

1973年 情報化社会におけるコンピュータの現状と問題

コンピュータと
社会の適応関係:

現在コンピュータは多くの多くの適用にあってすでに
我々の生活の一部となっています。

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。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分ではある
とは云えども、必ずあります。

機械唯の人文主義者はこのメディアからすでに
相当の利益を受けてからコンピュータそのものは
否定する傾向にあります。この非難が必ずしも
單に情緒的な誤解によるものではなくとも又、
現実から事実なのです。

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とは、技術的、
組織的の未熟からのか由来すらものではなく、
むしろコンピュータ、テクノロジーの人文性に対する
奉仕といふ基本原理の誤解の欠如によるもの
であると思われます。

これまでのコンピュータ、テクノロジーは最も欠けて
居たものは、その社会への適応=社会に対する
「アプローチ」ですか、最近コンピュータ企業の傾向は
この問題に対する積極的なアプローチの兆しか
見えて始めて居る。この二点が非常な期待=個性とする

ニヤニヤします。

テクノロジーと社会の相関： 二の子には形で「技术」との「の相対」か「相互の利益」の形で成立するよりは、いつて時、このものが生まれる
今の社会の「今の時代」のテクノロジーと「おじいちゃん」出来た
もんてあります。

これまで「実上のあらゆる現代」は、二の子となり
社会と今の社会のテクノロジーとの相互関連のもとに
成立す。今の文化は、最も新しくテクノロジーの利益
を吸收して、今の質的豊富さをアサイで見てます。

藝術とテクノロジー：

我々の「現代」の文化、藝術が「同様」に、又「非常に
当然」に、今の発展、変質の大半の部分を、現代の
テクノロジー、特にエレクトロニクスの発達に因る所。
これは固有のニーズすが、多くの創作家が
コンピュータを用いる事により、新しい感覚の領域
を開いた所である；これはまた意外な所から開く所。
あるいはこの「機械」と藝術の関係、このものが、今の理解の
外にありと云ふのが「現状」あります。

一般的の理解の現況：

又これまで「創作家」はコンピュータ・アートの中では
图案程度のグラフィックや低ビットのコンピュータ化
された音楽、複数の音に出会う人々は、

これが人間の文化の歴史たる本質的藝術といふ
格別の攻撃材料といふ居ます。

現状の是正：

このあたりは實知と無理简单の状態は是正を
解消する行為これが必要で、又その非難の
理由となる居る技術的未熟さも同時に解決す
る行為がなければなりません。

先に述べてコンピュータ・メディアは於ける(古)是れ、
又、コンピュータ・パートの現況は、何に付けて考へ
たも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
その実行：

此度私達が計画したる、コンピュータ、
コントロールなどを組合めて感覚空間(音、映像、
光、色彩等を含む)の実現と呈示の主要な
目的は、この所は深く関係して居るのであります。
すなはち、コンピュータ、テクノロジーの精神的、感覚的
分野は、於ける争うとの有意味性、魅力、利益を
不確定的一般に知らせ、其の実力を計り、
同時にこのことはより効果的アプローチを可能にする
手助けとして技術の発展を進みますことを企画する
のである。

又、この実現はこれを通じて藝術と、コンピュータ

企業の将来、今後、社会全般に非常に大きな
利益をもたらすものであることは十分の
事実であるとあります。

コンピュータによる問題:

コンピュータ・システムが現在持つ所の大きな
問題は、今の運営は非常に費用のかかるもの
だけあります。

相互の利益関係:

つまり短期の経済活動の中では考え方の出来ない
コンピュータ、アートのシステム・シヤンルーム、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
産業は墨元が行なうる大きなサイクルの利益関係
を見る。→長期の視点で立てる理解力
が重要であります。

今回の企画がこの理解のための架橋となり
又我が国の現状の文化への寄与となることを
強く希望します。

企画の内容は次のとおりです。

企画 内容

企画の目的:

