

DXP2 (デジタル・ トランスフォーメーション・ プラネット2)

2024年3月2日(土)～
2024年3月24日(日)

「DXP」展が交流ゾーンでレジリアンス、
デジタルテクノロジーと人間の関係から生まれる新たな可能性とそれを変容させるアートのカ。
その先にあるデジタルと私たちの生活の未来を考える。

展覧会名	DXP2(デジタル・トランスフォーメーション・プラネット2)
会期	2024年3月2日(土)～2024年3月24日(日) ※会期中無休
開場時間	10:00～18:00
会場	金沢21世紀美術館 交流ゾーン
料金	無料
主催	金沢21世紀美術館[公益財団法人金沢芸術創造財団]
協力	デロイトトーマツグループ、株式会社グリッド、日本航空株式会社、ジャトー株式会社、 ポーズ合同会社、コクヨ株式会社、株式会社中川ケミカル、株式会社PKSHA Technology、 株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント、Callback株式会社、 東京大学池上高志研究室、ヴーヴ・クリコ、STYLY, Inc.
企画	金沢21世紀美術館 長谷川祐子、高木遊、原田美緒、 ^{ハン・イシュ} 杭亦舒、本橋仁
お問合せ	金沢21世紀美術館 TEL: 076-220-2800

本資料に関する
お問合せ 金沢21世紀美術館 担当学芸員: 高木遊、原田美緒、^{ハン・イシュ}杭亦舒、本橋仁
広報担当: 落合博晃、石川聡子
〒920-8509 石川県金沢市広坂1-2-1
TEL 076-220-2814 FAX 076-220-2802
<https://www.kanazawa21.jp> E-mail: press@kanazawa21.jp



展覧会概要

2023年10月より開催していた「DXP（デジタル・トランスフォーメーション・プラネット）一次のインターフェースへ」は、2024年3月までの開催を予定していましたが、1月1日に発生した能登半島地震で一部の展示室で天井のガラス板が剥落する損傷があり、展示の中止を余儀なくされました。

この状況に対し、私たちはデジタルの強みを生かした「DXP2」を、交流ゾーンを中心に展開します。美術館におけるキュレーションのレジリアンス（この困難な状況を乗り越えること）の提案の一つとして発信します。

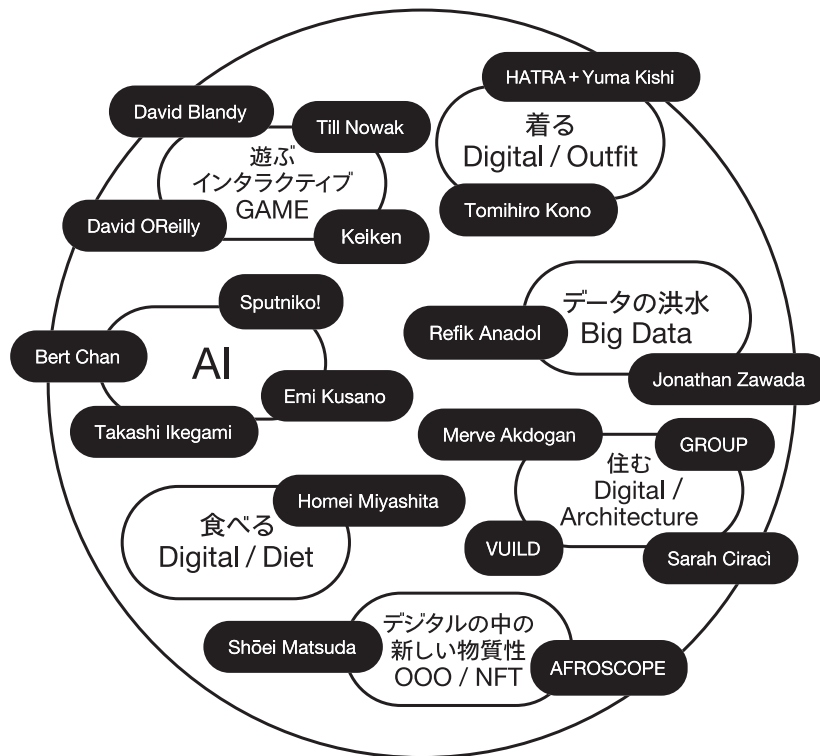
日々更新されるテクノロジーの発達と変化の中で、テクノロジーと私たちの身体や日常のライフ、そして生物すべてを含めた環境との関係も新たに生成されています。この世界ではデジタルはもはや外在的なツールではなく、私たちの隣人であり、パートナーであり、身体の一部です。DXPのメッセージは、アーティストのみならず、衣食住にわたり建築家、デザイナー、科学者、プログラマーなどの多様な視点から発信されています。何名かの作家は、DXP2に対し、新たなバージョンの作品を展示します。

