KYOTO STEAM

－世界文化交流祭－ 2022 prologue

アート×サイエンス・テクノロジー、未来へつながる新たな世界

Arts and Science / Technology ; New world connects to the future

目 次

02　ごあいさつ
KYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員会　評議会議長　京都市長 門川 大作

03　基本理念

04　コンセプト

05　開催概要

06　プログラム

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

15　STEAM THINKING －未来を創るアート 京都からの挑戦

17　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

21　古典文学×伝統芸能×新技術『梁塵秘抄2021 cirque de kyoto』

25　OKAZAKI MARKET+

29　NAQUYO―平安京の幻視宇宙―

33　KYOTO STEAM 事業創発・未来フォーラム2021

35　サポートスタッフ・インターン活動

36　広報

ごあいさつ

「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を京都から世界に問う「KYOTO STEAM－世界文化交流祭－」。1000年を超える歴史と伝統が息づく「文化芸術都市・京都」ならではの新しい取組です。
2017年度から2021年度までの5年間にわたるこの事業。2020年度は、最終年度に開催予定の本祭典のプレ事業として、「KYOTO STEAM－世界文化交流祭－2022 prologue」を展開。感染症対策に万全を期したうえで、これまで取り組んできたプログラムの発展的継続に加え、従来から培ってきた経験・つながりを生かし、ラストイヤーに向けた新規プログラムも始動しました。
prologueのコアプログラム「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、昨年10月に京都市京セラ美術館で開催。1万人を超える方々に御来場いただくなど、アート×サイエンス・テクノロジーが切り拓く未来への手応えを感じるとともに、コロナ禍における文化芸術の重要性を再認識することができました。御参画いただいた方々、御協賛いただいた企業各社をはじめ、全ての関係者の皆様に、改めて厚く御礼申し上げます。
2021年度はいよいよ、5年間の集大成として第2回となるフェスティバル「KYOTO STEAM－世界文化交流祭－」を開催します。より素晴らしい舞台をお届けできるよう、引き続き、芸・産学公のオール京都で取り組んでまいります。一層の御理解、御協力をお願い申し上げます。

KYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員会
評議会議長

京都市長
門川 大作

基本理念

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。

コンセプト

ロゴマーク

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ー世界文化交流祭ー」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。

ロゴタイプ

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を生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。

KYOTO STEAM
－世界文化交流祭－ 2022 prologue

メーンビジュアル

今回のメーンビジュアルは、ダークブルーの背景が「アート×サイエンス・テクノロジー」という未知の世界観や奥深さを演出するとともに、夜明け前＝プロローグを表現しています。

開催概要

KYOTO STEAM ー世界文化交流祭ー 2022 prologue

≫開催期間

KYOTO STEAM 2020
国際アートコンペティション スタートアップ展
2020年10月31日(土)～12月6日(日)

STEAM THINKING LABO
2020年7月～2021年3月

Art×Science GIG
2020年10月31日(土)～12月6日(日)

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
トークセッション 2020年8月9日(日)
展示 2021年3月20日(土・祝)～28日(日)
トークツアー 2021年3月20日(土・祝)／21日(日)／27日(土)／28日(日)

古典文学×伝統芸能×新技術『梁塵秘抄2021 cirque de kyoto』
2021年3月27日(土)

OKAZAKI MARKET+
2021年3月27日(土)、28日(日)

NAQUYOー平安京の幻視宇宙ー
#1 オンライントーク&ライブ 2020年10月22日(木)
#2 オンライントークプログラム 2020年12月19日(土)
#3 NAQUYO Audiovisual Workshop 2021年3月28日(日)
#4 NAQUYO LIVE PERFORMANCE 2021年3月27日(土)

KYOTO STEAM 事業創発・未来フォーラム2021
2021年3月26日(金)

サポートスタッフ・インターン活動
サポートスタッフ 2021年1月～3月
インターン 2020年11月～2021年3月

≫会場

京都市京セラ美術館　京都市動物園
ロームシアター京都　岡崎公園

≫参画団体

京都市／京都市立芸術大学／京都市京セラ美術館／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／CCCアートラボ(株)

この事業は、多くのサポーター、パートナーの皆さまのご協力で進めています。

ゴールドパートナー

curiosity　近鉄 KINTETSU　KEIHAN　JR西日本　NISSHA　Panasonic　Hankyu　MUTEK JP　UNION ARTWARE

パートナー

Ableton　NTT都市開発　α-STATION FM KYOTO　KATAOKA　KYOCERA
京都銀行　京都信用金庫　京都大学 iPS細胞研究所 CiRA　京都中央信用金庫
京都伝統伎芸振興財団　GRAND MARBLE KYOTO　COHJU contemporary art　K・O・T・O・B・U・K・I　三洋化成社会貢献財団
SeedBank　SHIMADZU Excellence in Science　JOUVENCELLE　進々堂　DAIMARU
MakMax 太陽工業株式会社　TOWN ART　Takashimaya KYOTO　宝酒造　TOUCHDESIGNER BY DERIVATIVE
dhu graduate school　JT　白竹堂　ハコスコ　FUKUOKA WEAVING
FUJII DAIMARU　小山園 MARUKYU KOYAMAEN　MINO　緑寿庵清水　渡辺社寺建築有限会社

