

# データの表象  
建築ITコミュニケーションデザイン論 第2回  
本江正茂  
2013年 4月 17日 水曜日

石原完爾『最終戦争論』1940 点→線→面→体

計算の機械化

パスカルの「パスカリーヌ」1642

ライプニッツ「計算機械」1673

チャールズ・バベッジ

階差機関 Differens Engine

数表の作成: 三角数、対数、平方、平方根、三角関数、利子、天文暦

計算への需用を予想。計算の科学

「有意義な数を生産すること」(グリック2013, p.107)

解析機関 Analytical Engine 1834

記憶部 store 処理部 mill、論理分岐、機械表記法

エイダ・バイロン

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

Virtual Reality

めがね系と部屋系

Augmented Reality 実世界指向インタフェイス

Google Project Glass(2012)、世界カメラ、Tangible bit(1997-)、Winscape、

接吻、リア充コート

リアリティとデータの表象

Q: 来るべきデータの表象形式はどんなものだろうか?

## ■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 Illustrated 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
- ジェイムズ・グリッグ 『インフォメーション：情報技術の人類史』新潮社、2013。
- A demo of Charles Babbage's Difference Engine <<http://youtu.be/BlbQsKpq3Ak>>