



KYOTO CULTIVATES PROJECT

KYOTO STEAM

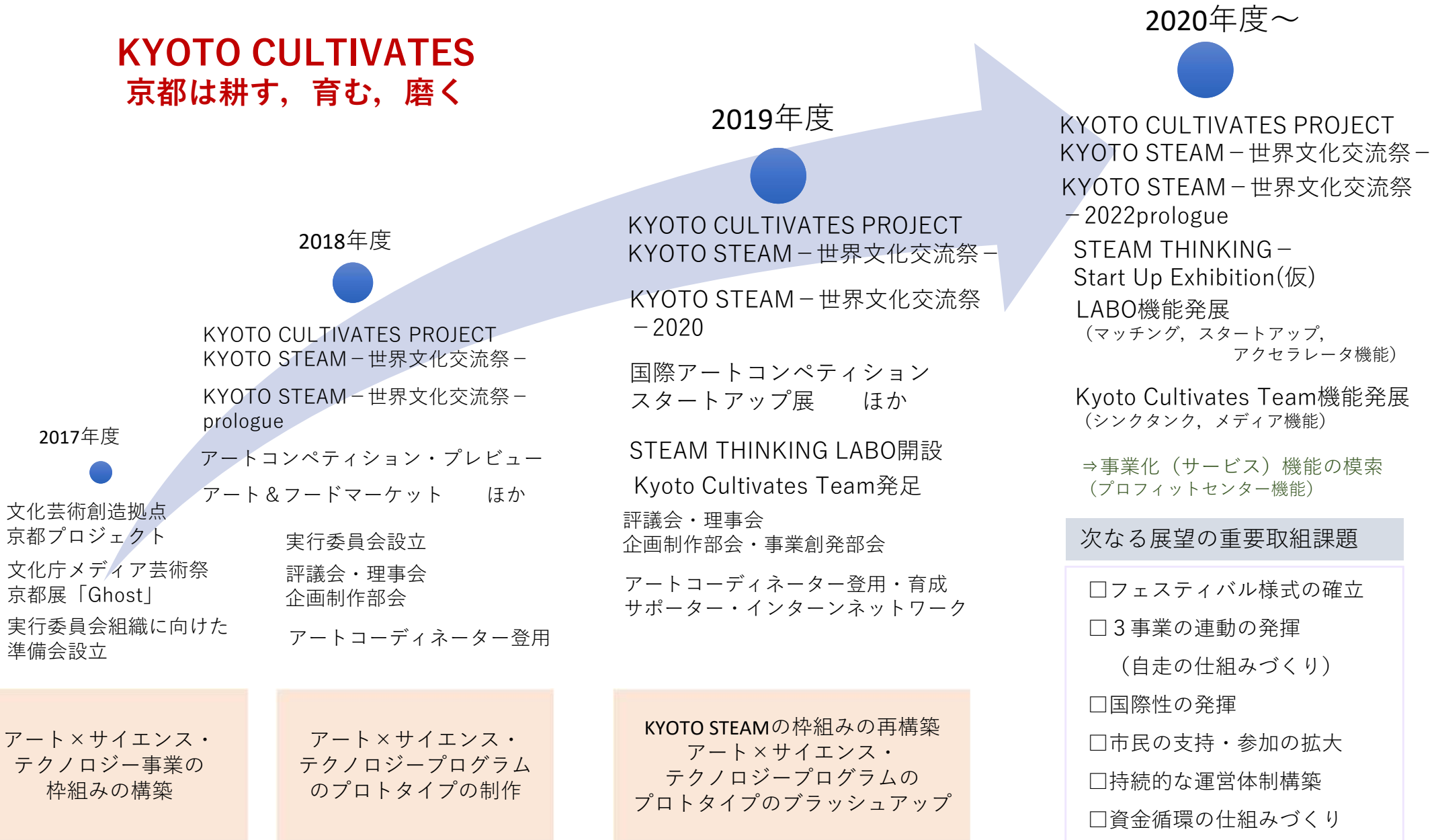
- 世界文化交流祭 -

令和2年度事業計画（案）

令和2年6月



KYOTO CULTIVATES 京都は耕す，育む，磨く



アート×サイエンス・
テクノロジー事業の
枠組みの構築

アート×サイエンス・
テクノロジープログラムの
プロトタイプ制作

KYOTO STEAMの枠組みの再構築