コンピュータによる現代の示し合いと人間の問題。これは
その精神的、感覚的な面ではどの程度かがわかる、
又はそれがどの程度まで貢献できるか、又は可能な限り
をどの程度までしてみるか。そこで、この企画は
自身が、コンピュータによる入出力のインターフェースの問題
などの下層問題を解く目的である。

テーマ:

(問題) A TRIP BY COMPUTER

(研究題) ENVIRONMENT \longleftrightarrow HUMAN

コンピュータと環境、特に人間との関係における
技術の生活空間の快速な外延の増加の
TRIP となる。

会場設計:

会場は やや広い空間を用ひ、やや小さく
(大きさの一定) 繊細な空間が自由に作れる。
にての多さ、技術能力の高さ、快速性の高い空間
を会場者をつくる; と設計を行なう。

原則:

全体は 個人の人生(会場者)と、其の
コンピュータとのインターフェースを最も重視する。
これは 二つまでのコンピュータ、アート展等には見られない
二通りのものである。

~~Answers~~ EXAMPLES

內容の例.

系里感覺的 τ_d $\left(\frac{C_{00} L}{H \sigma T} \right)_{T_d}$ 究 (8)

卷之三

入力は室内の人間の移動を観測して位置を算出する。

音発生装置、その種類。の質的評価装置
(ゲーテー管)、出力装置への配分、
エンジンと船体構造との干渉、コントロール飛行。
人の動作から見て、八〇度又は二四〇度
で、船体構造の中心を通る角が、人々は
一〇〇度又は一二〇度の傾斜のままである。

うなト パーク は 同様、人 は ま で か い。 人々 の 開き
は お か い な も の が あ り ま す。

(SOL 和 宏的) 17. 單位容積 = 時間，事件量力、
人 & 結果。一對一時間 b- 也加 改...
改進。

HOT to 皇室の = a 連々の事件を高め高く。行はれ
結果へ一歩一歩進んで非難へ行かれてもそのままで
ある。= 4月12日で一人死む。米場商店失火 = 2章、元の談示

COMPUTER SALON

no. 6

○ 外部 記入 記出

これは 建物の外部に 入力、出力装置を置いた場合 例えは Y= - x² の場合、電光掲示板の大きさ壁面と
その下の空間等が適當である。

入力は 地上 + A、直角 硬貨を投げ込む形式
形で行う。検出器は硬貨が当たる場合、内部の
センサ -> -> INPUT で、内部の空間は影響を与え
又 外部に + 出力 + A、壁面上にライトアート 及
音響 \times 2 + 4" " でいい。

○ ハード クリック クラクション

これは 図形の基本の 20通りを記憶して
センサ -> 末端点の自由度 = 2 (弯曲) を入力
させ、Y軸 + X、Y" Z" で図形を変化させる
ヵ所に記述。

ETC.

