

上段左・下段右：京都市京セラ美術館の外観及び東山キューブの様子（撮影：来田 猛）

作品画像：2020年3月に一般公開を予定していた「STEAM THINKING -未来を創るアート京都からの挑戦 国際アートコンペティション スタートアップ展」の出品作品（撮影：表 恒匡）

KYOTO STEAM 2020

国際アートコンペティション スタートアップ展

会期：2020年10月31日(土)～12月6日(日) ※月曜日休館(月曜日が祝日の場合は開館)

会場：京都市京セラ美術館 東山キューブ

KYOTO STEAM-世界文化交流祭-では、「アート×サイエンス・テクノロジー」をテーマとするフェスティバル「KYOTO STEAM-世界文化交流祭-2022」のコアプログラムとして、次世代のアーティストと企業・研究機関等に向けた国際アートコンペティションを、2021年度に開催します。

同コンペティション開催に先立ち、アーティストと企業等とのコラボレーションの可能性を広くPRし、コンペティションの機運を醸成するため、「KYOTO STEAM 2020 国際アートコンペティション スタートアップ展」を開催します。ぜひ、本展の広報にご協力いただきますよう、お願いいたします。



KYOTO STEAM-世界文化交流祭-実行委員会

〒606-8536 京都市左京区粟田口鳥居町2番地の1 京都市国際交流会館内

(京都市文化市民局文化芸術都市推進室文化芸術企画課)

担当：安河内・中尾・山本

TEL.075-752-2212 FAX.075-752-2233 Email: info@kyoto-steam.org



公式WEB

開催の目的

KYOTO STEAM－世界文化交流祭－は、「アート×サイエンス・テクノロジー」というテーマのもと、様々なプログラムを実施しています。そのコアプログラムが、アーティストと企業・研究機関がコラボレーション制作した作品を展示する展覧会です。

私たちは、こうした展覧会の第1回目を2020年3月に開催する予定にしておりましたが、新型コロナウイルス感染拡大防止のため、残念ながら一般公開することが叶いませんでした。そこで、今年度改めて、2020年10月～12月、京都市京セラ美術館の東山キューブにおいて、昨年度の展覧会のために制作された作品を再構成し、さらにゲスト企業の作品を加えた展覧会を開催します。展覧会ではアーティストや芸術系大学と企業・研究機関のコラボレーション作品と、最先端テクノロジーを活用する企業の作品を通して、アートとサイエンス・テクノロジーの融合から生まれる新たな価値をご覧ください。

来年度、KYOTO STEAM－世界文化交流祭－では、公募によって選ばれたアーティストと企業・研究機関のコラボレーション作品を展示・表彰する国際アートコンペティションを開催します。

今年度の展覧会が、鑑賞者の皆様にアートとサイエンス・テクノロジーの融合によって生まれる作品をお楽しみいただく機会になることを、そして、来年度のコンペティションに向けて、多くのアーティスト、企業・研究機関の方たちにコラボレーションの可能性を感じていただく機会になることを期待します。

展覧会のみどころ

アーティスト／芸術系大学と企業・研究機関が「創造力」を融合させ制作した作品を展示

アーティストと企業・研究機関、芸術系大学と企業・研究機関がコラボレーション制作した作品を中心に構成する日本でも類を見ない本展では、アーティストと企業・研究機関がお互いを触発しながら、それぞれのアーティスト単独では作り得なかった作品をご覧ください。

多様なジャンルの作品を展覧

美術家、映像作家、メディア・アーティスト、インスタレーション作家といった多様なジャンルの作家たちと、伝統産業から最先端の研究機関まで、様々な分野の企業・研究機関のコラボレーション作品や、最先端テクノロジーを開発する企業の作品など、多様な作品を通して現代的な表現の広がりを体感いただけます。

美術館ならではの体験型の展示

リニューアルオープンした京都市京セラ美術館に新設された東山キューブを会場に、作品の魅力を全身で体感できる大型のインスタレーション作品や映像作品等を展示します。



開催概要

昨年度、新型コロナウイルス感染拡大防止のため、一般公開を行わなかった「STEAM THINKING－未来を創るアート京都からの挑戦 国際アートコンペティション スタートアップ展」（以下「スタートアップ展」という。）及び「STEAM THINKING－未来を創るアート京都からの挑戦 アート×サイエンスGIG」（以下「GIG」という。）の作品に加え、KYOTO STEAM－世界文化交流祭－と同じく、アートとサイエンス・テクノロジーの融合を通して新たな価値を創造しているゲスト企業の作品を展覧します。

