

# METABOLISM 2.0

2/6

SATURDAY at INAX:GINZA

Credit | [企画・編集] 藤村龍至 | 山崎泰寛 | [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

特集  
Special Feature

EDITION  
LIVE  
ROUNDAABOUT  
JOURNAL  
2010

web  
公開版  
ROUNDAABOUT JOURNAL

## メタボリズム2.0

## 都市へ回帰せよ

【プレゼンター】

磯崎新  
Arata Isozaki

【メンター】

東浩紀  
Hiroki Azuma

藤本壮介  
Sou Fujimoto

倉方俊輔  
Shunsuke Kurakata

池上高志  
Takashi Ikegami

南後由和  
Yoshikazu Nango

李明喜  
Myeong-hee Lee

黒瀬陽平  
Youhei Kurose

岡瑞起  
Mizuki Oka

橋本純  
Jun Hashimoto

酒井康史  
Yasushi Sakai

濱野智史  
Satoshi Hamano

連勇太郎  
Yutaro Muraji

藤村龍至  
Ryuji Fujimura

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

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。

また、バージョンアップというやり方は  
以前あったことを「なかったこと」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さわしい。

単体の建築ではなく集合としての都市でもなく、  
ものごとをつくるための思想が持っていた方法をバージョンアップする。  
その姿勢は「一体どんな内実を持ちうるのだろうか。」

TEAM ROUNDAABOUT

山崎泰寛

# SESSION 01

2010.2.6.13:00-13:50

## アーキテクチャの時代の幕開け 濱野智史／藤村龍至

Saoshi Hamano / Ryuji Fujimura

### SESSION 01 REVIEW

メタポリズムの背景にある知であった社会工学を問う。これが藤村龍至の態度。批判的工業主義であり、メタポリズムを考へる上でもっとも重要な枠組みだ。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。二〇〇年においてアーキテクトの役割、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？という根本的な問いを突きつける。藤村はそれに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。

二〇〇九年に議論を深めあった濱野藤村にとり、前半30分間に起った「濱野不在の状況」はさほど問題にならなかった。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「新陳代謝」されていくさまを観客は目の当たりにしたことになる。

### 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

年のタイトルは「METABOLISM 2.0」都市に「回帰せよ」としています。問題意識として、都市のアクティブな状況と建築家としての創作活動が乖離した状況ではないかということがあります。今日のゲストでもある磯崎新さんは、かつて都市から撤退せよと言われたわけですが、その撤退したパラダイムのまま、我々実際の都市のリアルな状況から遠ざかっているのではないかと、という漠然とした問題意識があります。それに対してどうアクセスできるのかということと「ROUNDABOUT JOURNAL」を創刊したときから追いついていきます。今年二〇一〇年、二〇一一年のメタポリストたちがメタポリズムの宣言から50周年です。九六〇年代と二〇一〇年代の状況を照らし合わせることで、今取りうるアプローチを探ることができるとは思っています。

今日は「METABOLISM 2.0」を今構想しようとしているわけですが、我々はメタポリズムそのものの、カプセルやメカストラチャーを再評価しようということではなくて、背景にあった社会工学という思想との関係をこそ問題にしようとしています。つまりメタポリズムという活動の背景

には「社会工学」というパラダイムがあった。その関係からメタポリズムを捉えたい。それが二〇一〇年ではどういう図式でみるのができるのかと考えるわけです。メタポリズムにおける「社会工学」に対応するものの仮説は「集合知」と考えています。「超線形設計プロセス」とその応用」と題してお話しします。魚の生成過程をみると、卵から段階を追って魚に進化していきます。私はこういうイメージで建築を設計できないかと考えています。実例をもとにお話しますと、私は昔、ある「ゴールイメージ」に向かって設計していくのではなく、模型を使いながら、ある仮説的な「ヴォリューム」にあるコンテクストのなかに挿入して、そこに出て来た問題に対して前進的に改良を加えながら、徐々に進化させていくという設計をしています。

いくつかのプロジェクトを通して私が得たのは、ジャンプしない、枝別れない、後戻りしないという三つの原則です。「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と、「枝分かれしない」というのはスキームを二つに枝分かれさせずに一つの案を育てていくように設計をするということです。「三つの」後戻りしないはありえ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が、元分岐点に戻らないという原則で自分達の手を縛ることによって、設計をドライブさせていくという方法論です。

プシエってまとまていくというプロセスがあるわけですが、個々のプロセスを見ると、二つの手続をクリアして意図が重なっているに過ぎません。解くべき課題というのは、法的な問題からコスト的な問題もあればコンテクストの問題もあれば、デザイン的な問題もあれば色々な問題があるわけですが、その都度発見されたルールを少しずつ重ねていきます。最終的には二三十個ぐらいのルールがあったとしても、それに従って前半の検索過程というものが全体のスキームにかかります。ある関数が設計されてそこに異なる値を代入していくというイメージの後半が比較過程というプロセスになっています。

超線形設計プロセスには効果が3つあります。固有性をより正確に読み込むこと、複雑性を確実に構築できること、スピードがあるということ

うに作れるのではないかと考えます。その応用例について少し話します。超線形設計プロセスを応用した設計スタジオです。カナダのプリティッシュ・コロンビア大学の大学院の大学生たちに、先ほどの方法を適用して、同じルールで同じ縮尺の模型を作る。そういったようなことをずっと続けます。そのとき提案していたプリティッシュ・コロンビア大学の「Do Not Think」が「Do Not Look Back」というもので、二つが「Do Not Think」というのはジャンプしない、枝分かれしない、後戻りしないというのと大きく似ているので、考えずにその場で決めたことをとにかく素早く反復していく、自分を機械化していくことによって、自分のあるリズムで物を作っていく、その方がより正確に物を読み込めるのではないかと。もう一つの「Do Not Imagine」は「ゴールをイメージしない」ということでむしろその手続の反復に設計のプロセスをゆだねることによってより濃密な結果を得ようというものです。最後の「Do Not Look Back」は、ありえた選択肢というもののついた気をとられて度ゼロに戻してしまつて最後の講評会では中間講評を超える物ではなかったということがよくありますが、設計とは蓄積なので、蓄積を無駄にするようなことをしない、そういうことです。

濱野さんに指摘されたのは、二〇一〇年以降明らかなことがアルゴリズムで建築を設計するということではなくて、この方法は人間をアルゴリズムに動かすという方法であるということです。例えば「Wikipedia」に「Google」しろ、人工知能の意味で高度なアルゴリズムを利用しているという意味ではなくて、人間は思った通りにリンクをはるという、人間の習性を取り込んだアルゴリズムを使うことによって人間の方を動かしてある結果を得る。そういうシステムをつかっています。私のとっている設計プロセス論はむしろそれに近いのではないかと、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う作業をしている、そういうところにある濃密性を加えるということです。

たとえば九〇年代以降のグローバルのうちに、九〇年代以降の情報社会的な意味での実践に共通点があるのではないかと。ここで二つ比較をしたいと思います。アルゴリズム的な設計とアルゴリズムを対比していきたいと思っています。ここには二つのメタファーがあるのではないかと、思っています。ひとつはゆるゆる種で、そこからあるアルゴリズムに基づいて育っていく樹木ができていたり植物ができていたりというような種々なメタファーです。もう一つは人間を取り込んだような形でアルゴリズム的に人を動かすというような、グーグル的なものがある。その違いというのは、二〇一〇年代から二〇一〇年代にかけてのようなたちがやっていたかという二つには、グーグルのような、いわゆる「プロパティ」アーキテクチャの人の実践。片方が「MYREVIEW」がやっていたようなアルゴリズム的な設計がある。もうひとつは、いわゆる「コンピュータ」のかかわり方として、いわゆる自動生成というのが、開発されていくのです。人間をアルゴリズムに動かすというものは、どちらかというと集合知的に



メタポリズム2.0があるとすると、メタポリズムにおける社会工学に対応するものの仮説は、集合知であると考えています。

単純な形態で始まったものが段々ドライ

三つのスピードがあるという。市場のスピードに乗らないと社会のシステムに

例えは「Wikipedia」に「Google」しろ、人工知能の意味で高度なアルゴリズムを利用しているという意味ではなくて、人間は思った通りにリンクをはるという、人間の習性を取り込んだアルゴリズムを使うことによって人間の方を動かしてある

超線形設計プロセスには効果が3つあります。固有性をより正確に読み込むこと、複雑性を確実に構築できること、スピードがあるということ

結果を得る。そういうシステムをつかっています。私のとっている設計プロセス論はむしろそれに近いのではないかと、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う作業をしている、そういうところにある濃密性を加えるということです。

たとえば九〇年代以降のグローバルのうちに、九〇年代以降の情報社会的な意味での実践に共通点があるのではないかと。ここで二つ比較をしたいと思います。アルゴリズム的な設計とアルゴリズムを対比していきたいと思っています。ここには二つのメタファーがあるのではないかと、思っています。

ひとつはゆるゆる種で、そこからあるアルゴリズムに基づいて育っていく樹木ができていたり植物ができていたりというような種々なメタファーです。もう一つは人間を取り込んだような形でアルゴリズム的に人を動かすというような、グーグル的なものがある。その違いというのは、二〇一〇年代から二〇一〇年代にかけてのようなたちがやっていたかという二つには、グーグルのような、いわゆる「プロパティ」アーキテクチャの人の実践。片方が「MYREVIEW」がやっていたようなアルゴリズム的な設計がある。もうひとつは、いわゆる「コンピュータ」のかかわり方として、いわゆる自動生成というのが、開発されていくのです。人間をアルゴリズムに動かすというものは、どちらかというと集合知的に



メタポリズム2.0があるとすると、メタポリズムにおける社会工学に対応するものの仮説は、集合知であると考えています。

単純な形態で始まったものが段々ドライ

三つのスピードがあるという。市場のスピードに乗らないと社会のシステムに

例えは「Wikipedia」に「Google」しろ、人工知能の意味で高度なアルゴリズムを利用しているという意味ではなくて、人間は思った通りにリンクをはるという、人間の習性を取り込んだアルゴリズムを使うことによって人間の方を動かしてある

