

IAMAS Graduate Interviews VOL.24：高尾俊介 × 前田真二郎

収録：2021年8月26日

日本発ジェネラティブNFTアート作品《Generativemasks》が発売から数時間で1万個完売し、一躍時の人となった高尾俊介さんに、IAMAS在学中に主査を務めた前田真二郎教授が話を伺いました。《Generativemasks》はどのような経緯で生まれ、なぜこれほど高い評価を受けたのか。また、実体験にもとづいて、〈NFTアート〉の特徴を語ってもらいました。（編）

渦中の人にきく、〈NFTアート〉マーケットの勢い

前田：2021年8月に高尾さんが発表した作品《Generativemasks》が話題になっていますね。NFTマーケットプレイスで販売開始から数時間で1万もの数量がすべて完売したとニュースで知って驚きました。売上高も記録的なもので、しかもそれを全額寄付すると明言していたことも注目されました。

高尾：自分自身でも完売時は大変驚きました。1万点の作品を1点0.1ETHで販売しました。8月17日の10時38分に日本語と英語で告知のツイートをして、12時33分には売り切れしました。当日24時間の取引量は6.5億円以上になります。僕のやっていることに価値を感じて購入してくださる方は一定数いるとは思っていましたが、正直、どれくらいの反響があるかは想像が付きませんでした。ある程度予測を立てて動いてるものの、プロジェクトの展開は想定を日々越えてくるので、毎日の状況の変化がとても新鮮です。

前田：〈NFTアート〉として作品を発表し、そのすべてが完売して、今もその出来事の渦中にいると思うのですが、〈NFTアート〉の魅力をどう捉えていますか。

高尾：メディア・アートにおいて「デジタルでつくった制作物をいかにアーティストの収益にするか」、「アーティストが持続可能な形で活動するために経済をどのように回すか」という命題は、様々な場所で長く議論されてきました。IAMAS在学中はポストカードにして作品を売ろうみたいな話をしていたこともありましたが、それが今NFTというシステムを通じて実現できるようになったことは、個人的にとってもエキサイティングな経験でした。

評価経済と僕の目指す「日常とコードを結びつける」活動は一見相容れないようにも見えますが、違う見方をすると持続的な活動そのものが経済的な価値を生み出し得るということです。個々の取引には投機的な目的もちろんありますが、

作品やアーティストへの純粹な信頼や期待もあります。コードを介した個人的で小さな活動の一部が、言語や地理の壁を越えて流通し、所有されることによってつながりの束を生み出したことは、とても希望を感じると同時に不思議な感覚があります。僕はこの巡り合わせに、ある種の運命じみたものを感じています。

発売2時間で完売。《Generativemasks》とは？

前田：まず、《Generativemasks》を中心に話を聞かせてください。どのような作品なのか紹介してもらえますか。

高尾：《Generativemasks》はクリエイティブコーディングの手法でコードから生成した1万種類の仮面のようなグラフィックと、グラフィックを生成するコードそれ自体をひとつのアセットとしたトークンを、暗号資産を介したアートマーケット上で流通させている作品です。

前田：マスクのグラフィックが1万種類あるということですか。

高尾：マスクのグラフィックはシェイプとパターンのふたつの要素の組み合わせでつくられています。マスクの輪郭の形をシェイプ、その中で左右対称に展開している図形の連続をパターンと呼んでいます。そのシェイプとパターンの組み合わせが1万種類あります。さらにリロードするたびにランダムに配色が変わります。配色の基となるカラーパレットは29種類あるので、実質は29万種類以上のバリエーションの可能性を含んだグラフィックが流通するということになります。

前田：《Generativemasks》が支持された要因のひとつは、マスクのグラフィックが非常に魅力的だったことだと思います。可愛くも見えるし、不気味でもある。色味も中間色が中心で、派手すぎず、かといって地味でもない。どちらともとれる要素がいくつも散りばめられてます。ジェネラティブ



高尾俊介

アートのグラフィックは抽象的な作品が多いなかで、人の顔に見えるマスクというモチーフはすごい発見だと思いました。マスクは顔を隠したり身を守る保護する用途がある一方で、装飾的でもあるという二重の意味をはらんだものですね。抽象と具象の中間領域が扱われていると言えます。そのように考えていくと、マスクは、オンラインと現実世界を結ぶ強力なシンボルなのだろうと考えるようになりました。このマスクというアイデアは長く温めていたものですか？

