

# METABOLISM 2.0

2/6

SATURDAY at INAX:GINZA

Credit | [企画・編集] 藤村龍至 [編集協力] 伊庭野大輔 藤井亮介 [松島潤平/本瀬あゆみ/刈谷悠三] [デザイン] 刈谷悠三

# EDITION

## LIVE ROUNDABOUT JOURNAL 2010

web  
[公開版]  
ROUNDABOUT JOURNAL

04 藤本壯介 Sou Fujimoto  
08 池上高志 Takashi Ikegami  
08 岡瑞起 Myeong-hee Lee  
04 酒井康史 Mizuki Oka  
08 南後由和 Yoshikazu Nango  
連勇太朗 Yasushi Sakai  
08 黒瀬陽平 Youhei Kurose  
04 橋本純 Jun Hashimoto  
[Hirashiro]  
08 濱野智史 Satoshi Hamano  
藤村龍至 Ryūji Fujimura

# 新崎磯

# 東浩紀 Hiroki Azuma

コメントーター

INTRODUCTION

メタボリズムが多層的な「思想」であるからである。さらにメタボリズムは過ぎていく時間の存在を前提とした、つまり変化を許容する動的な概念である。なぜ一九五九年に提起されたメタボリズムは、今議論の対象になりうるのか。

また、バージョンアップというやり方ではなく、以前あつた「ことを「なかつたこと」にするのではなく、その事象をどのように踏まえるのかを考える。つまり時間を前提とした歴史的な方法論だ。

それはメタボリズムの思考に埋没することを意味しない。しかしメタボリズムにこそふざわしい。その姿勢は「一体どんな内実を持ちうるのだろうか。」

単体の建築ではなく、集合としての都市でもなく、そのことを「つくる」ための思想が持つていて、方法をバージョンアップする。

TEAM ROUNDABOUT

# METABOLISM 2010

## SESSION\_01 REVIEW

メタボリズムの背景にある知であった社会工学を問いかける。これが藤村龍至の態度「批判的工学主義でありメタボリズムを考える上で最も重要な枠組みだ。濱野智史は、自生的秩序の内実がモノ(都市)から情報(ネット)に変化した100年においてアーキテクツの役割(クライアントが本来的には存在しない都市をいかに設計するか?)に根本的な問いを突きつける。藤村はそれを対して設計者が自らをアルゴリズムに動かす「蓄積型」の成果で応え

ることになる。

ところで、100九年に議論を深めた濱野龍至は、前半30分間に起つた「濱野不在の状況」は、さほど問題にならなかつたようだ。藤村は濱野の言葉を借りながら、彼自身に言及する。つまり本人によつて「新陳代謝」されてしまふ観客は、目の当たりにしたといひなる。

SESSION\_01-1

藤村「第一部では全体のテーマの解説を兼ねて、私たちがどういう問題意識でこのトークイベントを開催しようとしているのか、大きな意図をお伝えしたいと思います。今まで

今日は「METABOLISM2.0」を今構想し

ようとしているわけですが、我々はメタボリズムそのものの、カーボルやメガストラクチャーを再評価しようとしていることではなくて、背景にあつた社会工学という思想

との関係をこの問題にしようとしていま

す。つまりメタボリズムといつて活動の背景

は、ジャンプしない、枝別れしない、後戻

りしないといつての原則です。「ジャン

プしない」というのは常に論理的な手続

きの元で設計を進めていくということで、

「枝分かれしない」というのはスキームを

「(1)(2)に枝分かれさせずに(3)の案を育

て(4)(5)のように設計をする」ということ

です。30日の「後戻りしない」は、ありました

可能性というものを追求して、元の分岐

点に戻らないということですけれども、そ

ういういくつかの原則で自分達の手を縛

る(1)(2)によって、設計をドライブさせてい

くと、(3)(4)(5)の方法論です。

単純な形態で始まつたものが段々ドライ

化していく

結果を得る。そういうシステムをつがつて

あるのではなく、それが案を更新

していくという作業をしていくことによつ

てある濃密性を加えるということです。

たとえば90年代以降のグーグルのよ

うに近いのではないか、大勢の人が

ある機械のように動いてそれが案を更新

していくといつて、それが案を更新

していくといつてあります。

たとえば90年代以降のグーグルのよ

うに近いのではないか、大勢の人が

ある機械のように動いてそれが案を更新



# 媒体から方法へ 酒井康史／連勇太朗 | Yasu

Yasushi Sakai / Yutaro Muraj

SESSION\_02 REVIEW

じゃないか。次にこの単純な形にドアと窓が要素として加わったときにどうなるのか。さつこは二層こわたらんときはどういう

な可動材があるか、透明な可動材があるか、基準面を決めて違うか否かという形をプログラムの方で衝突判定という形であります。**酒井** いかに扱うかというのアーキコモンズですが、一言でいえば、あるようないようなものです。ですのでこの概要です。

つが、長野県の白馬村、まあ地方でやつる民宿のプロジェクトです。まったく場所が異なる場所なので、もちろんコミュニ

上の女性がターゲットなので、そのターゲットのための価値体系、抽出したものの再構成するというような作業をひたすら繰

シビュータ言語に置き換える作業である。酒井氏は解説自体「コンピュータライゼーションよりもそのプロセスである「コンピューターション」をモノの工学的な観察方法として着目している。方連

SESSION\_02-1

SESSION\_02-2

藤村　酒井さんは修士論文を終えたばかりの現役の建築の学生です。この一人には、慶應大学のSFCで建築家の松川昌平さんがやられている設計製図の授業で始めてお会いしました。オーセンティックな設計手法とこれからとのコンビュータをベースとした新しい手法との関係を考える上で非常に示唆に富んでいるのではないかと想います。

かどうか、把握しにくいかどうかという  
ことを表しています。  
ちょうど複雑な形だと全体と形を把握す  
ることが凄く難しくなります。これをどう  
うやつて計算しているかというと、人間の  
認識を三つに分けて今回の研究では検定方  
して、見えるか、行けるか、繋がるかとい  
うのを二点間で計算しています。(この見  
えるかということにとり得る値は、見え  
るか見えないかの二つなので、それぞれ三

連一はじめまして慶應大學環境情報部の連と申します。アーキコモンズとい  
独自に考へている概念ないしは方法を考  
えています。

二「プロジェクト」というのをお見せした  
と思います。その「」のプロジェクトを通  
てアーキコモンズは一体何かと云ふこと  
アーキコモンズを考へる現代的意味を  
明していきたく思っています。

アーキコモンズとは、アーキテクチャヒー  
ル

行ボタンを押すのもアーキテクトなんですか、その実行ボタンを何回も押せると思つんです【酒井】

コンピューターを使える人たちは機械の方によりがちですが、設計のおいてもコンピュテーションの方が大事です【酒井】

モinzを組み合わせた造語です。モinzとは、いわゆる物理的に人が集まつくる共有地。コモinzという意味では扱つなくて、建築を作る際の関係者の意思やコミュニケーション、関係性が集まつている集約されている場、そういうニアンスで使っています。

で、一体アーキモinzはなんなのか。あえて難しい言い方をすると、建築を作る際ににおける「関係主体間の共有構造」なのではないかと考えています。関係主体間の「間」というのが結構ミソになつてきます。その意味でコモinz、コミュニケーションプロセスを

