

視響環境の構築と情報文化

片方善治¹⁾ 前田義寛²⁾

The Visual-Sound Environment and its Information Culture.

Zenji KATAGATA¹⁾ Yoshihiro MAEDA²⁾

Abstract

This paper describes a new concept of Visual-Sound Environment, and considers its information culture. An interdisciplinary organization "FORUM 2002" are formed by experts of many creative specialties, and this organization proposed a new concept of human environment named "Visual-Sound Environment". composed of fine art and technology, especially visual, sound and computer system.

1 まえがき

本論文は、わが国におけるビデオ映像システムの発展をふまえて1982年に筆者らが提唱、実践した「視響環境」(Visual-Sound Environment)の構築が情報文化の形式とその発展にどのような意義をもつかを考察するものである。

まず、視響環境とは何か、その概念形成を明らかにし、筆者がそれを提唱した背景について述べる。続いて、視響環境を具体化しこれを推進した組織「FORUM 2002」とその活動の系譜をたどり、それを通じて情報文化の形式および社会に与えた影響を構造的にあきらかにする。

2 視響環境の提唱

2.1 視響環境の定義

「視響」という言葉は『広辞苑』にも出ていない造語である。片方善治は「視響環境論」を次のように提唱している^[1]。

「視響環境——これは文字どおり、ビジュアルなものを視る目と、響(サウンド)を聞く耳に訴える環境である。絵画、写真、映画、テレビ、ビ

デオ、CG(コンピュータ・グラフィックス)と視覚に訴える手段は驚くべき進歩をとげた。歌唱、演奏、電子音楽、デジタルサウンドと、聴覚に訴える手段もまた驚くべき進歩をとげた。これら視覚、聴覚に訴える手段を使い、技術に工夫をこらせば、音と光、形と色、響きと動きは、ほとんど思いのままに創造できる時代になっている。このようにして創造する環境には、視響環境の名がふさわしい。」

片方善治は、さらに環境創造における視と響の役割りの重要性に着目し、「視響環境」の現代社会における必然性を次のように指摘した。

「環境には、自然環境と人工環境がある。自然環境と人工環境の二つのかかわりあいの中でのみ、現代人の生活があり得る。だから人工環境に対する関心は、もっともっと集められなければならないのだ。しかも、いまはかつての視聴の技術よりもさらに広い技術が応用できる時代になっている。目に見える可視光線の範囲を超えて、紫外線やX線、また赤外線や電波を応用することができる時代だ。耳に聞こえる範囲を超えたサウンドをデザインする時代でもある。コンピュータ・グラフィックス、マルチイメージ、レーザー、シンセサイザーなどのテクノロジーを、文学や芸術の表現方法と結びつけて、新しい人工環境を創造していくことができる。この総称を私は、視響環境として提案したのである。音と光、形と色、響き

1) システム研究センター理事長
成安造形大学教授

2) 情報文化学会会員
FORUM2002事務局長

と動き——これらを現代技術で統一的にとらえてよりよい環境づくりをしよう。これによってリビングを、ショップを、タウンを、コミュニティを、つまり人間が生きていくこの空間を、もっと楽しいものに創りあげようというのが視響環境なのである。』^[1]

以上のような視響環境の提唱を具現化するため、1982年3月に「FORUM 2002」が組織化された。

2.2 視響環境を実現するための組織

1982年3月25日、「FORUM 2002」が発足した。「21世紀の情報と文化を考える」ことを目的に、映像・音楽・写真・建築・文学・情報・科学・システム・メディアなど幅広いジャンルのクリエイター、プロデューサー、ジャーナリスト、学識者、研究者など約50名が参加「FORUM 2002」はクロスオーバーな情報交流と実験のひろばとして活動を開始した。「2002」とは、西暦2002年を意味している。

発足時の運営委員は表1のとおりであった。

FORUM 2002の設立構想は、日本のビデオ文化の発展と深くかかわっている。

1975年4月、ソニーが $\frac{1}{2}$ インチ、ベータマックス方式のカセットVTRを、76年9月、日本ビクターがVHS方式の $\frac{1}{2}$ インチカセットVTRをそれぞれ発売にふみ切ったことから、日本におけるビデオ利用は、それまでの教育、産業分野中心のアプリケーションから、いっ気に家庭における利用(ホームユース)が進展した。そしてビデオデッキの急速な普及とともに、映像と音楽をワンパッケージにした、いわゆるビデオソフトが新しいメディアとして浮上してきた。これらのビデオソフ