超線形設計プロセスには効果が3つあります。固有性をより正確に読み込むこと、複雑性を確実に構築できること、スピードがあるということ

結果を得る。そういうシステムをつかっています。私のとっている設計プロセス論はむしろそれに近いのではないかと、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う作業をしている、そういうところにある濃密性を加えるということです。

たとえば九〇年代以降のグローバルのうちに、九〇年代以降の情報社会的な意味での実践に共通点があるのではないかと。ここで二つ比較をしたいと思います。アルゴリズム的な設計とアルゴリズムを対比していきたいと思っています。ここには二つのメタファーがあるのではないかと、思っています。

ひとつはゆるゆる種で、そこからあるアルゴリズムに基づいて育っていく樹木ができていたり植物ができていたりというような種々なメタファーです。もう一つは人間を取り込んだような形でアルゴリズム的に人を動かすというような、グーグル的なものがある。その違いというのは、二〇一〇年代から二〇一〇年代にかけてのようなたちがやっていたかという二つには、グーグルのような、いわゆる「プロパティ」アーキテクチャの人の実践。片方が「MYREVIEW」がやっていたようなアルゴリズム的な設計がある。もうひとつは、いわゆる「コンピュータ」のかかわり方として、いわゆる自動生成というのが、開発されていくのです。人間をアルゴリズムに動かすというものは、どちらかというと集合知的に





この対比をいわゆる人間と機械の関係あるいは建築とアーキテクチャの関係を考えていきたいと思います。

## SESSION\_01-2

——まだ濱野さんが到着されていないので、私が濱野さんのプレゼンをします。（会場、どよめく）

**藤村** まず、イントロダクションとしてこの連の議論を振り返るという形でアレクサンダーの議論をさせていただきます。昨年のセッションをさせていただきました。昨年の月のアーキテクチャと思考の場所というシンポジウムでの東さんからの問題提起と

いうの。今の情報化の進展にともなっているアーキテクト・環境を考えていくと、脱構築するべき批判を向けるべき明確な主体がない。つまり、アーキテクトの不在という問題です。都市という自生的秩序に対してきたアーキテクトの思考というのはいれまです。メタポリストやコール・ハースが描いてこれらは歴史の新陳代謝を自然に受け入れるのではなく、積極的に促進させるものであったのですけど、野原さんはどちらかというと、メタポリズムの生物学的なメタファーではなく、プロセス・メタフィジクスに注目するわけですね。

メタボリズムはモノの新陳代謝を問題にしたのに対して、今問題なのは情報環境の新陳代謝である。そこで、問題なのが成長するものをどう切断するかという話ですが、情報環境においては切断がなく、永遠のベータ版と淘汰が問題である。そこで、批判的アーキテクトとして磯崎新がいるわけです。彼の方法論に対して、私が提唱している批判的工学主義という立場がある。リアルとヴァーチャルという二項対立を第三の理性で乗り越えていく。

また、後述の「〇〇年用・ART and ARCHITECTURE REVIEW」よりサイト・ディザイン野さんが「藤村龍至の超線形プロセスの境界とその突破」という論考を書かれました。そこで彼は、私の方法を「超線形界がある」と言っている。それはとにかくという「超線形設計プロセス論」というのは相手がいなければ「コミュニケーション」の場は発動し得ない。もう一つは自生的秩序であ

この都市というのは原理的にはクライアントは存在しない。よって藤村の方法論では都市を設計することができないというのである。この限界を突破する方法としての濱野さんは「つ挙げていて、つはクライアントを構成せよ」ということ。つまりクライアントに相当する存在を、これまでの民主制とは違った形で政治家や君主とは異なる形で立ち上げることができるとはならないだろうか。もう一つは集合地と民主主義と〇〇の可能性についてなのですが、ブルソーの社会契約論における一般意思という政治的理念を、Googleをはじめとする情報アルゴリズムのようなツリー的なものとして読み替えるということです。

——濱野さんがきました。皆さん拍手でお迎えください。（会場拍手）

津野 遅れて申し訳ございません(土下座)。今日のスライド自体はこの一年間の藤村さんの周辺をめぐる、建築・都市をめぐる議論を整理したものです。すでに藤村さんがお話されたと思いますので、要点だけお話します。

今回のテーマになっています。META-BOLISM2.0というタイトル、簡単に言えば、まず50年前と現代との違いを簡単に押さえます。一九六〇年代というのは、物的な成長というものがあつたときに、現代に起きている状況というのは、私の問題意識としてはやはり情報化の爆発なのですが、実際には一九六〇年代に情報化の萌芽みたいなものはあつたわけで、そういう意味では五十年くらいのスパンを経て、実はそれほど変わってないのではないかと、いう指摘も、浅田彰さんたちからあります。これに対して我々は、バーチャルな時代のメタボリズムが起きています。逆に物的な成長という意味では限界が来ている時代に、という社会や都市を構想するの

かが、今日のポイントになるのではないかと、思います。昨年のシンポジウムでのテーマは、現代のアーキテクチュアルな設計者の主体でイメージでできないというところが問題になっていたのであって、逆にその姿を捉えることが自体が課題になりました。これはあくまでも私の考えではあるんですけども、磯崎さんにいただいた宿題は三つあろうと。一つ目は実はかつて磯崎さん

## 『アーキテクチャと思考の場所』まとめ

メタボリズム1960	メタボリズム2010
自生的秩序としての 「都市」	自生的秩序としての 「インターネット」
モノの新陳代謝	情報(環境)の新陳代謝
マテリアル(フィジカル)	ヴァーチャル(メタフィジカル)
「成長」と「切斷」	「永遠のベータ版」 と「淘汰」
批判的アーキテクトとしての 磯崎新	?

批判的なアーキテクトの姿というものがあるのではないだろうか。二目はハイザルとバーチャルまたはフィジカルとメタフィジカルという違いをどう考えるのか。三目は、我々は都市もしくは社会に対するビジョンというものを今二〇一〇年の情報が発している時代にどのようなものであり得るのか、それらが、非常に大きな議論として重要な課題になるであろうと思います。

二番目と三番目つまりは批判的のキーキクトの姿もくはリアルとバーチャルの差をどう受け入れるのかということに關しては、この年間議論ができたと思うんですけども、最後の都市の議論をどうするかというのは結構問題です。先日、藤村さんを批判する論文をアツたしわけな人ですけど(AAR)つまり「クライアント

じゃない」と超線形設計プロセスもないんじゃないか」と二〇一〇年代は、ておそらくごく普通に二〇一〇年代は、

そういう流れが来るだろうと、Googleは  
グーグルアース、グーグルマップ、グーグルス  
トリートビューと色々やってきたわけですが、  
最近ではグーグルストリートビューというのが  
あつて、ショッピングモールなどを撮影して  
ストリートビューみたいなものをショッピング  
モールでやちやおうというところを進行  
させているそうです。もう一つは、まだ注目  
されていないサービスではあるんですが、  
Foursquareという自分がどこにいたのか

ウィキペディアやグーグルといったある種の集合知的なサービスが、これから都市の領域にもおそらく現れるだろうという見通しがあります。

たもので注目されている、サ・ビスともあります。あと、AR(拡張現実)というんですが、iPhoneなどを空中にかなすと、友達を何を撮影しながら、どんな感想を抱いたのかといったものを、現実空間にそのままオーバーレイしてしまうといったサ・ビスも出てきています。

かの動きをどう捉えるのか。今日のゲストの磯崎さんは『空間へ』という本の中で「見えない都市」というコンセプトを提唱している。磯崎さんが描かれた都市デザイン論というものは、実体・機能・構造・象徴という、4段階に整理されている

のですが、最後におっしゃっているのは「都市は見えないものである」と。特にこれからの議論を予告されているようで面白いです。読み上げます。――都市空間は、いかに存在している記号のような流れで表現される事になる。論理的に構成する事で都市空間は無数の計画的の可能性に満ち

うものは情報・記号の束であって、それがバウと霧のような浮いてしまうものとして建築をそれと見えてはなかいかということでは、動的なものという前提で、都市を設計するということ。この時には見えない物として捉えられないものなのだが、これから都市の集合知が立ち上がってくると、見えない都市が可視化してくるということがポイントになってくるのではなからと思います。

二〇〇〇年代は、今まではパナチアルな世界でしか起きていなかった物がリアルな都市空間上で起って、都市がリアル化してくる。我々がどうやってこれから出てくる集合知、新しい都市に対して、新しいビジョンを描けるかが今日の議論のポイントになってくるのではないだろうかと思えます。以上です。

## SESSION\_01\_DISCUSSION

**藤村**—ありがとうございます。コメントを東さんをお願いします。

東一濱野さんの発表は非常に面白かった。一般意思という概念があります。集合

する。人間がいかに持っている水準とは別に、人々の欲望という物の均質点は数理モデルで掴む事ができるというものです。しかし「ソルの社会契約論」であるのですが、しかし「集団的な合意形成」というものは欲望の変容プロセスがなければならぬの、でしたが「コミュニケーション」が大事だ、という議論がある。ステディな欲望

の均衡点としての一般意思モデルと、ダイナミックなコミュニケーションの対立があるわけです。そこで僕が最近考えているのは「winner」のようなダイナミックなコミュニケーションを利用して生成してくる集合的無意識みたいなモデルを考えられるんじゃないかと思うんです。

今濱野君がいづつか挙げていた例というのは、新しい数理的均衡のヒジョンを示している、今までの般意思と違ったそれこそ一般意思にのみいたなことが言えるんじゃないかと思うんですね。だから濱野君の今の発表は非常に僕にとつてはすごく刺激的でした。恐らく、表層と深層み