実行

戦略の中でやっているものです。

人の関係性やコミュニケーションの絆和、集約したものとして建築を作れないか。その時、作り手は、コミュニケーションプロセスをいかに作っていいけるか



南後 酒井さんにはコメントします。見えます。行ける。繋がるという経験的なものを、0とか1とか2の変数の組み合わせで、複雑な形態と経験を単純な何個のモデルで生成・解析しようとしているのが興味深い。池田亮司さんの0と1のフレキシブルな話、0と1の間にグラデーション、複雑性が宿している話と関係があると思います。連さんは、これからひとつ議論すれば面白いんじゃないかな?と思いつたのが、藤田さんはどちらかというと、設計をしていくまでの生成のプロセスだと思います。連さんはでき上がっていくま

ないながらをつくるという可能性はある  
と同時に、酒井さんの方では、0、1の内に  
合意形成ができてしまい、複雑な意匠も  
0、1に還元してしまう。かつてはできなか  
ったことが今からできる。そのやり方  
が、今のコンピュータでの新しい合意形成の  
可能性なのではないかと思いました。  
けれども、今日の全体の話で気になったの  
が、基本的に藤田さんの話は「作る話」  
だと思うんですね。メタボリズムという  
のは、基本的に作る話より、その後「どう  
持続させていくか」という話です。合意

の総和、集約したものとして建築をしないか。その時、作り手の役割としてコミニケーションプロセスをいかに作つけるかが重要だと考えています。以上す。ありがとうございます。

にwebを使ったでの情報の蓄積をしていきたい。オーナーさんがそれを使えるようになったらwebを使って民宿でやったことを可視化していくということを本造りました。貸ワーケーションとしてやっています。ブダの写真を見ていますがフィールドワークであつたり周辺の調査も人海戦術でメンバーに全部携帯を持たせ、価値と思うたり重要なと思った町の風景を撮ってアップしています。これもオーナーさんが共有できて、僕が価値だと思ったものがオーナーさんが共有できる。技術系の開放といふことホームセンター変えるものというのを極的に使っています。

情報の中でのアーキテクチャーだとしたら、実行というボタンを押す。ビルドして計算が開始されるわけであつて、ソースコードとオブジェクトコードという物があつて、人間が書くのはソースコードでそれがアーキテクチャーでそれを組む人がアーキテクト。ビルドをしてから計算がものすごい勢いで行われますけど、それがビルディングだとします。コンピュータラボでセーションの方が、僕の話の流れでいうと、アーキテクトの段階で、コンピューターショーランドでしている部分が、アーキテクチャーを組んでいる

酒井一僕が作ったプログラムそれ 자체が不満を持ってると思うので反論を書いていただけれど、藤村一今のがコメントに酒井さうが不満を持っていると思うので反論を書いていただけれど、これでメタボリズムは頓挫した部分があるんでその話を踏まえないとまたその袋小路に入ってしまう。その点で情報化時代にアーキテクチャを作っていくとしたる過程は動けないんじゃないかな。つまり一人一人が話は、議論がアーキテクチャにならない。それ 자체ではアーキテクチャーにならない。

形なんですが、このプログラムもしくは  
のアーキテクチャを作れば、情報という形  
野の中では切断がいくらでも出来る。そ  
の情報の分野で建築の設計の提案を  
た場合、どの仕組みを作れば何回でもモ  
じ仕組みで切断が出来るという意味で  
今までの考え方で切断して建築が出来る  
いう建築のプロセスとはちがうと違う」と  
なのかなと思います。

いう行為だとすれば、建築といふこと、している人が人間で、結局機械はコンピュータライゼーションでたゞのルドなんじゃよ。いかという認識を持っていますね。

**倉方**——それは藤村さん濱野さんのいう切断が必要だという事と同じですね。

ルドする物を切断するアーキテクトチャや、アーキテクトの仕事だという話と同じですね。

**酒井**——実行ボタンを押すのもアーキテクトなんですが、その実行ボタンを何回も押せると思うんです。ということは、今まで二つの建築を頭の中で考えて提案するど、そこで切断されて終わるといふ

連勇太朗 Yutaro Murai 一九八七年神奈  
川県生まれ。慶應義塾大学環境情報学部「小  
林博士研究会」在籍  
酒井康史 Yasushi Sakai 一九八五年東京都  
生まれ。慶應大学「坂茂研究会」卒業後、現在、  
同大学政策アドバイス研究科修士課程「池田靖  
史研究会」在籍

私は思っていますつまり、設計という過程である形過程を置くと、その形を置いたときに選ぶべきライフルドバックとして処理してそういう連鎖をずっとやつしていくわけですが、設計する、あるいは使うということがあります聞くといふこともあります。すくとも、情報という技術は無限にそれが可能である。ファジィカルなものはない回しかできないという話になりがちなのですが、リアルとヴァーチャルの対立といふプロセス論を見直すことで可能なではないかと思っています。この統きは最後のディスクッションへ繋げたいと思います。それでは酒井さん、連さんどうもありがとうございました。





## [LRAJ2010、来る前にこれだけは読んでおきたい10冊]

LIVE ROUNDABOUT JOURNAL 2010は、ハイ・コンテクストな議論になった。  
事前に挙げた参考文献を再掲しよう。

まずこの1冊

## 1——『思想地図 vol.3』東浩紀+北田暁大・編、2009、NHK出版

今回の議論は巻頭の共同討議「アキテクチャの思考の場所」[浅田彰、東浩紀、磯崎新、宇野常寛、濱野智史、宮台真司]と、部分的に連続するものになった。

藤村龍至「グーグル的建築家像をめざして」も共同討議の内容を受けるものになっている。

そしてこの4冊

## 2——『空間へ—根源へと遡行する思考』磯崎新、1997、鹿島出版会=プロセス・プランニング論所収

## 3——『ビルディングの終わり、アキテクチャの始まり—10 years after Any』磯崎新+浅田彰、2010、鹿島出版会 \*1

## 4——『アキテクチャの生態系』濱野智史、2008、NTT出版

## 5——『1995年以後』藤村龍至/TEAM ROUNDABOUT 編、2009、エクスナレッジ

さらにこの5冊

## 6——『動きが生命をつくる—生命と意識への構成論的アプローチ』池上高志、2007、青土社

## 7——『20XXの建築原理へ』伊東豊雄+藤本壯介+平田晃久+佐藤淳、2009、INAX出版

## 8——『東京から考える』東浩紀+北田暁大、2007、NHK出版

## 9——『10+1 no.48 特集=アルゴリズム的思考と建築』2007、INAX出版

## 10——『10+1 no.49 特集=現代建築・都市問答集32』2007、INAX出版

\*1 2010年1月30日発売予定

[追記]

濱野智史のこの問題提起も逃せない。

濱野智史「藤村龍至の『超線形設計プロセス』の限界とその突破」[AAR 2010年2月号/<http://aar.art-it.asia>]

濱野智史「自己組織化は設計可能か—スティグマジーの可能性」[10+1 2009年9月号]

[追記2]