サポーター

京都芸術大学　京都工芸繊維大学　京都市青少年科学センター　京都市立芸術大学　京都伝統産業ミュージアム　ニッシャ印刷文化振興財団

プログラム

KYOTO STEAM 2020　国際アートコンペティション スタートアップ展
2020年10月31日(土)～12月6日(日)

STEAM THINKING LABO
2020年7月～2021年3月

Art × Science GIG
2020年10月31日(土)～12月6日(日)

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
2020年8月9日(日)／2021年3月20日(土・祝)～28日(日)

古典文学×伝統芸能×新技術
『梁塵秘抄2021 cirque de kyoto』
2021年3月27日(土)

OKAZAKI MARKET+
2021年3月27日(土)、28日(日)

NAQUYOー平安京の幻視宇宙ー
KYOTO STEAM in collaboration with MUTEK.JP
2020年10月22日(木)、12月19日(土)／2021年3月27日(土)、28日(日)

KYOTO STEAM
事業創発・未来フォーラム2021
2021年3月26日(金)

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

KYOTO STEAM 2020　International Art Competition Launch Exhibition

≫開催概要

会　　期：2020年10月31日（土）～12月6日（日） 10:00～18:00
会　　場：京都市京セラ美術館 新館 東山キューブ
出展作家・企業等：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 勇気（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
京都芸術大学（旧名称 京都造形芸術大学）×株式会社SeedBank・
木元 克典（海洋開発研究機構）・仲村 康秀（島根大学）
京都工芸繊維大学×岐阜市、京都市歴史資料館・
（公財）京都市生涯学習振興財団、四代 諏訪 蘇山、
渡辺社寺建築有限会社
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）
パナソニック株式会社×Konel
curiosity株式会社
mui Lab
展覧会キュレーション：安河内 宏法（KYOTO STEAM―世界文化交流祭―
実行委員会）
展 示 デ ザ イ ン：前田 尚武（京都市京セラ美術館）
印刷物デザイン・展示グラフィック制作：宮谷 一款（日本写真印刷コミュニケーションズ
株式会社）
協　　賛：NISSHA株式会社／株式会社ユニオン
協　　力：curiosity株式会社／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
来場者数：10,107人

Start Up Dialogue

公 開 日：2020年11月25日（水）
撮　　影：高野 友実

鹿児島大学教育学部附属中学校とのオンライン授業

実 施 日：2020年11月17日（火）14:10～15:00
会　　場：（京都）京都市京セラ美術館 新館 東山キューブ
（鹿児島）鹿児島大学教育学部附属中学校美術教室
※2つの会場をZoomで接続
生　　徒：鹿児島大学教育学部附属中学校3年4組（33名）
教　　諭：前之園 礼央（鹿児島大学教育学部附属中学校）
ゲスト講師：安河内 宏法（KYOTO STEAM―世界文化交流祭―
実行委員会アートコーディネーター）

≫プログラム概要

KYOTO STEAM―世界文化交流祭―実行委員会は、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によるアートコンペティションを、2021年度に開催します。
本展では、そのアートコンペティションに向けたスタートアップ展として、次の3種の作品を展覧しました。美術家や映像作家、メディア・アーティストなど多彩なジャンルのアーティスト7名が、伝統産業から最先端の研究まで、様々な分野の企業・研究機関の持つ、素材・技術・データ・知見等を活用して制作した作品。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実施するワークショップ「STEAM THINKING LABO」の成果発表展である「Art × Science GIG」の出品作品として制作された作品。そして、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じて新たな価値の創造を目指している企業の作品。
本展では、これら多様な作品を通して、領域横断的な実践を通して切り拓かれる「アート×サイエンス・テクノロジー」の可能性を展覧することを目指しました。
こうした展覧会と連動するかたちで、「Start Up Dialogue」と題して出展者たちのインタビュー動画を作成し公開。
また、鹿児島大学教育学部附属中学校と共同し、展覧会会場と教室をオンラインで繋いだ対話型の授業も行いました。

≫Program Outline

KYOTO STEAM 2020 International Art Competition Launch Exhibition featured the artworks created collaboratively by seven artists with corporations and research institutes for “STEAM THINKING: Art to Create the Future Kyoto International Art Competition: Launch Exhibition,” which was postponed due to the COVID19 in March 2020. The rearranged exhibition was held in November 2020 and successfully concluded with many visitors. The exhibition also included the collaborative works by three art universities in Kyoto, corporations, and research institutes from “STEAM THINKING: Art to Create the Future—Art × Science GIG,” originally planned concurrently with the exhibition but likewise postponed.
Moreover, the works by corporations whose aim of creating new values through integrating art, science, and technology aligns with the goals of KYOTO STEAM—International Arts × Science Festival were also exhibited.
Along with the competition, KYOTO STEAM organized an international art competition as part of the core program for the upcoming second edition of the festival in 2022, presenting works by artists selected through an open-call in collaboration with corporations and research institutes.

