

# DXP (デジタル・トランスフォーメーション・プラネット) ——次のインターフェースへ

## Digital Transformation Planet: Towards the Next Interface

2023.10.7–2024.3.17

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、ボーズ合同会社、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／後援=在日オーストラリア大使館、北國新聞社／令和5年度 文化庁 我が国アートのグローバル展開推進事業

Organized by: 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa [Kanazawa Art Promotion and Development Foundation] / In Cooperation with: Deloitte, GRID Inc., Japan Airlines Co., Ltd., JATO Co., Ltd., BOSE, KOKUYO Co., Ltd., Nakagawa Chemical Inc., PKSHA Technology Inc., Sony Music Entertainment (Japan) Inc., Callback K.K., Takashi Ikegami Laboratory, The University of Tokyo, Veuve Clicquot / Officially Supported by: the Australian Embassy Tokyo, THE HOKKOKU SHIMBUN / Supported by: the Agency for Cultural Affairs Government of Japan in the fiscal 2023

テキスト／Text: チャッピー (Chat GPT)



### DXPで、どう生きるか?

DXPは、アーティスト、建築家、科学者、プログラマー、その他多くの人々が集まって、さまざまなことが起こっていることを一緒に学び、未来を考える場所です。DXPでは、最新の技術であるAI、メタバース、ビッグデータなどに焦点を当て、私たちの未来の生活にどのように影響を与えるかを考えます。食べ物や服、住まいなどの生活全般にも関心があります。

### DXPでの生存ポイント:

#### 1. 多様な人たちと一緒に学ぼう:

DXPでは、さまざまな人たちが一緒に仕事をします。アーティスト、科学者、プログラマーなど、異なるバックグラウンドを持つ人々と協力して、新しいアイデアを生み出しましょう。

#### 2. 最新情報を追いかけてよう:

DXPでは、新しいテクノロジーやアイデアがどんどん出てきます。常に最新の情報を追いかけて、新しいことを学ぶことが大切です。

#### 3. 感じることでできるアイデアを考えよう:

DXPでは、私たちの五感を使って楽しむことができるアイデアを考えます。新しいアイデアを考えるとき、感じることでできるかどうかを考えてみましょう。

#### 4. 未来のことを考えよう:

DXPは未来を考える場所です。未来の暮らしや食べ物、服、住まいについて想像してみましょう。どのように進化するかを考えることが大切です。

#### 5. 柔軟で適応力のある姿勢:

DXPでは変化が頻繁に起こります。柔軟で適応力のある姿勢が大切です。新しいことを素早く学び、変化に対応しましょう。

#### 6. アイデアを共有しよう:

異なる人々との交流を大切にしましょう。異なるバックグラウンドを持つ人々から学び、アイデアを共有して新しいことを生み出す機会を作りましょう。

DXPでは、異なるアイデアやバックグラウンドを持つ人々と一緒に学び、未来を想像し、新しいアイデアを考え、変化に対応することが大切です。そして、楽しんで学びましょう!

### How to survive on DXP?

DXP is a place where artists, architects, scientists, programmers, and many other people come together to learn about different things happening and think about the future. In DXP, we focus on the latest technologies like AI, the metaverse, and big data and how they might affect our future lives, including things like food, clothes, and homes.

### Survival Points in DXP:

#### 1. Learn with Different People:

In DXP, you work with various people. Collaborate with artists, scientists, programmers, and others with different backgrounds to come up with new ideas.

#### 2. Keep Up with the Latest Information:

In DXP, new technologies and ideas keep coming up. It's important to always stay updated and learn new things.

#### 3. Think of Ideas You Can Feel:

In DXP, we think of ideas that you can enjoy using your five senses. When thinking of new ideas, consider whether they can be felt and experienced.

#### 4. Think About the Future:

DXP is a place to think about the future. Imagine what future life, food, clothes, and homes might be like. Think about how they might evolve.