本テーマと連続する雑誌として橋本純の編集した雑誌も挙げよう。

## JA 70 風景の解像力—30代建築家のオムニバス、2008

## JA 73 リノベーション、メタボリズム・ネクストへ、2009

今年のLRAJは、「ゲストを生で見たい」程度のモチベーションでは、大して得るものはなかったはずだ。

建築関係者だけでなく、あるいは学生でも意欲ある人は学部1年生でも、

ノートを7時間、びっしりと取り続けるようなつもりで来た、

刺激的な議論の場を求めている人にとっては、きっと満足してもらえる内容になっただろう。

このブックリストを片手に勉強会をしてほしい。

「議論の場」は、あなたにもつくれるのである。





# 磯崎新 | A. Ito Arata Isozaki

## ただプロセスのみが時代を超えていく

Arata Isozaki

SESSION\_04 REVIEW

現実の都市を越えて「シナリオ」を提出して  
いくには「定義」によって分析し「プロセス」で  
よつて構築していくことが有効である。  
情報環境の劇的な変化は新たな根拠と  
して「包括すべき前提のう」に過ぎないの  
か。それとも設計のルールを動かし深層  
に關与するものになるのか。

磯崎：よろしくお願ひします。パワーポイントに入る前にあいさうを少しします。私たちが企画されたシンポジウム「これは思想地図」という本に載りましたが驚いた事にそこでは濱野さん「プロセスプランニング論を問題にして取り上げていただきたい」ということがあります。その後にそういったことがあるならば実はあの頃にこういうことを考えていたのだよと、そういう話から始めたいと思います。

実はその後に、去年の夏ぐらいに北京の清華大学というところがありますが、行ってみると80年代の私の海賊版の本をみんなぼろぼろになりながら持っている。話が完全にすれてしまった状態でした。

そんな状態で、実は今本当に考えるどちらどう整理していくべきか、そしてそれは主として都市の問題であるということを述べた事を念頭に、始めさせていただきます。

最初にこういう図式をだしました。現実にある都市が「都市」なのではなくて、「都市」というのはそういうものを定義したものにする。だから今の中国の都市がどうなのがということではなく、こういう定義をするとどの都市がどういう意味をもつとかという、こういう逆の考え方をしてほしいということから始まりました。そのなかで、都市・大都市・超都市といふように名付けました。二〇世紀になるとメトロポリス、ここでは都市を動かし

200

の設計手段、こうした国々の都市建設を、このように「アランソン・シールドのシステム」がそのままこの今のBeijing が、それは僕の感じでは、アートがそのまま大きな都市になってしまった。それに対して深く、たく何もないと、市で、いうならば、エリック・シティーのものが深センだら、見てみると、古いところがおもしろく、持つていくと、こんなにもない無茶にも、金持ちも農業も、そして結果的には、アームはコントロー

このようなうといどがうる批判的工芸のときにも、こういう形の提起、実実は根底に、と思います。ここまでで2段階目それで、じて、ハイパーう様な具合計画もコン、そういふく離れていくから、場所

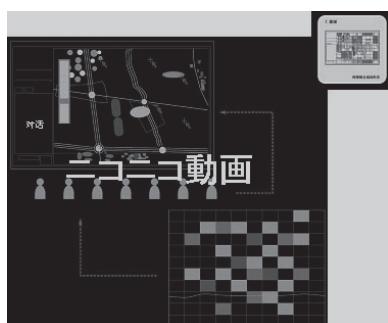
今日METABOII  
ちらに伺つたんで  
子主義という事で  
、というようなも  
あつたのであつた  
でのタップボリズムは  
は同時代にみなも  
あり考そしか  
出している問題とい  
ですね。  
やあう段階、つまり  
ヴィレッジで、いふ  
にになると、こ  
トロールもありま  
トロールで、外は本  
くで外は本  
くというふうな  
としては、ウエアに

炎上 オブジクトのトロールされ んだという。明瞭に示した彼らのプラン ツエ大学の学生 大氾濫を起 浸した。これ 予想外のも 入り込んだでき 遇していたの 築アーキグラ そうこうして まして、まだ ムの事件も、 らいに僕はマ う計画をやら

が初めて出たこと。具合に、彼は非常

して組み立てて  
たいと思ったこ  
とに関わる素  
してアクセスを  
テムによって具現  
いくような流  
うことです。  
ランゲージに  
たイメージです  
こうしていよい  
の私達の周辺  
でどうインター  
クセスをやって  
そうしたった途  
がでたんですねよ  
要するに、中国  
するシステムで  
いうのがたまたま  
オバマが入ってい  
ジャーの会の会  
しまって、オバマ  
られた。この広  
実はこれはまた  
中国最高のワ  
ます。92という  
ランドになって  
これは92年に  
で、その名前を  
わば、ビデオ、  
るというの中が  
方のタイプなん  
このオバマ事件

「ふく。このときいやつてみたはこの地区あるいは周辺人が自分の意見をテクセツされたものがなんかでシステム的なプランに変換されてそれ方はありえないか、といふのはアレクサンダーがバタインターネットを付加させよううとした時に、日本と、上海の周辺と、その間のネットを通じて様々にアーリーかときだんですよ。中にGrate Wallというのの全体のアロケーションをチェックす。やそのGrate Wallとしまできたと。そしてこの写真はあるアメリカの仕がこれをたまたま使って大統領が怒って取り下げたが意味はGrate Wall。別な意味があります。インのブランドの話しきをしのが中国産ワインで超アーリーの見えたとき、国がブランドイメージのやりだとうのを見たとき、もワインの事件も何か不



建築の解体のジェネレーションで、唯一残りうるようなコンセプトがあるとするならば、アーキズームが提案したインストップシティですね。

ネットが初めて出たときに、それを使って世界の中からアクセスしてもらってそれを都市の形に変換できる方法はないかといふのをやつてみたけどなんら成績は得られなかつた。その過程は「海市」というドキュメントで行っている。

また今世紀のことですが、上海のexpoの敷地のすぐ横に都市計画のコンセプトを今デザインしている。これは六十年ごろに日本の都市空間の調査をして、日本の都市空間を記号化し、それでマスターープランニングを依存型つまりセミラティス型のシステムをどう組み立てるかというような全体の骨組みを考える。そしてこれをコンピュータを介して全体のプロセスとして組み立てていく。このときやつてみたいと思ったことはこの地区あるいは周辺に関わる素人が自分の意見をアタマセセして、アクセスされたものがなんかでシステムによって具体的なプランに変換されていくような流れ方はありえないか、といふことです。これはアレクサンダーがバターンランゲージでインターネットを付加させたイメージです。

こうしていよいよやろうとした時に日本の私達の周辺と、上海の周辺と、その間でどうインターネットを通じて様々にアクセスをやつていくかときたんですよ。そうしたら途中にGrate Wallというのがでたんですよ。Grate Wallというのは要するに、中国の全体のブログをチエックするシステムです。やそのGrate Wallというのがたまたまできたら、そしてこのオバマが入っている写真は、あるアメリカのジャーナバーの会社がこれをたまたま使ってしまつて、オバマ大統領が怒って取り下げられた。この広告の意味はGrate Wall。実はこれはまた別な意味があります。

