

# ポスト・インターネット空間論

## 第七回

gnck 「画像の問題系 演算性の美学」  
を読んでいく

前回に話した、GIFを含め、  
インターネット／コンピューター以後の  
視覚イメージの支持体 = 「画像」における  
新しい美学について

gnck

キャラ・画像・インターネット研究。  
1988年生まれ。武蔵野美術大学造形学  
部芸術文化学科卒業。主な企画に

「JNT×梅ラボ 解体されるキャラ」  
(2009)。論文に「創造の欲望をめぐって—キャラ・画像・インターネット—」(2011)、「インターフェイスとビットマップの美学」(2013)。



# 「画像の問題系 演算性の美学」

## 美術手帖 第15回 芸術評論募集で第一席

以下からpdfで読むことが出来た

(美術手帖サイトリニューアルに伴う消滅)

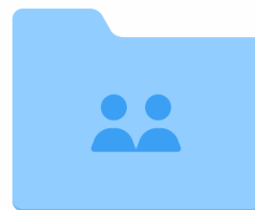
[http://www.bijutsu.co.jp/bt/GH15\\_kekka.html](http://www.bijutsu.co.jp/bt/GH15_kekka.html)



<https://bit.ly/30XN0PY>



モバイル アプリでいつでもアクセ  
ス



**data**

Taniguchi Akihiko さんが、あなたとこのアイテムを  
共有しました。

アプリを取得

またはウェブ版の利用を継続

ちなみにこれまでの受賞者の一覧を以下から  
見ることができる。そうそうたるメンバー

[https://web.archive.org/web/20160514015600/  
www.bijutsu.co.jp/bss/BSS\\_files/BT/geijutsuhyoron/  
history.html](https://web.archive.org/web/20160514015600/www.bijutsu.co.jp/bss/BSS_files/BT/geijutsuhyoron/history.html)

## 画像という新しいメディアウム

「その――特に芸術的な意味での――美的な質についてビットマップとベクター、ドット、ジャギー、グリッチ、インターフェイスを通じて問うこと」

## 「画像」という問題系

かつては、「写真」「絵画」「漫画」「イラスト」  
といったようにそれぞれに固有な技術的、  
美学的体系で語られてきた「イメージ」

それが、「画像」という枠組みで語られる現在性  
他にも「音源」や「動画」といった言葉

# 電子計算機に画像は踊る

コンピューター／電子計算機 において、  
どのように画像は記述されるか。

2つの手法

ベクターとビットマップ

# ベクター

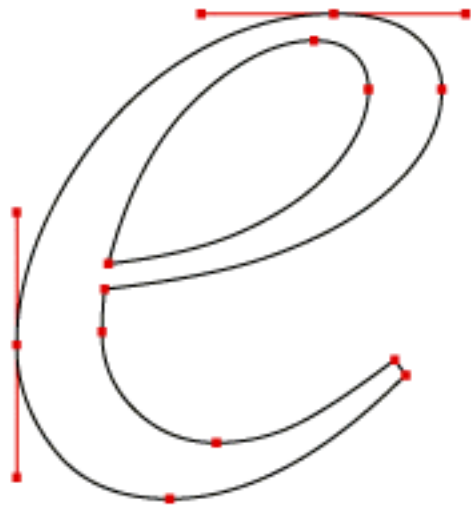
図を起点とした記述方法  
任意の点と点が、どのように結ばれているかを  
記述していく方法



