

オリジナルからアルゴリズムとともにある「ソース」へ ——常に変化していくデジタル画像を捉えるための枠組みの転換

From Original to Source with Algorithm
—— *A proposal for a conversion of the framework of digital image*

水野 勝仁 *Masanori Mizuno*
(デザイン学部)

1. 「オリジナル」の写真を保存

Instagram は Facebook に 11 億円で買収されたことでも話題になった代表的な写真モバイルアプリである。その特徴は正方形にトリミングされた画像に好みのフィルターをかけることで、誰もが手軽に雰囲気のある写真をつくれるところにある。その Instagram の設定に「元の写真を保存」、英語だと「Save Original Photos」という項目がある。デフォルトだと「オン」になっているので撮影した写真にフィルターをかけたものと「元の写真」が残され、「オフ」にするとフィルターをかけた写真が Instagram に投稿され共有される。「元の写真を保存」という設定を「オリジナル/コピー」という複製技術と密接に関係した問題として考えると興味深い。設定が「オフ」のときは元の写真が消えているのだから、フィルターをかけたものが「オリジナル」となるのだろうか。いや、オリジナルは消えたかもしれないが、確かに一度は存在したものなのだから、フィルターをかけた写真は「オリジナル」ではなく「コピー」だと言うこともできる。どちらなのだろうか。

ヴァルター・ベンヤミンは『複製技術時代の芸術』のなかで「オリジナルのもつ〈いま—ここ〉的性質が、オリジナルの真正さという概念を形づくる¹」としているが、Instagram においては〈いま—ここ〉で撮影されたばかりのオリジナルが設定次第で即座に消去される。Instagram が写真アプリであることを考えると、そこで産み出されるのは複製技術に基づいた「コピー」であるから、もともと「オリジナルの真正さ」はないともいえる。そうだとすると、設定ひとつで「オリジナル」が消去されるという状況は、ベンヤミンも想定できなかったほど「オリジナル」という言葉が軽く扱われている状況ではないだろうか。いや、コンピュータとともにある社会はジャン・ボードリヤールが予測したように「オリジナルなきコピー」である「シミュラクル」で溢れているのだから²、「オリジナル」を問題にすること自体が既に時代遅れなのではないかという指摘もありえよう。しかし、ではなぜ Instagram は「オリジナル」という語を使っているのか。「オリジナルの写真を保存」という短いフレーズはインターネットが当たり前になった今、「シミュラクル」で亡きものにされた「オリジナル」が戻ってきたことを示しているのではないだろうか。

「オリジナル」という語を用いているもうひとつ例をあげよう。美術批評家のボリス・グロイスは「画像から画像ファイルへ——そしてその逆へ：デジタル化していく時代の

アート」において、コンピュータがディスプレイに表示している画像は「コピー」であり、その「オリジナル」はそれ自体を見ることができない「画像ファイル」だと書く³。そして、画像ファイルが見えないからこそ「画像の表示」という出来事が「オリジナル」となるとしている⁴。それはグロイスが画像ファイルと画像とのあいだには「オリジナルとコピー」というよりも、楽譜に基づいた演奏などに似た一回限りのパフォーマンス的な関係があると考えからである⁵。グロイスは「オリジナル」という語の意味を微妙に変えているのではないか、あるいは、オリジナルを見ることができないのであればそれは「シミュラクル」と同じではないかとも言える。しかし、グロイスの論考で注目すべきなのは「オリジナル」の意味を問うのではなく Instagram の場合と同様にコンピュータによってつくられた画像に「オリジナル」という語が与えられているということなのである。

2. アルゴリズムとともあるソース

この節では、画像を捉える視点をフォルムからアルゴリズムに転換すると「真正さを形づくる」とベンヤミンが指摘し、ボードリヤールが亡きものにした「オリジナル」ではなく、アルゴリズムとともにある「ソース」というあたらしい存在が現れることを示す。

ケネス・ゴールドスミスは『非創造的な書き方』で、絵を描くことにとって写真が大きな影響を与えたように、インターネットが文章を書くことの性質を変えたとしている⁶。その理由はコンピュータの OS が何百万行のテキストで書かれていたり、画面上の画像や音楽、そしてテキストもまた「言語」で構成されているからである⁷。ゴールドスミスはインターネットとともにあるテキストを論じるが、そこには JPEG 画像が正常に表示されずに文字化けすることや、シェクスピアの画像を文字列で表示させその文字を操作して画像を変形させるといった画像と文字が表裏一体となった例が数多く示されている。インターネット以前も、コンピュータが表示する画像は文字としても表示できたが、文字としても表示できる画像がこれほどまでに流通したのはインターネットによるところが大きい。複製技術のもとでテキストはテキストとして、画像は画像としてコピーされ続けたのだが、この2つの異なるメディア：テキストと画像とが密着した状態でコンピュータやスマートフォンのディスプレイに表示されている。「デジタル画像とは何か」という議論はし尽くされた感はあるが、インターネットを当たり前にするようになりスマートフォンで画像を撮影・共有するようになった今だからこそ、ゴールドスミスが「画像」を「文字列」として表示して考察を行いあらたなテキスト論を提示したように、「文字列」としても表示される「画像」という複製技術ではあり得ない観点からデジタル画像を改めて考える必要がある。

