

## 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

2006.4.19

### ■最終戦争論／石原完爾／1940

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

計算機の実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

バーチャル・リアリティがもたらすもの

### ■参考文献

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