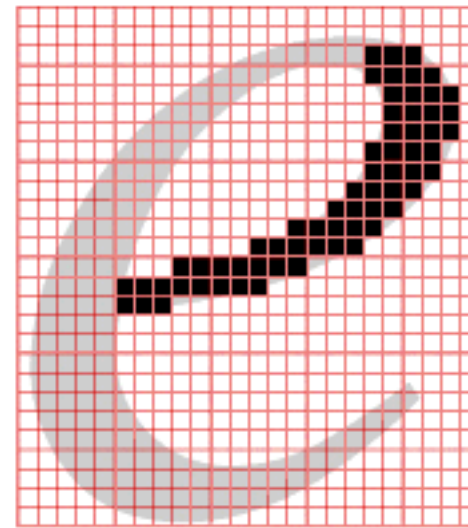
# ビットマップ

画面をマス目上に区切り、そのマスの色を  
ひとつひとつ数値で記述していく方法

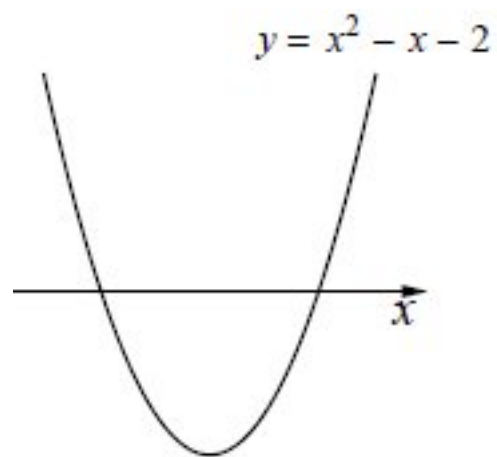
VECTOR GRAPHICS



BITMAPMED (RASTER) GRAPHICS



## イラストとフォトショ



ベクターは、こういう方程式として  
保存されていくイメージ

画像のデータは、それを  
誰かがフォーマットを定義し、  
プログラムとして実装しなければ存在しえない。  
ゆえに、世界をどう解釈して、表現するかという  
思想にほかならない。

# 絵画史的な対立として ビットマップとベクターを見る

中ザワヒデキ

ビットマップ = ヴェネチア派（色彩）  
ベクター = フィレンツェ派（デッサン）

または、

ビットマップ = 原子論  
ベクター = 記号論（イデア論）

イラストレーター、都築潤による、「new eidos」  
<http://neweidos.cc>

Illustrator 上で紙のシミや、手書き風な線のブレなどの  
「ありがたみ」を再現しようとした

eidos = 形相 / アイデアではなく、実現されたアイデア

# イデア論

数学や幾何学において、あるいは、理念的に、  
点や線は太さや大きさが0のものとして  
扱われる。けれど、現実において  
太さや大きさが0のものは存在しない。  
現実には、理念的なものの疑似の像でしかない。

プラトンがイデアについて論じていて、  
その弟子であるアリストテレスが  
イデアとエイドスを区分した。  
イデアは物質と分離して存在しているが、  
エイドスは物質と切り離すことが出来ない。

