環境デザインのプログラム設定

—環境内存在の現象学的アプローチへ向けて(2)—

文学部　稲垣諭

キーワード：変化の誘導、プログラム、環境デザイン、
フンデルトヴァッサー、建築

はじめに—行動と変化

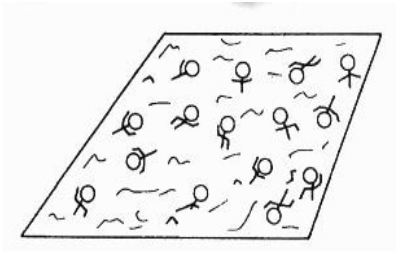
人間個体の行動の枠組みは、個体の数だけの多様性をもつ。とはいえ地理的、文化的、社会的文脈が共有されている場合、統計処理を介してその環境を生きる人々の典型的な行動規範を析出することは可能である。ただし、そうして解析される規範は、すでに自明化し、背景化していたものの呼び起こしに過ぎず、改めてそんなことを言われても困るという程の内容しかもてないのが大半である。また、そうした規範の解析から一歩進んで、規範を新たに作り変え、改良することによって人間行動を変化させようとしても、ほとんど現実には届かず、行動は何一つ変わらないということが頻繁に起こる。現在の環境問題の取り組みについて取り上げられる情報量の多さと、現実の行為者の行動の不変化との齟齬がそのことを如実に示してもいる。

海外で一定期間暮らしてみれば分かることだが、生活当初は、自分がそれまで培ってきた行動の枠組みが何度も崩壊し、更新されるような経験がつづく。それは、何をどこで買えばよいのか、どうやって人に話しかければよいのか見当がつかないといったことに留まらない。ドアの開け閉めから、階段や机、トイレの高さの違いにいたるまで、あらゆるところで当惑体験が前面化し、それまで経験したことのない疲れが出現する。硬貨の手触りも、パンの触感もすべてが違和的なもののように感じられる。しかし三ヶ月も過ぎれば、そこでの固有な行動の枠組みが再組織化され、そうした疲れも自然と解消されてしまう。そしてその頃には、例えば買い物に行くのに自然と買物袋を持ち歩くようになっていたりする。すでにドイツでは以前から、買物袋は持参すべきものであり、日本の感覚のままだと何枚も買わされる羽目になる。行動の枠組みの再編は、こうした外的環境の変化を通じて容易に起こりやく、その際行為者は、自分が変化したことに後になって気づくことになる。

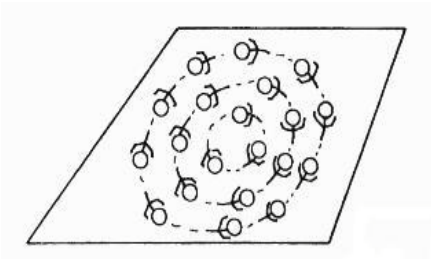
通常変化には二つのタイプがあると推測される。ひとつが、あるシステムの内部で生じるシステム自体が不変なままの変化であり、他方がシステム自身の変化、すなわち「変化の変化」である。ワツラウィックに倣って前者を「第一次変化」、後者を「第二次変化」と

呼ぶことができる[i]。例えば、悪夢のなかでその悲劇的状況を避けるために逃走したり、闘ったり、叫んだりすることは前者の変化にあたり、それ自体は悪夢を避けるという本来的解決にはならない。悪夢は悪夢として安定したままだからである。そうした悪夢から解放されるためには、眠りからの覚醒という全く別種の変化が必要になる。この変化は、悪夢内部での変化ではなく、悪夢の外部へと飛躍するような創発的変化である。これが第二次変化に該当する。しかし夢の中には、どのようにして目覚めへと移行するのかの手がかりがないのが普通である。それゆえ第二次変化には、誰かに起こされるといった外部からの強制要因が必要になる。しかし悪夢を見ている当事者にとっては、そもそも外部の設定ができない。その場合どのように第二次変化が誘導されるべきなのか。ここに、多くの創意工夫が必要とされる理由がある。

今、図 1 のように真夏のプールで多くのスイマーがランダムに泳いでいる場面を考えてみる。それぞれのスイマーは自分の快適さを求めて泳いでいるだけである。この場合、比較的空いていれば問題はないが、一度混み始めると、他人と衝突したり、一か所に多くの人が集まり芋洗い状態になったりする。これでは効率的なプール運営が行えない。そこで「他人に迷惑をかけないように泳ぎなさい」や「人の少ないところで泳ぎなさい」といった指示を与えるのが第一次変化に妥当する。こうしたことは、全くの善意から行われる。にもかかわらずこうした指示では、泳ぐ楽しみに抑制がかけられるだけではなく、迷惑をかけるスイマーを執拗に非難して、逆に多くの問題を生み出す可能性が高い。また、そもそも迷惑をかけずに泳ぐことが何であるのかが決定できず、より多くの補足規制をプラスするような局面へと進んでしまう。これではプールに泳ぎに来たのに、泳ぐこととは別のことが強要され、問題解決の糸口にすらならないことが分かる。こうした第一次変化による問題解決アプローチは、日常生活や哲学的議論でも頻繁に見られるものである。



【図 1 無秩序なスイマー】



【図 2　円周方向に泳ぐ秩序をもつスイマー】[ii]

そこで次に､数人のスイマーに､一定の円周方向に泳いでもらうよう指示を与えてみる。この場合、最初数人だけで試みていたことが、その快適さが徐々に気づかれることで、多くの人によって同調され始めることがある。そして図 2 のような全体的な円周運動の秩序が形成されるところまで進んでしまう。この秩序じたいは、第一次変化の延長上には存在せず、すでに別の局面（第二次変化）へと移行している。ここでは、行動を直接抑制するのではなく、当面の問題解決とは独立に見える行為の誘導がポイントとなっている。つまり、当初のスイマー数人は、自己組織化的な秩序形成の「ゆらぎ」となっている。通常ゆらぎは統計的に見た場合、平均化され消去されてしまう。システムはそうした安定化に向

