

エキソニモ

東京都写真美術館 展覧会作品リスト


UN-DEAD-LINK アン・デッド・リンク [インターネットアートへの再接続]

2020年8月18日(火) - 10月11日(日)

会場: 東京都写真美術館 地下1階展示室 / 2階ロビー (恵比寿ガーデンプレイス内)

インターネット会場: www.topmuseum.jp/un-dead-link

主催: 東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都写真美術館、日本経済新聞社

助成: 令和2年度文化庁メディア芸術アーカイブ推進支援事業  SPPA



TOP MUSEUM

THE FUTURE IS ART
アートをつなぐ。未来をつなぐ。

Tokyo Tokyo
FESTIVAL

本展は、美術館の展覧会会場とインターネット会場によって構成されています。

展覧会会場の作品は、実作品と記録映像 / 記録展示に分かれ、年代順に並べられています。

同時に各作品はエキソニモによる5つのキーワード (Internet インターネット / Platform プラットフォーム / Interface インターフェース / Random ランダム / Boundary 境界) によって分類され、関係付けられています。

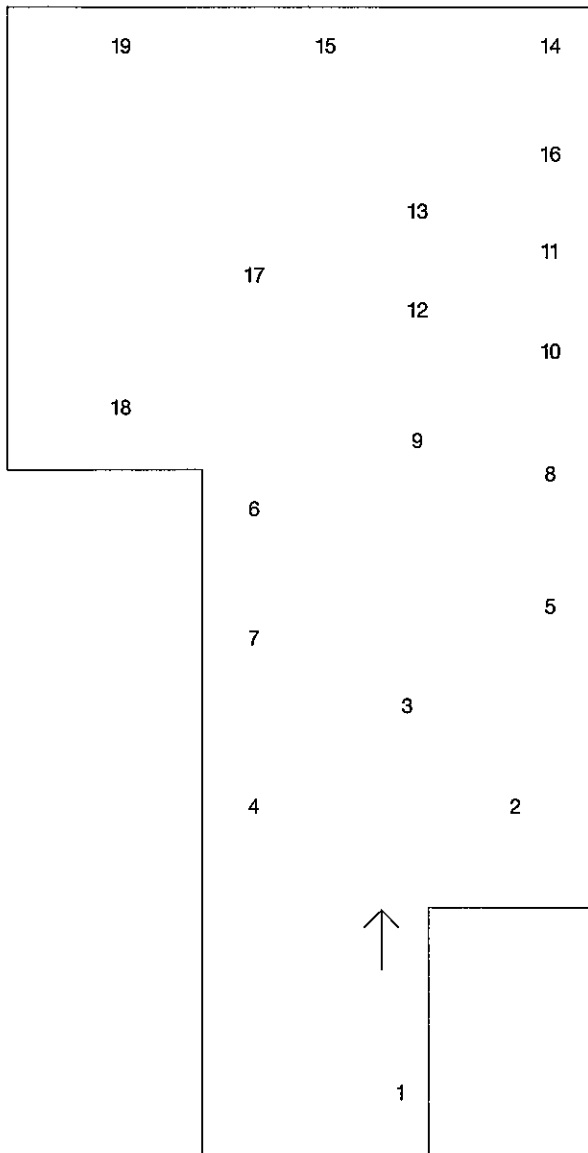
※《Signature, 2020》、《The Kiss》は除く。

インターネット会場では、本展で発表するオンライン作品《Realm》、《UN-DEAD-LINK 2020》のほか、

作家自身が、本展のために作成した年表をご鑑賞いただけます。

年表をもとに、作家による全作品解説や様々なキーワードから、展示作品の背景や作品同士のつながりを発見していくことができます。

地下1階展示室 会場図



※ 20のみ2階ロビーにて展示

1

Signature, 2020

2020

実作品 (液晶モニタ他)

