

研究ノート

再生装置主導の表現として「グリッチ」を再考する

——IAMAS: Triptyque 01 「「グリッチ」を鑑賞する」から——

Rethinking “Glitch” as Device-driven Expression through IAMAS Triptyque 01 : “Glitch” Works by KAZUMA HARADA

原田和馬(アーティスト)、伊村靖子(IAMAS講師)
HARADA Kazuma (Artist), IMURA Yasuko (IAMAS)

2018年度、メディア表現学研究プロジェクトにおいて、図書館での映像展示を行った。「IAMAS: Triptyque」と題し、図書館の書棚の間に設置された3台のディスプレイを共通のメディアとして、映像表現の可能性を自由に実験するためのシリーズとして位置づけた。この展示を開始したきっかけのひとつに、サイトスペシフィックな条件で、映像表現のあり方を考えてみてはどうかという意図がある。つまり、この枠組ではシングルチャンネルで完結する映像作品にはなにくく、書棚の間に設置されているために、観客の動線や視聴体験は、いわゆるホワイト・キューブの展示室を前提とした作品と異なる。例えば、サイネージのような映像のあり方も含めて、様々な提案の可能性がありうる。また、書籍と映像メディアの組み合わせから、新しい作品の着想を得ることができるかもしれない。このような想定のもと、第1回目の展示を原田和馬に依頼した（IAMAS: Triptyque 01「グリッチ」を鑑賞する：原田和馬、2018年6月4日～8月30日）。

原田は《click/glitch》を発表し、自身が制作してきた映像作品を成立させている条件として「グリッチ」とマウスのボタンを押すクリック（人為的な操作）の関係に注目した展示を行った。3つのディスプレイで再生される作品は、意図的に破損させた動画ファイルを用いている点で共通するが、それぞれ動画再生ソフトウェアのシークバーをクリックすることにより、さらに映像を変化させていく。この「クリック」という行為に対するアプローチが、それぞれに異なっているところに特徴がある。マウスを用いた人力によるクリック操作、プログラムによって完全に制御されたクリック操作、そして、人力とプログラム制御が同時に行われる操作を提示した。「グリッチ」が偶然性の表現としてみなされてきたコンテキストに対し、「グリッチらしさ」を表現形式のひとつとして受け入れ、その上で「グリッチ」表現の背後にある偶然性と意図的な操作との共創のプロセスを開示し、「グリッチ」表現の現在性を分析して見せようとしたところに、原田の主張があったと言える。

本稿では、展示を通して得られた考察を研究ノートとして発表する。（伊村靖子）



図1. IAMAS: Triptyque 01 展示風景

1. はじめに

本論ではグリッチが引き起こす、再生装置の操作から生まれる表現の可能性について、筆者の作品展示を題材として論じる。「グリッチ」という現象を捉えるとき、本論ではデータを特定のファイルフォーマットに圧縮する「エンコード」、圧縮されたデータを再生する「デコード」(再生装置)の關係に注目する。例えば、JPEGフォーマットに圧縮・保存された画像データの中身をバイナリエディタによって文字列として乱雑に書き換えたとする。それをデコード——例えばmacOS標準のアプリケーション「プレビュー」——によってデータを開きディスプレイに表示させる(再生させる)。すると、元の画像には存在しなかった鮮烈なコントラストの色彩や、断片化され崩壊した画像のパーツ、あるいは何も表示されない空白の領域などといったものが画面に現れるだろう。これは極めてシンプルに引き起こすことができる、静止画像におけるグリッチの一例である。

データファイルを何らかの方法で破損し、壊れたデータを再生装置によって開くことでグリッチは生ずる。ただし、データに対しての破損の程度によっては再生装置がファイルを正常に認識することができなくなり、ファイルは開かれずエラーメッセージだけが表示される。このような状態をグリッチとは見なさない。データが明らかに破損していながらも再生装置がファイルを、不完全な状態であっても認識し、再生できてしまう状態。そんな曖昧な状態の中に存在するのがグリッチである、と本論では定義する¹。