たいな話もしくはアーキテクトとコミュニケーションの話をするので、その二項対立としての僕たちが頭の中に発想としてあるんですよ。しかしその二項対立と考えるとしましうとダメで、いかにダイナミックにお互いが混ざっていくかを考えるべきなんじゃないか。上の表層的なコミュニケーションみたいなものは、深層の無意識みたいなものにダイナミックに組み込まれていくようなモデルで考えなければいけないのだと思うんです。だから今Googleと

かFoursquareとかそういう二つの新しい予兆みたいなものと考ええることは、METABOLISM.Oを考える中で二回トミタにものになるのではないかと考えました。藤村「どうもありがとうございます。」

濱野智史 | Satoshi Hamano | 一九八〇年千  
葉県生まれ。慶應義塾大学大学院、国際大  
学GLOCOM研究員を経て、日本技芸リサ―  
チャー

藤村龍至 Ryuji Fujimura 一九七六年東京都生まれ。東京工業大学大学院「塚本研究室」ペルラー・インスティテュート、ISHO 建築設計事務所共同主宰を経て、藤村龍至建築設計事務所主宰

## SESSION 02

2010.2.6.14:00-14:50

媒体から方法へ  
酒井康史／連勇太郎

Yasushi Sakai / Yuuro Muraji

## SESSION 02 REVIEW

「コンピュータシミュレーションとは雑多なものの世界から意味のある変数を抜き出しコンピュータ言語に置き換える作業である。酒井氏は解析自体(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「コンピュータシミュレーション」をモノの工学的な観察方法として着目している。二方連氏はアーキコンモンスという情報共有体をつくり、設計を進めていくプロセスを紹介する。チーム内の媒体は必ずしも二に限らず付箋や野菜モデル(vegetable model)施主状況によって選択される。「ミニミテイ」のような人の集まりではない情報共有体というチームの概念がWeb的なものである。両者とも情報の移動様相集積にとても意識的な試みである。

## SESSION 02-1

藤村「酒井さんは修士論文を終えたばかり、連さんは卒業設計を終えたばかりの現役の建築の学生です。このお二人には、慶應大学の2つ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のコンピュータをベースに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思います。」

酒井「慶應義塾大学修士二年の酒井です。私は修士研究にからめてコンピュータシミュレーションライゼーションについてお話しします。ミースのフアンズ・ワース邸の写真をご覧ください。単純な形態として知られていると思います。次に、ル・コルビジのサヴォワ邸を考えます。フアンズワース邸と比べて同じ幾何学で作られています。さらに複雑であるかという考えます。さらに純粋な立方体の写真をご覧ください。誰が見ても単純だということだと思います。これがこの「字」のほうが複雑なん

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はどうなるのか。さらに二層にわたるときはどういう複雑さが生まれるか。これらを今までは主観的に判断するという話をしてきたわけですが、これを数値的に転用的に表せないかということの研究しました。

相対的に振られた図形がどのように位置しているのかというグラフを見ます。横軸に多視点から代入した評価を入れて、これは端的に言う違う空間内で違うところに立ったときに、それらがどのように任意の一点で見たときに同じような複雑度合いなのか、それともある場所において空間の認識がまったく変わるような提案なのかということを表している。縦軸に、単視点から見てどうか、そしてある点に立つたときにある空間の全体を見渡せるかどうか、全体の形を把握しやすいかどうか、把握しにくいかどうかということを表しています。

ちよと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。これをどうやって計算しているかという、人間の認識を三つに分けて今回の研究では検定して、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得る値は、見えるか見えないかの二つなので、それぞれ三要素で位置的な情報を保持するということになる。この二つを8種類がありえますが、次に完全に点と点の間に仕切りや壁があったら見えないし行けないし繋がっていないので「二、黒黒黒、no no」ということになります。逆に今度は二点間でガラスのような透過するような物があつた場合、見えないと見えない、空間的にもつながっていない、二、白黒黒、no no」という、この状態に落とし込むために3つの要素に転換します。

実際には物体として不透明な固定材があるか、透明な固定材があるか、不透明

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、設計においてもコンピュータの方が大事です[酒井]

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のをプログラムの力で衝突判定という形で計算しています。

この研究で実際に僕は何をやってたかという、機械が分る形に翻訳するというプログラムもスクリプトもあると思うのですが、例えば僕のサイトでは、僕が手で計算をしたりスケッチしたものをすべて履歴として羅列しています。これは先ほどのコンピュータライゼーションに対してコンピュータシミュレーション翻訳をするということ、コンピュータを使える人たちは機械の方によりがちですが、設計においてもコンピュータの方が大事です。

藤村「ありがとうございます。では連さんお願いします。」

## SESSION 02-2

連「はじめまして慶應大学環境情報学部。連と申します。アーキコンモンスという独自に考え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いと思っています。その二つのプロジェクトを通してアーキコンモンスは体何かということ、アーキコンモンスを考える現代的意味を説明していきたいと思っています。

アーキコンモンスとはアーキテクチャーとモモンズを組み合わせた造語です。モモンズとはいわゆる物理的に人が集まってくる共有地「コモ」という意味では扱ってなくて、建築を作る際の関係者の意思やコミニケーション、関係性が集まっている、集約されている場、そういう二ユースで使っています。

で、一体アーキコンモンスはなんなのか。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っています。その意味でコミニケーションプロセスを

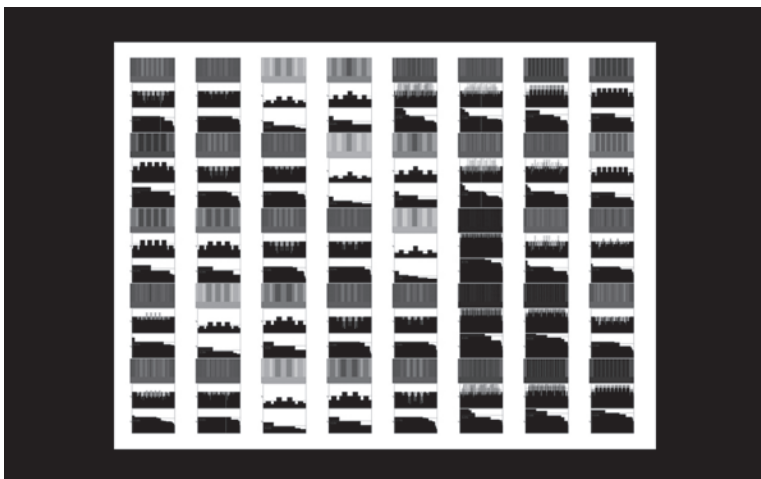
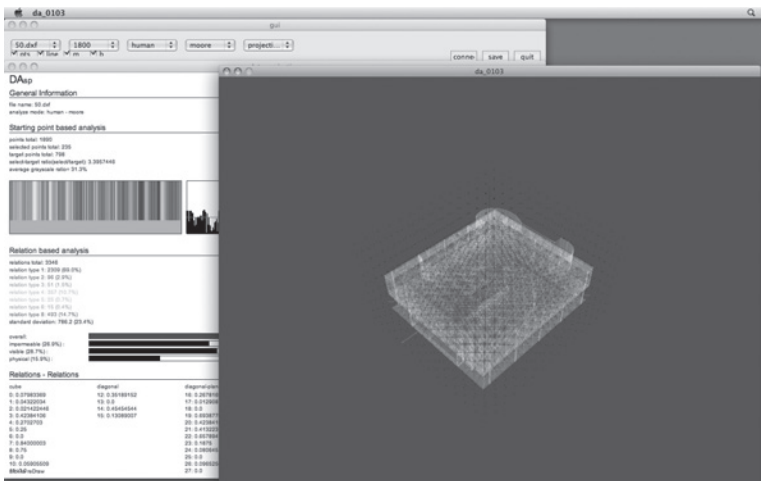
いかに扱うかというのがテーマです。

アーキコンモンスというものはあるようでないようなものです。ですのでこの概念はうの状態という風に言い換えてみたいと思います。二目がプロセスの共有状態。二目が情報の蓄積状態。最後が技術系の解放状態。このうの状態が方針ないしは創出されている状況において、アーキコンモンスなるものは作られているのではないかと、このことを考えています。

早速二つプロジェクトをお見せします。一つは東京都の世田谷区でやっております。木造賃貸アパートのプロジェクトです。もう一つは長野県白馬村、まあ地方でやっております。白馬村というところは、民宿のプロジェクトです。まったく場所性が異なる場所なので、もちろんコミニケーションのやり方が異なります。

早速、白馬村民宿プロジェクト。これは長野県白馬村観光局から依頼されて、友人と一緒にやっているものです。基本的には食事オペレーションしつらえ建築、全体的なものを再生しようというプロジェクトなのですが、今まで白馬村というのはスキー客を対象にして発展してきたのに対して、スキー客の数が落ちてきているので、夏の利用者を増やそうとする観光局の

つが、長野県白馬村、まあ地方でやっております。民宿のプロジェクトです。まったく場所性が異なる場所なので、もちろんコミニケーションのやり方が異なります。早速、白馬村民宿プロジェクト。これは長野県白馬村観光局から依頼されて、友人と一緒にやっているものです。基本的には食事オペレーションしつらえ建築、全体的なものを再生しようというプロジェクトなのですが、今まで白馬村というのはスキー客を対象にして発展してきたのに対して、スキー客の数が落ちてきているので、夏の利用者を増やそうとする観光局の



戦略の中でやっているものです。

基本的にワークショップを繰り返して、空間を構築していききました。民宿のオーナーさんはスキー客を対象に価値体系を作ったので、基本的にはまず一度全部それを取り出します。今度は26歳以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、抽出したものを再構成するというような作業をひたすら繰り返していったのがこのプロジェクトです。忘れもしない十月十七日、通称「仏壇事件」と呼ばれるものがあります。ある日、空間が変わったのです。都会の人には実感しにくいんですけど、地方で仏壇が動くというのは結構な事件で、アーキコンモンスのお互い共有していく中で空間を変えていくという事例があります。