本展の関連書籍、『デジタル・バイツ アート&テクノロジーの撮り方』（株式会社ビー・エヌ・エヌ、2024）とあわせ、来館者の皆様がデジタルを美味しく摂取して新たな発想や活動を生み出す糧となればと私たちは願っています。

出展作家リスト 姓のアルファベット順

- AFROSCOPE（ガーナ）
- メルベ・アクドガン／Merve Akdogan（トルコ）
- レフィーク・アナドル／Refik Anadol（トルコ、アメリカ）
- デイヴィッド・ブランディ／David Blandy（イギリス）
- バート・チャン、東京大学池上高志研究室／
Bert Chan, Takashi Ikegami Laboratory, The University of Tokyo（日本）
- サラ・チラチ／Sarah Ciraci（イタリア）
- GROUP（日本）
- HATRA+Yuma Kishi（日本）
- Keiken（日本、イスラエル、メキシコ）
- 河野富広／Tomihiro Kono（日本）
- 草野絵美／Emi Kusano（日本）
- 松田将英／Shōei Matsuda（日本）
- 明治大学宮下芳明研究室／Homei Miyashita Laboratory, Meiji University（日本）
- ティル・ノワク／Till Nowak（ドイツ）
- デイヴィッド・オライリー／David O'Reilly（アイルランド）
- スプツニ子！／Sputniko!（日本）
- VUILD（日本）
- ジョナサン・ザワダ／Jonathan Zawada（オーストラリア）

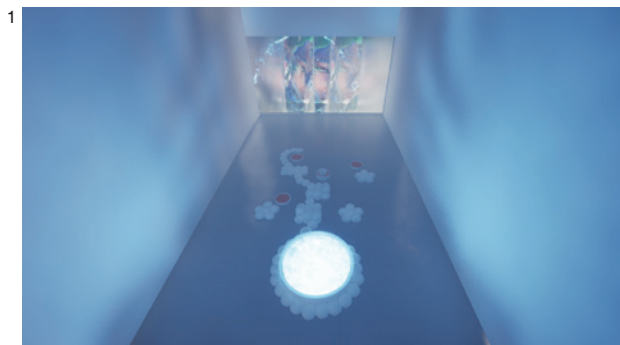
展覧会構成



1. GAMEの新しい見方: Play-Theater

出品作家: Keiken

メタヴァースは参加者がその世界観をつくる。世界をつくるのに貢献するのは誰か、誰がそれを共有するのか。アーティストがつくったメタフォリカルな美しさにみちたゲーム映像が、ゲームプレイヤーごとに異なる展開をみせる。これを皆で鑑賞する新しいインターフェースを提案する。



Keiken
《Morphogenic Angels: Chapter 1》
インスタレーション・デザイン
© Keiken

Keiken

ケイケン

Keikenは、2015年に、メキシコ、日本、ヨーロッパ、ユダヤなど様々なディアスポラの背景を持つ、ターニャ・クルス、ハナ・オーモリ、イザベル・ラモスの3人により設立されたアート・コレクティブで、ロンドンとベルリンを拠点に活動しています。彼女たちは、スペキュラティブな未来を想像・構築し、新しい生命の構造と存在方法をシミュレーションします。日本語の「経験」を由来とするグループ名が示すように、彼女たちは「経験」というコンセプトで、活動のあらゆる面で意識の本質と未来を探求しています。

