

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ともない消滅)

http://www.bijutsu.co.jp/bt/GH15_kekka.html



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

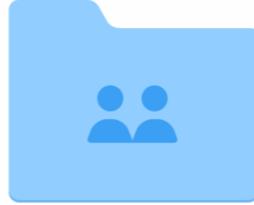
◀ カメラ

dropbox.com

X

Dropbox

モバイル アプリでいつでもアクセ
ス



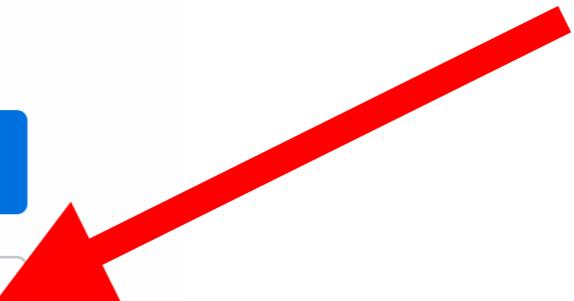
data

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

「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

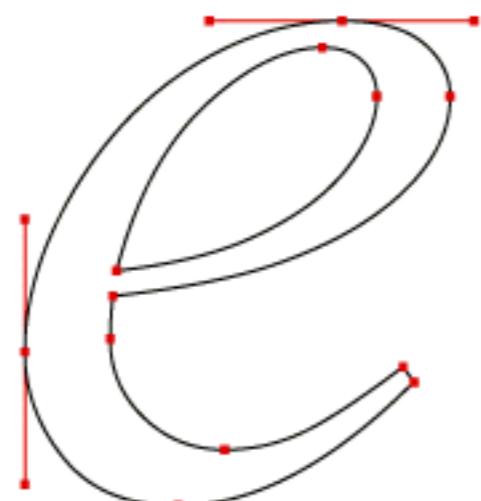
ベクター

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

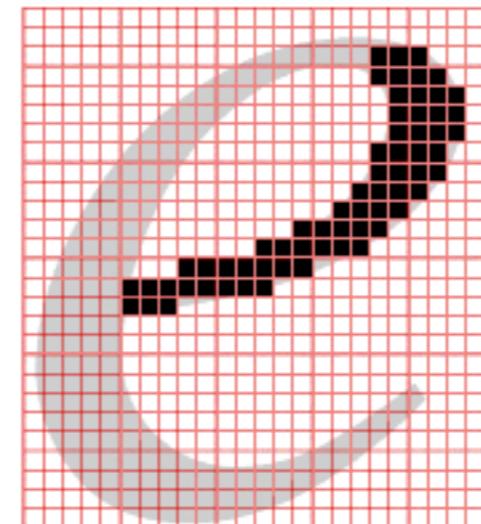
ビットマップ

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

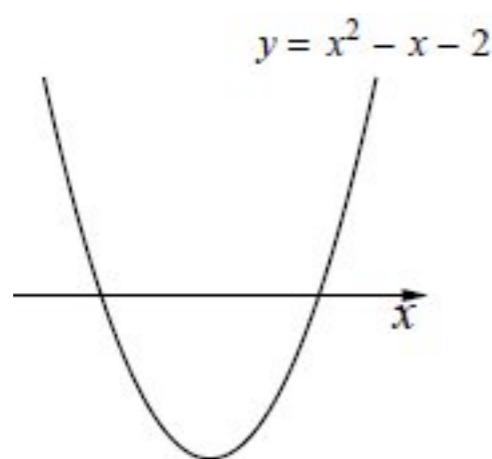
VECTOR GRAPHICS



BITMAPPED (RASTER) GRAPHICS



イラレとフォトショ



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 / イデアではなく、実現されたイデア

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



http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=9308538

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がら、
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