画像は文字列になり、文字列は画像になる。ここで「画像」と「文字列」を結びつけているものはなんだろうか。画像ファイルを画像ビューア・アプリケーションで開くと「画像」になり、テキストエディタ・アプリケーションで開くと「文字列」で表示される。

これらの見え方は全く似ていない。しかし、元は1つのデータである。コンピュータがつくる情報の流れのなかで、1つのデータは「信号↔データ↔文字↔画像」という複数の見え方を示す。ゴールドスミスは「バグ」として扱われていた「文字列」を1つの表現として注目した。もともと「文字列」はバグではなく、画像の別の見え方であったのだからゴールドスミスの認識は正しいのだが、ここには大きな転換がある。なぜなら「画像」を見た人にとって、それを「文字列」で見ることは同じもののもうひとつの見え方ではなく、やはり「間違っただけ」見え方だからである。「バグ」として認識されるものを「正しい」ものとして認識するためには考え方を変える必要がある。

メディアアーティストの藤幡正樹はコンピュータ・グラフィックスのバグ取りの作業をしていたときに「考えられるすべてのアルゴリズムが、ここでは実行可能なのだということが、はっきりしている⁸」として、「バグ=間違い」ではなく、バグもまた実行可能なアルゴリズムによって導き出されたひとつの表現だと見なすようになった。そして「アルゴリズムに美のことを考えてみることによって対象の新しい領域を見ることができると⁹」と書く。アルゴリズム的な見方のもとでは「画像」における「バグ」と見なされていた「文字列」も実行可能なアルゴリズムが示す複数の見え方のひとつとされるのである。

だがここで問題となるのが、藤幡による「アルゴリズム中心に世界を眺める」という提案が10年以上前の「アルゴリズムック・ビューティー」と題されたエッセイに書かれていることである。藤幡の提案は未だに有効なのだろうか、それとももうすでに期限が切れてしまったのだろうか。結論から言えば、アルゴリズム的に世界を眺めることで生じる認識の変化の可能性は汲み尽くされていない。それどころか芸術の世界に限れば、藤幡の指摘自体を忘れてしまい、ベンヤミンからボードリヤールへといたる複製技術に基づいた世界の見方を更新できないままだったといえる¹⁰。しかし、コンピュータの処理能力の拡大とインターネットの一般化によって「アルゴリズムから世界を眺める」ことに多くの人が再び注目しだしている。そのひとりが「アルゴリズム」中心の世界認識によって「美」の枠組みを広げようとしている美学者の秋庭史典である。秋庭は自然計算などの科学のなかに「美」を位置づけるために人間中心のカント的枠組みの美学から「情報の流れとしての世界」を捉えるライブニッツ的枠組みの美学への移行を試みる¹¹。そして、その移行のための道具立ての変化が「フォルムからアルゴリズムへの転換」である。

ここには、道具立ての大きな変化があるのです。それは、フォルムの類似性による分類判断を基にしたカント的枠組みから、動的秩序を可能にする仕組みの記号による表現とその探求というまったく別の枠組みへの転換、一言で言えば、フォルムからアルゴリズムへの転換なのです¹²。

秋庭の「フォルムからアルゴリズムへの転換」はインターネットやコンピュータに限定

されたものではなく、それらを含んだ世界そのものを情報の流れと捉えるものである。秋庭の考えを矮小化してしまうことになるかもしれないが、この枠組の転換をゴールドスミスが「文字化け」の例で示すようにコンピュータと向かい合うヒトが組み込まれている次々に記号が変化していく情報の流れに適用してみたい。そうすると画像と文字列は似てはいないけれども、それらはアルゴリズムという動的秩序のもとでは同じものの2つの状態として表現されていると考えることできる。このことは、秋庭による「情報の流れとしての世界」における「美」を考えるための枠組みが、コンピュータとインターネットが当たり前になった後の「画像」の性質を考える上でのスタート地点になることを示している。

そこで「フォルムの類似性」という複製技術に基づいた固定的な関係から「動的秩序を可能にする仕組みの記号による表現」であるアルゴリズムを中心にした枠組みで、コンピュータがつくりだす画像の「オリジナル」を捉え直してみたい。