<https://keiken.cloud/>

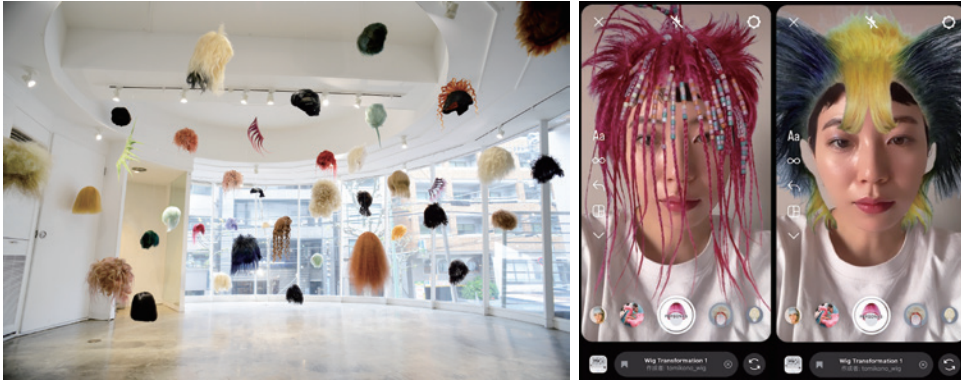
委託制作：ヘッベル・アム・ウーファー (HAU)

2. 衣: デジタルを身につける

出品作家: 河野富広 / HATRA+Yuma Kishi

Apple Watchのような、身体機能の拡張やデータ取得としてのデジタルでなく、身にまとうことにデジタルが介入することで感性や嗜好が多様化され、より自由な選択が可能になる。ファッションショーやフィッティングにARをつかったり、またAIとのコラボによってデザインが生成されたり、光や音に反応するなど素材がデジタル技術で変化することで表現が広がる。

2 | 3



2.
© Tomihiro Kono & konomad
3.
河野富広
《AR Effect: Wig Transformation 1》
2020
© Tomihiro Kono & konomad

河野富広 Tomihiro Kono

河野富広はウィッグ・アーティストであり、人間の「変身する欲望」を叶えるツールとしてのウィッグの表現を拡張してきました。また、この展示室と廊下にあるウィッグ作品は、人毛で作られながらも、まるで未確認生物を想起させます。そのユニークな表現が、名だたるアーティストたちに評価されており、近年ではビョークやNew Jeans (ニュージーンズ) などにウィッグを提供しています。

<http://www.tomihirokono.com/>

4



©HATRA+Yuma Kishi

HATRA+Yuma Kishi

HATRAはリミナル・ウェアを提案する東京を拠点とするファッションブランドで、3Dクロスシミュレーションや生成AIを駆使して身体観を探求しています。一方、岸裕真は日本のアーティストで、AIを用いたデジタル作品や彫刻を制作しています。西洋とアジアの美術史を元に、美学の認識を歪めることを企図しています。

HATRA <http://hatroid.com>

Yuma Kishi <https://obake2ai.com/>

3. 住：環境／デジタル

出品作家：VUILD / GROUP

私たちをとりまく環境をデジタルを通じて可感化、可視化することで変化するエコロジーを体感する。AIの登場は、住空間や家具をデザインするプロセスのハードルを下げつつある。そうして建築のプロセスに介入できることで住の意識が変わる、デジタルは空間想像（創造）能力を高め、空間を変容させる。