展覧会名：KYOTO STEAM 2020 国際アートコンペティション スタートアップ展

会期：2020年10月31日（土）～12月6日（日） 10：00～18：00

※月曜日休館（月曜日が祝日の場合は開館）。

※入館には事前予約が必要です。

※最新の開館情報は京都市京セラ美術館のホームページでご確認ください。

会場：京都市京セラ美術館 東山キューブ

料金：一般 1,000円（税込み）／中学生以下無料

※京都市内に在住・通学の高校生は無料

※障害者手帳等を提示の方は、本人及び介護者1名無料

出展者：

- 「スタートアップ」展出展者：市原えつこ × デジタルハリウッド大学院・株式会社ハコスロ
久保ガエタン × 株式会社コトブキ・株式会社タウンアート
鈴木太朗 × 有限会社フクオカ機業
林勇気 × 京都大学 iPS細胞研究所（CiRA）
森太三 × 太陽工業株式会社
八木良太 × 美濃商事株式会社
大和美緒 × 株式会社島津製作所
- 「GIG」出展者：京都芸術大学（旧名称 京都造形芸術大学）×株式会社Seed Bank・
仲村 康秀（国立科学博物館）・木元 克典（海洋開発研究機構）
京都工芸繊維大学×渡辺社寺建築有限会社ほか
京都市立芸術大学×京セラ株式会社 みなとみらいリサーチセンター・
塩瀬 隆之（京都大学総合博物館准教授）・富田 直秀（京都大学大学院工学研究科教授）
- ゲスト企業：パナソニック株式会社、curiosity株式会社ほか

協賛：NISSHA株式会社／株式会社ユニオン

協力：一般財団法人ニッサ印刷文化振興財団／パナソニック株式会社／curiosity株式会社

主催：KYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員会



KYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員会

〒606-8536 京都市左京区粟田口鳥居町2番地の1 京都市国際交流会館内

（京都市文化市民局文化芸術都市推進室文化芸術企画課）

担当：安河内・中尾・山本

TEL.075-752-2212 FAX.075-752-2233 Email: info@kyoto-steam.org



公式WEB

情報解禁日

2020年7月30日（木）

画像の提供について

KYOTO STEAM－世界文化交流祭－の広報用画像を貸し出しております。使用を希望される場合は、公式WEBの使用申込書に必要事項を記載のうえ、メールでKYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員会までご連絡ください。申込受付後、3日（祝休日を除く）以内に広報用画像をダウンロードできるURLとパスワードを、メールにてお知らせします。3日間を過ぎても連絡が無い場合は、再度ご連絡頂きますようお願いいたします。

また、記事等に広報用画像を掲載される際には、作家名や作品名等を確認しますので、画像とテキストが掲載されたレイアウト原稿を事前にご提出ください。3日（祝休日を除く）程度で内容を確認のうえご連絡します。

KYOTO STEAM－世界文化交流祭－について

「KYOTO STEAM－世界文化交流祭－」は、「KYOTO CULTIVATES PROJECT」の理念（京都は耕す、育む、磨く）を体現し、京都賞が先駆的に示してきた人類の未来への願いとも共鳴した、アート×サイエンス・テクノロジーをテーマに開催する新しい文化・芸術の祭典です。

※STEAMとは…Science（科学）、Technology（技術）、Engineering（工学）、Arts（芸術）、Mathematics（数学）

KYOTO STEAM－世界文化交流祭－公式WEBサイト：<https://kyoto-steam.com/>

京都市京セラ美術館について

日本を代表する建築家 青木淳・西澤徹夫の革新的なコンセプトに基づき、竣工当時のデザインを活かしながらリニューアルした京都市京セラ美術館。現代アート展等を行う新館「東山キューブ」や新進作家を中心に発信する空間「ザ・トライアングル」などが新設され、本館地下1階に新しく作られたメインエントランス「ガラス・リボン」に調和するクラシカルな外観が印象的な「故」と「新」が重なる新しい美術館が誕生しました。