COMPUTER SALON

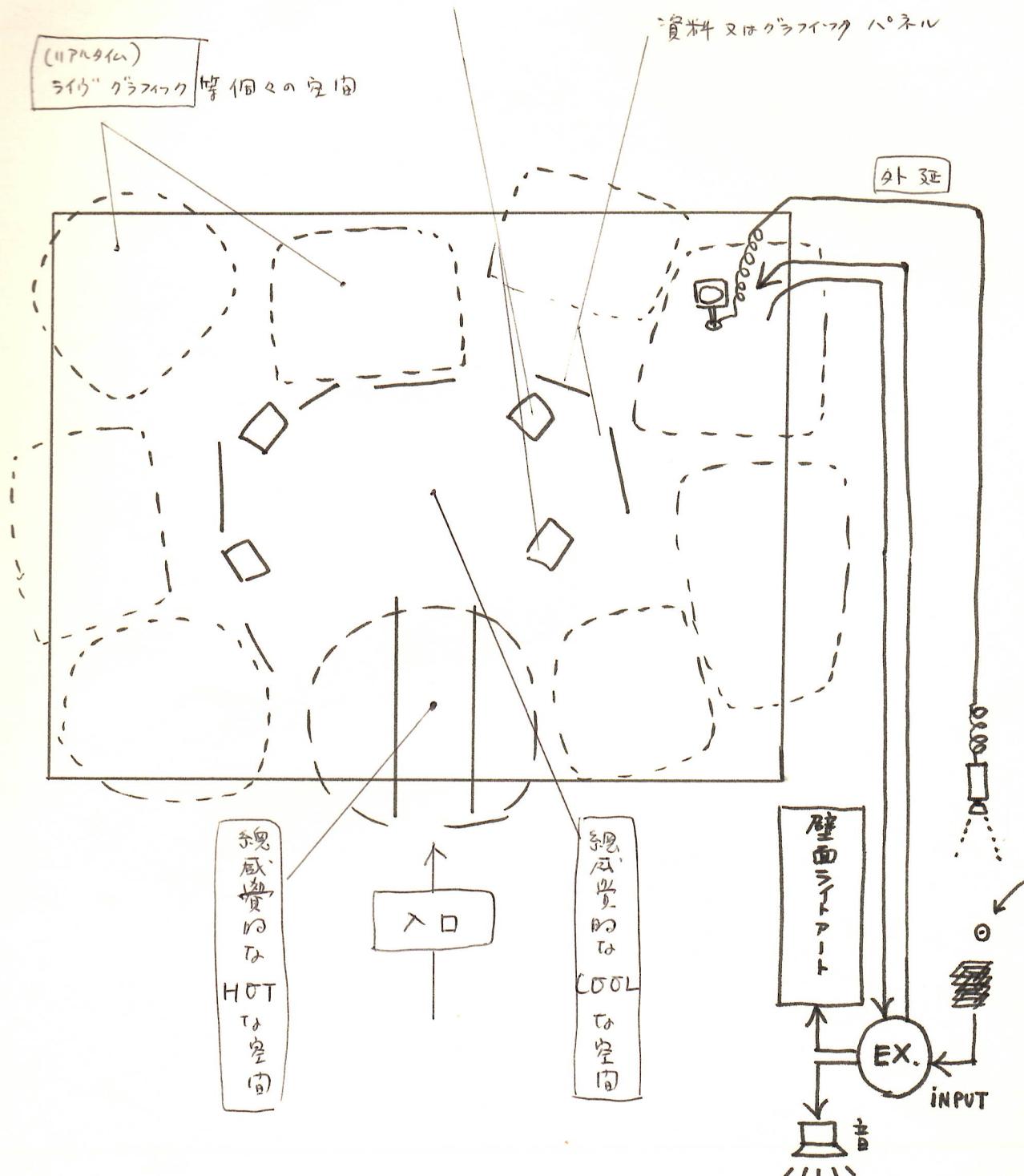
会場の料金

no.

制作費	A	
映像作品 (V.T.R. フィルム) 製作実費	800,000	
映像作品 (V.P.L. フィルム用 プロジェクター) "	500,000	
作品借用費 (外国作品)	200,000	
音響作品 (テープ) 製作実費	600,000	
音響作品 (V.P.L. フィルム用 プロジェクター) "	500,000	
作品借用費 (外国作品)	200,000	
機材借用費	700,000	
システムプログラム (N.C., V.P.L.用) 費	500,000	
システム用 機材借用費	500,000	
会場設営		
壁面構成	300,000	
八点会作品等展示用 ステッキハンド借用費	250,000	
情報及び解説用 八点会 製作実費	150,000	
会場ディスプレイ 費	200,000	
事業費		
システム (データ入出力実費)	750,000	$150^{\text{回}} \times 5,000 = 750,000^{\text{回}}$
広報	200,000	$20^{\text{回}} \times 3,000 = 60,000^{\text{回}}$
案内状	60,000	
パンフレット	350,000	$70^{\text{回}} \times 5,000 = 350,000^{\text{回}}$