グリッチは、「グリッチ・アート」と名指しされるように²、すでに芸術表現として(特にここでは視覚芸術の範囲において)定着しつつある。2009年にはグリッチを用いた作品を収集した書籍『Glitch: Designing Imperfection』が出版されており、また、グリッチ・アートを含みグリッチに関する国際展示やカンファレンス、研究論文も存在する。その中で、本論が扱うのは、グリッチと再生装置の關係である。映像の保存形式と再生フォーマットを前提とした、グリッチを鑑賞することの現在の意義を考察する上で、グリッチを「再生装置主導の表現」として捉え直す。そのために、グリッチの中でも映像に対する手法の一つ、データモッシング(datamoshing)につ

いてここでは扱う。

再生装置(デコード)としての動画再生アプリケーションに対する操作がこの論の中心となる。アプリケーションそのものを改変するようなアプローチではなく、再生装置を操作するという行為そのものに注目する。具体的には、再生ボタンをクリックしたり、再生ヘッドを前後に動かすといった動画再生にまつわる操作を、通常では考えられないような速度で、かつランダムに行ったりする。このような通常の映像再生においてはみられない操作を取って行う理由は、データモッシングの特性として、破損した動画ファイルは、再生装置の操作による再生フレームの制御によって様々な変化をリアルタイムに生成することが可能であるからだ。データモッシングが持つ特性を踏まえた上で、2018年に行われた展示「IAMAS: Triptyque 01「グリッチ」を鑑賞する」(2018年、IAMAS図書館)(図1)で展示された、データモッシングと再生装置への操作を主題とした筆者の作品を現在から改めて振り返り、「再生装置主導の表現」としての可能性について考察する。

2. データモッシング

データモッシング [datamoshing] あるいはデータモッシュ [datamosh] とはデジタル映像データを破損させることによって映像のグリッチを引き起こす手法のことを指す。データモッシングが使用された黎明期の作品として、Takeshi Murata《Monster Movie》(2005) やDavid O'Reilly《Compression Reel》(2008) などがあり、その後もミュージックビデオなどを中心にデータモッシングは映像表現の一つとして用いられるようになった。

データモッシングの手法とは、動画に存在するキーフレームを引き抜き、差分フレームのみの動画とすることである。MPEG4などの非可逆圧縮コーデックでは、参照の基準となる1枚絵であるキーフレームと、前のフレームを参照し変化のある部分だけの情報を持った差分フレームで構成されている。これによって、全てのフレームが1枚絵として存在する非圧縮動画に比べて、キーフレームの数を適度に減らし差分フレームの量を増やすことによってより少ないデータ量に動画ファイルを圧縮することが可能となる³。(図2)

「モッシュ」[mosh] とは、ライブ・コンサートで観客同士

1 グリッチ[glitch]の辞書的な意味は、俗語として、「(機械・計画などの)小さな欠陥:(電気設備などの)突然の故障、不調。」(「glitch」『プログレッシブ英和中辞典』第4版、小学館、2002年)である。しかし、この定義だけでは電気設備などのハードウェアの側面しかカバーできていない。ソフトウェアのエラーやバグであったり、オンラインゲームにおけるチート(データ改造による不正・違反)行為をグリッチと呼ぶこともある。本論でも示すように、グリッチは突然に起こる場合だけでなく、意図的に引き起こすことも可能である。また、これらの意味から派生して、概念としてのグリッチが比喩的に言語表現で用いられることもある。ここでは特に再生装置を軸として論じる。

2 Ant Scottは2001年から、グリッチしたコンピュータ画面をスクリーンキャプチャし、そのコントラストや色味を調整したデジタル画像を「グリッチ・アート」として、webブログ上で公開している。「グリッチ・アート」というタームを生み出したのは自分自身であるとwebサイト上で主張していることが今現在も確認できる。<http://beflix.com/info/> (2020年1月15日アクセス)

3 本来であればMPEGコーデックはGOP構造やVOP構造といった3種類(I,P,B)のフレームやオブジェクトからなる構造をとっているが、本論では感覚的な理解を優先し、キーフレームと差分フレームという二種類のフレームの關係として簡略に表現する。

