



令和2年7月30日
KYOTO STEAM-世界文化交流祭-実行委員会
事務局：京都市文化市民局文化芸術企画課
電話：075-752-2211

KYOTO STEAM 2020 国際アートコンペティション スタートアップ展の開催について

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」をテーマに、文化芸術の新たな可能性と価値の創出を目指す KYOTO STEAM-世界文化交流祭-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（以下「企業等」という。）のコラボレーションにより作品を制作・展覧する、国際アートコンペティションを令和3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」（以下「展覧会」という。）を下記のとおり開催しますので、お知らせします。

記

1 展覧会概要

昨年度、新型コロナウイルス感染症拡大防止のため、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。）の作品のほか、KYOTO STEAM 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企業をゲストとして招聘し、作品の展覧を行う。

(1) 名称

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

(2) 会期

令和2年10月31日（土）～ 12月6日（日）10時～18時

※ 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御確認ください。

(3) 会場

京都市京セラ美術館 東山キューブ

(4) 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



昨年度のスタートアップ展の様子

(5) 出展

ア スタートアップ展出展作品（敬称略）

- ・市原えつこ（メディア・アーティスト）× デジタルハリウッド大学院・株式会社ハコスコ
- ・久保ガエタン（美術家）× 株式会社コトブキ・株式会社タウンアート
- ・鈴木太朗（メディア・アーティスト）× 有限会社フクオカ機業
- ・林勇氣（映像作家）× 京都大学 iPS 細胞研究所（CiRA）
- ・森太三（美術家）× 太陽工業株式会社
- ・八木良太（メディア・アーティスト）× 美濃商事株式会社
- ・大和美緒（美術家）× 株式会社島津製作所

イ GIG 出展作品

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

ウ ゲスト出展企業

パナソニック株式会社，curiosity 株式会社 ほか

(6) 主催

KYOTO STEAM—世界文化交流祭—実行委員会

(7) 協賛

NISSHA 株式会社／株式会社ユニオン

(8) 協力

一般財団法人ニッシャ印刷文化振興財団／
パナソニック株式会社／curiosity 株式会社



昨年度の GIG の様子

2 国際アートコンペティションについて

アーティストと企業・研究機関等の双方を公募し，アーティストから提案されるプランを選定したうえで，コラボレーションにより作品を制作する。制作された作品を展覧して，優れた作品を表彰する，世界に先駆けた「アート×サイエンス・テクノロジー」のコンペティションで，令和3年度に開催を予定している。

【参考1：スタートアップ展について】

コンペティションに向け、そのスタートアップとして、新進気鋭のアーティストから実績を積んだアーティストまで多様なアーティスト7名が、独自性の高い技術の開発や先進的な研究を行う企業等とコラボレーションし、制作した作品を京都市京セラ美術館で展覧した。

※ 関係者内覧会のみ実施。

【参考2：GIGについて】

KYOTO STEAM—世界文化交流祭—の人材育成事業として、京都市内の芸術大学を拠点大学に、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」を平成30年から開催している。GIGは、そのワークショップでの成果作品をはじめ、協力企業や拠点大学の持つ技術や研究等について、京都市京セラ美術館で展覧した。

※ 関係者内覧会のみ実施。

【参考3：ゲスト企業について】

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。

本展覧会では、デジタル・テクノロジーと人が共生し、新たな関係性を生み出す未来のショーケースを作り、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及び製品等を展示することで、「アート×サイエンス・テクノロジー」が切り拓く未来を、来場者に体験いただく。(現在、2社以外の企業へも出展交渉中)

○ 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、人や暮らしを豊かにする「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る。

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う。

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

○ curiosity 株式会社

“Immersive Entertainment (没入型エンターテインメント)”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等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。

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する。

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



パナソニック株式会社
“TOU ゆらぎかべ”

※ xR とは、AR (拡張現実) やMR (複合現実)、VR (仮想現実) などの総称。