コンピュータが表示する画像の「本体」とされる電子基板を流れる電子信号のパターンとディスプレイ上の画像は似ていないし、そもそも電気信号は直接見ることができない。しかし、アルゴリズムによって電気信号はデータになり、さらにディスプレイ上の画像や文字列へと状態を次々に変化させながら可視化される。ポードリヤールはシミュラクルとしての「画像は断じて、いかなる現実とも無関係¹³⁾」としているが、それはアルゴリズムによってモデル化された世界での画像とテキストの関係を誤認していると考えられる。ポードリヤールは世界を抽象化したアルゴリズムの文字列と画像を「類似」という観点から捉え、それらが全く似ていないがゆえにその2つの関係を切り離し、その結果、テキストと密接に結びついた現実と画像とが全く関係ないと考えるに至ったのではないだろうか。実際のところ、アルゴリズムとともにある画像は現実との関係を一切失ってはいない。なぜなら、アルゴリズムのもとでは画像とテキストという2つの異なる状態が同一の現実を示すからである。画像とテキストは似ていないが、1つのアルゴリズムがつくる情報の流れによって結びつけられる。類似性のもとでは把握することができないが、秋庭に従って「フォルムからアルゴリズムへ」と枠組みを転換して世界を眺めると、目に見える現象からアルゴリズムに沿って行われる状態遷移の流れが見出される。その流れには源があり、それこそがInstagramの制作者やグロイスが「オリジナル」と呼ぶものなのである。「類似性」にもとづく認識の枠組みでは「オリジナル」を消失させたアルゴリズムが、動的秩序に基づく枠組みのもとでは「オリジナル」を復活させる。アルゴリズムによって2つの点が結ばれると、その結果として今度は「コピー」が消滅する。なぜならここでディスプレイに表示されるのはコピーではなく、アルゴリズムによってその状態を遷移させていったオリジナルだからである。そして、アルゴリズムはその規則を変えることで、オリジナルをどのような状態にでも変更することができる。情報の流れのなかでアルゴリズムとともに現れるのは常に変化し続けるオリジナルなのである。だが、「常に変化し続ける」ものを「オリジナル」と呼んでいいのだろうか。

アルゴリズムとともにあり状態遷移を繰り返すものは設定次第で「画像」にも「文字列」にもなるような不定形なものである。その不定形さはやはり「オリジナル」とは言い難い。そこで、フォームからアルゴリズムへの枠組み転換後に見出させる「アルゴリズムとともにあり状態遷移を繰り返す不定形なもの」を「ソース」と呼びたい。「ソース」は流れの「源」という意味であるとともに、コンピュータ用語の「ソースコード」が示す「ヒトが読むことができるコンピュータ・コマンド¹⁴」という意味や、「ソースコード」で「ソフトウェアの改良や最適化、カスタマイズ、修復などが行われること¹⁵」と密接な関係をもつ。ソースは不可視で潜在的なものではなく、ソースコードのように一定の手順を踏めば可視化されるものであり、アルゴリズムという一定の条件のもとで「改良や最適化、カスタマイズ、修復」が行われ、別の状態への移行を繰り返すものである。ソースコードはソースが文字列として表示されている1つの状態であり、ソースはより広範囲な状態を含んだものと言うことができる。そして最も重要なのは、ソースはその存在を単独で示せないということである。ソースはアルゴリズムの流れにあるときのみ現れる。つまり、ルールに基づいた少なくとも2つの状態のあいだを遷移するなかでソースは一定のかたちを示す。ソースは「源」なのだが、それはアルゴリズムという「流れ」があってはじめて姿をあらわすのである。フォームからアルゴリズムへと転換した枠組みのもとでは、「オリジナル」及び「コピー」と呼ばれる単独の固定的な存在はなくなり、アルゴリズムとともにある「ソース」と呼ぶべき複数の状態を遷移していく存在が現れるのである。

以下の節では、まず意図されずに再生されたエラー状態を表現と考える「グリッチ」から画像を「ソース」として捉える意識について考える。そして、1980年代生まれでインターネットを当たり前前制作に用いる作家による「ソース」という言葉の使い方の比較検討を行いながら、オリジナルでもコピーでもない「ソース」というあたらしい概念の輪郭を提示していく。

3. ソースを映し込むグリッチ

この節では、プログラマーであり映像作家でもある ucnv の作品《Turpentine》¹⁶ の考察を行う。《Turpentine》はグリッチ映像とテキストによって構成される作品である。ucnv は「グリッチ」という現象を「グリッチとは、意図されておらず予測されていなかった状態が再生装置によって再生されることである¹⁷」と定義する。この定義は画像がアルゴリズムによってつくられる「情報の流れ」のなかに組み込まれたソースになっていることを端的に示している。なぜなら、ucnv が重要視する「再生装置」は始点と終点のあいだにあるものであり、「再生」というアルゴリズムとともにあることによってディスプレイ上の映像とデータという2つの状態がつながり、1つのソースが現れると考えられるからである。上記の定義が書かれた ucnv によるテキストを詳しく見ていきたい。

