

# 六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に



## CREATOR<sup>No</sup> INTERVIEW 135

### エキソニモ exonemo

怒りと笑いとテキストエディタを駆使し、さまざまなメディアにハッキングの感覚で挑むアートユニット。

千房けん輔（写真左）と赤岩やえ（写真右）により、1996年よりインターネット上で活動開始。2000年より活動をインスタレーション、ライブ・パフォーマンス、イベント・プロデュース、コミュニティ・オーガナイズなどへと拡張し、デジタルとアナログ、ネットワーク世界と実世界を柔軟に横断しながら、テクノロジーとユーザーの関係性を露にし、ユーモアのある切り口と新しい視点を携えた実験的なプロジェクトを数多く手がける。2006年《The Road Movie》がアルス・エレクトロニカ ネット・ヴィジョン部門でゴールデン・ニカ賞を受賞。2012年よりIDPWを組織し「インターネットヤミ市」などを手がける。2015年よりニューヨークに拠点を移す。

新旧も老若男女も関係ない、無意味でド派手なお祭りを開く

クリエイターインタビュー

境界線をまたぐ多様性と妄想に満ちた空間を。

NO  
135 エキシモ アート・ユニット  
exonemo/ Artist Unit

published\_2022.03.16 / text\_koh degawa

千房けん輔さんと赤岩やえさんで結成され、現在はニューヨーク在住のアート・ユニット、エキソニモ。インターネット黎明期からインターネットを用いた作品を発表し、インスタレーションやパフォーマンス、イベント主催など様々な活動を行っています。現在、六本木ヒルズの東京シティビュで開催中の『模図かずお大美術展』で作品を展示しているエキソニモに、題材として取り組んできたインターネットの変遷、NFT やメタバースといった近年のテクノロジーへの印象、ニューヨークでの経験などについて、東京とニューヨーク間を繋ぎ、お話を伺いました。

常に変化するインターネットと現実の境界線。

**千房けん輔** 僕はメディアアートの制作を通じて、いつも境界線について考えてきた気がします。バーチャルと現実、デジタルとアナログ、人間とロボット。境界線の位置は常にアップデートされて、時代とともに変わっていくものでもあります。活動をはじめた頃には、インターネットはアーリーアダプターが使う特別なものだったけれど、今では誰でも当たり前に使ってますよね。そんなふうに、ふたつの間の境界線は、違うところに移動したり、別のところに生まれたりする。どこに境界があるかを探るのが、ひとつの活動のスタイルになっていきました。

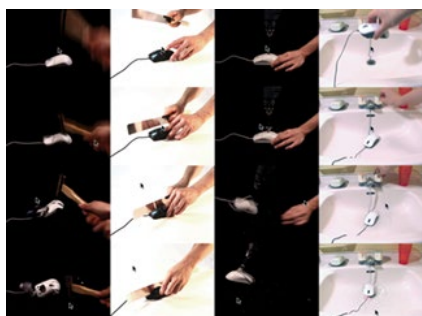
**赤岩やえ** 以前は、インターネットは、「いってきます!」みたいな、接続する瞬間を意識して飛び込むものだったのに対して、今は片足、というか両足を常に突っ込んでるようなものですね。そうしてインターネットと現実世界の境界線が曖昧になっていったりして、その変化が面白いな、と。

最初に境界線を意識したのは、インターネット上のみで発表していた作品を、リアルなスペースで展示した時。展示だと、紙だったら紙にフィックスしないといけないし、お金もかかるので興味がなかったのですが、2000 年にふとしたきっかけで展示に参加することになったんです。インターネット空間にしかなかった作品が、境界線の外に出たのが新鮮な体験でした。



#### 《KAO》1996 年

エキソニモのネットアートとして初の作品。福笑いのように、顔のパーツを配置して送信し、他の顔と混ざりあって、子どもが生まれるユーザー参加型の作品。2000 年頃までは、こうしたウェブ上のみで体験できる作品を中心に発表していた。2000 年、ロッテルダム国際映画祭にて『Tech.Pop.Japan』展に参加。『エキソニモ UN-DEAD-LINK アン・デッド・リンク』展より  
提供：東京都写真美術館 撮影：丸尾隆一  
URL：  
<http://www.exonemo.com/KAO/indexJ.html>