中国最高のワインのブランドの話しあります。92というものが中国産ワインで超ブランドになつていて、中国の中で一番高い。これは92年に評判が出たというワインで、その名前をブランドにしたんです。いわば、ビンテージそれが番号にあがるというのが中国のブランディングのやり方のタイプなんだというのを見たときに、このオバマ事件もワインの事件も何か不

そこで仕方がないので、もうと昔に戻った。僕は見えない都市といふものを60年代に唱えた。都市というのは單純にラップタクス、モナド、それに若干の要素を入れるといふことだけだ。それをもう一度やつてみたが、蒸発してしまった。

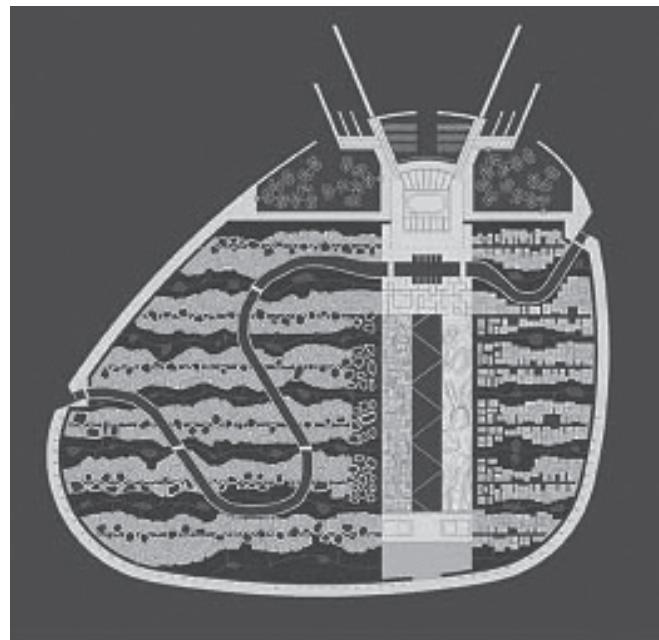
みんなしつこくやるわけですね、何度も。そして時間切れになら to be continued …。これを研究レポートとして提出したんですね。そうしたら、中国側は「これは受け取れないからもう一回やり直せ」と。つまり計画でもコントロールできないということが、つまり今の中国の都市を、具体的なことは

SESSION 04: DISCUSSION

藤村：一大変刺激的なレクチャーハをありがとうございました。濱野さんよろしくおうしたらしいかといふことを考えていく。  
その具休化が大阪万博のお祭り広場。  
そこで分かつたのは建築物を単純にコンピュータだけで展開していくくいざれキャラクターあるいはアイコンになるということ。  
と。コンピュータと設計との関係は現在も進行中の作品で模索、検討しています。

是講なシステムが潜んしているというの分かる。だから炎上しちゃうわけです。このコンセプトは、それでもやらないってはならないので、最低限の知り合いの中から、自分の希望しているような都市の生活スタイルというものを、できるだけ集めれる。今度はアレグサンダーが考えるようなバターンランゲージで、これの基本的なバターンになりうるようなものをできるだけ集めてきて、定義した。でもまた今までわかつてゐるようなコンセプトとして出てこない。ということで炎上。

に組み立てても、それは手段にならないということです。そこで撤退し、都市はまた別のからだとなると考えました。コンピュータがもしかしたら違うからたちを組み立てるのではないかと思いつき、佐々木さんと一緒に勝手に演算して最適解を示してくれるシステムを開発した。これを応用して設計した上海のギャラリーは、僕が設計したというよりもコンピュータにやらせて出来上がったんです。別のものが出来てくるかもしれない。多分出来ても見たようなものしか出でこないと思いま



ねがいします。

全否定するのではなく、もしくはgoogle

濱野 今日は本当に長いプレゼンテーションでお疲れだと思いますが、ありがとうございました。「言いたい事がありまして、情報化の爆発があって、google等の

的なもの排除しようとする中国のような立場ではなく、第三の道みたいなものを批判的に考えていくべきです。

A black and white photograph of the MAXXI Museum in Rome. The building's most striking feature is a large, cantilevered section that juts out from the main facade. The facade itself is covered in a grid pattern of recessed panels. The building is surrounded by trees and a paved walkway.

1ヶ月、中国政府とgoogleが非常に揉めています。簡単に言いますと、アメリカ的な理念の下、膨大なラロンティアに人工的な国家を作つて、こうとする意志を持つた者達が今21世紀になって、googleという情報空間におけるアメリカみたいなものを作り、かつての中国のような(〇世紀的な发展を急速に追い超そうとしているということです。中国はgoogleを排除する方向について、21世紀の情報化としてのgoogleと対立している。今我々が考えているのはgoogle的なものを

都市というのは、単純にフラックス、モード、それに若干の要素を入れるということだったけど、もう一度やってみなが蒸発してしまった



## SESSION\_01-1 TWEET

## SESSION\_01-1 MOVIE

12:56:27

d\_nak: 立ち見。藤村さんの開催挨拶中 #LRAJ2010

12:57:08

hazuma: 濱野が来ないまま始まるようだ。連絡も取れない。マジか! #LRAJ2010

01:00:08

asaco4: 今年本当にすごい人数。毎年、はじめはそれほど入ってなくとも時間と共に増えて行くので、今年はどうなるのか。 #LRAJ2010

13:06:43

sh19e: つぶやきもなるべく生産的なつぶやきをしたいし、見たい。RAJだし。でもこのライブ感はすごい。第一回、第二回で建築家を登壇者として、多くの学生など観客として巻き込み、第三回で会場外の視聴者をも巻き込む。常に進化している様がすごい。

13:10:22

minori\_minory: #LRAJ2010 メタボリズムの背後にある社会工学について思考。社会工学を集合知でパラフレーズ

13:14:20

sai123: これ8階の方が快適に見れるかも…… 8階スベース空いてますか? #LRAJ2010

13:14:53

ryuunengumi: プログラム実行→ある解を得る→プログラムを是正するさらに解を得るの 解析操作を、設計に適応するような形。#kanousekai 出ていた内容とリンクさせる面白いかも #LRAJ2010

13:16:21

rue\_le: 8F サテライトで電源提供&amp;飲食可能。微に細に考えられたイベントは良質の証。 #LRAJ2010

13:19:03

kaichoo: 濱野さんから電話キタ!今からくる w #LRAJ2010

13:19:04

minori\_minory: #LRAJ2010 ですね。あと、コンテキストを読み込む効率性とそれとともにうなう政治性の強さも重要な点。RT @tokada 最初にゴールを設定しない、というのがポイントですね。

13:22:50

polygra: そもそも精度の高いRFPってあんま見た事ないでしね。。。 RT @tokada: 最初にゴールを設定しない、というのがポイントですね。RT @minori\_minory: #LRAJ2010 関係者の意見を積み重ねることで、最初には考えられない形が出現する

13:23:54

hazuma: これは濱野は頭丸めるしかないな。第一声が楽しみだ。 #LRAJ2010

13:24:00

sirochoco: 「切斷」はアルゴリズム的ではないということか #LRAJ2010

13:24:28

tokada: 自動生成は切斷で集合知は蓄積。か。 #LRAJ2010

13:29:02

yukiyuki: メタボリズムに潜む社会工学を集合知へ換骨奪胎して、メタボリズム2.0が生まれるか。濱野さんのパワボを藤村さんが換骨奪胎… 今回の裏テーマは換骨奪胎祭り?w