がもみくちゃになりながら踊る様を表すことばである。そのモッシュさながらに、データモッシングの視覚的状态は「もやもや」と、あるいは「ぐしゃぐしゃ」と動画をかき混ぜたような様相を示す。JPEGやPNGのグリッチでは、元の画像には存在しなかった鮮烈なコントラストの色彩や、水平垂直の直線模様、断片化され引き裂かれた（水平垂直方向にシフトされた）像が出現するのに対して⁴、データモッシングによってキーフレームを抜かれた動画では色彩は元の動画のまま残され、前後のカットが同時に混ざり合って画面に存在することから、静止画のグリッチのようなはっきりとした断片化や線形性は表れにくく、曖昧になりがちである。このような視覚的性質はキーフレームを引き抜くという操作によって起こる。（図3）

また、キーフレームが引き抜かれた動画に対して、任意の差分フレームを複製したり、フレームの位置をずらすことによってフレーム間の本来の予測からは外れた映像の変化を生み出すことも可能である。例えば縦に2 pixel移動するピクセルの情報を持った差分フレームがあるとしたとき、そのフレームを大量に（n回）複製すれば複製しただけ、連続的に縦（2×n）pixelの動きが加算されていくことになる。（図4）

こういったフレームへの直接的操作によって動画の構造そのものへとアプローチすることでグリッチを引き起こすことがデータモッシングの特徴であるが、ここで注目すべきは、こういったフレームの複製といった手法と同じ効果が、再生装置上の操作でも可能であるという点である。再生装置である動画再生アプリケーションを操作し、動画のシークバーの同じ箇所を何度もクリックすることは、任意のフレームを複製することと同様になる。また、シークバーの適当な場所をランダムにクリックしてジャンプ再生させることで、ありえないフレーム間での参照も生み出すことができる。これらの操作を通常の動画再生において行ってもただ映像が前後するだけである。しかし、キーフレームが存在しなくなった動画においては、再生装置の操作によって映像が新たに生み出されていく。

以上のような再生フレームの制御手法については、次の4

種類の特徴的な方法と効果が存在することが知られている⁵⁶。

(1) 連続2フレームリピート再生「bloom」(2) ジャンプ再生 (3) シフト連続2フレームリピート再生「slow bloom」(4) 2フレーム間ループ再生、の4つである。

この中でも特筆すべきは (1)「bloom」であり連続する2フレームをリピート再生し続けることにより、画面が引っ張られるような、あるいは絵具が引き延ばされるような効果を生み出す。この効果は「bleeding pixel effect」とも形容される⁷。「slow bloom」や2フレーム間ループ再生においてもピクセルの《滲み》が見られる。このbloomの効果が重なられていくと、次第に画面には本来の動画の面影はなくなっていき、引き伸ばされ、滲み出るピクセルによって構成された抽象平面が表れてくる。展示では主にこの性質に着目し、人力による操作やプログラム制御による操作による試行と制作を行った⁸。

3. (デジタル)アーティファクトの美学

前節ではデータモッシングの原理と、その構造から生まれる操作の可能性を確認した。では、おおそ2005年前後に手法として現れ、いまではメジャーレベルのアーティストによるミュージックビデオ⁹にも一つの表現手法として採用されるまでにもなったデータモッシングは、表現として十分にコモディティ化しているとも言える。そのような表現に今現在、改めて取り組む理由はどこにあるのだろうか。作家を制作へと引き寄せる魅力はどこにあるのだろうか。その一つとして映像の高解像度化によって初めて認識することのできるアーティファクトに対する美学をここでは検討する。

デジタルアーティファクト（圧縮アーティファクト、ノイズアーティファクトとも呼ばれる）とは圧縮された画像や映像に現れる顕著な歪みであり、それを単に《アーティファクト》と呼ぶこともある。具体的にはモスキートノイズやブロックノイズといった、圧縮技術に由来するノイズのことを指す。人工物であるデジタル画像の特徴に対してアーティファクト（＝人工物）と殊更に改めて呼ぶことによって、デジタルメディアにおける人工性を強調している。（図5）