トは、日本の情報と文化に大きな影響を与えるようになった。すなわち、ビデオによる情報の生成記録、伝達、応用等は社会の新しいコミュニケーションの様式を形成し、またビデオによる創造的な活動や創作・表現は新しいアート・ムーブメントをうながした。さらにビデオを中心とする映像システムの導入によって、住宅、オフィス、公共・商業空間等の視覚的な環境の多様化や情報化が促進された。さらに1980年代に入って、エレクトロニクス、コンピュータ、コミュニケーションのテクノロジーが相互に関連をもちながら急速に発展していったことが、ビデオ技術を著しく進歩させ、それにともないビデオ文化はますます成熟していった。

筆者は、このようなビデオ文化の普及啓蒙活動に参画し、1970年代の後半から80年代の前半にかけて、たとえば表2に示すような実験的イベントを企画・実施した。

表2のようなビデオ文化の普及活動を通じ映像・音楽・写真・情報・メディアなど広範な分野の専門家との人的ネットワークが形成され、片方善治を発起人代表に「21世紀の情報と文化を考える会・FORUM 2002」が結成されるに至ったのである。

「FORUM 2002」の設立趣旨書ではその設立の目的を次のように記している。

「80年代のめまぐるしい変革の中で、豊かな21世紀社会の構築のために、情報化や文化創造の諸問題について学際的な視野と、クロスオーバーなスタンスで積極的に提言し行動する多領域スペシャリストのつどいとして『FORUM 2002』を結

表1 FORUM 2002運営委員

代表	片方善治 (システム研究センター理事長)
委員	塚原琢哉 (写真家)
	加藤 正 (画家)
	山口樹々 (詩人)
	立石雄三 (ジャーナリスト) (故人)
	河口洋一郎 (CG作家)
	野地朱真 (CG作家)
	前田義寛 (事務局長)

表2 ビデオ文化の普及啓蒙のイベント

対象	イベント名称	内 容	場所
市 民	ビデオコンサート	クラシック音楽ファンを集め、ベートーヴェン、モーツァルトなどの作品をビデオ鑑賞	郡山市市民会館
ヤング	ビデオティーン	音楽・映像をパッケージ化したイメージビデオ作品「ヌストロジー」(三保敬太郎)を公開、青島幸男らがヤングと公開討論	渋谷ジャンジャン
学 生	ビデオ教室	安田寿明助教授が授業にVTRを導入、「ヌストロジー」を教材にビデオ文化について講義	学習院大学
評論家 専門家	ビデオフォーラム	ビデオ文化の社会的意義、その将来性などについて意見交換を行った	ホテルオークラ

成する。『FORUM 2002』は、21世紀の情報と文化をめぐるさまざまな問題点を次のような視点からとりあげていく。

- ①高度情報化（システム、社会）のあり方
- ②メディア多様化時代におけるクリエイティブのあり方
- ③ハイテック時代の人間性
- ④伝統と先端テクノロジーの調和
- ⑤音と映像の未来
- ⑥新しい情報文化の創造
- ⑦異専門領域内のクロスオーバー

3 視響環境実現の系譜

3.1 AVCS の発展

1980年代におけるわが国のエレクトロニクス及びコンピュータの著しい技術進歩は、産業・社会・文化にさまざまなインパクトを与えた。視響環境を実現するための技術基盤もビデオ、オーディオ、コンピュータなどそれぞれの分野で高機能化、多様化、複合化といった方向へめざましく発展し、AVCS（Audio, Visual, Computer System）というシステム概念も登場してきた。音と映像をコンピュータを使い自在に制御し今までにない創造的な活動や表現領域をひろげることが可能になるという考え方によるものである。視響環境は、AVCS をとり入れることによって、具体的に実現されていった。

3.2 テクノロジーとアート

視響環境を実現するためには、テクノロジーとアートのシステム化と異専門領域クリエイターの

映像環境 アート	ビデオソフト ビデオアート	視響環境
	教育研修 広報宣伝 販売促進	ビジネスビデオ ビデオネットワーク ビデオコミュニケーション
	ビデオ装置	ビデオ映像システム
	テクノロジー	

