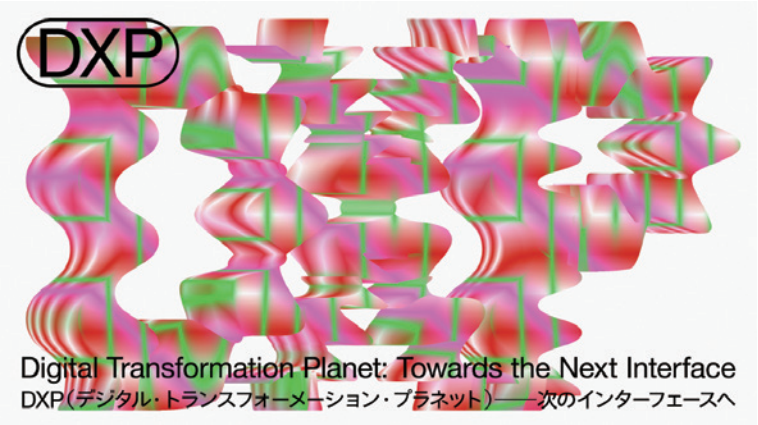


DXP

（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

2023年10月7日（土）～
2024年3月17日（日）

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力。
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	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
会期	2023年10月7日（土）～2024年3月17日（日）
休場日	月曜日（ただし10月9日、30日、1月8日、2月12日は開場）、 10月10日、31日、12月29日～1月1日、1月4日、1月9日、2月13日
開場時間	10:00～18:00（金・土曜日は20:00まで）※当日窓口販売は閉場の30分前まで
会場	金沢21世紀美術館　展示室7～14、長期インスタレーションルーム、デザインギャラリーなど
作家数	13カ国23組
料金	一般 1,200円（1,000円） / 大学生 800円（600円） / 小中高生 400円（300円） / 65歳以上の方 1,000円 ※（　）内は団体料金（20名以上）及びウェブチケット料金 ※入場当日に限り「コレクション展1 それは知っている：形が精神になるとき」（11月5日まで）、「コレクション展2リミックス・サウンド（仮題）」（11月18日から）にもご入場いただけます。
日時指定ウェブチケット販売開始日	2023年9月1日（金）10:00～
日時指定ウェブチケット購入方法	当館ウェブサイト（https://www.kanazawa21.jp）よりご購入いただけます。
主催	金沢21世紀美術館［公益財団法人金沢芸術創造財団］
助成	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
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、ブライトモーメンツ、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
企画	金沢21世紀美術館　長谷川祐子、髙木遊、原田美緒、杭亦舒（ハン・イシュ）、本橋仁 アドバイザー：ハンス・ウルリッヒ・オブリスト（サーペンタイン・ギャラリーディレクター）
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：髙木遊、原田美緒、杭亦舒（ハン・イシュ）、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

デジタルを食べる!? ―身体と一体化するテクノロジー

デジタルテクノロジーによってこの地球という惑星、そこに住む「私たち」の生き方や感性はどのように変わっていくのでしょうか。20世紀から繰り返されてきたこの問いに対して2023年、いままでとは全く違った惑星の姿が出現しようとしています。人新世とよばれ、見えないネットワークやAIによるコントロールにひたされたこの惑星DXPでは、テクノロジーと生物との関係が日々新たに生成されています。
DXP展は、アーティスト、建築家、科学者、プログラマーなどが領域横断的にこの変容をとらえ、今おこっていることを理解し、それを感じられるものとして展開するインターフェースとなります。注目のテクノロジーであるAI、メタバースやビッグデータで構成される一つのリアリティ、そしてヴィジョンとしてのDXPは衣食住も含めた総合的なライフの可能性を提案します。

金沢21世紀美術館　長谷川祐子、髙木遊、原田美緒、杭亦舒、本橋仁

展覧会の特徴

未来を予見する先駆的な作品群

本展は、AI、メタバース、ビッグデータなど現代において最も注目すべきテクノロジーにアートの視点から焦点を当てています。展覧会では、これらのテクノロジーがどのように進化し、私たちの生活や感性にどのような影響を与えるかを予見する作品を展示します。鑑賞者は、未来の可能性についての洞察を得ることができ、現代美術を通してテクノロジーの進歩についてより深く理解することができるでしょう。

領域横断的なアプローチ

アーティスト、建築家、科学者、プログラマーなど、さまざまな分野の専門家が協力、13カ国23組によりこの展覧会は企画されます。領域横断的なアプローチにより、テクノロジーと我々人類との関係を多角的に探求します。この多様な視点から展示される作品やコンテンツにより、テクノロジーと人類や他の生物の複雑な相互作用について考えます。