データモッシングが扱われた作品において顕著な特徴は、

- 4 Iman Moradiは論文「Glitch Aesthetics」(2004年)において、グリッチに表れる特徴的な視覚的特性・効果としてFragmentation（断片化）、Replication/repetition（複製/反復）、Linearity（線形性）、Complexity（複雑性）の4つを挙げている。
- 5 Sam Goldsteinが2012年に発表したアプリケーション「GoldMosh」にはこれら4つのフレーム制御手法が実装されており、動画圧縮の技術的知識が無くともGUIから簡単にデータモッシングを行うことができる。
- 6 井藤雄一は論文「情報メディアの利用によるアート表現 — メディアの変則的利用がもたらす可能性 —」(博士学位論文、中京大学、2014年)において、データモッシングの手法とその原理について技術的解説を行った。フレーム再生制御に関しては「Gold Mosh」に実装された機能の原理を図式化し、技術的に再現可能な形で解説をまとめている。また、井藤は同論文でwebカメラからの映像を入力としたリアルタイムでのデータモッシングを可能とするシステムを開発している。
- 7 William Brown, Meetal Kutty "Datamoshing and the emergence of digital complexity from digital chaos." *Convergence* 18.2 (2012): 168.
- 8 キーフレームの抜かれた動画の作成にはプログラマー・アーティストのUCNVが2009年に発表したrubyライブラリ「AviGlitch」を用いた。
- 9 Kanye West 《Welcome to Heartbreak》Directed by Nabil Elderkin (2009)や、Chairlift 《Evident Utensil》Directed by Ray Tintori (2009)など

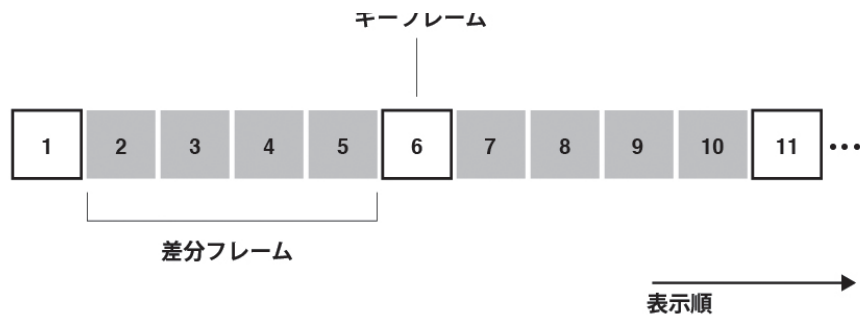


図2. 圧縮動画の構造 (イメージ図)

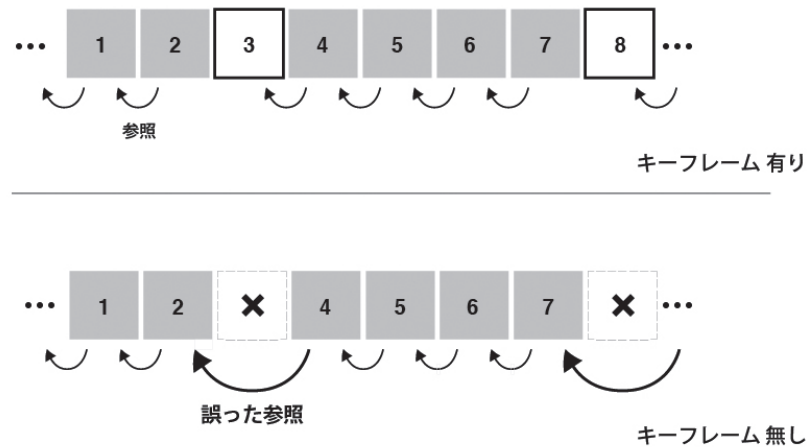


図3. キーフレームの削除とフレーム参照のずれ (イメージ図)



図4. 差分フレームの複製 (イメージ図)

