

バランス

In medio stat Virtus
(Aristoteles)

私たちが生活する現代では、何事においてもはっ
きり結論を出すことが良しとされているよう
です。



イエスかノーか、右か左か、保存するのか壊すの
か…

確かに、はっきりとした結論を出し、ストイックに自
分の決めたポリシーに従い、直進しかならないのはカッ
コイことではあります。

しかし、車の運転のように、直進する時でも左にいたり、行き過ぎないように右に行ったり、道に沿ってわずかに方向を調整しながら進んで行くものではないでしょうか。

左だけ、右だけ、まっすぐだけというのはありえないことでしょう。



目的にたどり着きたいからこそ、状況にあわせて、方向性を修正していく。出発
からゴールまで長いスパンで見たら、別にポリシーを曲げていることにはならない
のではないのでしょうか。

アリストテレスは、「真ん中が正しい…」なんて言いました…全ての分野において「完全
な善」というものは…もちろん「完全な悪」だって無いはずです。



大切なのは「バランス」をとることなのではないでしょうか？

「バランス」は Slow Architecture を達成するための大切なキー
ワードの一つです。

便利なまち、個性的なまち、誰にでも平等なまちをつくる方法は一
つだけではありません。

現代の都市計画はいろんな分野やニュアンスがありますが、Slow
Architecture の目的は、調和の取れたまちづくり、それを
忘れないようにしないとけません。



Slow Architecture は、何かを決断するときには、バランスを大切にしたいのです。

マテリアリティ

felicita` e` come toccare il cielo con un dito



五感 - 視覚・聴覚・嗅覚・味覚・触覚…五千年ほど前から
私たち人間は「五感」によって周りにある環境や、世界を感
じてきました。



また、感じるだけでなく、五感を使うことで道が分かったり、食べ物を見つ
けたり、危険を避けたり、他人とのコミュニケーションをとったり、学
んだり、自分の経験を積み重ねてきました。

一般的に五感といわれる「見る、聞く、匂う、味わう、触れる…」という能力は、レ
ンズやスピーカーを使うなど、テクノロジーの発展によって、よりその限界を伸ばして
います。さらに私たちは、赤外線レーダーなどを使うことで、これまでは見えなかつた
ものを認識したり、触れていない物まで感知できたり、「人間の感覚」を越えた能力ま
で得てしまいました。どんな場合にせよ、「感覚」は 私たち人間と現実世界をつなげて
くれていて、私たちは、頭を使い、その時、最も重要と思われる感覚を使って、情
報を入手するようにしています。

本来、目で感じるべきなのは「光」であり、その他の物はそれに応じた感覚
を使って感じる必要があるのです。



しかし、今日私たちがコミュニケーションや情報交換に一番利用している感覚は間
違いなく「視覚」ではないのでしょうか？もちろん、視覚をふんだんに利用することで、
見える情報でコミュニケーションがとれたり、何かをデータとして保存できたり…た
くさんの利点もあります。でも同時に、「つだけの感覚に頼りすぎて、「他の感覚が鈍
ってくる」…これって、とても重要な問題だと思いませんか？

「あらゆる感覚をフルに使う」ことは間違いのない「リアル」な世界を感じる
ことができますが、「視力だけに頼りきる」ことはときに蜃気楼を見るように、ま
やかしに気づかなくなってしまうたり、バーチャルな世界に入り込んでしま
う危険性もあるんです。



建築においても、建物そのものが、バーチャルなもの
ではなく、ちゃんと「存在するもの」とあらゆる感覚で
感じる事ができるものであることを大切だと考えます。

ですから建物を建てる際は、「建物だって感覚に影響を与える」と
いうことを意識して建てなくてははいけませんね。

だって、建物は、私たちの体と心に影響を与えていくのですから…。