「KYOTO STEAM 2020 国際アートコンペティション スタートアップ展」は、新設された新館「東山キューブ」にて開催します。

京都市京セラ美術館公式WEBサイト：<https://kyotocity-kyocera.museum/>



KYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員会

〒606-8536 京都市左京区粟田口鳥居町2番地の1 京都市国際交流会館内
（京都市文化市民局文化芸術都市推進室文化芸術企画課）

担当：安河内・中尾・山本

TEL.075-752-2212 FAX.075-752-2233 Email: info@kyoto-steam.org



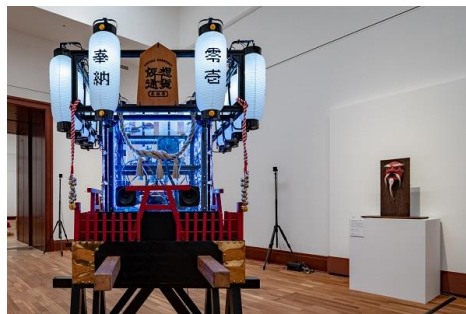
公式WEB

参考資料

出展作品とアーティスト × 企業・研究機関について

市原えつこ × デジタルハリウッド大学院・株式会社ハコスコ 「仮想通貨奉納祭」

市原えつこ自身が作り、「キャッシュレス時代の新しい奇祭」と呼んでいる「仮想通貨奉納祭」で用いる作品群を、デジタルハリウッド大学院のデジタルファブリケーション技術と株式会社ハコスコのVR技術によって制作。出品作品の中心となるのは《サーバー神輿》(画像左)で、これは、仮想通貨を用いれば世界のどこにいても、この神輿へ「お賽銭」を送ることができるというもの。その他、ユーモラスな仕方で日本の伝統文化をアップデートする作品を出品。



市原えつこ (メディア・アーティスト)

1988年愛知県生まれ。早稲田大学文化構想学部表象メディア論系卒業。近年の主な展示に「Open Possibilities」(2019年、Japan Creative Center/シンガポール)、「第11回恵比寿映像祭」(2019年、東京都写真美術館/東京)、「Speculum Artium」(2018年、Delavski dom Trbovlje/スロベニア)、「アルスエレクトロニカ・フェスティバル」(2018年、OK Center for Contemporary Art/オーストリア)、「文化庁メディア芸術祭」(2017年、オペラシティアートギャラリー/東京)、「デジタル・シャーマニズム - 日本の吊いと祝祭」(2016年、NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]/東京)。主な受賞に「アルス・エレクトロニカ賞」栄誉賞(2018年、アルス・エレクトロニカ)、EUによる科学芸術賞「STARTS PRIZE」ノミネート(2018年、ヨーロッパ連合)、「第20回文化庁メディア芸術祭」エンターテインメント部門優秀賞(2017年、文化庁)、「総務省異能vation」採択(2016年、総務省)。

デジタルハリウッド大学院

日本初の株式会社立の専門職大学院として2004年に開学。超高度情報化社会においてデジタルコミュニケーションを駆使し、社会に変革を起こすリーダーを輩出すべく、SEAD (Science / Engineering / Art / Design) の4要素をバランス良く身につけ融合し、理論と実務を架橋する人材育成を行う。新規事業プランニングとプロトタイプングなど、院生のアイデアの実装およびスタートアップ支援により、「平成30年度大学発ベンチャー調査」(経済産業省)では全国大学中11位、私立大学中3位。

株式会社ハコスコ

株式会社ハコスコは誰でも手軽にVR機器を入手・体験できるよう、ダンボール製のVRゴーグル「ハコスコ」、専用アプリ、VRコンテンツからなる「VRサービス」を提供。VRゴーグルの出荷台数60万、動画投稿数1万、登録ユーザー数5万人と国内最大級のVR 配信プラットフォームである。2016年日本アドバタイザーズ協会 Webグランプリ WEB人賞、先進映像協会 グッドプラクティスアワード2016 奨励賞受賞、2014年グッドデザイン賞受賞。