元になる映像が人物やキャラクターなど具体性のあるものをモチーフにしていることだ (前掲したTakeshi MurataやDavid O'Reillyの作品など)。これはデータモッシングが映像の前後の境目をなくし、交わるはずではなかったシーンが折り重なり混ざりあっていく特徴が大きく関係している。動きの変化が判別しやすいヒト・モノをモチーフとすることによって、

動きによってピクセルが更新され混ざり合っていく部分と、動きがないために変化の少ない背景という対比が生まれる。人間の顔や腕、胴体が、先程までのシーンを拭き去るように画面をかき混ぜ動き、それに合わせてピクセルはまるで3Dモデルのテクスチャのように張り付き移動する。つねに反転し続ける地と図のような関係性は、元となった映像の文脈にも



図 5. 圧縮アーティファクトの例 (JPEG)



図 6. 「重ねられた / 繰り返された Layered/Repeated」(2016) 映像キャプチャ画像

依拠しながら意外性を生み、鑑賞者に対して鮮烈な印象を与える。デジタル画像におけるメディア固有の美学を論じた「画像の問題系 演算性の美学」(2014)においてgnckは、最も興味を惹かれるグリッチは、キャラやポルノを対象としたグリッチであるとし、「画像としての吸引力が強ければ強いほど、その像がいかに現前しているかを明らかにする現象＝グリッチが見えてくる」と指摘した¹⁰。これは、データモッシングの映像についても同様のことを指摘することができるだろう。

対して、今回のIAMAS: Triptyque 01の作品にあらわれている像は、高解像度映像におけるデジタルアーティファクトそのものである。データモッシングによって顕になるアーティファクトが、映像の質を下げる因子としてのノイズではなく、

それ自体が鑑賞の対象となる、ある美しさをもった存在として顕現しているのだ。これには2005年から現在にいたるまでに、映像がハイビジョン化し、さらにはスーパーハイビジョン(4Kや8K解像度)といった超高解像度を得ようとしている映像技術の発展に関係する。これまでの解像度においてはな判別不可能な、もやもやとしたデータモッシングの画面が、高解像度化によってアーティファクトそれ自体が主題となってくる肌理の細やかさを獲得している。2017年に制作された筆者の映像作品「重ねられた/繰り返された Layered/Repeated」(2016)では4K解像度の写真を元にした映像が、何度も何度もデータモッシングを重ねることによって、結晶的なきらめきを持ったピクセルの集合が生まれている。これは高解像度

10 gnck「画像の問題系 演算性の美学」『美術手帖』(特集：ジェフ・クーンズ)美術出版社、2014年10月号、171頁

化によって初めて認識することができる、アーティファクトの美しさであるといえよう。(図6)

再生装置に対する操作が本論文の主題ではあるが、それを駆動させるバックグラウンドとして、現代の映像技術に付随するデジタル画像・映像におけるアーティファクトの美学があることは重要な点である。これまでのデータモッシング映像が、“mosh”というそのままの意味でのみくちやで破壊的な創造を表象していたのに対して、筆者の作品におけるデータモッシングは映像のデジタル性を強固に主張し、高解像度のアーティファクトを積極的に画面に映し出すという点に現在性があるといえよう。これまでのグリッチ表現の多くが少なからず持っていた、あえての劣化によって引き起こされた画像・映像に対するノスタルジーを伴ったローファイ (Lo-Fi) の美学¹¹を通過した、ハイファイ (Hi-Fi) の美学がここにはある。

映像作家・プログラマーのUCNVは「プリミティブ表象」という表現をもってこれを論じている。

そのように「ドット絵などの表現を指して」、低解像度のイメージがデジタル性を表すと言えるのですが、一方では、ディスプレイの解像度は上がり続けています。この解像度の上昇によって、ようやく見えるようになった表象があると私は考えています。それは、私がプリミティブ表象と呼ぶものです¹²。