会場の概略

カラ-VTR、カラーディスプレイ装置

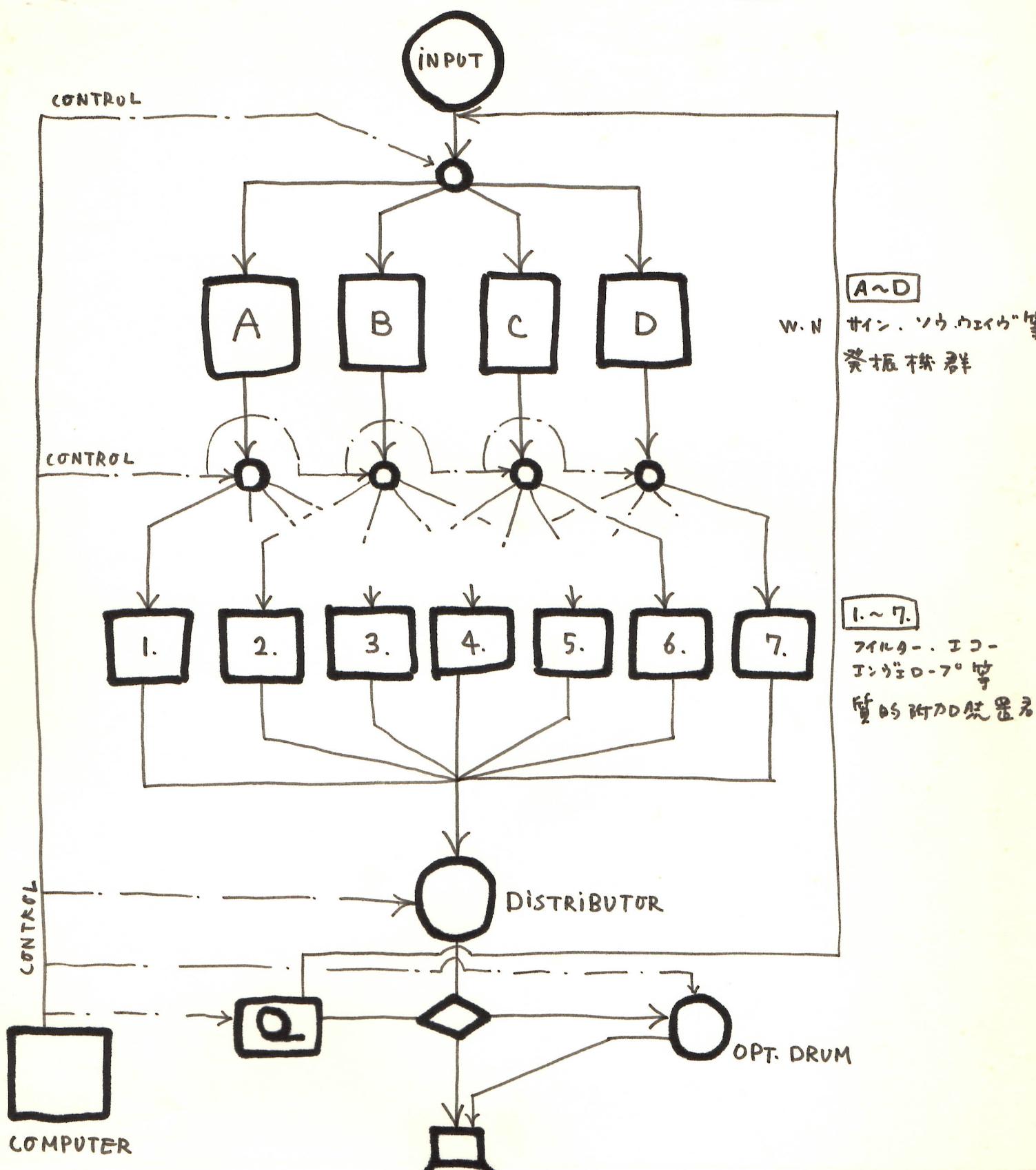


YOUNG blood

musil V → Hitac

高木義和

音のシステム



33 CH. スピーカー・システム

COMPUTER SALON

〒140 東京都品川区東五反田1-10-15 (電波ビル1階) 電話 東京 (03) 445-4106~7

TEL 03-445-4106~7 FAX 03-445-4107

