

# ポスト・インターネット空間論

## 第八回

gnck 「画像の問題系 演算性の美学」  
を読んでいく  
前回の続き



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

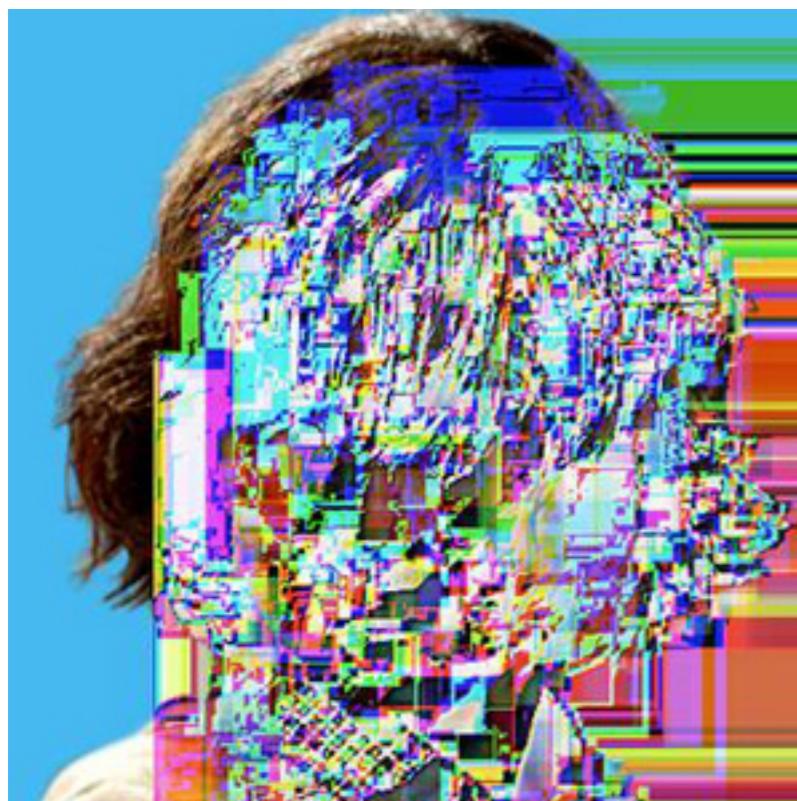
前回のおさらい

グリッチ

# 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>

<https://youpy.jottit.com/ucnv>

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。

# 実際にグリッヂを試してみる

バイナリエディタを使用する。



0xED.app

## 0xED

<http://www.suavetech.com/0xed/>



## hexfiend

<http://ridiculousfish.com/hexfiend/>

jQuery Glitch Plugin

<http://okikata.org/study/test28/>

グリッヂについて、  
画像の美学から少し離れて

そもそも「グリッヂ」は電子機器などの  
故障や異常を指示する言葉。

僕が最初に「グリッヂ (glitch)」という  
言葉を聞いたのは音楽のスタイルとして。

# 刀根康尚

フルクサスにも参加していた芸術家・音楽家  
CDの盤面を意図的に傷つけて再生することで  
生まれる音を使った = グリッヂ

<https://www.youtube.com/watch?v=ElF5pb7sos8>

Oval  
マーカス・ポップによる音楽プロジェクト

shop in store

<https://www.youtube.com/watch?v=qYU-zUEdZvE>

post-post

<https://www.youtube.com/watch?v=ANvApC5wqds>

# Compact Discs as Expanded Instruments: Pioneers of Hacked CD Sound Art

<http://flypaper.soundfly.com/features/compact-discs-instruments-pioneers-cd-sound-art/>

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。



筆触 = 画面に触れるインターフェースとしての筆

# インターフェースの美学

印象派における筆触、筆跡

クレメント・グリーンバーグ  
「イリュージョン」

ただの絵具の配列を、遠近感のある像にする術



イリュージョンは、  
それが絵具でしかないという認識が前提にある

絵具という物質でありながら、像としてみえる魔力



エドゥアル・マネ  
「すみれの花束をつけたベルト・モリゾ」

絵具でありながら、像を結ぶことの二重性  
その像を成立させている手業の痕跡 = 筆触・筆跡

画像における筆触とは？

絵画における筆触は、筆というインターフェース  
の痕跡。

コンピューター上の「画像」の筆触は、  
マウスやペンドラブレットというインターフェース  
によって現れるか？（そんなことはない）

電子的に仮構された演算処理機（コンピューター）  
が絵具とキャンバスの代わりに用いられる。  
そのことが重要。



# JNTHEDEFORM 「デフォーム(Deform)」 シリーズ

<http://retype.fullmecha.com/post/55184249467/deform-by-jnthed-2004>

人間が映ったデジタル写真を、画像加工によって  
JNTHEDの描くキャラのような頭身に  
変形させるシリーズ

変形によるjpg的な滲み、ピクセルの拡大、境界線の  
ジャギーなどが隠されることなく現れている。  
複数の解像度が同居している。

こうした変形・編集の痕跡が画家の手業と等しい。

Photoshop的なインターフェースの美学

ピクセルであることが明らかであるにもかかわらず、  
それが像として現前していること。  
ドット絵の最小の手数による十全性。



奇跡的

JNTHEDのデフォームも、最小限の手数で  
人間がキャラになる奇跡。

結果が最小限なだけで、  
実際は無数のアンドゥー ( $\mathbb{M}+Z$ )  
があるかもしれないのがデジタルの世界。

鉛筆や絵筆のように削除の跡が残らないのがデジタル。

清潔なピクセルに支配された世界。

ゆえに、ジャギーは汚れではなく、結晶。

retinaディスプレイによって高解像度化  
= 1ピクセルが小さくなる

という状況でジャギーは確信犯的に使われることになる。  
不可避的に現れてしまうものではなく、  
美意識の現れになった。

# 画像の演算性の美学

像の現前とは、そもそも絵が持つ魔力(=魅力)であり、最小限の手数でそれが十全成立しているものは、それゆえにそのメディウムを明らかにし、美しい

像の現前に演算処理が介在していることの、  
その画像的なあらわれを  
「画像の演算性の美学」と呼びたい。

「画像の演算性の美学」とは、かのSFの命題のごとく、高度に魔法化し、透明化していく画像というメディアについての、それが透明化する前、その原理的な美についてのノートである。