このプリミティブ表象とは「星と星を直線で結ぶような人間の根源的な想像力から現れる表象」¹³であり、例えば完璧な直線、図形、平面、グラデーションといったものである。そのような人間の想像力の中にのみ存在したイデアルな、プリミティブな表象が、高解像度化によって近年可能となってきたのではないかとUCNVは指摘する。017年に名古屋市科学館で発表された全天周プラネタリウムでの上映作品「Beyond the edge」(映像：UCNV、音楽：カール・ストーン)では、8K解像度の高精細な全天周映像の中で、具体的な表象が何もない、プリミティブ表象としてのピクセルの色の变化と動きがデータモッシング映像によって提示されていた。

圧縮アーティファクトそのものはグリッチという手段に頼らずとも、圧縮されたデジタル画像には少なからず、しかし確実に、現れている存在であることも、グリッチを考える上で重要となる。その影響が求める像に対して極めて少ないとき(圧縮が用途に対して最適であるとき)、人はそれを意識す

ることはない。しかし、例えば写真家トーマス・ルフの作品「jpeg」シリーズは、インターネットに流通する極めて低解像度の画像を巨大に引き伸ばして印刷することによって、jpegの圧縮アーティファクトがなめらかな色面として表れている。これもまたプリミティブ表象としてのアーティファクトへの注目であるといえよう。

4. IAMAS: Triptyque 01「グリッチ」を鑑賞する

IAMAS: Triptyque 01「「グリッチ」を鑑賞する」(以下、Triptyque 01)は、2018年6月4日から8月30日までの期間において、IAMAS図書館において開催された原田和馬による展示である。(主催：IAMASメディア表現学研究プロジェクト)縦長のディスプレイ3台がそれぞれ書棚の奥の壁に設置されており、そこに作品は提示された。すべての作品がキーフレームを意図的に削除された動画に対して、ポインティングデバイス、あるいはプログラム制御された操作としての「クリック」によって再生装置を通して介入し、表現を試みるものであった。作品名は3つのディスプレイ全てを指して《click/glitch》であるが、本論では便宜的に図書館手前側から《A》、《B》、《C》とする。以下、それぞれの作品について概説する。

《A》

この作品は縦方向に設置された24インチの液晶ディスプレイ(この条件は以下全ての作品に共通)に、動画再生アプリケーションであるQuickTime Player 7 (Apple)のシークバーや再生/停止、巻き戻し/早送りボタンといったインタフェース部分も含めた動画が、右に90度回転させられた状態で表示されている。(図7)画面上ではせわしなくマウスカーソルがシークバーの上を動き、再生ヘッドの位置を動かしたり、あるいは一点に留まってクリックし続けている様子が見られる。その動きに呼応するかのようにQuickTime Player 7の映像表示部分では抽象的な色面が変化をする。

この画面は作者がデータモッシングの処理(1フレームを消去)を行った動画を1つ用意し、マウスを用いて再生装置のインタフェースを操作する様子をそのまま録画したものである。ここではデータモッシングが「再生装置主導の表現」となり得る可能性の足掛かりが提示されている。マウスカーソルの動きは単なる制作の過程や状態を表しているのに留まらず、人(制作者)がグリッチという現象に、再生装置を間に挟んだ状態で対峙して受ける情動とそれに突き動かされた応答(操作)の軌跡であるのだ。ファイルの書き出しによって

11 低解像度の美学を持った表現としては「ドット絵」表現が挙げられる。ファミリーコンピュータなどの8-bitゲームの質感を表すこの表現は、幾ばくかのレトロノスタルジーの意図を込めて使用されることがある。