かう傾向をもつからである。それゆえ当然ながら、全体的な円周運動にならない場合もある。むしろ他の泳者を妨害するノイズにもなりかねない。にもかかわらず、このゆらぎという確率的不確定性が存在したことが、第二次変化への局面転換のきっかけとなっている。

そこで次の段階として、あらかじめゆらぎが起きやすい環境設定をするという選択肢が生まれる。「流れるプール」というのは、そうした戦略のひとつである。そこで泳ぐ者は、流れの流動性や波の高低差の運動などを純粋に楽しみながら泳ぎを継続する。しかもそれと同時に、水の流動性はスイマーに一定の方向性を与え続けるのである。つまり、どのスイマーも円周方向に泳ぐことで、それと知らずに混雑の解消を行うことになる。確かに流れに逆行して泳ぐこともできる。しかし試みれば分かるように体力がすぐに消耗し、おのずと流れに身を任せてしまう。ここでは、第一次変化における命令や指示とは全く異なる仕方で、変化の誘導が行われている。しかも細かな行動規制を増やさずに、効果的な行動変化を誘導するのである。

そもそも自然現象には、明確な外的要因もしくは統制者が存在しないのに、多様な秩序形成が行われる仕組みが備わっている。それに対して人間社会における行動変化のような場面は、自然に放っておけばうまくいくようなものではない。それゆえ最も効果的なのが、法による強制的規制ということになる。つまり誰もが嫌々従いながら、おのずと行動が変容される場面にまで誘導してしまうのである。ゴミの分別行為という、それ自体環境的にも、衛生的にも、エネルギー効率的にも正しいことなのかが分からないまま規制が導入され、行動の変容が促された例は存在しないこともない。ただし、政策決定力が強い政府をもつ国家とは異なり、日本のように環境税や具体的行動規制を導入するために莫大な労力を必要とする状況では、法による外的規制そのものが困難となる。そこで、外的規制とは別建てで、環境内部にゆらぎを増幅する工夫（選択肢）を導入する構想があってもよいことになる。以下ではこうした観点から、環境デザインのプログラムを設定し、持続可能な環境デザインの選択肢を探ると同時に、探究の持続可能性も可能にする環境哲学のオルタナティブを構想してみる。

1. 環境デザインとプログラム的発想

「環境」という語は当初より、生物が「その中」にいないということが考えられないようなものとして設定されている。さらには「その中」と述べる際の、「その」という閉域が何であるのかを問い始めると終わりが見えないようなものとして設定されてもいる。現在叫ばれている環境問題においても、何をすれば環境へとアクセスすることになるのかが決まらない状況が多々出現しているが、これも上記の環境概念の固有性に含まれているものである[iii]。

大局的な見方ではあるが、これまでの環境問題に対する哲学・思想系のアプローチは、地域的（西洋やアジア）・伝統的な思索に含まれる自然哲学思想のエッセンスを取り出すことで、それを現状の政治的、社会的、人道的取り組みに対するオルタナティブとして提言すること、もしくは量化的メソッドでは容易に判定できない「自然の美しさ」や「自然の尊厳性」といった固有価値について哲学的もしくは倫理的視点から提言を行ない、現状の社会動向を批判することを目指してきたと思われる。こうした提言の試みは、環境関連の

各種政策決定会議や委員会、市民講演会、公開シンポジウム、大学の講義といったさまざまな場面で実行されており、状況に応じてそれら提言がもつ影響力にも大きな差が出てくる。とはいえ、この影響力がどの程度のものであるのかを検証する試みが実施されたという報告はまだ聞いたことがない。さらには、「自然への畏怖の念」といった固有価値がたとえ一般に認められたとしても、そこからどのような実践的行為を導き出せばよいのかは一義的に決定されず、それによって現状の環境問題が本当に解消へと向かうのかについての保証もない。つまり、人文科学的アプローチの典型である「提言型アプローチ」に含まれる困難さの最たるものは、この提言それ自体の影響力および理論の有効性を吟味する科学的仕組みをもち合わせていないことにある。つまり、環境関連課題にかかわる人文科学的アプローチの多くは、計画目標を設定し、それに適う一連の手順を明記し、多くの選択肢を展開・吟味することで成果評価が行われるプログラム型のプロジェクトとして進められてはおらず、そもそも進めることが困難な分野なのである。

とはいえこのことから、思想や知識の提言が断念されるべきだということが主張されているのではない。そうした思想や立場表明の力が発揮される現実が存在することも確かであり、その限りで思想や知識の提供は継続されるべきであるし、そのさいの効果的な説得の技法も模索されるべきである。むしろここで述べたいのは、**そうした知識や理論提示の継続と同時並行的に、それら知のシステムが実践的かつ効果的に感じ取られる場面や、もしくは身体性を介在させることで環境についての経験が拡張されるようなデザイン（環境デザイン）**を設定し、それらデザインとともに多くの課題が見出される「プログラム型アプローチ」を構想することも可能ではないかということである。

