

京都は耕す、育む、磨く

KYOTO STEAM

— 世界文化交流祭 —

prologue

KYOTO STEAM –世界文化交流祭– prologue

KYOTO STEAM – International Arts×Science Festival – prologue

「アート×サイエンス・テクノロジー」をテーマに、文化芸術の新たな可能性や価値を世界に問う。そんな全く新しい試みに挑戦する「KYOTO STEAM–世界文化交流祭–」は、歴史や伝統を大切にしながら他の文化を受け入れ、新たな価値を創造し続けてきた「文化芸術都市・京都」ならではの文化の祭典です。

2019年3月には、そのプレ事業「KYOTO STEAM–世界文化交流祭–prologue」を市内各所で開催。多くの方々に芸術と科学の融合による新たな世界を楽しんでいただき、2020年3月の本番に向けての機運が大いに高まりました。御出演の皆様、協賛企業の皆様をはじめ、開催に御尽力いただきました全ての皆様に、改めて厚く御礼申し上げます。

本番では、京都市京セラ美術館のリニューアルオープン、日本博などとも連携した企画に取り組みます。

本祭典の成功に向け、芸・産学官のオール京都で取り組んでまいりますので、引き続き、皆様の御理解と御協力をお願い申し上げます。

Endeavored to explore new possibilities and values of arts and culture under the theme of *Arts × Science/Technology, KYOTO STEAM – International Arts×Science Festival* is initiated in Kyoto, the city of culture and arts. It strives to preserve the histories and traditions on the one hand, and to embrace different cultures and create new values on the other.
As a prelude, in March 2019, *KYOTO STEAM – International Arts×Science Festival – prologue* was held at various locations in Kyoto city. Many enjoyed the new outlook brought out by the fusion of arts and science, which had made March 2020 the perfect timing for the main festival. I would like to express our gratitude to those who staged or performed in the event, the sponsors and those who worked hard to make *prologue* successful.
For the main festival in 2020, we are working together with the newly renovated Kyoto City KYOCERA Museum of Art, Japan Cultural Expo among others. Through the collaborations among Kyoto's art, governmental, industrial and academic bodies, we wish for a great success for the 2020 festival. In the meanwhile, we sincerely appreciate your continued support and cooperation.

Chairperson of the council,
Executive Committee of KYOTO STEAM – International Arts×Science Festival
KYOTO STEAM–世界文化交流祭–実行委員会 評議会議長
Mayor of Kyoto City
京都市長
KADOKAWA Daisaku
門川 大作



開催期間
メインプログラム
2019年3月21日(木・祝)～25日(月)、30日(土)・31日(日)

伝統芸能×新技術ARポストカード
2018年8月23日(木)・25日(土)・26日(日)、9月1日(土)・2日(日)

KYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭
2017年10月14日(土)～11月5日(日)
2018年10月6日(土)～28日(日)

会場
岡崎地域を中心とした京都市内
(ロームシアター京都/京都市動物園/世界遺産二条城ほか)

参画団体
京都市/京都市立芸術大学/京都市美術館/京都市動物園/
(公財)京都市芸術文化協会/(公財)京都市音楽芸術文化振興財団/
(公財)京都高度技術研究所/京都商工会議所/京都経済同友会/
日本放送協会京都放送局/京都新聞社/京都岡崎 蔦屋書店

協力団体
(公財)片山家能楽・京舞保存財団/京都大学高等研究院/
京都大学野生動物研究センター/(株)GK京都

Dates
Main Programs
3.21 (Thu) - 25 (Mon), 30 (Sat), 31 (Sun), 2019

Traditional Arts×New Technology: AR Postcard
8.23 (Thu), 25 (Sat), 26 (Sun), 9.1 (Sat), 2 (Sun), 2018

KYOTO EXPERIMENT: Kyoto International Performing Arts Festival
10.14 (Sat) - 11.5 (Sun), 2017
10.6 (Sat) - 28 (Sun), 2018

Venues
Kyoto City with Okazaki district as the main Location
(ROHM Theatre Kyoto, Kyoto City Zoo,
UNESCO World Heritage Site Nijo-jo Castle, and more)

Participating organizations
Kyoto City / Kyoto City University of Arts / Kyoto Municipal Museum of Art /
Kyoto City Zoo / Kyoto Arts and Culture Foundation /
Kyoto City Music Art Cultural Promoting Foundation /
Advanced Science, Technology and Management Research Institute of KYOTO /
Kyoto Chamber of Commerce and Industry /
Kyoto Association of Corporate Executives /
Japan Broadcasting Corporation Kyoto Station / The Kyoto Shimbun /
Kyoto Okazaki TSUTAYA BOOKS

Cooperating organizations
The Katayamake Noh and Kyomai Preservation Foundation /
Kyoto University Institute for Advanced Study /
Wildlife Research Center, Kyoto University / GK Kyoto Inc.

特別協賛



協賛



KYOTO CULTIVATES

京都は耕す、育む、磨く

産業革命以来の人類の進歩は、地球温暖化や巨大災害により生存が脅かされ、宗教対立やテロなどにより人類の間で分断が進むなど行き詰まりを見せています。また、文明の進歩が人類に幸福をもたらすという素朴な期待は、ITの発達により深刻なリスクと背中合わせであることが一般的な認識となり、未来への懐疑も深まっています。

こうした中で、長年にわたり多くの自然災害に見舞われ、幾多の戦乱に巻き込まれながらも、古代からの文化が途絶えることなく承継されている京都が、東洋的な自然と人間との共生や日本的な宗教的寛容という土壌の下で、新たな未来に向けて現在の営み及びその源泉となるものを耕し、育み、磨くこと(CULTIVATES)が現在、改めて求められています。

本プロジェクトを通じて、世界の未来に希望が持てる社会を京都そして日本から構想し、発信します。

After the industrial revolution, the human progress is confronting a number of challenges, including the survival-threatening global warming and devastating natural disasters, and the peace-damaging religious conflicts and terrorism. Moreover, the hope of realizing human happiness through the progress of civilization is now clouded by the risk brought by the development of IT technology. This deepens our nervousness towards the future.

Kyoto, despite endless natural disasters and numerous battles throughout its history, preserves its rich culture passed down from the ancient time. The soil of Kyoto contains the possibilities of a harmonious coexistence between nature and mankind, as well as a tolerant attitude towards religious difference. KYOTO CULTIVATES PROJECT focuses on the cultivation of what Kyoto possesses now and their origins, through which a new future of our world may be proposed by Kyoto and Japan.

「KYOTO STEAM—世界文化交流祭—prologue」について、皆様に御報告できることを嬉しく思います。このプロジェクトでは、京都が受け継いできた文化や学術の蓄積を背景に、アート×サイエンス・テクノロジーによる文化芸術の新たな可能性と価値を世界に問うていきます。文化庁から5年間の補助をいただき、2017年度にゼロからスタートしました。ゼロから始めて新しいムーブメントを起こす困難さを身に沁みて感じる反面、多くの大学や団体・企業から「一緒にやりたい」という力強いエールをいただき、京都でのアート×サイエンス・テクノロジーによる取組が待望されていたことも、また痛感いたしました。

第1回の本番は来年2020年3月ですが、今年2019年3月に実施したprologueでも、すでに多くの成果が出ています。アートコンペティション・プレビューでは、臨機応変にアーティストのオーダーに応えられる有限会社フクオカ機業様の技術力に、トークセッションの会場は大いに沸きました。アート×サイエンス IN 京都市動物園では、チンパンジーのための映像を制作した4組5名のアーティストは、新たな境地に達したという感想を語り、サイエンティストは新たな論文発表の準備を進めています。

この冊子を手に取ってくださった皆様、ぜひ最後まで読み通してください。きっと色々と感じていただけると思います。

今はprologueの成果を踏まえて、2020年3月末の本番に向けて着々と準備を進めています。どうぞお楽しみに！そして、事業に関心のある皆様の参画をお待ちしております。

We are glad to share with all of you about *KYOTO STEAM – International Arts×Science Festival – prologue*. Through this *Arts×Science/Technology* project, we explore new possibilities and values of culture and arts against the abundant cultural and academic background that the city of Kyoto has inherited. Starting from 2017, we are to receive the subsidy from the Agency for Cultural Affairs for five years. Despite the difficulties of starting a new project from scratch, we gained a lot of support from universities, associations, and enterprises who wish to cooperate with us. I thus keenly realized that the effort invested in the Arts×Science/Technology of Kyoto has been long-awaited.

Preliminary to the main festival on March 2020, *KYOTO STEAM – International Arts×Science Festival – prologue* held on March 2019 has made considerable achievements. In the *Art Competition Preview*, Fukuoka Weaving Co., Ltd.'s timely response to the artist's various requests, thanks to its advanced weaving technology, was highly applauded during the Talk & Discussion. In *Art x Science IN Kyoto City Zoo*, artists commissioned to produce video art works for chimpanzees all found a new stage in their art-making, whereas the scientists involved in the project are working on a thesis about their new findings.

May I kindly ask you read through this report, my dear readers. I am sure you will have many findings in the end. At the moment, while looking back at what we have achieved in *prologue*, we are busy working towards the March 2020 festival. We hope you will all look forward to it! In the meanwhile, we also welcome ideas and advices from those who are interested in our projects.

KYOTO STEAM—世界文化交流祭—実行委員会 プロデューサー
京都市文化芸術政策監
平竹 耕三

Producer, Executive Committee of KYOTO STEAM – International Arts×Science Festival
Culture and Art Policy Officer, Kyoto City
HIRATAKE Kozo

2019年3月

2020年3月

KYOTO STEAM

— 世界文化交流祭 —

prologue 開催

March 2019: KYOTO STEAM—International Arts×Science Festival—prologue

KYOTO STEAM

— 世界文化交流祭 —

2020 開催

March 2020: KYOTO STEAM—International Arts×Science Festival—2020

CONCEPT

基本理念

ロゴマーク Logo

ロゴマークのモチーフは暖簾。暖簾はある世界への入口であり、異なる世界を結ぶインターフェイスです。また「暖簾を守る」という言葉があるようにアイデンティティの記号でもあります。このロゴマークは「KYOTO STEAM—世界文化交流祭—」が、ある世界の入口であるとともに、異なる世界の間にあることを表現しています。

The motif of this logo is a noren (store curtain), which symbolizes an entrance to an unknown world and an interface to connect different worlds. As the expression “preserve the Noren” says, it is a symbol of an identity. This logo expresses that *KYOTO STEAM – International Arts × Science Festival* is an entrance to a world, and is located between different worlds.



ロゴタイプ Logo Type

STEAMとはScience (科学)、Technology (技術)、Engineering (工学)、Arts (芸術)、Mathematics (数学)を表す造語で、これからの教育、産業等のイノベーションには不可欠なワードです。ロゴタイプの「A」が大きく表現されているのは、Artsを通じて、STEMを活かし展開していくことを意味し、そのArtsがゆらぎ、うつろいを持って存在することで柔軟にあらゆる分野をつなぐことを意味しています。また、重なり合う「A」は、バーチャルな世界においても、Artsを通じた新たな可能性があることを示しています。

STEAM is a coined term standing for Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics, which are essential for the innovation of education and industries from now on. “A” in the logo type is expressed in a larger font than the others, which means that S-T-E-M will be utilized and developed through Arts. The “A” which fluctuates and exists with movement means it flexibly connects all the areas. The overlapped “A” represents there is a new possibility through Arts in a virtual world.



メインビジュアル Key Visual

新しい時代の新しい祭(サイ)を期待させるイメージグラフィックです。華やかで活気ある祭の雰囲気な基調とし、アートとサイエンス・テクノロジーのイメージを、光の輝きやビビットな色彩で表現しました。カラーリングはロゴマークと連動し、ゆらぎのある色使いで生命感あふれる春らしさを視覚化しました。

This image evokes one’s expectation for a new kind of festival in a new era. The atmosphere of a lively festival sets the tone of the image, on which the impressions of arts and science/technology are represented in radiant and vivid colors. The color scheme responds to that of the logo mark, which vividly visualizes the sprightly spring.



PROGRAM

プログラム



3.21 (Thu) - 24 (Sun)

STEAM THINKING—未来を創るアート 京都からの挑戦
アートコンペティション・プレビュー

STEAM THINKING—Art to Create the Future—
Challenge from Kyoto: Art Competition Preview



3.21 (Thu)

STEAM THINKING—未来を創るアート 京都からの挑戦
トークセッション

STEAM THINKING – Art to Create the Future –
Challenge from Kyoto: Talk & Discussion



3.21 (Thu)

古典文学 × 伝統芸能 × メディアアート
「新猿楽記・Revision〜序〜」創成プログラム始動！

Classic Literature×Traditional Arts×Media Art
Shin Sarugakuki – Revision – Prologue
Creation Program has Started !



3.21 (Thu) - 24 (Sun)

インタラクティブメディアアート体験プログラム
「触れる地球」

Interactive Media Art Experience Program
Tangible Earth



3.21 (Thu) - 24 (Sun)

LABOプロジェクト展示

LABO Project Exhibition



3.23 (Sat)

アート × サイエンス IN 京都市動物園
アートで感じる?チンパンジーの気持ち 発表会

Art×Science IN Kyoto City Zoo
What do chimpanzees feel in arts ?



3.24 (Sun)

ダムタイプ 新作ワークインプログレス 2019

Dumb Type New Project
Work In Progress 2019



3.23 (Sat) . 3.24 (Sun)

アート × フードマーケット

ArtxFood Market



3.25 (Mon)

KYOTO STEAM イノベーションシンポジウム

KYOTO STEAM Innovation Symposium



3.30 (Sat) . 3.31 (Sun)

伝統芸能 × 新技術
能楽「大会(だいえ)」～天狗の恩がえし～

Traditional Arts×New Technology in Noh
Daie – The Grateful Tengu



2018.8.23 (Thu) . 25 (Sat) . 26 (Sun), 9.1 (Sat) . 2 (Sun)

伝統芸能×新技術 ARポストカード

Traditional Arts×New Technology : AR Postcard



2017.10.14 (Sat) - 11.5 (Sun), 2018.10.6 (Sat)-28 (Sun)

KYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭

KYOTO EXPERIMENT: Kyoto International Performing Arts Festival

STEAM THINKING ー未来を創るアート 京都からの挑戦

アートコンペティション・プレビュー

STEAM THINKING-Art to Create the Future-Challenge from Kyoto: Art Competition Preview

開催概要 Outline

開催日：3月21日(木・祝)～24日(日)
会場：ロームシアター京都 プロムナード(北側)
出品作家：鈴木太朗(メディアアーティスト、東京藝術大学デザイン科准教授、アトリエオモヤ代表)×有限会社フクオカ機業
入場者数：4,655人

Date : 3.21 (Thu) - 24 (Sun)
Venue: Promenade (North side), ROHM Theatre Kyoto
Artists: SUZUKI Taro (Media Artist; Head of Atelier OMOYA; Associate Professor, Department of Design, Tokyo University of Arts)×Fukuoka Weaving Co., Ltd.
Number of visitors: 4,655

プログラム概要 Program

アーティストの創造力と企業の技術力が結びつくとき、どのようなイノベーションが起こるのでしょうか。「KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー」では、2019年度以降、次の時代の芸術家に向けた国際アートコンペティション「STEAM THINKING ー未来を創るアート 京都からの挑戦」を実施します。
そのプレイベントとして、招待作家・鈴木太朗と京都西陣の有限会社フクオカ機業がコラボレーションし制作した「水を織るー西陣織の新たな表現ー」を展示しました。

What kind of innovation can be born out of the marriage of the creativity of artists and the technology of enterprises? *KYOTO STEAM – International Arts×Science Festival* proposes *STEAM THINKING – Art to Create the Future – Challenge from Kyoto*, an international art competition for young artists, from 2020.
As its preview, artist SUZUKI Taro exhibited a work titled *Weaving Water - New Expression of Nishijin Textile*, in collaboration with Fukuoka Weaving Co., Ltd specializing in Nishijin Textile.