12 UCNV「プリミティブ表象をめぐって」、2018年 <https://note.mu/ucnv/n/ndc5370ad2d8d> (最終閲覧2019年10月29日) [] 内は著者注釈

13 UCNV、前掲文書



図 7. 《A》映像キャプチャ画像

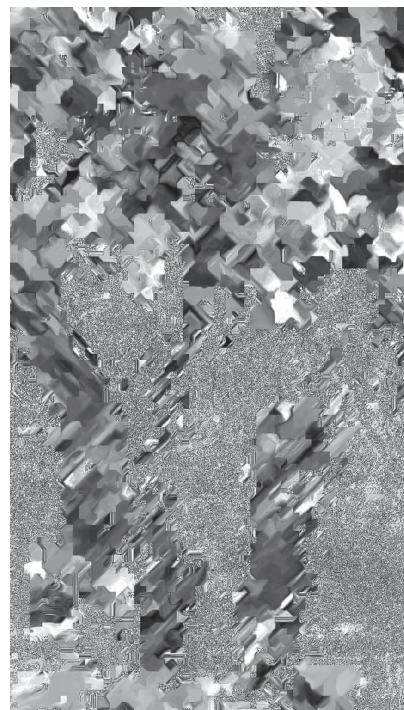


図 8. 《B》映像キャプチャ画像



図 9. 《B》（作品右下隅）

固められたはずの動画ファイルが、データモッシングによってキーフレームを引き抜かれることで不安定で、曖昧な、捉えどころのないものになってしまう。1つの映像をフレーム単位に分節化されたデータと捉えて介入する行為がここでは実現している。それは、再生装置と動画ファイル、そしてそれらを操作する行為者との関係にある種のインタラクティブ性を生じさせている。

《B》

前述の《A》に対して《B》ではすべての操作がコンピュータのプログラム制御によって作動しており、Aのように物理的なインタフェースを挟んだ人為が介入しない。3つの作品の内、この作品のみがプログラムをその場で「実行」している状態にあり、毎日、毎時毎分毎秒、毎フレームごとにそこにあらわれる画面の様相は異なる。厳密には、動画を構成する総フレーム数の組み合わせ計算によって導き出される画面の相は有限であるが、それはあまりにも膨大な数であり、まっ



図10. 《C》映像キャプチャ画像

たく同じ画面を意図して見ることは不可能に近い。(図8)

《A》で行っていた再生装置への介入が、ここではプログラム制御によって行われている。人力では不可能なスピード、時間の操作によってここではAやCには見られない画面の視覚的特性があらわれている。基本的にはシークバーのある1点を高速にクリックし続けており、 $F_n \rightarrow (F_n+1) \rightarrow F_n \rightarrow (F_n+1) \rightarrow F_n \dots$ というように隣接する2フレーム間でループする動作を繰り返している。これによって前節で言及した「bloom」にあたる効果が生まれる。ピクセルがもつ動きと色の情報が、2フレーム間で加算され堆積していくため、画面上には非常に彩度の高い、油画の筆跡のようなタッチが現れる。その他には粒子状のグラデーションが見える面や、MPEG4の典型的な圧縮アーティファクトも細部に見ることができる。(図9)

この作品はプログラム制御によって終わること無く再生ヘッドが動画上をランダムに動き続けるため、元の動画ファイルの再生時間は意味を失い(フレームの総数として捉えられる)、無限に続く画面の遷移(フレーム間の移動)は終わることがない。プログラムのランダムネスによって選ばれた、本来はあり得ないフレーム同士の組み合わせでの、参照の参照に次ぐ参照によって生まれたピクセルの動きと色彩の厚塗り

がここでは行われている。本来は始点と終点のあった映像から、データモッシングとその操作によって永続性が生まれた。それは、再生装置が表現の主導権を握ったということを顕著に示しているといえよう。

《C》

《A》同様に、再生装置を操作しながら画面を生成していく様子を記録したものである。(図10)《A》と異なるのは操作の「クリック」を人力によるものからプログラム制御されたものへと変更している点だ。つまり、シークバー上で再生ヘッドの位置を決めるのは人の手で、対してbloom効果を生み出すための連続したクリックはプログラムによって高速に行われている。言わば、自動で常に連続してクリックし続けるマウスが存在し、それを用いて動画再生アプリケーションを操作している状態である。動画のシークバーを少しづつ動かしていくと、あるポイントで画面が奥へと吸い込まれるような、ジェットコースターに乗ったときにあらわれる光景のような、めまぐるしい動きが現れる。もちろん、このような激しい動きは元となっている動画には全く確認できない。偶然にも組み合わせられた、本来のものではないフレーム間の参照と、繰り返される差分フレームによって生み出された動きだ。《A》のように全てが人力ではなく、《B》のように全てがプログラム制御でもない。《C》は言うならば拡張された身体(高速にクリックをする右人差し指一本)による「クリック」とカーソルの位置を動かす手首の動きをもってして、再生装置に介入しようとした。