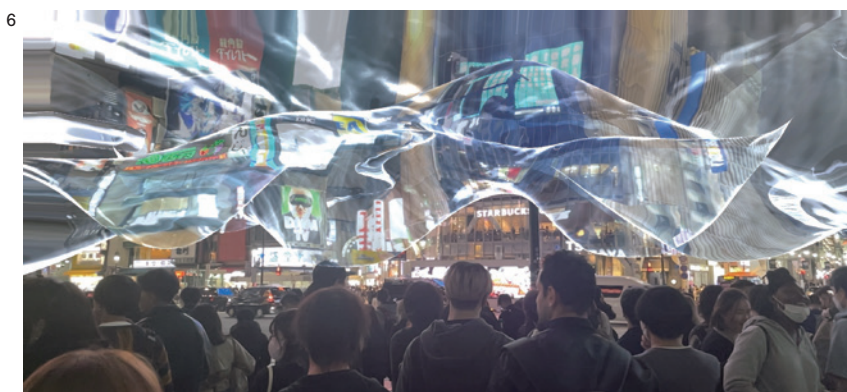
VUILD
《学ぶ、学び舎》2023
© VUILD

VUILD

建築を専門としない人もまた、自由に建築を構想できる世界。そんな世界を、VUILD株式会社はすでに社会実装しています。VUILDは、2017年に秋吉浩気が設立した建築系スタートアップ企業です。テクノロジーの力で誰もが作り手になれる「建築の民主化」を目指し、様々な事業を展開しています。たとえば、木工品のデザインからパーツ加工までをオンラインで完結できるサービス「EMARF^{エマーフ}」を使えば、まるでプリントアウトするかのよう加工された木のパーツが手元に届きます。こうしたプラットフォームを提供するだけでなく、自ら開発したテクノロジーで、だれも見たことのない革新的な造形の建築も実現しています。

<https://vuild.co.jp/>

協力：ココヨ株式会社



2023年3月10日から21日にかけて行われた都市型展覧会「AUGMENTED SITUATION D」のGROUPによるAR作品。暗渠となった渋谷川が、携帯電話の画面を通じて可視化される。渋谷の街を歩きながら、本来の渋谷の自然が身体化される仕組み。

GROUP
《Repair of the water environment in Shibuya》2023
© GROUP

GROUP

^{グループ}GROUPは井上岳、大村高広、齋藤直紀、棗田久美子、赤塚健による建築コレクティブ。建築プロジェクトを異なる専門をもつメンバーが仮設的かつ継続的に共同する場として位置づけ、建築／美術／政治／労働／都市史の相互の関係に焦点を当てた批評活動を展開しています。

<https://sites.google.com/groupatelier.jp/group/>

4. 食：データを摂取する

出品作家：明治大学宮下芳明研究室

味覚はもっともデジタルとは遠い感覚に見える。今、その味覚を新しいメディアと考え、表現から医療目的まで幅広いチャレンジがなされている。キャンディーの味がデジタル刺激によって変化したり、減塩対策としてヴァーチャルな塩分摂取を実現し、データを「摂取」することでもう一つの食べる（ダイエット）が可能になる世界。



明治大学宮下芳明研究室（吉本健義・宮下芳明）
《Edible lenticular: 可食レンチキュラレンズ》2022
© Miyashita Laboratory

明治大学宮下芳明研究室 Homei Miyashita Laboratory, Meiji University

スマホ画面に映された料理の味がそのまま再現される。そんな味の解析・再現装置を開発するなど、宮下芳明研究室は、味覚もデジタルで再現できるメディアの一つとして、食べられるデジタルの新たな地平を拓いています。その電気味覚研究は2023年9月にイグ・ノーベル賞（栄養学）を受賞しました。

<https://www.youtube.com/user/digitalcontentslab>

5. AIと生きる：AIがどこまで人間性を獲得できるか

出品作家：レフィーク・アナドール

機械学習を超えてAIが自律性をもち、独自の判断や感情表現ができるようになる。その自律性は私たち人間との相補的な関係で形成される、それは私たちの鏡であり、同時に新しい人間性の可能性の提示でもある。彼らが私たちに教えてくれる「新しいヒューマニティ」の意味とは？



Refik Anadol
左：《Neural Paintings》A, B, C (2023)
右：アナドールの脳波関連作品の
制作方法を紹介する映像
Photo: Joshua White
Courtesy of the artist and Jeffrey Deitch,
Los Angeles.