ミクスト・メディア

協力: MAKI Gallery

「exonemo」署名 (シグネチャー) を様々なメディアやマテリアルを使って表現した作品。「m」部分は、ビットコインのチャートの上下で表すなど、エキソニモが普段使うような機材を組み合わせ文字を表現し、多様なメディアを扱うというエキソニモの作品のスタイルの表明にもなっている。

2

KAO

1996

記録映像 (ブラウン管 (CRT) モニタ)

インターネットアート

使用技術: Java アプレット / CGI [Perl]

エキソニモがインターネットを用いて初めて制作した作品。ウェブ上で、福笑いのように顔のパーツを配置して送信すると、ネット上の顔と混ざりあい、それぞれの特徴を引き継いだ子供の顔が作られる。次の人が顔を送ると、その特徴を引き継いだ顔が生まれ、次々に遺伝していく。1996年の段階で、インターネットを利用した観客との双方向性のある作品は珍しく、雑誌やテレビなどで紹介され、様々なところで反響を呼び、「Javaに関する技術・応用・表現大賞'97」を受賞している。

#Internet #Platform

3

DISCODER

1999

記録映像 + 実作品 (ブラウン管 (CRT) モニタ、キーボードオブジェ)

インターネットアート

使用技術: Java アプレット / CGI [Perl]

キーボードから入力した文字をあるウェブページに侵入させることで、HTMLのコード / 規則に矛盾を生じさせるアプリケーション。キー

ボード操作によって、バグをHTMLに侵入させたり取り除いたり、他のバグに影響を及ぼしたりする。その結果起こる矛盾で、ウェブページは変化していく。「ウェブページの整合性を破壊する装置」として、ハッキングを思わせる感覚で、実験的にインターネットのシステムに介入していくこの作品は、資生堂のネットギャラリーCyGnet(1995-2003年)のために制作され1999年に発表されると、アートだけでなく、ゲーム的要素を持つユニークな試みとして一躍注目された。2000年にはインストール版がロッテルダム国際映画祭で公開され、国内外で多数展示された。

#Internet #Interface #Random

4

FragMental Storm

2000(インストール/デスクトップ・アプリケーション)

2002(デスクトップ・アプリケーション)

2007(インストール)

2009(iPhoneアプリ)

実作品(プロジェクト、コンピュータ)

インターネットアート

使用技術: Adobe Director/CGI(Perl) [2000/2002];

Java/CGI(Perl) [2007]; Objective-C/CGI(Perl) [2009]

利用者の入力したキーワードをもとにインターネット検索を行い、見つかったページの画像とテキストデータをリアルタイムにカットアップ(バラバラにして組み立て直)し表示していくソフトウェア。目まぐるしく切り替わる画面と、検索の偶然性が楽しめる作品で、インストール版の他に、iPhone用のアプリとしても発表された。

#Internet #Random

5

rgb f__cker

2003

実作品(プロジェクト、コンピュータ)

インターネットアート

使用技術: Adobe Director [2003], Adobe Flash [2007]

誰もが「クリエイター」として気軽に点滅する色面によるヴィジュアルを創造することができるツールで、創造したものを広く公開して楽しむことができるプラットフォーム。四角形、色、点滅(フリッカー)速度の設定という最小限のルールをベースに、いかに使うかはユーザーの想像力に委ねられている。ユーザーは自由にマウスをドラッグすることで、任意の位置に任意の比率、サイズで四角形を描くことができる。四角形は、光の三原色であるRGB(赤緑青)それぞれの明度と点滅速度を設定することができ、それによって様々なパターンと点滅リズムをもつ「作品」を制作し、鑑賞することが可能となる。

#Internet #Platform

6

Natural Process

2004

記録展示

ミクスト・メディア

《Natural Process(ナチュラルプロセス)》とは、Googleのトップページを絵画化した作品《A Web Page》のたどる過程を追いかけるプロジェクトで、絵画作品とそれを取り巻くシステムで構成されたインストールなど様々な形態で発表されてきた。インストールで、展示室に設置された《A Web Page》は、来場者や周囲の様