アート×サイエンス・
テクノロジープログラムの
プロトタイプのブラッシュアップ

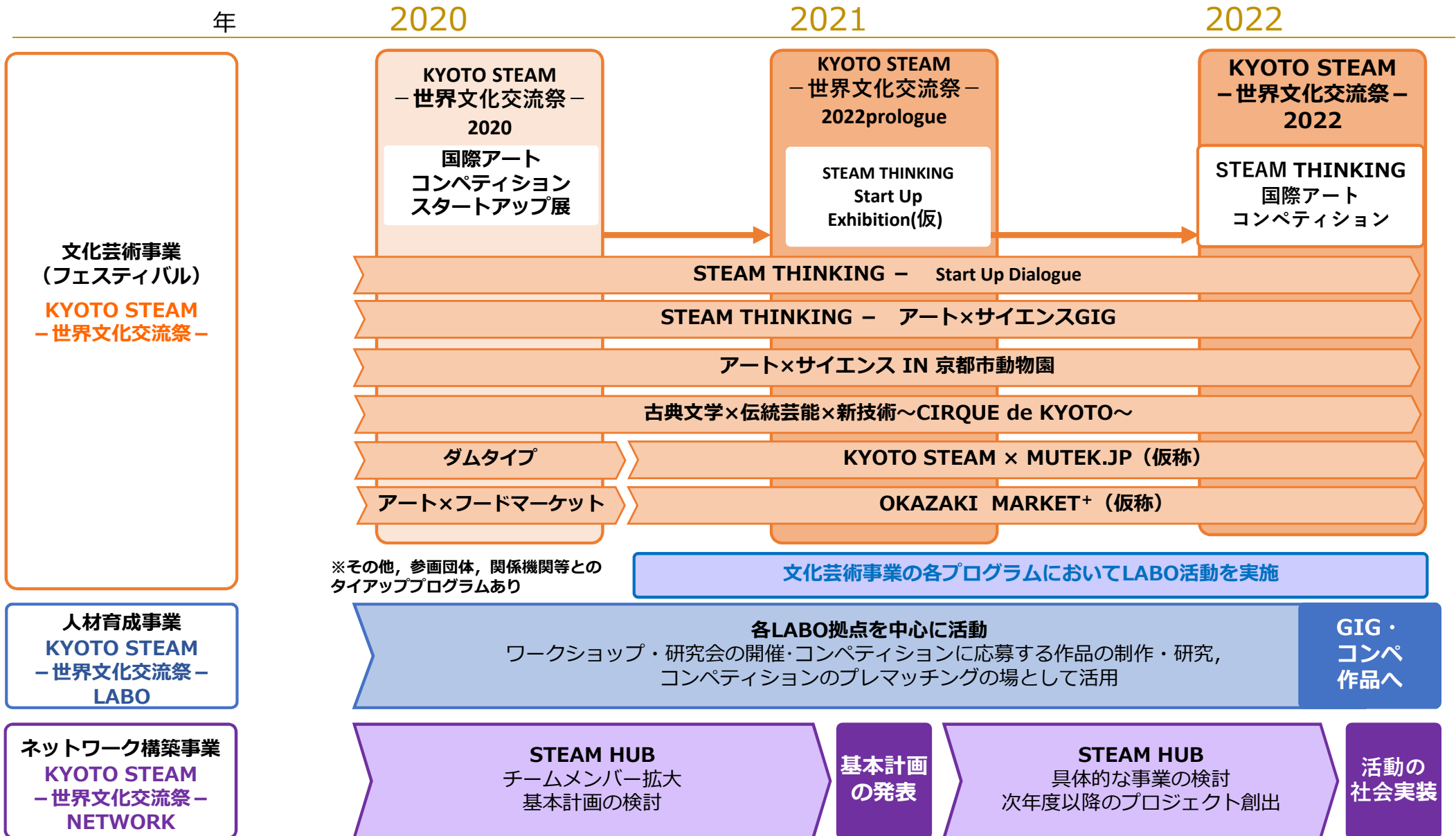
次なる展望の重要取組課題

- フェスティバル様式の確立
- 3事業の連動の発揮
(自走の仕組みづくり)
- 国際性の発揮
- 市民の支持・参加の拡大
- 持続的な運営体制構築
- 資金循環の仕組みづくり



KYOTO STEAM —世界文化交流祭— 事業全体構成 (2020-2021年度)

