

アルゴリズムミック・デザイン

慶応義塾大学教授 / IKDS 代表： 池田 靖史
建築学科3年次対象 担当教員： 大西 康伸

実施概要

2010年3月3日(水)に、最新の設計手法であるアルゴリズムミック・デザインについてご講演いただいた。アルゴリズムミック・デザインとは、コンピュータがあるルールに基づき設計案を発生させるデザイン手法であり、設計者はルールの設定と生み出された設計案から最終案の選択を行う。普段何気なく取り組んでいる設計という行為を科学的にとらえることが、本特別講演の狙いである。講演内容が自身の設計行為を客観的に見る必要があることから、3年生に加えて設計方法を学ぶ大学院生も受講を可能とした。受講者は学部生18名、大学院生6名、教員2名であった。

設計とは何かをあらためて問う講演であった。氏は講演の中で次に要約した内容を繰り返し述べた。

「一見すると、コンピュータが自動的に設計解を生成し、人間は設計に関与していないように見える。しかし、どんなルールを設定するかは人間が担っており、その行為こそ真に創造的活動である。コンピュータは、ルールに基づくバリエーションの生成というルーチンワークを実行しているに過ぎないという点では、アルゴリズムミック・デザインは、より純粋な設計行為であると言える。」

これは、設計の本質的行為とは何かを指摘しているように思えた。単なる設計手法解説に留まらない、より普遍的な議論が展開された講義であった。講演終了後の質疑では、難しいテーマにもかかわらず活発な議論がなされた。

