

## 1973年 情報化週間に於けるコンピュータアート展に関する趣意書

### コンピュータと社会の適応関係

現在コンピュータはその多くの適用によってすでにわれわれの生活の一部となって居ます。

その範囲は技術の発達とともに更に急速に広がりつつありますが、コンピュータ・メディアと社会一般との適応関係は現在必ずしも十全であるとは云えない状態であります。

機械嫌いの人間主義者はこのメディアからすでに相当の利益を受け乍らコンピュータそのものは否定する傾向にありますが、この非難が必ずしも単に情緒的な誤ったものでないことも又残念乍ら事実なのです。

### コンピュータ適応の基本原理

このような非難の対象となる問題点は、技術的、機械的な未熟からのみ由来するものではなく、むしろコンピュータ・テクノロジーの人間性に対する奉仕と云う基本原理の認識の欠如によるものであると思われまふ。

これまでのコンピュータ・テクノロジーに最も欠けて居たものは、その社会への適応に於ける哲学であったのですが、最近コンピュータ企業の側にもこの問題に対する積極的なアプローチの兆が見え始めて居り、このことは非常に期待に値することでありまふ。

### テクノロジーと社会の相関

このような形で社会との間の相関がお互の利益の形で成り立つようになった時、そのものが始めてその社会のその時代のテクノロジーとよぶことが出来るものとなるのです。

これまで歴史上のあらゆる現代はこのような社会とその社会のテクノロジーとの相互関連のもとに成り立ち、その文化は、最も新しいテクノロジーの利益を吸収して、その質的豊富さを増して来たのです。

### 芸術とテクノロジー

我々の現代の文化、芸術が同様に、又非常に当然に、その発展、変質の大きな部分を、現代のテクノロジー殊にエレクトロニクスの発達に負って居ることは周知のことですが、多くの作家がコンピュータを用いることにより、新しい感覚の領域を開いて居るといふことはまだ案外知られて居らず、むしろこの機械と芸術の関係そのものが、その理解の外にあると云うのが現状のようでありまふ。

### 一般の理解の現況

又これまで創られたコンピュータ・アートの中で図案程度のグラフィックや低

ビットのコンヴァータによった貧しい響きの音に出会った人々は、それを人間性の欠如した機械の芸術として格好の攻撃対象として居ます。

#### 現状の是正

このような無知と無理解の状況は是非とも解消して行くことが必要で、又その非難の理由となって居る技術的未熟さも同時に解決して行かなければなりません。

先に述べたコンピュータ・メディアに於ける問題は又、コンピュータ・アートの現況にあてはめて考えることの出来るものなのであります。

#### 企画の目的:人間性へのアプローチとその技術

此度私たちが計画している、コンピュータ・コントロールによる総体的な感覚空間（音、映像、光、色彩を含んだ）の実現と提示の主要な目的は、この所に深く関係して居るのであります。すなわち、コンピュータ・テクノロジーの精神的、感覚的分野に於ける寄与とその有意性、魅力、利益を不特定の一般に知らせ、その流布を計り、同時にこのことにより、コンピュータ・メディアの人間性に対するより効果的なアプローチを可能にする新しい技術の開発をうながすと云うことにあるのです。

又、この実現はこれを通して芸術とコンピュータ企業の将来、そして社会全般に非常に大きな利益をもたらすのであることはうたがいのないところであります。

#### メディア運営上の問題

コンピュータメディアが現在持って居る一つの大きな問題は、その運営に非常に費用がかかると云う所にあります。

#### 相互的利益関係

殊に短期の経済効率の中では考えることの出来ないコンピュータ・アートのようなジャンルでは、長期の社会との利益交換が成立し、更にそこからコンピュータ産業に還元が行われる大きなサイクルの利益関係を見る長い視点に立った理解が必要であります。

今回の企画がその理解のための契機となり又我国の現代の文化への寄与となることを強く希うものであります。

企画の内容は次のようなものです。

# 企画内容

## 企画の目的

コンピュータが、現代の社会と人間性ことにその精神的感覚的な面にどのようにかかわり又そこにどのような貢献をするか、又その可能性をどのように持って居るかと言うことを来場者自身が、コンピュータスペースとのインターアクションにより楽しみ乍ら理解することを目的とする。

## テーマ

(仮題) A TRIP BY COMPUTER

(副題) ENVIRONMENT ←→ HUMAN

コンピュータと云う新しいメディアにより拡がった我々の生活空間の快適な外延の中への TRIP なのである。

## 会場設計

会場はやや広い空間を囲んで、やや小さい(大きさの一定しない)幾つかの空間が自由に存在し、ひだの多い情報力の高い、快適性のある空間として来場者をつつむような設計を行う。

## 原則

全体に個々の人間(来場者)と、媒質としてのコンピュータとのインターアクションを最も重視する。これはこれまでのコンピュータ・アート展等に見られないユニークなものである。