レフィーク・アナドール Refik Anadol

レフィーク・アナドールは、トルコ生まれ、現在はアメリカを拠点にするアーティスト。彼の作品は、人間と機械が交わる場所に創造性を見出しています。私たちを取り巻くデータを主要な素材として、コンピューター化された心のニューラルネットワークを共同制作者に、アナドールは私たちのデジタル化された記憶のラディカルな視覚化を提供し、学際的なアートのあり方を拡大させています。

<https://refikanadol.com/>

6. デジタルを買う：デジタルの中の新しい物質性

出品作家：AFROSCOPE、松田将英

改竄できないデジタルとして真正さを勝ち得たNFT。デジタルアートの市場価値だけでなく、新しい鑑賞者やコレクターを開拓、表現そのものの可能性も広げた。NFTという「価値」と「交換」のインフラ、システムによって芸術、文化価値が新しい循環をはじめます。

10



AFROSCOPE
《You Can Cut Off Our Heads But You Can't Kill Our Dreams》
2021
© AFROSCOPE

AFROSCOPE

アフロスコープ
AFROSCOPE (別名：アイザック・ナナ・オポク) は、アーティストやデザイナーとして、さらには社会起業家としても活動してきました。デジタル技術と、伝統的なアナログ媒体の双方を活用し、脱植民地化やディープ・アダプテーション(西洋の産業的ライフスタイルの崩壊に対する適応のこと)をテーマに探求しています。AFROSCOPEはガーナ代表として、2022年のヴェネチア・ビエンナーレに参加したほか、いくつかの展覧会で作品を発表しています。

<https://afroscope.com/>

11



松田将英
《Lunatic Pandora》2022
©Shōei Matsuda
Photo: Naoki Takehisa

松田将英 Shōei Matsuda

松田将英はSNS時代を象徴するコンセプチュアル・アーティストです。2010年からSNS上で活動を開始し、都市や社会に直接介入しながら人々と共同で作り上げる芸術実践が高く評価され、2016年には「アルス・エレクトロニカ賞」の優秀賞を受賞しました。近年では巨大な絵文字のバルーン作品《The Big Flat Now》や、NFTが購入できる自動販売機《Lunatic Pandora》などでも知られています。

本作《Souvenir》では、SNSにおける「認証マーク」を模したバッジを誰もが手軽に購入できる自動販売機が設置されます。そして購入者にはそのバッジを身に着ける機会が提供されます。本作は、デジタル社会において、身体を代替不可能なアカウントとして位置付けることで、その真正さや権利を保つものが何であるのかを、ユーモアを交えながら問いかけます。なお、1/100の確率で金沢金箔を使用した特別仕様が当たります。

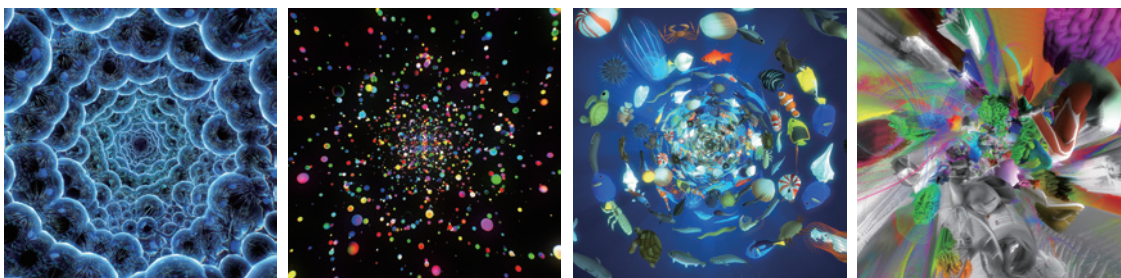
<https://www.shoeimatsuda.com/>

7. データと新しい表現：絵画・インスタレーション

出品作家：デイヴィッド・オライリー、ジョナサン・ザワダ

リサーチ結果や情報などのデータを視覚化したり、3Dプリンタで立体を作ったりするのではなく、その先のデータと創作の関係が始まっている。データを「絵の具」として絵を描く、データ処理の熱を使って彫刻をつくるなど、デジタルを通じてメディウムの新しい錬金術がつぎつぎと実現する。