# ドット絵はなぜ美しいのか。 記号性の美、十全さの美

せいまんぬ「自負まんぬ」  
口の部分に0.5ピクセルのように見える場所がある  
実際は周りの1ピクセルが、2×2のピクセル  
ドット絵と非ドット絵の境界



## ドット絵の美

ビットマップであることをあからさまにしなから、  
そこに像があること。二重性





ドット絵 = 低解像度

1ピクセルが変わるだけで、  
像の意味が変わってしまうもの

最小で十全に完結している様が  
ドット絵の美の要件

# 中解像度における美

# ジャギー／アンチエイリアシング

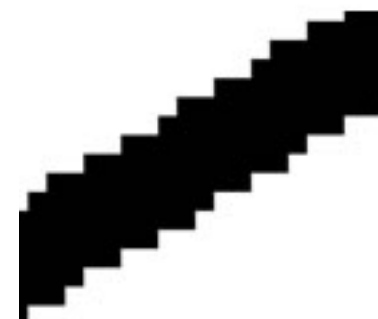


中ザワヒデキの「バカCG」  
ピクセルのギザギザがあえて  
あからさまになっている  
「アンチ・アンチエイリアシング」

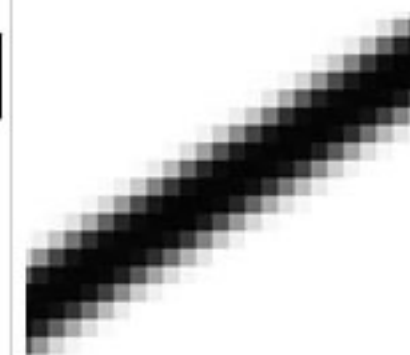
# アンチエイリアシング

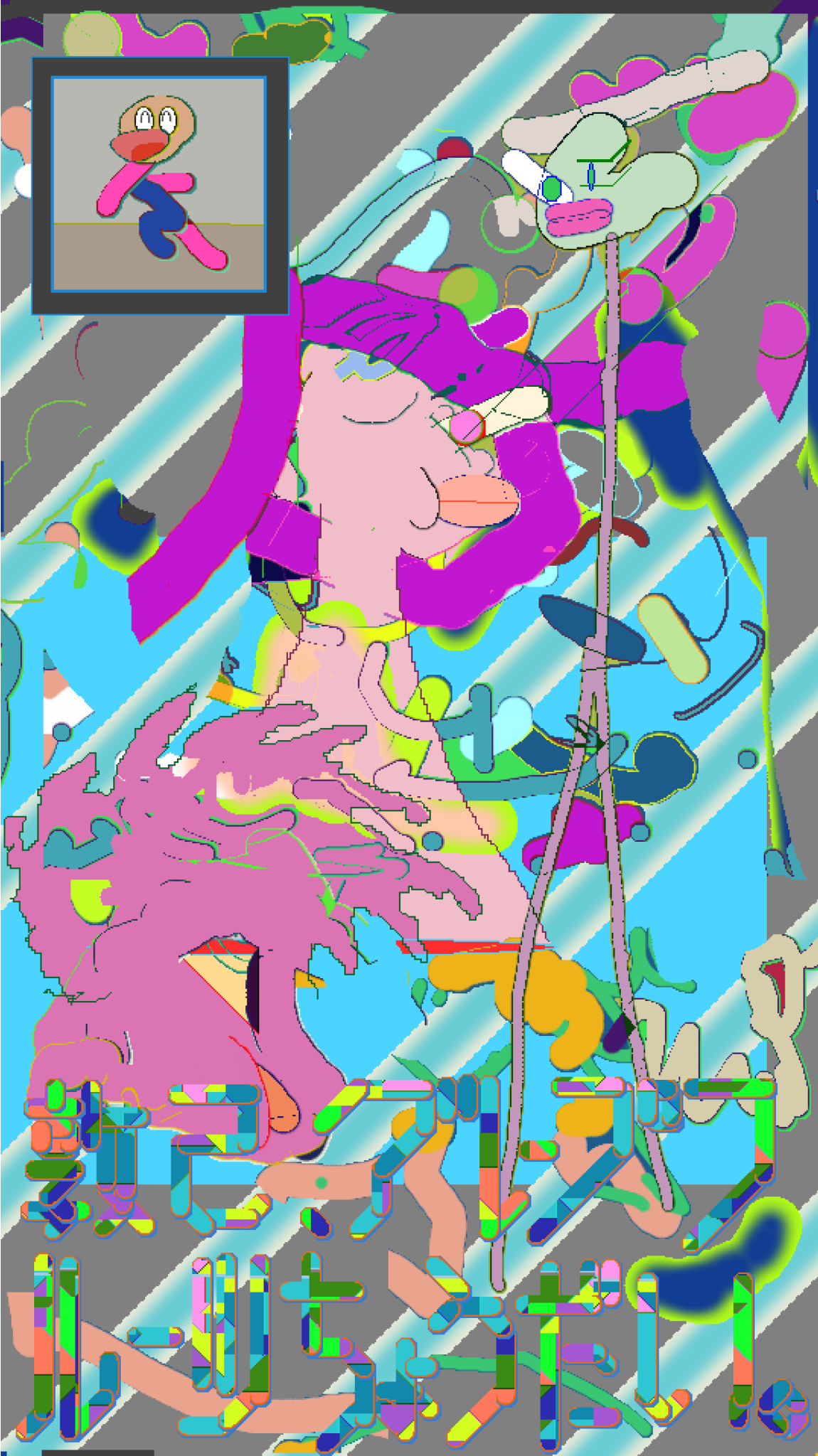
AA

Aliased



Anti-Aliased





二艘木洋行

あえて、アンチエイリアシングの  
かかる部分が目立つような画像

「アンチ・アンチ・アンチエイリアシング」  
「ありがたみ」の導入？

二艘木洋行

「敦己、グレープフルーツもちょうだい」

光るグラフィック展

：二艘木洋行の展示室

<http://nisougi.tumblr.com>

ビットマップ -> bmpフォーマット  
逐次すべてのピクセル情報を記録した  
ほぼ無圧縮のフォーマット