高尾：今回のマスクというモチーフに取り組むにあたって「これは発明だ」と思った瞬間がありました。

僕は毎日、「スケッチ」と呼ばれる短いコードを書いて、SNSなどでシェアする「デイリーコーディング」という活動しています。その活動の中でマスクのアイデアがじわじわとかたちになっていきました。

最初は2019年7月頃左右対称に展開するドット絵のようなグラフィックをつくった時に、「インベーダーゲームのキャラクターみたいで面白い」と感じました(図2)。そこからドットの代わりに図形や文字にしてみたらどうだろうか(図3)、と様々な試行錯誤を重ね、本当の意味での《Generative-masks》の原型が出来上がったのは、2021年の4月頃だったと思います。そのスケッチが完成した時は僕の中でのブレークスルーだったというか、これを何かの作品で使うべき時に使おうと考えるくらいの手応えを感じました(図4、5)。最初の気づきから原型ができるまでは1年以上かかっています。

前田：なるほど。そういう積み重ねが作品の強度につながっていたんですね。

デイリーレコーディング：コードで書いた日記

前田：「デイリーコーディング」についても聞かせてください。



前田真二郎

これはどのようなプロジェクトですか。

高尾：始めたのは2015年です。当時はIAMASで研究員として働いていました。毎日、日記を書くように、クリエイティブコーディングの手法に則ってスケッチを書くという活動を始めました。

クリエイティブコーディングは、ゲームやアプリケーションを開発するといった機能的なプログラミングではなく、表現を主軸に置くより自由なプログラミングのことです。機能性や合目的性を追求することを優先する一般的なプログラミングの価値観から離れて、即興的で、比較的短い散文のような形式であることが特徴です。それを日常生活に取り入れることを「デイリーコーディング」と定義しました。

高尾：実は「デイリーコーディング」は在学中に観た、前田真二郎先生の映像作品《日々》¹の影響を強く受けているんです。前田先生や三輪眞弘先生が当時から取り組んでいた、ある種のアルゴリズムというか構造、ルールを設定するなかで、自由に即興的に色々なことを展開していく方法を参照しています。

ただ、当初から何かしらのルールに基づいて年単位で継続すること、《日々》のコーディング版をやろうと始めたわけではなく、あるとき同期の佐竹裕行くんから「デイリーコーディングは、完全にスタジオ2(タイムベースドメディア)²のメソッドじゃん」と言われて、ハッとしました。そう言われてから、もっと生活のノイズや自分が生きている上での感情をコードの中に反映していこう、コードを生活と混ぜていこうと意識を強めていきました。

