



KYOTO CULTIVATES PROJECT

KYOTO STEAM

— 世界文化交流祭 —

2019年度事業計画

2019年6月版



# KYOTO STEAM —世界文化交流祭— 2020

2020年3月開催

文化・芸術の新たな可能性と価値を世界に問う新たな形態の「**国際的な文化・芸術の祭典**」の開催

東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会開催年の春に、文化・芸術フェスティバル「**KYOTO STEAM—世界文化交流祭—2020**」を開催。今後、世界で活躍する数多くの芸術・文化人を輩出していくレジリエントな世界文化自由都市・京都を創出していくための起点となり、歴史や伝統を大切にしながらも異質なものを受容することで新たな価値を創造してきた京都の文化的寛容性を顕在化しながら、文化芸術都市としての新たな進化に、**国内外の多くの人々が参画し盛り上げるフェスティバル**として構築する。

## ● 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



(撮影：井上嘉和)

● ダムタイプ 新作パフォーマンス2020



● アートカルティベートフォーラム



● アート×サイエンスG I G

## 京都 岡崎

● 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



● STEAM THINKING LABO



● 古典文学×伝統芸能×新技術『新猿楽記』



● KYOTO CULTIVATE TEAM

● アート×フードマーケット



● サポートスタッフ等による事業展開

## 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

会期：2020年3月21日～29日  
 ※内覧会3月19日～20日  
 会場：京都市京セラ美術館  
 南回廊第209号～213号展示室

「KYOTO STEAM—世界文化交流祭—」のコアプログラムとして、京都から芸術と科学の融合による世界の発展を目指す、次世代の芸術家を育成するアートコンペティションを2020年度から実施。アーティストと企業等が協働し制作する作品のプランを公募する。

2019年度は、そのスタートアップ事業として、京都市京セラ美術館において、コンペティションの招待作家であるメディア・アーティストの鈴木太朗氏が京都・西陣織製造企業である有限会社フクオカ機業と2018年度から共同制作を進める作品に加え、5つの企業と5名のアーティストが新たにコラボレーションして制作する作品等を展覧する。

あわせて、ゲストクリエイターや有識者を招いた「アートカルティベートフォーラム」を開催し、「アート×サイエンス・テクノロジー」の可能性を広く共有し、2020年度以降の国際アートコンペティションにつなげる。

### 鈴木太朗氏×(有)フクオカ機業の2018年度の作品「水を織る —西陣織の新たな表現—」

風や光といった自然現象を取り込んだ作品を制作する鈴木氏の「水を織る」というコンセプトをもとに、(有)フクオカ機業が伝統的な西陣織の技術によって、横糸に透明なチューブを織り込んだ織物を制作。



ロームシアター京都プロムナードでの展示風景（2019年3月）



チューブに青色と橙色の2色の色水を交互に流すことで、浮かび上がる2種類の模様

### 今後のスケジュール

	スタートアップ展	コンペティション
2019年10月	開催発表	開催発表 参画企業 募集
2020年3月	開催	参加アーティスト募集
2021年3月		作品展示 授賞式の開催

## 古典文学×伝統芸能×新技術 「新猿楽記」

新たなエンターテインメントの創造を目的に、平安中期に藤原明衡が著した「新猿楽記」の記述をベースに、総合演出の高橋浩（演劇プロデューサー・演出家）と共に、2018年度に始動した「新猿楽記」創成プログラムの成果を示す舞台芸術作品を制作。

日程 2020年3月29日 2回公演  
場所 ロームシアター京都メインホール



ワークインプロGRESSの様子 (2019年3月)



トークセッションの様子 (2019年3月)



チンパンジーへの実験の様子  
(2019年3月)



発表会の様子 (2019年3月)

## 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

2018年度の研究結果をもとに、チンパンジーとアートの関係をさらに探求し、展覧会及びシンポジウムを開催。あわせて、アートとサイエンスのコラボレーションの可能性を一般の方にわかりやすく伝えるワークショップを実施する。

第14回国際環境エンリッチメント会議・国際博物館会議 (ICOM) 京都大会と連携し、国際的なネットワークを活用したPRを行う。

展覧会 2020年3月21日-29日 シンポジウム 2020年3月28日  
場 所 京都市動物園 ※ワークショップの開催日は未定

## ダムタイプ 新作パフォーマンス 2020

1984年に京都市立芸術大学の学生を中心に、映像、絵画、建築、デザイン、コンピュータ・プログラミングなど異なる背景をもつメンバーによる、脱中心的な組織として開始したアーティスト集団「ダムタイプ」。

2018年より2年がかりのクリエイションを既にスタートさせ、2019年3月のワークインプロGRESS公演を経て、完成版を発表する。

日程 2020年3月27日-29日  
場所 ロームシアター京都サウスホール



「ダムタイプ 新作ワークインプロGRESS 2019」の様子 (撮影：井上嘉和)