そもそもプログラムという語は、日常的にも頻繁に使われるように、物事が進行するための実行計画であったり、コンピュータが演算処理を行なうさいの手順を示す規則のネットワークであったりする。現在、経験科学の多くが、この発想を取り入れているのは、多くの参加者がそれを共有し、吟味し、改良し、展開していくことができるからである。プログラムという発想には、探究の「共有可能性」、「吟味可能性」、「展開可能性」が必然的な格子として含まれており、問題を解決することよりも、逆に多くの課題を見出し、固有な探究領域をそのつど拡張していくことに力点が置かれる。その意味でもプログラムは、自然哲学や現象学、システム論といった人文・社会科学的なアプローチの方法的、テキスト解釈的な制約を極力弛めて、それらを探求の手がかりとして積極的に取り込むことを推奨する。重要なのは、展開のモードを自在に変更し、選択肢とともに新たな経験や研究領域を持続可能的に開示できるかどうかであって、立場の主張や解釈の正当化が目指されているのではない。環境へと現実的にかかわる選択肢の細目を更新することが、同時に人間の経験も拡張するような探究の手順を、多くの参加者に発見的に開示できるかどうかだけがプログラムの焦点となる。

2. 環境デザインのプログラム・コア

プログラムには、その展開の方向性を与えるコア・指針（統制原理）が必要である。環境関連課題においては、物理学や生物学のように探究対象・領域が初めから設定されては

おらず、超学的なアプローチが要求されている。そのため当初コアには、領域を極端に特定化するような制限が含まれるべきではない。ただしプログラムが展開するなかで、コアに特定条件が付与され、探究領域が固有に分化してしまうことには全く問題がない。むしろプログラムが停滞したさいに、当初のコアに改めて戻りうる自在さや柔軟性をもたせる必要があるだけである。ここでは、環境デザインをプログラム化するためのコアをいくつか列挙してみる。

①環境へとアクセスするための現状の選択肢に制限されることなく、新たな選択肢を創出し、環境経験を拡張できること。
②デザインされた環境へと持続的にかかわることが、同時に行為者自身の変貌（意識的、行動的）を促す、いくつかの可能性の見通しが立つこと。
③環境とのかかわりは、環境内の対象とのかかわりとは根本的に異なる。それゆえ、その環境内に固有な指標を設定したり、イメージを活用することで、その環境とのかかわりを新たに組織化するように経験を誘導できること。
④環境問題に直接的にコミットする意識や立場を強調するのではなく、オルタナティブな価値をもたせることで参与条件を低く設定し、遠回りであっても多くの参加者を間接的に環境にかかわらせることができること。
⑤予想された効果が見込めない場合、付帯条件もしくは付加価値によって修正・改良が行なえること。
⑥デザインを通じて既存の哲学的、社会学的な概念、例えば「世界」、「個人」、「社会」、「自由」、「身体」、「意志」、「私」、「他者」、「倫理」、「魂」、「不死性」といったものの内実が変化するか、内実が細分化されることで、探究領域が拡張し、プログラムが持続可能になること。

これらコアは、デザイン・プログラムを展開可能にするための大枠の制約であり、より特殊なコアユニットがここに付け加えられていく。ただしこれらは絶対的な原理ではない。また、これらコアに含まれている「環境」や「経験」といった概念も厳密に定義される必要はない。むしろこの未確定性が、プログラムの展開とともにコアの内実をそのつど変化させる推進力となるよう創意工夫する必要があるだけである。環境にしろ、経験にしろ、それらが拡張されたときに初めて、以前の内実が見えてくるのであって、それらを一義的に決定できる保証はない。「環境」概念にはさまざまなモードが含まれており、それらモードに対応するデザイン構想が可能なだけではなく、逆にデザインを通じて新たな環境概念の発見にもつながるはずである[iv]。そもそも精密自然科学的なプログラムに含まれる「重力」や「質量」、「光」といった概念の多くも、経験的に内実を決定することはできない。むしろそれらは探究を導く指針となり、展開を経た後に暫定的な定義が与えられるだけであり、最終的な確定原理は存在しないし、確定することが目指されているわけでもない。

3. デザインのネットワーク

上述のコアユニットを手がかりに、新たな環境とのかかわりを創出する選択肢として構想されたものが「環境デザイン」である。選択肢とは、A か B かの立場の選択を強要するものではない。それは、環境内存在にとっての行為的、体験的な手がかりになるだけであって、不要な場合はいつでも廃棄することができる。その意味でデザインは、思想的な主張とも異なる。したがってまた、みずからのデザインの正しさを訴えたり、他のデザインと比較し、批判することが問題になってもいない。デザインにとって重要なのは、経験世界における実現可能性が保証されているかどうかであり、そのことが新たな環境経験の選択肢となりうるかどうかである。したがってデザインは、実現不可能な「理念」であってはならず、たとえ事後的にであれ、経験拡張的であるか、経験可能なものでなければならない。むしろ、特異的な経験であっても、その中で理念性が見出されるようなデザインが要求される。

またデザイン制作は、自然科学的な反証プロセスとも直接的にはかかわらない。芸術作品およびデザインの制作プロセスでは、何をすれば反証したことになるのかが決まらない場面の連続である。芸術家が制作プロセスに区切りをつけることとは、作品に固有な均衡点・完了点を作品みずからが引き受ける現場にただ居合わせることであり、ここが現行の経験科学との接続を難しくしている。というのも芸術制作では、既成事実の実証的な追認は問題になってはおらず、新たな現実性を経験可能な形で創作することだけが目指されているからである。その限りで数値的なデータによる精密化が最終目標となることもない。むしろ、そうした意味での科学性を繰り返し再定義することが求められている。端的にいえば、芸術的な制作プロセスの歴史とは、その時代水準の実証的な精密化からはこぼれ落ちてしまう経験領域を嗅ぎ取り、そこに固有なプログラムを設定することができるかどうか、その果敢な企ての連続のことである。