13:32:07

kinaoto: でも今の段階だとgoogle的というよりyahoo的だよなあ。設計に参加する人数的に #LRAJ2010

13:32:10

ryuunengumi: メタボリズム宣言と藤村さんの考えの共通項は、歴史による自然変化を受け入れるのではなく、むしろその自然変化を促していくということ。 #LRAJ2010

13:34:00

hazuma: 濱野の藤村総括を藤村自身がプレゼンしている。伝説のイベントになりつつあることだけは間違いない w #LRAJ2010

13:35:35

tokada: 濱野キター! #LRAJ2010

13:37:26

ohguni: プレゼンが後戻りした www #LRAJ2010

13:37:37

siskw: 藤村さんと濱野さんの声の大きさの比較が気になる。 #LRAJ2010

13:39:45

siskw: 50年前はモノの新陳代謝だったのに、今は情報の新陳代謝だ。これはすごく実感がある。

13:40:56

matsuhashimaJP: googleの少人数vers.がyahooでは決してない。google的、というものが何を形容しているかをもう一度確認されたい #LRAJ2010

13:43:17

siskw: まさにそこ!&gt;濱野:最後の都市のビジョンをどうするか?問題だよ。と。 #LRAJ2010

13:44:34

nonorinorio: 濱野さんの今回の問題提起はずっと興味を持って見ていた。つまりどんな都市のビジョンを目指すのか、ということ。

#LRAJ2010

13:44:51

sai123: IT化の一番進度が早かった時代を生きてきてる僕ら #LRAJ2010

13:45:02

ryuunengumi: #LRAJ2010 フォースクエアっていうのはMixiの足跡機能を、「リアル」に置き換えたもの。だれだれのところに訪れた、ではなく、どこへ行ったかということをWebで共有する。

13:45:49

keychirou: シュアシオニスト的なも再帰してくるよな #LRAJ2010

## SESSION\_01-1 MOVIE



## SESSION\_01-2 TWEET

13:45:52

yukiyuki: googleかyahooかみたいな話が出てるけど、それこそ設計思想としてぜんぜん違うところはあるとおもう。が、そのサービス享受する側からすれば、一見、どちらも同一サービスに見えてしまう。という視点はあるかもしれない。 #LRAJ2010

13:46:29

siskw: 濱野さんのフレゼの最後の現実と仮想をつなぐ事例が面白すぎる。建築学生はこれにどう対峙するかが問われるよね。たとえばセカイカメラを利用するとどんな食う感が立ち現れるか、とか。 #LRAJ2010

13:48:30

siskw: 都市が無数の可能性に満たされて35年が経てば、都市の35年問題が現れたりしてね、そこにあるはずだった都市像とか言わざる始めるとか。 #LRAJ2010

13:49:39

masmt:「集合知」に対する「集合的無意識」で面白いな。 #LRAJ2010

13:49:40

yukio\_a: 情報肥大中の現在に一度切断して、建築論や都市ビジョンを表明しようってことでしょうか?磯崎さんは政治的な社会に対して設計論を表明されていると思うが、藤村さんは小さな施主を相手にして設計論を展開している。現代の建築家が相手する規模が小さいのでは。 #LRAJ2010

13:49:50

sib: ユングとは違う集合的無意識。詳しく聞きたかった。 #LRAJ2010

13:50:35

nonorinorio: ARと空間実践の関係は李さんのpingpongが思い浮かべられますね。 #LRAJ2010

13:51:30

siskw:  
見える都市に向かい、  
それを設計できるという希望を持とうぜ!  
都市設計は一度失敗してるけど、  
チャレンジを否定することはないよ。  
#LRAJ2010

13:53:06

ynbr: 集合知、記号群で都市の表層が形作られる場合に深層は何で作られるのだろうか。実態を浮かび上がらせるものはどういったかたち? #LRAJ2010

13:54:42

siskw: 表層の無意識が深層に影響を与えられるようなシステムがあるのではないかと。 #LRAJ2010

13:54:43

twit\_shirokuma: 面白そうな話をしているらしい。けれども、防衛機制はどこに行くのかな。抑圧は?「そんなものは存在しない」と言い放つのも、面白いけど。 #LRAJ2010

13:56:15

kinaoto: #LRAJ2010 yahoo的と言ったのは濱野さんの本に書かれてる(もしかしたらちょっと前の)予めヤフーが判断して検索上位になるものがきてある検索システムで、そういう予め決定してること(法とか慣習)が建築の設計段階でいろいろ組み込まれてるのでないかということです。

13:56:25

tokada: 承認のレベルと、無意識を数理的に計算する深層レベルは分けるということになるのでしょうかね。RT @twit\_shirokuma 面白そうな話をしているらしい。けれども、防衛機制はどこに行くのかな。抑圧は?「そんなものは存在しない」と言い放つのも、面白いけど。 #LRAJ2010

13:57:11

yutaron: これからプレゼン。 #LRAJ2010

14:02:56

kinaoto: #lraj2010 googleのように多くの人が一齊に評価するようなプラットフォームは建築にはまだないですよね yahooは一昔前は検索上位はyahooが決めていました。そういう意味で決定人数が少ない

14:13:31

kinaoto: #lraj2010  
集合知で建築基準法を書き換えられればgoogle的だと思います。

14:29:15

matsuhashimaJP: #lraj2010 なるほど、google的でカバーする射程自体がまだ「作品」という表層に向いているという指摘ですね。googleを謳うのにメタがひとつ足らないと。 RT @kinaoto: #lraj2010 集合知で建築基準法を書き換えられればgoogle的だと思います。

14:33:19

matsuhashimaJP: ダイレクトに建築基準法を変えるというのは難しい。回りくどいですが、今のところ表層である「作品」が都市や意思決定にインパクトを与えることで深層領域への影響をもたらす、という方法での介入でしか基準法へのタッチが出来ないというところがあると思います。 #LRAJ2010

14:36:20

fujiwalab0: それは夢があるね。RT @kinaoto: #lraj2010 集合知で建築基準法を書き換えられればgoogle的だと思います。

14:51:16

kinaoto: #lraj2010 建築基準法をかえることは難しいかもしませんが、例えば今ipadで本の中に書き込みが出来てそれをページごとに意見を共有できるアプルが開発されているらしいですが、現状の法律への不満などを法令集に直接書き込んで共有する仕組みがあればと思います。

## SESSION\_01-2 MOVIE



14:08:54

siskw: 酒井さんの発表です。アルゴリズムデザインの松川さんのスタジオにいたことがあるそうです。プログラミングを利用する設計という日本の建築分野ではまだ小さいですが、今後需要があると思ってます。ちなみにやってる人は他にもいると思うので、私もという人は名乗るとよいと思う。 #LRAJ2010

14:09:01

**yukiyukii:**  
twitterはそれが  
分かりやすいけど、  
フローでいい情報も  
あれば、やはり  
ストックして  
展開させたい情報も  
混じっている。  
そのレイヤーの  
違いはどのように  
判別されるのか、  
それをアルゴリズム的  
にできるのか。  
#LRAJ2010