参考資料

出展作品とアーティスト × 企業・研究機関について

久保ガエタン × 株式会社コトブキ・株式会社タウンアート
《きのどうぶつ》

久保ガエタンは、株式会社コトブキと株式会社タウンアートから提供を受けた使い古された公園の遊具を用いて、奇怪な樹木を思わせる立体作品を制作。作品のモチーフとは、伝説の植物パロメッツ。木綿がどのように作られるか知らなかった中世ヨーロッパの人々は、木綿は羊の木から採れると考えた。こうしてパロメッツは、植物の幹の先に果実のように羊がついた姿としてイメージされた。

今日の私たちからすれば、パロメッツは非科学的な存在にすぎない。しかし、だからと言って、私たちは、パロメッツを作り出した中世ヨーロッパの人々の想像力と無縁だと言い切れるだろうか。この作品は、近代科学によって失われてしまった世界を垣間見せてくれるだろう。



久保ガエタン（美術家）

美術家。1988年東京都生まれ。2013年東京藝術大学大学院美術研究科修士課程先端芸術表現専攻修了。主な個展に「僕の体が僕の実験室です。あるいはそれを地球偶然管理局と呼ぶ。」（2017年、児玉画廊 | 天王洲 / 東京）、「Research & Destroy 破壊始建設」（2016年、NTT インターコミュニケーション・センター [ICC] / 東京）、「記憶の遠近法」（2016年、音まち千住 / 東京）。主なグループ展に「WRO BIENNALE」（2019年、WRO ART CENTER / ポーランド）、「塑性と蘇生」（2019年、ART ZONE / 京都）、「キオクのかたち / キロクのかたち」（2017年、横浜市民ギャラリー / 神奈川）。主な受賞に平成30年度京都市芸術文化特別奨励者（2018年、京都市）、第2回CAFAA賞ファイナリスト（公益財団法人現代芸術振興財団、2016年）。

株式会社コトブキ

1916年創業。経営理念「パブリックスペースを賑やかにすることで人々を幸せにする」のもと、利用者目線に立った製品やサービスの開発を行い、ものづくりの先にある人々の幸せなシーンを創造することで、全国のパブリックスペース、まちづくりにおける付加価値を提供している。ものづくり企業としての視点や想いを形にしながら、「滑り台のある会議室」「全国パークキャラバン」など挑戦的な発想のもとに、人々が集い、つながり、賑わうという価値を追い求め、これからのパブリックスペースを提案していく。

株式会社タウンアート

株式会社タウンアートは、1980年代初頭より、創造性のある公共空間の創出を目的としてパブリックアートの実践を専門的に取り組んできた。人の心を癒す、知的好奇心を掻き立てる、多種多様な価値観を共有するなど、アートのさまざまな力をパブリックスペースに織り込むことで、人々の暮らしに新しい可能性を生み出せると私たちは信じている。この信念のもと、アーティストや関係者と対話を重ねながら、施設・周辺環境に限らず日々移りゆく社会状況にも応じたオリジナリティあふれるアートを提案、制作設置している。

参考資料

出展作品とアーティスト × 企業・研究機関について

鈴木太郎 × 有限会社フクオカ機業

《水を織る》

他の作家・企業等に先駆け、2018年度よりコラボレーション制作を進めてきた鈴木太郎と有限会社フクオカ機業。両者は一貫して、横糸にチューブを織り込み、そのチューブに色水を流すことで、模様が変わる西陣織の制作を続けてきた。

本展には、2年間に渡るコラボレーションの成果として作られた3本のタペストリー帯状の作品を出品。それぞれの帯の中では、亀甲文様、七宝文様、矢絣文様といった、古くから西陣の地で愛されてきた織模様が、時に連動しながら、浮かび上がっては消えていく。

横糸として織り込まれた細いチューブが織物の表面に作り出す表情、チューブに色水が流れるときの緩やかな変化、生々しい質感を伴った色水の動き。本作は、チューブを織り込み、そこに色水を流すというアナログな手法でしか作り出せない魅力に溢れている。



鈴木太郎 (メディア・アーティスト)

