コンピュータアートセンター　コンピュータメディア研究所設立に関する趣意書

コンピュータはその発生以来　社会との適応関係に於て　その　ハードウエア　及び　ソフトウエア　の両面に於て　技術改新をつづけ　現在では　社会の中で　不可欠なメディアとして　その重要な一端をになうようになって居ります。殊に近年の　處理能力，I/O 装置　及び　システムとしての発達には　めざましいものがあり，コンピュータの生活面への適応の実現も遠からず予測されるようになって居ります。

ただ　その　アプリケーションの側面では　本質的な概念　具体的な方法論に於て　多くの問題を残し，殊にその精神的，感覚的な側面，最も人間的な領域へのアプリケーションについては，殆んど　その研究が始められたばかりとしか云えない状態であります。

現代の社会の新しいメディアとしてのアプローチ

これまでの　高密度，高生産，高消費の社会からの離脱にあたって　この物質的な豊さの保証を持ちながら，その害を避け　人間的にも精神的にも　より豊かな社会を作って行くためには　単なるハードウエア指向の考え方から脱して，人間のいとなみ全体を包括する大きなシステムを考えなければならない時期に来て居るように思われます。

ここに文化の面からこの新しいメディアに対し積極的なアプローチを行い，同時に又このメディアが文化面に参加することにより，現代の流動的な社会との より望ましい対応関係を促し，又このメディアを媒体として，技術と文化，社会，経済の相互的な望ましい影響の関係を育て文化から経済までを含んだ大きな生態系としての社会の実現の可能性をそこに開くことが強く望まれて居るように思われます。

芸術とコンピュータの出会い

これまで芸術の分野では，コンピュータ開発のごく初期から積極的なアプローチと研究開発が行なわれて来ました。

アメリカのイリノイ大学におけるヒラー，アイザクソン両教授の研究がその初期のものとして有名でありますが，その他にもベル電話研究所，スタンフォード大学，コロンビア大学，プリンストン大学，ニューヨーク大学等に特筆すべき研究が継続されて居ます。

又我が国でもコンピュータの導入を機会にこの分野へのアプローチは敏感に始められて居ります。

ヒラー教授の例を含めて初期のコンピュータ技術による創作，芸術の分野での活動はそのハードウエア，ソフトウエア及びコンセプトの面に於て色々の問題を持って居り，関係者の努力にもかかわらず充分に成果をあげることが

出来ない状態でありましたが、その後、これらの研究の継続的な努力及びハード、ソフトウエアとしてのコンピュータシステムの非常な発達、概念の新たな展開により この問題は新しい局面を見せるようになりました。
この転換の時期以后をコンピュータアートの第二期とよぶことが出来ると思います。

現代の文化、社会の特性は、その量的拡大と、個別化と云う相反する特徴の同時的な進行と云う面に非常に強く現われて居ります。

このため芸術に於ても1950年代の後半から各分野の個立した性格が急速にうすれ包括的な新しい様式が生れることになりました。学際的、又インターメディア的思考はあきらかにこの時期にその発生の原点を持って居るのでありますが、この社会、文化の変質の特徴の線上にコンピュータメディアは非常に大きな可能性を持ったものとして極めて大きな期待とともにクローズアップされて来るのであります。

諸外国に於ける研究、開発

私は先般、アメリカに於ける最近のコンピュータ技術の文化面への適用の状態を研究するために渡米し多くの

研究機関、創作家、団体を訪ね、その研究の成果と創作活動について多くの知識を得て参りました。

現在アメリカの社会に於ては コンピュータメディアは、その日常的、家庭的なアプリケーションの段階に入る直前の状態にあるように思われますが、各研究機関に於ける開発の状態は非常に目覚しいものがありました。

殊に大小、諸研究所の設備の充実には目を見張るものがあり我国のこの分野の状態に比較してまことにうらやましい限りでありました。

各大学や、I.B.M始め各コンピュータメーカーに於ける研究は当然のことながら、ゼロックス、ベルテレフォン等の企業が文化の形での社会への還元に大きな出資を行って居ることには学ぶべき点があるように思われました。

一方ヨーロッパに於ては、ロンドンに本部を持つC.A.S（コンピュータアートソサイエティ）が昨年8月エディンバラでイベント、デモンストレーションを含んだコンピュータアート展を開催し、又各国にあるその支部を通じて活発な活動を行なって居ります。この他、フランスではバルザー、クセナキス等のパリ大学其他に於ける研究創作が行なわれ、殊にクセナキスが最近開発したシステムによる新しい音楽作品に期待がよせられて居ます。ドイツではフランケ、ネエス等多くの作家による美術活動が広汎に

行なわれて居ます。　北欧各国　イタリアまで含め保守的と云われるヨーロッパでも思いがけないほど盛んな活動が見られます。

国により、又人によりコンピュータアートの具体的なリアリゼーションの形は違って居りますが、そこに一貫して見られるのは、コンピュータを芸術に適用すること及びそのための研究開発は、何の議論もない当然のこととして居る姿勢であります。