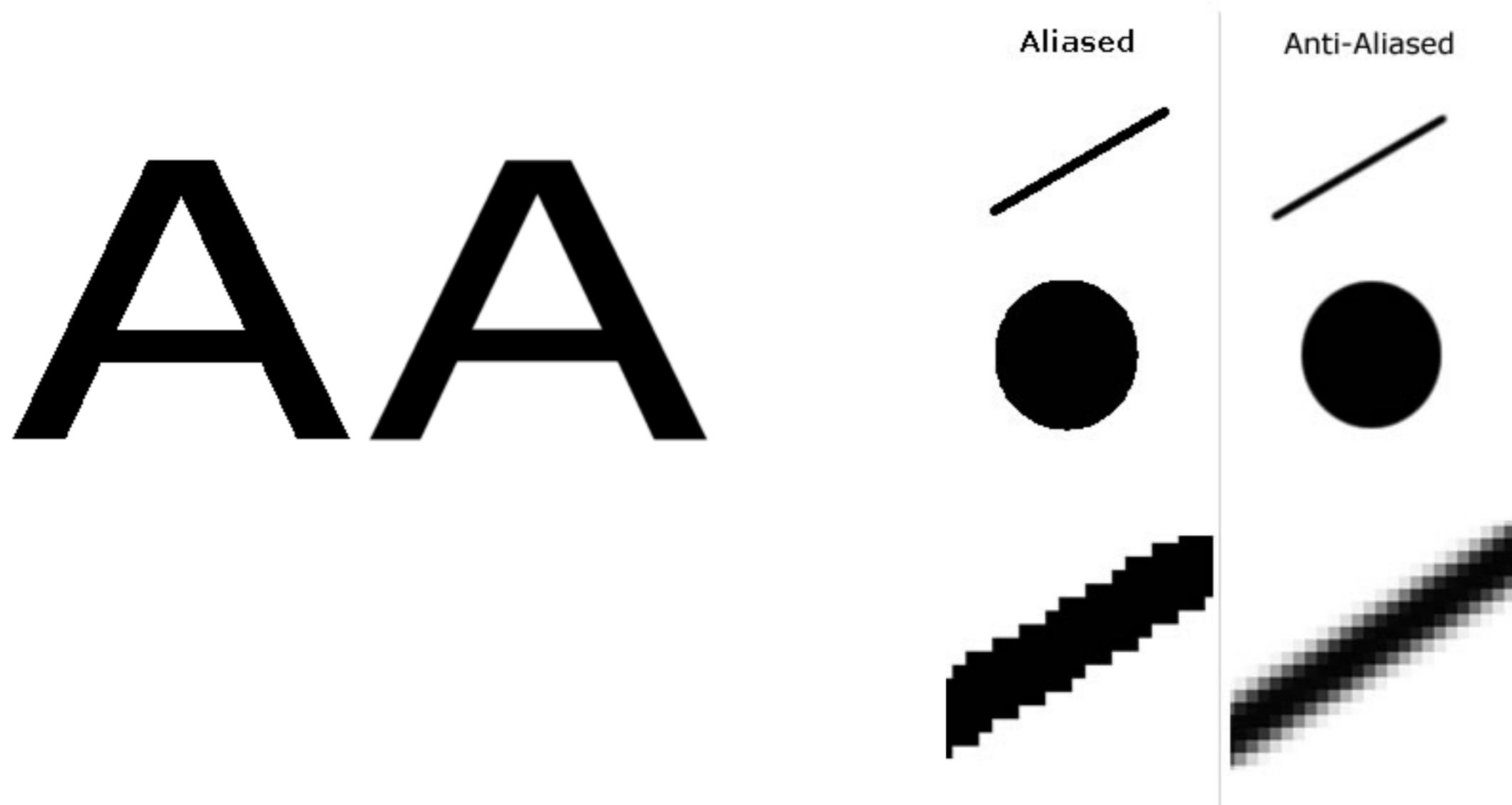
中解像度における美

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





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どいい」

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

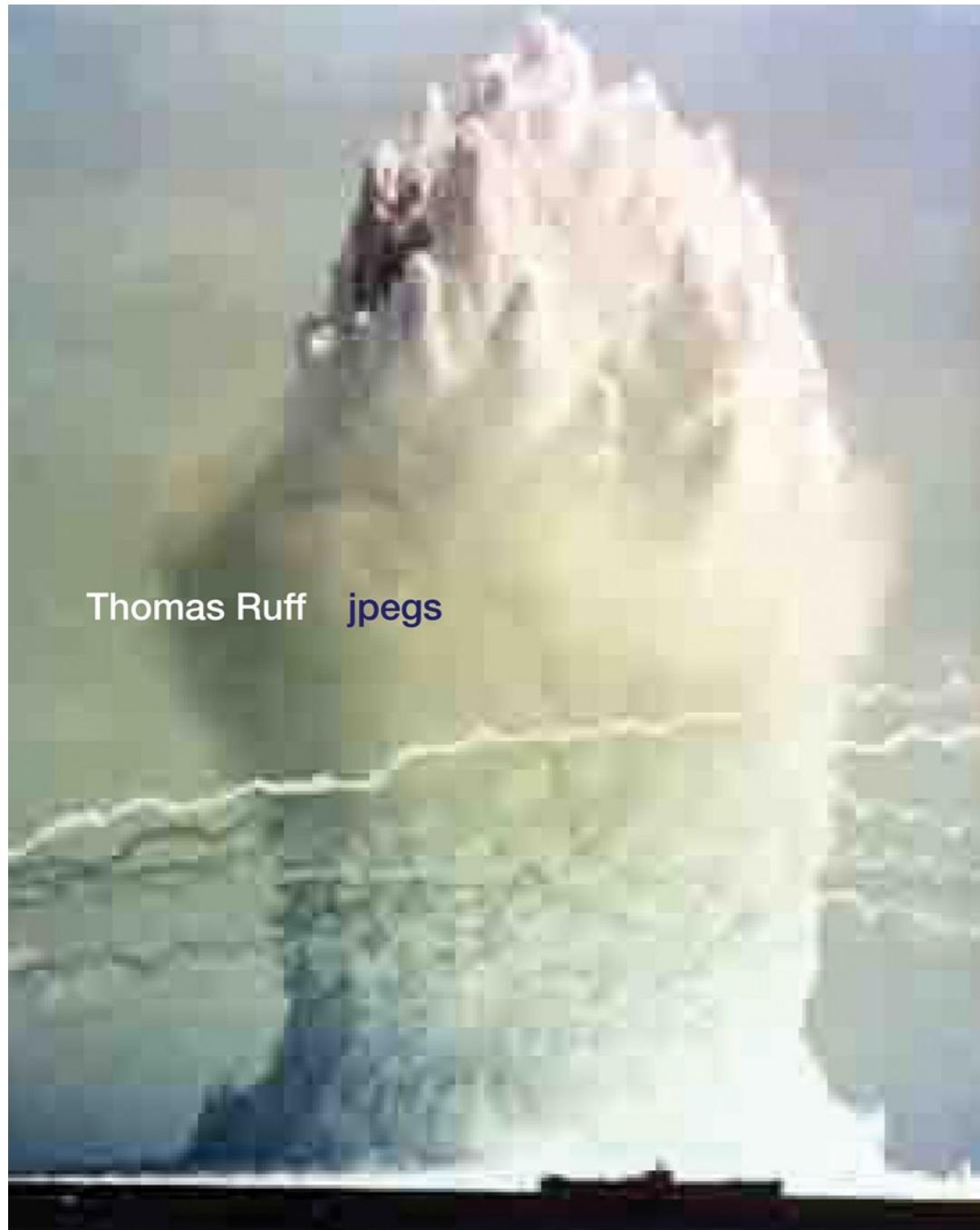
GIFは256色しか扱えない

->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、ジャギーが強くなる。

「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 「jpeg」

jpeg特有の8pxの
ブロックノイズが強調されている