グリッチと呼ばれる状態には、必ず再生装置が存在する。そしてそのとき、再生装置は意図されていなかった像を再生している。再生不能ではないが、意図されている再生ではない状態。そこでは、オリジナルの像の再現という、データやメディアが再生装置に対して依頼した内容は、データやメディアが破損しているために正常に伝達されず、再生装置によって意図から逸脱した解釈をされ、予測されていない、想定からズレた像が、あらたに表出している。グリッチとは、オリジナルの像の中に存在していなかった像が再生装置によって生成されている状態である。そういった意味で、グリッチは「再」生ではない¹⁸。

「グリッチは「再」生ではない」と書かれるとき、そこでは「オリジナル／コピー」の無効化が示唆されている。画像は「画像」のままコンピュータ内に保存されているわけではなく、画像が表示されるまでには電気信号からはじまりピクセルの集合に至るまでにアルゴリズムに基づいた幾つかの状態遷移を経るのだが、グリッチはその状態遷移を操作することでもともと何もなかったところに画像をつくる。それは大元に鋳型のような固定的存在としてオリジナルが存在して、そこからある程度の「欠け」などの想定内の変化の範囲内でコピーをつくることではない。

状態遷移のアルゴリズムは JPEG や GIF といった画像ファイルのフォーマットごとに異なっている。画像フォーマットのアルゴリズムによって、電気信号が画像データの状態にされる。このデータを再生装置が読み取り、そのフォーマットに合わせたデータの解釈を行い、ピクセルの集合として画像を表示する。ディスプレイに表示される画像が同じように見えるものであっても、それらは画像フォーマットが異なっていることもある。つまり、画像フォーマットのアルゴリズムに枠付けられたソースを再生装置のアルゴリズムが「信号↔データ↔文字↔画像」と変化させ続けるのだが、画像的には同一でも、それらを文字列の状態で見るとフォーマットごとに大きく異なるということが起こる。それは、ほとんど同じ画像でありながら属している状態遷移の流れが異なることを意味する。しかし、普段は画像と文字列という 2 つの状態のことも、それらを生み出す状態遷移の流れも意識されることはない。それゆえにグロイスが指摘するように「見えないオリジナル」からコピーされたように画像が生じたように見える。しかし、ucnv は再生装置と画像フォーマットの特徴に合わせて画像データの文字列にプログラムで厳密な変更を加えて、フォーマットのアルゴリズム自体を可視化した像をつくりだす。それは再生が想定されていた像とは全く異なるものになり、そこにアルゴリズムとともにあるソースの存在が見出される。

Huffyuv [フォーマットの名前] では、若干様子が異なる。フレームのデータをそれぞれ、最初の少量のデータを残して削除してみる。そうしたものを再生すると、上部は JPEG や GIF 同様正常に表示される。ただ、データが無い部分は空白とし

て表示されるのではなく、コーデックのアルゴリズムによって補完された、鮮烈なピクセルコントラストを持つ図像で満たされる。上部の少量の正常表示からの影響も若干見られるが、色や像は人間にとって全く意味を見出せない、空白という意味すら見出せないものになる。ここでもまた、元のデータに含まれていない、意図されなかった色や形があらたに生成されている¹⁹。

「コーデックのアルゴリズムによって補完された、鮮烈なピクセルコントラストを持つ図像」として可視化されているのは、電子基板上の電子信号の流れがアルゴリズムに基づいて画像として表示される際に埋められる枠であり、フォーマットが定める状態遷移のルールである。ucnv は画像フォーマットの遷移の特性に基づいてデータを変更することによって、アルゴリズムという「遷移」のルールそれ自体をひとつの状態として提示する。そこで生じている状態遷移が示すのは、アルゴリズムがあれば「元のデータ」と呼ばれるような固定的な存在に含まれないところからもソースが生じるということである。ucnv はさらにテキストをこのように続ける。

再生装置に無があたえられたとき、圧縮アルゴリズムに従ったデコード処理が、本来の意味や作用から逸脱した有を発生させる。Turpentine という文字列から Internet という単語を抽出するような、無意味な連想ゲームを再生装置が行なっているかのようだ。そこに出現したピクセルは本当は存在していない。そこに表示されるのは、まるで再生装置の無意識である²⁰。

「無」はアルゴリズムに従って「有」を発生させる。それゆえに、コンピュータによる画像においては「無」という1つの状態にとどまることができない。アルゴリズムがあるところには必ず2つの異なる状態とそれらのあいだで遷移が起こり、そこにソースが存在するようになる。これまでソースは想定されていた画像との類似の具合が損なわれた場合、それは「バグ」として処理されてきた。対して、ucnv は「バグ」を「本来の意味や作用から逸脱した」ものだといって「無」とするのではなく、アルゴリズムによって発生したものと考える。そして、それをソースの1つの状態と認識して作品とするのである。