子も含めてウェブ中継され、インターネットと現実空間における価値の変化を提示する。ウェブページをウィンドウごとそっくりに描いた作品は、絵画作品であると同時に、デジタル・オブジェクトのアナログ化でもあり、作家はこれをウィンドウ越しに見る「インターネットの風景画」でもあるととらえている。

《A Web Page》所蔵: グーグル合同会社

絵画協力: 稲垣真幸

#Internet #Interface #Boundary

7

ZZZZZZZZapp

2004

記録映像(液晶モニタ、超指向性スピーカー)

インターネットアート

使用技術: Javaアプレット

exonemo.comに日々送られて来るスパムメールのリンク先の画像を、自動的に収集して放送する番組。画像は、変換行程でデータにずれを発生させてチューニングをずらし、音は、その画像の生データがそのまま音に変換される。"頼んでもいないのに押し付けられる情報と、それをカスタマイズするための電波妨害"。

#Internet #Random

8

The Road Movie

2005

記録映像+実作品(液晶モニタ、折紙バス)

オンライン・インストール

移動するバスにウェブカメラを仕掛けて自動的に(5分ごと)に周囲の風景を撮影し、撮影した画像をバスの折り紙の型紙に取り込んで、ウェブに記録し続けるシステム。このサイトで型紙をダウンロードし家のプリンタでプリントアウトして組み立てれば、ある時点のバスとそのバスに関連した周りの風景が、部屋の中に出現する仕掛けになっている。部屋の中に立体的に再現される風景は、室内に内包されつつ、遠く離れたウェブの向こうの風景でもあり続ける存在となっている。

#Internet #Boundary

9

Object B

2006

記録映像+実作品(液晶モニタ、立体オブジェ)

ミクスト・メディア(PC、電気工具、ゲームソフト他)

協力: 山口情報芸術センター [YCAM]

改造したオンラインのシューティングゲームと電気工具を組み合わせた、ロボットのようなオブジェによるインストール。コンピュータで制御される電気工具のロボットは、予測できない方法で動き、マウスやキーボードを叩きながら、ゲーム内のアバターを動かしていく。さらに、鑑賞者もゲーム空間に入り、仮想空間内から作品を体験することができる。通常のオンライン上のシューティングゲームでは対戦相手を実際に見ることはできず、存在を確認できない想像上の存在でもあるというネットの性質を再現し、ゲームの向こうで奇怪なオブジェが操作をしている状況を作り出している。

#Interface #Random #Boundary

10

断末魔ウス

2007

記録映像 (コンピュータ、壊れたマウス)
ミクスト・メディア (PC、オリジナルソフトウェア)
東京都写真美術館蔵

マウスを破壊する記録映像と、その時のデスクトップ上のカーソルの動きを記録したソフトウェア作品。作品を起動すると(マウスが破壊される)映像と一緒に、デスクトップ上の自分のマウス・カーソルが、実際に壊された時の動きを再現する。物質としてのマウスは破壊されれば復元することは不可能だが、デジタルな存在であるカーソル(矢印)は、何度でも繰り返し蘇り、同じ動きを繰り返すことができる。物理的な死と、デジタルな死を比較している。

#Interface #Random #Boundary

11

Supernatural

2009

記録映像+実作品 (液晶モニタ、立体オブジェ)
ミクスト・メディア (PC、金属、ビデオカメラ)

(ユリ・ゲラーが行ったような)超自然力を使って分割されたスプーンの片方を展示会場、もう片方を作者の自宅に置き、その両方をウェブ中継して接続した作品。メディアテクノロジーを使用して、二つの分離された空間が、二つのスプーンと同様に、「見た目自然で、おそらく超自然」なかたちで再接続される。

#Internet #Boundary

12

Spiritual Computing Series - 祈

2009

実作品 (ラップトップPC、光学式マウス、スタンド)
ミクスト・メディア
東京都写真美術館蔵

コンピュータに接続された二つの光学式マウスを合わせたオブジェ。それぞれのマウスが発する光が相互に干渉することで、デスクトップ上でカーソルが勝手に動きだすことを発見し、マウスが重なった形状から連想される「祈り」によって奇跡が起きたと想像できる状況をそのまま作品化。既製品であるマウスやコンピュータをそのまま彫刻の素材として使用しているが、その中で不可解にやりとりされるデータの流れを想像したり、精神的な活動を連想する行為のほうに、作品の実体はある。