今度は木造賃貸アパート北沢プロジェクトの説明です。民宿のプロジェクトとは逆



にモノを使って情報の蓄積をしていきました。オーナーさんがモノを使えるというところでモノを使っていることを木造賃貸ワークショップとしてやっています。ブログの写真を載せていますが、フィールドワークであったり、周辺の調査も、人海戦術でメンバーに全部携帯を持たせて、価値だと思ったり重要な点と思った町の風景というのを写真で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、僕らが価値だと思ったものがオーナーさんと共有できる。技術系の開放ということでもホームセンター変えるものというのを積極的に使っています。

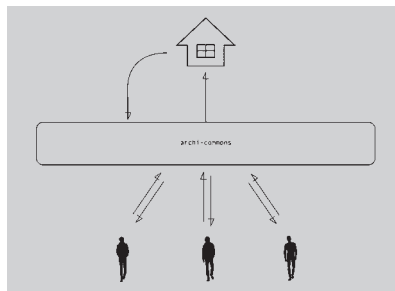
酒井さんの発表が示唆しているように、コンピュータやアルゴリズムを使って、従来は建築家の仕事の領域にあるさまざまなものが形式化できるようになってきたわけですが、私は、この二つのプロジェクトにおいて、いかに関係主体間のコミュニケーションのプロセスを連鎖し、持続させていけるかということに徹底しました。そういう意味で、たとえば Web や Facebook が使えるようになって建築家が個人として関わるのではなく、人の関係性やコミュニケーションの総和、集約したものとして建築を作れないか。その時、作り手の役割として、コミュニケーションプロセスをいかに作っていくかが重要だと考えています。以上です。ありがとうございます。

#### SESSION 02 DISCUSSION

藤村「ありがとうございます。都市における建築の物理的なメディアとしてのビジュアルと、情報を共有していくことの体系付けを方法化しているという事だと思います。」

濱野「面白かったのは、普通は連さんの発表を聞くと、「ああ、コミュニティデザインという言葉を聞いているのが面白い。コミュニティと言っちゃうと、人がいっぱい集まって住民参加ですごく議論して、みたいな言葉のイメージがそこに寄ってしまふところを、コミュニティという人の集まりなのだが物の集まりなのだからよくわからないものと定義しているのが面白いな。」

### 人の関係性やコミュニケーションの総和、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るか【連】



南後「酒井さんにコメントします。見える、行ける、繋がるという経験値的なものを、0とか1という二つの変数の組み合わせで、複雑な形態と経験を、単純な幾何学のモデルで生成、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のレイアウトの話。0と1の間にグラデーション、複雑性が宿っている話と関係があると思います。連さんに聞いているのはこれからひとつ、議論すれば面白いんじゃないかと思つたのが、藤村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

でのプロセスまでも視野に入れていると考えると、できる前のプロセスと作った後のプロセスの射程というものを、藤村さんの超線形プロセスという議論との差異を議論しても面白いと思います。

藤村「連さんの場合は、実際の建築を使うてフィジカルに空間を改造しているというのが、ある種のリアルな方針であるのに対して、最初の濱野さんの話にありましたように、私はそれを模型にとどめていくという大きな違いがありますね。」

倉方「連さんに関してですが、濱野さんがおっしゃったコミュニティではなくコモンを謳っているというのは面白い指摘です。要するにコミュニティという近接性を重んじるイメージに対して、携帯やコトになつてくると近接性ではない部分でコンピュータでも繋がるし、逆に新しい出会いは生まれにくいかもしれないけど、非常にネイチャブルなマシンがあると思うんですね。近接的ではない粘着性があるというイメージですか。それが、すごい現代的だなと思いましたが。酒井さんは、0、1というもので表せるものに對して、それをコンピュータの力でガーンとつ結果を出してくる。クリストフ・アレクサンダーの「形の合成に關するノート」に出てくる、曖昧意志の合意形成のプロセス、それは形と形の合意形成のプロセスで、当時はコンピュータがないと追いつかなかった、その意味では今では0と1にみだりに変換できれば、あとは形の合意形成のプロセスというのはオートマテックにできるという話は面白いと思います。だから、連さんがやっているのは、繋がりというだけじゃなくて、「コ」が繋がりを作る新しいコモンといった近接性ではないつながりを作るという可能性があると同時に、酒井さんの方では0、1の内に合意形成ができてしまふ、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だからできる。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「作る話」が、基本的には藤村さんの話で「作る話」だと思ふんですね。メタボリスというも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

形成を経て作ったとしても、それ自体の基盤が変化するので建築は動けない。そこでメタボリスは頓挫した部分があるの、その話を踏まえないう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トを作っていくとしたらそれは動けないんじゃないか。つまり二人の話は、議論がアーキテクトになつていない。それ自体ではアーキテクトにならないので。

藤村「今の倉方さんのコメントに酒井さんが不満を持っていると思うので、反論をさせていただければ。」

酒井「僕が作ったプログラムそれ自体が、情報の中でのアーキテクトチャートと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トチャート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思ふ。コンピュータライゼーションの方が、僕の話の流れでいうとビルドしている段階でコンピュータライゼーション部分がアーキテクトチャーを組んでいると

いう行為だとすれば、建築ということをしているのが人間で、結局機械はコンピュータライゼーションでただのビルドなんじゃな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。ビルドする物を切断するのがアーキテクトチャード、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、その実行ボタンを何回も押せると思うんです。というところは、今までの建築を頭の中で考えて提案する、そこで切断されて終わりという形なんです、このプログラムもしくはこのアーキテクトチャードを作れば、情報という分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した場合、この仕組みを作れば何回でも同じ仕組みで切断が出来るとい意味で、今までの考えで切断して建築が出来るとい建築のプロセスとはちょっと違うことなのかなと思います。」

藤村「ありがとうございます。つまり、トライ&エラーみたいなものをここに区切りをつけるかにすぎないのではないかと

ブックマーク ツール ウィンドウ ヘルプ

北沢プロジェクト - 10年01月09日

http://www29.atwiki.jp/kitazawa5/pages/54.html

single Wikipedia Facebook ホーム YouTube Amazon.co.jp sfc archi-commons info architecture

北沢プロジェクト - 10年01月09日

ブックマーク登録 RSS登録 wiki内検索 検索

10年01月09日

メンバー：連、石橋、飯田、荒牧

今日の作業：ケレン！！

作業風景

石橋と飯田

しゃげこと荒牧

今日は晴れていて気温も高めで作業のし易い日でした。  
今日もケレン作業でしたがメンバーも4人いたのでかなり進みました。

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、その形を置いたときに選ぶべきフィールドバックとして処理してそういう連鎖をずっとやっていくわけですが、設計する、あるいは使うということでは聞くということもあるんですけども、情報という技術は無限にそれが可能であると。フィジカルなものは一回しかできないという話になりがちなんです。それがリアルとヴァーシャルの対立というプロセスを見直すことで可能なのではないかと思っています。この続きは最後のディスカ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す。

連勇太郎 (Kurano Munetaro) 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人研究室在籍

酒井康史 (Sakai Yasushi) 一九八五年東京都生まれ。慶應大学坂茂研究室卒業後、現在、同大学政策メディア研究科修士課程。池田靖史研究室在籍





『LRAJ2010、来る前にこれだけは読んでおきたい10冊』

—  
LIVE ROUNDTABLE JOURNAL 2010は、  
ハイコンテキ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「アー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、アー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——『アー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 ROUNDTABLE 編、2009、エクスタレッジ

—  
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＋藤本壮介＋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さない。

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、

ノートと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。

## SESSION 03

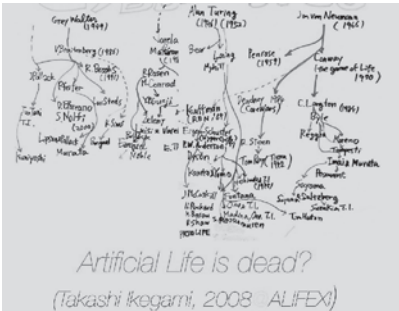
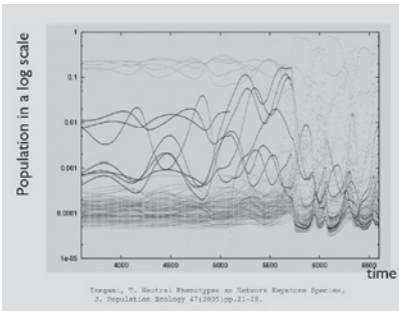
2010.2.6.15:00-15:50

## SESSION\_03\_REVIEW

このセッションは弱さつなりのかなざや頼りなさ 키워드 だった。池上高志のテーマは Design Time Structure の池上が提示した「どうでもいいものに見えてそれを取り除くともいえないのが删れるもの」として語られた 타이스트론。李明喜 岡瑞起が掲げた 타이스트워크 が持つ弱さ故のロバートとの関わりでも面白い。図書館のプロジェクトは弱いネットワークゆえの創造性を見つけた。藤本壮介が語ったランダムネスと設計の精密さとのある種のねじれた関係も弱さの積極的な利用ぶりが面白い。弱いからこそできることがあるというわけだ。では池上が語った主観的なものでしかない「今」をどう考えるか。濱野が述べた「新しい時間性を人工物で作っていく」ことの重要性をこのセッションで議論された弱さとともに考えたい。

## SESSION\_03-1

**池上**　池上です。僕は複雑系の科学を日本ですべてやってきています。複雑系の科学のテーマは時間軸を導入することです。建築を含めて、科学というのは時間軸が入らない。時間をもとにしたものの方を導入してすべて見直してやる



うというのが複雑系のテーマです。今日は時間に関して三つの話をします。それが運良くアーキテクチャの話と繋がるとすれば、ここに来た甲斐があるかなと思います。

トーンという話です。このつづがどう結びつくかという話をします。例えば、ある生態系の中ですごく大きい生物を取り除くと、それは生態系に大きなインパクトを与えると思いますが、実際にはそうでもなくて、あまり重要そうでないものを取ると大ダメージを与える事も