《Turpentine》は映像とテキストから成り立つ作品であるが、なぜテキストが必要なのだろうか。それはまだ映像だけでは、映像がアルゴリズムとともにあるソースの1つの状態であることを理解するのが難しいからである。それゆえにアルゴリズムの性質を説明したテキストが必要であり、その説明によって映像を示しているアルゴリズムとともにあるソースという存在を捉えられるようになるのである。グリッチに「再生装置の無意識」、本論文的に言えばグリッチに「ソース」を見る時、その認識を生み出すのは「オリジナル」や「シミュラクル」を生み出した類似性に基づいた意識ではなく、画像を「信号↔デー

タ↔文字↔画像」と遷移していく流れのなかに位置づけるアルゴリズム中心の意識なのである。

4. ソースとその状態遷移における作品のあり方

この節ではネットを中心に活躍しているふたりのアーティスト、ラファエル・ローゼンダールの作品提示の仕方と作品売買の契約書、及び、アーティ・ヴィアークアントの「イメージ・オブジェクト」というプロジェクトからソースとその状態遷移における作品のあり方を考える。そこで示されるのは枠組みの転換後の作品は動的秩序のもとにあり、ひとつに留めることはできないということである。

4-1. 1つのソースファイルから遷移した2つのファイルと3つのオリジナル

ラファエル・ローゼンダールはネットに多くの作品を発表しているとともに、作品を掲載している「ドメイン」を売るという手法で「ネット上の作品を売る」という行為を成立させた。これは「ドメイン名は唯一のものであり、コピーを偽造することができない²¹」というインターネットのルールに基づいている。例えば、《falling falling .com》(2011)²²という作品が置かれたウェブサイトに行くといくと作品が見られると同時にウェブブラウザのタブの部分に「collection of hampus indwall, falling falling .com by rafael rozendaal, 2011. sound by gloumouth1」とオーナーの名前と作品クレジットが記されている。ここで興味深いのは、作品が Hampus Indwall に購入されているのにも関わらずネットで自由に見ることができるという点である。その理由は作品売買の契約書にある²³。そこには「作品オーナーはウェブサイトをオンラインに残し、みんながアクセスできる状態にしておかなければならない」と書かれており、作品の購入者が作品を一人占めはできないようになっている。それどころかローゼンダールの作品を購入しても唯一無二の「オリジナル」を手にすることはできない。そのことが明記されているのが「データの引渡し」の項目である。ここでは基本的に3つのファイルが引き渡されると書かれている。

オンラインファイル：ウェブページを表示するのに必要なもの

展示ファイル：Mac や PC で展示を行うためのもの

ソースファイル：将来、必要になるかもしれない修復のためのもの²⁴

ウェブ展示用の「オンラインファイル」と美術館などでのインсталレーション展示用の「展示ファイル」は、最初から作品が2種類あることを意味している。これら2つの作品がともに「オリジナル」なのか、それともどちらかが「オリジナル」なのだろうか。どちらかが「オリジナル」だと考えると、もう片方が「コピー」になることになる。そうするとローゼンダールは「コピー」を作品購入者に引き渡していることになる。それはおかし

なことである。ゆえに、これらは2つともが同じ作品のオリジナルだということになる。しかし、それもまたおかしなことである。これは類似性の枠組みのもとで考えているから、ややこしいことになっている。

2つの展示用のファイルの元として「ソースファイル」があり、且つ、それが作品売買の契約書に明記されて、コレクターに引き渡されているという事実がこれら3つのファイルのどれが「オリジナル」として機能することになるのかという疑問に決着をつける。「ソースファイル」には作品が欠損したときに、それを元に戻すために必要なプログラムやデータが入っており、ソースコードと同じように「改良や最適化、カスタマイズ、修復などが行われる場」として機能する。「オンラインファイル」と「展示用ファイル」、これら2つのファイルは「環境への最適化」というアルゴリズムに基づいて1つの「ソースファイル」から生じた同じものの2つの状態なのである。「オンラインファイル」か「展示ファイル」かの二者択一ではなく、そこに「ソースファイル」が挿入され、それから2つのファイルが派生しているからこそ、それら2つはともに「オリジナル」という唯一の固定的存在ではないが、「オリジナル」として機能することができるのである。

1つのソースから派生した2つのファイルがさらに展開した例として、川崎市民ミュージアムで開催された展覧会「セカイがハンテンし、テイク」展で、ローゼンダールが展示していた《looking at something》という作品を取り上げたい²⁵。《looking at something》はインストール展示だけでなく、いつものようにネットでも体験できる²⁶。カーソルやタッチのインタラクションに応じてブラウザに表示されている天気は「晴れ」や「雨」、
「雷雨」に変わるという作品である。ネット版の作品はパソコンとスマートフォンの両方で体験できるが、パソコン版にはカーソルがあるのに対して、スマートフォン版ではカーソルはなくなっている。展示のインストール版は3つの画面がプロジェクションされていて、それぞれを映像の正面に置かれた展示台上の「トラックパッド」でコントロールするものであった²⁷。このように《looking at something》は少なくとも3通りのバージョンをもつことになり、それぞれの環境で作品の体験が異なっている。