14:19:23

sasuryu: 磯崎さんの仕事もそうだけどミースの(細部が)作り出す「空間」でそのつどの事後のかつ想像的なものや計画だから数理化できないんじゃないかな #LRAJ2010

14:24:44

tokada: 連: プロセスの共有状態、情報の蓄積状態、技術系の開放状態 #LRAJ2010

14:25:14

ryuji\_fujimura: まあ、そう結論を急がないでw RT @kosukekeda 要するに「空間へど」手法が」の織りあわせ、メタボリズムとメタボリズム批判の織り合わせがポイントになるということだろうか。 #LRAJ2010

14:30:58

minori\_minory: #LRAJ2010 空間を変化させたことでどう変わるか、に主眼を置く。

14:33:19

siskw: wikiやブログを設計段階から設計後まで同じものを利用することで作るためのプロセスと使用時間において情報の蓄積と共にを図る。 #LRAJ2010

14:34:24

minori\_minory: #LRAJ2010 プロセスの共有、情報の蓄積、技術系の解放、この三つは、「建築設計」という行為の構造自体に関係者全員が意識的になるという点で重要そう。

14:35:55

akiov6: アーキコンズは、簡単な建築設計も含めた「まちづくり」に応用出来うすですね。 #LRAJ2010

14:37:32

ynbr: 連くんの建築家像はDM,PM,CMということなんだろうと思う、すごく共感できる。情報とコミュニケーションを共有、可視化することでブロックボックス化されていた様なプロセスが見えてくる。 #LRAJ2010

14:37:59

**vonosry:**  
形の更新が  
藤村さんだとすると、  
関係の更新が  
連さんだろうか  
#LRAJ2010

14:39:46

yukio\_a: アーキコンズ、わかりやすくリアル身体的なものが面白い、万人に共感できる手法だ。共有できる範囲の人たちとで意見情報の共有ができる状態やシステムをつくる建築のあり方。 #LRAJ2010

14:39:46

Yasu\_umi: 複雑さという人間的な感覚を数値化して視ることができるのがおもしろい #LRAJ2010

14:40:35

siskw: 連君のやっていることは謙な見方をすると、小さな広告代理店なんだよね。クリエイティブに民家を再生します、みたいな、どこでアーキコンズという概念を発表して意思表明をすることで、社会に通じる思想・未来像の提唱みたいなものができると思う。 #LRAJ2010

14:43:15

yukiyukii: アーキコンズ。知の集合。それを濃密にするには技術だけだと、技術の設計と知の集合を定着させる型のようなものが大切?? #LRAJ2010

14:43:24

**sakaiyone:**  
知の共有、  
つまり単に人や  
情報を集めれば  
いいのではなく、  
プロセスの共有が  
核になるのか。  
藤村さんの  
超線形設計  
プロセスでも  
同じことを  
言っている部分が  
ある。#LRAJ2010

14:47:02

siskw: コンピューテーションはアーキテクチャーを組んでいる行為というより「深層」に対応させていきたいという方がよいのじゃないかな。 #LRAJ2010

14:47:53

minori\_minory: #LRAJ2010 酒井さんの話は、数理解析しているとはいっても、パラメータの設定はかなり恣意的な気がする。

14:48:25

tokada: ソースからオブジェクトへのbuildは何度でもできる。TDDの話ですね。 #LRAJ2010

14:49:27

siskw: 個的には情報が無限に続いているのだから、建築も無限に続いている方向になると思うし、そうなるとほんとにメタボリズムになるとと思う。そしてそれを実行することはおそらくほとんど可能になるのでは。 #LRAJ2010

14:49:44

siskw: 微分建築学。 #LRAJ2010

14:49:52

Ko\_Nakamura: プログラムするためにパラメーターの設定=もののモデル化(解釈の単純化)することは20世紀的なものを超えられないのではないか、という問題。 #LRAJ2010

14:52:26

yukiyukii: フィジカルの一回性とメタ(アン?)フィジカルの延々と続く反復。それらの結束方法としてプロセスの共有化。 #LRAJ2010

15:01:09

marusankak: 偏微分建築学のほうがなんとかしきりくようなRT @siskw: 微分建築学。 #LRAJ2010

14:57:42

jun\_abu: 連くんへ 関係性をつくる、内部に入り込むためのwsをどう設計するのか伺いたいです #LRAJ2010

14:57:48

sasuryu: 仮壇を片付けた時の共有意識というのは申し合わせはあったのかな。一人ひとりが他者のことを考えてそうすること申し合わせによることには異なる性質の共有意識があると思うんだよね。前者ならば、カントの定言命法第二三と関わってきてひとりひとりの自由な行動から生まれる建築の可能性があると思うんだけどな→ #LRAJ2010

14:58:37

teratlsky: コモンズの話は違う形でも議論んできそう。コミュニティの枠をどう捉えるかだな。宿題ひとつできた。 #LRAJ2010

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

## SESSION\_03-1 TWEET

## SESSION\_03-1 MOVIE

14:57:39  
tokada: 後ろで大勢がパソコンに向かっていて、何かと思ったら文字起こしているのか。なんかすごい。  
#LRAJ2010

15:00:37  
nonorororio: 主体、敷地所有の設定も含めて議論したい。  
メタボリズム2.0は都市において何を保存するのか?  
#LRAJ2010

15:02:49  
gennel: リアルタイムで編集をして今年からはtwitterの発言も行けるのかすごいな #LRAJ2010

15:03:25  
kurakata: 指室を開けたら、偉容なオーラが! 見たら磯崎さんと到着されていた。 #LRAJ2010

15:06:16  
orihisoy: ログの保存、関係性の維持、複雑性の数値化。  
メタボリズム2.0は時間性をどうとらえるのか。  
#LRAJ2010

15:07:23  
orihisoy: とかおもったら、池上さんから時間性という言葉が。 #LRAJ2010

15:09:33  
sakaiyone: 多木浩二「生きられた家」を読み直してみようかな。 #LRAJ2010

15:13:08  
gennel: Momentary なう #LRAJ2010

15:13:23  
minori\_minory: #LRAJ2010 本当はつながらないものをつなげる、そういうことが思想である。

15:15:25  
YMMT\_Yoshihisa: #LRAJ2010 切断するのではなく、乗り換える、あるいは継ぎ木するということ?

15:18:10  
short\_ballad: ustはリアルタイムに回帰しているように思う #LRAJ2010

15:18:15  
minori\_minory: #LRAJ2010 時間性の捕えかたはもっと複雑で、もっと断片的であるべきってことかな?