総合的なライフの可能性を問う

衣食住を含めた総合的なライフの可能性を提案するのもこの展覧会の大きな特徴です。本展では、テクノロジーが私たちの日常生活のあらゆる側面にどのように組み込まれていくかを示す展示物やコンセプトが紹介されます。新しいテクノロジーが、私たちの生活の質や経験にどのような変化をもたらすかの可能性を探り、私たち自身のライフスタイルや意識を見直すきっかけを得ることができます。

アドバイザープロフィール

Photo: Lukas Wassmann

ハンス・ウルリッヒ・オブリスト　Hans Ulrich Obrist (curator)

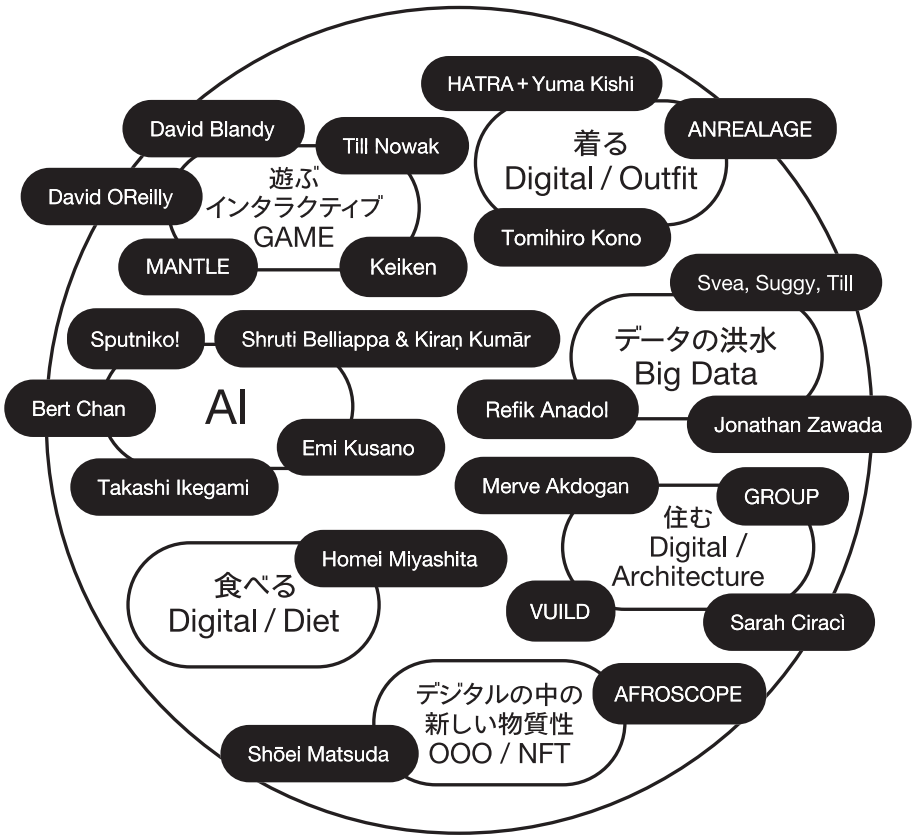
キュレーター、ライター。2006年からロンドンのサーペンタイン・ギャラリーディレクター。アーティストだけでなく、建築家、科学者、デザイナー、映画監督、コレオグラファー、思想家と協働するなど、学際的なアプローチで知られ、活動は多岐にわたる。オンライン展示などを多く手がけ、最近はゲームの展覧会WORLDBUILDING Gaming and Art in the Digital Ageが国際巡回中。

出展作家リスト 姓のアルファベット順

- AFROSCOPE（ガーナ）
- レフィーク・アナドール／Refik Anadol（トルコ、アメリカ）
- アンリアレイジ／ANREALAGE（日本）
- シュルティ・ベリアッパ＆キラン・クマール／Shruti Belliappa & Kiraṇ Kumār（インド）
- 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）
- MANTLE: 伊阪柊+中村壮志／MANTLE: Shu Isaka+Soshi Nakamura（日本）
- 松田将英／Shōei Matsuda（日本）
- デイヴィッド・オライリー／David OReilly（アイルランド）
- 東京大学池上高志研究室（協力：大阪大学石黒浩研究室）Takashi Ikegami Laboratory, The University of Tokyo（Supported by Hiroshi Ishiguro Laboratory, University of Osaka）
- VUILD（日本）
- ジョナサン・ザワダ／Jonathan Zawada（オーストラリア）