図1 テクノロジーとアート

協同（学際的）が不可欠である。テクノロジーとアートのシステム化により視響環境という“第2の自然”を創出するが、テクノロジーに美学がなければ“第2の自然”は人間になじむものにならない。テクノロジーにおける美学は、テクノロジーとアートがシステム化することから生まれてくる。このようなシステム化にあたっては、AVCS 各分野のアーティスト、クリエイターの学際的協同（コラボレーション）が欠かせない。

筆者は、FORUM 2002を、テクノロジーとアートのコラボレーションの場と位置づけ、図1のような分析によって視響環境の実現をめざした。

4 視響環境の実験的イベント

4.1 「視響環境シリーズ」の実施

筆者は、「高度な AVCS テクノロジーとアートとの協同が、新しい形のコミュニケーションと、新しい形のクリエイティブ・ワークを可能とし、その集積が21世紀の情報と文化を創造する」との仮説を検証するため、「視響環境シリーズ」と題する実験的イベントを1982年3月から86年12月までの5年間に16回実施した。表3に「視響環境シリーズ」実施記録を示す。

（注）FORUM 2002は、「視響環境シリーズ」を実施するに当たり AVCS メーカーである日本ビクターの全面的支援を得た。同シリーズは「ビクターミュージックプラザ」（西武スポーツプラザ BIG BOX 7階）で開催された。

4.2 「視響環境宣言」

FORUM 2002は、表3に示すように16回にわたり視響環境の実験的イベントを実施し各分野に大きな反響を呼んだ。1987年3月10日、FORUM 2002はその結成5周年を記念して「視響環境の未来を語る」と題するスパイラル・トーク・イベントを開催した。このイベントは「AVCS とアート&テクノロジー」というサブタイトルで次のように参加を呼びかけた。

「音・映像・コンピュータ・ソフトウェア・ハイテクノロジー・ニューメディアなどの出会いが、いま刺激的なニュー・カルチャーを生み出している。コンピュータ&コミュニケーションの発達は

表4 参加スピーカー

スピーカー	専門分野
石田博康	ソフトウェア
入鹿山剛堂	ハイテクアート
鍛原民治	コンピュータ
片方善治	(視響環境提唱者)
加藤正	ビジュアルアート
田崎和隆	デジタルサウンド
塚原琢哉	マルチイメージ
野地朱真	CG アート
前田義寛	コミュニケーション
三原晃	ニューメディア
山口勝弘	ビデオアート
山口樹々	イメージミキシング

表3 「視響環境シリーズ」実施記録

回数	開催日	テーマ	参加者と作品概要
(1)	82・7・7	「視響環境」	片方善治, 入鹿山剛堂, 山口樹々, 菊竹清訓, 塚原琢哉がパネラーとなり, 音楽・建築・詩・写真の各分野における, 視(映像)と響(音楽)の問題とその未来について討論。
(2)	82・9・20	「オーバー・ジ・エロス」	「感じる色+触る音+視る音楽…記号としての人間」をテーマに, 加藤正, 富田勲, 山口樹々が, ビデオパフォーマンスを実演。「建築を取り巻く視響環境」について宮脇檀がトーク。
(3)	82・11・17	「ザ・ジャパニーズ・コンピュータ・グラフィックス」	日本で初のコンピュータ・グラフィックス(CG)イベント。河口洋一郎(当時, 日本電子専門学校講師), 大村皓一(当時, 大阪大学電子工学部助教授)という日本の代表的CGクリエイターが初めて出会った。加藤正, 天野昭, 片方善治, 前田義寛による討論。
(4)	83・1・25	「尺八とレーザーが出会うとき」	琴古流宗家の川瀬順輔の尺八演奏とレーザーによるビジュアル空間(柴本猛)の一体化。塚原, 川瀬の対談。音楽空間の視覚化の実験。
(5)	83・4・26	「メカに強いおんなのサイエンス」	白田由香里, 野地朱真, 近内敦子3人のパソコンレディによるトーク。CGによるデジタルイメージをダンサーの肉体に投射するダンスパフォーマンス(友野めぐみ)。
(6)	83・8・11	「視響環境ティーチン宮崎」	加藤正, 柴田和豊, 山口樹々, 前田義寛による視響環境論と作品公開(家崎市)