前田：「デイリーコーディング」とはクリエイティブコーディングに則って、スケッチを書き溜めていく活動のことなんですね。本当に毎日、休みなく続けているのですか。

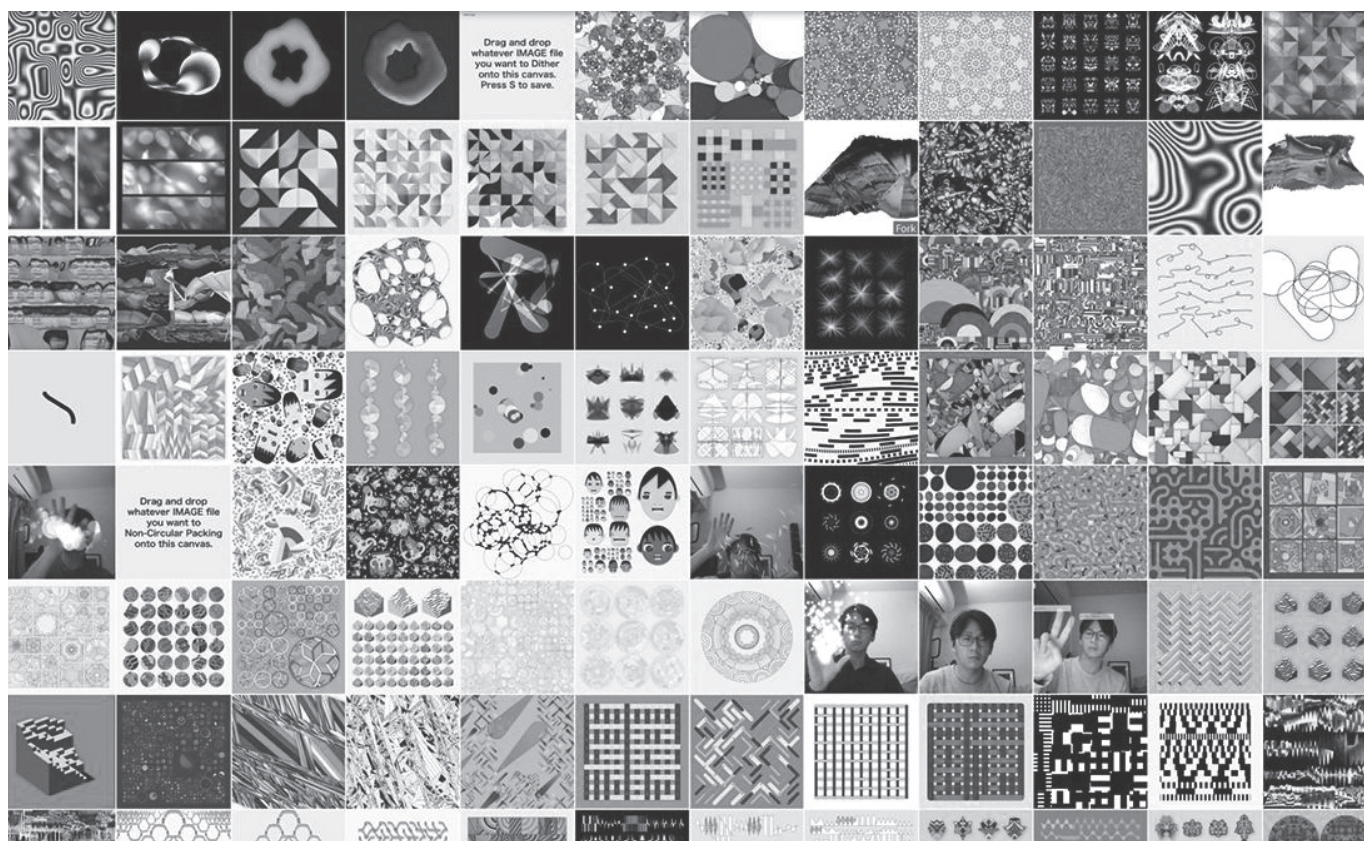


図1 「デイリーコーディング」作品

高尾：はい、毎日書いています。

前田：それはすごいですね。毎日続けるとなると、やはり何月何日につくったものという意味性が出てくると思うのですが、そこは意識して制作していますか。

高尾：例えば、終戦記念日というような、その日をもつ社会的な意味を反映する可能性もあるとは思いますが、現状ではその日にあった生活の中の出来事や自分の感情、体調といったもう少しプライベートな部分で考えています。アベノマスクが届いた日には、布マスクにちょっとゴミがついているようなスケッチをつくりました。

結果的に、〈NFTアート〉として発表

前田：「デイリーコーディング」の活動から生まれたマスクのスケッチが《Generativemasks》の原型だったと先ほど聞きました。それを〈NFTアート〉として発表することになった経緯を教えてください。

高尾：僕が所属しているクリエイティブコーディングのコミュニティ（Processing Community Japan³）に、既にNFTで作品を発表されているアーティストがいて、その方から興味ありますかと声がかかりました。

僕としては、個人の活動の中で一番重要なのは「デイリーコーディング」なので、新たに何かをつくることは時間的なリソースを考えても難しいと思っていました。また、ビジネ

- 1 前田真二郎監督作品《日々“hibi” 13 full moons》（2005年）は、2004年の元旦から1日15秒のカットを366日間繋げて作られた約90分の作品。撮影する時間帯は月の運行周期によって決定されていた。
- 2 高尾俊介さんが在学していた2006、07年度の情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科は、研究領域ごとに5つのスタジオが設置されていた。三輪真弘教授と前田真二郎准教授が担当していたスタジオ2には、音楽や映像表現を中心としたアーティスト志向の学生が多く所属していた。
- 3 Processing Community Japanは、日本国内でクリエイティブコーディング環境「Processing」および派生したライブラリを用いて作品制作を行う人たちが集う任意団体のコミュニティ。2019年に結成された。