ラディカル・ペタゴジー　セクション

- メルベ・アクドガン／Merve Akdogan（トルコ）
- デイヴィッド・ブランディ／David Blandy（イギリス）
- DEF CON 26（ドイツ）
- 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（香港、日本）
- サラ・チラチ／Sarah Ciraci（イタリア）
- 明治大学宮下芳明研究室／Homei Miyashita Laboratory, Meiji University（日本）
- 草野絵美／Emi Kusano（日本）
- MANTLE（伊阪柊 ＋ 中村壮志）／MANTLE: Shu Isaka+Soshi Nakamura（日本）
- ティル・ノワク／Till Nowak（ドイツ）
- スプツニ子！／Sputniko!（日本）
- デイヴィッド・オライリー／David OReilly（アイルランド）



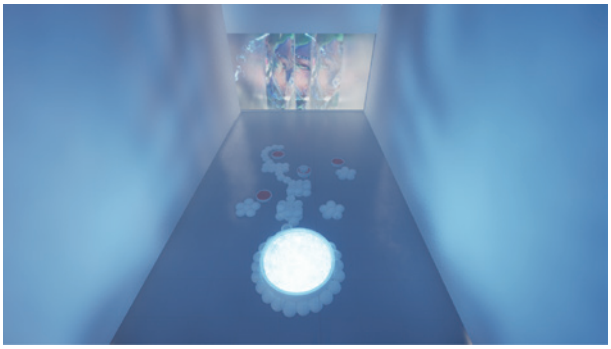
展覧会構成

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。

1



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

Keiken

Keiken（ケイケン）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的背景を持つ、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。

現在進行中の世界構築プロジェクト《形態形成天使》は、現在の現実を超越した、根本的に異なる時空で展開されながら、千年後を舞台にした進化し続ける宇宙を描写します。作中で人類は、有機的な細胞改造によって、人間以外の意識を取り入れるポスト・ヒューマンの能力を手に入れます。このポスト・ヒューマンたちは「天使」とみなされ、先祖、肉体、地球外、そして動物、自然、細胞、宇宙など、あらゆる事物の意識に価値を見出し、取り込みます。

本展では、本作を2つの方法で体験できます。まずは未来世界を理解する旅に出るためにプレイヤーとして「天使」を操作する方法。もう一つは、休憩と熟考を促す没入型インスタレーションの中で、観客として他人のプレイを見届ける方法です。プレイするだけでなく、空間に没入することで、スペキュラティブな作品の世界観とその背景にある「創世記」を発見することができるでしょう。

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 / アンリアレイジ / 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イングに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。

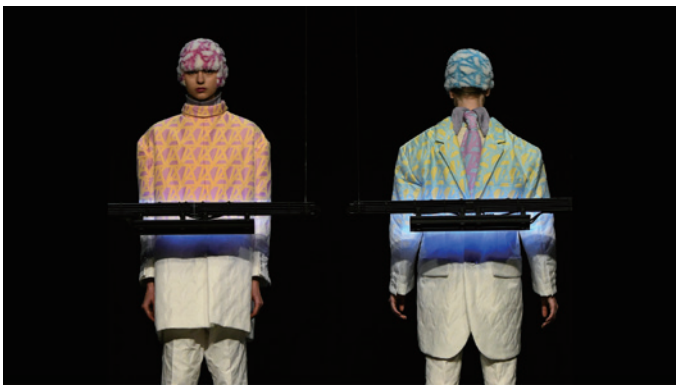
2 | 3

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。
2020年のパンデミック時には、ヴァーチャルにウィッグを装着できるARフィルターを発表しました。今回の展示では、そのARフィルターのアップデート版を発表します。モニターの前に立ってみてください。みなさんもまた未確認生物にメタモルフォーゼ（変身）することができます。新型コロナウイルスの感染拡大は、私たちとファッションとの関係性も変える大きな出来事でした。たとえば、画面越しに試着する「ヴァーチャル・フィッティング」が、実際の店舗に行けない状況下において必要不可欠となったことは記憶に新しいでしょう。河野のARフィルターはその先駆的な事例ともいえます。また、画面上で未確認生物のようなウィッグが人間に寄生するさまはトランススピーシーズ（種をまたぐ存在）への想像力も鑑賞者にかきたてます。
http://www.tomihirokono.com/