のようですが、それは種の特徴なのか、それとも生態系全体から決まるものなのかを考えた。実際には、こういう種がいなくなるとその生態系が壊れるかどうかは自明でないわけだ。大きな変化を表すのは上のほうにいるたくさんいるものたちではなくて、真ん中あたりの変なやつをとりと生態系が壊れちゃう。その真ん中あたりの変なやつの特徴はなんなんかな。

数なので、実はあまり関係ない。生態系を見る場合に、ネットワークのつながり具合ではなくて、個体数が早く動く生物と遅く動く生物がいて、真ん中あたりにあ

弱い「あいだ」のあり方——時間を経験するつながりの構造

池上高志／李明喜＋岡瑞起／藤本壮介

Takashi Ikegami / Myeong-hee Lee + Mizuki Oka / Sou Fujimoto

Takashi Ikegami / Myeong-hee Lee + Mizuki Oka / Sou Fujimoto

うというのが複雑系のテーマです。今日は時間に関して三つの話をします。それが運良くアーキテクチャの話と繋がるとすれば、ここに来た甲斐があるかなと思います。

最初はタイムスケールの階層性とキーストーンという話です。この二つがどう結びつかいという話をします。例えば、ある生態系中ですごく大きい生物を取る

そんまり動かない生物がいるとすれば、それがキーストーンの候補になっているのではないか、というのが、僕のやったことです。結局は時間スケールの問題です。ごく早く移り変わるものと、すてゆつくり移り変わるものがあって、それらが独立ではなく繋がっている。なのでひとつのタイムスケールをいじる事でいろんなところ波及させることができる。

つまりこれは藤村さんの話と関係あるのかもしれないと思いますが、繋がらない時間軸を、となげよう、ということですね。コピーレントな時間は存在しない。

九千九百九十九回は上手いかわいわけです。でも二回上手くいたらそいつをビデオで撮ってアートとして成立する。我々がやっている人工の物とかアートとして成立

するものつていうのはすごく稀で難しいものを追求している。本当は繋がらないものをつなげるかつていうのがここの時間の生成のつと元となっていて、それを考えようというわけです。

いった時間の流れの中で今つてことをどう考えるか。ペンジャミン・リベントという牛理学者がいて、今つていうのは実は編集される、今つて言うのを後ろ向きになったり

未来にいつたりしながら、今っていうのを  
作っていくんだっていうので、今っていうのは  
実は瞬間瞬間でないと考えられるん  
ですね。で、Twitterでなんとか、なう」って  
書くじゃないですか。あでこは実はすこ  
い面白いです。とがあつて、Twitterで「なう  
」とやると、すごいみんなタイプライターが  
短くになっていて、今っていうのが本当に瞬  
間の今になる。

僕が昔 十五年前に会ったことがあるタニ  
キヒルズっていう人がやっている、ロンゲナ  
ウっていうのがあるんです。ロンゲナウって  
いうのは、「長い今」です。昔だったら三十

年後はどうなただかですね。百年後は生命はどうなっていくか考えた。今はそういうのを全然考えなくなったわけです。コンピュータとかに作り出される今というものに制約されてしまっている。本当は百年後がどうなっているかについて話をしたいんだけどね。

李 pingpong プロシクトのプレゼンをさせていただきます。

pingpong プロシクトとは東京大学知の構造化センターのプロシクトで「デザインにおける知の構造化」をテーマに、二〇〇九年四月よりスタートしています。メンバーは

ケールの建築それは建物という意味だけではなくて今つづいての制約つまりどれくらい長いスパンというのを考慮してものを考えているのか、グーグルがそれに対してネガティブかどうか分からないけど、狭めてはいると思うのでそこは意識的であってほしいと思います。

まな外部ともコミュニケーションをとりながら進めています。今日のレッスンのテーマは「強いネットワークから弱いネットワークへ」ということで、お話をさせていただきます。まず、pingpongはデザインをどうとらえているかということで、前期デザインと後期デザインという話をさせていただきます。

私が昨年書いた「アーキテクチャの生態系」という本も、後半にテーマにしたのは「時間」でした。なぜかという、哲学は情報化という波がくるサイバースペースというかつまり物理空間からはなれた自由な大地が広がるというイメージがあつたんです。

おけるストーリーテリング」だと考えています。それに對して、我々が取り扱っている後期デザインは、非線形な世界における経験の創造」だと考えています。pingpong は、人々の意識的無意識的な意思をデザインでつなげるということ、そして、今まさに發展する時間構造「複数

のが、今日だとスケジュールなど出ていますが、いろんな時間性を実現しているサービスができているんじゃないかというのが僕の関心だったんです。新しい時間性を実現させているサービスが出てくるときに、今日まさに池上さんがお話いただいたように、新しい時間性を実現した都市

視点を持って活動しています。

後期デザインに関してはウツではいくつかの事例があります。その中でグーグルのペジランクと、セマンティクスウェブの話を説明します。

岡 ます最初のペジランクのほうですが、これは皆さん存じの通りグーグルなど

うのは重要なポイントとなると思うんです。なぜなら、去年の磯崎さんのプロセスプランニング論は時間の問題を扱っているわけで、今日もその話をつなげていくと色々見えてくるんじゃないかと思いました。

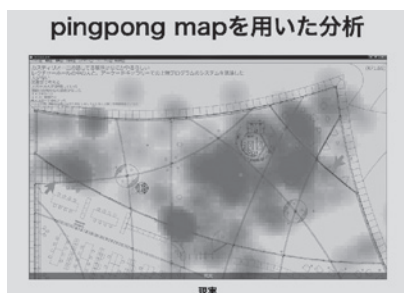
るアルゴリズムです。

グーグルはどのサイトが良いサイトであるかという判断に、さまざまなユーザーの「リンクを貼る」という行為から立ち現れてくる結果を用いました。つまり意図

藤村「ありがとうございます。今のお話にちょうど続く話だと思いますが、pingpongのお二人にプレゼンテーションし

次に後期デザインのエエプにおけるもう  
たわけです。

pingpongはその中で人々の意志的無意識的な意思をデザインでつなげる、という視点を持って活動しています[李]



つの実践例として、セマティックウェブというものを取り上げます。セマティックウェブとは、情報に意味を付与することによって人を介さずにコンピュータが自律的に適切な処理をできるようにする技術です。例えばわれわれのプロジェクトである「pingpong」を検索する人を考えるとい

現在のように、pingpongが卓球を意味するものだから、pingpongに「つ」をつけて「pingpongつ」だと表現するのは、それと区別することができません。セシテック技術とというのは、うたった文字列をコンピュータが自動的に判断し、処理できるようにするための技術と言えます。

その中で、組織や個人が、さまざまな差異を無視して固定的に作成したオントロジーを用いて定義されるセマンティッククワックと読んでいます。我々は強いセマンティックと読んでいます。



す。しかし、コンテラクトによって構造は変化するために、オン・オフを固定的に定義できないという考え方もあると思います。で、われわれのpingpongプロジェクトでは、コネクションによって変化するオン・オフによるセマンティックを「弱いセマンティック」と呼んでいます。

このような背景を踏まえ、pingpongのアプリ実践の方を次に説明します。

今話した、特に最後に出た弱いセマンティックというテクノロジーを基盤に、pingpongの実践におけるアプローチですが、まずは環境における行為のログを大量に集めて抽出する。次に、意見ではなく記述として扱い、そこから意識的無意識的な意思の軌跡を可視化する。そして最後にそれを環境に重ねるといようなアプローチを行なっています。実例の話します。

pingpongプロジェクト最初の実践として、多摩美術大学図書館におけるワークシヨブ「つくる図書館をつくる」を行ないました。

このワークシヨブのプロセスはこの場における行為を「trace」を使って収集し、その行為のログをミッピングし、これらをpingpongマップと言った可視化ツールで可視化しました。つぎに、そのpingpongマップと実際の場所を往還しながらアイデア作成とプロトタイピングを行なう、最終的な提案までをデザインしました。

こうしたプロセスと結果の可視化によって、みんなのつぶやきは、意見の単なる総和ではなく、複数のパーベクティブを持つ様な、意識的かつ無意識的な意思の軌跡となります。この軌跡は東浩紀さんが展開している「般意思」の表れではないかと考えています。

次の実践は二月十五日から予定されている公立はこだて未来大学でのワークシヨブです。これははこだてのワークシヨブ「pingpongが長期的に展開していく」「AUGMENTED CAMPUS」構想という新しい展開の第弾となります。今回のワークシヨブはリアルとネット環境をデザインして実装するところまでを含んでいます。

今回はPingmapという携帯端末からの位置入力アプリを用意しています。この

れは、はこだて未来大学の地図を取り込んだアプリでキャンパス内での情報を学生のみならず、位置情報と共に情報を投稿していく。次にこういう情報をエンジンを通して分析し、位置情報と併せてpingpong mapで可視化します。地図と「Twitter」の「T」が同時に現れます。このワークシヨブを経て、ネットワークをさらに上のレイヤーの弱いネットワークに近づけていくというのがこれから取り組む「AUGMENTED CAMPUS」構想です。

pingpongプロジェクトは、弱いネットワークから生まれる「コミュニティ」という経験を創造していくことであり、これそのものを空間のデザインというふうに考えています。以上です。

藤村「一」がどうございまして。

たまたま今、弱いネットワークの世界という話がありましたが、弱い建築というのにはまさに藤本さんが青森県立美術館で出てきたものであります。たまたまかもしれないが、何かキーワードがながってきたような印象があります。濱野さんいかがですか。

濱野「まさに弱いというものが面白いなと思っていて、池上さんの話とつながるとキーストーン種みたいなものはまさに「プミ」みたいなもの。ネットワーク構造にする」と、池上さんの発表でもそのネットワーク構造を生態系としてとらえるきものだと。ポイントがつけやまずいと思うのですが、まさに生態系みたいなものを弱いネットワークというものの強さみたいなものが重要な役割を果たしたという話だと思ふので。

