そこで出会うことは出来ない。建築が自立し続けるためには当たり前のようにだが、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。それによつてはじめて持続的に出会いの環境とされる。

さらに、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、出会い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。

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か。

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、建築が人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何かというと、これはシステム（つくり方・つくり方）の問題になるように思う。

何と出会うのか、と同様に、出会う建築はどうつくり方・つくり方・つくり方・つくり方の問題も重要であるだろう。これに関しては後で書いてみたいけれども、自律的につくられるか、他律的につくられるかで、そこに生まれる出会いにも違いが出てくるように思う。

人は建築で、ある距離感のもと出会う。

## 地形―関係性とプロセス

ここで、「地形」のような建築ということを考えてみたい。

例えば無人島に漂着し、洞窟を見つける。そして、その中を散策し、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り、出会いと行為、意味と価値に溢れている。

「地形」が、そういった意味と価値に溢れたものであるとすると、そこには二つの特質があるように思う。

一つは先に書いたように、人と建築それぞれが自立し、並列の関係性を保っているということ。

もう一つは、プロセスが重層的に織り込まれている、ということ。

地形は地球レベルのとても長い時間の中で隆起や侵食などを繰り返して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る。もし、それが平らに造成されてしまったとしたら、すくなくともあるスケールに於いては織り込まれたプロセスがリセットされてしまい、出会いの可能性は限られたものになってしまうように思う。そう考えると重層的なプロセスの存在が「地形」の出会いをより豊かにしていると言えると思う。

必ずしも地形のような形態である必要はないが、このような二つの特質をもった建築が「地形」のような建築だとすると、そのような建築も、とても貴重なものだといえるだろう。

人は建築で、地形と出会う。

## 建築—出会いの瞬間

ここまで、建築の出会いについていくつか書いてみたが、そういった出会いの可能性を豊かに持つものを、「建物」ではなく「建築」と呼びたいと思う。

そこにはさまざまなお会いがあるけれども、それらをひっくるめて、まさに建築と出会った、としか言えないような出会いの瞬間がある。

それは、生きていることのリアリティをまざまざと感じさせてくれる瞬間であり、そのような建築との出会いそのものが、まさしく建築の意味と価値なのである。

人は建築で、まさに建築と出会う。

## 三 出会いと設計

これまで、建築における出会いとは何か、何とどう出会うのか、ということを書いてきたけれども、それらは建築の専門家であるかどうかに関わらず、自らの体験として捉えることが可能なものだったのではないかと思う。

しかし、設計者の立場としては、そのような建築がどのようにつくられるのか、どのようにすれば設計可能なのか、という点に興味がある。

そこで、ここからはどうやってつくるのか、について出会いとはたらきの点から考えてみたい。

### はたらきとしての設計

出会う建築と言った場合、同様に会う設計というものがあるように思う。

それは、環境を能動的に探索しながら情報をピックアップし、何かに会うことによって調整する、ということと循環による自律的なはたらきとしての設計である。

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。

概念のところで書いたように、思考とは自己と自己との言語を介した出会いの循環、そこで生成された言葉と出会うことで、次の言葉を生成し、またその言葉と出会うというサイクルである。

同様に設計も、自己と環境との、出会いと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が動き続けるといってはたたらきがある。



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、建築がその形や境界を調整しながら形成されていく、といったような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り、ひいてはつくられた建築での出会いを豊かなものにするように思う。

## 遊びと分散

設計のはたらきにおいてさまざまな予期せぬものに出会う。ここでいう予期せぬもの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、その時点の図面や模型、パースなどのように設計者によって投入される事柄も含む。

その予期せぬものは、主観的な設計意志に対する制約（痛み）ではなく、遊びの文脈に乗った探索可能な出会いの可能性であり、設計行為を出会いと行為のダイナミックなはたらきへと導くものである。

また、それらの予期せぬものは、多様であればあるほど出会いの可能性を高めるが、あまりに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ため、適度に分散されていることが望ましい。

そうやって、出会いを多様に分散することは、設計による調整行為にある種の自在さのようなものを与えるように思うし、その自在さが、出会いと行為のはたらきを持続可能なものにするように思う。

## 出会いの投入

ところで、建築の設計過程で、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、その他これまで考えて来たようなものとの出会いが発見されたとすると、それは設計のはたらきにどのように関わりうるだろうか。

先の遊びと分散で書いたことを思い出すと、設計の過程で発見されたこれらの出会いは、設計の原理というように強いものではなく、可能性としての予期せぬものとして、再び設計環境に投入されることが好ましいように思われる。

そうすることで、設計のサイクルにおける出会いの可能性をより多様なものができるはずだ。

## 少年のモード

また、設計の問題は「どのようなはたらきの中に身を置くか」というように置き換えられる。それはシステムの問題であるが、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必要である。

経験を閉じて、一定の範囲の価値基準や手法の中で設計を行うのでは、そこに出会いは生まれないしはたらきは維持できない。絶えず目の前の予期せぬものを、遊びの文脈で可能性としてキャッチするような態度こそが求められるように思う。

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と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がある。その先には、手法に焦点を当ててではなく、態度へと焦点を当てた設計論がある。

つまり、出会う設計とは、理論的手法から実践的態度への転回のことなのである。

## 四 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。ずっと前にブログに書いた「棲み家」についての記事を読むと、これまで書いてきた出会いに関するいろいろが、この中に散りばめられていたように思う。

それを出会いという視点から捉え直し、建築の意味と価値とは何か、という問題に答えようとしたのが本論である。その出発点となった記事を過去のブログから抜き出して転載しておこうと思う。

### 棲みか (2002 onoken ブログより)

学生のころ友人と「棲みか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

リテイ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は難しい。なぜなら、環境と積極的に関わること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ずること、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な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・機能性などと同じように、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)