4

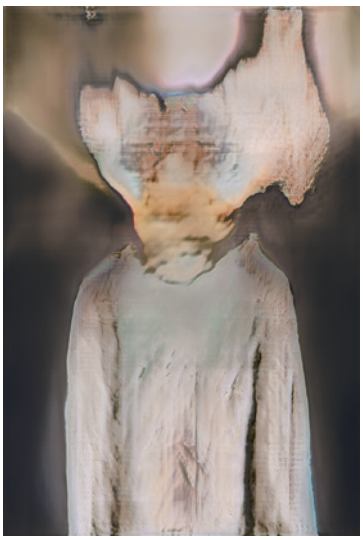


アンリアレイジ
《＝(2023-24年秋冬)》2022
© Koji Hirano

アンリアレイジ　ANREALAGE

デザイナーの森永邦彦によって2003年に設立されたファッションブランド。ブランド名の「ANREALAGE」は、A REAL（日常）、UN REAL（非日常）、AGE（時代）をミックスした造語です。「神は細部に宿る」をモットーに、最新テクノロジーを採用した服を発表しています。
今回のインスタレーションは、パンデミックの2020年から2022年に発表した、S/S 2021 COLLECTION “HOME”、A/W 2021-22 COLLECTION “GROUND”、S/S 2022 COLLECTION “DIMENSION”、A/W 2022-23 COLLECTION “PLANET” の4つのコレクションで構成されています。パンデミックにおいて、身につけることの意義は揺らぎました。しかし、アンリアレイジはこの逆境の中で、ファッションの前提を問うコンセプトを次々に打ち出したのです。
今回はデジタルとファッションの関係について長らく取り組んできたアンリアレイジの現在地を紹介するだけでなく、リアルとデジタルの境界線を問うポスト・パンデミックのファッションのあり方を示す展示となるでしょう。
https://www.anrealage.com/

5



HATRA+Yuma Kishi《TUNER》2019
© 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。
今回、二組がユニットとして展開するのは独自にチューニングしたMaryGPT／ ChatGPT／人間、三者による対話システムと、それらの関係についての衣服を介した問い直しであります。
HATRA　http://hatroid.com
Yuma Kishi　https://obake2ai.com/

3. 住：環境／デジタル

出品作家：VUILD / GROUP / MANTLE（伊阪柊+中村壮志）

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。

6

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に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きました。
本展では、６ヶ月の会期中稼働し続ける展示を行います。具体的には来場者は自由なイメージを言葉で発し、その言葉からAIが３Ｄのモデルを生成します。そうして出来た３Ｄのデータをもとに、会場内に設置した木材加工用のCNCルーター「Shopbot（ショップボット）」で削り出し、現実に出現させます。VUILDの様々なサービスを援用したこの展示は、建築や都市の新しい生み出され方を暗示させるものとなるでしょう。
https://vuild.co.jp/
協力：コクヨ株式会社

7

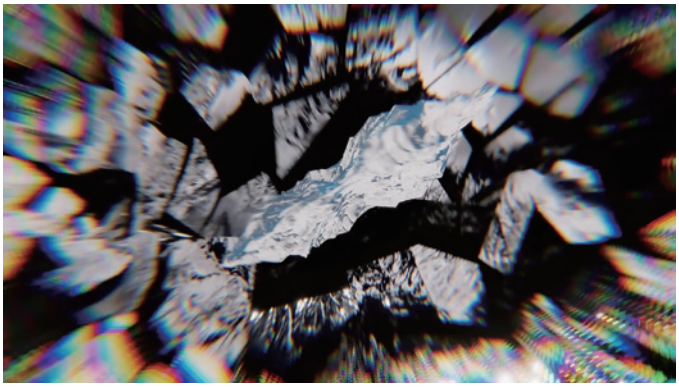
2023年3月10日から21日にかけて行われた都市型展覧会「AUGMENTED SITUATION D」のGROUPによるAR作品。暗渠となった渋谷川が、携帯電話の画面を通じて可視化される。渋谷の街を歩きながら、本来の渋谷の自然が身体化される仕組み。

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

GROUP

GROUP（グループ）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。
本展では、ARやVRなどを包括的に指すXR（クロスリアリティ）技術を活用して、物理的に存在しない建築の可能性を探求します。つまり、建築が単なる建物ではなく、環境との相互作用や情報伝達の手段としてのあり方です。本作《手入れ / 雨 / 水の通路》は、金沢の141年分の降雨データを取得し、XR技術を駆使してそのデータを視覚的に表現します。観客は、自分の携帯電話を使って、画面越しに館内に展開されるヴァーチャルな世界を体感します。そして気象パターンや降水量の変化を直感的に理解し、建築と自然環境の相互作用について新たな洞察の機会を提供します。また、GROUPはデジタルハンドアウトを提案します。これは本展の点在する展示室を空間的に繋げる役割だけでなく、展示物や情報をインタラクティブに探索し、展示室間で情報を共有する手段としても機能します。建築が物理空間だけの存在ではなく、デジタル空間と融合することを示してくれます。
https://sites.google.com/groupatelier.jp/group/
協力：鈴木隆志(MULTRA), 株式会社グリッド、ジャトー株式会社、ボーズ合同会社