ファイルサイズが大きいので実際の流通では  
なんらかの形で圧縮される。例えば  
-> GIF

GIFは256色しか扱えない

->アンチエイリアシングに多くの色数を使用できない。結果、ジャギーが強くでる。

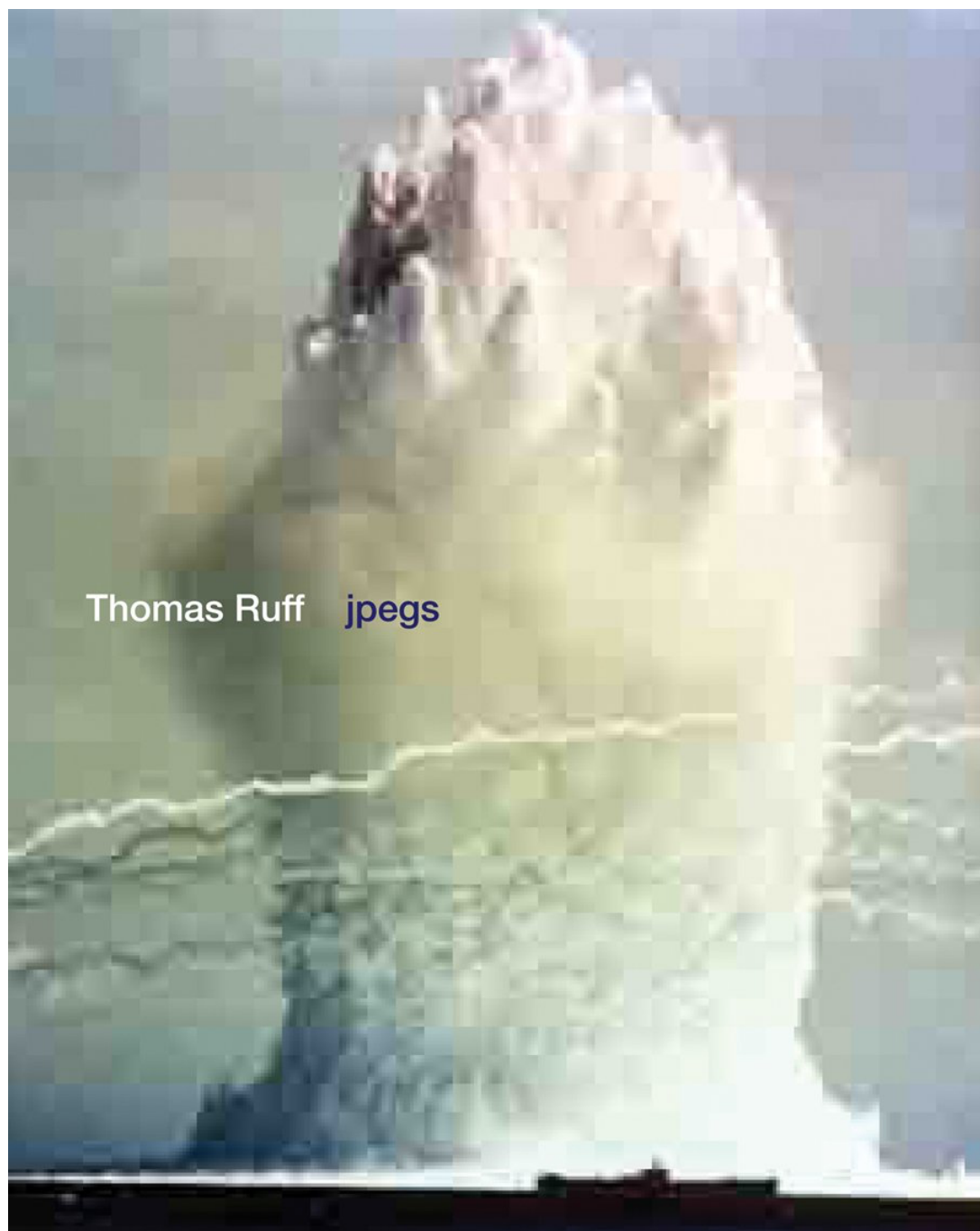
「画像らしさ」を獲得している



JNTHED 《そなえちゃん 〈涅槃ド・アローン・エディション〉》

<http://rakbudget.fullmecha.com/post/98219016305/miss-sonae-alone-in-the>





JPG

トーマス・ルフの  
「jpegs」

jpeg特有の8pxの  
ブロックノイズが強調されている

jpegは  $8 \times 8$ pxのブロックごとに  
フーリエ変換をして記録している。

様々な周波数の振動の掛け合わせ

<http://www.slideshare.net/ginrou799/ss-46355460>

<https://www.youtube.com/watch?v=xs79UkAEGxc>

<https://gist.github.com/ginrou/5e443b42aabe73664b41>

GIF と jpeg どっちが固いか？

[http://www.ntticc.or.jp/Exhibition/2012/Internet\\_Reality/  
document1\\_j.html](http://www.ntticc.or.jp/Exhibition/2012/Internet_Reality/document1_j.html)