1973年東京都生まれ。2005年東京藝術大学博士後期課程修了。アトリエオモヤ代表。空間演出研究所所長。東京藝術大学美術学部デザイン科准教授。美術博士。主な展覧会に「日本の表現力」(2007年、国立新美術館/東京)、「鈴木太郎展・そして、舞う」(2004年、スパイラル/東京)。アトリエオモヤとして「動きのカガク展」(2015年、21_21 DESIGN SIGHT/東京)、「TOKYO FIBER'09SENSEWARE」(2009年、イタリア、イスラエル、東京他を巡回)。空間演出研究所として「TOKYO 数寄フェス」(2016年、不忍池/東京)。チーム合作として「The Book in The Sea」(2018年、欧州文化首都/マルタ共和国)。主な受賞に東京藝術大学大学院修了作品野村賞(2005年、東京藝術大学)、「第7回文化庁メディア芸術祭」奨励賞(2004年、文化庁)、「NHK デジスタ・アワード」グランプリ(2003年、NHK)。主な公共空間設置作品に、シャルル・ド・ゴール空港(2012年、フランス)。



作品部分

有限会社フクオカ機業

京都西陣において、時代を先駆ける織物開発を行ってきた西陣織製造企業。伝統的な西陣織の技術・ノウハウを生かした「高性能繊維/ハイ・ファブリックス」の開発・製造を手掛ける。近年はシャトル織機を改良し、炭素繊維などによるハイテク織物の製造を行う。また、炭素繊維に他の繊維を組み合わせ、意匠性の高い特殊織物を開発することにも成功し、自動車、産業資材、靴等のファッション分野まで多岐にわたる商品を製造している。

参考資料

出展作品とアーティスト × 企業・研究機関について

林勇氣 × 京都大学iPS細胞研究所 (CiRA)

《細胞とガラス》

林勇氣は、京都大学 iPS細胞研究所 (CiRA) とコラボレーションし、同研究所の研究者と議論を重ね、動物の体内で作られた臓器の移植を受けたガラス職人を主人公とする映像作品を制作。人のために動物の体内で新たな臓器を作り出す技術は、移植用臓器の作成や薬の開発など、医療への貢献が期待される一方で、人と動物の区別が曖昧な生き物を作り出すことへの倫理的、法的、社会的な懸念がある。そのため、実際にはこの作品が描くような臓器移植は現時点では行われていない。この作品は、そうした状況の中で、様々な芸術上のメタファーを交差させつつ、新たな臓器を作り出す技術が可能となった未来を描き出している。



林勇氣 (映像作家)

1976年京都府生まれ。1997年より映像作品の制作。主な個展に「遠くを見る方法と平行する時間の流れ」(2018年、FLAG Studio /大阪)、「電源を切ると何もみえなくなる事」(2016年、京都芸術センター/京都)、「あること being / something」(2011年、兵庫県立美術館/兵庫)。主なグループ展に「あなたが [] ほしい i want you [to x]」(2018年、あまらぶアートラボA-lab/兵庫)、「彼方へShizubi Project 6」(2017年、静岡市美術館/静岡)、「未来への狼火」(2017年、太田市美術館・図書館/群馬)、「窓の外、恋の旅- 風景と表現」(2014年、芦屋市立美術博物館/兵庫)。主な公共空間設置作品に「another world-windows」(2018年、大阪国際空港/大阪)。



京都大学 iPS 細胞研究所 (CiRA)

京都大学 iPS細胞研究所 (CiRA =サイラ) は、2010年4月にiPS細胞の基礎研究から臨床応用を目指す研究までをシームレスに推進するために設立された。所長は、2012年にノーベル生理学・医学賞を受賞した山中伸弥教授。約30の研究室が、iPS細胞を創薬や再生医療に応用することを目指した研究、関連する倫理的課題の解決に向けた研究、そして新たな生命科学を切り開く研究に取り組んでいる。世界のiPS細胞研究をリードする研究拠点として、幹細胞分野の進展に寄与するとともに、若手研究者の育成にも努めている。