15:18:27  
orihisoy: 三十年後を「なう」としてとらえる。 #LRAJ2010

15:20:30  
siskw: 幸 @mattoct\_lee さんによるpingpong project の発表です。最初は前期デザイン(線形な世界におけるストーリーテリング)と後期デザイン(非線形な世界における経験の創造)の話です。 #LRAJ2010

15:21:28  
minori\_minory: #LRAJ2010 強い関係(線形な世界)と弱い関係(非線形な世界)、大きな物語と小さな物語の話と同じだな。

15:21:40  
nob4: わかりやすいなー。同時に多発的リアルタイムか。存在論的に捉え直すと、デカルトの反省は技術によって解消出来ってことか。 #LRAJ2010

15:23:08  
hiyokoya6: 時間論と、キーストーン戦略論をつなげられるのか。現場にないので、細かくはよくわからないけれど、概念的には理解できるような感じはする。 #LRAJ2010

15:30:37  
sasuyori: 「今」と「今」は(直接)リンクできるのかなあ。「今」ってある場面に立ち会うことによって生まれると思うんだよね。物事の内側(他のリンクの可能性の総体)からそのつど引き込んで得られることだし。 #LRAJ2010

15:30:39  
ynbr: ひょほんまつぶ 面白いな。監視されているにもかかわらず監視されていないよう見える。行動がレイヤー分けされ、無意識を可視化するのか。 #LRAJ2010

15:31:05  
short\_ballad: pingpongの方法をユニバーサルデザインに応用できそう #LRAJ2010

15:31:18  
knife0125: pingpongによる可視化。行為の集合と、時間構造を持った環境とのインタラクションが可視化される。意思の軌跡、東さんの一般意思2.0のひとつの表現型ではないか。 #LRAJ2010

15:32:33  
SeiHayashi: twitterを元に行きマッピングするのをおもしろいですね。検索ワード次第で無意識的な部分まで救い取れる気がする。どこまで客観性があるか分からなければ、アンケートなんかよりよっぽど信頼性のあるデータ取れるんじゃないかな。 #LRAJ2010

15:32:44  
YMMT\_Yoshihisa: #LRAJ2010 pingpong=経験された空間のリバースエンジニアリング…?

15:32:55  
siskw: すごい平面図の横にtwitterのTLも一緒に表示されている。 #LRAJ2010

15:33:03  
sgymai: #LRAJ2010 TLから察するに、非常に盛り上がってるな

15:33:43  
t\_irie: 濱野さん、酒井さん、季さんなどに共通する論点だけど、うごめく膨大なデータをいかに適切に可視化できる  
(抽象する、縮減する)かが要になっている。  
可視化のためのツールが豊富になってきたことが、さまざまな議論の発展と相互作用している。  
#LRAJ2010

## SESSION\_03-2 TWEET

## SESSION\_03-2 MOVIE

15:34:16  
siskw: twitterによる行動の可視化は、phsなどによる監視とことなり、人間の感情のある「閾値」を超えたところが拾える可能性があるのかよいと思うのです。 #LRAJ2010

15:35:44  
sasuyori: 多摩美の図書館はアイディアー完成までの試行錯誤プロセスがGAに載って勉強になる。 #LRAJ2010

15:37:40  
kato\_gon: 弱いネットワーク、弱い建築、弱い都市。any会議の欧洲担当、イグナシは弱い建築、都市を80年代で提唱していたんだ。 #LRAJ2010

15:44:38  
nomyon: 可視化の下にある  
専門性の高さとは逆に、  
可視化されたものは誰でも  
理解しやすいものになる。  
作るプロセスに対して  
専門家以外の手を入れるには  
可視化はバイタルなんだと感じる。  
#LRAJ2010

15:44:58  
siskw: 一端実況中断して、無理矢理藤本さん論を語る。藤本さんは、池上さんのおしゃべりで1/10000と9999/10000の間の可能性を発掘する瞬間を、個人の感性により見つけ出そうとしていると言ってよいではないかなー。 #LRAJ2010

15:48:27  
ryuunengumi: #LRAJ2010 個人空間なのに、半分街に参加しているというのは、この建築によって「可視化されている」と形容するのがいいと思う。先ほどまでのプレゼンを引用するならば、人々の発信する情報が、セカイカメラのようなツールによって、可視化するようなもの。

15:49:10  
minori\_minory: #LRAJ2010 藤本さん、屏風絵へ言及。磯崎さんの「空間へ」でも言及されてた。

15:49:21  
ryuunengumi: #LRAJ2010  
個人空間は孤島でもないかぎり、  
街に内包されているわけで、  
「個人空間が街に参加している」という  
状態は今でもすでにある。  
それを「可視化」することが  
面白いのだと思う。

15:49:28  
sasuyori: 建築の構造ってかたちのつりあいをとることを長らく考えてきたのだけれども、冒頭のドミノのようなつりあいからやらない方法あるなって最近気づいた #LRAJ2010

15:50:58  
miz\_iska: pingpong プレゼン終わりました。ツイートしてくださいた方ありがとうございました。 #LRAJ2010

15:51:20  
minori\_minory: #LRAJ2010 HOUSE N は建築というより「フォーム」って感じだよな。

15:51:20  
ryuunengumi: #LRAJ2010 関係が無い関係性っていうのは、「関係」からかじめ想定するのではなく、自分の意識する関係を意識から排除することによって、半ば無意識的に建築を作ることで関係性を作り上げる、ということだと思う。

15:52:40  
miyahuge: houseNは子供が大きくなった時に、内部のハコを増やすことにより、あたぢ充タッヂ的な自由で強制力のない関係性の構築と、外箱による同一ラベルというギャップの面白さが生まれそう。住みたい。 #LRAJ2010

15:55:06  
hirokoaraki: 内と外とも言えないが存在している空間をちゃんと引き延ばす、透明と不透明が現れては消える、建物は変わっていくのではなくどうしようもなくsそこにある続ける。藤本さんの感性に対して単純に興味が湧く。 #LRAJ2010

15:55:08  
ahaehead: こういう建築ってもっと規模が大きかったら面白いと思うけど、バーチャルな世界で体験だけを提供した方が簡単で面白いと思う。奇抜でも慣れたら通常建築と変わらないんじゃないかな #LRAJ2010

15:55:10  
nob4: 無意識を偏在化させるのってサプリミナルなもんなんだろうな。ネタを知らなければそれでいいんだけど、知ると怖い、状況の建築。 #LRAJ2010

15:56:18  
fujiwatalabo: #iraj2010 池上さんのタイムスケールヒエラルキー面白い。ずっと前の妹島さんの新建築コンペ「動かないこと」と含めて考えると、新しい角度が生まれるかも。速くも遅くもない。

15:57:16  
orihisoy: うちとそていうのが多分、具体的に、家の中、外みたいなことじゃなくて、内への意識とか外への意識ととらえると、なにかいろいろ見えてくるよう思う。 #LRAJ2010

15:57:53  
mattsai: このセッションは池上さんと藤本さんをつなげたことに歴史的意義がある。期せずして両氏とも胸場にいらっしゃる。それにピンポンも来る。10年代における思想的根柢が、このセッションだったとあとからいわれそうな気がする。そう考えると、藤村さんはキングメーカー。 #LRAJ2010

15:58:34  
teratsky: twitterでの分析、#BANFでもやろうと思っていたがやっぱりやってるんだな… #LRAJ2010



16:01:18

yukio\_a: 情報の2.0化は今のところ実感。しかしメタボリズムや設計の2.0の話がみてこないな。焦りすぎかな。 #LRAJ2010

16:02:36

sasury: でもさ検索結果が集められるというのは全体というかたちが生まれるわけだよね。要素を精密に抽出したとしても個々を消失させる切断があると思う。グーグルの「無意識」は何か(過去)によって代理されているんじゃないかな。 #LRAJ2010