GIFの方が固くて、jpgは「ぬめっとしてる」 (youpy)

<https://www.flickr.com/photos/youpy/>

GIFの固さ ジャギー

jpgのぬめっとした感じ フーリエ変換の周波性





# GIF、ドット絵の「1ピクセル」

渡邊朋也「画面のプロパティ」

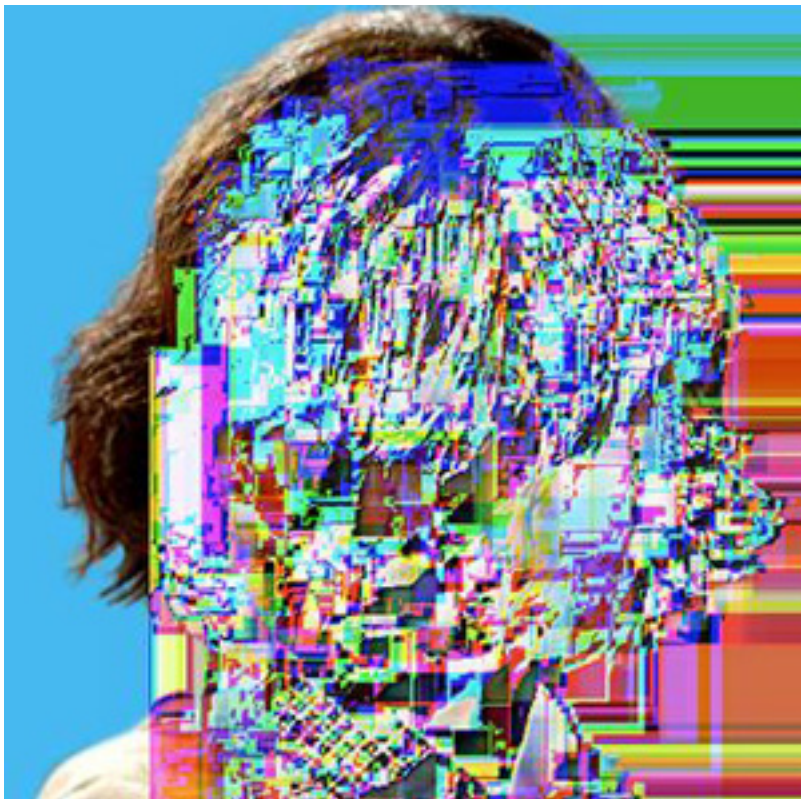
<https://vimeo.com/104926537>

1ピクセルは実際に  
画面・ディスプレイ上ではRGBの  
集合として存在している。  
理念的な「四角いピクセル」は  
人間の頭の中と、  
電子演算処理機（コンピューター）  
のなかにしかない。

# グリッチ「破損した」画像

画像の画像性 = 演算であるということ  
そのことが顕著に現れる現象として  
「グリッチ」

グリッチは、意図的に（あるいは偶然に）  
画像データの一部が破損し、画像が  
意図しない表示となること



UCNV

<http://www.ucnv.org>

<http://ucnv.org/band/>

<http://www.ucnv.org/turpentine/>

<http://ucnv.org/turpentine/assets/turpentine.pdf>

画像形式によって、グリッチの結果は大きく異なる

画像形式が、像（世界）の解釈、記述の仕方だということ。

画像形式の質感



# ヌケメ グリッチ刺繍



刺繍用の画像データを  
グリッチして破壊、それを洋服などに刺繍する

コンピューター／計算機の歴史を  
振り返ると、パンチカード式のジャガード織機が  
コンピューターの起源としてでてくる。

かつて、織機で布を織っていた時も、データのミスによって  
図案がグリッチを起こしていたはず。

ヌケメ、菅野創、よしだともふみ（テクノ手芸部）  
山本詠美らによる「グリッチ・ニット」

<http://www.glitchknit.jp>

ヌケメ

レゴブロックによるグリッチしたポートレート



グリッチの美学を他のメディアへと軽やかに  
連鎖させている。

これまでの話は貧しく、低解像度での話。  
メディアは発達すればするほど透明になっていく。

だからこそ、かえって貧しい状態であることで、  
透明になった質感、いわば筆触のようなものが  
蘇る。