## アート×フードマーケット



「アート×フードマーケット（2018年度）」でのワークショップの様子

暮らしに身近な「食」を通じて、「アート×サイエンス・テクノロジー」をわかりやすく伝えると同時に、地元から外国人観光客、子どもから大人まで楽しめる「KYOTO STEAM—世界文化交流祭—」のおもてなしとしてのマーケットを開催する。

また、京都の団体等に参画いただくことで、継続実施に向けたネットワークを構築する。

開催日 2020年3月28日-29日

場 所 ロームシアター京都、岡崎公園他

## サポートスタッフ等による事業展開

サポートスタッフ及びインターン等が「KYOTO STEAM—世界文化交流祭—」の事業に参加する機会を創出し、次世代の創造人材を育成すると同時に、多世代・多分野の市民が交流する機会を創出し、地元ネットワークを構築する。

## 参画団体・関係機関等との連携プログラム

KYOTO STEAM—世界文化交流祭—が目指す未来の文化・産業の在り方を企業人・企業家、アーティストや文化人等をはじめ、広く市民に共有するため、「京都国際舞台芸術祭 KYOTO EXPERIMENT」、京都工芸繊維大学（京都デザインビエンナーレ（仮称））、京都市立芸術大学×京都大学合同ゼミ、京都市国際交流会館等の参画団体や関係機関等と共同でプログラムを実施する。

### 【現時点で決定しているものプログラム】

- ◆京都リサーチパーク株式会社・公益財団法人京都高度技術研究所
  - ・KYOTO STEAMキッズワークショップ（KRP-WEEK2019・ASTEM30周年記念イベント小学生向け夏休み体験型教室と連携（2019年8月3日）
  - ・KRP地区開設30周年記念事業（2019年10月29日）
- ◆京都市国際交流会館
  - ・KOKOKA OPEN DAY 2019（2019年11月3日）



KRP-WEEK2018の様子

KOKOKA OPEN DAY2018の様子

## STEAM THINKING LABO

プロデューサー・ファシリテーター・チャレンジ人材の獲得及び育成，国内外のアーティストネットワークの構築・蓄積・活用，企業参画促進等の機能（ゲートウェイ機能）を担うLABOを開設する。

LABOの運用を通じて，国際フェスティバルとしてのアートコンペティション作品の制作基盤及び芸・産学官連携による人材育成の基盤を形成することを目指す。

<p>～2019年9月 <b>LABO-1</b> 拠点大学によるアート ×サイエンス活動</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ LABOプロデューサーが所属する大学等を拠点としたワークショップを計8回開催</li> <li>・ 1回につき3時間，ワークショップを通してスケッチや模型を制作</li> <li>・ LABOプロデューサーをファシリテーターとし，制作活動を支援する指導員（技術者）を配置</li> <li>・ ゲストアーティスト・サイエンティストなどを招く。ゲストは，LABO-2でも活躍する。</li> </ul>	
<p>2019年10月～ 2020年2月 <b>LABO-2</b> GIGに向けた活動</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ LABO-1の活動を集約し，GIGへと展開させるゲートウェイ機能を持つワークショップを計3回開催する。</li> <li>・ ワークショップは，LABOプロデューサーやゲストアーティスト・サイエンティストのほか，事業化を視野に入れ，研究機関や企業の参画を促す。</li> </ul>	
<p><b>LABO</b> 拠点大学</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 京都市立芸術大学 テーマ：人体，生体 連携先：京都大学，先端企業</li> <li>・ 京都造形芸術大学 テーマ：バイオアート 連携先：ベンチャー，中小企業</li> <li>・ 京都工芸繊維大学 テーマ：都市，ライフスタイル 連携先：研究提携企業</li> <li>※事業の進ちょくにあわせて，拠点大学を増やしていく。</li> </ul>	

2018年度LABOの様子

## アート×サイエンスGIG

京都市京セラ美術館において，LABO-1・LABO-2のプログラムなど芸・産学官連携の成果を効果的に展示する。あわせて，アーティストやサイエンティスト（研究者）だけでなく，バイヤー，企業家など多種多様な人材によるワークショップ等を行い，新たな価値観の創発を行う。また，KYOTO CULTIVATES PROJECTに協力いただける企業や大学，団体等の共同による出展エリアを展開。

開催日 2020年3月21日～29日

場 所 京都市京セラ美術館 「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」と同時開催。

## Kyoto Cultivates Team

2019年度は、コアメンバーが中心となり、企業、アーティスト、大学、文化人、伝統工芸の継承者など、広くアート、サイエンス・テクノロジーに関わる人や組織が集い、Kyoto Cultivatesの理念のもと、未来を創発・創造するための「場」を作り、新産業や新しい文化を生み出す「仕組み」の構築を目指す。