#Interface #Boundary

13

Antibot T-shirts

2010

実作品 (Tシャツ)
インターネットアート/オンデマンドTシャツプリントサービス
使用技術: CAPTCHA
協力: 平戸三平

インターネット上でのBOT(悪意あるプログラム)の侵入を防ぐために認証用に開発された技術「CAPTCHA(キャプチャ)」。BOTには解析不能で、人間にしか解読できない歪んだ文字や数字である

CAPTCHAをグラフィックに見立てたTシャツをオンライン上で作れるサービス。「Antibot」というタイトルには「BOTを排除する」というニュアンスが込められ、そのメッセージTシャツを着ることで、BOTに解析されることを拒む。逆にBOTと共存する世界を前提とするSF的な世界観がベースにある。

#Internet #Platform #Random #Boundary

14

Fireplace

2014

実作品 (液晶モニタ、メディアプレーヤ、煉瓦)
シングルチャンネル・ビデオ
東京都写真美術館蔵

マウスやキーボードを暖炉の中で燃やす様子を撮影した映像作品。昔、皆があつまるリビングの中心には暖炉があったが、今そこにはテレビがある。そしてそこに暖炉の映像を中継する番組があり人気を誇っている。そして、これからはスマートデバイスを個人が持つ時代になって来ている。そんな分散化されたディスプレイに、いまや旧式のレガシーなデバイスを燃やす新しい暖炉を届ける。

#Interface

15

HEAVY BODY PAINT

2016

実作品 (液晶モニタ [4K出力] にアクリル絵具)
シングルチャンネル・ビデオ
東京都写真美術館蔵

《Body Paint》に続いて制作された、ビデオ映像が再生される液晶モニタに、直接ペイントをするシリーズ。液晶モニタには、絵具のボトルの映像が映し出されていてその周囲はそのボトルの絵具の色で塗りつぶされている。固まった絵具のテクスチャとは対照的に、手持ちカメラの揺れによって映像がすかすかに震え、立体的な視覚効果を生み出している。さらに4K(3,840×2,160ピクセル)で撮影された高精細な映像により、モニタ内の映像とモニタ外の絵画の境界が曖昧になり、鑑賞者にあたかも実物がそこに存在するような錯覚を与えている。

#Interface #Boundary

16

I randomly love you / hate you

2018

実作品 (液晶モニタ、シングルボードコンピュータ)
ミクスト・メディア
協力: WAITINGROOM

メッセージアプリ上で、「I ○○ love you」(私はあなたを○○愛している) / 「I ○○ hate you」(私はあなたを○○憎んでいる)という会話が2者間で繰り返されている作品。○○に挿入される副詞は、300種類ほどの選択肢からランダムに選ばれている。生成される言い回しには、英語としてぎりぎり意味が通じるが一般的に使われないものであったり、少々違和感のある表現が用いられている。また、2者間の感情が右と左のモニタで逆になるように設定されている。「love」「hate」という人間の強い感情であるはずの言葉が、機械上では淡々と処理され続ける情報に過ぎないというコントラストを見せている。

#Interface #Random #Boundary

Shotgun Texting

2019

実作品+記録映像(コンピュータキーボード、液晶モニター)

ミクスト・メディア

個人蔵

協力: WAITINGROOM

ショットガンでキーボードを撃ち、その時に入力されたテキストが、そのまま作品のタイトルとなって金属板に刻まれている。横のモニターで流れているのはドキュメント映像。“Shotgun Texting”という言葉は、オンライン上で大量のメッセージを一斉に送る行為を表すネット用語であり、またスプレー缶を銃で撃ってペインティングを制作した、ウィリアム・バロウズ(William Burroughs)の《Shotgun Painting》からも触発されている。「ペンは剣よりも強し」という格言の現代版とも言えるとともに、アメリカという制作拠点ならではの作品となっている。