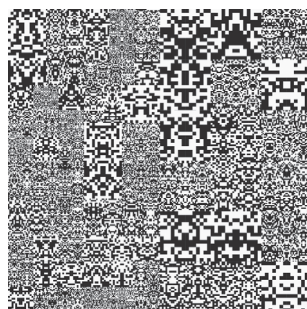
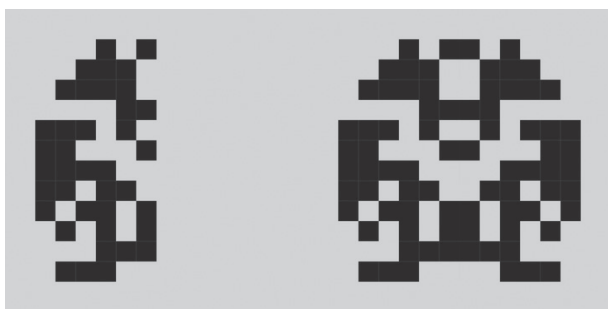


図2 ドット絵とシンメトリー（左右対称）

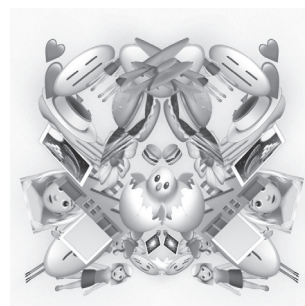
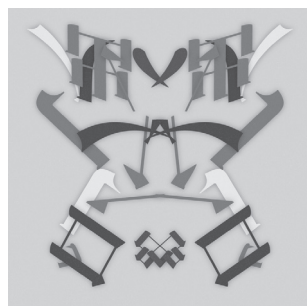


図3 字形とシンメトリー

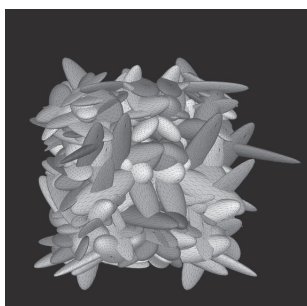


図4 3D プリミティブ（基本図形）とシンメトリー

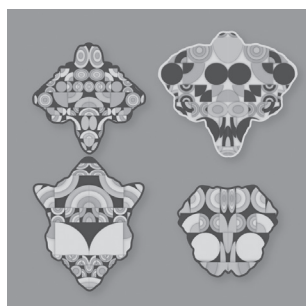


図5 2D プリミティブ（基本図形）とシンメトリー，縁取り

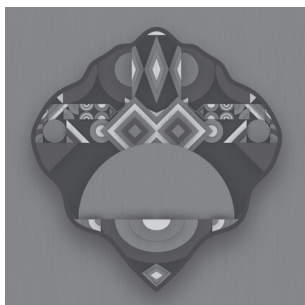


図6 《Generativemasks #5773》

スの要素が入ってきてしまうと、コードに集中できなくなるのではないかと懸念もあったので、「デイリーコーディング」でつくったものを利用しながら、寄付という形で発表できれば、可能性があるかもしれないと伝えました。