8



MANTLE（Shu Isaka+Soshi Nakamura）
《simulation#1》2022
© MANTLE

MANTLE（伊阪柊+中村壮志） MANTLE（Shu Isaka+Soshi Nakamura）

映像表現を探究するアーティストである伊阪柊と中村壮志によって結成されたアートコレクティブ。彼らはあらゆる場所の特異性にアクセスし、直接観察できない現象や、人間の時間軸を超えた長期および短期の時間経過のシミュレーションや再編集を行ってきました。その過程で発生する偶発的な要素やエラーさえも作品に取り入れ、それを遊戯的な手法で表現し、現在と未来の時空間の臨界域を見出そうとしています。
本作《simulation #4 -The Thunderbolt Odyssey-》では、デジタル技術の源である電気、さらには「雷」に

ついて言及します。実は金沢は日本で最も雷が頻発するといわれる土地です。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映像を制作します。このランダム性を持つ雷のシミュレーションは、まるで地表に新たなテクノロジーのデータがローディングされているかのようです。そしてディスプレイ上の積乱雲から放射された雷は、天地逆転した避雷針へと駆け抜けます。この避雷針が誰を守るために存在するのか、その目的が不明確なまま、技術と自然現象の交わる臨界点として現れます。

伊阪柊　https://shuisaka.site/

中村壮志　http://sounakamura.com/

協力：鈴木隆志(MULTRA)、株式会社グリッド、ジャトー株式会社、ボーズ合同会社

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みえる。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。

9

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：東京大学池上高志研究室、シュルティ・ベリアッパ＆キラン・クマール、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？

10

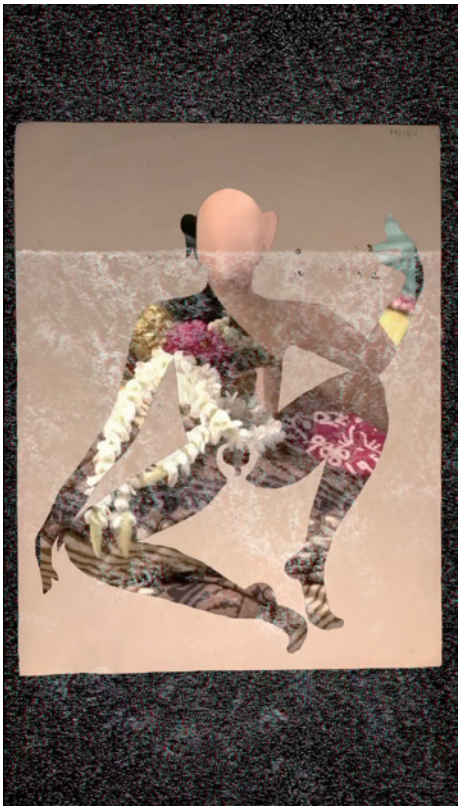
Keiichiro Shibuya
《Android Opera “Scary Beauty”》2020
© Sharjah Art Foundation

東京大学 池上高志研究室
Takashi Ikegami Laboratory, The University of Tokyo

協力：大阪大学石黒浩研究室
Supported by Hiroshi Ishiguro Laboratory, University of Osaka

Alter（オルタ）は、2016年から開発を続けているヒューマノイドロボットで、Alter3はその3号機です。関節軸を43個持ち、そのうち7軸が顔の表情筋に、2軸が目の動き、18軸が左腕、という具合です。この回転軸はそれぞれ0から255の値をとることができ，それを圧縮空気で動かします。その43軸の制御をプログラムしてあげると、表情ゆたかな様々な動きが生成されるのです。
今回、巨大な言語モデルであるGPT4を用いて、Alter3の表現を拡張する実験をします。GPT4は膨大な自然言語（人が日常的に使っている言語）を学習していますが、これによってAlter3は人間の模倣を超えて、人間に共感しながら対話できるようになります。この実験では、GPT4でシミュレートした6つの人格（哲学者、科学者、小説家、芸術家、ミュージシャン、10歳の子ども）をAlter3に与え、それらが内部で自由に会話します。さらに、その発言に基づいたジェスチャーをGPT4がプログラムすることで、Alter3自身の身体を自律的に動かします。Alter3は毎日アップデートされ、人間とコミュニケーションをとるなかで新しい動きを覚えて行きます。
Alter3に話しかけ、実験に参加してください。Alter3の人格がどのような会話を繰り広げるのか、また、どのような動きを覚えていくのでしょうか。このような実験を通じて、「人間とヒューマノイドAIは何が違うのか、何が同じなのか」を考えることができるでしょう。
https://www.sacral.c.u-tokyo.ac.jp/
プログラム：吉田崇英、johnsmith