jpegは $8 \times 8\text{px}$ 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」

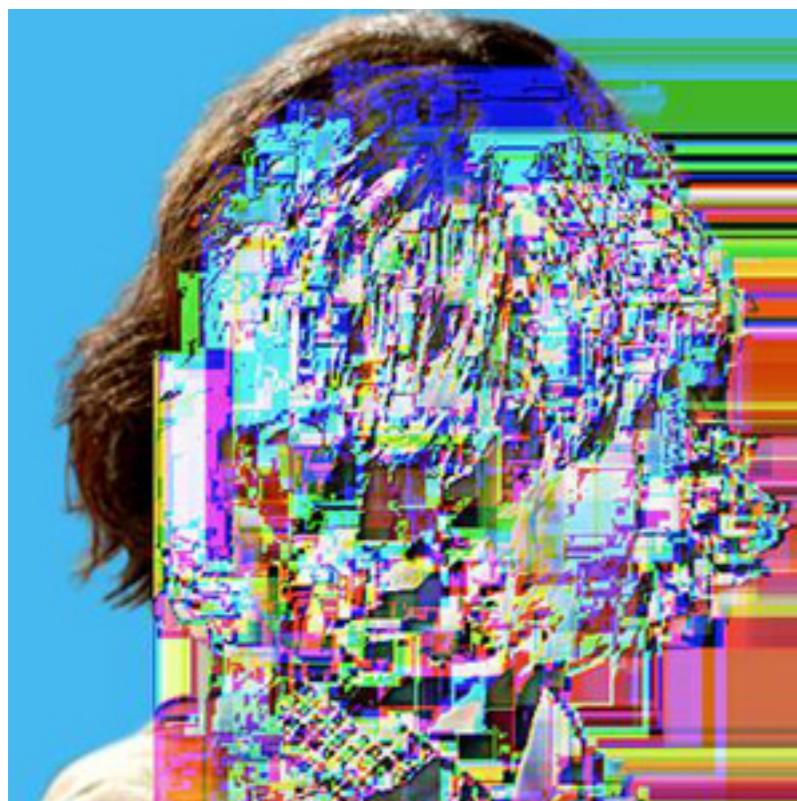
<https://vimeo.com/104926537>

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、グリッヂ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
グリッヂ刺繡



刺繡用の画像データを
グリッヂして破壊、それを洋服などに刺繡する

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ヂしたポートレート



グリッヂ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。