

ALGODEQS

ALGOritmic Design Quest
International Symposium



アルゴリズムック・デザイン
ディープラーニング
ソーシャル／ビッグデータ解析
そして人工知能

....

降臨する Ai-ngel は
都市・建築を
アップデートできるのだろうか。

Can AI make designs?

AIにデザインは可能か
Architectural Intelligence

AQS 2015：国際シンポジウム
ALGOritmic Design Quest International Symposium

AQS2015：
AIにデザインは可能か／Architectural Intelligence

Overview シンポジウム概要

Can AI make designs ？
AI： Architectural Intelligence/ Artificial Intelligenceにデザインは可能か

アルゴリズムック・デザイン ディープラーニング ソーシャル／ビッグデータ解析 そして人工知能・・・
降臨する Ai-ngel は 都市・建築を アプデートできるのだろうか。

ザハ・ハディドを産んだロンドンのAAスクールを率いる、Theodore Spyropoulos、
米国で非デザイン系の学生も対象にIT系建築教育を行う、植原太郎、
そして史上初めてプロ棋士を破った、最強AIプログラムの開発者、山本一成。
この3名の俊英パネリストを迎えて
「パネリストレクチャと、パネリスト+ペネトレータ+
モデレータによるトリローグ」の、
3セッションを行う。それがAQS。

主旨

今日、設計という行為一般で、求められる「条件」をアルゴリズム化し、
コンピュータプログラムで「解」を生成する、
新しい設計方法 「アルゴリズムック・デザイン」 が登場しつつある。

AQSでは、こうした考え方と方法を含めて、広く、
「建築・都市をより良く生成・持続させようとする能動的な知的営為」を、
「建築的知性の総体」と捉え、「Architectural Intelligence」と名づけた(広義のAI)。

そうした思考と方法は、呼称と対象は異なっても、建築・設計のみならず、
トレーディング、ビックデータ解析、認知科学、人工知能、など、
広範な範囲での試行が始まっている。

そこで、建築領域と純AI領域の方々を迎えて、
この 「広義のAI」 の現在と可能性について語るシンポジウムを行う。

これは、デザインや計画という概念／方法の拡張／深化と、
それにより都市・建築、そして社会に何が可能になるのか、を考えていく機会、となるだろう。

（AQSは、アルゴリズムック・デザインの国際コンペティション
ALGODeQ/ALGODeQ2：ALGOrithmic Design Quest international programming competition（AQ/AQ2）とのリンクイベント）

方法
ずらり登壇してのシンポジウムは往々にして実りが少ない。
そこでAQSでは、各パネリストのショートレクチャーに続いて、ペネトレータとモデレータを加えた
3者によるトリローグを行い、展開の深化を意図する。

テーマ
Can AI make designs? AIにデザインは可能か Architectural Intelligence

日程
2015年11月14日 土曜
13：30～18：00 （開場13:00)

会場
夢キャンパス／東京都市大学 （二子玉川 rize内)

参加方法
参加無料・事前登録要（先着順）

形式
レクチャー+トリローグ

主催
東京都市大学

遂行
都市生活学部

ウェブサイト
http://algodeq.org/AQS/

関連サイト
ALGODeQ：ALGOrithmic Design Quest international programming competition
http://algodeq.org

連絡
info○algodeq.org
（○を@に変えて送信ください。）

パネリスト
Panelist



セオドア・スピロプーロス Theodore Spyropoulos

建築家 AA スクール（英） デザインリサーチ研究所 学部長
先端IT系の建築教育を進めると共に、各国でのレクチャ、展覧会、出版も多い。

作品：

Faleron Bay National Park of Athens, Vehicle Memory Cloud Detroit, Petting Zoo Frac Centre (Orleans), Becoming Animal MoMA (NY).

著書：

Adaptive Ecologies: Correlated Systems of Living (2015/author), Enabling: The Work of Minimaforms (collaboration)

<http://www.minimaforms.com>

<http://drl.aaschool.ac.uk>



榎原太郎 Taro Narahara

ニュージャージー工科大学（米）建築・デザイン学部 准教授
アルゴリズムック・デザイン、ロボティクス、等を研究。教育過程での利用を積極的に推進。

作品：

Space-ReActor: Walking a synthetic man through architectural space (Software prototype), (collaboration, Mori Art Center)

著書：

The Computer as a Tool for Creative Adaptation: Biologically Inspired Simulation for Architecture and Urban Design in Computation for Humanity-Information Technology to Advance Society (2014/Chapter / CRC Press, Taylor & Francis Group, LLC.)
"Architecture meets Gaming and Robotics" in Computer-Aided Architectural Design Futures (2015/Chapter/Springer Science & Business Media)