## 内容の例

### 総感覚的な(COOL HOT)な空間。

入力には室内の人の移動を検出する装置による。

音響システムは別紙のようなもので、数種類の音発生装置、多くの種類の質的附加装置（フィルター等）、出力装置への配分、それぞれのコンバインの段階でコンピュータによるコントロールを行い、人の動きから取ったパルスがこの？のマルチプルな組み合わせの中を通過して再び人々にサービスされる、最もライブな性格の強いものである。

ライトアートも同様のシステムにより、人々の動きにより微妙にゆれ動く空間が現出される。

COOL な空間は、単位容積に対する事件量が少く、人と結果の一对一对度がややあいまいである。

HOT な空間はこの逆で事件密度が高く、行為と結果の一对一对度が非常にはっきりつかめるものである。これは入口にセットされ、来場者は先ずここで音と光の洗礼を受ける。

### ○外延 という部分

これは建物の外部に出力装置を置いたもので例えばソニービルの場合、電光提示の？の大きな壁面とその下の空間等が適当である。

入力は池に十円、百円の硬貨を投げこむような形で行う。検出機に硬貨が当たった場合、内部のコンピュータに INPUT され、内部の空間に影響を与え、又外部にも出力され、壁面上にライトアート及び音響としてサービスされる。

### ○リアルタイムのグラフィック

これは図形の基本的プログラムを記憶したコンピューターに来場者に自由にデータ（変数）を入力させ、それにより、グラフィックの図形がさまざまに変化して行くのを楽しむ。

ETC.

製作費 -----

映像作品 (V.T.R. フィルム) 製作実費	800,000
映像作品 (リアルタイム用プログラム)	500,000
作品借用費 (外国作品)	200,000
映像用機材借用費	500,000
音響作品 (テープ) 製作実費	600,000
音響作品 (リアルタイム用プログラム) 〃	500,000
作品借用費 (外国作品)	200,000
音響用機材借用費	700,000
ライトアートプログラム (NL, リアルタイム用) 費	500,000
ライトアート用機材借用費	500,000

会場設営 -----

壁面構成	300,000
パネル作品等展示用スチールパイプ借用費	250,000
情報及び解説用パネル製作実費	150,000
会場ディスプレイ費	200,000