### SESSION 03-3

藤村「一」がどうございまして。それでは藤本さんお願いします。

藤本「僕は自分のプロジェクトをベースにお話をしたいと思っています。僕も池上さんと同じように、大学を卒業したころに複雑系とかそういう弱々しい秩序の話にすごく興味を持っていたんです。特にその頃は、コルビュジエのような軸性の強い建築に対して、そうではない新しいものは無いかなと思って、色々一人で制作をしていて。その頃に「primitive future house」というもの

のを制作しました。「応住宅のつもりなんですけども、いわゆる今までの住宅と違って、段差のオバケみたいなものなんです。微妙なかつたでいろんな段差を生んで行く。そうすると座っている人がいたり、机のように使っている人がいたり、棚みたいなにしたり。板と板の局所的な関係で、そこに意味や機能が表れるときもあるし、そうでないときもある。つまり「コルビュジエ」の「D」の次の時代のものが作れないかな。ドミノのような強い定義は無く、建築全体のシステムに人がさらに関係していくことで、意味合いが変わってくるようなものとして考えました。僕のひとつの原点です。

最近では洞窟みたいな場所をつくることはできないかという話をしていました。つまり人間のために設けたものじゃなくて、何だかよく分からない巨大な自由の塊のようなものがそこに表れる。自然にできたものと人間が作ったものの間のような場所を、直感的にはなくある方法でデザインできないかということを考えています。熊本に作ったバンガロー「mini wooden house」では、長さは30cmのま

まなんですけど、木の塊を使つて作り上げました。何のために作ったんだか分からないような場所がいっぱいあるんですけど、なんというかどろどろの場所の塊みたいなものが立ち上がってくる。そんなイメージを持っています。

北海道で作った子供のための医療施設「情緒障害児短期治療施設 生活棟」の設計では、かなり弱いネットワークというものを考えながらしました。通常の小児医療関係の施設では、監視場所などとして強いストラクチャーがある。でもそれは非常に病理学的に非常によろしくない。そこで四角い建物ととにかくランダムに置くというところをこの方法で提示しました。このランダムさ故に非常に箱同士の間隔関係を精密に設計していくことが出来るんです。いかに精密にやっていたらランダムというように、そこに矛盾というが優位性をはらんでいるんですね。デザインの精密さとそれから出てくるもののある種のいい加減さ。その性質によって子供たちが、他の人間との関係を持つて、発見しながら住んでいくというようなことを考えていました。

そのような考え方は常に持っていて、Elongation Oでは入れ子構造にして、大きい箱は敷地をすべて覆っています。その中に中くらいの箱があつて、またさらにその中にもう一個小さい箱があつて、中と外の関係が、なんとまた暖味になっています。だいが外なだけとまだ家の中というように中に外との関係をクラクションにしている。中と外の関係のなんとも名付けようのない、いろいろな場所があります。プランは非常に単純、断面も。

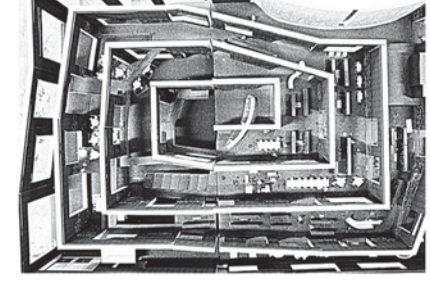
こういう入れ子ついでというのは言ってみれば局所的な関係が見えてなくて、何かの内、また別の何かの外。それは局所的というが相対的に絶対的な所が何も無いわけ



設計では、かなり弱いネットワークというものを考えながらしました。通常の小児医療関係の施設では、監視場所などとして強いストラクチャーがある。でもそれは非常に病理学的に非常によろしくない。そこで四角い建物ととにかくランダムに置くというところをこの方法で提示しました。このランダムさ故に非常に箱同士の間隔関係を精密に設計していくことが出来るんです。いかに精密にやっていたらランダムというように、そこに矛盾というが優位性をはらんでいるんですね。デザインの精密さとそれから出てくるもののある種のいい加減さ。その性質によって子供たちが、他の人間との関係を持つて、発見しながら住んでいくというようなことを考えていました。

そのような考え方は常に持っていて、Elongation Oでは入れ子構造にして、大きい箱は敷地をすべて覆っています。その中に中くらいの箱があつて、またさらにその中にもう一個小さい箱があつて、中と外の関係が、なんとまた暖味になっています。だいが外なだけとまだ家の中というように中に外との関係をクラクションにしている。中と外の関係のなんとも名付けようのない、いろいろな場所があります。プランは非常に単純、断面も。

こういう入れ子ついでというのは言ってみれば局所的な関係が見えてなくて、何かの内、また別の何かの外。それは局所的というが相対的に絶対的な所が何も無いわけ



## いろんな関係性の中でも関係がない関係性を作ってしまう強靱さみたいな物を、実は建築が持ち得るのではないか[藤本]

けです。番外側の箱は、外観ではあるけれど、実はその外側にもう一個軒かの家を囲む箱を作ってもいいし、最後は街全体を囲んでしまってもいい。または、小さい箱の中にさらに小さい箱を作ったりしてもいい。そういうある種の相対的局所的な関係性だけである不思議な現れ方なんではないかなと思っています。家の領域というのが、うーハコがある事で、この次がどんな想定され、非常に拡張していくような感覚がある。一方で街からは3枚の壁から隔てられ不思議な「守られ感」みたいなものがある。透明である事と不透明である事が常に入れ替わって、現れては消え現れては消えているような感覚。屏風絵を見ると、ここに一番重要な物として真っ白な雲がある。周りで色んな事が動いている。多分いろんな時間帯のタイムスケールの事がこの画の中には書かれていると思うのですが、それらがこの雲によって全部関係づけられてつのある風景になっている。この家を作ったときにも、白いはの重なりの中にいろんな事が起つては消えていくわけなんです。そういうものの枠組みのようなものとして建物が存在する。先ほどの話のように、建物自体が日々変化している事実は僕はあまり信じていない。むしろどこまでもそこにあり続けてどうしようもないような存在なのではないかと思っています。そのときに、雲の雲の様に、その間をとるような関係をどんどん更新して行けるような存在がインターネットができるのではないのかと考えています。まあ庭の風景ですね。

「東京アパートメント」では、今までになかった東京なんだけれども、一番東京らしい東京なのではないかと思っています。実際、関係がないという関係性、関係がない物が隣接してしまつていう関係性について、僕は実は東京の面白い所で、だからいろんな関係性の中でも関係がない関係性を作ってしまう強靱さみたいな物を、実は建築が持ち得るのを持っています。う、なぜだか分からないけれども出来てしまったその場所の力みたいなものを作りたい。そのつぎのつぎを作りたい。それだと思っています。以上で終わります。

藤村「一」がどうございまして。コメントを東さんから頂きたいと思っています。

### SESSION 03 DISCUSSION

東「pingpong」に関してなんですけど、Googleのページリンクについて、僕は「く正確に無意識を取り出している」と思っているんです。ほとんど指摘されていない事ですが、何かについて反応する時に、それはすこし短い反応だろうが長い反応だろうが、肯定だろうが否定だろうが関係ない。反応したという事実だけでリンクを取り出していく。それは面白いなと思う。

池上さんのこの時間性の話に関して言うと、デリタでそういう事を、番よく言っている人です。人間の意識というのは、複数のリズムが発して、そのリズムが繋がって、離れていくような構造で人間の意識は出来ているというのがデリタの基本的なアイデアなんです。その話は池上さんの話と繋がるとかと思っています。

藤本「藤本さんに関してですが、強い弱い」と藤本さんの内と外の話は、すごく繋がる気がしました。壁とか床とか非常に強いものをいかに「弱く」扱いかということがこの方法なんだろうなと思います。そういった、機能の不決定、ある種の局所性としても非常に面白い指摘でした。

藤村「一」がどうございまして。

藤本「藤本さんに関してですが、強い弱い」と藤本さんの内と外の話は、すごく繋がる気がしました。壁とか床とか非常に強いものをいかに「弱く」扱いかということがこの方法なんだろうなと思います。そういった、機能の不決定、ある種の局所性としても非常に面白い指摘でした。

藤村「一」がどうございまして。

藤本「藤本さんに関してですが、強い弱い」と藤本さんの内と外の話は、すごく繋がる気がしました。壁とか床とか非常に強いものをいかに「弱く」扱いかということがこの方法なんだろうなと思います。そういった、機能の不決定、ある種の局所性としても非常に面白い指摘でした。

藤村「一」がどうございまして。

藤本「藤本さんに関してですが、強い弱い」と藤本さんの内と外の話は、すごく繋がる気がしました。壁とか床とか非常に強いものをいかに「弱く」扱いかということがこの方法なんだろうなと思います。そういった、機能の不決定、ある種の局所性としても非常に面白い指摘でした。

藤村「一」がどうございまして。

藤本「藤本さんに関してですが、強い弱い」と藤本さんの内と外の話は、すごく繋がる気がしました。壁とか床とか非常に強いものをいかに「弱く」扱いかということがこの方法なんだろうなと思います。そういった、機能の不決定、ある種の局所性としても非常に面白い指摘でした。

藤村「一」がどうございまして。

藤本「藤本さんに関してですが、強い弱い」と藤本さんの内と外の話は、すごく繋がる気がしました。壁とか床とか非常に強いものをいかに「弱く」扱いかということがこの方法なんだろうなと思います。そういった、機能の不決定、ある種の局所性としても非常に面白い指摘でした。

藤村「一」がどうございまして。

藤本「藤本さんに関してですが、強い弱い」と藤本さんの内と外の話は、すごく繋がる気がしました。壁とか床とか非常に強いものをいかに「弱く」扱いかということがこの方法なんだろうなと思います。そういった、機能の不決定、ある種の局所性としても非常に面白い指摘でした。

藤村「一」がどうございまして。

藤本「藤本さんに関してですが、強い弱い」と藤本さんの内と外の話は、すごく繋がる気がしました。壁とか床とか非常に強いものをいかに「弱く」扱いかということがこの方法なんだろうなと思います。そういった、機能の不決定、ある種の局所性としても非常に面白い指摘でした。