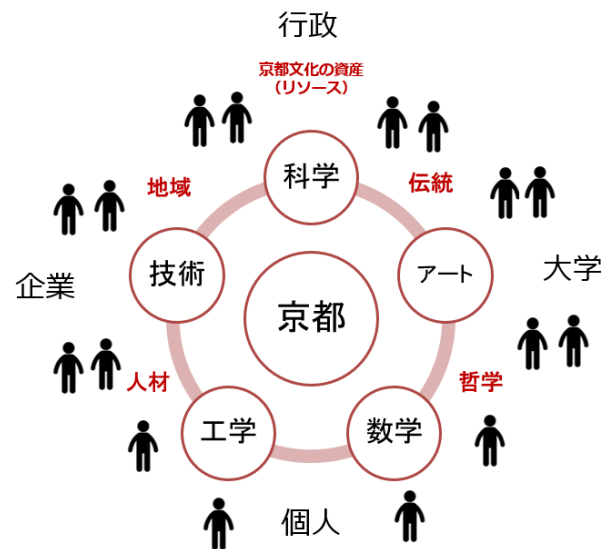
### (1)創発ワークショップ 年3回（9月、11～12月、1～2月で開催予定）

芸・産学公の様々な分野の専門家が集い、様々な課題へのイノベーションを創発し、未来のソリューションを形にする創発の場となるワークショップを開催し、京都独自のSTEAMの力で文化を耕す（カルティベートする）チームをつくる。

### (2)KYOTO STEAM シンポジウム（仮称） 2020年3月開催予定

3回の創発ワークショップの成果を受けて、STEAMの科学や技術と、京都の持つ哲学や文学などの文化的な視点を融合させ、知見を発信する。

一方向の発表の場とするのではなく、シンポジウム参加者と共に新たな創発を生み出す場を作ることで、次年度以降に進める社会実装に向けての仕組みづくりのキックオフとする。



#### 【全体スケジュール】

	2019年								2020年		
	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
コアメンバー会議	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
(1)創発ワークショップ					●	→	●	→	●		

#### (2)KYOTOSTEAM シンポジウム(仮称)

■ シンポジウム（仮称）開催

基本構想の発表

#### ○ コアメンバー

- 北林功（COS KYOTO株式会社代表取締役、一般社団法人Design Week Kyoto実行委員会代表理事）
- 孝本浩基（公益財団法人京都高度技術研究所地域産業活性化本部長）
- 谷崎テトラ（放送作家、ディレクター）
- 西村勇哉（NPO法人ミラック代表理事）
- 平川健司（株式会社電通、京都造形芸術大学客員教授）
- 福野泰介（株式会社jig.jp 取締役会長）
- 本田恵理子（マインドクリエイターズ・ジャパン株式会社）
- 増田修治（株式会社電通京都支社）
- 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）



# KYOTO STEAM —世界文化交流祭— 2020 広報計画概要

2018年度 (KYOTO STEAM—世界文化交流祭—prologue)  
ターゲット及びエリア戦略

	京 都	関 西	首都圏 (全国)	海 外
【コアなアートファン】 日頃から、自ら積極的にアート関係の情報を入手している層	■	■	■	■
【アートファン層】 アート関係の雑誌やWEB等を定期的に目にする層	■	■	■	■
【アクティブ層】 アート関係以外（旅行・ファッション等）の雑誌やWEB等を定期的に目にする層	■	■	■	■
【一般の方】 以上を除くオールターゲット	■	■	■	■

2019年度 (KYOTO STEAM—世界文化交流祭—2020)  
ターゲット及びエリア戦略

	京 都	関 西	首都圏 (全国)	海 外
【マニア層】 日頃から自ら積極的にアートやサイエンス等の情報を入手している層	■	■	■	■
【アートファン層】 アート関係の雑誌やWEB等を定期的に目にする層	■	■	■	■
【アクティブ層】 アート関係以外（旅行・ファッション等）の雑誌やWEB等を定期的に目にする層	■	■	■	■
【一般の方】 以上を除くオールターゲット	■	■	■	■



多い ← 広報投入量 → 少ない



## 1 重点目標

2018年度は、京都エリアに重点的な広報を実施するとともに、京都の通勤・通学エリアである関西エリアにも広域的な広報を実施。これにより、KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - を話題化し、次年度のフェスティバル本番への参加を促した。

## 2 実施例

市民しんぶん、市政広報板、交通広告（市営地下鉄、市バス、JR西日本、阪急、京阪等）、新聞広告（京都新聞、読売新聞）、TV（KBS）、ラジオ（α-STATION）等

## 1 重点目標

日頃から自ら積極的にアートやサイエンス等の情報を入手している層（マニア・アートファン）に到達できる広報を実施するとともに、首都圏及び海外エリアに向けた広報を拡充。これにより、KYOTO STEAM—世界文化交流祭—2020の開催を成功に導く。

## 2 実施案

新聞・雑誌やWEBサイト等を通じた情報発信を行うとともに、交通広告等を用いて媒体同士の相乗効果を高めるクロスメディア広告を展開する。海外に向け、英語によるWEBやSNSの発信を強化するとともに、国内においても訪日外国人に対し情報を発信する。





■問合せ先

KYOTO STEAM-世界文化交流祭-実行委員会

〒606-8536

京都市左京区栗田口鳥居町2番地の1 京都市国際交流会館内

TEL : 075-752-2211 FAX : 075-752-2233

E-Mail : [info@kyoto-steam.org](mailto:info@kyoto-steam.org)