前田：そうすると、最初から収益を寄付するという前提でのスタートだったのですね。

高尾：はい、そうです。ビジネスと制作を切り離したいとい

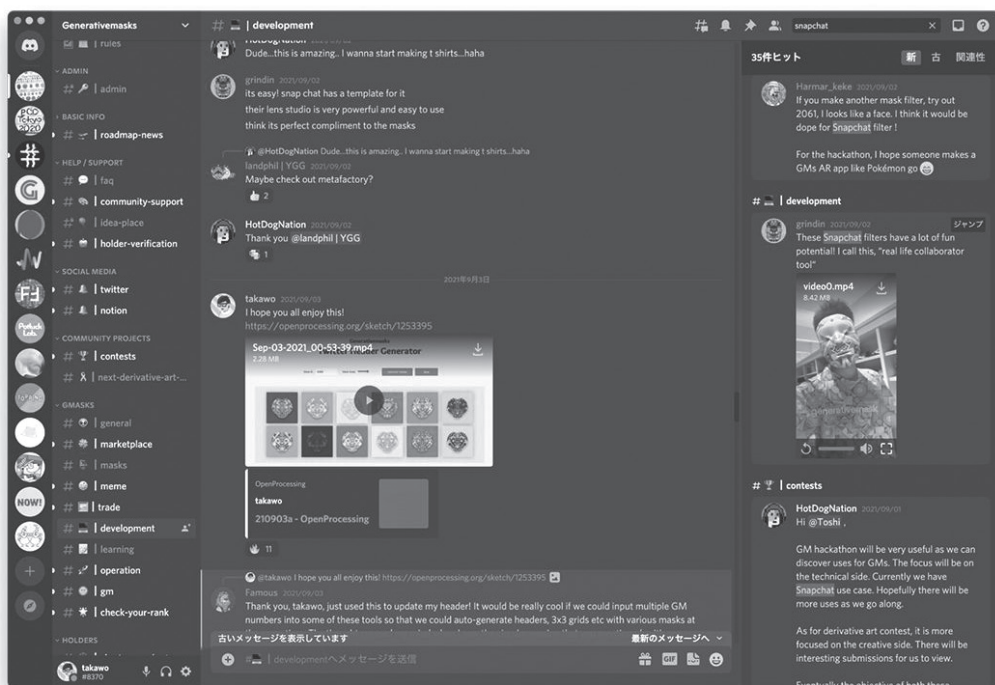


図 7 《Generativemasks》の Discord

う気持ちもありましたし、僕は今大学の教員をしているので、個人の収益になるということよりも、コミュニティに還元し、より多くのクリエイティブコーディングの活動が活発に起こるように投資したいと考えました。

〈NFTアート〉販売のその後：

購入者によるコミュニティが作者とともに作品の価値を高める

前田：作者の高尾さんは、購入者した1万人のそれぞれの情報をどれくらい把握できているのですか。

高尾：《Generativemasks》はOpenSeaというNFTのマーケットプレイスで売買が行われており、今は約3,500人のマスク所有者がいます。そこでは販売の履歴などを見ることができますが、所有者と紐づいているのは暗号資産のウォレットの情報なので、所有者のパーソナルな情報については把握できません。

ただ、僕が面白いと感じているのは、マスクを所有している方が参加している《Generativemasks》のDiscordコミュニティです。そこではマスク所有者同士が、マスクの価値がより高くなるようにどうプロモーションしたらいいかを話し合ったり、例えば魅力的なマスクをみんなで探してシェアしようというような、主体的で活発なコミュニケーションが行

われています。僕のコードを改変してマスクを改造するアプリケーションを、junoszさんというマスク購入者の方がつくって、共有してくださったりもしていますね。

前田：改変や拡張などの楽しみ方を、作者としては認めているのですか。

高尾：《Generativemasks》はクリエイティブ・コモンズ・ライセンスのCC BY-NC-SA 3.0で公開していて、基本的に非営利目的であればクレジットを明記することで誰でも自由に変更や公開ができます。最初の改変は僕がウェブカメラの写った顔の位置に合わせて《Generativemasks》が表示されるようなツールを公開したのですが、このアイディア自体は《Generativemasks》のコミュニティから生まれたものでした。そういったマスク所有者の交流がコミュニティを通じて起っていて、活動にフィードバックされている状況をととても面白く感じています。

前田：今、例に出してくれたコミュニティやツールは、マスク所有者しか楽しめないものですか。

高尾：本来はそうあるべきなのかもしれないですが、今はマスク所有者だけでなく、誰でも楽しめます。プロモーション

の一環というか、実験の場というか、《Generativemasks》のユニークさを広めるための活動として位置付けています。

前田：絵画のような作品であれば、売買が行われた時点で作品が作者の手から離れてしまいます。一方で《Generativemasks》を所有している人たちがとてもオープンというか、買ったものを自分だけのものにするのではなく、それを使って作者とともに楽しんでいるところがひとつの特徴なんだろうね。

高尾：もちろん完成したアートピースを販売しているのですが、それが流通し、コミュニティのなかでディスカッションされていく過程で、様々なバリエーション、亜種が発生していく可能性を内包している。そこが他のジェネラティブアートのコレクションと比較したときの、《Generativemasks》のユニークなところだと思っています。

制作とコミュニティマネジメント

前田：コミュニティの話を聞いていて思い出したのですが、IAMASにいた頃から高尾さんはTwitterを積極的に活用し、インターネットの世界でコミュニケーションをしていた印象があります。

高尾：Twitterもそうですが、個人的にはTumblrという画像共有閲覧サービスに一番影響を受けています。僕は大量の情報を閲覧しているときにもっとも一番興奮するというか、情報に身を委ねている状況に楽しさを感じるようです。在学中はTumblrのダッシュボードに川の流れるように玉石混交のイメージが流れてきて、その大量なイメージをキーボードを叩きながら見続けていた在学中の体験に、デジタルイメージの本質があるように感じていました。その体験はIAMASでの修士研究や現在の活動にもつながっていますね。