「水を織るー西陣織の新たな表現ー」展示風景
Weaving Water - New Expression of Nishijin Textile Exhibition



「水を織るー西陣織の新たな表現ー」(部分) 青色の色水による青海波柄
Weaving Water - New Expression of Nishijin Textile (detail):
Seikaiha wave crest pattern created by light blue-colored water



「水を織るー西陣織の新たな表現ー」(部分) 橙色の色水による亀甲柄
Weaving Water - New Expression of Nishijin Textile (detail):
Kikko turtle shell pattern created by orange-colored water

事業内容 About the Project

鈴木太朗と有限会社フクオカ機業によるコラボレーションの、2018年度の成果である「水を織るー西陣織の新たな表現ー」。伝統的な西陣織の形式を利用して作られたこの作品は、艶のある白のたて糸に、よこ糸として透明なチューブを手織りで織り込むことで作られています。チューブは二種類の柄として織り込まれており、青色の水が流れると青海波柄が浮かび上がり、徐々に消えていくと同時に橙色の水が流れ、亀甲柄が浮かび上がっては消えていきます。
こうした作品が作られたきっかけは、京都の伝統産業の企業と協働制作を行いたいという鈴木への思いにありました。鈴木はこれまでメディアアーティストとして、光、水、風といった自然現象を取り入れた作品を作っており、そうした鈴木のアーティストとしての関心によって、自然の風物を柄として表して来た西陣織の中から、コラボレーションする企業が選ばれることになりました。その後、公益財団法人京都高度技術研究所(ASTEM)の紹介によって、西陣織の伝統に根ざしつつ、最先端の素材を用いた製品の開発を手がけているフクオカ機業と出会い、コラボレーションが進められることとなりました。
制作にあたっては、まず、鈴木がフクオカ機業の技術力に触発され、コンセプト「水を織る」を着想し、その着想をもとに具体的にどのような作品を作るか、検討されました。水はどのような技術によって流すべきか、素材は何を使うべきか。議論を続けていくうちに、作品の最終的な形が、おぼろげに見えてきました。
しかし、制作は容易には進みませんでした。制作作業の分担として、鈴木は色水を注水・排水するための構造やそれを制御するコンピュータープログラムの開発を行いました。一方、フクオカ機業は、チューブを潰さずに織物生地として成立させる方法を探りました。今回の制作で用いたチューブは、普段の業務では取り扱うことのないほどの太さであったため、たて糸とよこ糸のチューブを織ることが非常に困難で、試行錯誤を何度も繰り返しました。フクオカ機業はこの問題を、従業員全員でアイデアを出すことで乗り越え、徐々に細糸とチューブを織る方法を見出していきました。
このようにして作られた作品は、西陣織の伝統に即しつつも、時が経つにつれて二種類の柄が移り変わるという新規性を備えているだけでなく、色水をチューブに流すというアナログな手法を用いることにより、デジタル技術では表すことのできない生々しさを備えたものとなりました。また、展示会場では、多くの方たちが、作品横に上映した鈴木と福岡裕典(有限会社フクオカ機業 代表取締役)のインタビュー映像に、見入っていました。今回制作した「水を織るー西陣織の新たな表現ー」は、鈴木がこれまでの制作でも度々取り扱って来た水を用いたものであり、フクオカ機業にとっても、これまで培ってきた西陣織の技術を用いたものです。その意味でこの作品は、アーティストと企業が以前から持っていた発想や技術が、ジャンルの垣根を超えて結びつくことで成立したものとも言えるでしょう。しかし一方で、「水を織る」という鈴木への着想はフクオカ機業の技術力がなければ生まれることはなく、また、フクオカ機業も今回の作品がなければチューブを織ることは経験しなかったでしょう。この意味において、今回のコラボレーションは、アーティストと企業が互いに触発することで、双方が新しい発想や技術を手に入れる機会にもなりました。2018年度の「水を織るー西陣織の新たな表現ー」を超えて、その先へ。鈴木とフクオカ機業の間でしか生まれぬものを求めて、コラボレーションは、今後も続いていきます。

KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会 プロジェクトリーダー
株式会社ビッグタウンズ 代表取締役
佐藤薫生

Project Leader, Executive Committee of KYOTO STEAM – International Arts×Science Festival
CEO, BIGTOWNS. Co., LTD.
SATO Shigeo

Weaving Water - New Expression of Nishijin Textile demonstrates the outcome of SUZUKI Taro's collaboration with Fukuoka Weaving Co., Ltd. so far. Applying the traditional weaving technique of Nishijin Textile, this work is hand-woven with glossy white threads as the warps and transparent tubes as the wefts. The tubes are woven into two patterns. When light blue-colored water flows, it creates a *Seikaiha* wave crest pattern. As this gradually fades, orange-colored water flows, and a *Kikko* turtle shell pattern appears and vanishes.
This work started from Suzuki's wish of working with Kyoto's traditional industries. Through Suzuki's career, he is known for incorporating natural phenomena, such as light, water and air, into his art-making. Hence he showed interest in Nishijin Textile, which often contains natural motifs. The collaboration was fostered by the Advanced Science, Technology & Management Research Institute of Kyoto (ASTEM), who introduced Fukuoka Weaving Co., Ltd., a traditional Nishijin Textile weaver courageous in developing products using cutting-edge materials, to Suzuki.
Inspired by the technical strength of Fukuoka Weaving Co., Ltd., Suzuki came up with the idea of 'weaving water'. They kept on discussing about how this concept shall be brought out more concretely. Questions such as what kind of technology should be applied to flow the water, what kind of material should be used? are thoroughly considered. As the discussion went on, the work came to its final form.
However, the making process did not progress that smoothly. On the one hand, Suzuki developed a system to flow and drain the colored water, as well as the computer program to manage it. On the other hand, Fukuoka Weaving Co., Ltd. investigated on the production of a textile with the tubes woven in without being squashed. As the tubes are far thicker than the threads usually used, it was extremely challenging to find a way of weaving them together. Despite numerous failures, Fukuoka Weaving Co., Ltd. consulted its employees' thoughts, and found a way to solve the problem.
Work born out of such a procedure not only reflects the Nishijin Textile tradition, but also possesses a kind of novelty with two motifs switching to each other as time goes on. Moreover, such switching is made possible through the analog method of flowing colored-water along the tubes, which brings up a sense of freshness that digital technology cannot express.
In addition, a video recording interviews to Suzuki and FUKUOKA Hironori (CEO, Fukuoka Weaving Co., Ltd.) were viewed by many at the exhibiting venue, juxtaposed to the work.
Weaving Water - New Expression of Nishijin Textile is a work using water, material used by Suzuki frequently in his previous works, through the technology of Nishijin Textiles that Fukuoka Weaving Co., Ltd specializes in. In this sense, this project transcended the genre boundary and realized the marriage of the artist's continuing artistic concept and the enterprise's existing technology.
In the meanwhile, Suzuki's concept of "weaving water" could not be realized without Fukuoka Weaving Co., Ltd.'s technical support, nor would Fukuoka Weaving Co., Ltd. ever attempt to weave tubes without Suzuki's idea. In this sense, this collaboration was an inspiration to both sides, generating possibilities of new ideas and technology.
Weaving Water - New Expression of Nishijin Textile is not the end for this tandem: the collaboration will keep going, in search for further inimitable innovations that can only be possible with the joint power of two.

STEAM THINKING ー未来を創るアート 京都からの挑戦

トークセッション

STEAM THINKING – Art to Create the Future – Challenge from Kyoto: Talk of Discussion

開催概要 Outline

開催日：3月21日(木・祝) 13:30～15:30

会場：ロームシアター京都 ノースホール

出演者：鈴木太郎(メディアアーティスト、東京藝術大学デザイン科准教授、アトリエオモヤ代表)/福岡裕典(有限会社フクオカ機業代表取締役)/西出彩(有限会社フクオカ機業)/中谷日出(KYOTO STEAM ー世界文化交流祭ー統括ディレクター、元NHK解説委員(芸術文化/デジタル関連担当)/京都大学大学院総合生存学館特任教授)

入場者数：88人

Date and Hours: 3.21 (Thu) 13:30-15:30

Venue: North Hall, ROHM Theatre Kyoto

Speakers: SUZUKI Taro (Media Artist; Head of Atelier OMOYA; Associate Professor, Department of Design, Tokyo University of Arts);

FUKUOKA Hironori (CEO, Fukuoka Weaving Co., Ltd.);

NISHIDE Aya (Fukuoka Weaving Co., Ltd.);

NAKAYA Hide (General Director, Former NHK Senior Commentator (arts and culture/digital-related matters); Specially Appointed Professor, Graduate School of Advanced Integrated Studies in Human Survivability, Kyoto University)

Number of visitors: 88

プログラム概要 Program

アーティストと企業の共同制作は、どのように進み、アーティストと企業のそれぞれに何をもたらしたのでしょうか。本トークセッションでは「STEAM THINKING ー未来を創るアート京都からの挑戦 アートコンペティション・プレビュー」で作品を共同制作した鈴木太郎と有限会社フクオカ機業の福岡裕典、西出彩をゲストに迎え、中谷日出の司会のもと、トークセッションを開催しました。

How did the collaboration between the artist and the enterprise progress? What did the artist and the enterprise bring to each other? Hosted by NAKAYA Hide, this Talk & Discussion session spoke to SUZUKI Taro, FUKUOKA Hironori and NISHIDE Aya of Fukuoka Weaving Co., Ltd., members involved in *STEAM THINKING – Art to Create the Future – Challenge from Kyoto: Art Competition Preview*.

事業内容 About the Project

KYOTO STEAMが2019年度から実施する、アーティストと企業等のコラボレーションによって制作された作品を公募するアートコンペティションの展望を示し、同コンペティションへの参加を広く呼びかけることを目的に開催された本トークセッションは、中谷日出がアーティストと企業等のコラボレーションについて思いを語るところから始まりました。京都には多くの企業があり、同時に、多くのアーティストもいます。両者が結びつくことで、京都で行われる幾多の祭と同じように、多様な人々が共に楽しめる作品を生み出すことができるのではないかと。中谷はこのように、京都という場においてこそ、アーティストと企業等がコラボレーションする意義があると語りました。

これを受けて、コラボレーションを行ったメディアアーティストの鈴木太郎と有限会社フクオカ機業の福岡裕典(有限会社フクオカ機業代表取締役)と西出彩が、2018年度に制作した作品「水を織るー西陣織の新たな表現ー」の制作過程で直面した課題や作品完成後に得た気づき等、それぞれの立場からコラボレーションを振り返りました。鈴木はまず、コラボレーション作品の着想のきっかけがフクオカ機業の技術力にあったと語りました。炭素繊維等の最先端の素材を用いて織物を作るフクオカ機業の技術力と、光、水、風といった自然現象を取り込むことで作品を作ってきた鈴木のアーティストとしての関心が結びつくことで、「水を織る」という着想を得たと語りました。

一方、福岡と西出は、鈴木のアイデアを受けて始まったコラボレーションがフクオカ機業にとっても新たな試みであったため、作品の制作過程は試行錯誤の連続であったこと、特にチューブという繊維系以外の素材を機械で織り込んでいく作業が困難を極めたことを明かしました。しかし、西陣織はもともと手織りから始まっており、今回のコラボレーションでは初心に戻って一から始めるという意識で、手織りで取り組みました。とはいえ、全てが手織りだとチューブがあまりに太いため、打ち込みができません。そこで手織りと織機の融合という形を取りました。そして、アーティストと企業等のコラボレーションにおいては、アーティストが発想したことを職人が蓄えている技術を駆使して最大限に実現することが大切なのではないかと。また、アーティストの発想に応えようと試行錯誤を繰り返していくうちに、職人も新しい技術を獲得できるのではないかと。福岡と西出はそのように考え、制作を行っていたと語りました。

その後、作品完成後の感想に話が及ぶと、鈴木は、今回のコラボレーションによって伝統そのものに触れたような感覚を覚えたと言いました。伝統技術といえは最先端の技術とは隔たったものと考えられることが多いが、コラボレーションを経て、それは最先端のテクノロジーの積み重ねでできているように見える。そうした伝統技術の中に新しいテクノロジーや感性を入れ、今の社会に対してアプローチできるものを作るのなら、世界へと発信することのできるテクノロジーアートの新しい形を生み出せるのではないかと。鈴木はこのように、アートと伝統技術のコラボレーションの可能性を指摘しました。

一方、福岡や西出は企業の立場から、アーティストとのコラボレーションの意義について語りました。今回のコラボレーションは芸術作品として作られてはいるが、今後このようなコラボレーションを続けられれば、企業側にとってもメリットのある商品を生み出すことができるのではないかと。そして、アーティストの発想力によって伝統産業の需要を掘り起こすこともできるのではないかと、アーティストと企業等のコラボレーションが広がっていくことに期待を寄せました。

互いに触れ合うことで、アーティストと企業等が単独では手に入れることのできない発想や技術を獲得し、そのうえでコラボレーションでしか実現しない作品を作り上げること。それを可能とする関係性が、今年度の鈴木とフクオカ機業のコラボレーションにはあったと本トークセッションでは語られました。鈴木とフクオカ機業の挑戦は、2019年度も続いていきます。また併せて、KYOTO STEAMでは、アーティストと企業等との新たなコラボレーション作りに取り組んでいきます。

KYOTO STEAM ー世界文化交流祭ー実行委員会 プロジェクトリーダー
株式会社ビッグタウンズ 代表取締役
佐藤薫生

This session is to give a preview of the art competition scheduled in 2020 that focuses on artist-enterprise collaboration, with the wish of attracting potential participants both from the artist and enterprise sides. NAKAYA Hide started by discussing his own idea about the artist-enterprise collaboration. He stated that since Kyoto gathers numerous artists and enterprises, interesting and meaningful art works can definitely be born should the two work together. Nakaya continued shared his view on the meaning of the artist-enterprise collaboration.

In response to this, the media artist SUZUKI Taro, FUKUOKA Hironori and NISHIDE Aya reflected on their collaboration for the creation of *Weaving Water - New Expression of Nishijin Textile*, and all the challenges they had to overcome and what have they learned after the project's completion. SUZUKI expressed that what inspired him for the collaboration was the technical ability of Fukuoka Weaving Co., Ltd. He said that by combining the technological abilities of Fukuoka Weaving Co., Ltd., which incorporates the most advanced materials such as carbon fiber to the weaving industry, and his interest of introducing elements of the natural phenomena such as light, water and air to his art-making, the idea of 'weaving water' was conceived and realized.

Fukuoka and Nishide discussed about the difficulties they had come across since they started the collaboration. For Fukuoka Weaving Co., Ltd., it is a completely new challenge, and it took countless failures for a progress. Weaving with tubes, an unconventional non-fiber material, using a weaving machine, was a real struggle for them. However, as Nishijin Textile originally started from hand weaving, for this project they turned back to this origin and tried to apply hand weaving techniques. Unfortunately, the tubes are too thick for a complete hand weaving process. In the end, they decided to combine the machine and hand weaving. Such a story indicates that the artist-enterprise collaboration encourages artisans to push their limits with their techniques in order to realize the artist's ideas. Fukuoka and Nishide said that it is this way of thinking led them to complete the making of the work.

After that, when they conversed about the impression they had after the work was completed, Suzuki expressed that this collaboration made him feel close to tradition. Even though traditional techniques are widely considered far away from cutting-edge technology, this project shows that tradition is made up of a stack of new technology. If we introduced new technologies and sensitivities to the realm of traditional techniques, we would be able to create technological art, a new and international form of art, to approach the society. In this way, Suzuki pointed out the possibility of collaboration between art and the traditional techniques.

Moreover, Fukuoka and Nishide talked about the significance of collaborating with artists from the perspective of an enterprise. Thanks to this collaboration, a piece of art was created. Should such collaboration be continued in the future, it may be possible to create products that might benefit the enterprise. They also hoped that the collaboration between artists and enterprises will expand, and that it would be possible to dig up the needs of the traditional industries through the creativity of artists.

By mutually inspiring each other, both artists and enterprises can acquire ideas and techniques that are unimaginable on their own. Works that can only be created in collaboration are also made possible. Such positive connection is discussed thoroughly in this Talk & Discussion based on the collaboration between Suzuki and Fukuoka Weaving Co., Ltd. The challenge of Suzuki and Fukuoka Weaving Co., Ltd. will continue in the coming year. Besides, KYOTO STEAM will keep working hard on encouraging new collaborations between artists and enterprises.

Project Leader, Executive Committee of KYOTO STEAM – International Arts×Science Festival
CEO, BIGTOWNS. Co., LTD
SATO Shigeo



トークセッションの様子
Talk & Discussion



鈴木太郎
SUZUKI Taro



左:鈴木太郎、右:福岡裕典
Left: SUZUKI Taro, Right: FUKUOKA Hironori



左:福岡裕典、右:西出彩
Left: FUKUOKA Hironori, Right: NISHIDE Aya

古典文学×伝統芸能×メディアアート 「新猿楽記・Revision～序～」創成プログラム始動！

Classic Literature x Traditional Arts x Media Art: *Shin Sarugakuki – Revision – Prologue* Creation Program has Started !