デザイン制作の歴史が途切れなく続いてきたことに疑いはなく､そのさい個々の作品は、それを体験し、鑑賞する者たちが新たな経験へと参入するためのきっかけとなり、より良い制作への手がかりとなりつづけてきた。反証可能性とは異なり、経験形成的であるか、イメージ拡張的であるかが､次の探究の展開見込みを示唆する重要な吟味ポイントとなる。この吟味条件から外れていくデザインは、修正や改良可能性の目処が立たない限り、放棄され、忘却される。というよりデザインが放棄され、忘却されることが、次の制作につながる原動力を生み出すような仕方でデザインのネットワークは組織化されていくと予想される。これらデザイン制作のプロセスは、絵画、詩、小説、写真、映像、建築、彫刻、音楽といった多くのメディアに媒介されて継続する。芸術経験のモードとメディアには一義的な対応関係は存在せず、対応が新たに形成されることが、ひとつの制作物になるような発見の場面にかかわっている。

4. コアとデザインの隙間（建築的意匠）

ここでは、建築物をメディアとする環境デザインに焦点を当てる。建築的空間とは、自然空間そのものではなく、人間が作り上げた物理的環境であると同時に、その中で日々み

ずからを育み、成長させ、老いていく実存的場所でもある[v]。建築と環境は、人間の行為的なかかわりを媒介にして結合されている。以下では、フンデルトヴァッサーという建築家の意匠をデザイン・プログラムとして取り上げる。ただし彼が行ったことの単なる解釈・分析ではなく、その試みを手がかりにして、どの程度のプログラムの展開可能性が見出されるか、つまり経験の拡張を含んだデザイン課題の可能性を取り出してみる。留意すべきは、デザインのネットワークが、コアユニットから単純演繹的に導出されることはなく、創発的に出現していることである。単純に考えても、コアが与えられたからといって、そこからデザインを具象化するのは困難であるし、むしろ逆に創発的なデザインを通じて、コアの内実がそのつど浮き彫りになり、規定されるということが起こる。その意味でもコアは漠とした方向性しか示唆せず、このコアとデザインの隙間に人間の際限のない創造性が発揮されるのであり、その現場に立ち会う事例研究は、今後プログラムを設定し、展開させていくさいの有力な手がかりとなる。

【フンデルトヴァッサー（1928-2000）の建築的自然】[vi]

フリーデンスライヒ・フンデルトヴァッサー(FriedensreichHundertwasser)は、多くの絵画、制作物、建築物を残すと同時に、多くの奇行でも有名であった 20 世紀ウィーンの芸術家のひとりである。彼は、当時全盛を極めつつあった科学の進歩とそれを支える合理主義的な発想を徹底して峻拒する。その徹底さゆえに、彼はみずからの理論的立場を繰り返し宣誓し、奇行的なパフォーマンスを行うアジテーターとならざるをえなかった。それらすべては、文明の進歩がある種の短絡的な自動性へと巻き込まれていくことへの危機感であると同時に、失われていく自然環境の喪失感でもあり、そうした自動性に対して躊躇や戸惑いをもたらさねばならない使命感に由来していた。当初、画家として出発した彼は、後に建築デザインを手掛け、実際に設計し、多くのプロジェクトを実現していくことになる。ここでは、彼のプログラム・コアとそのデザインを取り出していく。



[Hundertwasserゼミの教室][vii]

抑制されない不規則性（抑制されたイメージと建築的貧困）

絵画には自由があるのに、建築には自由がない。絵はイメージの赴くまま自由に描くこ

とができる。しかし、建築物は多くの規制に縛られている。物理的な制限だけであればまだよい。規制された建築的概念がイメージを抑制し、それが建築の貧困を一層強める。その悪循環こそが問題である。人間がその生の大半を過ごす住居や、仕事場となる建築物に自由が存在しないのはなぜか。これが、フンデルトヴァッサーが建築作品を構想するきっかけとなった問いである。誰も開けることのできない倉庫。垂直のベッド。木が住んでいる部屋。行き止まりの階段。目的地に行くための通過点ではなく、そのものを経験するためだけに存在している階段。そうしたものが存在してはいけない理由はない。



[木の借家人][viii]

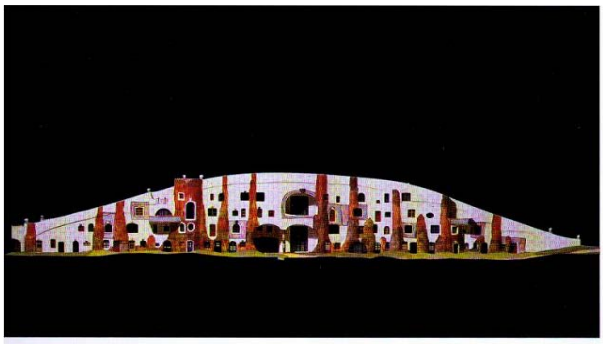


[鳥取県　三佛寺]



[イタリア　サントルソ]

建築基準法やコストパフォーマンス、量産化、社会的常識、そうしたものすべてが、こうした建築的自由を否定する自動化に人間を巻き込んでいる[ix]。したがって、この「抑制された規則性」からの脱却が、彼のプログラム・コアのひとつとなる。自分が住んでいる住居や都市は、なぜそのように設計されているのか、そこに暮らす者のなかでそのことを知るものはほとんどいないはずである。都市や住居の設計には、多くの抑制・規制が隠されている。例えば、そもそもなぜ大地のうえに建造物を立てる必要があったのか[x]。草原、丘陵、岩壁、渓谷。これらはすでに大地のファサードであり、生命の住み家であった。この大地と地続きに織り成す建築物はなぜ構想されなかったのか。もしされていたとすれば、どのようなデザインになるのか。さらに人間のファサードである皮膚に接合されていく住居は存在しないのか。フンデルトヴァッサーにとっての建築的自由とは、どんなときにでも自然と接合可能なイメージの自在さを獲得することであり、それによって既存の抑制的規則を浮き彫りにすることである。