(7)	83・11・4	「音の風景(サウンド・スケープ)をさぐる」	泉山中三, 鳥越けい子, 佐藤康和が, 都市の音環境, 民俗楽器や水琴窟など, 環境としての音と音楽についてティーチン。マリー＝シェファール作曲「野生の湖のための音楽」公開。「竹の楽器によりポリリズム」(佐藤康和, 東京音楽大学環境音楽ゼミ学生)の演奏。
(8)	84・1・26	「MIND・SCAPE」	羽仁進, 稲垣功一, 内田繁による「暮らしの中の視響環境論」。手作り環境ビデオ作品「1984・1・1」(前田義寛, 片山雅子)公開。マルチメディア・パフォーマンス「オブジェ・ソノールII」(幸村真佐男, 上村和夫)
(9)	84・4・27	「環境ビデオコレクション」	新井満, 宮井隆郎, 小野誠彦らの環境ビデオ作品の公開と作家のトーク。羽仁進, 吉村弘が音と映像による環境創造について語る。
(10)	84・9・19	「テクノ・サウンド・デザイン」	人間・都市・音楽の関係をめぐって田崎和隆, 矢島アキ, 前田義寛が討論。ロックバンド「SPICA」によるテクノサウンドパフォーマンス。
(11)	84・12・7	「富田勲…視響環境へのアプローチ」	「クロスメディアによる視響環境の創造」を富田勲, 河口洋一郎が討論。ドイツ・リンツ市における富田勲のAVイベント「マインド・オブ・ユニバース」をミニサイズで再現。
(12)	85・3・13	「CGMの世界」	「コンピュータ・グラフィック・ミュージックの可能性」を宮下富美夫と野地朱真が討論。作曲・宮下富美夫, 映像・ロン・ヘイズによる作品「起光線」の公開
(13)	85・8・30	「風の風景」	宝塚出身のアーティスト風美圭のダンスパフォーマンスの舞台環境をBG, ビデオアート, マルチイメージで構成。(河口洋一郎, 野地朱真, 飯村隆彦, 塚原琢哉, 山口樹々, 中村メイコ, 神津善行, 神津カンナ, 片方善治, 前田義寛, 三原晃らが参加。(東邦生命ホール)
(14)	85・7・26	「河口洋一郎・海の宇宙」	「GROWTH」から「OCEAN」までの河口作品のビデオ上映。河口洋一郎, 野地朱真, 田崎和隆が「フラクタル理論」についてクロストーク。(アルタ)
(15)	86・9	「三次元映像の可能性を探る」	3Dの映像ソフト製作の実験と立体映像の楽しさを体験, 3次元映像について井上良治, 小池正夫, 太田一穂, 前田義寛の討論。
(16)	86・12・8	「音と映像でつくる心身文化」	音楽や映像によるメンタルクリニックの可能性をテーマに, 風間千寿子, 丸野廣, 山口樹々, 大野泰史のトーク。