11



[参考画像]
Kiraṇ Kumār《Six uneasy fragments (exactly) about the natural and spiritual》© Kiraṇ Kumār

シュルティ・ベリアッパ&キラン・クマール
Shruti Belliappa & Kiraṇ Kumār

シュルティ・ベリアッパは、インドに生まれ、イギリスを拠点に活動する作家、戦後・現代美術史家です。メコン川周辺国境地帯における空間的正義（Spatial Justice）を研究しています。キラン・クマールは、インド生まれ、現在はインドとドイツを拠点に活動しています。彼の実践は、歴史批評、舞踊、コンピューター・プログラムの最適化研究などの領域を横断します。
シリーズ「補助的教育の実践部門」は、ベリアッパとクマールの初めての共作で、現代のインド洋地域の変容への批評を伴う、8部構成のインスタレーション／出版物シリーズです。第2作《補助的教育の実践部門：私は何をするべきか？何もしなくていい！わかった。》はAIと、空虚（Śūnyatā）の概念から発展された、前近代のタントリック絵画、西洋の正典におけるコンセプチュアル・アートの起源、1960年代の日本の前衛芸術といった世界美術史の3つのパラダイムとの間の対話を構想しています。本作は、脱植民地主義の認識論的再帰の実践として、人工知能と視覚認識論の新しい時代に、国境を越える「ゼロ地点」または「Śūnya」を創造しようとしています。
AIが人間の生産様式を凌駕し徐々にその地位を確立する時代に、イメージに熱狂的に支配された世界のための芸術とはどのようなものになるでしょうか？
https://archipelagoarchives.com/Kira-Kumar

12 | 13

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。

本展では、脳波計（EEG）で人間の脳波データを記録し、アーティストが開発した独自のアルゴリズムでデータを動的絵画、彫刻などの視覚表現に変換した作品群を展示します。「Neural Painting」シリーズは、人間の興奮時と集中時の脳波データを、図形の形と変化速度に結び付け動的絵画として構築しています。AからCはそれぞれ、瞑想状態、ネガティブ状態、ポジティブ状態の脳波を表現しています。「Melting Memories Sculptures」は、特定の長期記憶に集中力を働かせた時にうまれる脳波データを元に構築した彫刻シリーズです。こうした人間とAIの共同作業を通して視覚表現に変換することで、不可視であるはずの感情の波動を直観的に体験することができます。
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る。

14

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

AFROSCOPE

AFROSCOPE（アフロスコープ）（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きました。
本展ではNFTアートとしても販売されている彼のデジタル絵画を日本で初めて紹介します。彼の作品に通底する思想に「アフロフューチャリズム」があります。アフロフューチャリズムとは、黒人文化と、テクノロジー、SFなどの未来的表象が結びついたムーブメントを指す用語です。これまでの西洋中心的な文化的表象を批判し、そこからの脱構築を図るものです。AFROSCOPEも自身の活動を「想像力の脱植民地化」を促すものと考えています。日本から遠くに位置するアフリカの思想にアクセスできるのみならず、NFTアートとして容易に所有できるようになったことは特筆すべきDXの効用といえるかもしれません。
https://afroscope.com/

15

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

松田将英　Shōei Matsuda

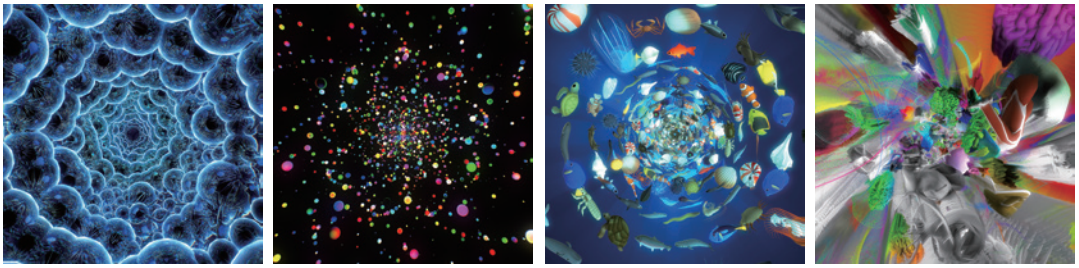
松田将英はSNS時代を象徴するコンセプチュアル・アーティストです。2010年からSNS上で活動を開始し、都市や社会に直接介入しながら人々と共同で作り上げる芸術実践が高く評価され、2016年には「アルス・エレクトロニカ賞」の優秀賞を受賞しました。近年では巨大な絵文字のバルーン作品《The Big Flat Now》や、NFTが購入できる自動販売機《Lunatic Pandora》などでも知られています。
本作《Souvenir》では、SNSにおける「認証マーク」を模したバッジを誰もが手軽に購入できる自動販売機が設置されます。そして購入者にはそのバッジを身に着ける機会が提供されます。本作は、デジタル社会において、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。