#Interface #Random #Boundary

Realm

2020

実作品 [オンライン展示] (プロジェクタ、ウェブサイト)

オンライン・インストール

使用技術: HTML / JavaScript / Node.js Server (Web Socket)

HeK_Basel (バーゼル、スイス) 委嘱作品

機材協力: キャノンマーケティングジャパン株式会社

「領域」を意味する《Realm》は、スマートフォンとウェブブラウザの二つの方法で接続できるオンライン作品である。同じアドレスに接続しても、各画面に映し出される映像も体験も異なり、各画面の下には「You can't touch there from your desktop/mobile (デスクトップ/携帯からそこに触れることはできない)」という言葉が浮かび上がる。見えない風景、美しい墓場の写真群のイメージは、二つの全く異なったものが共存している環境を示唆している。ニューヨークで新型コロナウイルス感染拡大によるロックダウンを経験したエキソニモ自身が、家族以外の誰とも接触できない日常の中で、近隣の墓地を訪れる体験の中から作り出された詩的かつオンライン上でしかできない表現となっている。

#Internet #Platform #Interface #Boundary

UN-DEAD-LINK 2020

2020

実作品 [新作オンライン展示] (自動演奏ピアノ、ウェブサイト、スマートフォン)

オンライン・インストール

使用技術: UNITY / Node.js Server (WebSocket) / MIDI

協力: 坂本龍一 / 株式会社キャブ / 株式会社ヤマハミュージックジャパン

スイス・バーゼルのギャラリー [plug.in] で2008年に発表された《UN-DEAD-LINK》は、3Dシューティングゲーム内でキャラクターが死ぬと、グランドピアノが鳴り、3Dのゲーム空間と現実のオブジェが連動する構造の作品である。自衛隊の航空機事故によって東京の街が停電となる体験をしたエキソニモの2人は、その経験を当時続いていたイラク戦争における米軍の空爆と結び付け、人間の死がリアルに感じられない現代の深刻な状況をなぞるように作品化した。

新作となる《UN-DEAD-LINK 2020》は、新型コロナウイルスによって毎日のように感染者数や死者数がメディアで伝えられながらも、死のリアリティが希薄化している現状から生み出された。

#Internet #Random #Boundary

The Kiss

2019

実作品 (液晶モニター、3Dプリント他)

インストール

(あいちトリエンナーレ2019委嘱作品)

東京都写真美術館蔵 [2階ロビー展示]

協力: 株式会社MagnaRecta、三井化学株式会社

ここ数年の間に、スマートフォンは当たり前のような存在になり、まるで身体の一部になったかのように多くの人々の手の中に握られている。そしてその小さな画面から溢れ出す大量の情報によって人々の感情が揺り動かされ、出会いやすれ違い、分断を生み出してきた。そんな時代を象徴するモニュメントはどんな形を取るのだろうか、という問いから、本作は、あいちトリエンナーレ2019の「情の時代」というテーマのもと委嘱作品として制作された。大きな手の彫刻は社会主義の啓蒙的なモニュメントを連想させながら、二つの腕が掲げるスクリーンに映された顔同士は、まるでキスをしているかのように重ね合わされている。しかし実際にはただ目を閉じて個別に撮影された二つの顔の映像でしかない。また、手の彫刻部分は3Dプリンタで出力されており、データとして簡単に複製し、拡大縮小できることで、啓蒙的なモニュメントとは異なる軽妙さが与えられ、本作が象徴するメッセージ性に不確かさを残し、作品自体の抽象度を高めている。

[凡例]

- ・展示は実作品と記録映像/記録展示に分類される。
- ・作品情報は、以下の順に記載している。
作品名、制作年、展示状態(展示素材)、発表時の作品技法(媒体)、インターネットアートの場合は使用技術、所蔵、関連キーワード、作品解説。
- ・所蔵記載のないものはすべて作家蔵。