16:11:22

teratlsky: 実際の空間の分析を少人数でやるのは、ネットを介して情報の集積を試みるのは、いまだから出来ることだな。 #LRAJ2010

16:13:46

orihis0y: 本物だ #LRAJ2010

16:14:55

hazuma: 磯崎新がパワーポイントを使って講演!! #LRAJ2010

16:28:56

**saitama\_ya:**  
**先の発表でも思ったけど、独占することが利潤を増大させる方法だったのが、共有する事がそれに代わってきているんだな。**  
**#LRAJ2010**

16:33:01

malcotaro: アレグザンダーはメタボリズムのオルタナティブとして位置づけられるのか。 #LRAJ2010

16:36:53

YMMT\_Yoshihisa: #LRAJ2010 昨年の東工大イベントで磯崎さんが強調していたのはセドリック・ブライスだった。

16:38:54

orihis0y: スライドできっちりこの時イメージはこれっていうふうにしてくる。しかもちゃんと都市を描いたイメージが。 #LRAJ2010

16:39:54

asac04: どこかで、にたがある気がするのは、考えてみれば建築の解体自体が、パワーポイントほいのか! #LRAJ2010

16:46:43

yukiyuki: ちょっと、磯崎新さんのパワポに一瞬けいおんが映った気がしたのですがw #LRAJ2010

16:47:21

ryuunengumi: #LRAJ2010 磯崎「こいつは炎上だと、わたしは炎上だと思ったんです」wwwwww

16:48:42

ryuunengumi: #LRAJ2010 磯崎「都市の顔、構成要素となるキャラクターはいいかと思ったけど、結局見つけられずに炎上」→なんで炎上www

16:49:26

kato\_gon: 魅せる! #LRAJ2010

16:51:17

hazuma: 磯崎さんはちょっと変わった意味で「炎上」という言葉を使っていると思われるw #LRAJ2010

16:53:56

siskw: このプレゼンから建築を学ぶ上で一番大切だと思ったのは、磯崎氏は「ヴィジュアル」で語っているということ!それは間違いない。 #LRAJ2010

16:54:56

asac04: 中国の都市計画自体の自己崩壊。この辺りはセドリック・ブライスを自ら演じてみせてるようだ。本家取。(彼はほとんどプロジェクトが実現していない) #LRAJ2010

16:56:51

**yagi\_nit:** このアジが「炎上」と君が言ったから2月6日はアラタ記念日 #LRAJ2010

17:00:46

mattoc\_lee: クラウド建築キター #LRAJ2010

17:01:04

vono\_sry: 発言がどこまで冗談なんだ? #LRAJ2010

17:01:20

orihis0y: できちゃうつのが、92のワインの話しどつながる。 #LRAJ2010

17:01:37

ryuunengumi: #LRAJ2010 磯崎「クラウドコンピューティングだから、雲を考えた。ARingというものをみんなやってるから、ARingをやってみた。」これを日本語的に解釈すると、「私の意識をなるべく排除して、技術に従って無意識を引き出してみました」ということだと思う、思うやう!

17:03:52

ryuunengumi: #LRAJ2010 磯崎「僕としては、なるべく手を動かさずに、構造物を作ろうと思ったらこうなったんですね」—黄金比で建物同士が結合する(もはや僕には想像できない)



**niheisimon:**  
**#LRAJ2010**  
**ここまでくると**  
**カタチには、**  
**意味を持たせられ**  
**ないということか?!**  
**意味は**  
**付加されるもの?!**  
**カタチはギャグで、**  
**わかりやすく**  
**イイじゃんと**  
**いうことか?!**  
**炎上?!**

17:04:57  
orihis0y: 冗談なのかわからないけど、磯崎さんの判断がどんどん少くなってる。 #LRAJ2010

17:05:49

yukiyuki: 何というか、磯崎新さん自信がアルゴリズミックになってるのか。眼の前に飛び出してきたあらゆる情報、手法を咀嚼、消化し続ける。粘菌のよう?w #LRAJ2010

17:06:41

yuka\_katae: 磯崎さん、形に対する態度はコールハースと似ているかも。 #LRAJ2010

17:09:34

sakaiyone: googleの方法の危険性は、我々も50年前から意識してきたぞ、ということを、「炎上」という言葉に象徴させた。と理解した。 #LRAJ2010

17:12:54

teratlsky: 磯崎新と言う集合知 #LRAJ2010

17:13:25

FDmountwill: 磯崎さんにレガシーシステムと言っている。あなたは古い、という意味合いでいいのかな。でも、磯崎さんは、建築の仕事の技量として、相変わらずすごく強いわけだよね。 #LRAJ2010

17:13:30

niheisimon: #LRAJ2010 建築家はセカイ系なのだ

17:14:30

teratlsky: しかし、ネットは磯崎新と言う集合知を超える可能性を秘めている? #LRAJ2010

17:15:06

your6\_only: 世界の問題が自分の問題、くらいいじゃないと建築家はやってられないかもな #LRAJ2010

17:16:57

fusena: 現状既存の集合知(地)が磯崎新? #LRAJ2010

17:17:36

nob4: なんか、ハードボイルドワンダーランドのシステムとファクトリーな感じ。善悪は抜きにして。 #LRAJ2010

17:17:37

niheisimon: #LRAJ2010 アルゴリズムの暴走に意味を与えるのは他者であるというのは、もちろん本人の口からは言えないが健全な批評行為に留めるのが建築家の仕事

17:18:40

kinao: #lraj2010 集合知でコントロールすべきは「表層(個々の作品)」ではなく「深層(法、システムなどアーキテクチャ)」ではないのか。磯崎さんは表層のみをコントロールしようとしたので失敗したのではないか。

17:21:59

sakaiyone: 倉方さんが、弱さを戦じやなくて戦略してきた磯崎さんの強さ、を解説してくれた。 #LRAJ2010

17:25:43

hirokoarakaki: 待ち合わせ時間は早く勘違いしていたので結局ust全部見られた。建築ってかなり思想的でもあって抽象的でもあって柔軟でもある領域なんだ、という印象を勝手に受けている。 #LRAJ2010

17:27:48

vono\_sry: 藤村さんは「ジャンプしない」を原則にしたが、磯崎さんは「ワープ」だ。 #LRAJ2010

17:28:17

sasury: 磯崎さんの「空中都市」ってコア間の移動は別に建物内じゃなくていいんだよね。建築家の都市計画or事前プロセスなんて無視して移動できる。コア間は風が通りすぎたりカラスが飛ぶ。磯崎さんの計画にはいつもそういう計画崩壊=「事件性」があると思う。 #LRAJ2010

17:50:16

nori\_1999: 起源は隠される、だから始まりを繰り返さなくてはならない。磯崎さんが秋吉台に処女作をリメイクした事を思い起こさせる。 #LRAJ2010

17:50:48

**mattoc\_lee:**  
**身体論なき後のインターフェイス論へ。**  
**しかし身体論は別の形で**  
**立ち上がっているのでは、とか。**  
**#LRAJ2010**

17:52:37

sakaiyone: 磯崎新、土居義岳「対論 建築と時間」(岩波書店、2001年)は今日の磯崎さんの話を勉強する参考書となるのではないか。再読してみるか。 #LRAJ2010