[目の形をした家][xi]

これは、フンデルトヴァッサーが設計した「目」を象った建築物である。およそ屋根とは思えない傾斜によってかたちを与えられている。この目の縁が作る傾斜は、自然を散歩する者にとっては、大地と地続きに緩やかに上昇する丘陵となり、その丘陵の下で人々は生活を営む。自然の景観と身体器官を接合していくこの目は、自然のなかで自然を見つめる目であると同時に、人間の営みを見つめる自然の目でもある。目から歩み出ることで人間は自然に見つめられ、おのずとその目へと戻っていく。人間や動物に属する「まなざし」が、自然の内部に取り入れられ中性化されることで、自然と人間を見守る寡黙な主となる。自然と人間の、丘陵のような緩やかな共生的秩序が、建築物に媒介されて初めて出現する、そのような場所を特定するデザイン構想のひとつである。まなざされていることへの気づきは、まなざすものの認識ではないし、まなざすものの実在や内面性を確定することでもない。まなざしへの気づきがひとたび起これば、それを起点に行為の連関が再編され、自己が変貌するための機縁となる。環境倫理的な主張や行動基準を外側からもち込むのではなく、「住む・暮らす」というごく当たり前の行為が継続されるなかで、まなざしを介した自然とのかかわりが、おのずと組織化されるようなデザインが目指されている[xii]。メルロ＝ポンティが、絵画を手がかりにして展開した、まなざしと自然の身体論が、建築デザインによって具象化され、更新されていることが分かる[xiii]。オーストリアのブルマウにある温泉村がこの構想をもとに設計されており、保養所として今なお多くの人に利用されている[xiv]。



[ブルマウ温泉村　模型][xv]

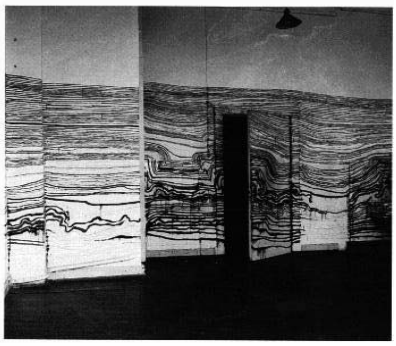


[ブルマウ温泉村][xvi]

直線の排除と渦巻き [xvii]

植物は、日の光に向かってまっすぐ伸びていく。しかしこの「まっすぐ」は、幾何学的な定義にもとづく場所をもたない点のつながり（直線）ではない。自然の質料性とは、しなやかさと厚みを備えたかたちの別名であり、そうした自然のうちに幾何学的な直線を見出すことはできない。「自然は無駄をしない」ということは、自然のプロセスが直線的に進むことではない。木々や土壌が何十年もかけて水を浄化し、植物のツタが幾重ものらせんを描いて上昇するように [xviii]、自然のプロセスはおのずと展開するだけである。物性が関与する自然の最短距離には多くの運動モードが含まれており、それは直線的でもなければ、幾何学的規則に則ったものでもない。にもかかわらず近代以降の建築物は、幾何学的図形と直線の集積として組み立てられ、精密な遠近法によって立体化されてきた。

先の「抑制された規則性」とは、実はこの「直線による画一化」のことに他ならない。二点間の最短距離に一本の直線しか引けないことを認めたときから、人間の文明に大きな抑制がかけられたのである。それに対して「抑制されない不規則さ」とは、こうした直線的思考からの脱却であり、それと同時に新たな次元や秩序を産み出す創造性原理の渇望を意味する。フンデルトヴァッサーにとってそれは「渦巻き」であった。竜巻や台風、渦といったものは、動きのなかで生成する散逸構造であり、空間に位相差が生じれば渦はらせんに変貌する。この構造それ自体は、実体的なかたちをもたず、絶えず動きのなかにあり、動きとともに生成し、静止によって消滅する。また渦は、単なる動きの延長上に出現するのでもない。動きのランダムな反復には、渦巻きが生成する予感が見出せず、偶然のきっかけで自己組織化的に秩序と次元が創発するだけである。それゆえこの転換は、遠近法が二次元から疑似三次元への移行を可能にするように精密化され、予測される局面転換でもない。むしろ構造の生成によって動きに新たな変数が加わる創発的移行である。現在の地球生命がCHON元素を基盤とするDNA生命として定義される限り、核酸の二重らせんが、単なるタンパク質の集合から生命の次元への飛び越えを保証している [xix]。ということは、二次元的な平面上に描かれる渦巻きにもすでに、そうした別次元への傾性が隠されているはずである。フンデルトヴァッサーの絵画作品には、過剰なほどの渦巻きが描かれており、大学の教室にも四方を取り囲むように何重もの渦を描いていた [xx]。世界事象がらせんを描いて運動することに、新たな次元へのゆらぎを見て取るまなざしが必要なことを、フンデルトヴァッサーは繰り返しみずからに確認していたように見える。





[レルヒェンフェルト美術大学　ハンブルク 1959] [xxi]

「歪み」や「曲線」という言葉には、固有な価値観がすでに込められている。このことは例えば、「進歩」や「発展」、「上昇」といった言葉に対して「直線」と「曲線」のどちらとの結びつきが強いかを考えてみれば一層明らかになる。歪みは矯正の対象であり、合理的説明を通じて修正されるべきものである[xxii]。フンデルトヴァッサーが行ったのは、この「直線」という語に含まれる合理化や倫理化の仮面を被った価値を中性化するのではなく、その反対原理である「歪み」や「曲線」を存分に建築デザインに取り込むことで、別の付帯価値を発見し、対立させることであった。平坦ではない床や壁、柱を作成し、部屋を直線ではなく歪みのある曲線で境界づけたのもそのためである。