開催概要 Outline

開催日：3月21日(木・祝) 16:00～17:15

会場：ロームシアター京都 ノースホール

＊ワークショップ

開催日：3月15日(金)～20日(水) 10:00～17:00(最終日は15:30)

会場：京都府神社庁

ワークインプログレス出演：小笠原 匡/Eric de Sarria/Nancy Rusek/吉本由美/青山郁彦

ワークインプログレス協力出演：小林ともえ/Simon Moers

演奏：三原智行/稲葉明德

トークセッション登壇者：高橋 浩/小笠原 匡/Eric de Sarria/Nancy Rusek/
小林ともえ/Simon Moers

司会：緒方辰之介

スタッフ：総合演出 高橋 浩/照明・舞台監督 林 高士/音響 徳竹敏之/進行 田中 真琴/
制作 緒方 辰之介/通訳 川野 久美子

協力：美術協力 ひだか和紙有限公司/衣装協力 株式会社井筒企画/ヴィラ九条山

その他：フランス語・日本語による同時通訳を実施

入場者数：108人

Date and Hours: 3.21 (Thu) 16:00-17:15

Venue: North Hall, ROHM Theatre Kyoto

*Workshop

Date and Hours: 3.15 (Fri)-3.20 (Wed) 10:00-17:00(The final day ends at 15:30)

Venue: Kyoto Prefecture *Jinja-cho*

WIP Artist: OGASAWARA Tadashi/ Eric de Sarria/ Nancy Rusek/ YOSHIMOTO Yumi/

AOYAMA Ikuhiko

WIP Cooperation Artist: KOBAYASHI Tomoe/ Simon Moers

Music: MIHARA Tomoyuki/ INABA Akinori

Talk & Discussion Speakers: TAKAHASHI Coh/ OGASAWARA Tadashi/ Eric de

Sarria/ Nancy Rusek/ KOBAYASHI Tomoe/ Simon Moers

Host: OGATA Shinnosuke

Staffs: General Director TAKAHASHI Coh/ Lighting & Stage Director HAYASHI

Takashi/ Audio TOKUTAKE Toshiyuki/ Facilitator TANAKA Makoto/ Production OGATA

Shinnosuke/ Translation KAWANO Kumiko

Cooperation: Art - Hidaka Washi Co., Ltd/ Costume - Izutsu, Inc./Villa Kujoyama

Others: French & Japanese simultaneous translation available

Number of visitors: 108

プログラム概要 Program

平安中期に藤原明衡が著した『新猿楽記』には、「猿楽」に代表される「文化の作り手」と、「文化の担い手」たる京の庶民の営みを通じて、双方の相関関係によって成立する、京都独自の文化創成のプロセスが示されています。私たちは、『新猿楽記』をフィルターにして、京都の豊饒な文化創成のイメージをパフォーマンスという形で具現化することで、KYOTO CULTIVATES PROJECTがコンセプトに掲げる「京都は耕す、育む、磨く」を表象するプログラムが構築できると考え、2年間のプロジェクトを始動させました。

In the book, *Shin Sarugakuki*, written by FUJIWARA Akihiro during the mid-Heian period, the unique process of Kyoto's cultural creation is represented by the bilateral relationship of *Sarugaku* as the culture creator and the citizens as the "culture carriers". This 2-year long project begin with the belief that *Shin Sarugakuki* will embody the depiction of Kyoto's vigorous culture in the form of a performance. Furthermore, we believe that by using this, we can build a program representing how "Kyoto is cultivated, nurtured, and polished", as is set forth in the concept of the KYOTO CULTIVATES PROJECT.



ワークインプログレスの様子
Work-in-progress Performance



ワークショップの様子
Workshop



トークセッションの様子
Talk & Discussion



トークセッションの様子
Talk & Discussion

事業内容 About the Project

新猿楽記とは

著者はある晩、京で猿楽見物をする。それは今までになく見事なものだったとして、様々な猿楽のジャンルが紹介され、名人と呼ばれる人々の芸能の評論を行います。そして、猿楽見物に集まった人々の中で特筆すべき存在として、下級貴族の「右衛門尉一家」を取り上げ、40人以上に及ぶ大家族一人一人の描写が始まります。家族構成や各人の容貌、生活態度に加え、各々の異なる職業やその内容が、それぞれの業界で使われる専門用語で列挙されています。

2018年度のクリエイションについて

KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - が掲げる「芸術と科学、技術の融合」「国際交流の促進」「創造人材の育成」というテーマに即したプログラムとするため、2019年度に発表する舞台作品の創成に向けた体制を整えるとともに、パフォーマンスのコンセプトや、表現の骨格となる部分の設計及びその方針を体制内で共有していくための6日間のワークショップを行いました。ワークショップでは『新猿楽記』に記された芸能(文化)の作り手と担い手、双方に深い関わりを持つ、日本最古の職業芸能集団「傀儡子」を理解し、演じるため、フランスから招聘した2名のパフォーマー、2019年ヴィラ九条山プロジェクトのレジデントとして活動する2名のアーティストと、様々なパフォーマンスシーンで活躍する日本のパフォーマーが参加し、日本の伝統的な所作指導などを交えた日仏合同のクリエイションが行われました。パフォーマンスの創成には、世界一薄い和紙を製造する高知県高岡郡のひだか和紙有限会社に美術協力を、様々な祭事やイベントに時代考証に基づく装束を提供している京都市の株式会社井筒企画に衣装協力をいただき、充実したクリエイション環境が整えられました。

2018年度の公演について

ワークショップの成果は、3月21日(木・祝)に開催された「古典文学×伝統芸能×メディアアート『新猿楽記・Revision～序～』創成プログラム始動!」におけるワークインプログレスとして、約18分のパフォーマンスを上演しました。パフォーマンスは「神楽」「藤原明衡」「傀儡子」「翁」の4つのシーケンスで構成されました。出演者全員が井筒企画から提供された平安中期の衣装を身に著け、ひだか和紙から提供された世界一薄い和紙「典具帖紙」を使って「古代人の心」を表現するなど、ご協力いただいた企業とのコラボレーションによって、来年度の舞台作品の制作の方向性を示す試みがパフォーマンスの随所に用いられました。さらに、4つのシーケンス全体を通じて、6日間のワークショップで全員が感じた「傀儡子」のイメージのコアとなる部分を、日本の伝統的な所作や伝統芸能の動きと、西洋のコンテンポラリーな動きが混在する、「傀儡子」の本質的な特徴であるボーダレスなパフォーマンスとして表現しました。

トークセッション内容

トークセッションでは、総合演出の高橋浩が、「傀儡子」をクリエイションのテーマに据えた理由として、「傀儡子は日本最古のプロ芸能集団であり、『新猿楽記』に記されたあらゆる芸能と深い関わりを持っている。日本の芸能を作り上げてきた傀儡一族をワークショップのテーマに据えることで来年度のクリエイションの核を構成できると考えた。」と語りました。その後、フランスから招聘した2人のアーティストを含む、ワークショップに参加した6人の登壇者によって、クリエイションの感想などが語られました。質疑応答で最先端技術とのコラボについて尋ねられた高橋は、「最先端技術を使ったパフォーマンスは数多あるが、見た目の最先端ではなく、人の心と技術が重なりあってきたものを、今後のパフォーマンスの色々な構造の中に取り込み、特に若い世代に向け、我々が歴史として認識しているものを『新しい!』という意味で捉えなおす刺激を与える『創造を想像するきっかけとなる!』作品を作りたい。」と答え、今後の作品作りの方針を示しました。

古典文学×伝統芸能×メディアアート「新猿楽記・Revision～序～」制作
株式会社NHKエンタープライズ グローバル事業本部 事業開発センター イベント・映像展開
緒方辰之介

About *Shin Sarugakuki*

One day, the author was watching *sarugaku* in Kyoto, perhaps the greatest one he had ever seen. Different genres of *sarugaku* are introduced, and various masters of the art offered critique. Among the audience, the author focuses on the lower-ranking aristocrats, the Uemonnojo family, which consists of more than forty members of which he describes with painstaking details: Family structure, personal appearance, attitudes towards life and so forth. Each of their respective occupations are described using the specialized terminology of the time.

About the creation

KYOTO STEAM - International Arts x Science Festival aims to promote the themes of "art, science, and technological fusion", "facilitation of international exchange" and "development of creative human resources". With these themes in mind, a six-day workshop was held to share the core concept, design, and policies for the performance scheduled to be staged in 2019. The workshop was attended by two performers from France, two resident artists from the 2019 Villa Kujoyama Project, and several other Japanese performers of various performance backgrounds. We endeavored to understand and share with our audience *Kugutsu*, a group of the oldest Japanese professional performing arts group, who are said to have deep connections with the creators and carriers of *Shin Sarugakuki*. As a result, the project was held as a co-creation of Japan and France with traditional Japanese instruction and supervision. The cooperation of Hidaka Washi Co., Ltd. and Izutsu, Inc. is greatly appreciated. Hidaka Washi Co., Ltd. from Kochi Prefecture, is renowned for producing the world's thinnest washi paper. Izutsu Inc. from Kyoto City is renowned for providing costumes based on historical evidence for various festivals and events. Their cooperation has provided enrichment for the creative environment indispensable to this production.

About the performance

The workshop produced an 18-minute performance as a Work-in-progress(WIP) at the *Classic Literature x Traditional Arts x Media Art: Shin Sarugakuki – Revision – Prologue Creation Program has Started!* held on Thursday, March 21. The performance consisted of 4 sequences: *Kagura*, *Fujiwara Akihiro*, *Kugutsu* and *Okina*. All the performers were dressed in mid-Heian period costumes provided by Izutsu Inc., and presented the sentiments of ancient Japanese through the use of the thinnest Japanese washi paper Tengujiushi provided by Hidaka Washi Co., Ltd. With the assistance of the corporation enterprises, the performers endeavored throughout the performance to share what to expect of next year's performance. Furthermore, by combining traditional Japanese performance arts and contemporary Western movements, we attempted to express the core of *Kugutsu* felt by the participants during the 6-day workshop in a borderless form of performance.

Talk & Discussion

During this session, TAKAHASHI Coh, the General Director, explained why he chose *Kugutsu* as the theme. "Kugutsu are the oldest group of entertainment professionals in Japan, and have deep connections with all the forms of arts described in *Shin Sarugakuki*. Using *Kugutsu* as the theme of our workshop really helped in consolidating the core for next year's creation". Following this, six performers including the two French performers who attended the workshop spoke of their impression about this creation. When Takahashi was asked about the implementation of cutting-edge technologies, he answered, "It's common to hear of performances using the most advanced technology, but our intention is to express the overlapping of human mind and technology. Hopefully this will be incorporated into various structures of performance in the future, stimulating the young generation and encouraging the reconsideration of what we recognize as history, and what we consider new." His responses hinted towards the directions of future productions of the project.

Classic Literature x Traditional Arts x Media Art: *Shin Sarugakuki – Revision – Prologue*
Events & Visual Media Development, Business Development Center Global Business Headquarters,
NHK Enterprises, Inc.
OGATA Shinnosuke

インタラクティブメディアアート体験プログラム「触れる地球」

Interactive Media Art Experience Program: *Tangible Earth*

開催概要 Outline

開催日：3月21日(木・祝)～3月24日(日)

会場：ロームシアター京都 プロムナード(北側)

企画・運営：株式会社NHKエンタープライズ
プロデューサー：竹村真一(京都造形芸術大学、Earth Literacy Program代表)
ディレクション：株式会社GKテック

入場者数：4,655人

Date: 3.21 (Thu)-3.24 (Sun)
Venue: Promenade (North side), ROHM Theatre Kyoto
Planning & Operation: NHK Enterprises, Inc.
Producer: TAKEMURA Shin-ichi (Professor, Kyoto University of Art and Design; Director, Earth Literacy Program)
Direction: GK Tech Inc.
Number of visitors: 4,655

プログラム概要 Program

生きた地球の姿をリアルタイムに感じることができる、世界初の次世代型デジタル地球儀「触れる地球」を展示しました。人工衛星とリンクした「今の地球」や地震発生、台風発生、大気汚染、地球温暖化のメカニズムなど、地球規模の問題を誰にでも理解できる形で提示する本作は、鑑賞者にアート×サイエンス・テクノロジーによる新たな可能性を提案しました。本システムは、インターネットを通じて、1時間ごとにデータを読み込み表示を更新します。

On display is the world's first next-generation digital globe, Tangible Earth, which enables the real-time experience of the living earth. Tangible Earth is connected to the current earth via an artificial satellite, and reflects natural phenomenon on a globe scale: mechanisms such as earthquakes, typhoon, air pollution, and global warming, for example, in an easy-to-understand way. Tangible Earth suggests new possibilities of arts×science/technology to us. Digital data is updated once every hour.



展示の様子
The display

事業内容 About the Project

作品解説

本作品では、地球の大気や地表の様子など、リアルタイムに情報を取得して「今」の地球が表示されます。大きな地球を手のひらで縦横斜めに押すようにずらすと、目の前のデジタル地球儀に地球の表示が回転して、様々な方向に向けることができます。また、横にあるタッチパネルを操作すると、地球に関する情報表示(地震、台風、大気、海洋など)に切り替えることが可能です。詳細な数値情報などは左手のモニターに詳しく表示されます。

展示について

鑑賞者はまず、大きな光る球体に動く地球が表示されていることに驚きます。そして、その地球を押すことで地球を自由に回転させることを楽しんでいるようでした。小さな子ども達は、地球(の表示)を自分の小さな力で動かすことで楽しみながら、そして表示されている地球の様々な様子を見て、その内容に興味を持っているようでした。また、大人達は、今の地球の自然がどのように動いているのか、その生の様子を詳しく見るために様々な情報に切り替える方もいらっしゃいました。鑑賞者の操作によって様々な表示に変わる様子は、まるでインタラクティブ・アートに対峙するような感覚だったのではないのでしょうか。

KYOTO STEAM-世界文化交流祭-実行委員会 プロジェクトリーダー
株式会社ビッグタウンズ 代表取締役 佐藤薫生

About the work

Consistently updated information about the atmosphere and state of the earth's surface is acquired in real time and displayed in detail. The digital display of the earth can be rotated in various directions when pushed with your palm. The touch panel on the side can be used to switch to an informational display about earthquakes, typhoons, the atmosphere, the oceans, and etc. Furthermore, detailed numerical information is displayed on the monitor on the left.

About the exhibition

Viewers are first surprised to see the Earth displayed on a large rotating bulb. But soon, viewers enjoy pushing and interacting with the globe. Children seem to be particularly interested in looking at the Earth's information and content, while rotating the globe with their small hands. There were also adults switching to the informational display, showing genuine interest in the real-time condition of the Earth. With a display that changed according to the viewers' actions, this is what we would expect from interactive art.

Project Leader, Executive Committee of KYOTO STEAM - International Arts×Science Festival
CEO, BIGTOWNS. Co., LTD
SATO Shigeo



展示の様子
The display

LABOプロジェクト展示

LABO project Exhibition

開催概要 Outline

開催日：3月21日(木・祝)～3月24日(日)

会場：ロームシアター京都 プロムナード(北側)

協力：京都造形芸術大学ウルトラファクトリー
佐藤貴彦(株式会社佐藤喜代松商店代表取締役)

入場者数：4,655人

Date: 3.21 (Thu)-24 (Sun)
Venue: Promenade (North side), ROHM Theatre Kyoto
Cooperation: Ultra Factory, Kyoto University of Art and Design; SATO Takahiko, CEO, Sato Kiyomatsu Shoten, Co., Ltd.
Number of visitors: 4,655

プログラム概要 Program

芸術系大学や研究機関、企業等と協働し、STEAM人材の育成を図るLABOプロジェクト。2019年度より本格的に始動する同プロジェクトのプレ事業として、京都造形芸術大学ウルトラファクトリーにおいて、株式会社佐藤喜代松商店の佐藤貴彦を講師に迎えたワークショップを実施しました。「KYOTO STEAM-世界文化交流祭-prologue」では、その記録をウルトラファクトリーの紹介映像と併せて上映しました。

LABO Project aims to cultivate STEAM human resources in collaboration with art universities, research institutes and enterprises. As a prelude to the main project, we invited SATO Takahiko from Sato Kiyomatsu Shoten, Co., Ltd. as the lecturer of our workshop. *KYOTO STEAM - International Arts×Science Festival - prologue* showed the record of this series of workshops and the introductory video about Ultra Factory.