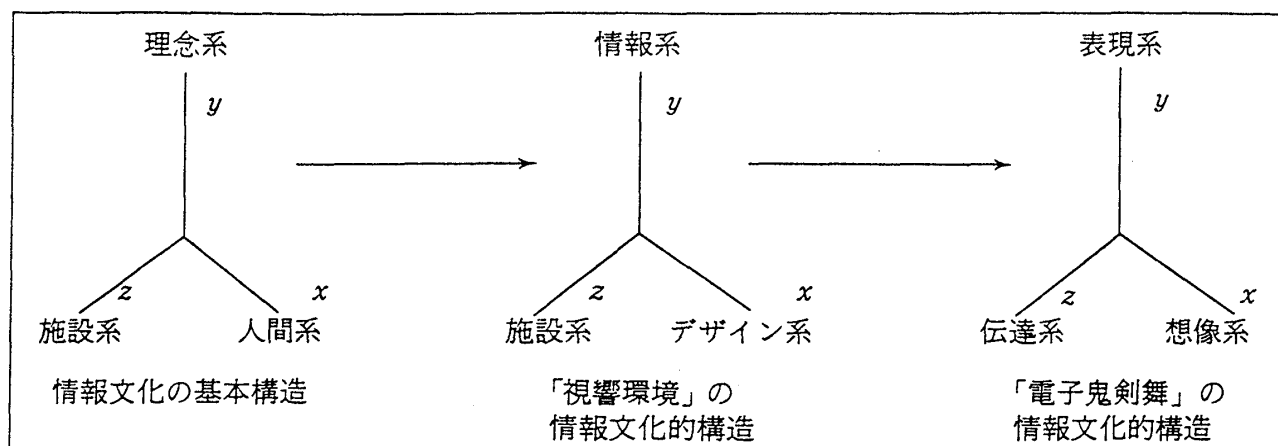


図3 電子鬼剣舞の構造

21世紀の情報と文化にどのようなインパクトを与えるのだろうか。また AVC イノベーションはこれからの視響環境をどう変えようとしているのだろうか」。

表4に参加スピーカーと発言領域を示す。

スパイラル・トークは、①コンピュータとコミュニケーションの発展はこれからの社会環境や文化形成にどのような影響を及ぼすか、② AVCS の進歩は、芸術の創造的活動をどう変えていくだろうか、③人間のための視響環境をどのようにつくっていくか、の3点について討論した。

FORUM 2002は前後16回にわたる「視響環境シリーズ」の実施とこのスパイラル・トークを通じ、のぞましい視響環境の創造について具体的な提言を行った。FORUM 2002の片方代表は、スパイラル・トークの席上、次のような「視響環境宣言」を発表し総括した。

- (1) 視響環境は心のネットワークを結合する。
- (2) 視響環境は人間になじむ「第2の自然」を創造する。
- (3) 視響環境は「学際」の世界を飛躍させる

筆者、(片方)は、さきの情報文化学会第1回全国大会における講演「情報文化の構造」において、情報文化の構造を理念系、施設系、人間系の3つの軸で立体化にとらえる考え方を示した。「視響環境宣言」の3項はまさにこの3つの軸によって説明される。

すなわち、理念系は「心のネットワーク」、人間系は「人間になじむ第2の自然」、施設系は「学際の世界を飛躍」として対応させることができるの

である。

5 イメージ・コンポジション「電子鬼剣舞」

筆者は、「視響環境シリーズ」の実践を通じて“第2の自然”の創造の可能性を示唆してきたが、図3で示した情報文化の構造の視点からみれば、人間系の3軸（映像・文字・音声）のうち「文字」が欠落していた。それは、視響環境を実現する表現系の要素が AVCS であり、主としてビジュアルとサウンドの結合による情報環境であったことによる。そこで筆者は1987年11月19日、イメージ・コンポジション「電子鬼剣舞」を発表、映像・文字・音声の3軸（人間系）から成る作品をここに完成させた。

「電子鬼剣舞」は、東北・北上市に古くから伝

表5 「電子鬼剣舞」制作スタッフ

構成・脚本	片方善治
ビデオ・インスタレーション	山口勝弘
マルチイメージ	塚原琢哉
コンピュータ・グラフィックス	河口洋一郎
作曲・音響システム	田崎和隆
システム・コーディネータ	三原晃
フロア・ディレクター	原 健
二子鬼剣舞組庭元	及川充
囃方	太鼓
	及川充
	及川栄悦
	小原一栄
	手びら
	及川巴
踊り手	八重樫嘉道他
プロデューサー	前田義寛

承されている民俗芸能「鬼剣舞」を主題に音声は、電子系のシンセサイザー・サウンド（田崎和隆）非電子系の囃子と念佛、映像は、動画としてビデオアート（山口勝弘）、コンピュータ・グラフィックス（河口洋一郎）、静止画としてマルチイメージ（塚原琢哉）、さらに伝統の鬼剣舞の群舞を空間にインテグレーションすることによってつくられたトータルなイメージ・コンポジションである。

鬼剣舞は、大同年間（806～809）に羽黒山の法師が悪魔退散の念佛踊りとして伝えたとか、康平年間（1058～1064）に、阿部頼時の子、黒沢尻五郎正任が将兵の凱旋踊りとして奨励したことで普及したなどの諸説があるが、素朴で勇壮なこの群舞は今日でも人々に愛され、伝承されている東北の典型的な民俗舞踊である。