参考資料

出展作品とアーティスト × 企業・研究機関について

森太三 × 太陽工業株式会社

《膜のはざま》

これまで立体作品を手掛けてきた森太三が、陽工業株式会社から廃棄する予定だった端材を含めた様々な「膜」の提供を受け、本作を制作。

本作は、正面から見れば、白一色の「膜」が寄せ集められ、雪山を思わせるほどの大きさの量塊が展示空間に広がっており、鑑賞者を圧倒する。しかし、作品の裏側に回れば、印象は一変する。巨大な量塊のように見えた作品の内側には、アクリル塗料の塗られた木材によって作られたカラフルな構造体によって、鑑賞者が入ることのできる空間が開かれているのである。普段はぴんと張られた状態で使われることの多い「膜」が見せる豊かな表情。また、「柔らかな境界」として働く「膜」によって作られた作品内部の親密な空間性。「膜」ならではの特性が活かされ、本作は作られている。



森太三（美術家）

1974年大阪府生まれ。1999年京都精華大学大学院美術研究科立体造形専攻修了。近年の主な個展に「転用と配列」（2018年、甲南大学ギャラリー・パンセ/兵庫）、「転用と配列」（2017年、PANTALOON/大阪）、「記憶と気象」（2013年、Gallery PARC/京都）。主なグループ展に「Exploring -共通するものからみつける芸術のかけら」（2019年、大阪府立江之子島文化芸術創造センター/大阪）、「どうかしてる日常」（2019年、Kunst Arzt/京都）、「HOMEPARTY01」（2013年、みずのき美術館/京都）。主な受賞に「六甲ミーツ・アート芸術散歩2015」公募大賞グランプリ（2015年）。また、2014年に「STUDIO森森」を設立し、様々な関係性から空間を立ち上げるプロジェクトも展開している。



作品部分

太陽工業株式会社

「膜」を創業の原点に、お客様の隠れたニーズをカタチにして社会に貢献できる価値創造を追求する。軽くて丈夫な「膜」の特性を活かし、建築の分野はもとより土木や物流分野、さらには環境分野などで広く事業を展開。その製品や技術は、世界各国の大型膜構造建築物で活用されている。膜構造建築物において世界シェアトップクラスを誇る。さらに、「膜」によるアリーナを世界で初めて作り、海中膜を世界でいち早く開発するなど、膜構造のリーディングカンパニーである。膜構造から膜創造へ。膜の可能性に挑戦し続けている。

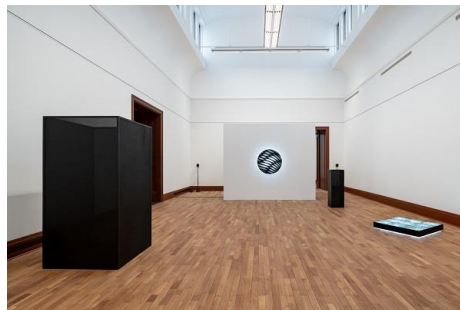
参考資料

出展作品とアーティスト × 企業・研究機関について

八木良太 × 美濃商事株式会社

「Resonance」

美濃商事株式会社は、プラスチック製品の平面に奥行きを感じさせる3D印刷技術を開発し、様々な製品に展開してきた。そのような技術を持つ美濃商事株式会社と八木良太がコラボレーションを行った。八木は、美濃商事株式会社から提供された3D印刷技術の知見に触発を受け、近づいたり離れたたり、あるいは違った角度から眺めてみたりすると様々に現れを変えていく不思議な立体的な効果を持つ、「Resonance（共振・共鳴）」と総称する作品を制作した。



八木良太（メディア・アーティスト）

1980年愛媛県生まれ。2012年京都市立芸術大学大学院美術研究科博士（後期）課程彫刻専攻単位取得満期退学。京都造形芸術大学芸術学部空間演出デザイン学科准教授。主な個展に「Vessels for Memory」（2019年、香港中文大学／中国）、「Vessels for Memory」5Art／中国）、「MUSIC FOR LAZY SUSAN」（2018年、無人島プロダクション／東京）、「What is Essential is Invisible to the Eye: Works of Lyota Yagi」（2018年、ADM Gallery／シンガポール）。主なグループ展に「VOICE AND SOUNDWAVES」（2019年、LE26BY / ベルギー）、「New Japan」（2018年、Solyanka State Gallery / ロシア）、「Soundtracks」（2017年、サンフランシスコ近代美術館、サンフランシスコ）、「Imaginary Guide:Japan」（2017年、Mystetskyi Arsenal / ウクライナ）、「見立てと想像力」（2017年、元淳風小学校／京都）。