これまでの3年間のプロジェクト実績を改めて整理し、2022年春に国際アートコンペティションを開催。





令和2年度の主なプログラム

STEAM THINKING – Start Up Exhibition

令和元年度、国際的アートコンペティション開催を目指し、7組のアーティストと企業・研究機関をマッチングのうえ、コラボレーション制作を行い、スタートアップ展として展覧会を実施する予定であったが、新型コロナウイルス感染拡大防止のため、一般公開することができなかった。

こうした状況を受け、令和2年度は、スタートアップ展及び同展と同時開催する予定であったアート×サイエンスGIGの出展作品を、改めて京都市京セラ美術館内に再構成し、併せて、アート/デザインとサイエンス・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等を招聘しその作品を展覧する。これにより、アーティストと企業・研究機関等のそれぞれのポテンシャルやコラボレーションの可能性を示す、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へとつなげる。



京都市京セラ美術館展示会場



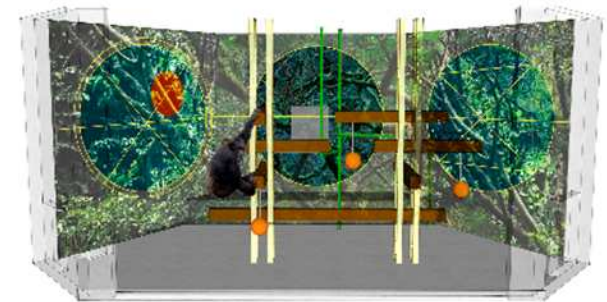
京都市京セラ美術館 外観

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

京都市動物園の研究機関・研究員等によるサイエンティスト・サイエンスコミュニケーター（生物学・動物学等）と現代アーティストの視点から、飼育動物と来園者のための「アート×サイエンス・テクノロジー」の実験・考察を提示するプログラム。

令和2年度は、新型コロナウイルス感染拡大防止のため昨年度に延期となったトークセッションを実施し、前年度の検証結果、次年度に向けた研究テーマ等を提示する。また、類人猿舎内にチンパンジーと彫刻作品のインタラクティブな仕掛けを設置し、野生動物に近い採食行動を引きだす実験を試みる。実験は公開実験とし、来園者がチンパンジーの生態をアートを介して理解できるよう、類人猿舎ツアーを実施する。

これら継続的な実験の検証をもとに、チンパンジー以外の動物種にも応用可能で、持続性のある柔軟な環境エンリッチメントの開発と、動物園における新たな飼育動物の展示方法を探る。同時に、飼育動物のための「アート×サイエンス・テクノロジー」の可能性を子どもから大人までにわかりやすく伝え、考えてもらう機会を提供することを目指す。



令和元年度の制作作品イメージ



令和2年度の主なプログラム

STEAM THINKING – STEAM THINKING LABO

芸・産学公連携によるSTEAM人材の育成を図るとともに、国際アートコンペティションの制作基盤を形成するため、京都市立芸術大学、京都芸術大学（旧名称 京都造形芸術大学）等を拠点に、企業や研究機関にも参画いただき、企業・研究機関の技術や素材を活用したワークショップを開催する。



令和元年度のLABOの様子

STEAM THINKING – アート×サイエンスGIG

先進的な技術や素材を産み出している企業等と芸術大学の学生・教員によるコラボレーションによるアート作品やその制作過程を展示する。また、取組に協力いただいた企業や大学、団体等の出展ブースを設け、KYOTO STEAMで展開する技術や研究等についても紹介する。上述の取組を通じて、アーティストや企業等が国際アートコンペティションに関心を持っていただくことで、参画へとつなげていく。

会場：京都市京セラ美術館

※「KYOTO STEAM2020-STEAM THINKING Start Up Exhibition（仮）」と同時期、同会場にて実施



令和元年度GIG（内覧会）の様子



拠点大学との現場打合せの様子
（令和元年度）



令和2年度の主なプログラム

CIRQUE de KYOTO 2021

平成30年度から取り組んでいる「古典文学×伝統芸能×新技術 ～CIRQUE de KYOTO～」の制作の成果として明らかとなった現代につながる大衆芸能のルーツ「猿楽」の高いエンターテインメント性を受け継ぎ、京都ならではの現代的な芸能「CIRQUE de KYOTO（京都のサーカス）」の創成を目指し、エキシビジョン公演を実施する。