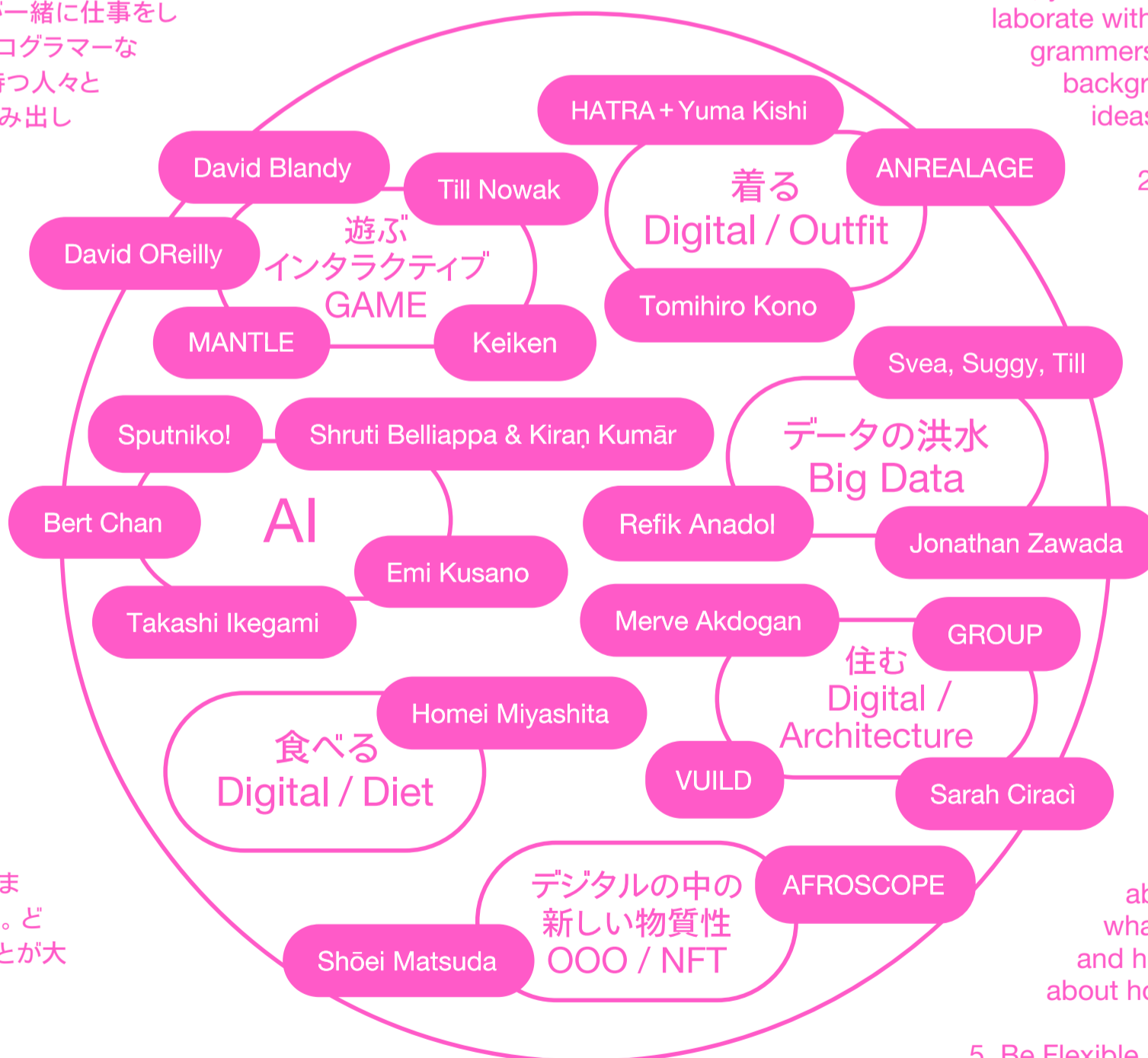
#### 5. Be Flexible and Adaptive:

DXP involves frequent changes. Being flexible and adaptive is important. Learn new things quickly and adapt to changes.