12 | 13 | 14 | 15



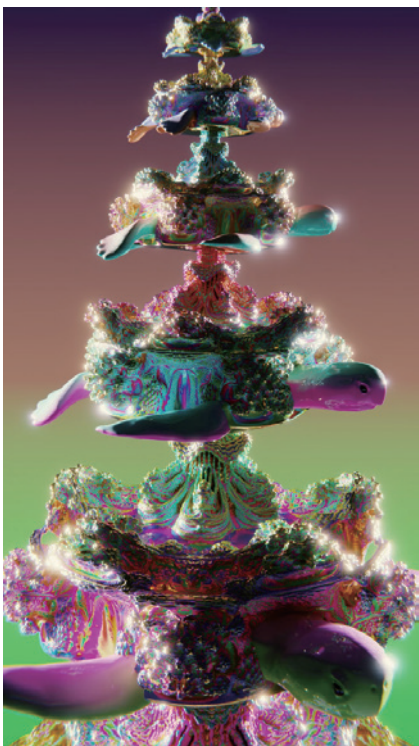
12~15.
David O'Reilly 《Eye of the Dream》 2018
© David O'Reilly

デイヴィッド・オライリー David O'Reilly

デイヴィッド・オライリーはアメリカを拠点とするメディアアーティストです。これまでデザイン、アニメーション、インタラクティブアートを横断的に手がけてきました。彼の手掛けた短編アニメーションは、オンラインや映画祭で高い評価を得ています。また、スパイク・ジョーンズとコラボレーションした映画《her／世界でひとつの彼女》では、劇中に登場するビデオゲームの3Dホログラムも担当。さらには、《Mountain^{マウンテン}》や《Everything^{エブリシング}》などのシミュレーションゲームの制作でも知られています。

<https://www.davidoreilly.com/>

16



Jonathan Zawada 《Infinite Regress》 2023
© Jonathan Zawada
In cooperation with Nozza Service

ジョナサン・ザワダ Jonathan Zawada

ジョナサン・ザワダはオーストラリアを拠点にするアーティスト。「デジタル経験から得た感覚」を主題に掲げ、制作を続けています。彼のルーツであるウェブデザインやプログラミングから派生し、現在では家具デザイン、彫刻、動画、絵画など、その表現手法は多岐にわたります。

<https://lnk.bio/zawhatthe>

協力: Nozza Service

8. ラディカル・ペタゴジー(新しい教育学)

AIが人間を超えるシンギュラリティがまもなく到来する今、従来の「教育」ではもはや新しい事態に対応できない。鳥の飛び方を教えるチュートリアルビデオから、廃墟をAIで再生する修復プログラム、バイオンシミュレーションまで、未来を生き抜くための斬新な教育学をみせる11のプログラムを提案。

17



スプツニ子!
《幸せの四葉のクローバーを探すドローン》2018-2023
© Sputniko!

スプツニ子! Sputniko!

アーティスト。東京藝術大学美術学部デザイン科准教授。英国ロンドン大学インペリアル・カレッジ数学科および情報工学科を卒業後、英国王立芸術学院(RCA)デザイン・インタラクションズ専攻修士課程を修了。RCA在学中より、テクノロジーによって変化していく人間の在り方や社会を反映させた映像インスタレーション作品を制作しています。

本展では、目視で探すことが難しかったはずの四つ葉のクローバーが、技術の発展により容易に見つけられる存在になってしまったことの皮肉を、新作の映像作品で描きます。

<https://sputniko.com/>

18 | 19 | 20 | 21
22 | 23 | 24 | 25



草野絵美《Neural Fad》2023
© Emi Kusano

草野絵美 Emi Kusano

東京都出身、レトロフューチャーをテーマに創作活動を行うアーティスト。クリスティーズ・ニューヨークやUnit Londonなどで世界中で展示を行ってきました。高校時代に原宿でストリート写真家デビューし、その後「Satellite Young」の主宰兼リードシンガーとしても活動し、音楽とインスタレーションアートを中心に活動。2021年、当時8歳の息子の「Zombie Zoo」プロジェクトをきっかけにWeb3ムーブメントに参加。22年インディペンデント・アニメスタジオ「新星ギャルバース」共同創設、ローンチ後販売したNFTアートはOpenSeaの取引総額ランキングで世界1位に輝きました。