5. おわりに——再生装置主導の表現としての「グリッチ」

Triptique 01において着目した表現は、グリッチによって可能となった生成的な映像表現であった。ここで、ターンテーブルを用いたレコードのスクラッチプレイや、複数のCDJ、あるいはDJソフトウェアによる楽曲の改変を含めたDJ、エンコードされ「安定した」動画ファイルに対して、様々なパラメータの操作をリアルタイムに行うことによって画面効果を作り出すVJ(ソフトウェア)などを再生装置を用いた創造的手法・表現として捉えてみよう。これらの手法は再生装置への積極的介入や逸脱の発想によって生まれたと言える。レコードのスクラッチプレイは、再生装置であったターンテーブルを楽器として再解釈することを可能とした¹⁴。これらの手法に共通するのは、あくまでもスタティックなメディア(レコード、CD、WAVファイル、MOVファイル)を用いているこ

14 ターンテーブルの動力として音質に優れるベルトドライブではなく、プлатターの操作性が高いダイレクトドライブを採用したTechnics SL-1200シリーズの普及は、レコードへの新たな操作性を付与し、楽器としてのターンテーブルとその奏者を生み出すことになった。参考:RA「スタンダード:Technics SL-1200」<https://jp.residentadvisor.net/features/1699> (最終閲覧2020年1月22日)

とである。

上に挙げた再生装置主導の表現は、再生装置の持つ特性によって、ときに意図せず、メディアに対して「新しいプロパティ」¹⁵を付与するものであると言えよう。対して、データモッシングにおいてはメディア＝動画ファイルがキーフレームの失われた不安定な状態となることで、再生装置の操作による動画への介入可能性が生まれている。つまり、再生装置がメディアに新たな可能性を付与しているのと同時に、壊れて変質したメディアが再生装置に新たな可能性を付与しているのだ。汎用技術としての再生装置に対する、新たに付与された操作性は、元の映像が持っていたコンテキストや表象を、半ば暴力的に変化させる。こういった視座から、データモッシングとそこから生まれる表現を、グリッチによって可能と

なった「再生装置主導の表現」として捉えたい。

Triptyque 01での展示を通して「再生装置主導の表現」という可能性への足がかりを得た。グリッチによって顕著となるデジタルメディアの不安定さ、拡張すればデジタルメディアの持つ不完全性 [Imperfection]¹⁶を積極的に許容し、逸脱の手立てとすることによって、新たな作品を生み出すこと——それが展示を終えた次の展望である。コモディティ化し、固定されてきたグリッチのイメージを、画面の高解像度化によって現れた新しいアーティファクトの美学と、グリッチによって可能となった再生装置に対する操作性と創造性によって更新する——作品それ自体は「グリッチ・アート」ともはや呼ばれることを求めなくなったとき、この試みは成功したものと見なすことができるだろう。

15 レフ・マノヴィッチは、ソフトウェアがメディアに付与する「新しいプロパティ」によって、デジタル以前のメディアが持ち得なかった多くのアフォーダンスを持ったニューメディアが生まれているとし、その例の1つとしてデジタル化されたテキストを挙げている。紙の本では不可能であった語句の検索や、テキストのコピー & ペースト、カットが可能であることなどたくさんの「新しいプロパティ」が付与されており、紙の書籍の模倣とは全く異なるものであるとしている。：レフ・マノヴィッチ「カルチュラル・ソフトウェアの発明 アラン・ケイのユニバーサルメディア・マシン」大山真司 訳、伊藤守、毛利嘉孝 編『アフター・テレビジョン・スタディーズ』せりか書房、2014年、110頁～152頁

16 Iman Moradiの前掲論文や、その後に同著者によって出版された『Glitch: Designing Imperfection』のタイトルにも象徴されるように、グリッチによってあらわになるのはデジタルメディアの持つ不完全性 [Imperfection] である。このことはグリッチによる表現を考える上でのひとつのポイントであろう。