16｜17｜18｜19



16〜19.
David OReilly《Eye of the Dream》2018
© David OReilly

デイヴィッド・オライリー　David OReilly

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ホログラフも担当。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。
本作、《Eye of the Dream（アイ・オブ・ザ・ドリーム）》は、同じく彼の作品《Everything》で使われた森羅万象を表す数多の3Dオブジェクトを

用いて、宇宙の誕生であるビッグバンを「宇宙」「火」「水」「精神」の4つの世界に再編成したシミュレーションです。2018年に発表された作品を、本作では観客の音に反応するインタラクティブな映像として再構築しました。観客の発する音により映像が変わる動的なシミュレーションで、いま流れる映像は、その場限りの唯一無二なものです。彼の作品は、生命の起源にも結びつく宇宙の誕生を、デジタルで表現するこの作品は、いまデジタルと共に生きる私たちの「生きる」という言葉の再解釈を差し迫ってくるようです。

https://www.davidoreilly.com/

制作協力：アレクシー・アンドレ（ソニーコンピュータサイエンス研究所）

---

20 | 21 | 22

20,21,22.
Jonathan Zawada
《Sacrifice, An Act of Permanence》2023
© Jonathan Zawada

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。

本作《犠牲、永続の行為》は、絵画、彫刻、様々なソフトウェアや周辺機器を介在させたコンピューター・システムを含むマルチメディア・インスタレーションです。3つの絵画には、記憶や回想に関わる3つの異なるヒト染色体情報に基づき、地層が描かれます。この絵画はウェブカメラで撮影され、吊るされたコンピューターの機械学習を通して自然言語の説明テキストになり音声で読み上げられます。その後も、システム内の装置の間で変換され受け渡されます。情報は回り道をしながら視覚、言語、音声など異なる形式に符号化され、その途中で起きるエラーや消失も折り込まれていきます。そして、コンピューターがデータを処理する際に発生する余分な熱が、亀の形をしたワックスを溶かし、インスタレーションの中心に新たな地層を形成します。

本作は、情報の伝達こそが、惑星、人間、素粒子、あらゆる尺度で起きる全事象の核心であることを示唆し、デジタル技術と人間性の境界線を再考しています。

https://lnk.bio/zawhatthe

協力: Nozza Service

8. ラディカル・ベタゴジー（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、従来的な「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。

23

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く。
https://sputniko.com/

---

24 | 25 | 26 | 27
28 | 29 | 30 | 31

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位に輝いた。
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/

32 | 33

32,33.
Merve Akdogan, Basar Ugur
《GHOST STORIES》
2023

メルベ・アクドガン　Merve Akdogan

メルベ・アクドガンは、クィア理論やウェラブル・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

34

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

- **MANTLE（伊阪柊 ＋ 中村壮志） MANTLE: Shu Isaka+Soshi Nakamura**
  伊阪柊　https://shuisaka.site/　中村壮志　http://sounakamura.com/
- **ティル・ノワク　Till Nowak**
  https://www.framebox.com/portfolio/the-centrifuge-brain-project-2/
- **デイヴィッド・オライリー　David OReilly**
  https://www.davidoreilly.com/
- **DEF CON 26**
- **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
- **サラ・チラチ　Sarah Ciraci**

オープニング、ガイダンスに参加する出展作家一覧

10月6日〜10月8日の間、下記の出展作家が在館する予定です。出展作家にインタビューをご希望の際は、広報課までご相談ください。滞在日や滞在時間はお問合せください。

Keiken

デイヴィッド・オライリー
David OReilly

シュルティ・ベリアッパ&キラン・クマール
Shruti Belliappa & Kiraṇ Kumār

ジョナサン・ザワダ
Jonathan Zawada

MANTLE: 伊阪柊+中村壮志
MANTLE: Shu Isaka+Soshi Nakamura

河野富広
Tomihiro Kono

GROUP

GROUP
井上岳

VUILD

VUILD株式会社
代表取締役 秋吉浩気

東京大学池上高志研究室
Takashi Ikegami Laboratory, The University of Tokyo

草野絵美
Emi Kusano

明治大学総合数理学部
先端メディアサイエンス学科　教授 宮下芳明
Homei Miyashita Laboratory, Meiji University

アンリアレイジ　森永邦彦
Kunihiko Morinaga　ANREALAGE

関連プログラム、関連イベント

デジタル時代における、アートと都市に関するシンポジウム
Symposium on the Relationship between the City and the Arts in the Digital Age