事業内容 About the Project

展示について

漆の研究団体「漆を科学する会」の中心メンバーであり、これまでアナログなアプローチのみで継承されてきた漆の製法や漆工技術を知的財産として進化させている株式会社佐藤喜代松商店と、多様な機械・工具や技術スタッフをそろえ、第一線で活躍するアーティストを迎えプロジェクト型実践教育を実施している京都造形芸術大学ウルトラファクトリー。これら二者のコラボレーションが実現し、LABOプロジェクトは始動しました。2018年度のLABOプロジェクトはウルトラファクトリーを会場に、4回のワークショップを実施。参加していた京都造形芸術大学の学生やウルトラファクトリーのスタッフは、佐藤喜代松商店が開発した高機能漆MRを用いた蒔絵や螺鈿を体験し、併せて漆をめぐる歴史や文化、そして科学的な見地から見た漆についてレクチャーを受けました。受講生の意欲は非常に高く、当初全4回を予定していたワークショップ終了後には、受講生の希望により佐藤喜代松商店へ会場を移し5回目のワークショップを実施しました。今回の展示では、こうしたワークショップの様子のスライドショーを、ウルトラファクトリーの紹介動画と併せて上映し、LABOの取組を発信しました。このようにして始まったLABOプロジェクトは、2019年度、3つの京都市内の大学を拠点とし、本格的に展開します。人材育成を進めるとともに、国内外のアーティストネットワークを構築し、企業の参画を促進する機能を強化していきます。

About the Exhibition

Sato Kiyomatsu Shoten Co., Ltd., a core member of the lacquer research group "Science of Lacquer Group" who has developed and elevated the technology of lacquer from its analogue, inherited-only stage to the status of intellectual property. ULTRA FACTORY, the Kyoto University of Art & Design-affiliated cutting-edge workshop containing machinery, tools and technical staffs which boasts its apprenticeship-based practical project with invited first-class artists and designers. KYOTO STEAM kicked off the LABO Project with the exciting collaboration between these boundary-breaking two with the first series of four workshops. Participants, mainly students of Kyoto University of Art and Design and staffs of Ultra Factory tried *maki-e*(black lacquer with sprinkled gold) and *raden* (mother-of-pearl) inlay with the high tech lacquer MR developed by Sato Kiyomatsu Shoten Co., Ltd. They also had lectures about historic, cultural and scientific understandings of Japanese lacquer. The students' interest became so great that an additional fifth workshop was requested from the students and was held at Sato Kiyomatsu Shoten Co., Ltd.. In this exhibition, we present a slideshow of the workshops, and an introductory video of Ultra Factory and introduced LABO's activities. LABO project set out in this way and eventually it will be expanded to another two art universities in Kyoto as its new base. While LABO further develops its the human resource cultivation, it also focuses on its function of building up a network involving domestic and international artists, as well as to encourage the participation of enterprises.



展示の様子
The display

アート×サイエンス IN 京都市動物園

アートで感じる?チンパンジーの気持ち

Art x Science IN Kyoto City Zoo: What do chimpanzees feel in arts ?

開催概要 Outline

発表会開催日: 3月23日(土) 13:30~15:30

発表会会場: 京都市動物園 レクチャールーム

映像作品制作: 伊東宣明(美術家)/川嶋渉(日本画家・京都市立芸術大学日本画専攻教授)/
笹岡由梨子(現代美術家)/人長果月(美術家)/水江未来(アニメーション作家)

研究: 狩野文浩(熊本サングチュアリ・京都大学高等研究院特定准教授)/山梨裕美
(京都市動物園主席研究員)/佐藤侑太郎(京都大学野生動物物研究センター)

総評: 元村有希子(毎日新聞社科学環境部長)

チーフディレクター: 坂本英房(京都市動物園副園長)

アートコーディネーター: 山本恵子(KYOTO STEAM—世界文化交流祭—実行委員会事務局)

記録撮影・編集: 小林健太

協力団体: 京都大学高等研究院/京都大学野生動物物研究センター

入場者数: 70人

Presentation Date and Hours: 3.23 (Sat) 13:30-15:30

Presentation Venue: Lecture Room, Kyoto City Zoo

Artists: ITOH Nobuaki (Artist) / KAWASHIMA Wataru (Japanese-style painter; Professor, Department of Fine Arts (Nihonga), Kyoto City University of Arts) / SASAOKA Yuriko (Contemporary artist) / HITOOSA Kazuki (Artist)/ MIZUE Mirai (Animator)

Researchers: KANO Fumihiro (Kumamoto Sanctuary, Program-specific Associate Professor, Kyoto University Institute for Advanced Study) / YAMANASHI Yumi (Principal Researcher, Center for Research and Education of Wildlife, Kyoto City Zoo) / SATO Yutaro (Wildlife Research Center, Kyoto University)

General Commentator: MOTOMURA Yukiko (Editor, Science & Environment News Dept., THE MAINICHI NEWSPAPERS)

Chief Director: SAKAMOTO Hidefusa (Vice Director, Kyoto City Zoo)

Art Coordinator: YAMAMOTO Keiko (Executive Committee of KYOTO STEAM - International Arts x Science Festival)

Photographer & Editor: KOBAYASHI Kenta

Cooperating organizations: Kyoto University Institute for Advanced Study, Wildlife Research Center, Kyoto University

Number of visitors: 70



伊東宣明《生きている/生きていない(2018.11/京都市動物園)》
ITOH Nobuaki, *Living/Dead* (2018.11/Kyoto City Zoo)



人長果月《Voyant -Chimpanzee》素材提供:山梨裕美(京都市動物園)
HITOOSA Kazuki, *Voyant - Chimpanzee* Materials provided by: YAMANASHI Yumi (Kyoto City Zoo)

プログラム概要 Program

チンパンジーはわたしたちヒトに進化的にもっとも近縁な存在です。ヒトはアートを楽しみますが、チンパンジーたちはどうでしょうか。そこで今回4組5名のアーティストの方々にチンパンジーのためのショートムービーを制作していただきました。

また、アイトラッカーの装置を用いて、映像観賞中のヒトとチンパンジーの視線の動きを計測し、比較することでヒトとチンパンジーの類似点・相違点について検討しました。

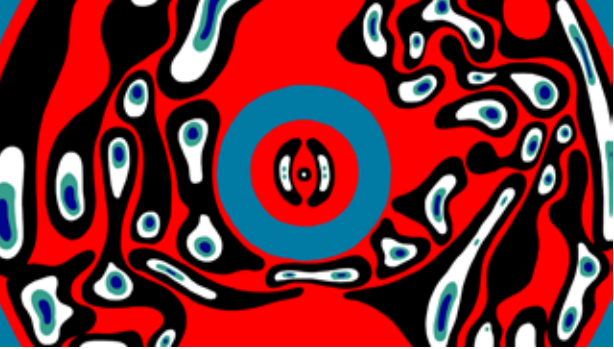
京都市動物園主席研究員
山梨裕美

Chimpanzees are genetically the closest animals to human beings throughout the biological evolution. We humans have the ability to enjoy art, but what about chimpanzees? To figure out this question, we asked four groups of artists (a total of five artists) to create short movies for chimpanzees. We collected the eye movement data of both humans and chimpanzees, using an eye tracker device during the video watching session. Then we compared the data from humans and chimpanzees, and discussed the similarities and differences between the two species.

Principal Researcher, Center for Research and Education of Wildlife, Kyoto City Zoo
YAMANASHI Yumi



笹岡由梨子×川嶋渉《あの子はちょっと変 No.1》
SASAOKA Yuriko x KAWASHIMA Wataru, *My friends are a bit strange. no.1*



水江未来《THE DAWN OF APE》アニメーション:水江未来、音楽:Twotch
MIZUE Mirai, *THE DAWN OF APE* Animation: MIZUE Mirai, Music: Twotch

事業内容 About the Project

アーティストと作品について

実写やアニメーション等、異なる表現方法で映像作品を手掛ける若手アーティストとして、伊東宣明、笹岡由梨子×川嶋渉、人長果月、水江未来に作品制作を依頼しました。アーティスト達は、研究者から教授されたチンパンジーの生態や映像の認知に関する知識を前提とし、アートとサイエンスの融合を起点とする「チンパンジーに訴える映像作品とは何か」という問いに向かう中で、これまでにない刺激を受け、各々の作品性を活かしながら新たな作品を誕生させました。

KYOTO STEAM—世界文化交流祭—実行委員会事務局
山本恵子

研究結果

実験では、4組5名のアーティストが(チンパンジーが作品に興味を持つようにという)共通ルールの基に作成した映像作品を作ったとき、同作品に対する反応がヒトとチンパンジーでどのように類似し異なるのかという点について、アイトラッカーを用いて検討しました。アイトラッカーは、眼球の赤外線反射映像から、「いつ」「どこ」に視線が向いているか記録する装置です。チンパンジーは、作品によく興味を示し、映像上映時間全体の70〜80%程度注視しました。また、ヒトもチンパンジーも、その作品の「主題」、すなわち前景の中心に据えられたオブジェクトないしアクションに注目しました。ただし時間経過とともに、チンパンジーは、その「主題」から離れて背景を探索し始める傾向を示したのに対して、ヒトは、その「主題」を見続ける傾向を示しました。したがって、両種間のアートに対する反応の違いは、作品への知覚と認知そのものの違いというよりも、アート作品に対する何らかの期待の違いによる部分が大きいと考察されます。成果は、学術論文として執筆する予定です。

熊本サングチュアリ・京都大学高等研究院特定准教授
狩野文浩

発表会について

発表会では、映像作品の制作を担当した4組5名のアーティストと実験と検討を担当した2名のサイエンティストが登壇し、ディスカッションをしました。チンパンジーのために作った作品が人から高い評価を得た、新たなアイデアが生まれ、新しい作品につながった、新しい研究に携わることで研究面でもプラスになったなど双方にとって刺激的で得るものが多かったという結果となりました。

総評は科学コミュニケーションに造詣の深い元村有希子(毎日新聞社科学環境部長)氏に依頼しました。アートとサイエンスは両極端に捉えられがちだが、アーティストとサイエンティストには内発的な動機により働いているなどの共通点があり、その両者がチンパンジーを中心として、寄り添うという新鮮な構図で行われた本プロジェクトはまさにチンパンジーファーストな取り組みであったこと、また今回の結果がこれからの研究につながるなどの総評をいただきました。今後もチンパンジーファーストにこだわり、チンパンジーが幸せになる動物園ならではの取組にしたいと考えています。

KYOTO STEAM—世界文化交流祭—実行委員会 チーフディレクター
京都市動物園副園長
坂本英房



実験の様子
The Experiment

About Artists and Works

We commissioned young artists, ITOH Nobuaki, SASAOKA Yuriko x KAWASHIMA Wataru, HITOOSA Kazuki and MIZUE Mirai, to make art works for chimpanzees. Each artist came out with video production in their unique ways, such as live action and animation. Based on ecological information of chimpanzees lectured by researchers, all artists received a whole new inspiration when they were confronted the question regarding what type of visual production would best appeal to chimpanzees. This question was made out of our attempt to bring art and science together.

Executive Committee of KYOTO STEAM - International Arts x Science Festival
YAMAMOTO Keiko

About the Result

In this experiment, we analyzed the records made by the eye tracker by observing how the reactions toward the videos made by the four artists were different between humans and chimpanzees. The videos were made with a common aim of producing something interesting enough to draw attention from the chimpanzees. The eye trackers record when and what you are looking by the infrared reflection of the eyeballs. We found that the chimpanzees were very interested in the videos. They maintained a steady gaze of the videos approximately 70~80% of the time during the entire screening. Both humans and chimpanzees concentrated on the main objects or actions positioned at the center of the display. However, chimpanzees started to explore the background in the videos, whereas the humans were more likely to stay focused on the center part of the video. Therefore, the difference in the reactions to art between the two species seem to come more from the difference in the expectations of the art work, rather than the difference in the perception of the work or the recognition of the work itself. The outcome of this research is planned to be introduced in an academic article.

Kumamoto Sanctuary,
Program-specific Associate Professor, Kyoto University Institute for Advanced Study
KANO Fumihiro

About the Presentation

The five artists who created the videos and the two scientists who completed this research, joined the discussion during the presentation. This project succeeded in benefitting both the artists and scientists in many ways: the works produced for chimpanzees received great feedback from the audience; it brought new ideas and possibilities towards future works; and this new research project brought new findings to the scientists' research. General comments about this project was given by MOTOMURA Yukiko (Editor, Science & Environment News Dept., THE MAINICHI NEWSPAPERS), a famous journalist with profound knowledge in scientific communication. She referred to this project as a chimpanzee-first initiative. Although art and science tend to be perceived as two extremes, in this project, she said, artists and scientists shared similar characteristics, for instance they worked with an intrinsic motivation and the project was carried out with a fresh composition while getting up close to the chimpanzees. She also pointed out potential influences of this result for further studies. We will continue to keep this idea of a chimpanzee-first approach, by creating something unique to zoos with the aim of bringing happiness to chimpanzees.

Chief Director, KYOTO STEAM - International Arts x Science Festival
Vice Director, Kyoto City Zoo
SAKAMOTO Hidefusa



アイトラッカーによるビー・スウォーム映像(チンパンジー、ヒトの視線)
Bee swarm visualization of eye tracking (gazes of chimpanzee and human)

ダムタイプ 新作ワークインプログレス 2019

Dumb Type New Project Work In Progress 2019

開催概要 Outline

開催日：3月24日(日) 15:00開演

会場：ロームシアター京都 サウスホール

メンバー：大鹿展明/尾崎聡/白木良/砂山典子/高谷史郎/高谷桜子/田中真由美/泊博雅/濱哲史/原摩利彦/平井優子/藤本隆行/古館健/藪内美佐子/吉本有輝子

制作：ダムタイプ/ロームシアター京都

企画製作：ロームシアター京都

入場者数：572人

Date and Hours: 3.24 (Sun) 15:00-

Venue: South Hall, ROHM Theatre Kyoto

Members: OSHIKA Nobuaki / OZAKI So / SHIRAKI Ryo / SUNAYAMA Norico / TAKATANI Shiro / TAKATANI Yoko / TANAKA Mayumi / TOMARI Hiromasa / HAMA Satoshi / HARA Marihiko / HIRAI Yuko / FUJIMOTO Takayuki / FURUDATE Ken / YABUUCHI Misako / YOSHIMOTO Yukiko

Production: Dumb Type, ROHM Theatre Kyoto

Planning and production: ROHM Theatre Kyoto

Number of visitors: 572



クリエーションの様子
Rehearsal



ワークインプログレス 撮影:井上 嘉和
Work-in-progress Photo by: INOUE Yoshikazu

プログラム概要 Program

ロームシアター京都は、KYOTO STEAM—世界文化交流祭—のテーマであるアート×サイエンス・テクノロジーを体現するプログラムとして京都で誕生したマルチメディア・パフォーマンス集団「ダムタイプ」の新作をプロデュースします。

今回は、2002年発表「Voyage」以来となる新作に向け、制作のプロセスを一部公開しました。

For KYOTO STEAM – International Arts×Science Festival, ROHM Theater Kyoto produced the performance of the latest work of Dump Type, the Kyoto-born multimedia performance group, a program that reflects the festival theme of *Art×Science/Technology*. On this occasion, part of the production process for the new project was disclosed for the first time since their last new work, *Voyage*, in 2002.