筆者が「インターネット・リアリティ研究会」の一員として参加した展覧会のトークで、ローゼンダールに作品の「オリジナルとコピー」について質問をする機会を得た。そのときに彼は「これがオリジナルである」という意味での「オリジナル」はなくて文脈によって異なる体験があると答え、そして「作品はガス状のもの」と付け加えた²⁸。この言葉はモクモクと噴出し続けてるガスをそれぞれの環境に入れると、そのつどあらたな「かたち」が現われて、それを体験していくような作品と解釈できるのではないか。つまり、パソコン版、スマートフォン版、インストール版、これらすべてはひとつのソースがその環境に合わせたかたちで現われた作品であり、それぞれの作品から生じる体験は異なるかもしれないがそれらに優劣があるわけではなく、ひとつのソースから派生したものとして等価なのである。それは「ソースファイル」から状態遷移した「展示ファイル」と「オン

ラインファイル」が環境との関わりでその状態をさらに微妙に変化させて、「パソコン版／スマートフォン版／インストール版」という「3つのオリジナル」作品として機能している状態である。このことから《looking at something》は「オリジナルなきコピー」として増殖する「シミュラークル」ではなく、「環境への最適化」というアルゴリズムを採用することで作品の形態を動的なものにしていく「ソース」だといえる。ローゼンダールの作品はその売買契約書での文言も含めて、「フォルムからアルゴリズムへ」という枠組みとともにあるソースを強く意識した作品のあり方を示している。そしてそれは、作品を見る者に対してもソースに適應すること、つまり複数の状態をもつ作品が提供するそれぞれの体験を受け入れることを促すのである。

4-2. イメージ・オブジェクトから辿れるソース

アーティ・ヴィアーカントの代表的なプロジェクト「イメージ・オブジェクト」はギャラリーでの特質的な「オブジェクト」の展示とそれを撮影した画像を加工した「イメージ」から形成される作品である²⁹。「イメージ・オブジェクト」では、まずはじめに写真加工ソフトウェアである Photoshop を用いて抽象的で色鮮やかな画像がつくられ、それがスタイロフォームにプリントされ実体化される。ヴィアーカントはスタイロフォームのオブジェクトをギャラリーに展示し、その記録写真を撮影する。通常の作品ドキュメンテーションであれば、撮影された写真がそのままギャラリーや作家のウェブページにアップロードされるのであるが、ヴィアーカントはその画像を再び Photoshop で加工する。そして、加工した画像をウェブにアップする。そのため、ギャラリーで見たオブジェクトとウェブで見るイメージは異なるものとなる。

ヴィアーカントは「The Image Object Post-Internet」という自身の作品制作のマニフェストとなるエッセイを書き、PDF で配布している³⁰。このエッセイでヴィアーカントは、ネットの画像とギャラリーのオブジェクトとのあいだに優劣がないこと、及び「インターネットのあとのオブジェクトには「オリジナルとコピー」はなくなるだろうと主張する³¹。そして、彼は次のように書く。

たとえひとつのイメージやオブジェクトがそのソースまで辿れるとしても、そのソース・オブジェクトの実体（これはその物質性とその重要性を意味する）は、もはやそのコピーのどれよりもその存在が優れているわけではない。動画を撮影し、それをオブジェクトとして表現したとき（例えば、動画をスタイロフォームで彫刻的に示す）、私はソースを見せるのではなく別の方法で表現していると考えている。ソースのビデオは存在する。ソースのビデオのアイデアは存在する。ところが、オブジェクトを例示した方法は技術的デバイス及び用語としての「ビデオ」で制作された表現の基準を守ることとそのオリジナルの必要性の双方を否定する³²。

ヴィアークントの言葉から彼の作品：ギャラリーに展示されたオブジェクトとそれを記録した写真に手を加えてネットに挙げられたイメージ、そのどちらかを「オリジナル」とすることはできない。ヴィアークントが「ソース」と呼ぶものはコピーに勝るものでもなく、オリジナルであることも否定する存在である。美術ライターのアリアン・ドロイトクアーは「イメージ・オブジェクト」をソフトウェアによるアートであり、「デスクトップ」「ウィンドウ」というメタファーを超えて、インターフェイスの裏側のテクノロジーの論理へと至っていると指摘する³³。ドロイトクアーの言葉はヴィアークントの作品が「フォルムからアルゴリズムへ」という枠組みの転換に基づいていることを示している。ヴィアークントはインターフェイス・レベルでのメタファーという類似の原理に基づいた枠組みではなく、コンピュータを深層で作動させるアルゴリズムに基づいた枠組で作品を制作しているのである。だから、ヴィアークントのテキストに書かれた「ソース」は一見コンピュータと関係なさそうではあるが、コンピュータやアプリケーションの論理を決める「ソースコード」と同じように機能するものだといえる。つまり彼の「ソース」は「改良や最適化、カスタマイズ、修復などが行われる場」であり、同時に作品のプロセスがテキストで説明されることで、プロジェクトを貫く「イメージ・オブジェクト」というひとつのアルゴリズムへの意識がつくられるのである。これらのことから、ヴィアークントの作品はアルゴリズムとともにあるソースと同じ機能をもつものになっており、オリジナルとコピーの区別なくネットへアップロードされ拡散していくと考えられる。