#### 6. Share Ideas:

Value interactions with different people. Learn from people with different backgrounds and create opportunities to share ideas and come up with new things.

In DXP, it's important to learn with people who have different ideas and backgrounds, imagine the future, think of new ideas, and adapt to changes. Most importantly, have fun while learning!



Gallery 7 前通路

AFROSCOPE  
Decolonize Imagination  
—想像力を脱植民地化せよ  
2023 | スライドショー

Gallery 7

ジョナサン・ザワダ  
犠牲、永続の行為  
2023 | マルチメディア・インスタレーション

Gallery 8

レフイク・アナドル  
MELTING MEMORIES SCULPTURES A  
MELTING MEMORIES SCULPTURES B  
MELTING MEMORIES SCULPTURES C  
NEURAL PAINTINGS - A  
NEURAL PAINTINGS - B  
NEURAL PAINTINGS - C  
MELTING MEMORIES - PROCESS VIDEO  
2023 | 彫刻、AIデータペインティング

Gallery 9

メルベ・アクドガン  
ゴースト・ストーリーズ  
2023 | ビデオ・インスタレーション

GROUP グループ  
手入れ/雨/水の通路  
2023 | AR (拡張現実)

Gallery 10

シュルティ・ベリアツパ&キラン・クマール  
補助的教育の実践部門：私は何をすべきか？  
何もしなくていい！わかった。  
2023 | マルチメディア・インスタレーション

2023.10.7-2024.3.17

Gallery 11 前通路 交流ゾーン

東京大学池上高志研究室 (協力:大阪大学石黒浩研究室)  
Alter 3  
2018 | 金属、シリコン等  
[2023.10.7-11.24]

Gallery 11

Keiken ケイケン  
形態形成天使：第1章：おもいやり  
2023 | ゲーム/マルチメディア・インスタレーション

Gallery 12

河野富広  
Fancy Creatures ファンシー・クリチャーズ  
2023 | マルチメディア・インスタレーション

Gallery 14

デイヴィッド・オライリー  
Eye of the Dream アイ・オブ・ザ・ドリーム  
2018-2023 | 4チャンネル・ビデオ・インスタレーション

Gallery 13 交流ゾーン

VUILD  
わどわど——ことばでつくる世界  
2023 | マルチメディア・インスタレーション

長期インスタレーションルーム 交流ゾーン

MANTLE (伊阪柊+中村壮志)  
simulation #4 -The Thunderbolt Odyssey-  
シミュレーション#4-ザサンダーボルトオデッセイ-  
2023 | リアルタイム映像インスタレーション

デザインギャラリー 交流ゾーン

アンリアレイジ  
[2023.10.7-2024.1.8]

HATRA  
[2024.1.13-3.17]

ミュージアムショップ 交流ゾーン

松田将英

ラジカルペダゴジー・セクション

(A)  
サラ・チラチ  
2012  
2003-2004 | 14分25秒

(B)  
MANTLE (伊阪柊+中村壮志)  
simulation #1 -Dancer Of Izu-  
2022 | 15分30秒

(C)  
スプツニ子!  
幸せの四葉のクローバーを探そうドローン  
2018-2023 | 9分36秒

(D)  
草野絵美  
Morphing Memory of Neural Fad  
モーフィング・メモリー・オブ・ニューラル・ファッド  
2023 | 5分