藤村「一」がどうございまして。

藤本「藤本さんに関してですが、強い弱い」と藤本さんの内と外の話は、すごく繋がる気がしました。壁とか床とか非常に強いものをいかに「弱く」扱いかということがこの方法なんだろうなと思います。そういった、機能の不決定、ある種の局所性としても非常に面白い指摘でした。

## Arata Isozaki

現実の都市を越えてビジョンを提出していくには定義によつて分析・プロセスに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つぎに過ぎないのか。それとも設計のルールを動かす深層に因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つを少しします。こういう席につくきっかけは、昨年、東さんたちが企画したシンポジウム、これは思想地図という本に載りましたが、驚いた事にそこで濱野さんにプロセッシング論を問題にして取り上げていただいたということがあります。その後、そういうことがあるならば、実はあの頃にこういうことも考えていたのだよ、という話が始めたと思います。

清華大学というところがありますが、行ってみると80年代の私の海城版の本をみると全然ぼろぼろになりながら持っていた。話が完全にず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としたら、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します。だから今の中国の都市がどうなのかということではなく、こういう定義をするとどの都市がこういう意味をもつかという、こういう逆の考え方をしてはいいということから始めました。そのなかで都市、大都市、超都市という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て

ているのはネーションに加えて資本というものが必要になります。個々でやっていることはコントロールというか規制、規制制というのにはコントロールの中国語の言葉です。そして今は実は都市とはもう言い切れないと。ハイバウイレッジと僕は名前を付けているんだけど、超都市と言ってもいいだろうと。これは国家資本とい

ころか広がってきた都市で、いうならば  
レムが言う無印都市、ジェネリックシティ  
の成れの果てのようなものが深センだ、古  
う。その次に上海を見てみると、古い  
時代から新しい時代へとなっていくと。こ  
の都市は北京にも深センにもない無茶  
苦茶な町なんだけれども、金持ちも農  
民もみんな携帯を持っていて結果的には  
現代的に機能しているところがおもしろ  
い。考えてみると実際に携帯を一番有効  
に使っているのは上海で、あそこはハイパー  
ヴィレッジというもののモデルになる可能  
性を持っている。

それで、もう一度最初の事に戻ります。つ  
まり都市という概念になつていったと。  
ここで見はしいのはタイムはゴトロー  
ルという形でとらえられているというこ  
とと、それからビルディングはボックスと  
いう箱になつているということ。

そのタイプは世界的に言えばバリ。これ  
をなんとかして実は我々の知っているコ

これは九四年このあたりに僕は「ゴル  
ビジネス」の提案は十九世紀の都市の改造  
ビジネスではなかったのではないか、というのが  
僕の解釈です。メトロポリスと呼ぼうと  
している新しい資本ベースにした都市、こ  
れは「シンバタン」をみれば「番良」。個々の  
ビルディングタイプを「うけ」これを花束と

も束ねて建てている光景になっている。そこではトランジストとスケルガ、バウンバツでスピードが非常に早い。こういうことが、新しい二〇世紀のかたわに現れてきた。コルビュゼよりも前にジャンゼリアという言う人、未来派の案の方がはるかに現代を表現しているし、二〇世紀メトロポリスも表現していると思います。でコルビュゼはこれに似たようなものを当てはめた。

そして、二〇世紀「所懸命がんだのです」がの程度の新しい案しかでてこなかった。ここで、59年から60年にかけてのメタポリズムに戻ります。一番最初に取り上げるものは菊竹さん、海上都市で、これはつものメタポリズムの持っている基本的な特徴が含まれている。

その時に僕はプロセスだけが信じられなかったというプロセスプランニングのこのコンセプトにいたった。これを勝手に、自由自在に動かして行くと、それ自身が自滅していく。これはある意味で言うとな僕がメタポリズムに実は関係していると思ってるけれども、入りたくなかったというその言い訳にこの言葉を使っていた。

そしてやはり同じ時期にさまざまな未来都市のプロジエクトをやっているグループが世界中に出てきたその中の一つのアーキグラムが、ウォーキングシティというプランをつくって、これはグループの中では最も分かりやすい。

ところが有名なアーキグラムのひとりであるトリックナブライズといのがいる。

僕の建築の解体でアーキグラムと並べて彼を紹介して、基本的に、アーキグラムというような連中はやはり二〇世紀が求めたユートピアをイメージして提案をしている。そのことがもはや犯罪行為だといふことを彼ははっきり言っている。

僕はメタボリズムと同伴したのと同じように、彼は常にアーキグラムと同伴して常にこういう形で批判を仲間たちに向けてやっている。

うことでこちらに伺ったんですが、これが批判的の工学主義という事で議論をされる。批判的、というようなものがやはりいる。ときにもあった。で、あなたが故に僕は今こういう形でメタボリズムに対する問題の提起、実は同時代にみなやした。これが実は根底にあり考えてしかるべきことだ、と思います。

ここまでで出ている問題というのはすべて2段階目ですね。

それで、じゃあ3段階、つまり現代にあつて、ハイパーサイレシジというのは、どういう様な具合になるのか。ここではすべての計画もコントロールもありません。

そうすると、外では外面としては、ゆるく離れていくというふうな感じで、それから、場所としては、ウエブになっていく。

スペースというのはネットワークで、ビルディングは単純に点にしかならない。それから、時間というのは、いろんな議論がありますが、瞬間に全部還元されてしまっているのではないだろうか。

そのジネネレイションで僕は唯残りうるようなゴセブとあるところならばアーキズームというチームの提案した、ノンストップシティですね。都市で外見なんだという。交通的にも環境的にもコントロールされたという意味で、内側にあるオプジェクトの配列が都市のデザインである。こういう具合に、彼は非常にはつきり明瞭に示した。

彼らのプランが初めて出たところ、フイレンツェ大学の学生の時、アルク川というのが大氾濫を起こして街中全部大水で水で浸した。これはある意味言うくと、全く予想外のものが突然、我々の日常の中に入り込んで来たということ、事件に遭遇していたのが、このジュネレシヨンの建築アーキテクラムの建築なんだ。

そうこうしているうちに、90年代になりまして、まだ95年の、阪神大震災もオウムの事件も、起こっていない、ちょっと前くらいに僕は、マカオの沖に都市を作るといふ計画をやりました。そして94年、CCC



の展覧会のワークシヨプのとき、インターネットが初めて出たときに、それを使って世界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うのをやってみただけなんら成果は得られなかった。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、上海の東部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。これは六十二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、それでマスタープラン・空間を依存型つまりセミラティス型のシステムをこの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。このときに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クセス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いらないか、ということです。これはアレクサンダーがバタランゲージに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こうかときたんですよ。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、中国の全体のブロックをチウクというのがたまたまできた。そしてこののオバマが入っている写真は、あるアメリカのジャババーの会社がこれをたまたま使ってしまったて、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をしませう。92というのが中国産ワインで超ブランドになっている。中国の中で番高いこれは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、それが一番トップにあがるとい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







# METABOLISM 2.0

## LIVE ROUNDAABOUT JOURNAL

「ライブ編集」というコンセプトのもと、  
会場にて建築家のレクチャー+インタビュー、その文字起こし、  
レイアウトなど、取材・編集作業をライブ形式で行い、  
フリーペーパー『ROUNDAABOUT JOURNAL』を  
即日発行するというメディア型のイベントです。

日時=2010年2月6日[土]

開場=12:00 | 開始=13:00 | 終了=20:00

会場=INAX:GINZA 7F クリエイティブスペース[受付 8F]

定員=100席[申込不要・当日先着順]

入場料=2,000円

主催=TEAM ROUNDAABOUT

協賛=株式会社 INAX

関連URL=[www.round-about.org](http://www.round-about.org)

お問合せ先=有限会社藤村龍至建築設計事務所[担当=伊藤]

TEL: 03-3476-6508 | FAX: 03-3476-6509

E-MAIL: [office@ryujifujimura.jp](mailto:office@ryujifujimura.jp) | URL: [www.ryujifujimura.jp](http://www.ryujifujimura.jp)

『ROUNDAABOUT JOURNAL』は、建築設計、編集、  
デザインに関わるメンバーによって2007年3月に創刊されたフリーペーパーで、  
「議論の場を設計する」を合い言葉として、ブログと雑誌をつなぐ  
オルタナティブなメディアによる独自の情報発信活動を行なっています。  
[www.round-about.org](http://www.round-about.org)

## ROUNDAABOUT JOURNAL [媒体概要]

企画・編集=藤村龍至 / 山崎泰寛

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

発行部数=5000部

配布=希望者への郵送、INAX:GINZAおよび大学、書店、ギャラリー等にて

- vol.01 「1995年以後の建築」[タブロイド版/2007年3月発行]
- vol.02 「1995年以後の都市」[タブロイド版/2007年3月発行]
- vol.03 「都市ビューティ革命」[タブロイド版/2008年1月発行]
- vol.04 「オルタナティブメディアは必要か」[建築雑誌2008年1月号]
- vol.05 「愛と力の関係」[ライブ編集版/2008年1月発行]
- vol.06 「続・愛と力の関係」[ライブ編集版/2008年1月発行]
- vol.07 「議論の場を設計する」[Dialogue[台湾]2008年4月号]
- vol.08 「マイアイデンティティ」[タブロイド版/2009年1月発行予定]
- vol.09 「手の内側」[ライブ編集版/2009年1月発行]