以上のことから、ヴィアークントは「フォルムからアルゴリズムへ」という枠組み転換を実践している作家とすることができる。「イメージ・オブジェクト」というディスプレイ上のイメージと物質的なオブジェクト、そしてテキストから構成されるプロジェクト自体が、アルゴリズムとともにあるソースというコンピュータ上の画像の特性を物理的現実のオブジェにまで拡張するためのアルゴリズムだと考えられる。枠組みの転換を示すように、ヴィアークントはオブジェクトのかたちをイメージ上で滅茶苦茶にしていく。フォルムによる類似性が著しく破壊されながら複数のイメージがつくれウェブで拡散されていく。それでもなお作品の一貫性がそれらのイメージに残るのはそこに「イメージ・オブジェクト」というヴィアークントが設定した状態遷移のアルゴリズムが作用しているからである。アルゴリズムとともにあるソースはコンピュータのなかだけの存在ではなく、その外部にまで拡張可能であることをヴィアークントの「イメージ・オブジェクト」は示しているのである。

5. 生産システムのなかのソース

この節では、ブラッド・トルメルの「あたらしい生産システム」論を読み解き、状態遷移を繰り返すソースをウェブサービスに応用した例を示す。ブラッド・トルメルはアーティストでもあるが、日々変わっていくインターネット環境に対して「最もアップデート

した」論考を書くことができるライターとも評される³⁴。ここでは主に彼のテキストを追いつながら、ネット上の画像の状態遷移について考えていく。

トルメルは「Tumblr」を「生産システム」としてのインターネットの代表的なものだと捉えている。Tumblr は 2007 年に開始されたマイクロブログサービスで、その特徴は「リブログ」という行為にある。「リブログ」とはネット上にあるテキスト、画像、動画などほとんどすべての表現を簡単に自分のブログに組み込む、簡単にいえば「転載」を行う仕組みである。リブログするとは「オリジナル」を自分のブログに「コピー」と言い換えることもできる。「オリジナル」を守るべきひとつの固定化された実体として考える現状の著作権のもとでは限りなく黒に近いグレーであるリブログのシステムを、トルメルは「評価システム」だと考える³⁵。ここには「フォームからアルゴリズムへ」という枠組みの変換が起こっていると考えられる。枠組みの変換を示唆する彼の言葉を論考「あたらしい生産システム」からいくつか引用する。

参加者が自分の作品を生産システムに入れると、それはすぐさまそのファイルをダウンロードできる人たちが使うソースマテリアルになる³⁶。

生産システムにいる人たちはこの文脈「ポップカルチャーにおいては作品が流通し多く見られることに価値がある」に置かれたアートにおいて切っても切れない協同的性質を認識しているため、「オリジナル作品」をそのユニークさを主張したいがためにではなく、ただレスポンスを得たいがために投稿する³⁷。

ここで書かれているように、ネットの生産システムに投稿される「オリジナル」の作品は、それが唯一無二であることが重要ではなく、その投稿によって「レスポンス」が生じて画像が改変されたりしながら、より多くネットに流通していくことが重要とされる。投稿された画像や作品は「レスポンス」があつて、つまりリブログという機能のもとで他の誰か/何かと結びついてはじめて「ソースマテリアル」になるのであつて、何も反応がない状態、つまりどこにも結びつかずに単独のままではその存在はないものとされる。流通しながら関係をつくっていくものこそが画像であり、複数の関係のなかでひとつの画像は「作品⇔作品ではないもの」「オリジナル⇔コピー」などその状態を遷移させていく。そして、画像は状態遷移を繰り返すなかで「作品」や「オリジナル」といった特権性が剥奪され、すべての画像が等しくリブログ数で評価されるようになる。Tumblr という「生産システム」自体が「リブログ」という評価システムを機能させるアルゴリズムであり、ネット上を流通している画像を単独の存在から複数の状態に遷移していくソースに変える。そして画像は Tumblr を流通していくなかで他の存在と結びつきながら、その状態をシステムの規則に沿って変えていく。Tumblr が実装した「リブログ」という機能によってクリッ