[非直線的な床と壁][xxiii]



[部屋の境界の歪み][xxiv]

カビと創造性

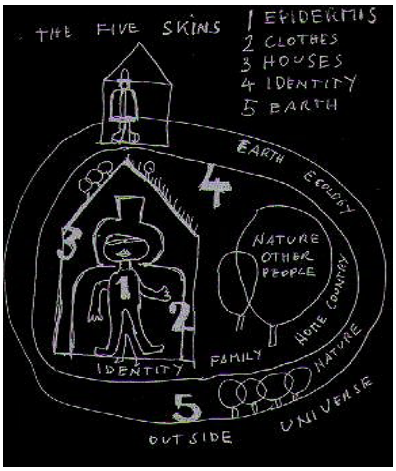
カビの繁殖は、部屋の隅や奥まったところで生じる。三面がそれぞれ交わる天井や床の角では、物性の違いや高低差から生じる大気の温度差によってカビの繁殖が起きやすい。空気は淀み、湿度に溢れ、繁殖条件が整えられる。一度カビの繁殖が始まると、自己組織的に増殖し、周辺をまだらに覆い始める。それによって部屋の四隅の直角は角を丸めとられ、内壁の均質な色彩は多様な染みへと変化する。カビの繁殖によって現代的な建築は、新たな建築物へと変貌する。ここでは、カビが繁殖しないように管理するという発想ではなく、カビの繁殖のなかに自然の生命力と新たな建築への手がかりを嗅ぎ取るのである。

カビによる染みは、雪の結晶のようなシンメトリーな模様になることはない。不規則的にみずからを増殖させ、自然が通り抜けた痕跡だけを残していく。フンデルトヴァッサーが構想した建築物には、今見ても古さを感じさせないところがある。というより、建築されると同時に、古くからそこにあったかのように馴染むものだけがデザインされている。つまり、生成、繁殖、消滅といった自然のプロセスを引き受け、通り抜けさせるのに十分な耐性をもつように建物がデザインされている。「新しい自然」や「自然の新しさ」という言葉に含まれる違和感は何なのか。本来自然の中に新しいものは存在しない。すべてが太古からの歴史をらせん状に反復しているだけである。だからこそ、自然生命のなかに郷愁

の情感を喚起させるデザインが可能となる [xxv]。壁面を伝う雨の跡、腐食による錆びやタイルのひび、大気や泥による汚れ、それらすべてが設計者なきデザインを継続し、建築物を変貌させ続ける。その耐性をもつ限り、建築物は古びるのではなく、馴染み、溶け込むのである。壁に蔦を這わせるファサードの建築も彼のデザイン課題のひとつであった。かなり早くから屋上緑化や壁面緑化にも取り組んでいる。ただしこのアイデアも、日光の遮断や室温の調整といった生活者重視の視点から生まれたのではなく、自然のプロセスを引き受けることのできる建築物という発想の延長上で、自然と人間の制作的な共演が目指されている。この意味でのデザインに終わりはない。

皮膚の覚醒（視覚から触覚へ）

皮膚は生命のかたちを維持する、地球生命になるための最も外枠の条件である。古細菌にしろ、真正細菌にしろ、生命であるための膜システムを備えている。膜は「閉じる」ことを基本としており、そのことが生命にかたちを与えるだけではなく、内外の差を作り出し、化学的浸透圧を生み出すことにもなる。つまり膜が閉じるということは、単に内外を区分するだけではなく、次元的な落差をもつ別様の現実を出現させる。とすれば、そのつど新たな皮膚を発見し、それを覚醒させられれば、同時に別様な現実への踏み込みが行われることになる。



[五つの皮膚] [xxvi]

フンデルトヴァッサーは、人間がまとっている皮膚を五つに分けて考えていた。それは、「表皮（epidermis)」、「衣服」、「家（建築)」、「社会的同一性」、「地球」の五つである。人間は異なる皮膚で閉じられることで、異なる現実性を出現させる。衣服をまとうこと、社会的同一性を獲得すること、これらは人間に固有な現実性と相即している。これら五つの皮膚を継ぎ目なく覚醒させていくこと、それも彼のプログラム・コアのひとつであった。ただしこのコアは、彼が首尾よくデザイン展開できていないコアのひとつでもある。確かにフンデルトヴァッサーは、自然の素材を考慮し、自然にやさしい衣服や靴を制作し、視覚の限界も見抜いていた。しかし衣服のデザインを行うことと、「五つの皮膚を覚醒するこ

と」との間にはまだ何段階もの経験プロセスが介在している。単純にいえば、身体の膜システムである表皮から地球という皮膚につながることはほとんど困難である。地球がみずからの皮膚になるためには、何を経験すればよいのか。普通は途方に暮れるより手がない。おそらくこのことは、地球を触覚的に感じ取れないことに、つまり地球に触れることができないことに由来している。地球に対するイメージの大半は、アポロ計画以後の写真や画像、動画といった視覚イメージである。それに対して皮膚が皮膚でありつづけるのは、運動感覚や内感とともにある触覚性の働きのおかげである。それゆえ、この触覚性の働きから地球へと進むことが、どのような経験をすることになるのかの見通しが決まらない限り、地球を皮膚として感じ取り、それを覚醒することは難しい。これも、イメージの貧困がもたらす困難な課題であり、取り組むに値するデザイン課題のひとつである。