今回は、画像生成AIで制作したイメージ群で構成されたインスタレーションを発表。AIと人間の記憶の関係性を探ります。

<https://www.emiksn.com/>

26 | 27



Merve Akdogan, Basar Ugur
 《GHOST STORIES》
 2023
 Collaboration with
 SO? Architecture and Ideas

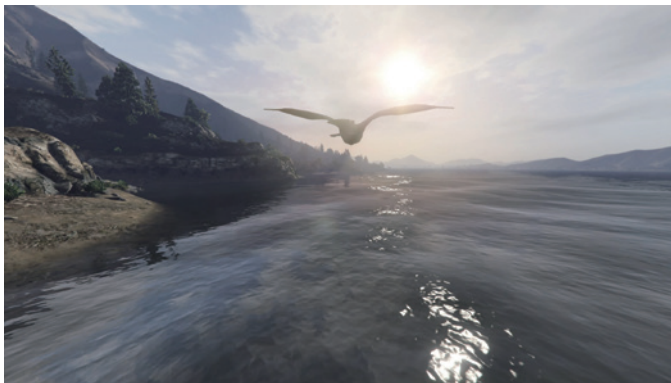
メルベ・アクドガン Merve Akdogan

メルベ・アクドガンは、クィア理論やウェアブル・テクノロジーへの関心を示し活動する、デザイナー、建築家です。またタトゥーアーティストとしても活躍していますが、そうした興味は、オンスキン・テクノロジー（皮膚の上に施されるテクノロジー）への活動の展開とも関係しています。

つねに社会や文化の変化とその再生を主要なテーマに掲げていますが、本作「ゴースト・ストーリーズ」もそうした問題意識のもと制作されたものです。2023年ヴェニス・ビエンナーレのトルコ・パヴィリオンで発表された映像作品です。映し出される写真の数々は、いずれも公募によって集められた廃墟の建築写真です。こうした放棄された建築に対して、生成AIを使い、場が再生した架空の状況をビジュアライズさせる映像作品となっています。様々な社会的しがらみや先入観により行き詰まる建築の再生を、AIを介することで一足飛びに、新鮮なイメージをアウトプットします。建築という容易には変えがたい対象に対して、ビジュアルで訴えかけることの重要性だけでなく、先入観を超えた先に希望を見出そうとする、AIを介在させることで獲得できる新しい可能性を示しています。

<https://architecture.mit.edu/people/merve-akdogan>

28



David Blandy
 《How to Fly》2020
 © David Blandy

デイヴィッド・ブランディ David Blandy

デイヴィッド・ブランディは、歴史や考古学への関心から、文化人類学的アプローチをもつアーティスト。その製作はときに、仮想空間での実践活動をとおして考察され、それを含め映像やパフォーマンスとして表現されます。本展で紹介する《How to Fly》(2020)も、海鳥が空を飛ぶシミュレーションを、ゲームツールを介して行い、その様子を収録したチュートリアル映像から始まります。こうしたシミュレーションを通して、自然と生き物との関係性を考察する映像作品となっています。

<https://davidbrandy.com/>

他の出展作家

- ・ ティル・ノワク **Till Nowak**

<https://www.framebox.com/portfolio/the-centrifuge-brain-project-2/>

- ・ サラ・チラチ **Sarah Ciraci**

- ・ バート・チャン、東京大学池上高志研究室／

Bert Chan, Takashi Ikegami Laboratory, The University of Tokyo

関連プログラム

『DIGITAL BITES [デジタル・バイツ]—アート&テクノロジーの撮り方』刊行記念トークイベント

デジタル時代の見る／見られる 身に纏うものの未来について

書籍『DIGITAL BITES [デジタル・バイツ] アート&テクノロジーの撮り方』の発売を記念し、配信イベントを開催します。

日時：2024年3月6日(水) 14:00～15:30 (15分前より入場／接続可能です)