クひとつで画像に様々な関係を結びつけることができるようになったことで、ネットの上のすべての画像が状態遷移を行っていくソースとなり、それぞれが等価なものとして扱われ、さらにリブログを促すようになり画像の流通が更に促進されるのである。さらに、Tumblr は画像だけではなく、テキストもチャットも動画もといったネット上ほぼすべての表現を扱う。つまり、リブログに代表される Tumblr のシステム設計には画像を含めたネット上のすべての表現をソースとして捉え直す仕組みが実装されていると考えられるのである。

6. おわりに

これまでの考察でアルゴリズム中心の枠組みで画像を捉えると、それは「ソース」と呼ぶべき複数の状態を遷移していく存在になっていることを示してきた。インターネット上の画像は確かに複製技術の延長にあるものだが、従来の枠組みで考え続けているとそこに生じつつある画像のあたらしい性質は捉えることはできない。コンピュータとインターネットの登場によるデジタル画像の一般化は「オリジナル／コピー」ではなく状態遷移のもとで画像を捉えるという枠組みの転換を迫るものなのである。

注

1. ヴァルター・ベンヤミン「複製技術時代の芸術作品 [第二稿]」、浅井健二郎・久保哲司翻訳『ベンヤミン・コレクション〈1〉近代の意味』筑摩書房、1995年、588頁。
2. ジャン・ボードリヤール『シミュラクルとシミュレーション』、竹原あき子訳、法政大学出版局、1984年、1 - 57頁。
3. Boris Groys, *From Image to Image File—and Back: Art in the Age of Digitalization in Art Power*, MIT Press, 2008, p.84.
4. Ibid., p.85.
5. Ibid., p.85.
6. Kenneth Goldsmith, *Uncreative Writing*, Columbia University Press, 2011, p.11.
7. Ibid., p.16.
8. 藤幡正樹「アルゴリズムック・ビューティー」、『アートとコンピュータ——新しい美術の射程』慶應大学出版会、1999年、110頁。
9. 同上書、111頁。
10. デイヴィッド・ジョゼリットは『アートの後で』のなかで、ベンヤミンの複製技術に対する考察は素晴らしいがインターネットやスマートフォンなどの現代のメディア環境には時代遅れであり、妨げになっていると指摘する。しかし、この問題はベンヤミンのせいではなく、彼よりも優れた分析をすることができないでいる私たち自身の問題だとしている。
11. 秋庭史典『あたらしい美学をつくる』みすず書房、2011年、72 - 99頁。
12. 同上書、98頁。
13. ボードリヤール、前掲書、8頁。
14. Joasia Krysa and Grzesiek Sedek, *Source Code*, in Matthew Fuller ed., *Software Studies \ a lexicon*,

- MIT Press, 2008, p.237.
15. Ibid., p.237.
 16. Turpentine is text and video work by ucnv, 2012. <http://www.ucnv.org/turpentine/>
 17. <http://www.ucnv.org/turpentine/assets/turpentine.pdf>
 18. 同上 PDF。
 19. 同上 PDF。
 20. 同上 PDF。
 21. 作品売買契約書が置かれたウェブページ上での説明文 <http://www.artwebsitesalescontract.com/>
 22. <http://www.fallingfalling.com/>
 23. 契約書のテンプレートは <http://www.artwebsitesalescontract.com/> で公開されている。
 24. 同上契約書。
 25. 川崎市民ミュージアム「セカイがハンテンし、テイク」展、2013年7月20日 - 9月29日、<http://www.kawasaki-museum.jp/25museum/01.html>
 26. <http://www.lookingatsomething.com/>
 27. Looking at Something - Interactive Installation by Rafaël Rozendaal at Kawasaki City Museum, Japan <http://www.youtube.com/watch?v=j92smSIg-0A>
 28. トーク・イベント「ラファエル・ローゼンダール+インターネット・リアリティ研究会」7月20日(土) 14:30-16:30、川崎市民ミュージアム。
「インターネット・リアリティ研究会」については以下の URL を参照。 http://www.nttic.or.jp/Exhibition/2012/Internet_Reality/index_j.html
 29. Artie Vierkant, Image Objects, 2011 - ongoing, UV prints on sintra, altered documentation images, <http://artievierkant.com/imageobjects.php>
 30. http://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_a4.pdf
 31. 同上 PDF、p.5。
 32. 同上 PDF、p.5。
 33. "Photo Op," Brian Droitcour on Artie Vierkant; Artforum March 2012, pp.111-112.
 34. Eva and Franco Mattes, *Brad is a Mod* in Brad Troemel, *Peer Pressure* —— *Essays on the Internet by an Artist on the Internet*, Link Edition, 2011, p.2.
 35. Brad Troeme, *The Many Faces of Tumblr* in *Peer Pressure* —— *Essays on the Internet by an Artist on the Internet*, Link Edition, 2011, pp.56-60.
 36. Brad Troeme, *New Productive System* in *Peer Pressure* —— *Essays on the Internet by an Artist on the Internet*, Link Edition, 2011, p.77.
 37. Ibid., p.78.