【メンバー】  
東浩紀 Hiroki Azuma 批評家、小説家  
一九七一年東京都生まれ。一九九九年、東京大  
学大学院総合文化研究科博士課程修了。博  
士学術。国際大学グローバルコミュニケーション  
センター [GLOCOM] 主任研究員、教授、副  
所長を経て、現在、東京工業大学世界文明研  
究院人文科学専攻教授、ディレクター  
倉方俊輔 Shunpei Kurakata 建築史家  
一九七二年東京都生まれ。早稲田大学大学院  
日本学術振興会特別研究員を経て、現在、芝  
浦工業大学慶應義塾大学非常勤講師  
南後由和 Yoshikazu Nango 社会学者、都市  
建築論。一九七九年大阪府生まれ。東京大  
学大学院を経て、同大学院情報学専攻教授  
黒瀬陽平 Yohai Kurose 美術家、美術批  
評家、エッセイスト。一九八三年生まれ。東京藝術大  
学大学院美術研究科先端芸術表現専攻博士  
後期課程在籍  
橋本純 Jun Hashimoto 編集者。一九六〇  
年東京都生まれ。一九八三年早稲田大学理工  
学部建築学科卒業。一九八五年同大学大学院  
を修了後、新建築社入社。現在同社取締役  
[LA]編集長

【TEAM ROUNDAABOUT】  
藤村龍至 Ryuu Fujimura 一九七六年東京  
都生まれ。東京工業大学大学院「塚本研  
究室」ペルー・インスティテュート、2010年建築  
設計事務所共同主宰を経て、藤村龍至建築  
設計事務所主宰  
山崎泰寛 Yasuhito Yamazaki 一九七五年  
島根県生まれ。横浜国立大学、京都大学大  
学院を経て、建築ジャーナル編集部勤務  
伊庭野大輔 Daisuke Itano 一九七九年東  
京都生まれ。東京工業大学大学院坂本研  
究室を経て、日建設計勤務  
藤井亮介 Ryosuke Fuji 一九八八年香川  
県生まれ。東京工業大学大学院八木研究室を  
経て、坂倉建築研究所勤務  
松島潤平 Junpei Matsushima 一九七九年  
長野県生まれ。東京工業大学大学院仙田研  
究室を経て、隈研吾建築都市設計事務所勤務  
本瀬あゆみ Ayumi Morise 一九八〇年長  
野県生まれ。東京芸術大学建築科、東京工業  
大学大学院「藤岡研究室」藤本社建築設計  
事務所勤務を経て、隈研吾建築都市設計事  
務所勤務  
刈谷悠三 Yuzo Katira 一九七九年東京都生  
まれ。大阪工業大学、東京工業大学研究生  
本研究室「アドリブ・ラボ」を経て独立

編集後記  
宴が終わろうとしている。  
フリーペーパーを即時的に発行し、  
デジタルにとどまらず、映像もライブ編集するに至った。  
二〇〇八年から始まった  
LIVE ROUNDAABOUT JOURNALも3年目だ。  
毎回のバーゲンイベント・新陳代謝は、  
この議論の場にもささずいのかもしれない。  
それは私たちの運動が継続することを意味する。  
毎年、毎回書くことなのだが、  
今日語っていたいたレクチャーのみなさん、  
「メンバーのみなさん」  
INAX:GINZAのみなさん、  
スタッフのみなさん、  
そして誰よりも今日、来場いただいたみなさん。  
TEAM ROUNDAABOUTのみなさん、  
心からの感謝を申し上げます。  
次回の議論に、ご期待ください。  
2010.2.6  
山崎泰寛

- STAFF
- 「arcade」 和田隆介
  - 合木純治 山崎拓人
  - 秋吉浩気 辻琢磨
  - 安藤美佳 鎌谷潤
  - 飯吉一貴 佐々木啓
  - 伊東謙 宮城島崇人
  - 岡本章大 佐藤央一
  - 金多恵 今田幹也
  - 佐藤岳志 片山浩一
  - 佐藤芳和 藤井和哉
  - 清水岳 鈴木翔太郎
  - 中倉康介 赤崎雄太
  - 奈雲政人 松嶋貴大
  - 松原輝 浅野翔
  - 横田成輝 竹倉功祐
  - 小西佳奈子
- SPECIAL THANKS  
INAXトキオン部  
INAX:GINZA編集部



**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て時間と共に増えて行くので、今年はどうなのか。 #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**  
minor1\_minory: #LRAJ2010 メタポ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階スペース使ってますか? #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、設計に適應するような形。#kanousekai 出ていた内容とリンクさせると面白いかも #LRAJ2010

**13:16:21**  
rue1le: 8F サテライトで電源提供&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**  
minor1\_minory: #LRAJ2010 ですね。あと、コンテクストを読み込む効率性とそれにともなう政治性の強さも重要かと。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すすね、、、 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 @minor1\_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: 「切断」はアルゴリズム的ではないということか #LRAJ2010

**13:24:28**  
tokada: 自動生成は切断で集合知は蓄積か。 #LRAJ2010

**13:29:02**  
yuki yukii: メタポリズムに潜む社会工学を集合知へ換骨奪胎して、メタポリズム2.0が産まれるか。濱野さんのパワポ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: メタポ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進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と。これはすごく実感がある。

**13:40:56**  
matsushimaJP: googleの少人数vers.がyahooでは決まない。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し #LRAJ2010

**13:43:17**  
siskw: まさにそこ>濱野:最後の都市のヴィジョンをどうするかが問題だろ、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ヴィ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くる僕ら #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。た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 Web で共有する。

**13:45:49**  
keychirou: シチュアシオニスト的なのも再帰してるよな #LRAJ2010







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しているのか。なんかすごい。  
#LRAJ2010

15:00:37

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

15:02:49

gennei: リアルタイムで編集をして今年からはtwitterの発言ものけるのかすごいな #LRAJ2010

15:03:25

kurakata: 控室を開けたら、偉大なオーラが！見たら磯崎さんが到着されていた。 #LRAJ2010

15:06:16

orihihs0y: ログの保存、関係性の維持、複雑性の数値化。メタポリズム2.0は時間性をどうとらえるのか。  
#LRAJ2010

15:07:23

orihihs0y: 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

gennei: 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ことって？

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

orihihs0y: 三十年後を「なう」としてとらえる。 #LRAJ2010

15:20:30

siskw: 李 @matttoct\_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似たな。

15:21:40

nob4\_: わかりやすいな。同時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るってことか。 #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。現場にいないので、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

sasuury: 「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(他とのリンクの可能性の総体)からそのつど覗き込んで得られることだし。 #LRAJ2010

15:30:39

ynbr: ひんぼんまっぷ 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に見える。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当ててきそう #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を元に行方をマッピングするのはおもしろいですね。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いけれど、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

sgyma1: #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、李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



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「間値」を超えたところが拾える可能性があるのがよいと思うのです。 #LRAJ2010

15:35:44

sasuury: 多摩美の図書館はアイデア→完成までの試行錯誤プロセスがGAに載ってて勉強になる。 #LRAJ2010

15:37:40

kato\_gon: 弱いネットワーク、弱い建築、弱い都市。any会議の欧州担当、イグナンは弱い建築、都市を80年代で代唱していたんだ。 #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、池上さんのおっしゃっていた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いるのではないかなー。 #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、可視化されるようなもの。

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

sasuury: 建築の構造ってかたちのつりあいをとることを長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形からやらない方法あるなって最近気づいた  
#LRAJ2010

15:50:58

miz\_oka: pingpongプレゼン終わりました。ツイートしてくださっ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、関係をあ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に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、あだち充タツチ的な自由で強制力のない関係性の構築と、外箱による同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

hirokoarakaki: 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そこあり続ける。藤本さんの感性に対して単純に興味は湧く。  
#LRAJ2010

15:55:08

aheahead: 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ブミナルなものなんだろな。ネタを知らなければそれでいいんだけど、知ると怖い。状況的建築。 #LRAJ2010

15:56:18

fujawalabo: #lra2010 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

orihihs0y: うちとそとっていうのが多分、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に思う。  
#LRAJ2010

15:57:53

mattsu: 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駒場にいらっしゃる。それにピンポンもからまる。10年代における思想的根底が、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。しかしメタポリズムや設計の2.0の話がみえてこない。焦りすぎかな。  
#LRAJ2010

**16:02:36**  
sasuary: 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**  
teratsky: 実際の空間の分析を少人数でやるのではなく、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**  
orihihs0y: 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**  
malcootaro: アレグザンダーはメタポ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トリックプライスだった。

**16:38:54**  
orihihs0y: 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てくれる。しかもちゃんと都市を描いたイメージが。  
#LRAJ2010

**16:39:54**  
asaco4: どこかで、にたことがある気がするの、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**  
yukiukii: 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ないかと思ったけど、結局見つけられずに炎上」←なんて炎上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うのは、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**  
asaco4: 中国の都市計画自体の自己崩壊。この辺りはセトリックプライスを自ら演じてみせてよう。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**  
matttoct\_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**  
orihihs0y: できやうってのが、92のワインの話しとつながる。 #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いるから、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、思うよ!

**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」→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)



**17:04:08**

**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。**  
**わかりやすくて**  
**イイじゃん**  
**ということか?! 炎上?!**

**17:04:57**  
orihihs0y: 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なくなってる。 #LRAJ2010

**17:05:49**  
yukiukii: 何というか、磯崎新さん自信がアルゴリズムックになっているのか。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\_katatae: 磯崎さん、形に対する態度はコールハースと似ているのかも。 #LRAJ2010

**17:09:34**  
sakaiyone: google 的方法の危険性は、我々も50年前から意識してきたぞ、ということと、「炎上」という言葉に象徴させた。と理解した。 #LRAJ2010

**17:12:54**  
teratsky: 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る。あんたは古い、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ね。 #LRAJ2010

**17:13:30**  
niheisimon: #LRAJ2010 建築家はセカイ系なのだ

**17:14:30**  
teratsky: しかし、ネットは磯崎新と言う集合知を超えられる可能性を秘めている? #LRAJ2010

**17:15:06**  
your6\_6only: 世界の問題が自分の問題、くらいじゃないと建築家はやってられないかな #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を感じ。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**  
kinaoto: #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、弱さを戦術じゃなく戦略としてきた磯崎さんの強さを、解説してくれた。 #LRAJ2010

**17:25:43**  
hirokoarakaki: 待ち合わせ時間を早く動進していたので結局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**  
sasuary: 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。コア間は風が通りますたりガラスが飛び。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**

**matttoct 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な。再読してみるか。 #LRAJ2010

