建築ITコミュニケーションデザイン論 第２回：データの表象
本江正茂
2011年5月18日水曜日

■石原完爾『最終戦争論』1940（青空文庫）　点→線→面→体

計算の機械化　パスカルの「パスカリーヌ」
ライプニッツ「計算機械」
チャールズ・バベッジ　階差機関 Differens Engine
解析機関 Analytical Engine 1834
1890年　アメリカ国勢調査へ
電気作表機／ヘルマン・ホレリス／1890
自動印刷作表機／パワーズ／1915
自動印刷機／IBM／1919

ENIAC／1946　世界最初の汎用電子計算機
SSEC (Selective Sequence Electronic Calculator) by IBM, 1948

バッチ処理 VS インタラクティブ処理
Project Whirlwind（1949）
SAGE／1958
Semi-Automatic Ground Environment system
世界最初のグラフィカル・ディスプレイ・システム
スケッチパッド／1962
テレビゲーム／体験されるコンピュータ
マルチウィンドウ・システム
ピンナップ
ディスプレイとしての印刷された紙

計算機の出力情報の表現形態の変化　点、線、面、次は体
めがね系と部屋系
Virtual Realityがもたらすもの
Augmented Reality 実世界指向インタフェイス, 世界カメラ、Tangible bit、Winscape, 接吻
リアリティとデータの表象
時間と運動

■参考文献
Mark Richards, John Alderman、『Core Memory ヴィンテージコンピュータの美』オライリージャパン、2008
Wurster, Christian : COMPUTERS. A Illusrated History, Taschen, 2002
喜多千草 『インターネットの思想史』青土社,2003
『BIT GENERATION 2000 テレビゲーム展カタログ』、 神戸ファッション美術館、2000
『「情報世紀」の主役たち』展カタログ、国立科学博物館、2001
新戸雅章『バベッジのコンピュータ』筑摩書房、ちくまプリマーブックス98、1996
ハワード・ラインゴールド『思考のための道具』栗田昭平監訳、青木真美訳、パーソナルメディア、1987
ハワード・ラインゴールド『バーチャル・リアリティ』沢田博監訳、ソフトバンク、1992
The Office of Charles and Ray Eames『A COMPUTER PERSPECTIVE：計算機創造の軌跡』山本敦子訳、アスキー、1994
坂村健・鈴木博之編『バーチャル・アーキテクチャー：建築における「可能性と不可能の差」』東京大学総合研究博物館、1997