#### 《断末魔ウス》2007 年

マウスが破壊される瞬間のデスクトップ上のカーソルの動きと、その模様を映像で記録した作品。マウスというフィジカルとデスクトップというデジタルの両面を取り込み、実空間でも様々なメディアを用いて作品を制作するようになった。

### フルリモートで発見した展覧会とアーティストの関係性。

**千房** 『煤図かずお大美術展』で制作したインスタレーション作品《回想回路》は、漫画『わたしは真悟』を題材にしたもの。コンピュータが人格を持ちはじめたり、AI が仕事を奪ったりと、古い作品でありながら現代の問題を鋭く指摘していて、僕らがやってきたこととシンクロするし、すごくシンパシーを感じました。今回、フルリモートで作品のインストールを行ったのですが、実はまったくストレスを感じなかったんです。

リモートって、考えてみると面白くて。アートの展示はある意味、もともとリモートじゃないですか。歴史的に言うと、アーティストが現場に行って自分で設営できることってあまりなくて、例えばピカソやデュシャンなど、歴史的な作家の展示は作家の死後にも行われ続けるので、そう考えるとほぼあの世からのリモート展示。作品を通して伝えるということ自体もメディアを媒介にしている時点でそうですね。展覧会とアーティストの関係、作品と鑑賞者の関係は、新しい観点でまだまだ掘り下げられそうで、気になってます。



### 『榎図かずお大美術展』

ホラー漫画界の巨匠、榎図かずおの代表作『わたしは真悟』『漂流教室』『14歳』に焦点を当て、27年ぶりの新作『ZOKU-SHINGO 小さなロボット シンゴ美術館』を初公開する展覧会。エキソニモ、富安由真、鴻池朋子の3作家も参加。2022年3月25日（金）まで、東京シティビューにて開催。

URL:

[https://6mirai.tokyo-midtown.com/event/umezz\\_kazuo/index.html](https://6mirai.tokyo-midtown.com/event/umezz_kazuo/index.html)



### 《回想回路》2021年

長編SF漫画『わたしは真悟』の作中場面がモニターに表示されたインスタレーション作品。作中で描写されるランドセルや東京タワーなどが現実空間でも登場。作品世界に没入する体験を、エキソニモらしいテクノロジーを用いて実現している。

©エキソニモ ©榎図かずお／小学館

Photo: Ken Kato

**赤岩** でも、リモートで難しかったこともあったよね。《回想回路》は音を使う作品なのですが、現場で直接確認することができなくて、調整しづらさを感じたり。

**千房** そうそう、例えば、Zoom でニューヨークと現場を繋ぐのですが、ノイズキャンセルが強く機能しすぎてまったく現場からの音が聞こえないんです。なので、六本木の優秀な制作スタッフの感性を信頼して設定してもらうという形で進めました（笑）。

**赤岩** でも、やっぱりいいこともある。去年の WAITINGROOM で行った個展『CONNECT THE RANDOM DOTS』の時も、ニューヨークから帰国することができなかったのも、すべてリモートでやったんですが、現場に行けないことで、いろんな介在が減って、コンセプトの段階から鋭いまの形で作品を実現できました。現場にいたらもっと盛り込んでいたと思います。



エキソニモ アート・ユニット  
exonemo / Artist Unit

published\_2022.03.16 / text\_koh degawa

**NFT もインターネットも最初は敬遠される。**

**千房** 『CONNECT THE RANDOM DOTS』では、NFT を扱って見たのですが、特にメディアアート業界では、まだ NFT アートについて賛否両論で。僕としては、電力消費による環境負荷が大きすぎるなど、NFT の問題はまだあると思うのですが、背景にあるブロックチェーンという技術自体は面白いので、特に否定する気分にはならなくて。