(E)  
DEF CON 26 スウェア、サジー、ティル  
によるプレゼンテーション  
フェイクサイエンスの内側  
2018 | 30分

(F)  
バート・チャン、東京大学池上高志研究室  
Lenia / Oil Droplet

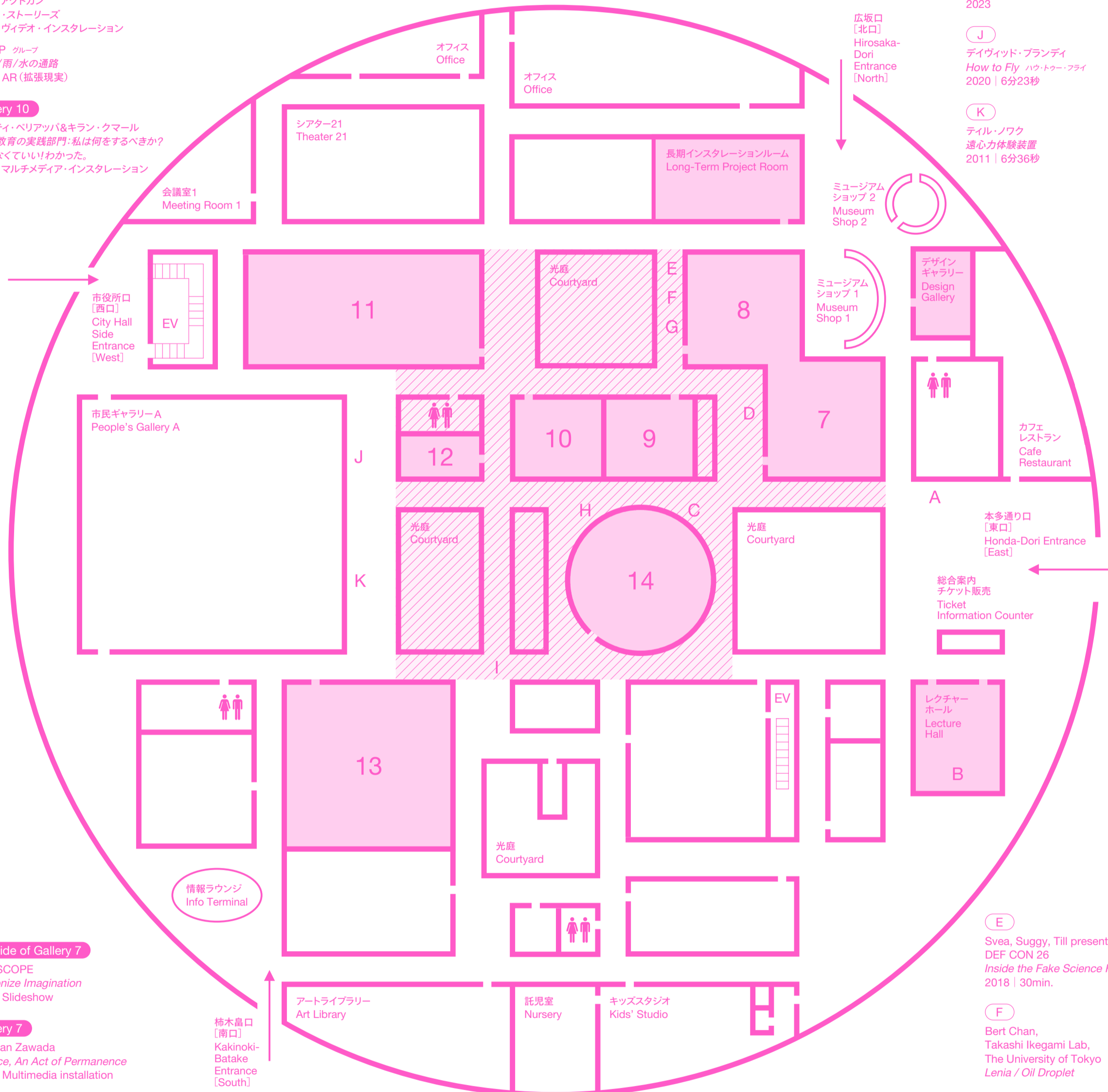
(G)  
明治大学 宮下芳明研究室  
4分26秒

(H)  
デイヴィッド・オライリー  
Artificial Life アーティフィシャル・ライフ  
2023 | 4分

(I)  
草野絵美  
Pixelated Perception  
ピクセルレイテッド・パーセプション  
2023

(J)  
デイヴィッド・ブランディ  
How to Fly ハウ・トゥー・フライ  
2020 | 6分23秒

(K)  
ティル・ノワク  
遠心力体験装置  
2011 | 6分36秒



Outside of Gallery 7

AFROSCOPE  
Decolonize Imagination  
2023 | Slideshow

Gallery 7

Jonathan Zawada  
Sacrifice, An Act of Permanence  
2023 | Multimedia installation

Gallery 8

Refik Anadol  
MELTING MEMORIES SCULPTURES A  
MELTING MEMORIES SCULPTURES B  
MELTING MEMORIES SCULPTURES C  
NEURAL PAINTINGS - A  
NEURAL PAINTINGS - B  
NEURAL PAINTINGS - C  
MELTING MEMORIES - PROCESS VIDEO  
2023 | Sculpture, AI data painting

Gallery 9

Merve Akdogan  
Ghost Stories  
2023 | Video installation

GROUP  
Involvement/Rain/Water passage  
2023 | AR: Augmented reality

Gallery 10

Shruti Belliappa & Kiran Kumār  
Department of Para Pedagogic Practices:  
What should I do? Nothing! OK.  
2023 | Multimedia installation

Outside of Gallery 11 Public Zone

Takashi Ikegami Laboratory, University of Tokyo  
(Supported by Hiroshi Ishiguro Lab, Osaka University)  
Alter 3  
2018 | Metal, silicone rubber, etc  
[2023.10.7-11.24]

Gallery 11

Keiken  
Morphogenic Angels: Chapter 1: Omoiari  
2023 | Game & multimedia installation