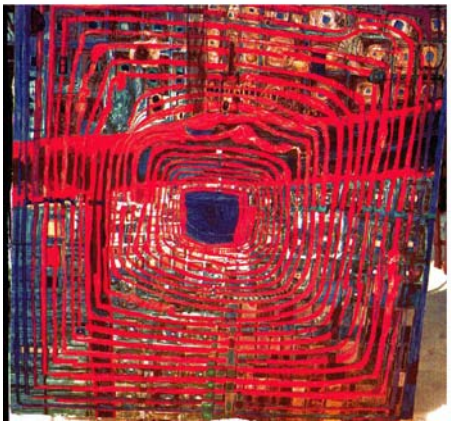
雨粒と自然イメージの拡張

自然環境問題を考えるさいにイメージの役割は決定的に重要であり、フンデルトヴァッサーにおいてもイメージが存分に活用されている。「自然」という言葉の背後でもイメージは働いており、視覚性のイメージもあれば、触覚性、嗅覚性のものもある。「土に染みる雨の匂い」というのは、メタフォリックではあるが、どこかで分かってしまう自然の現実のひとつである。環境デザインを構想するさいに、みずからがどのような自然イメージを獲得してきたかにとどまらず、今後どのようなイメージを獲得していけるのかが決定的に重要になる。そのさい言葉の意味だけで推測し、理解するのではなく、イメージと経験の相互が動き出す場面を通り抜けるようなデザインが要求される。

はるか高い上空から降り注ぐ雨をイメージする。それは音もなく柔らかなときもあれば、力強くリズミカルに窓を打つこともある。雨の滴は、浮遊する間、一個の個体となり、ふつう 0.1～3mm ほどの大きさをしている。これ以上小さければ、落ちることができず大気に拡散し、大きければ砕けてしまう。その一粒の滴に視点を移してみる。そこから見えるもの、感じ取れるものに注意を向けてみる。滴は上空三、四千メートルから徐々にスピードを上げて落ちていく。そのかたちは、涙の粒とは異なり、空気抵抗や大気の影響で少しつぶれたニンニク状となる。そうした滴となって、みずからの重さと湿度を感じ取り、大気の抵抗を聴くのである。すると視界が徐々に開けてくる。そして、プールに潜って太陽を見上げるのとは逆に、滴から街を見下ろすのである。滴に映った街並みは、落下抵抗と大気の振動により即座に歪み、その歪みが波となり滴全体を駆け抜ける。景色の彩りは幾重にも混ざり合い、更新され、かろうじて粒を維持している。その粒が街を映し取っているのか、景色に水が張りついたものが粒なのかが区別できなくなる経験の場所がある。そのような雨粒に映し出される街は、どのような形や色で設計されているのがよいのか。もしくは、滴が心地よく落ちることのできる歩道とは、どのような歩道であろうか。



[一滴の雨粒が街に落ちる　1955] [xxvii]



[太陽の向こう側から見た街　1955] [xxviii]

フンデルトヴァッサーの初期の絵画作品には、こうした視点の移動から見えてくる自然と人間の営みの均衡や、その崩れが描かれている。イメージと経験の動きを用いないと、何が描かれているのかさっぱり分からないものも存在する。さらにそのさい、彼の感情モメントがこっそりと自然の側に移し入れられている感もある。このことは、論理的思考の典型的枠組みである二項対立の延長上で、デザインに曲線や歪みを導入したことにも通じている。技術を通じて自然にかかわることが、すでに人間的な試みである限り、「合理的人間」か「不規則的自然」かという立場の選択を迫ることは、終わりのない理念の闘争となる。そこには当然メリットもあればデメリットもある。自然に直線は存在しないということから、「直線＝合理化」から「曲線＝不規則性」への立場の移行は単純に導き出せないし、曲線的なデザインを無理やり構想することほど合理化した人間的発想もない。彼のデザインの中にある種の強引さや批判的感情が感じ取られるのは、そうした思考的枠組みが、自然との共生的なデザインとは外的な仕方で導入されているからかもしれない。特に科学の進歩に対する根深い不信は、彼のデザイン展開を加速させたと同時に、足かせにもなっていたように思える。

そもそも建築物とは、そこで暮らす生命体（人間であれ、動物であれ）にとっての住居であり、空間である。とすれば、そうした建築物へとかかわり、そこに暮らす、行為者の身体性の分析およびその取り込みをしない限り、建築作品はたとえ暫定的にであっても完成できない。自然や環境とのかかわりが新たに組織化されることには、身体経験の拡張が同時に含まれているからである。例えば「風」や「大地」と言われるものは、単なる空気の移動ではないし、土砂の堆積でもない。さらには認識主体が付与する知識や価値観でもない。風や大地の経験やイメージを刷新するには、どうしても身体経験の拡張が必須となる。風は聴かれ、嗅がれるという身体行為と、大地は踏まれ、味わわれるという身体行為と本来切り離すことができない。にもかかわらずフンデルトヴァッサーの建築には、それを媒介して、身体性と自然環境とのかかわりを組織化するような手順が明確には見出され

ない。ということは逆に、環境へのかかわりを新たに組織化することの条件として、身体運動の重要なメカニズムを担う、頭頂葉から小脳、脳幹にかけての皮質の垂直領域の神経的再編を巻き込むような、建築プログラムの構想は今なお可能であることが分かる。その場合、現象学的な身体性の分析が前景化し、かつフンデルトヴァッサーの構想に多くの修正をかけて、改善していく展開可能性が生まれる。さらに、そうした場所をすでに特定し、デザイン展開している荒川修作の建築プロジェクトからも多くの手がかりを獲得できると予想している。