「電子鬼剣舞」は、伝統の踊りのイメージをベー

スに筆者（片方）が執筆した。物語は次の4部構成となっている。（要約）

第1部〔起〕——「大地」——黄金の豊穡——
光が朝を呼んだ。北上川のためとう流れと大地に育くまれた人間の営みが今日も始まる。4千年の昔のストーンサークルに古代人は何を祈ったのであろうか。古代、この人々にとっての宇宙は森とその一帯であった。火を知り、水をいかし、人々はやがて村をつくり町をおこした。森に代わってこの地上が宇宙となった。五穀豊穡を祈ったかいあって、いま北上は豊穡のとき、黄金の波がささやいて人々を舞わせる。

第2部〔承〕——剣閃——歓喜と加護の舞い——
人間は何度も宇宙に目ざめた。宇宙にめざめるたびに宇宙はひろがっていった。森とその一帯であった

表6 電子鬼剣舞の構造

想像系	価値	異質の情報の結合による創造的価値。 アートとテクノロジーの結合による視響環境。	
	パラダイム	客観的科学と主観的科学の結合によるデュアル・パラダイム。	
	記号	伝承されてきた民俗芸能シンボルとハイテク・メディア・シンボルを結合したパフォーマンス・スタイル。	
	連繫	衛星放送にのせて各地の文化的拠点を結んだ新しいアート環境創造の提案に継承。	
表現系	音声	デジタル的に飛びはねないように作曲したシンセサイザーによる音響システム。	
	文字	人間・自然環境・祈禱舞の3つを結んだ伝統芸能を21世紀へのメッセージとして物語化する。	
	画像	静止画	コンピュータ・コントロールシステムの6面マルチスライドによる“マルチ・イメージ”。
		動画	“コンピュータ・グラフィック”（Growth Model）の作品参加。“ビデオ・インスタレーション”
伝達系	電子メディア	非電子	太鼓、笛、手びらによる演奏。8人の踊り手によ悪魔退散、五穀豊穡をねがう祈禱舞。
		電子	“マルチ・イメージ”，“コンピュータ・グラフィック”“ビデオ・インスタレーション”“シンセサイザー”の組み合わせ
	対話	非対話	ステージ（東京・銀座“スペース1-11-1”）における“鬼剣舞”の公演
		対話	ホール内に設置したモニターを介し，ステージと観客との映像交流を図る。
	同期	非同期	写真による記録，ビデオ録画による記録など。
		同期	ビデオ・インスタレーションとライブ・パフォーマンスの組み合わせをホール内モニターに放映。

宇宙から、村という宇宙、町という宇宙へ。そしてやがて、空に天の河、地に北上川という宇宙を考えるようになった。祭りは、町の人々の、郷愁と共感を呼ぶ晴れの日。悪魔を退散させ、加護を祈る剣がひらめく。

第3部〔転〕——「成長」——生命のみなもと——
一転してここは宇宙の海。悪魔退散、五穀豊穡を祈る鬼剣舞は、いま宇宙の海に招かれている。生物としての人間の成長は、さまざまな分野で見ることができる。しかし、そのみなもとは生命である。生命は、この地球という星に存在するだけではない。地球以外の星の中にも生命は存在している。はるか銀河系のかなた、宇宙の海にも生命があり、成長の可能性を秘めて、静かにふしぎな所作を繰り返している。

第4部〔結〕——「宇宙」——21世紀へのメッセージ——

夏の祭りのかがり火が、鬼剣舞の衣裳を照らす。21世紀の鬼たちが宇宙ステーションで反閤(へんぱい)を踏んでいる。宇宙の悪魔を退散させ、五穀豊穡を祈る反閤の所作が舞われる。一転、瞬間的に跳躍し、急テンポな素手の舞。御幣は天に向かって投げられる。宇宙ステーションで舞い踊る「三人加護」のフィナーレである。

イメージ・コンポジション「電子鬼剣舞」は以上の物語により構成され、1987年11月19日、東京・銀座において開催された「片方善治とその世界展」会場にて初演、その後、「北上市ニューメディア展」(1988年5月1日)、「横浜博覧会」(1989年7月18日)でそれぞれ公開された。