ワークインプログレス 撮影:井上 嘉和
Work-in-progress Photo by: INOUE Yoshikazu



トークセッションの様子 撮影:井上 嘉和
Talk & Discussion Photo by: INOUE Yoshikazu

事業内容 About the Project

ダムタイプとは

1984年に結成。ヴィジュアル・アート、映像、コンピューター・プログラム、音楽、ダンスなど、様々な分野の複数のアーティストによって構成されるアーティスト集団です。京都を活動の拠点とし、プロジェクト毎に参加メンバーが変化して制作される作品は、既成のジャンルにとられない、あらゆる表現の形態を横断するマルチメディア・アートとして国内外で発表、賞賛を集めています。

2018年度のクリエーションについて

2018年度は、12月、1月、2月、そして3月と断続的にクリエーションをロームシアター京都で実施しました。ダムタイプという集団はヒエラルキーのない集団であると同時に、開放型のメンバーシップを持っており、前作「Voyage」には参加していなかったプログラマーなど新たなメンバーが加わりました。それに至るプロセスでは、これまでのダムタイプのパフォーマンス作品に限らず、インスタレーション作品に関わったことのあるメンバーにも今回のプロジェクトについて呼びかけを行いました。その結果集ったメンバーが、2020年においてダムタイプとしてパフォーマンス作品を作る意味とは何か、という根源的なところからディスカッションをスタートさせ、徐々にクリエーションに進みました。過去の作品で制作した装置を用いた実験や、現在関心のあること(やデバイス)を元にした実験などを繰り返していきました。

2018年度の公演について

クリエーションでは、各メンバーからのアイデアに基づき計10数シーンが実験されましたが、今回のワークインプログレス公演ではその中で3つのシーンを選び、舞台上で上演しました。まず、パフォーマー2人が現われ、舞台上に横たわると、ライブカメラで捉えた顔のアップが頭上のスクリーンに投影されます。彼女たちのまばたきに合わせ、機械音声のような声による会話が流れ、スクリーンには無数の単語がオーバーラップして投影されました。次のシーンでは、ボイスパフォーマーとしても活動する田中真由美が登場し、高音と低音を自在に操り、平井優子のダンスと関わりました。3つめは、ダンサーの砂山典子と藪内美佐子によるダンスシーン。音楽がスローで引き伸ばされたり、頭上から段ボールが落下するなど、音楽の高揚感を切断するように不穏さが差し挟まれるシーンとなりました。

トークセッション内容

3つのシーンを上演した後、今回参加したダムタイプのクリエーションメンバーが一堂に舞台上に登場し、トークセッションを行いました。トークセッションでは、先に述べたような、水平的で開放的なダムタイプ流のクリエーションの在り方について、また上演した3つのシーンについて話が及びました。個々のシーンは、パフォーマーを中心としたメンバーによる問題意識(現代におけるコミュニケーションの問題など)から出発し、そこからプログラマーやエンジニアが、身体との関わりの中でアイデアを提案して形作られたことが明らかになりました。そのプロセスが、よりアイデアの本質を浮かび上げ、シーンのコンセプトを明確にしていったようです。2020年3月の新作本公演に向けては、作品に通底するコンセプトを見出していく必要がありますが、18年ぶりのパフォーマンス作品を楽しみにしたいと思います。

KYOTO STEAM—世界文化交流祭—実行委員会 チーフディレクター
ロームシアター京都 プログラムディレクター
橋本裕介

About Dumb Type

Formed in 1984, the group consists of artists from various fields, including visual arts, film, computer programming, music and dance. Based in Kyoto, each project is led by a different member each time. Their projects have been praised both locally and internationally as multimedia art that transcends established genres and intersects all forms of expression.

About the creation

In 2018, ROHM Theatre Kyoto held the Creation events intermittently in December, January, February, and March. Dumb Type operates without a hierarchy and maintains an open membership, inviting new programmers and other members who did not participate in the previous project *Voyage*. Leading up to the new project, other than the regular Dumb Type members, artists who have been involved in external installations were also invited. As a result, the gathered members were able to begin discussion about the fundamental concepts of making a Dumb Type performance for 2020, and gradually moved towards the Creation project. Experiments were once again conducted using equipment produced in past experiments, based on concepts and devices of current interest.

About the performance

In Creation, a total of ten scenes were experimented based on ideas from each member. In the Work-in-progress performance, only three scenes were selected to be shown on stage. In the first scene, two performers appear and lie down on the stage. Their faces are captured by the camera and projected onto the overhead screen. With each blink, a mechanical voice is activated, and countless words are projected in an overlapping fashion upon the screen. In the second scene, TANAKA Mayumi, who also works as a voice artist, appears on stage and demonstrates her wide vocal range whilst accompanied by the dancing of HIRAI Yuko. The third scene is performed by dancers SUNAYAMA Norico and YABUUCHI Misako. The music is stretched and played slowly while cardboard boxes drop from above. This juxtaposition creates an underlying uneasiness, as if to cut off the uplifting mood of the music.

Talk & Discussion

After the three scenes are performed, the members of Dumb Type who participated in Creation appeared on stage and held a discussion where they explained the idea behind Creation. They explained the aforementioned horizontal non-hierarchical structure of Dumb Type creation method and analyzed the three scenes they performed. Each member built the scene starting from a point of concern such as communication problems in the modern age, focusing on the performers. Building from that, it became clear that the programmers and engineers proposed ideas and decided on what would best fit in relation to the performers' bodies. It appears that this process is able to best bring out the true essence of their ideas. While they're still searching for the concept in preparation for their new production in March 2020, we are really looking forward to seeing their new performance work in 18 years.

Chief Director, Executive Committee of KYOTO STEAM – International Arts×Science Festival
Program Director, ROHM Theatre Kyoto
HASHIMOTO Yusuke

アート×フードマーケット

Art x Food Market

開催概要 Outline

開催日：3月23日(土)・24日(日) 10:00~16:00
会場：ロームシアター京都 ローム・スクエア/パークプラザ/他
共催：カルチュア・コンビニエンス・クラブ株式会社/
(公財)京都市音楽芸術文化振興財団

全体協力：株式会社実業広告社/株式会社ナイズプランニング
協力：ダンス保育園!!実行委員会/NPO法人こどもアート/京都市ごみ減量推進会議/(一社)Whole Universe/京都大学/福島鯉株式会社/おうどん萬樹/発酵食堂カモシカ/(公財)西枝財団/給湯流茶道/京扇子白竹堂/(一社)暮らしランブ/宝酒造株式会社/月桂冠株式会社

参画団体：たこ焼きみはし屋/ジョイフル文雄/タコス屋台エルカラベラ/Asian Chample foods goya/キッチンオハナ/幸福屋/京都瑞松園/米屋の創作おにぎり利次郎/Au Bon Miel/株式会社津乃吉/燐製菓子店/藤原食品株式会社/丹波農産株式会社/ハム工房古都/ほんぽこらんと株式会社/社会福祉法人オリーブの会/GREEN FARM/美し山の草木舎

入場者数：13,189人

Date and Hours: 3.23 (Sat)-24 (Sun) 10:00-16:00
Venue: ROHM Theatre Kyoto: ROHM Square / Park Plaza / others
Co-host: Culture Convenience Club Co., Ltd./ Kyoto City Music Art Cultural Promoting Foundation
General Cooperation: JITUGYO ADVERTISING Co.,Ltd. / NAIZ planning inc.
Cooperation: Dance & Nursery!! Project / NPO kodomo a-to (children and art) / Kyoto City Waste Reduction Promotion Council / General Incorporated Association Whole Universe / Kyoto University / Fukushima Katsuo Co., Ltd. / O-udon Manki / Hakkoushokudo Kamoshika (fermentation canteen Kamoshika) / Nishieda Foundation / Que_toe_ryu tea ceremony / Kyogen in Suits / Yamaoka Hakuchikudo Co., Ltd. / General Incorporated Association Kurashiranpu / TAKARA SHUZO CO.,LTD. / Gekkeikan Sake Co.,Ltd.
Participating organizations: Takoyaki Mihashiya (octopus ball Mihashiya) / Joyful Bunga / Taqueria El calavera Maseca / Asian chample foods goya / Kitchen Ohana / Kofukuya / KYOTO SUISYOEN Co., Ltd / Onigiri Toshihiro / Au Bon Miel / Tsunokiti / Smoked Sweets / Fujiwara shokuhin / Tanbanousan / Hamkobo Koto / Ponpoko land / Social Welfare Cooperation Ori-vu no kai (olive club) / GREEN FARM / Soumokusha
Number of visitors: 13,189

プログラム概要 Program

私たちの暮らしに身近な「食」を通じて「KYOTO STEAM—世界文化交流祭—」のテーマであるアート×サイエンス・テクノロジーを体感できるプログラムを実施しました。2018年度はこだわりのフードやアイテムのお店はもちろん、誰でも楽しめるワークショップから「食」について改めて考えるトークイベントまで、多彩なプログラムでおもてなしを行いました。2019年度は、さらに地元ネットワークを構築し、日本の食文化、日本の中の京都の食文化に焦点を当てたプログラムを多数開催予定です。

KYOTO STEAM ー世界文化交流祭ー実行委員会 チーフディレクター
カルチュア・コンビニエンス・クラブ(株) 京都岡崎高屋事業部館長 亀井亮吾

We have implemented a program called “Food”, through which participants can experience the *KYOTO STEAM - International Arts x Science Festival* in a method more familiar to our everyday life. In 2018, we provided a wide range of programs from specialty gourmet and goods stalls, to workshops and talk/discussion events focused around the theme of rethinking “Food”. In 2019, we plan to further develop local networks, holding a number of programs focusing on Japanese culinary culture, with a specific focus on Kyoto’s culinary culture.

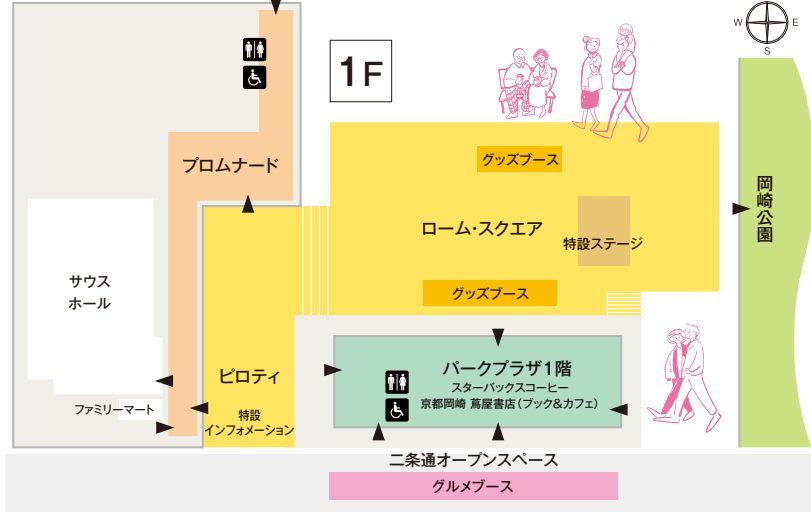
Chief Director, Executive Committee of KYOTO STEAM – International Arts×Science Festival
Culture Convenience Club Co.,Ltd.
Director, Kyoto Okazaki TSUTAYA BOOKS
KAMEI Ryogo



京都のうどん屋と鯉節屋が語るだしの話
Workshop on soup stock, by an udon shop and a sardine shop in Kyoto



給湯流茶道 給湯流狂言
Que_toe_ryu tea ceremony/
Kyogen in Suits



事業内容 About the Project

グルメブース
フードマーケットにより来場の皆様へおもてなし。アート×サイエンス・テクノロジーにあまり興味のない方にもイベントを身近に感じていただきました。「あなたの一日に、彩どりを添えたい。」そんな気持ちをもったブースが集まりました。子どもから大人、観光客から地元の方までお楽しみいただきました。

グッズブース
「本物のものづくり」「作り手の顔が見えるものづくり」をテーマにこだわりのお店が集結。京都の風土から生まれた材料や、職人の技で仕上げた食品を日常生活に取り入れることで、風土を知り京都を深く知るきっかけづくりを行いました。

特設ステージ
東アジア文化都市交流事業日中韓ステージでは、三国のそれぞれの特徴を生かしたパフォーマンスによって近くを通りかかった方や近隣の方の会場誘導を促進させました。中国長沙市の「長沙交響楽団」の演奏、韓国を代表する国楽団「大邱市立国楽団」による大等演奏や、「大邱市立舞踊団」による現代舞踊。ほかジャグリングや三味線・玉すだれなどによりローム・スクエアに賑わいが生まれました。

回遊式パフォーマンス
関西を代表する老舗ちんどん屋「ちんどん通信社」、「バルーンパフォーマーちいな」によるパフォーマンスによって近くを通りかかった方や近隣の方の会場誘導を促進させました。最近では珍しいちんどん屋の登場に、大人は立ち止まり、バルーンアートに子ども達は喜び、賑わいを生みました。

体験プログラム
食、アート、サイエンスにまつわる様々なワークショップを開催。青空の下で大きな絵を描く「青空 巨大バブルアート!」、300年を超える老舗扇子店白竹堂による「扇子の絵付け体験」、地域の食を知るために生態を考える「森を知る。コケテラリウム・ワークショップ」、地域ごとの出汁の違いについて歴史を紐解きながら解説する「京都のうどん屋と鯉節屋が語るだしの話」、京都に欠かせない保存食、発酵について知る「発酵食を台所に取り戻す-50人で仕込むぬか床-」、まちごみを活用しておもちゃを作る「GuRuRe:×愉快なおもちゃ箱」など多くの企画で、食、アート、サイエンスの体験の場を作り出しました。「森を知る、コケテラリウム・ワークショップ」では地球環境における森の役割や、街中と森での脳波の違いを解説し、森、コケの重要性を分かりやすく解説しました。また「京都のうどん屋と鯉節屋が語るだしの話」では京都の自然環境だからこそ生まれる出汁の美味しさについて解説、地域の食について多くの学びがありました。「発酵食を台所に取り戻す-50人で仕込むぬか床-」でも京都で長年培ってきた発酵食の大切さを解説し京都の食に関して知見が深まりました。
様々な表現方法のアートを体験する機会の提供を行いました。「ダンス保育園!!」では、プロのダンサーと踊る事で、無意識に体を動かす事と意識的に体を動かすことの差を感じ、民族音楽に合わせて踊る事を体験してもらいました。「給湯流茶道、狂言」では、古典文化、芸能を現代的に表現する事で生まれる面白さ、また現代社会の身近な問題をユーモアを持ちながら表現しお茶とともに楽しんでもらいました。またアートの記憶を再生する「ART360 EX」ではVRにより過去の作品を体験するという、技術の進化による新しいアートの楽しみ方を提供しました。

カルチュア・コンビニエンス・クラブ株式会社
磯谷香代子



特設ステージの様子
Stage performance



青空 巨大バブルアート!
Blue sky - Giant Bubble Art !

Gourmet booths
We welcomed visitors at the Food Market, even those who were not particularly interested in arts×science/technology. The booths were gathered upon the concept of “adding colors to your day”. The booths were a big hit with tourists, locals, children and adults alike.

Goods booths
A collection of shops that pay particular attention to the themes of “genuine manufacturing”, and “manufacturing by identifiable makers”. Through incorporating materials created in Kyoto and foods refined by local craftsmanship, we aim to provide the opportunity to learn more about the environment of Kyoto.

Stage performance
As part of the “Culture City of East Asia project” Stage Performance by Japan, China, and Korea, the performances featured participations from each of the three countries. Breakdance from “Kyoto B-BOY CREW”, musical performance from Changsha Symphony Orchestra from the city of Changsha, China, as well as a Daegeum performance from Daegu Traditional Music Orchestra and a modern dance performance from Daegu City Dance Company representing Korea. Other performances such as juggling, shamisen, ballet, and more presented in ROHM square were well-received.

Touring performances
A performance by the well-established Japanese marching band “Ching-Dong Tsushinsha” and “Balloon Performer Chiina” performed to encourage people passing by, guiding them towards the event venue. The Japanese marching band which has become rather rare of late stopped adults in their tracks, and the balloon art had the children enraptured, making the event a success.

Workshops
We created a variety of opportunities to experience food, art, and science through workshops such as the “Blue Sky - Giant Bubble Art!” which draws large pictures under the blue sky; the “Fan Painting Workshop” organized by the well-established fan shop, Yamaoka Hakuchikudo Co., Ltd., with over 300 years of history; the “Know the Forests: Moss Terrarium Workshop” to better consider the ecology of local foods; “Workshop on Soup Stock, by an udon shop and a sardine shop in Kyoto”, which explains the difference in soup stock in each region by understanding its history; “Bringing Fermented Food Back to the Kitchen - Salted Rice Bran Prepared by 50 people”, learning about fermentation and other preserved foods that are essential to Kyoto; “GuRuRe: x Yukai na omochabako (happy toy box)” reusing the city’s garbage to make toys. These are just some examples of the workshops created to share experiences of food, art and science. The “Know the Forest: Moss Terrarium Workshop”, explains the role of forests in the global environment, commenting on the difference of brain waves in the city and in the forest, and allowing the importance of forests and moss to be easily understood. “Workshop on soup stock, by an udon shop and a sardine shop in Kyoto”, explores how the delicious flavor of the stock is produced by Kyoto’s natural environment, and how there is still a lot to be learned about regional foods. Lastly, in the “Bring Fermented Food Back to the Kitchen - Salted Rice Bran prepared by 50 people” workshop, the importance of fermented food cultivated over many years in Kyoto is explored, and as a result our knowledge about Kyoto’s food culture is deepened.
We provided opportunities to experience art in various ways of expression. In “Dance & Nursery!! Project”, by dancing together with professional dancers to ethnic music, we were able to experience the difference between moving the conscious and unconscious movement of our bodies. In “Que_toe_ryu tea ceremony/ Kyogen in Suits”, we were able to recall charm of classical culture and performing arts using contemporary methods of expression. For example, we talked about familiar problems of modern society through with a pinch of humor, while enjoying a cup of traditional Japanese tea. Furthermore, we hosted “ART360 EX”, which reproduces the memory of art through VR, providing new ways of enjoying old artworks through the use of advanced technologies.