[i] P. ワツラウィック・J.H. ウィークランド・R. フィッシュ:『変化の原理　問題の形成と解決』(長谷川啓三訳、法政大学出版局、1992) 参照。

[ii] H. ハーケン:『自然の造形と社会の秩序』(高木隆司訳、東海大学出版会 1985)、40 頁参照。

[iii] 拙論「持続可能性の実現とその課題―オルタナティブ・デザインとしての哲学―」、『エコ・フィロソフィ研究 Vol.1』(東洋大学「エコ・フィロソフィ」学際研究イニシアティブ、2007)、p.163-181 参照。

[iv] 環境概念の豊穣さおよびその前史の概観について、拙論「環境概念の前史―環境内存在の現象学的アプローチへ向けて(1)」、『「エコ・フィロソフィ」研究 Vol.2 』(東洋大学「エコ・フィロソフィ」学際研究イニシアティブ、p.165-180、2008) にて論じた。そこで取り出された環境モードは、「流体的な媒質としての環境」、「有機体と不可分な環境」、「生命に浸透する環境」、「行為に相即する環境」の四つである。

[v] 建築空間と人間の現象学的な関係について、以下を参照。N. シュルツ:『実存・空間・建築』(加藤邦男訳、1973、鹿島出版会)。

[vi] 参考文献、Friedensreich Hundertwasser: *Das Hundertwasser Haus / Texte von Hundertwasser* (Österreichischer Bundesverlag, 1985), :『Hundertwasser Architecture 自然と調和する人間味あふれる建築を目指して』(Taschen, 2002), : *Hundertwasser* (2004, Taschen Portfolio), P. レスタニー:『フンデルトヴァッサー 五枚の皮膚をもった画家王』(2002、Taschen)。

[vii] P. レスタニー:2002, p.91.

[viii] この「木の借家人」は、単に奇抜さを狙っただけのデザインではなく、木々による水の浄化システムを建築に組み込むためのアイデアのひとつである。Hundertwasser:2002, p.122.

[ix] 建築基準法による安全性の確保は、確かに建築物およびそこに住まう人間にとって必要不可欠である。しかし換気口や窓、非常口の設置、天井の高さといった制約を、デザインとは独立に規制し、設定するやり方ではなく、具体的な設計図にデザインを落とし、実現可能性を吟味する段階で、そのつど制約を付与していく方法もあったはずである。ただし、こうしたやり方自体はコストパフォーマンスに逆行し、量産化にも向かないため、排除されてしまうことになる。

[x] 大地の上の建築物という垂直性の獲得は、人間に固有な直立での歩行の獲得と同様に、天の下に存在する人間の宗教的な存在様式の樹立とも関係している。N.シュルツ:前掲書、81 頁以下参照。

[xi] Hundertwasser: 2002, p.241.

[xii] まなざしのデザインについては、人型インタラクティブマシンである Cyclops の設計、改良を手がけている本間敦の試みも参照。本間敦:「≪Cyclops―睥睨する巨人≫覚え書き」、『ディスポジション　配置としての世界』(柳澤田実編、現代企画室、2008) 所収。

[xiii] M. メルロ=ポンティ:『眼と精神』(滝浦、木田訳、みすず書房、1982)、257 頁以下参照。

[xiv] この温泉村では、温泉の地熱や廃熱を使った珍しい発電も試みている（参照：http://www.blumau.com/）。
[xv] Hundertwasser:2004, p.122.
[xvi] P. レスタニー: 2002, p.54.
[xvii] 「直線は人間を没落に導く」、「部屋の四方の壁を巡る渦巻き模様は、建築を土台から屋台骨まで復活させる。これは最も効果的なカビだ」。Hundertwasser:『視覚の文法 *La grammaire du voir*』（1957）、『建築における合理主義に対するカビ宣言 *Verschimmelungs-Manifest gegen den rationalismus in der Architektur*』（1958）、および P. レスタニー: 2002 参照。
[xviii] 植物の成長に回線運動が内的に関与していることを、300 種にわたる植物を執拗に観察することで見出したのがダーウィンである。C. ダーウィン:『植物の運動力』（渡辺仁訳、森北出版株式会社、1987）。
[xix] この非連続的な飛び越えをめぐって、分子生物学者の創造性が遺憾なく発揮されることになる。例えば、P.D. ウォード:『生命と非生命のあいだ』（長野敬・野村尚子訳、青土社、2008）を参照。
[xx] 世界現象を渦巻きの運動性から説明することは、伝統哲学的にもそれほど珍しいことではない。すでにデカルトが、宇宙の成立を充満する微細物質の渦動から説明しており、ニュートン力学を批判的に引き継いだカントの宇宙生成論でも引力と斥力の相互作用による粒子の渦動が重要な役割を演じていた。R. デカルト:「宇宙論」、『デカルト著作集 4』（野沢協・中野重伸訳、白水社、2007）所収、I. カント:「天界の一般自然史と理論」、『カント全集 2』（宮武昭訳、岩波書店、2000）所収論文参照。
[xxi] Hundertwasser:2002, p.52-53.
[xxii] 科学的思考の直線的合理性と非合理なものの排除に関しては以下を参照。B.ラトゥール:『科学が作られるとき』（川崎勝・高田紀代志訳、産業図書、1999）、307 頁以下。
[xxiii] Hundertwasser:2002, p.284.
[xxiv] P. レスタニー:2002, p.45.
[xxv] 持続可能性の要件でもある再生可能性や保存可能性には、馴染み深さという情感性が同時に含まれていたほうがよい。ヨーロッパの街づくりにとってこのことは必須の要件になっているように見える。
[xxvi] P. レスタニー:2002, p.3.
[xxvii] Hundertwasser: 2002, p.26.
[xxviii] P. レスタニー:2002, p.6.