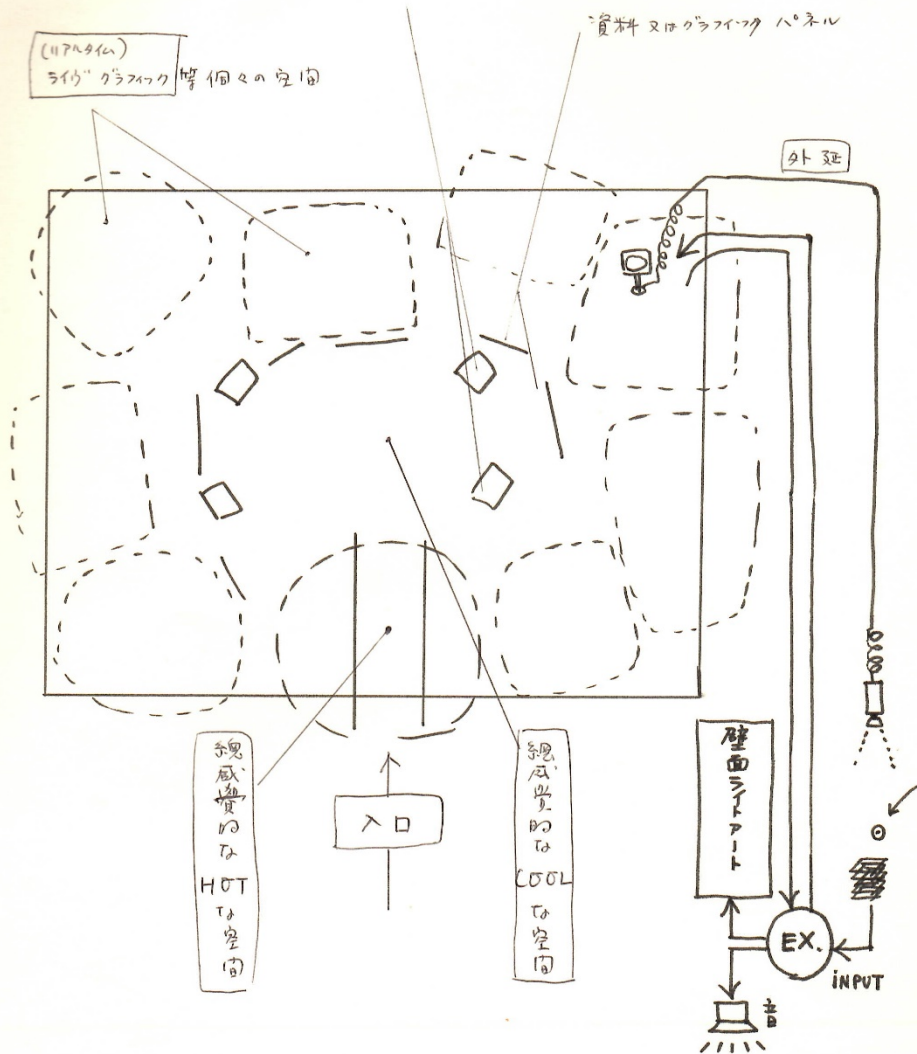
事業費 -----

ポスター (プリント実費)	750,000	150 円×5,000=750,000 円
広報	200,000	
案内状	60,000	20 円×3,000=60,000 円
パンフレット	350,000	70 円×5,000=350,000 円

(合計) 7,260,000

会場の概略

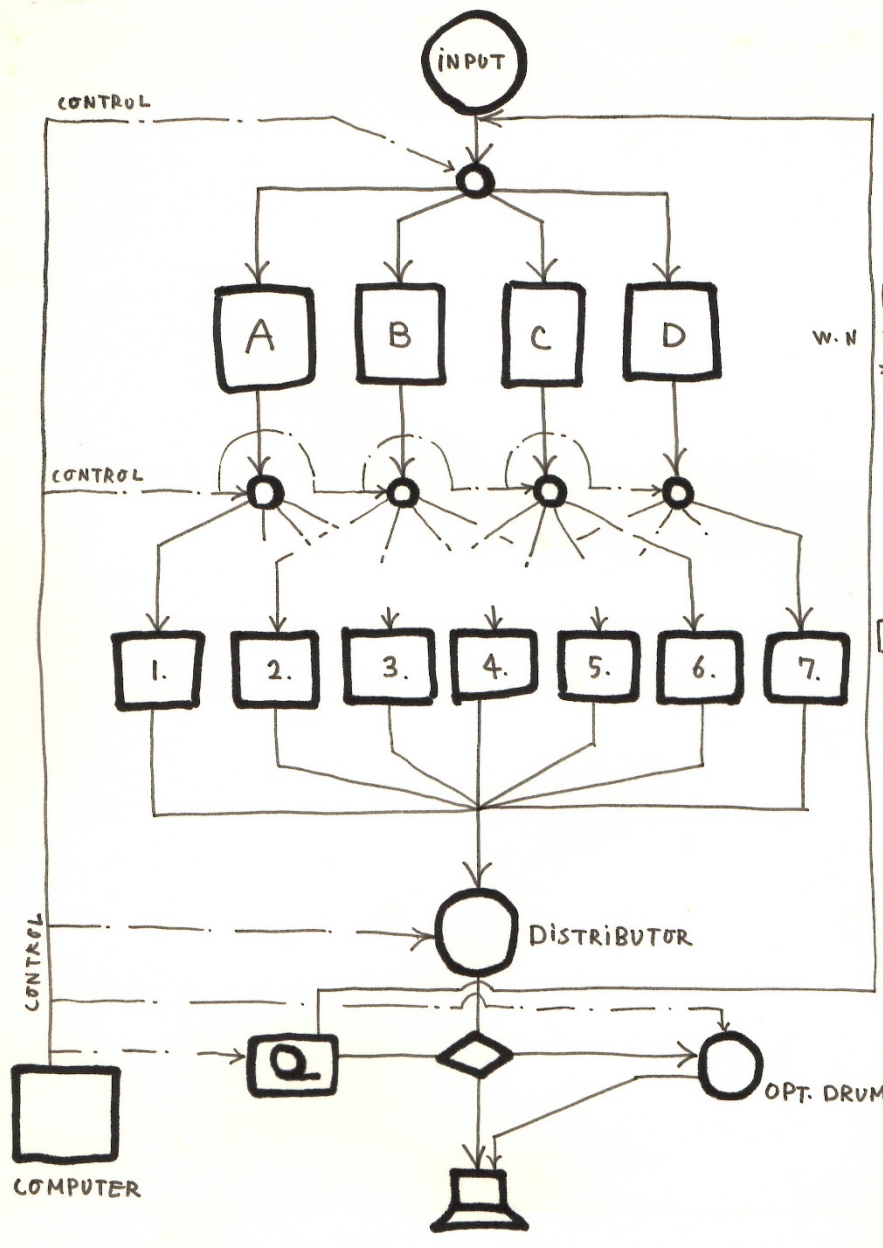
カラ-VTR. カラーディスプレイ位置



George blood

music V → Hitac. 高橋研

主 B のシステム



A~D  
W.N サイン・ソウ・ウエイウ等  
発振機群

1~7.  
フィルタ・エコー  
インジロ-フ等  
質的附加装置

33 CH. スピーカ-システム