会場：オンライン配信

料金：800円

参加方法：チケットをご購入の上ご参加ください。 <https://bnn.co.jp/products/bnn-talk-006>

Web3.0 × Art × Business

Web3.0のもと、アートはどう変わっていくのか？アートとビジネスの関係はどう変わっていくのか？について語り合います。

登壇者：スツツニ子! (アーティスト、DXP展出展作家) / 永井希依彦 (デロイトトーマツグループ)

長谷川祐子 (金沢21世紀美術館館長) / 高木遊 (金沢21世紀美術館アシスタント・キュレーター)

日時：2024年3月9日(土) 14:00～16:00 (開場13:45)

会場：金沢21世紀美術館 レクチャーホール

料金：無料

定員：80名 (先着順) (事前予約優先)

お問い合わせ：金沢21世紀美術館 学芸課 076-220-2801 event.g.kanazawa21@gmail.com

出版刊行物

29



デジタル・バイツ アート&テクノロジーの摂り方 Digital Bites How to eat Art and Technology

長谷川祐子・金沢21世紀美術館 編

価格：3,400円(税別)

判型／製本：B5判変型、透明PETカバー

色数：フルカラー

ページ数：272頁(バイリンガル)

発行元：株式会社ビー・エヌ・エヌ

展覧会関連グッズ

30



DXP展 オリジナルキャンディー

5柄を販売。展覧会出展作家の作品の一部をプリントした棒付きキャンディー(サイダー味)。まさに“デジタルを食べる”という展覧会のキーワードを再現したグッズ。

価格：756円(税込)

31



DXP展 オリジナルソックス

展覧会メインビジュアルをアレンジし、プリントしたソックス。7色を販売。男女兼用1サイズ。1足ではなく1枚ずつのばら売りで、購入者は両足の色の組み合わせを自由に選ぶことができます。もちろん3枚、5枚の奇数での購入も可。

価格：1枚825円(税込)

(1足1,650円/税込)

32



DXP展 オリジナルトートバッグ

表と裏のイメージが一周するように繋がったこだわりのデザイン。

印刷はシルクスクリーンを三版刷りにすることで、重厚なインクのりと特色インクならではの鮮やかな発色が実現しました。

また特大サイズですので、カーディガンやマフラーのような少しかさばるような持ち物もすっきりとまとめられます。

価格：6,050円(税込)

33



MANTLE オリジナルTシャツ

DXP出展作家MANTLE(伊阪柊 + 中村壮志)とDUSTNATIONのダブルネームTシャツ。雷が頻発することで有名な金沢を舞台に、雷のランダム性が都市空間、地理、風景を変容させるシミュレーションを用いたリアルタイム映像インスタレーション「simulation #4 -The Thunderbolt Odyssey-」とのコラボ企画。インスタレーションの中でも実際に展示される、雷と人間を繋ぐ象徴である避雷針が宙吊りになった状況が、グラフィックとしてデザインされている。

価格:6,600円(税込)

[取り扱い店舗]

- ・金沢21世紀美術館ミュージアムショップ
- ・金沢21世紀美術館ミュージアムショップ オンラインショップ

広報用画像

画像1～35を広報用にご提供いたします。ご希望の方は下記をお読みの上、当館プレスルームの画像提供ページからお申し込みください。 https://www.kanazawa21.jp/form/press_image/

[使用条件] ※広報用画像の掲載には各画像のキャプションとクレジットの明記が必要です。

※トリミングをご遠慮ください。作品が切れたりキャプション等の文字が画像にかぶったりしないよう、レイアウトにご配慮ください。

※情報確認のため、お手数ですが校正紙を広報課へお送りください。

※アーカイブのため、後日、掲載誌(紙)、URL、番組収録のDVD、CDなどをお送りください。以上、ご理解・ご協力のほど、何とぞよろしくお願いいたします。