#### CONNECT THE RANDOM DOTS

2021年、WAITINGROOMにて開催された個展。幼児向けの知育教材「点つなぎ」から発想した、個展と同タイトルの書籍では、コンピュータでランダムに設置された点(ドット)を線で繋いでいくことで誰でも抽象画を描くことができる。また、各ページの所有権を付与するNFTを販売し、所有者同士が繋がるウェブサイトも同時に公開した。

URL:<https://connect-the-random-dots.ooo>

ブロックチェーンは世界中のコンピュータが計算して維持しているから頑丈なシステムであると信じられているのですが、たったそれだけでものすごい価値が生まれていることが、人間の進化の過程で生まれた認識をシンボリックに実現してしまっているな、と。そもそも、お金とかアートは、何を価値とするかは人間自体の特質が関わっていて、それをコードを走らせてシステムとして実現しているのが面白いですし、何もないところに急に価値が生まれるところに、やっぱり人間くささを感じる。だからブロックチェーンもどこか芯を食っている気がして、まだまだ探求すべきだという予感があります。

**赤岩** ニューヨークでも、アーティストたちの中で NFT に対して、良い、悪いがぱっきりと分かれている状況で、早い人はすぐに手を付けていて、私たちは遅いくらいだったのですが、結局やってみないとわからないよね、ということでとりあえず、東京での個展の前にオークション形式で何点か NFT アートを販売してみました。NFT アートを嫌う人の中には「クオリティが低い」「アートだと思いたくない」と思う人が多くて、その気持ちもわかるのですが、可能性を少しでも感じるなら飛び込んだ方が面白いし、ちょっと雰囲気、インターネットの初期の頃と似ているんですよ。

インターネットアートも初期の頃は誰も振り向かなかったし、アートだなんて誰も認めなかった。そこから少しずつ形を成していった歴史がある。同じように NFT アートも、良いものも悪いものもごちゃごちゃと混じりながら、それを外から見ると、中でやった方がやっぱり面白いと思っています。こんなことが起きてるインターネットって久々だよ。

**千房** そう。で、やっぱり嫌われてるところがポイント（笑）。

**テクノロジーの発展は、人間の本質に関わるもの。**

**千房** 仮想通貨ってお金のバーチャルバージョンですよ。ユヴァル・ノア・ハラリの『サピエンス全史』では、人間として一歩進んだ時に、嘘や架空の話を信じることができるという能力の獲得、つまり認知革命が起きた、と言っているんです。例えば、宗教や国も、仮想の概念ですよ。で、そうになると、インターネットも人間のバーチャルな認知を追従して生まれてきたわけで、そこまで遡ることができる。あらゆるものをバーチャル化しようとする事自体が、人間の本質であり、必然だと思います。そういう意味では、今さら変化を恐れてもしようがない。



サピエンス全史 文明の構造と人類の幸福

イスラエルの歴史学者、哲学者、ユヴァル・ノア・ハラリによる人類史を俯瞰した一冊。ホモ・サピエンスが繁栄したのはなぜか、その鍵として「虚構」があると説く、過去から現代までを総括する大スケールの一冊。

**赤岩** そもそも新しいテクノロジー自体には、そんなに期待していないんです。普段から、みんな、自分は変わりたいと思っていて、その思いにテクノロジーが応えてくれるから、多くの人が飛びつくと思うんです。でもその行く末が良いのか悪いのかはわからない。SNS は、トランプのような人をつくりあげたとも言えますし。

**千房** テクノロジーも社会も、行ったり来たりの揺れがあるのがヘルシーで、止まってしまうことの方が危険なのかもしれない。Facebook が meta になり、メタバースを進めていますが、たぶん一度はダメになって20年後くらいにやっと実現されるんじゃないでしょうか。パンデミックが終われば、みんなバーチャルはそっちのけで外に行って遊ぶでしょうし、夏頃になったら NFT なんて買う人はなくなるんじゃないかなとも思ったりもして。そういう揺らぎこそがエネルギー源だと思っています。