前田：たしか「#takawo杯」⁴という企画も主催していましたよね。

高尾：「#takawo杯」はIT用語をもじったダジャレを競うコンテストで、それを個人で主催して、SNS上で熱狂していました。

前田：「#takawo杯」はどれくらいの人が参加していたので



図8 修士制作「Processing Photography Blink Series」



図9 TParty #takawo 杯 at MOGRA 秋葉原 撮影：山中慎太郎 (Qsyum!)

すか。

高尾：一番多い時で1,500人が参加して、コンテストの投稿数でいうと1万5000近くありました。「#takawo杯」の時も、一次選考、二次選考と大量の投稿作品をスプレッドシート上でひとつひとつ味わいながら、賞を選考するプロセスがとても楽しかったです。

前田：その頃から、高尾さんは「作品をつくる」ことよりも、コミュニティやムーブメントに参画していく方向に意識がシフトしたように感じていたのですが、そのような自覚はありましたか。

高尾：「#takawo杯」を経験して、コミュニティを盛り上げたり、良いムードをつくったりするコミュニティのマネジメ

4 2011年に高尾俊介さんが個人主催したインターネット上でのコンテスト。IT駄洒落と呼ばれるIT用語と駄洒落を組み合わせた言葉遊びを競う。当時、SNS上で大量の投稿作品が飛び交うなど、一部の好事家からカルト的人気を博した。



図 10 高尾俊介さんが2008年「ミニマム・インターフェース」展で制作・展示したインスタレーション作品「Depth of the Field - Processing Photography Blink Series」の記録写真をポストカード化したもの。現在も山口情報芸術センター [YCAM] で1枚100円で販売中。

ントに似た能力や適正が自分にはあると感じて、それが現在の活動につながっています。

僕は個人的な面白さを大事にしている、「#takawo杯」で一人遊びを誰かと共有する場作りができたという経験はとても大きな収穫でした。よく「トムソーヤのペンキ塗り」という話をするんですけど、トムソーヤがペンキを塗っていたら友達が集まってきて、仕事でやっていることを遊び感覚でみんなが並んでやりたがるようになる。この逸話には価値観を楽しさで塗り替える、創造と飛躍がある。

「#takawo杯」やSNS上での活動もそうなのですが、もともとは一人遊びというか、ブツブツつぶやいているようなところが発展してプロジェクトが始まっていくことが多いですし、「デイリーコーディング」で短いコードを書いていることも、つぶやきの延長なのかなと思っています。

〈NFTアート〉で変わる、作家像と作品の評価

前田：《Generativemasks》は「お金を払って作品を購入すること」について問い直す作品でもありますよね。アートに限らず、例えば、コンサートの入場券や写真集を購入することは、体験やモノを買うことではあるけれど、それ以外に「作者を応援したい」といった部分もあるはず。高尾作品に限らず、〈NFTアート〉の領域での作品購入は、作者の活動に対してお金を支払う意識が強いように感じます。《Generativemasks》の評価の高まりには、作品そのものの魅力とともに、作者の日々の振る舞いである「デイリーコーディング」との相乗効果もあったのではないのでしょうか。

高尾：コードというコピー＆ペースト可能なメディアが、作家の日々の営みや研究と結びつくことで価値を生む。そこに

は一周回ったような不思議さがありますよね。これまでのアートの世界では、作家のプライベートな実践や試行錯誤の部分は秘匿されていたというか、見えなくすることで神秘化して価値を生んでいたというところがあると思うので。

前田：不定形で動的なデジタル作品と、日々の振る舞いで形成された「作家像」が、強く結びつくことで新たな作品のあり方が提示されたのではないのでしょうか。寄付というアクションによってそれは一層浮かび上がったように見えました。

高尾：その点に関しては意図的に設計したというよりは、結果論であると思います。これまで続けてきた「デイリーコーディング」という活動が、奇しくもこのタイミングで価値づけされたということだと考えています。