Culture Convenience Club Co., Ltd.
ISOGAYA Kayoko

KYOTO STEAM イノベーション シンポジウム

KYOTO STEAM Innovation Symposium

開催概要 Outline

開催日：3月25日(月) 19:00~21:00
会場：京都モダンテラス (ロームシアター京都 パークプラザ2階)
出演：渡辺広之(京都造形芸術大学情報デザイン学科学科長兼教授)/平竹耕三(京都市文化芸術政策監/KYOTO STEAM ー世界文化交流祭ー実行委員会プロデューサー)/谷崎テトラ(放送作家/京都造形芸術大学教授)/西村勇哉(NPO法人ミラツク代表理事)/福野泰介(株式会社jig.jp取締役会長)/北林功(COS KYOTO株式会社代表取締役)/長谷川錦哉(パナソニック株式会社アプライアンス社デザインセンターデザイン統括部主幹)/佐伯敬太(凸版印刷株式会社 文化事業推進本部VR開発部担当部長)
主催：学校法人瓜生山学園京都造形芸術大学/
KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会
入場者数：66人

Date and Hours: 3.25 (Mon) 19:00-21:00
Venue: KYOTO MODERN TERRACE (2F, Park Plaza, ROHM Theatre Kyoto)
Participants: WATANABE Hiroyuki (Professor, Head of Department of Information Design, Kyoto University of Art and Design) / HIRATAKE Kozo (Culture and Art Policy Officer, Kyoto City; Producer, Executive Committee of KYOTO STEAM – International Arts×Science Festival) / TANIZAKI Tetra (Broadcast writer; Professor, Kyoto University of Art and Design) / NISHIMURA Yuya (Executive Director, NPO Miratuku) / FUKUNO Taisuke (CEO, jig.jp co., ltd.) / KITABAYASHI Isao (CEO, COS KYOTO Co.,Ltd.) / HASEGAWA Kinya (Chief, Design Center, Appliances Company, Panasonic Corporation) / SAEKI Keita (Senior Manager, Virtual Reality Development Department, Cultural Project Division, Head Office, Toppan Printing Co., Ltd.)
Organizer: Kyoto University of Art and Design, Executive Committee of KYOTO STEAM – International Arts×Science Festival
Number of visitors: 66



左:渡辺広之 右:平竹耕三
Left: WATANABE Hiroyuki, Right: HIRATAKE Kozo

プログラム概要 Program

KYOTO STEAMの理念を共有し、新たなイノベーションを生み出す人的ネットワークの構築を目指す事業のキックオフイベントとして、様々なジャンルや地域で活躍するSTEAM人材を登壇者に迎え、シンポジウムを開催しました。シンポジウムでは、登壇者の活動紹介を通してSTEAMの可能性を解き明かし、企業・メディア・文化事業関係者などの来場者に、2019年度以降の参画を呼びかけました。

This kick-off event for the KYOTO STEAM project invites STEAM personnel from various genres and regions to speak at the symposium, with the aim of building an innovative network of people that share the philosophy of KYOTO STEAM. At the symposium, we introduced the activities of the speakers, revealing the future possibilities of STEAM. Participants from companies, media, and cultural organizations were also invited to participate in future plans from 2019 onwards.

当日スケジュール Schedule
第1部:対談「KYOTO STEAMが目指すもの」
<対談者>
KYOTO STEAM ー世界文化交流祭ー実行委員会プロデューサー 平竹耕三
京都造形芸術大学情報デザイン学科学科長兼教授 渡辺広之
第2部:トークセッション「STEAMが生み出す文化・新産業・人材」
<モデレーター>
放送作家/京都造形芸術大学教授 谷崎テトラ
<パネラー>
NPO法人ミラツク代表理事 西村勇哉
株式会社jig.jp 取締役会長 福野泰介
COS KYOTO株式会社代表取締役 北林功
第3部:プレゼンテーション「STEAMにつながる事例紹介」
<プレゼンター>
パナソニック株式会社アプライアンス社デザイン統括部主幹 長谷川錦哉
凸版印刷株式会社文化事業推進本部VR開発部担当部長 佐伯敬太

Part 1: Discussion: KYOTO STEAM's Aim
Speakers: HIRATAKE Kozo (Producer, Executive Committee of KYOTO STEAM – International Arts×Science Festival)
WATANABE Hiroyuki (Professor, Head of Department of Information Design, Kyoto University of Art and Design)

Part 2: Talk & Discussion: Culture, New Industries, and Human Resources Created by STEAM
Moderator: TANIZAKI Tetra (Broadcast writer; Professor, Kyoto University of Art and Design)
Panelists: NISHIMURA Yuya (Executive Director, NPO Miratuku)
FUKUNO Taisuke (CEO, jig.jp co., ltd.)
KITABAYASHI Isao (CEO, COS KYOTO Co.,Ltd.)

Part 3: Presentation: STEAM Case Studies
Speakers: HASEGAWA Kinya (Chief, Design Center, Appliances Company, Panasonic Corporation)
SAEKI Keita (Senior Manager, Virtual Reality Development Department, Cultural Project Division, Head Office, Toppan Printing Co., Ltd.)



左から:谷崎テトラ、北林功、福野泰介、西村勇哉
From left: TANIZAKI Tetra, KITABAYASHI Isao, FUKUNO Taisuke, NISHIMURA Yuya

事業内容 About the Project

本シンポジウムでは、理念と実践の双方からSTEAMという考え方の可能性を語り合うことで、企業・メディア・文化事業関係者等の来場者とともに京都におけるSTEAMの未来を展望することを目指しました。

第1部では、「KYOTO STEAMが目指すもの」と題して、渡辺広之と平竹耕三による対談を実施しました。シンポジウムの導入として実施したこのパートでは、イノベーションにつながるSTEAMの考え方を説明したうえで、2018年度の「KYOTO STEAMー世界文化交流祭ーprologue」の事業内容と2019年度以降の事業プランを紹介しました。第2部では、谷崎テトラがモデレーターを務め、北林功、福野泰介、西村勇哉をパネラーに迎えて、トークセッション「STEAMが生み出す文化・新産業・人材」を実施しました。北林は、自身が手掛けているDESIGN WEEK KYOTO等の事例を紹介したうえで、異なる領域の人々を結びつけてイノベーションの種を育てていくことの重要性について、また、京都は、他都市に比べ比較的狭い地域にクリエイターが集まっているという点でイノベーションが起こりやすい環境にあると、京都の可能性を語りました。続く福野は、誰もが自由に使うことのできるオープンデータの重要性を自身が拠点を置く福井県鯖江市での活動を通して語り、IoT領域における自治体の事業の可能性と、子どもから老人まで楽しみながらテクノロジーを学ぶことの重要性を訴えました。西村は自身が勤務する理化学研究所と自身が代表を務めるNPO法人ミラツクでの活動を紹介し、多様な人々が持つ情報を共有・分析し、基盤となる情報ツールを作成することがイノベーションを生み出す土台となることを語りました。

第3部では、テクノロジーと文化の融合を推進している企業、パナソニック株式会社の長谷川錦哉と凸版印刷株式会社の佐伯敬太がプレゼンテーションを行いました。長谷川はパナソニックが京都に設立したPanasonic Design KyotoにおけるKyoto KADEN Lab.の活動紹介を通して、日本の伝統的な美意識がプロダクトデザインの未来を示唆すると語りました。佐伯は凸版印刷が開発した文化財の公開手法であるトッパンVRを紹介し、最先端技術である同技術が文化財の新たな鑑賞体験を作り出していることを紹介しました。こうした事例紹介の後、シンポジウムの総括として再び渡辺と平竹が登壇し、2019年度以降、STEAM人材のネットワーク作りを本格的に展開していくことを宣言し、来場者に参画を呼びかけ、シンポジウムを終えました。今回のシンポジウムを開催することによって、STEAMをめぐる実践の多様な広がりや今後の発展可能性を来場者と共有するとともに、シンポジウムの登壇者のみならず、登壇者と参加者あるいは参加者同士の間での交流も生まれ、ネットワーク形成の起点を作ることができました。この成果を踏まえ、シンポジウム終了後には登壇者を中心メンバーとするワーキンググループを組織し、芸・産学官連携のネットワーク形成の推進を目指し議論を重ねています。

株式会社電通 京都支社 京都ビジネスアクセラレーションセンター
総合マーケティング・プロデュース1 部長 増田修治



左:長谷川錦哉 右:佐伯敬太
Left: HASEGAWA Kinya, Right: SAEKI Keita

This symposium aimed to discuss the potential of developing STEAM ideas from both theoretical and practical standpoints. It endeavors to envision the future of STEAM in Kyoto with the help of its visitor from enterprises, media and cultural enterprises.

The first part was a discussion entitled “KYOTO STEAM's Aim”, held between WATANABE Hiroyuki and HIRATAKE Kozo. This part served as a prologue to the symposium, introducing the concept of STEAM ideas of innovation. Following it, *KYOTO STEAM - International Arts x Science Festival-prologue* and its business contents were introduced along with the plan from 2019 onwards.

In the second part, TANIZAKI Tetra acted as moderator and participated in a talk and discussion called “Culture, New Industries, and Human Resources Created by STEAM”, featuring KITABAYASHI Isao, FUKUNO Taisuke and NISHIMURA Yuya as panelists. Kitabayashi introduced his own case studies, such as DESIGN WEEK KYOTO, and discussed the importance of bringing together people from various areas and expertise to nurture seeds of innovation.

He also mentioned the potential of Kyoto for innovation due to high concentration of creatives in a highly built up area in comparison to other cities. Following this, Fukuno spoke of the importance of open data that can be accessed freely through his activities in Sabae City, Fukui Prefecture, where he is based. He stressed the potential of local government projects in relation to IoT, and the importance of enjoyable technological education for both the youth and elderly. Nishimura introduced the the activities at RIKEN (Institute of Physical and Chemical Research) and NPO Miratuku where he works, sharing and analyzing information held by a diverse demographic, and creating an information tool as a foundation for innovation.

In the third part, presentations about the fusion of technology and culture were given by HASEGAWA Kinya of Panasonic Corporation and SAEKI Keita, from Toppan Printing Co., Ltd. Through the introduction of Kyoto KADEN Lab. at Panasonic Design Kyoto, established by Panasonic Co., Ltd. Kyoto, Hasegawa spoke of the importance of fusing traditional Japanese aesthetics with inspiration for future product design. Saeki introduced Toppan VR, developed by Toppan Printing Co., Ltd; a state-of-the-art tool that allow a new way of appreciating cultural assets. After their speeches, Watanabe and Hirataka summarized the symposium, declaring that the STEAM Human Resources Network will be fully developed from 2019 onwards. They then ended the symposium by inviting visitors' active participation.

In holding this symposium, we were able to share with visitors the diverse visions of STEAM practices, and the potential for future development. This also allowed the creation of a starting point for network formation by creating interaction within the speakers, as well as with the participants. This novel interaction allowed for a starting point in the formation for a human resource network. Based on these results, a working group consisting primarily of speakers was formed after the symposium, and discussions were held to promote the formation of a collaboration network among the arts, industry, academia and government.

General Manager, Integrated Marketing Department 1, Opportunity Design Center, Kyoto, Dentsu Inc., Kyoto
MASUDA Shuji



会場の様子
The Symposium

伝統芸能×新技術 能楽「大会」～天狗の恩がえし～

Traditional Arts × New Technology in Noh *Daie* – *The Grateful Tengu*

開催概要 Outline

開催日：3月30日(土)・31日(日) 11:00～12:00/13:30～14:30
会場：世界遺産二条城 二の丸御殿台所(重要文化財)
出演者：シテ:天狗 分林道治 ツレ:帝釈天 梅田嘉宏 ワキ:お坊さん 小林努
間狂言:木の葉天狗 泉愷也 囃子方:笛 杉信太郎 小鼓 曾和鼓堂
大鼓 河村裕一郎 太鼓 前川光範 後見 大江信行/大江広祐/河村浩太郎
地謡 田茂井廣道/深野貴彦/橋本忠樹/樹下千慧

協力団体：(公財)片山家能楽・京舞保存財団
舞台監督：大谷みどり(株式会社京都舞台美術製作所)
システム開発・映像制作：株式会社NHKエンタープライズ、株式会社NHKアート
来場者数：392人

Date and Hours: 3.30 (Sat), 31 (Sun) 11:00-12:00, 13:30-14:30
Venue: Daidokoro, Ninomaru-Goten Palace, UNESCO World Heritage Site Nijo-jo Castle (Important Cultural Property)
Participants: Main role: “Tengu” WAKABAYASHI Michiharu; Secondary main role: “Taishakuten” UMEDA Yoshihiro; Supporting role: “the monk” KOBAYASHI Tsutomu; Kyogen Interlude: “Konoha Tengu” IZUMI Shinya; Instrumentalists: SUGI Shintaro (flute), SOWA Kodou (kotsuzumi, Japanese drum), KAWAMURA Yuichiro (otsuzumi, Japanese drum), MAEKAWA Mitsunori (Japanese drum); Instrumentalists supporters: OE Nobuyuki / OE Kousuke / KAWAMURA Kotaro; Chorus: TAMOI Hiromichi / FUKANO Takahiko / HASHIMOTO Tadaki / JUGE Chisato
Cooperating Organizations: The Katayamake Noh and Kyomai Preservation Foundation
Stage Director: OTANI Midori [Kyoto Butai Bijutsu Seisakusho(Kyoto stage art creation company)]
System Development and Video Production: NHK Enterprises, Inc., NHK ART
Number of visitors: 392

プログラム概要 Program

観世流若手能楽師による公演「大会～天狗の恩返し～」を撮影し、同時に物語の情景を美しいCGなどで表現した映像をリアルタイムで合成し、能楽の実演と合わせて御覧いただきました。「言葉が難しい」、「敷居が高い」という印象を持たれがちである「能楽」にVR(仮想現実)技術を用いて、分かりやすく親しみやすい形で「能楽」を体験していただきました。当日は、普段、能楽に親しみのない日本人観光客や能楽を知らない外国人観光客にも参加いただくことができ、能楽の普及に寄与すると同時に伝統芸能と新しい技術とのコラボレーションの可能性を示すことができました。

The performance *Daie* - *The Grateful Tengu* was conducted by Junior Kanze School of Noh Player. Concurrently, scenes of the story were synthesised in real time using stunning computer graphics, and were made to be viewed together with the Noh performances. Noh plays tend to have a general impression of being difficult to comprehend. Through VR technology, it has been made more palatable and familiar to viewers. On the day of the event itself, the aim is for Japanese and foreign tourists with little experience of Noh to be able to actively participate. As a result, this will contribute to the spreading of the Noh culture while demonstrating the potential of a collaboration between traditional performing arts and new technologies.