美濃商事株式会社

スクリーン印刷資機材販売や周辺機器販売、スクリーン印刷製版加工を手掛けるスクリーン印刷の総合メーカーとして70年の歴史を持つ。従来の加飾から機能性へと新しい印刷が要求される中で、受託加工のほかに、新たな技術開発も行っている。その一環として、プラスチックやガラスなどの透明素材の表面にスクリーン印刷により特殊マイクロレンズを形成し、裏面には微細なドットパターン印刷を組み合わせることによって、3D立体画像を平面上に実現する印刷技術「ミノハート3D」を開発した。

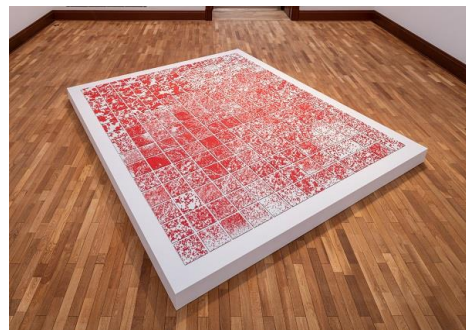
参考資料

出展作品とアーティスト × 企業・研究機関について

大和美緒 × 株式会社島津製作所

《under my skin》

大和美緒が、計測機器、医用機器、航空機器、産業機器といった株式会社島津製作所の持つ多様な製品や技術の中から関心を抱いたのは、分析計測技術であった。大和は、同社の担当者からのアドバイスを受け、デジタル顕微鏡を用いて、195枚のガラス板からなる作品を制作。鮮烈な赤色の絵具によって描かれているのは、光学顕微鏡によって観察された大和自身の血液細胞である。おびただしい数の赤い点の集合は、照明がガラス板の下に落とす影によって奇妙な浮遊感を持ったイメージとして、鑑賞者の眼前に広がる。それは、顕微鏡が捉えた大和自身の血液細胞の再現イメージであることを超えて、より広く私たちが「生命」と呼ぶものに備わる運動性を感じさせてくれるだろう。



大和美緒（美術家）

1990年滋賀県生まれ。2015年京都造形芸術大学大学院総合造形領域修了。主な個展に「project N74 大和美緒 YAMATO Mio」（2018年、東京オペラシティアートギャラリー／東京）、「VIVID-STILL：静か。鮮烈で」 （2017年、Gallery PARC、COHJU contemporary art／京都）、「aspect of LUMINOUS RED：ルミナスレッドの容貌」（2014年、Gallery PARC／京都）。主なグループ展に「1.2.3.4.5」（2018年、Rin Art Association／群馬）、「アートアワードトーキョー丸の内2015」（2015年、丸ビル1階マルキューブ／東京）、「第2回CAF賞入選作品展覧会」（2015年、アーツ千代田3331／東京）、「WEEKEND：第二期コシノヒロコ×大和美緒」（2015年、KHギャラリー芦屋／兵庫）。主な受賞に「アートアワードトーキョー丸の内2015」小山登美夫賞（2015年、アートアワードトーキョー丸の内2015実行委員会）、CAF賞2015山口裕美賞（2015年、公益財団法人現代芸術振興財団）。



作品部分

株式会社島津製作所

計測機器、医用機器、航空機器、産業機器を製造、販売する企業。創業1875年、京都市に本社を置く。社は「科学技術で社会に貢献する」のもと、「人の健康」・「安心・安全な社会」・「産業の発展」に向け、世界中のパートナーとともに革新的な製品・サービスを創出し、より豊かな社会の構築に貢献していく。

参考資料

STEAM THINKING – 未来を創るアート京都からの挑戦 Art×Science GIGについて

KYOTO STEAM – 世界文化交流祭 – の人材育成事業として、京都市内の芸術系大学を拠点に、アーティストとサイエンティストが協力して一般的なものづくりの枠を超えた創作を行うワークショップ「STEAM THINKING LABO」を開催しています。そのワークショップの成果作品や、「STEAM THINKING LABO」の協力企業や拠点大学の持つ技術や研究等について紹介します。