<http://design.njit.edu/people/narahara.php>



山本一成 Issei Yamamoto

プログラマー HEROZ所属
（東京大学大学院総合文化研究科広域科学専攻）
現役のプロ棋士を公式戦で破った史上初の将棋AIプログラムPonanzaを開発。

<http://ponanza.hatenadiary.jp/>

ペネトレータ
Penetrator



ミカエル・ハンスマイヤー Michael Hansmeyer

建築家・クリエイター 前 ETH（スイス）ディレクター、前 東南大学（中国）Architectural Algorithms & Applicationsラボ客員教授

古典建築に見られるような濃密感と、現代のテクノロジーの合理を、併せ持つ空間形態作品を、各国での展覧会で発表。招待レクチャも多い。

作品：

Subdivided Columns (Gwangju Design Biennale), Digital Grotesque (FRAC Centre), Platonic Solids

<http://www.michael-hansmeyer.com>



山根 格 Tadashi Yamane

東京都市大学 都市生活学部教授 （プロジェクトマネジメント研究室）

ydd(yamane design directions)代表

日建設計設計室長、同プロジェクトマネジメント室長、を経て現職。

建築・街づくりでのプロジェクトマネジメント（価値創造指向の企画立案と、横断統括的・高効率遂行計画）の研究を行うと共に、その実践として日本、台湾、中国、ベトナム、等で、国際プロジェクトを多数推進。

著書：

「建築・都市のプロジェクトマネジメントークリエイティブな企画と運営」（2015／学芸出版社）



明石 達生 Tatsuo Akashi

東京都市大学 都市生活学部教授。（都市再生研究室）

横浜市役所地区計画担当課長、国土交通省国土技術政策総合研究所都市計画研究室長、等を経て現職。

住民や企業がそれぞれの思惑で行う建築活動が都市を良くする方向に自然に導かれていくための、「見えないルール」のつくり方を研究。

著書：

「人口減少時代における土地利用計画-都市周辺部の持続可能性を探る」(2010/共著./学芸出版社)、「都市計画の地方分権-まちづくりへの実践」(1999/共著／学芸出版社)、他

ナビゲータ
Navigator



河村 容治 Yoji Kawamura

東京都市大学都市生活学部教授（インテリアプランニング研究室）
教育過程でのCAD,CG,VR等の利用を推進。BIMによる学生ワークショップも継続。

ローンチャー
Launcher



川口和英 Kazuhide Kawaguchi

東京都市大学 都市生活学部教授（ひとあつめ空間研究室）
三菱総合研究所研究員、鎌倉女子大学准教授を経て現職。
シンクタンクで地域開発・都市計画プロジェクトや調査・研究多数。
子どもの遊び場空間、魅力ある集客施設等、社会資本や都市の未来像を研究。

著書：

「環境スペシャリストをめざす」（1992／東京教育情報センター）、「社会資本整備と政策評価」（2004／山海堂）、「新時代の公共投資へのシフト」（2005／技報堂出版）、「集客の科学」（2011／技報堂出版）、他

ディレクタ／モデレータ
Director／Moderator



渡辺 誠 Makoto Sei Watanabe

建築家 東京都市大学 都市生活学部教授（空間生成研究室）
渡辺 誠／アーキテツ オフィス代表
建築設計と並行して、要求条件を叶える設計を「生成」する「誘導都市」プロジェクトを90年代から推進。世界初のアルゴリズムック・デザイン国際コンペティションAQ（2014）を主催。

作品：

地下鉄大江戸線飯田橋駅(2000／建築学科賞作品賞)、RIBBONs／野外劇場（2009／台中市・台湾）、他

著書：

「建築は、柔らかい科学に近づく」（2002／建築資料研究社）、「MAKOTO SEI WATANABE」（2007／EDIL STAMPA／伊）、「アルゴリズムック・デザイン実行系」（2012／丸善出版）、他

<http://www.makoto-architect.com>

Program プログラム

開場	13：00
開始	13：30
グリーティング	三木 千壽 学長 川口 和英 学部長
イントロダクション	渡辺 誠
レクチャ1	Theodore Spyropoulos （英語・逐次通訳）
トリローグ1	Theodore Spyropoulos+Michael Hansmeyer+渡辺 誠 （英語・通訳無）
レクチャ2	檜原太郎 （日本語・以下同）
トリローグ2	檜原太郎+山根 格+渡辺 誠
レクチャ3	山本一成
トリローグ3	山本一成+明石 達生+渡辺 誠
エンディング	
終了	18：00
進行	河村 容治

Access 会場アクセス

会場	東京都市大学 二子玉川 夢キャンパス phone： 03-5797-9504
所在地	東京都世田谷区玉川二丁目21番1号 二子玉川ライズ・オフィス 8階 >GoogleMapで見る
アクセス	東急田園都市線・大井町線「二子玉川駅」下車 徒歩1分

＊二子玉川駅からのアクセス

- ①二子玉川ライズオフィス 入口から入る
- ②エレベーターで6階へ
- ③6階で低階層用エレベーターに乗り換えて8階へ