事業内容 About the Project

能楽「大会」について

天狗にまつわる説話を能に取り入れた能楽「大会」は、ユーモラスで楽しいストーリーであること、また、公演時間が短いことや話の分かりやすさから、子ども向けの能楽公演や絵本などにも採用される作品です。また、釈迦の姿に扮した天狗が真の姿を現す際の早変わり等、公演中の見どころが分かりやすいため、今回の新技術とのコラボレーションの演目に決定しました。

活用した新技術

NHK放送技術研究所が開発した、TV番組等の撮影に用いるバーチャル・スタジオ・システムを活用して、Unity(ゲームエンジンシステム)によって開発されたシステムでCG映像を生成し、リアルタイムに大型モニター2台に表示しました。本システムは、業務用カメラにパンやチルト、ズームなどを検知するセンサーを取り付け、カメラで撮影した実写映像とCG映像が連動して合成される、いわゆるVR(バーチャルリアリティ)技術を用いたものです。通常、バーチャル・スタジオ・システムは、高価で大がかりなものとなりますが、本システムは撮影用カメラとセンサー、CG作画用PCというシンプルな構成で、持ち運びが容易で設営に時間が掛からないため、機材設置や設営時間に制限のある二条城二の丸御殿台所内で実施することが可能となりました。子どもからお年寄までが理解しやすく、外国人に対しても、文字や言葉だけに頼らずに場面理解ができる映像表現を目指し、演技の妨げにならない、落ち着いた「和」の表現としました。

株式会社NHKエンタープライズ

About Noh *Daie*

The work *Daie* incorporating the narrative of *Tengu* into Noh is a humorous and enjoyable story. As the performance time is short and the story is easy to understand, it is also adopted for children's Noh performances and picture books. Furthermore, this time the program collaborated with new technology so as to make the highlights of the show easy to understand, such as the quick change of Tengu dressed up as Buddha, who later reveals his true self.

New technology

Utilizing the Virtual Studio System used for shooting TV programs etc. developed by NHK Science & Technology Research Laboratories, CG images were generated with a system developed by Unity (game and engine system), and displayed in real time on 2 large monitors. This system uses so-called VR (virtual reality) technology, where a sensor that detects pan, tilt, zoom etc. is attached to a commercial camera, and a live-action video shot with the camera and a CG image are linked and synthesized. Although Virtual Studio Systems are usually expensive and large scale, this system has a simple configuration of a shooting camera and a sensor, a CG drawing PC, making it easy to carry, and requiring less time to set up. Therefore, it was possible to install it in the Daidokoro, Ninomaru-Goten Palace, Nijo-jo Castle, where equipment set up and construction time are limited. Aiming for visual expression that can be understood without relying on letters and words from children to seniors, as well as foreigners, we have created a calm “Japanese-esque” expression which does not disturb the performance.

NHK Enterprises, Inc.



VR技術とのコラボレーションの様子
The collaboration of Noh and VR technologies



世界遺産二条城
UNESCO World Heritage Site Nijo Castle (Nijo-jo)



上演前の見どころ解説の様子
The commentary on highlights before the performance



公演の様子
The performance



能楽舞台の実写とCGを合成したVR映像
VR image combining CG and real time Noh performance

伝統芸能×新技術 ARポストカード

Traditional Arts×New Technology: AR Postcard

開催概要 Outline

ARポストカード

制作：KYOTO STEAM―世界文化交流祭―実行委員会
協力：KYOTO VR株式会社/株式会社Skeleton Crew Studio/
(公財)片山家能楽・京舞保存財団/立命館大学映像学部 中村ゼミ、09ゼミ

能楽チャリティー公演

開催日：2018年8月23日(木) 主催：京都在籍能楽師有志
会場：ロームシアター京都 サウスホール 共催：京都市/ロームシアター京都/
入場者数：801人 (独財)国際交流基金京都支部

京都美風(京都駅ビル視聴体験会)

開催日：2018年8月25日(土)・26日(日)/ 9月1日(土)・2日(日) 主催：京都駅ビル開発株式会社/
会場：京都駅ビル2階 インフォメーション前広場 共催：西日本旅客鉄道株式会社
京舞保存財団

AR Postcard

Production: Executive Committee of KYOTO STEAM - International Arts×Science Festival -
Cooperation: KYOTO VR Co., LTD / Skeleton Crew Studio / The Katayamake Noh and Kyomai Preservation
Foundation / Nakamura seminar, 09 seminar, College of Image Arts and Sciences, Ritsumeikan University

Noh Charity Performance

Date: 8.23, 2018 Co-host: Kyoto City / ROHM Theatre Kyoto / The Japan Foundation Kyoto Office
Number of visitors: 801 Organizer: Kyoto Noh artist Volunteers Venue: South Hall, ROHM Theatre Kyoto.

Kyoto Bifu (Kyoto Station Building Viewing Experience Corner)

Date: 8.25, 26, 9.1, 2, 2018 Co-host: The Katayamake Noh and Kyomai Preservation Foundation
Organizer: Kyoto Station Building Development Co., Ltd., West Japan Railway Company
Venue: Kyoto Station Building 2F Square (in front of Information)



販売ブースの様子
The AR Postcard booth



「京都美風」での視聴体験会
Viewing experience session in Kyoto Bifu

プログラム概要 Program

伝統芸能の普及・振興及びIT関連企業への支援等を目的に、能楽の新たな体験や需要を喚起させる技術開発の研究を実施。スマートフォンやタブレット等をポストカードにかざすと、3Dとなった能楽師の片山九郎右衛門が謡や囃子に合わせて舞を演じるアプリケーションを開発。実際の能楽をリアルに再現することはもとより、AR技術ならではの、後ろからや頭上から能楽を鑑賞できるなど、全く新しい鑑賞方法を開発しました。

With the aim of popularizing and promoting traditional arts as well as supporting IT related companies, we conduct research on technology development that stimulates new experiences and demand for Noh. We have developed an application which shows a 3D performance of KATAYAMA Kurouemon, a Noh artist, dancing to recitation and musical accompaniment when you hold a smartphone or tablet over a postcard. In addition to reproducing actual Noh performances realistically, we developed completely new ways of watching a Noh performance, such as appreciating it from behind or above, which is unique to AR technology.

事業内容 About the Project

能楽チャリティー公演及び京都駅ビル視聴体験会について

ロームシアター京都で開催された「能楽チャリティー公演」において、3枚セット1,000円でチャリティーとしてARポストカードの販売ブースを出展しました。総額63,000円分を販売し、その売上げは全額日本赤十字社を通じて災害被災者に寄付しました。
また、京都駅ビルで開催された「京都美風」において、視聴体験会のブースを出展しました。スマートグラスを使った3D能楽の視聴体験を4日間で236名の市民・外国人観光客に体験いただくとともに、アプリケーションも875回ダウンロードされるなど、普段能楽に触れる機会の少ない方に新技術を通じて、能楽の美しさ・楽しさを体感いただきました。

About Noh charity performance and Kyoto station building viewing corner

We exhibited an AR post card sales booth at the Noh Charity Performance held at ROHM Theatre Kyoto, where a set of three postcards was sold for a charity price of ¥1,000. A total of ¥63,000 was sold, and were entirely donated to disaster victims through the Japanese Red Cross Society. We also exhibited a viewing experience booth at Kyoto Bifu at the Kyoto Station Building. In four days, 236 citizens and foreign tourists tried the 3D Noh viewing experience using smart glasses, while the application was downloaded 875 times, so people who usually have little opportunity to get familiar with Noh, could experience the beauty and pleasure of Noh through new technology.

KYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭 2017/2018

Kyoto International Performing Arts Festival 2017 / 2018

開催概要 Outline

開催日：2017年10月14日(土)～11月5日(日) [23日間]
2018年10月6日(土)～28日(日) [23日間]

会場：ロームシアター京都/京都芸術センター/京都芸術劇場 春秋座/京都府立府民ホール「アルティ」ほか

主催：京都国際舞台芸術祭実行委員会 [京都市、ロームシアター京都 (公益財団法人京都市音楽芸術文化振興財団) / 京都芸術センター (公益財団法人京都市芸術文化協会) / 京都造形芸術大学 舞台芸術研究センター]

来場者数：2017年 33,838人 2018年 21,219人

Date: 10.14 (Sat)-11.5 (Sun), 2017 [23 days] 10.6 (Sat)-28 (Sun), 2018 [23 days]
Venue: ROHM Theatre Kyoto / Kyoto Art Center / Kyoto Art Theater Shunjuza / Kyoto Prefectural Citizens' Hall ALTI and others
Organizer: Kyoto International Performing Arts Festival Executive Committee [Kyoto City, ROHM Theatre Kyoto (Kyoto City Music Art Cultural Promoting Foundation) / Kyoto Art Center (Kyoto Arts and Culture Foundation) / Kyoto Performing Arts Center, Kyoto University of Art and Design]
Number of visitors: 33,838 in 2017 / 21,219 in 2018

プログラム概要 Program

KYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭について

2010年に開始し、毎年秋に京都市内の劇場および文化施設を会場に、国内外から集う先駆的なアーティストの新作を共同製作あるいは招聘する公式プログラムを実施しています。加えて、オープンエントリー制のフリンジ演目、作品と連動したシンポジウムやワークショップ、観劇後に観客が集うミーティングポイント等、舞台作品上演を核としながら多角的な事業展開を行うことで、あらゆる文化ジャンルに興味を持った観客が参加可能な、総合的な文化催事としての舞台芸術フェスティバルです。

Ever since its launch in 2010, Kyoto Experiment: Kyoto International Performing Arts Festival has been presenting radical examples of theatre and dance from around the world at theatres in Kyoto each autumn. Besides, the festival also features an open-call fringe program as well as symposia and workshops related to the lineup, and a "meeting point" space for audiences to gather after events. In this way, Kyoto Experiment forms a wide-ranging and comprehensive festival accessible to people with varied interests cutting across different kinds of genre, discipline, and culture.

KYOTO STEAM―世界文化交流祭―実行委員会 チーフディレクター
ロームシアター京都 プログラムディレクター 橋本裕介

As a human resources cultivation project of *KYOTO STEAM - International Arts×Science Festival*, we conducted systematic human resource training through the management of KYOTO EXPERIMENT. We conducted performances, exhibitions, and artist-in-residence programs from the KYOTO EXPERIMENT 2017 and 2018 programs, and trained three specialists in curation, international festival management, and public relations who can handle art across genres. We worked on visa applications, overseas shipping arrangements, setting up performances accompanied by installation works, and new planning and implementation of PR for foreigners visiting Japan. As a result, one of the three participants has been selected as a member of the KYOTO EXPERIMENT Program Director team 2020, and will be preparing the program from 2019.

Chief Director, Executive Committee of KYOTO STEAM - International Arts×Science Festival
Program Director, ROHM Theatre Kyoto
HASHIMOTO Yusuke



公演の様子
Roberta Lima Embodiment of Water
photo by Yuki Moriya



人材育成現場の様子
Human Resources Cultivation

KYOTO STEAM―世界文化交流祭―制作発表会及び関係者交流会

KYOTO STEAM - International Art × Science Festival - Production Presentation and Reception

開催概要 Outline

開催日：2018年11月11日(日) 18:00～20:00

会場：京都モダンテラス (ロームシアター京都 パークプラザ2階)

参加者数：150人

Date and Hours: 11.11 (Sun), 2018 18:00-20:00

Venue: THE KYOTO MODERN TERRACE (ROHM Theatre Kyoto, Park Plaza, 2F)

Number of participants: 150



KYOTO STEAM―世界文化交流祭―関係者等
KYOTO STEAM - International Arts × Science Festival Reception

プログラム概要 Program

制作発表会

KYOTO STEAM―世界文化交流祭―実行委員会の評議員及び理事をはじめ、京都の芸術学官の代表者や、報道関係者等を招待し、「KYOTO STEAM―世界文化交流祭―prologue」の各プログラムについて、チーフディレクター等が内容を発表するとともに、2020年3月に開催する「KYOTO STEAM―世界文化交流祭―2020」へ向けた取組を発表しました。また、KYOTO STEAM―世界文化交流祭―のロゴを総括ディレクター中谷日出が発表し、KYOTO STEAMが体现する理念やイメージを発信しました。

関係者交流会

制作発表会に出席した、京都市会、協賛企業、参画団体、地元岡崎、報道機関等関係者へ、KYOTO STEAM―世界文化交流祭―への積極的な参加を呼びかけ、KYOTO STEAM―世界文化交流祭―prologue及び2020への機運醸成を図りました。

Production presentation

Inviting the representatives of Kyoto's arts, industry, academia and government, as well as media members, including the councilors and directors of the Executive Committee of *KYOTO STEAM - International Arts × Science Festival*, the chief directors introduced the contents of each program of the *KYOTO STEAM - International Arts × Science Festival - prologue*, and also announced the initiative for the *KYOTO STEAM - International Art × Science Festival-2020* which is to be held in March 2020. In addition, NAKAYA Hide, General Director, presented the Logo of the *KYOTO STEAM - International Arts × Science Festival*, and announced the concept and image embodied by KYOTO STEAM.

Reception

We called for active participation in *KYOTO STEAM - International Arts × Science Festival -* from those who attended the presentation from the Kyoto City Council, sponsoring enterprises, participating organizations, Okazaki area, and media, aiming to create momentum for *KYOTO STEAM - International Arts × Science Festival - prologue* and 2020 as well.



門川大作による開会の挨拶
Opening remarks by KADOKAWA Daisaku



中谷日出によるロゴ発表
Announcement of logo by NAKAYA Hide

KYOTO STEAM―世界文化交流祭―prologue交流会

KYOTO STEAM - International Arts × Science Festival - prologue Exchange Meeting

開催概要 Outline

開催日：2019年3月21日(木・祝) 18:00～19:30

会場：京都モダンテラス (ロームシアター京都 パークプラザ2階)

参加者数：100人

Date and Hours: 3.21 (Thu), 2019 18:00-19:30

Venue: THE KYOTO MODERN TERRACE (ROHM Theatre Kyoto, Park Plaza, 2F)

Number of participants: 100



左:中谷日出 中:ヤノベケンジ 右:佐藤貴彦
From left: NAKAYA Hide, YANOBE Kenji, SATO Takahiko

プログラム概要 Program

「KYOTO STEAM―世界文化交流祭―prologue」開催初日に関係者等の交流会を開催しました。同日に開催されたSTEAM THINKING 一未来を創るアート京都からの挑戦トークセッションを受け、中谷日出がアーティストと企業のコラボレーションの意義について語り、出席したアーティストと企業のコラボレーションの一歩が踏み出されました。また、中谷日出とヤノベケンジ(京都造形芸術大学ウルトラファクトリーディレクター)、佐藤貴彦(株式会社佐藤喜代松商店代表取締役)、中谷日出と本間由樹子(株式会社NHKアート総合美術センターデジタルデザイン部長)のトークセッションを行い、KYOTO STEAMの今後の可能性について語り合い、2020年3月の本番に向けて機運を盛り上げました。あわせて、音楽と映像で世界を奏でるアートユニット「TETSUJIN - AUDIO VISUAL」のステージパフォーマンスを行い、アート×サイエンス・テクノロジーを体感しました。

On the first day of the *KYOTO STEAM - International Arts x Science Festival - prologue*, we held an exchange meeting with related parties. At the *STEAM THINKING – Art to Create the Future – Challenge from Kyoto: Talk & Discussion* held on the same day, NAKAYA Hide talked about the significance of the collaboration between artists and enterprises, taking one step further to encourage the collaboration between participating artists and the enterprises. In addition, Nakaya Hide and YANOBE Kenji (Ultra Factory Director, Kyoto University of Art and Design), Nakaya Hide and SATO Takahiko (CEO of Sato Kiyomatsu Shoten, Co., Ltd.), Nakaya Hide and HONMA Yukiko (Manager, Digital Design Section, General Art Center, NHK Art, Inc.) held talk & discussion, discussing the future possibilities of KYOTO STEAM, and creating momentum for the production in March 2020. Besides, the art unit "TETSUJIN - AUDIO VISUAL", which has played around the world with their music and video, had a stage performance, giving a sense of art×science/technology.