このような新しメディアの発展には、新しい概念とそれを実現するソフトウエア及び技術の開発が不可欠のものでありますが、これらは新しいメディアとしてのシステムと常時ふれあうことによって始めて生まれ、促がされ、成長するものであり、作家、研究者の手許に優秀なシステムが置かれて居るアメリカを始めとする各研究所の状態はこの意味からも非常に望ましいものであるということが出来ます。

我国に於ても芸術、文化の面からこのメディアを通じての社会への貢献は極めて望まれて行くことであり、その開発は不可欠のことでありますが、我国の状態は一部関係者の深い理解にもかかわらず、一般には理想的な状態には程遠いと云わざるを得ません。殊に創作家とハードウエア及び技術者との出会いは

非常に少なく、それも殆んど偶然に行われて居る状態で、ここから社会に貢献する新しいコンセプト、ソフトウェア、技術の望ましい発展が起り育つ可能性は極めて低いと云わなくてはなりません。

ここに私達がコンピュータアートセンター　コンピュータメディア研究所を組織、設立し　これ等の問題の解決をはかり、この分野の発展に資する必要があると強く考えた理由があるのであります。

コンピュータアートセンター　コンピュータメディア研究所の意義

このコンピュータアートセンター　コンピュータメディア研究所はコンピュータメディアを通じて文化と社会経済をむすぶ一つの媒質としての機能を果すための研究を行うものですが、この目的にとって必要な諸機器、施設を整え、必要な研究者、オペレーター、所員に依ってこの目的を達成して行く機関として、より強力な実行力を持った形で実現、設立をしたいと望んで居ります。

この研究開発はただ芸術の分野に於て消費的、閉鎖的な形で行なわれるものではなく、他の技術、経済の分野への波及効果も極めて大きいものと考えられます。

これまで　産業は　産業のみ、　文化は文化

と云う孤立した状態で互いに別々の発展をしてまいりましたが、現代の社会ではこのような分裂した状態では個々の分野の発展すらもはや不可能な状況となって居り、文化の側から技術の発展を促し、技術の発展が更に文化の変質をもたらすと云う相互的な影響に於ける大きな連鎖の成立が最も望ましい形で、現在最も必要とされ居るところのものなのであります。

社会への波及効果と企業へのメリット

現在すでに開発されて居る技術の水準に於ても、文化への適応は相当に広範に行うことの可能性が見られます。そしてその体系化を行うことは、現代の多くの問題に直面しそれに適応するために大きな変質を迫られて居る産業の構造変換への望ましい影響をもたらすものと考えられます。

具体的な産業へのメリットとしては先ずこれまで計算機、データ処理機としてのハードウエア商品と考えられて来たコンピュータを、より人間的な世界、日常的な生活の場へと、その適用の外延を拡げることにより、新たな消費利用層の開拓を促し、そのソフトウエアの開発と相俟って、これが現時点以後の商業的な分野としても

非常に有望なものとなることが考えられます。

周辺機器群に於ては既存の機器の新しい分野への利用と併行して新しい機器群の開発と商品化という形で現れるものと思われます。これは単にコンピュータアートの分野に限らず私たちの社会、日常的な生活空間の豊富さ、その快適化に著しく貢献するものであり、すでにアメリカでは簡単なものは独立して市販されて居る状態であります。

工作機械についても数値制御の分野では金属材料アクリル板等に対する精巧なコンピュータ美術の施工、立体NC削刻等、新しい美感のある生活空間の実現に非常に期待されるものがあります。

空間デザイン、商業工業デザインの分野での利用についてはもはや多言を要しないものと思われます。又シミュレーション等の技術応用によりこれまでの機械的な単純なものと違った非常に高度な娯楽施設の実現も容易であります。

すでに開発の進んで居るCAI等も現在直面して居る多くの困難、問題点に対し、人間性の側面からアプローチすることが必要でありこの面での展開も非常に期待されて居るものであります。

其他、デジジョンルームの感覚情報論的な

体系化、広告媒体としての開発、音楽（音響）の成生、制御による快適な居住空間、等多くの分野での適用がすでに開発されつつあります。

この様な形での社会への貢献のためにもこの研究は強く推進されるべきものであります。
開発と経済的利益という産業へのダイレクトな還元と同時に、企業からの社会に対する文化の形での貢献が社会を一巡した後にその企業に再びもたらす第二次的なメリットには計り知れないものがあります。

むすび

この様な文化と経済の連携はすでにアメリカでは多くの文化的財団、研究所の形で実現されて居り、我国でも最近この傾向が顕著に現れ始めて居りますのは大変望ましいことであります。

これは現代の社会がこのような文化、経済、政治を含んだ大きなエコロジカルな体系としての統体を強く求めて居ることの反映でありその実現は社会全体に大きなメリットをあたえるものであります。

私達のコンピュータアートセンター　コンピュータメディア研究所の設立、及びその活動がこの望ましい展開の一助となることが出来れば　この上ない幸と考え

ここに その設立に 諸家の御協力御援助を
心からお願い申し上げる次第であります。