令和2年度は、後白河法皇が編纂した今様歌謡の集成『梁塵秘抄(りょうじんひしょう)』をモチーフに平安時代の装束などを随所に配置し、京都らしさにあふれる叙情的なストーリーを背景とした様々なサーカスの演目で構成する作品を、令和3年度の本公演に向けて制作・試演し、平安時代から京都の人々が担ってきた文化創成のプロセスそのものを具現化した作品を公演する。



古典文学×伝統芸能×新技術
新猿楽記～CIRQUE de KYOTO～の様子
(令和2年3月 ロームシアター京都メインホール)

KYOTO STEAM×MUTEK.JP（仮称）

京都におけるデジタルクリエイティビティのプラットフォーム形成、最新鋭のデジタルアート（先端文化芸術）に取り組むクリエイターの育成・支援、「KYOTO STEAM×MUTEK.JP」モデルの世界発信を目的として、国際的芸術フェスティバル「MUTEK」との共同プロジェクトを実施する。

オンラインワークショップを3回（10月、12月、2月）、3月にはプロローグイベント『KYOTO STEAM×MUTEK.JP 2021「平安京サウンドスケープへのプロローグ」』にてオンライントークイベントと展示の開催を予定。一連のオンラインワークショップ、プロローグイベントの記録を公式ウェブサイトで公開することで、国際相互理解の増進に寄与することを目指す。

※MUTEK.JPとは

MUTEKは、2000年カナダ・モントリオールでスタート。最新のテクノロジーを駆使した電子音楽・デジタルアート等の文化芸術活動の普及を目的とした国際芸術フェスティバル。世界7都市で開催。MUTEK.JPは、アジアで唯一の日本法人。2016年から毎年、東京の渋谷を中心に、様々なコンテンツを提供するフェスティバルを開催（2018年は、全世界23カ国より国内勢を含め総勢85組のアーティスト、40名以上の登壇者により全27プログラムを実施）。



MUTEK.JP 2018リリース



令和2年度の主なプログラム

OKAZAKI MARKET + (仮称)

KYOTO STEAMでは、博覧会文化を牽引してきた岡崎エリアを文化の交差点(クロス・ロード)と位置付けて、生活文化を受け継ぎ、新しい感性で展開してゆく場所を目指している。令和2年度においては以下3つのプログラムを実施する。

■「食と工芸の交差点」(仮)

生活に息づいてきた、食べること、創ることの文化の交差(クロス・ジャンル)を学び体験するプログラム(トーク・上映会・茶会・ワークショップ等)を実施。

■「平安蚤の市」との連携

約150店舗が全国から集う「平安蚤の市」と連携。人々の生活文化の中に根付いている食と工芸の現在に出会うことのできる機会を創出。

■「ホントノ話(仮)」との連携

CCC ARTLABOによる「ホントノ話(仮)」との連携により、伝統文化から現代を繋ぐ大きな意味での書物=メディアとしての新しい展開を目指す。



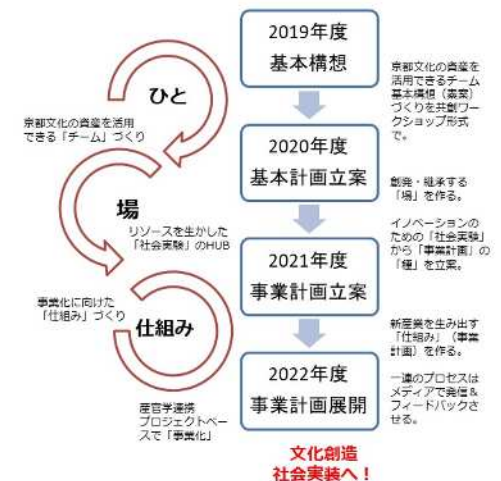
イメージ

Kyoto Cultivates Team (事業創発部会)

文化芸術を切り口とした新たな事業創発を目指す「Kyoto Cultivates Team」。

令和元年度の取組を継承・発展させ、令和3年度の事業計画立案につながる基盤を築くことを目指す。具体的には、令和元年度における3回のワークショップと「事業創発・未来フォーラム2020」を通じて作り上げたチームとネットワークを基に、これらの取組を通じて、芸・産学公が連携し、具体的な事業へと昇華させていくための「仕組み」を創出していく。

- ①プロジェクトを精緻化する情報収集を実施
- ②プロジェクトアイディアの具体化を検討
- ③令和2年度の活動を発信し、次のステージ(事業計画立案)につなげるためのシンポジウムの開催





■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

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

E-Mail : info@kyoto-steam.org