日時……2023年10月7日（土）、8日（日）
会場……金沢21世紀美術館　シアター21
料金……入場無料
助成……大林財団
プログラム

●2023年10月7日（土）DXP展参加アーティストたちによるトークセッション

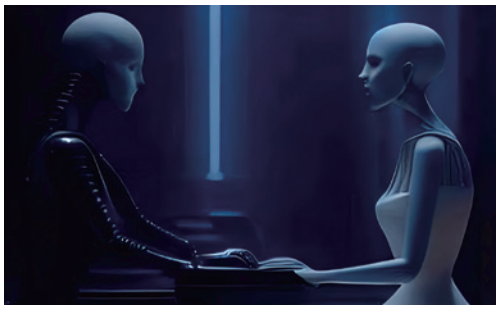
14:00 -15:30　セッション① 池上高志×デイヴィッド・オライリー
　　モデレーター：長谷川祐子（金沢21世紀美術館館長）
15:30-16:00　休憩
16:00 -17:30　セッション② Keiken（ターニャ・クルス、ハナ・オオモリ）×海道賢仁（ゲームデザイナー）
　　モデレーター：杭亦舒（金沢21世紀美術館学芸員）

●2023年10月8日（日）基礎講演＋アーティストとのカンバセーション

15:30-16:30　ハンス・ウルリッヒ・オブリストによる基礎講演「都市としての／現代アートにおけるメタバース」
　　登壇者：ハンス・ウルリッヒ・オブリスト（本展アドバイザー／サーペンタイン・ギャラリーディレクター）
　　モデレーター：長谷川祐子（金沢21世紀美術館館長）
16:30-17:00　オブリスト×アーティストのカンバセーション
　　パネリスト：Keiken（ターニャ・クルス、ハナ・オオモリ）、キラン・クマール

※オブリスト氏はオンラインでの参加となります

『IDEA ― 2台のアンドロイドによる愛と死、存在をめぐる対話』渋谷慶一郎＋池上高志


35

日時……10月13日（金）19:00開演
　　10月14日（土）16:00開演
会場……金沢21世紀美術館 シアター21
料金……前売4,400円、当日5,500円
　　9月15日（金）からPeatixにてチケット発売開始
定員……100名（先着順）
出演……Alter3、Alter4
プログラミング（Alter3）……吉田崇英、johnsmith
プログラミング（Alter4）……今井慎太郎
脚本……GPT
音楽、コンセプト……渋谷慶一郎（ピアノ、エレクトロニクス）
制作……ATAK
協力……大阪芸術大学

Peatix

IDEA（イデア）はギリシャ語で姿、形を意味する。プラトンが定義したイデア界と現象界をそれぞれ表象するAlter3とAlter4はステージに向き合う形で設置され、語り合う姿と顔や表情がスクリーンに拡大して投影される。自らが話す言葉全てがGPTによって運動に変換され動きまでもが制御されているAlter3と渋谷の演奏する音楽の音量や音程、音密度に対する反応と全身に装着したオシレーターをモジュレートさせて周期運動を生成し続けるAlter4。プラトンの全著作、カール・ポパーによるプラトン批判なども学習したGPTが脚本の全てを生成し、AI、アンドロイドにとっての愛や死、存在と欲望、感情とは何か？それらはいかに可能かという議論が2台のアンドロイドによって展開される。そして彼らが到達した結論とは？

出版刊行物

デジタル・バイツ　アート&テクノロジーの摂り方（仮）

Digital Bites　How to eat Art and Technology

長谷川祐子・金沢21世紀美術館 編
発売予定日：2023年11月末（会場）/2023年12月（書店）
価格：3,000円（予価）
判型／製本：B5判変型
色数：フルカラー
ページ数：240頁（予定）（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

36

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（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）

37

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）

DXP展 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）

同時開催

コレクション展 2：電気-音

会期：2023年11月18日（土）～2024年5月12日（日）
開場時間：10:00～18:00（金・土曜日は20:00まで）
会場：金沢21世紀美術館　展示室1,3-6

特別展示：池田亮司

会期：2023年11月18日（土）～2024年5月12日（日）
開場時間：10:00～18:00（金・土曜日は20:00まで）
会場：金沢21世紀美術館　展示室2

広報用画像

画像1～37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。
※トリミングはご遠慮ください。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。
※アーカイヴのため、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。