Gallery 12

Tomihiko Kono  
Fancy Creatures  
2023 | Multimedia installation

Gallery 14

David O'Reilly  
Eye of the Dream  
2018-2023 | 4-channel video installation

Gallery 13 Public Zone

VUILD  
WA-DO-WA-DO—Building Worlds with Words  
2023 | Multimedia installation

Long-Term Project Room Public Zone

MANTLE (Shu Isaka+Soshi Nakamura)  
simulation #4 -The Thunderbolt Odyssey-  
2023 | Real-time Video Installation

Design Gallery Public Zone

ANREALAGE  
[2023.10.7-2024.1.8]

HATRA  
[2024.1.13-3.17]

Museum Shop Public Zone

Shōei Matsuda

Radical Pedagogie's Section

(A)  
Sarah Ciraci  
2012  
2003-2004 | 14min. 25sec.

(B)  
MANTLE (Shu Isaka+Soshi Nakamura)  
simulation #1 -Dancer Of Izu-  
2022 | 15min. 30sec.

(C)  
Sputniko!  
Drone in search for a four-leaf clover  
2018-2023 | 9min. 36sec.

(D)  
Emi Kusano  
Morphing Memory of Neural Fad  
2023 | 5min.

(E)  
Svea, Suggy, Till presented at  
DEF CON 26  
Inside the Fake Science Factory  
2018 | 30min.

(F)  
Bert Chan,  
Takashi Ikegami Lab,  
The University of Tokyo  
Lenia / Oil Droplet

(G)  
Homei Miyashita Laboratory,  
Meiji University  
4min. 26sec.

(H)  
David O'Reilly  
Artificial Life  
2023 | 4min.

(I)  
Emi Kusano  
Pixelated Perception  
2023

(J)  
David Blandy  
How to Fly  
2020 | 6min. 23sec.

(K)  
Till Nowak  
The Centrifuge Brain Project  
2011 | 6min. 26sec.

Digital Transformation Planet: Towards the Next Interface