左:中谷日出 右:本間由樹子
Left: NAKAYA Hide Right: HONMA Yukiko



アートユニット「TETSUJIN - AUDIO VISUAL」
のステージパフォーマンス
Stage performance of the art unit
"TETSUJIN - AUDIO VISUAL"

印刷物 Printed matter

媒体 Media	内容 Contents	数量 Quantity	日程 Schedule
ポスター Poster	① KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - prologue ロゴ版 KYOTO STEAM - International Arts x Science Festival - prologue logo version	100枚 100 Sheets	12月27日～ December 27-
	② KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - prologue メインビジュアル版 KYOTO STEAM - International Arts x Science Festival - prologue hero image version	100枚 100 Sheets	1月11日～ January 11-
プログラム Program	③ KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - prologue 概要版 KYOTO STEAM - International Arts x Science Festival - prologue outline version	3,000枚 3,000 Sheets	1月11日～ January 11-
	④ KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - prologue 詳細版 KYOTO STEAM - International Arts x Science Festival - prologue detailed version	20,000枚 20,000 Sheets	3月1日～ March 1-
リーフレット・チラシ Leaflet & Flyer	⑤ アート×サイエンス IN 京都市動物園 アートで感じる？チンパンジーの気持ち 発表会 Art x Science IN Kyoto City Zoo What do chimpanzees feel in arts?	3,000枚 3,000 Sheets	3月1日～ March 1-
	⑥ ダムタイプ 新作ワークインプロGRESS2019 Dumb Type: New Project Work in Progress 2019	15,000枚 15,000 Sheets	2月10日～ February 10-
	⑦ アート×フードマーケット Art x Food Market	23,000枚 23,000 Sheets	3月1日～ March 1-
	⑧ 伝統芸能×新技術 能楽「大会（だいえ）」～天狗の恩がえし～ Traditional Arts x New Technology Noh Daie - The Grateful Tengu	10,000枚 10,000 Sheets	3月1日～ March 1-
	古典文学×伝統芸能×メディアアート 「新猿楽記・Revision～序～」創成プログラム始動！ Classic Literature x Traditional Arts x Media Art Shin Sarugakuki - Revision - Prologue Creation Program has Started!	250枚 250 Sheets	3月21日 March 21
当日配布リーフレット Leaflet	アート×サイエンス IN 京都市動物園 アートで感じる？チンパンジーの気持ち 発表会 Art x Science IN Kyoto City Zoo What do chimpanzees feel in arts?	3,000枚 3,000 Sheets	3月23日 March 23
	ダムタイプ 新作ワークインプロGRESS2019 Dumb Type: New Project Work in Progress 2019	550枚 550 Sheets	3月24日 March 24
	伝統芸能×新技術 能楽「大会（だいえ）」～天狗の恩がえし～ Traditional Arts x New Technology Noh Daie - The Grateful Tengu	500枚 500 Sheets	3月31日 March 31

京都エリア Kyoto area

媒体 Media	内容 Contents	日程 Schedule
市民しんぶん Citizen newspaper (shimin shimbun)	京都市内67万世帯 670,000 households in Kyoto city	3月1日～ March 1-
市政広報板 Municipal bulletin boards	京都市内1万箇所 10,000 places in Kyoto city	3月16日～31日 March 16 - 31
京都市情報館バナー広告 WEB site banner advertisement		2月下旬～ Late February-
⑬ 京都新聞 朝刊 Kyoto Shimbun morning paper	全15段カラー 45万部 450,000 copies full page in color	3月17日 March 17
週刊トマト&TV京都 Weekly Tomato & TV Kyoto		3月8日 March 8
ASTEM NEWS	6,000部 6,000 copies	2月下旬～ Late February-
岡崎手帖 Kyoto Okazaki Concierge Handbook	2019年春号 90,000部 Spring 2019 - 90,000 copies	3月14日～ March 14-
⑨ 地下鉄ホームドア Subway home door	四条駅 Shijo station	2月4日～3月31日 February 4 - March 31
⑩ 地下鉄コトチカビジョン Subway Kotochika Vision	京都駅 10画面 10 screens at Kyoto station	3月1日～31日 March 1 - 31
⑩ 地下鉄フラッグ広告 Subway flag advertisement	京都駅、四条駅 Kyoto station, Shijo station	3月7日～31日 March 7 - 31
地下鉄全駅ラック配架 Brochure rack distribution at all Subway stations	31駅 31 stations	3月7日～31日 March 7 - 31
⑪ 京福・叡電中吊り広告 Hanging ad in Keifuku and Eizan Railway	B3 120枚 120 copies in B3	3月3日～17日 March 3 - 17
⑫ 京都市バス広告 Kyoto City bus advertisement	外側看板 Outside billboard	3月4日～ March 4-
京都バス広告 Kyoto bus advertisement	B3 120枚 120 copies in B3	3月7日～21日 March 7 - 21
KBS京都テレビ CM KBS Kyoto TV commercial	15秒 15本 15 seconds 15 commercials	3月15日～20日 March 15 - 20
KBS京都テレビ 番組内告知 KBS Kyoto TV program announcement	1番組 1 program	3月20日 March 20
FM京都 CM FM Kyoto commercial	20秒 14本 20 seconds 14 commercials	3月15日～20日 March 15 - 20
FM京都 番組内告知 FM Kyoto program announcement	7番組 7 programs	3月14日～20日 March 14 - 20
⑭ JF京都駅 伊勢丹ウィンドウ JF Kyoto station Isetan window	1面 one side	3月20日～31日 March 20 - 31
淡交社サインージ Tankosha publishing signage		3月1日～31日 March 1 - 31
商工会議所メルマガ Chamber of commerce e-mail magazine	2,000件 2,000 copies	3月14日 March 14-

会場OOH Venue OOH

内容 Contents	日程 Schedule
⑮ 屋外柱巻き看板 Outdoor column banner wraps	3月21日～24日 March 21 - 24
⑯ 屋内スポンサーボード Indoor sponsor boards	3月21日～24日 March 21 - 24

関西エリア他広域 Kansai area and other extended areas

媒体 Media	内容 Contents	日程 Schedule
⑳ 読売新聞大阪本社版朝刊 Yomiuri Shimbun Osaka HQ Morning paper	全5段 221万部 2,21 million copies ½ page advertisement	3月17日 March 17
㉑ JR西日本J・ADビジョン JR West Japan J・AD Vision	大阪駅、新大阪駅、京都駅、三宮駅 Osaka Station, Shin-Osaka Station, Kyoto Station, Sannomiya Station 6エリア 109画面 109 screens in 6 areas	3月11日～17日 March 11 - 17
㉒ 阪急梅田駅カラムセット Hankyu Umeda Station column banner set	阪急梅田駅 BO 6枚 Hankyu Umeda Station BO 6 sheets	3月11日～17日 March 11 - 17
京阪電車駅貼り Keihan train station posters	9駅 B1 9枚 9 copies in B1 at 9 stations	3月13日～19日 March 13 - 19
㉓ ティザーWEBサイト（日本語） Teaser WEB site (Japanese)	PC・SP 2,562PV	9月11日～2月20日 September 11- February 20
㉔ 公式WEBサイト（日本語・英語） Official website (Japanese / English)	PC・SP 39,574PV	2月21日～ February 21 -
公式Twitter Official Twitter	フォロワー70 Followers 70	2月21日～ February 21 -
㉕ Googleディスプレイネットワーク広告/検索広告 Google Display Network Ads / Search Ads	imp数 141万 クリック数 8,500 1,41 million imp, 8,500 clicks	3月11日～24日 March 11 - 24

パブリシティ Publicity
プレスリリース Press release

プレスリリース（京都市政記者クラブ他） Press release (Kyoto City Press Club etc.)	11月11日、2月15日 November 11, February 15
PR TIMES	11月15日、2月22日 November 15, February 22
海外メディア向けデジタルリリース Digital release for overseas media	3月15日 March 15
㉖ フォーリン・プレスセンター・ジャパンWEBサイト Foreign Press Center Japan Website	3月15日～31日 March 15 - 31

日本 Japan

新聞 Newspaper	テレビ TV	雑誌 Magazine
7件	4件	4件
WEB	その他 Other	合計 Total
94件	2件	111件

海外 Overseas

WEB	合計 Total
135件	135件

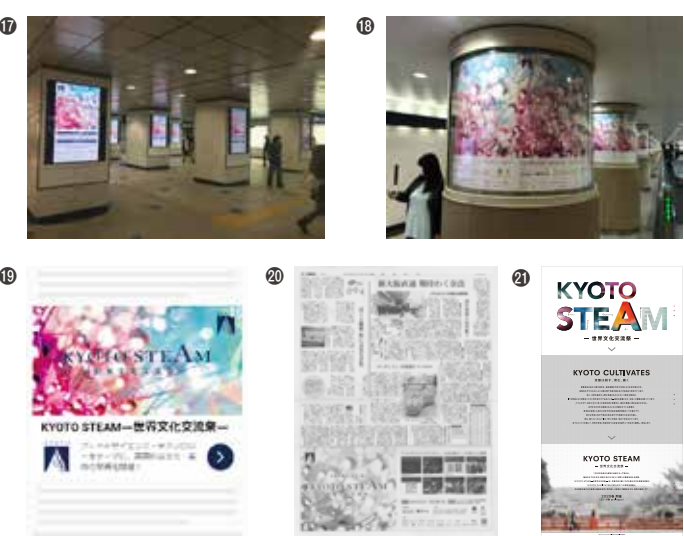
印刷物 Printed matter



京都エリア Kyoto area



関西エリア他広域 Kansai area and other extended areas



会場OOH Venue OOH



パブリシティ Publicity



私が統括ディレクターとして最初に行った仕事は、このフェスティバルに込められた思いや願いを反映したメインビジュアルとロゴタイプを作ることでした。メインビジュアルは、華やかで活気のある印象と、ここから何かが始まっていく予感を、光の輝きや鮮やかな色彩で表しました。また、ロゴタイプは、Arts（芸術）を通してあらゆる領域がしなやかに結びついていく様子を形にしました。

このようなデザインのもとで、「KYOTO STEAM—世界文化交流祭—」は、21世紀の国際的な文化芸術の祭典として始まりました。柔軟な発想力を持ったアーティストと、企業や大学・研究機関等の持つ先進的な技術や伝統的な技術、このフェスティバルでは、これらを融合させることで、大きなイノベーションを作り出し、世界に向けて発信することを目指しています。

「KYOTO STEAM—世界文化交流祭—prologue」を経て、すでに「KYOTO STEAM—世界文化交流祭—2020」に向けて、多様な領域の人々が集まり、つながり、互いに高め合う動きが始まっています。

京都から始まる新しいムーブメントに御期待ください。

KYOTO STEAM—世界文化交流祭—実行委員会統括ディレクター
元NHK解説委員（芸術文化/デジタル関連担当）
京都大学大学院総合存学館特任教授
中谷 日出

My first task as General Director was to create a key visual and a logo that reflects the feelings and wishes embodied by the festival. Playing with lights and bright colors, the key visual expresses a lively and glamorous impression, hinting towards the beginning of something new. The logo takes form in presenting a versatility of all areas being connected through “Arts”. The festival aims to create and disseminate great innovations to the world through bringing together the creativity of artists with advanced and traditional technologies held by enterprises, universities, and research institutions.
Since the *KYOTO STEAM - International Arts x Science Festival - prologue*, people from various fields have already started gathering, connecting, and enhancing each other's work in preparation for *KYOTO STEAM - International Arts x Science Festival - 2020*. Please look forward to the innovative movements originating from Kyoto.

General Director, Executive Committee of KYOTO STEAM - International Arts x Science Festival
Former NHK Senior Commentator in charge of Arts and Culture/Digital-Related Matters
Specially Appointed Professor, Kyoto University Graduate School of Advanced Integrated Studies in Human Survivability
Human Survivability
NAKAYA Hide

主催 KYOTO STEAM—世界文化交流祭—実行委員会

評議会議長
門川大作（京都市長）
評議員
潮江宏三（京都市美術館館長）
長尾真（公益財団法人京都市音楽芸術文化振興財団理事長）
鷺田清一（京都市立芸術大学理事長・学長）

プロデューサー
平竹耕三（京都市文化芸術政策監）

理事
窪田裕幸（京都商工会議所産業振興部長）
田波宏視（日本放送協会京都放送局長）
豊田博一（京都経済同友会理事事務局長）
中谷香（公益財団法人京都市芸術文化協会専務理事）
平竹耕三（京都市文化芸術政策監）
藤井宏一郎（公益財団法人京都市音楽芸術文化振興財団専務理事）
三田真史（京都新聞社 編集局文化部長/論説委員）
宮田英喜（公益財団法人京都高度技術研究所専務理事/京都市産業観光局理事）
淀野実（京都市立芸術大学副理事長）

監事
尾崎学（京都市文化市民局文化芸術都市推進室長）
山田陽子（公認会計士/税理士）

総括ディレクター
中谷日出（元NHK解説委員（芸術文化/デジタル関連担当）/
京都大学大学院総合存学学館特任教授）

チーフディレクター
亀井亮吾（カルチュア・コンビニエンス・クラブ株式会社京都岡崎蔦屋事業部館長）
坂本英房（京都市動物園副園長）
橋本裕介（ロームシアター京都プログラムディレクター）

顧問
奥野卓司（京都市動物園学術顧問）
高橋信也（京都市美術館リニューアル準備室ゼネラルマネージャー）
建畠苗（京都芸術センター館長）
山極壽一（京都大学総長）

アドバイザー
飯山将晃（京都大学学術情報メディアセンター准教授）
岩本生（弁護士法人 ナレッジウィング法律事務所弁護士）
奥田充一（株式会社memes スクエア代表取締役/プロデューサー）
岸律子（ケイ・アソシエイツ代表取締役）
清水幸代（文化芸術振興・創造環境デザインアートコーディネーター）

事務局
藤田訓仁子（事務局長）
黄凝
文字尚子
安河内宏法
山本恵子
吉川淳平
吉田省吾

報告書
デザイン・製本・印刷 株式会社実業広告社

発行 KYOTO STEAM—世界文化交流祭—実行委員会
発行日 平成31年3月
助成 平成30年度文化庁文化芸術創造拠点形成事業

Organizer Executive Committee of KYOTO STEAM - International Arts x Science Festival

Chairman of the council
KADOKAWA Daisaku(Mayor of Kyoto City)
Councilor
SHIOE Kozo (Director, Kyoto Municipal Museum of Art)
NAGAO Makoto (Director, Kyoto City Music Art Cultural Promotion Foundation)
WASHIDA Kiyokazu (Chief Director & President, Kyoto City University of Arts)

Producer
HIRATAKE Kozo (Culture and Art Policy Officer, Kyoto City)

Board members
KUBOTA Hiroyuki (General Manager, Economic and Industry Division, Kyoto Chamber of Commerce and Industry)
TANAMI Hiroshi (Director of NHK Kyoto Station)
TOYODA Hirokazu (Director Secretary General, Kyoto Association of Corporate Executives)
NAKATANI Kaori (General Manager, Kyoto Arts and Culture Foundation)
HIRATAKE Kozo (Culture and Art Policy Officer,Kyoto City)
FUJII Kouichirou (Managing Director, Kyoto City Music Art Cultural Promoting Foundation)
MITA Masafumi (Editor, Culture News Dept., The Kyoto Shimbun)
MIYATA Hideki (Executive Managing Director, Advanced Science, Technology & Management Research Institute of KYOTO / Executive Director, Industry and Tourism Bureau, City of Kyoto)
YODONO Minoru (Vice Chairperson of the Board of Trustees, Kyoto City University of Arts)

Supervisors
OZAKI Manabu (Senior Director, Culture and Arts City Promotion Office, Culture and Citizens Affairs Bureau, Kyoto City)
YAMADA Yoko (Certified Public Accountant, Tax Accountant)

General Director
NAKAYA Hide (Former NHK Senior Commentator in charge of Arts and Culture/Digital-Related Matters
Specially Appointed Professor, Kyoto University Graduate School of Advanced Integrated Studies in Human Survivability)

Chief Director
KAMEI Ryogo (Director, KYOTO OKAZAKI TSUTAYA BOOKS, Culture Convenience Club Co., Ltd.)
SAKAMOTO Hidefusa (Vice Director, Kyoto City Zoo)
HASHIMOTO Yusuke (Program Director, ROHM Theatre Kyoto)

Consultants
OKUNO Takuji (Academic Adviser, Kyoto City Zoo)
TAKAHASHI Shinya (General Manager, Kyoto Municipal Museum of Art)
TATEHATA Akira (Director, Kyoto Art Center)
YAMAGIWA Juichi (President, Kyoto University)

Advisors
IIYAMA Masaaki (Associate Professor, Academic Center for Computing and Media Studies, Kyoto University)
IWAMOTO Sho (Attorney at Law admitted in Japan and NY State, Knowledge Wing Law Firm)
OKUDA Mitsukazu (CEO/Producer, memes square Inc.)
KISHI Ritsuko (President, K. Associates Architects)
SHIMIZU Sachiyo (Art Coordinator)

Executive Committee
FUJITA Kuniko (Executive Director)
HUANG Ning
MONJI Naoko
YASUKOCHI Hironori
YAMAMOTO Keiko
YOSHIKAWA Junpei
YOSHIDA Shogo

Report
Design, Bookbinding, Printing
JITUGYO ADVERTISING Co.,Ltd.

Publication
Executive Committee of KYOTO STEAM - International Arts x Science Festival
Date of issue
March 2019
Supported by the Agency for Cultural Affairs Government of Japan in the fiscal 2018