ただ、活動の総体としての作家像と作品の連続性という点については、まさにIAMASで研究していたデジタル写真の作品形態のあり方を考えるなかで導き出したひとつの結論でもありました。修士論文のまとめとして、「写真作品が流通していく過程で、作家像と作品が結びつき、その総体を価値づけするのが今後の作家のあり方になるのではないか」というようなことを書いているのですが、今それを写真ではなく、クリエイティブコーディングという分野で実践できているなと感じています。そういう意味で、自分のやっていることには一貫性があり、「デイリーコーディング」や《Generativemasks》はそれがすべて含まれている作品になっていると思います。

メディア・アートとしての《Generativemasks》の評価

前田：《Generativemasks》は寄付を介することで、〈NFTアート〉に対する批評性をソフトなかたちで打ち出した秀逸なアクションだと理解できましたが、僕自身は《Generativemasks》を優れたメディア・アートだと考えています。現在、〈NFTアート〉は既存のデジタル作品をNFT化して売買することが主流ですが、この作品は、そのことを踏まえた上で、同時に1万種類販売することなど、NFTという場でどのような作品があり得るかについて考えてつくられた、ある意味でメタ的な視座を内在した作品といえるのではないのでしょうか。

高尾：今回、日々のコーディングで所作として取り組んでいる「プログラムの実行可能状態を維持しながら、当意即妙にコードを書き換えていく」アプローチは、今回のプロジェクトで大きな手がかりになっています。流動性が高く刻一刻と変わっていく状況を読み解いて、書き換える。それはジェネラティブアートの作品を丁寧につくっているというよりは、



ライブコーディングをしている感覚に非常に近い。それが活動を支えてくれるコミュニティと根っこの部分でつながるのはとても自然な帰結だと思っています。

前田：作品の改変可能性をクリエイティブコーディングのコミュニティと結びつけることで、デジタル作品における非物質性を強調させていることは興味深いです。また、メタバースへの展開や、オンラインだけで完結しない「写真集」、「木彫りのマスクの制作」といった拡がりや、作者が未来の計画として明示していたことも重要な点だと感じました。誰もが《Generativemasks》はプロジェクト型の作品だと直感したはずです。優れたメディア・アートだと考えたのは、このことからです。

高尾：非常に光栄です。

前田：《Generativemasks》をメディア・アートの作品としてつくるという意図は最初からもっていたのですか。

高尾：僕がメディア・アート作品をつくっていると自覚したのは、まさに販売を開始した直後からでした。もちろん、プロジェクトの構想段階のディスカッションでは、ハック的な考え方というか、社会における〈NFTアート〉の受け止められ方自体を変えるような視点をもって制作はしていましたが、それも作品が順調に購入され、流通する状況ができないと思惑が外れてしまいます。基本的なコンセプト部分はある程度固まっている一方で、日々のコーディングで書きながら考えるように、状況に対応するように進めている部分がありました。

今後の展開

前田：最後に《Generativemasks》の今後の展開について聞

かせてください。

高尾：僕の中では《Generativemasks》のプロジェクトは始まったばかりで、無限に手を入れるところがあります。作品自体というよりはそれをより広く遠くまで届けること、そして最も重要な僕のタスクとして寄付のパートが残っています。それが終わらないと、このプロジェクトが一段落しないと感じています。

あとは、クリエイティブコーディングを毎日しているひとりの素朴な人間がつくった作品が1万点流通し、それによって得た大金がどのように寄付されるかという話の方が面白いのかなと個人的には思っているので、それをドキュメンテーションする必要も感じています。ひとりの人間が社会や制度そのものとどう対峙するか、翻弄されるかというような話になっていくと思うので、その部分も作品の一側面としてうまくまとめたいですね。

前田：次回作については何か考えていますか。

高尾：この作品も野心的につくった、何年も温めてきたビッグアイディアというわけではなく、日常の延長の中のちょっとした思いつき、ひらめきの組み合わせで出来上がった作品です。「〈NFTアート〉がもっとこうだったらいいのに」とか、「コミュニティに還元できるといいかもしれない」とか、「社会はこうなったらもっとよくなるんじゃないか」という、審美的な意味合いではない美しさ、正しさを寄せ集めてつくった作品だと感じています。僕は展覧会に向けて新作をつくらうというようなプロセスでの制作ができないタイプだと自覚しています。今後はライフワークとして「デイリーコーディング」を続けながら、そこから枝のように伸びた《Generativemasks》のように、日常の中でのひらめきや自分が楽しいと思うことを積み重ねて、作品をつくっていきたいと思います。