「電子鬼剣舞」の制作スタッフを表5に示す。

イメージ・コンポジション「電子鬼剣舞」は、1982年に提唱した「視響環境」を前述の情報文化構造理論に基き発展させたものであり、その概念を図で示すと図3のようになる。

「電子鬼剣舞」に見る表現系、伝達系、想像系は表6に示すとおりである。

6 視響環境の社会に与える影響

視響環境は、現代における“第2の自然”として、すでに生活空間、オフィス空間、商業空間、都市空間のなかに組込まれている。AVCSの発展にともなって、このような空間における視響環境創造のための多彩なハードウェア、ソフトウェアがユーザーに経済的に提供されるようになった。

生活空間を例にあげれば、人々は多様なAVシステムやパソコンを自在にあやつり、環境ビデオやホームシアターのような視響環境をつくりあげ、豊かなくらしをエンジョイすることができる。オフィスにおいても、アメニティ創造の一環として視響環境が構築されつつある。過密な都市のなかで“窓のないオフィス”に“映像の窓”が取付けられワーカーは疑似的な環境で疲れを癒やすことができる。デパートやブティック、レストランやバーにはBGV(バックグラウンドビデオ、環境映像)や電子化された映像空間が設けられ、商空間を視と響で演出したり効果的な販売促進情報を提供する。空港や駅ターミナルをはじめ公共空間、駅前広場や繁華街などでは、建築・造形のなかに映像システムが組込まれ、動くサインボードとして、また都市景観のエLEMENTとして機能を発揮している。これらの例は、いずれも筆者の提唱した視響環境がそれぞれのニーズに応じて具現化されていることを示すものにほかならない。その意味で、視響環境は、理論から実践の時代へ入っているといえる。

AVCSの発展は、視響環境の普及をますます加速していくだろう。さらに、マルチメディアの登場により、視響環境は一層多様化していくであろう。そして視響環境は情報文化の一つの形式として社会に定着していく。したがって、視響環境が社会に及ぼす影響についての正しい認識が求められるというまでもない。良質な視響環境の創造こそ、今後の大きな課題なのである。

7 むすび

筆者は、1982年に視響環境を提唱、1982年から86年にかけてFORUM 2002による「視響環境シリーズ」を実施、1987年には「視響環境宣言」を

発表するとともに、イメージ・コンポジション「電子鬼剣舞」を発表するなど、マルチメディア時代に先がけて、アートとテクノロジーの統合による“第2の自然”の創造を実践してきた。これらの経験を通して得られた知見とさまざまな分野のすぐれた専門家（アーティスト、クリエイター等）との人的ネットワークを生かし、さらに洗練された視響環境の実現に向けて活動していきたいと考える。

参考文献

- [1] 片方善治『システム工学と仏教』佼成出版



片方善治（かたがた ぜんじ）
昭和3年岩手県北上市生まれ。昭和53年米国カーネギー・メロン大学卒後、同大学院およびコロンビア大学大学院に学ぶ。システム工学専攻。工学博士（北海道大学）。

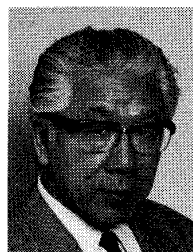
NTT，工学院大学，東京工業大学を経て，現在システム研究センター理事長，成安造形大学教授。
情報文化学会会長，OA学会副会長，日本創造学会理事。著書，情報文化入門，知能システム工学，感性メディア論等多数。

1987

- [2] 片方善治とその世界展実行委員会編『片方善治とその世界展』，1987
[3] 片方善治「情報文化の構造」情報文化学会編『第1回全国大会講演予稿集』1993
[4] 片方善治「情報デザインの構造と創造過程」成安造形大学研究紀要 1994
[5] FORUM 2002事務局「視響環境シリーズ」記録集，1987

1994年3月28日受理

1994年5月1日採録



前田 義寛（まえだ よしひろ）
1935年生れ。1961年アイ・ピー・エイ設立，現在代表取締役。季刊PR雑誌『学際』編集長（1967～73），『季刊ビジネスビデオ』編集長（1984）等を経て，現在「FORUM 2002」事務局長（1982～）SAVA（ビジネスビデオ高度利用協議会）常務理事，（財）視聴覚教材センター評議員，著書『ビジネスビデオ入門』（片方共著）等。