#### **アーティストが自然でいられる街、ニューヨーク。**

**千房** 6年前から、ニューヨークに来ているんですが、子どもの学校の親とか、家の大家さんとか、身近な人がアーティストだらけで。しかも、いろんなタイプのアーティストがいて、メディアアートをやってることが目立たないほど。日本とはまったく違う状況に最初は驚きましたね。

**赤岩** そうそう。日本では、子どもの幼稚園で親同士の会話の中で、アーティストです、と言うと、がちっと線を引かれる感じがあって。「変な人なのかな」みたいな（笑）。でもこちららは垣根がなく、線を引かれることもなく。あとは、女の人が強いのので何でも言うし、女性のメディアアーティストもたくさんいるので、とってもやりやすいです。

あとは、こっちに来た頃はちょうど現代美術とメディアアートが近づきつつある時期だったんですが、大きな美術館でメディアアートの展覧会があったり、大規模なオークションがあったり、そういうシーンが見たいと思っていたので、そこにも面白さを感じましたね。最初は半年くらいで帰ると思っていたんですが、まさか6年もいるとは予想もしてませんでした。

**千房** ニューヨークは、地球上ではここくらいなのかな、と思うほど多様性があって、もちろん問題もあるんですが、様々な人種の人々がたくさんいて。他に同じような街があれば住んでみたい。

**赤岩** そういえば 30 代の頃、東京では六本木の「SuperDeluxe」に毎日のように遊びに行っていた時期もありました。集う人たちに多様性があったて、楽しかったことを思い出しました。



published\_2022.03.16 / text\_koh degawa

まったく意味がない、ということの重要さ。

千房 六本木でプロジェクトをやるなら、何か社会の役に立つというよりも、まったく意味のないことをやってみたいですね。最近では、SEA（ソーシャリー・エンゲイジド・アート）が潮流のひとつとなって、社会貢献に関わっていくアートが注目されたりしました。それは否定はしないんですが、アートって人間の社会活動の中でまったく意味のないことであるのも重要だと思うんです。知り合いで「huez」というステージなどの空間演出をする人たちと話していたのは、レーザーやプロジェクションを使ってものすごいバカみたいなインスタレーションをやりたいよね、と。そういうのは、六本木だったら合うんじゃないかな。



#### huez

株式会社渋谷都市所属の空間演出チーム。レーザーやプロジェクターなどのテクノロジーを用いた演出を行う。プログラマー、エンジニア、VJ、映像作家、照明、ディレクターなどが在籍し、バーチャル空間のライブ演出なども手がける。

**赤岩** やっぱり多様性じゃないけれど、まだ六本木にそういうところがあるなら楽しいかもしれない。やるならお祭りとかかな（笑）？ 六本木って麻布十番あたりまで行くと独特の古いエリアがありますよね。それこそタモリさんが好きそうな坂道があったり、少し行くと住宅地に続いていたり。そういう街の新旧が混ざったところも面白くて、六本木に行くまでに古い街並みを通して、キラキラとした六本木に行く感じも、取り込んでみたいです。

**千房** ふたつを合わせると、まったく意味のないド派手な祭りって感じですかね（笑）。新しいものも古いものも、老若男女も関係なく、ドヒャー!ってなるだけの祭り（笑）。ドヒャーってなって日常から外れたところから日常を見てみると、いろいろ気がつくこともある、そういう効能もアリで。

#### インターネットと都市の関係から生まれる違い。

**赤岩** 都市の話で言うと、10 年くらい「インターネットヤミ市」というイベントをやっています。コンセプトを共有できたら、誰でもどの都市でも開催していいよ、というオープンプラットフォームにもして、今は 30 都市くらいに広がってきています。



#### インターネットヤミ市

エキソニモが中心となり立ち上げたインターネット上の秘密結社IDPW（アイパス）が運営する「インターネットっぽいもの」を自由に売り買いできるフリーマーケット。東京、ベルリンやニューヨーク、台中など世界各地で開かれている。