出展大学・企業等

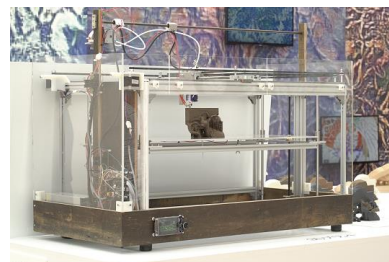
京都芸術大学（旧名称 京都造形芸術大学）×株式会社Seed Bank・仲村 康秀（国立科学博物館）・木元 克典（海洋開発研究機構）

「生命の実」をテーマに、プランクトンの「いのちのかたち」の似姿を巨大化するとともに、ヴァーチャル・リアリティ（VR）映像によって、海中のミクロな世界を現出させます。鑑賞者はそこにダイブして「いのちの源」をたどります。また、人類が大きく変えている無機物と有機物、生物と環境の循環構造について、鑑賞者が思いをめぐらすことを試みます。



京都工芸繊維大学×渡辺社寺建築有限会社ほか

京都工芸繊維大学 KYOTO Design Labではさまざまなコラボレーターとともに、歴史的な都市や建築、工芸をレーザースキャナーや3Dプリンターなどのデジタル技術で保存・再生するプロジェクトに取り組んでいます。本展では「Dynamic Heritage」をテーマに、それらのプロジェクトのプロセスをAR（オーグメンテッド・リアリティ）技術等により会場内に再現します。長い時を経た遺産が形づくる未来を体感できる展示を目指します。



京都市立芸術大学×京セラ株式会社 みなとみらいリサーチセンター・塩瀬 隆之（京都大学総合博物館准教授）・富田 直秀（京都大学大学院工学研究科教授）

人間の能力の限界によって、それまで「できなかった」ことが、テクノロジーの力で「できる」ようになりました。それはテクノロジーの進化とともに身体機能の拡張から脳機能の拡張へと広がりを見せ、現在ではその先の未来の姿まで言語化されてきています。しかし、果たして人が求める幸せは人体機能の拡張で実現できるのか。この哲学的な問いかけに、思想や感情など観念として存在するもの（=0）を形にする日本画家が人工知能や医療工学の専門家とのワークショップを重ねて探究しています。展示では0→1へ作品として立ち上がるプロセスをレイヤーとして見せることとし、手前には作品のきっかけとなるモチーフを配置、そこから次第に作品へと昇華していく思考を形象化します。



写真は、いずれも2020年3月に一般公開を予定していた「STEAM THINKING – 未来を創るアート京都からの挑戦 アート×サイエンス GIG」（新型コロナウイルス感染拡大防止のため、一般公開を中止）のもの。

参考資料 ゲスト企業について

KYOTO STEAM-世界文化交流祭-と同じく、アートとサイエンス・テクノロジーを融合させることを通して新たな価値を創造している企業等をゲストに迎え、米国オレゴン州ポートランドを拠点とし、デザインとイノベーションのグローバルコンサルティングファームZiba DesignとAR・デジタルマーケティングを中心に最先端を快適に提供するStartia Labの監修による、デジタルと共生する未来のショーケースを作ります。

デジタル・テクノロジーの進展が、私たちにもたらすものとは何か。このショーケースでは、デジタル・テクノロジーと人との間に新たな関係性を作り出し、人の感性と親和性を持つテクノロジーを開発する企業等の作品を展示することを通して、「アート×サイエンス・テクノロジー」が切り拓く未来を来場者に体験していただけます。

出展企業

パナソニック株式会社 [世界初 一般公開!]

ロボティクス技術などを使って、人やくらしを豊かにする「Well-being (ウェルビーイング)」に取り組む「Aug Lab」を開設し、共同研究と社会実装を進めています。本展では、「Aug Lab」の取り組みのひとつであり、株式会社コネルとの共同開発である《TOU ゆらぎかべ》の、世界初となる一般展示を行います。

<https://tech.panasonic.com/jp/auglab/ideas/tou.html>

curiosity株式会社

“Immersive Entertainment”をテーマに、xR (AR/MR) や新技術を活用したデジタルアトラクションなどの新しいリアル体験エンターテインメントを企画開発するクリエイティブスタジオです。本展では、「新しい体感・視覚聴覚の拡張」をテーマに、ARによるインスタレーションを展示します。

<https://www.curiosity-inc.jp/>



パナソニック株式会社 《TOU ゆらぎかべ》