**千房** ちょうど今、大林財団の「都市のビジョン」という助成プログラムの中で、世界中で開催された「インターネットヤミ市」を 10 周年記念の本にまとめる作業をやっている。

**赤岩** インターネットらしいとか、これがインターネットという感覚を、ものでもアイデアでもどんな形でも売り買いするというスタイルのイベントなのですが、その感覚ってそもそも共有できるの？ というのがはじまりでした。まず日本でやってみたら、わりと「そういうこと!」と掴めた感じがして、世界の他の都市でも共有できるのか、興味が出てきたんです。

はじめて海外で開催した都市はベルリン。日本で出てきた特有のネット民の感じが、やっぱりベルリンでも出てきて、インターネット上で共有される感覚や文化はあるんだと実感できました。もちろん、都市や社会によって差もあって。例えば、ベルリンだったら、政治的なものが出てきやすいし、宗教的なものは軽々しく扱えないという空気感なのですが、一方で、日本ではアイコンとして神社を使ったりして ..... 10 年間、いろいろな都市で開催されてきたことで、フィジカル差が都市ごとに出てくるってことがわかりました。



published\_2022.03.16 / text\_koh degawa

### バーチャルの世界で、先に進んでいる日本。

**千房** ニューヨークに住んでみて、もうひとつ驚いたのは、インターネット空間のありかたの違い。インターネットってもともとアメリカで開発されたこともあってか、現実の社会を拡張した、地続きのものとしてインターネットが捉えられています。あくまで道具であり、現実があってこそそのインターネット空間という感じ。

一方日本では、現実とは異なるバーチャル空間だと捉えられていますよね。現実と地続きではない特殊なハレの場として、別人格で自分を解放してもよいことになっている。どちらがいいということではないんですが、国によって捉え方が全然違うし、中でも日本のバーチャル空間の捉え方は特殊だと感じます。

**赤岩** 昔、ゲームの「セカンドライフ」が流行っていて、バーチャルなんだから当然現実とは関係のない別世界だと、私は捉えていたんです。だから、現実ではできないことをやろうと素っ裸のアバターでパーティーに行ってみたことがあるんです。そしたら「マナーがなくて!」と外国の人のアバターにすごく怒られて（笑）。当時は現実世界じゃないんだからいいじゃん、と思っていましたが、こちらに来てその感覚が理解できました。

**千房** 南米から来た同僚からの話で、日本の漫画やアニメの深いカルチャーが生まれた理由は、日本に住む人たちは日常生活で感じているプレッシャーがあるから、アニメや漫画などのファンタジーの世界で爆発させている、と言っていて。南米では、普段から街中でも爆音で音楽を流して踊ったりして発散させているのとは逆で、妄想のバーチャルな空間での爆発力が、世界でもレベルが高いついていう。

**赤岩** 素っ裸になった私がいたわけだから、もしかしてメタバースが進化していくのは日本からなのかもしれない。現実とは地続きじゃない世界ができれば、それはそれで素晴らしいじゃないですか。

**千房** ボーカロイドもこちらでは「人間が歌っていないからだめ」とまったく流行ってないのですが、そういうのを軽々と乗り越えられる日本は、マインドセットがかなり先に行っちゃってますよね。日本の発展の方向性として、現実逃避や妄想の先の新しい世界そのものをつくることに力を入れた方がいいんじゃないかな。

**赤岩** 日本メタバース幕府みたいなやつをつくってね。

**千房** そこに観光客を呼べたら、日本はやバいつてなるでしょうね（笑）。

※画像はオンラインインタビューで撮影したスクリーンショットを使用しています。

取材を終えて .....

電話機と連動している回線で一ヶ月に21時間の制限つきで覗き込めたインターネットの世界。ジリジリという音とともに接続がはじまると自分の年齢や性別を超えて楽しめるバーチャル空間が広がっていることに夢中になっていたのを覚えています。フィジカルなコードでつながれた向こう側の世界への憧れは、東京シティビューで見た大量のケーブルを前にした時の恍惚感にも似ているような気がします。そのコードの先に広がる空間、そして誰にでもなれる感覚がまさか特別なものだったとは。甘いインターネット黎明期の思い出を胸に、新しいバーチャル空間が全盛期を迎えるのを待つことにします。(text\_koh degawa)