撮影：麥生田 兵吾（P8～P14上）

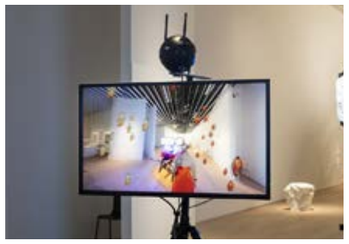
≫事業内容

アーティストと企業・研究機関の領域横断的なコラボレーション作品を中心に、13組の出展者の作品を展覧した本展では、アーティストと企業・研究機関等の様々な実践を紹介するとともに、展覧会全体として「アート×サイエンス・テクノロジー」の可能性を体感できる空間を作ることを目指しました。
そのため本展は、展覧会会場を一望するとき、複数の作品が同時に目に入るよう配置することで、「アート×サイエンス・テクノロジー」の実践には多様なあり方があることを見て取ることができるようにしました。また同時に、作品同士のテーマが緩やかにつながるよう配置し、展覧会全体のまとまりを感じられるようにしました。
こうした作品展示と併せて、展覧会会期中には、「Start Up Dialogue」と題して、アーティストや企業・研究機関の担当者といった当事者に、自身が行ったコラボレーションの意義や魅力を語ってもらう動画を撮影し、全13本をオンラインで公開。また、展覧会会場と鹿児島大学教育学部附属中学校の美術教室をオンラインで接続し、アートコーディネーターと対話型の鑑賞を行う授業も実施しました。そして展覧会終了後にはカタログを作成し、会場の様子を写した写真とともに、広い視点で「アート×サイエンス・テクノロジー」の可能性を論じる外部有識者による寄稿文を掲載しました。
本展ではこのように、作品展示のみならず、アーティストと企業・研究機関のコラボレーションの意義を語り検証する、「アート×サイエンス・テクノロジー」の次なる展開へとつながる取組を実施。
KYOTO STEAM―世界文化交流祭―実行委員会では、これらの取組の成果をもとに、2021年度、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による「KYOTO STEAM 2022 国際アートコンペティション」を開催します。

≫出品作品

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》2019年
《もののけSR》2020年
《都市のナマハゲ》2017年

日本の伝統的な文化や風習を最先端テクノロジーによって今日的なものに作りかえる作品を制作してきた市原えつこは、3つの作品を出品しました。展示空間の中心に置かれたのは市原自身が考案した奇祭「仮想通貨奉納祭」で用いる《サーバー神輿》などの神具で、市原はこれらの作品をデジタルハリウッド大学院より提供を受けたデジタルファブリケーション技術を用いてバージョンアップしました。また、脳科学的アプローチを軸にVR事業とブレインテック事業を展開する株式会社ハコスコとともに開発した、かつて撮影した映像とリアルタイムに撮影される映像がひとつのものとして重なり合う《もののけSR》を制作。さらに過去作品として、電通国際情報サービスのオープンイノベーションラボである ISID イノラボとの共同作品《都市のナマハゲ》も展示しました。



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》
ミクストメディア、底面直径360.0×高428.0cm、2020年

久保ガエタンは、近代科学が「オカルト」と呼んできた対象、例えばポルターガイスト現象や神秘思想などを取り上げ、その中にある近代科学とは異なる世界の見方を援用し作品を制作してきた作家です。そうした活動を行ってきた久保は、今回、パブリックスペースの賑わいを作ることを目指して製品やサービスを開発してきた株式会社コトブキ、そして、パブリックアートの設置などの空間プロデュースを手がけてきた株式会社タウンアートとコラボレーション。久保は両社から提供を受けた使い古された公園の遊具を用いて、羊の入った実がなると考えられた伝説の植物「バロメッツ」をモティーフとする立体作品と映像作品を制作しました。

鈴木 太朗 ×
有限会社フクオカ機業
《水を織る》
ポリエステル糸・チューブ・色水他、幅490.0 ×奥行90.0 ×高270.0cm、2020年

本作品は、光の移ろいや風の動きといった自然現象を取り込んだ作品を制作してきた鈴木太朗と、京都西陣の地で西陣織の伝統に根ざしつつ、炭素繊維などの最先端素材を用いた高性能織物の研究・開発を行ってきた有限会社フクオカ機業とのコラボレーション作品として、文字通り「水を織る」ことで制作されました。有限会社フクオカ機業の西陣織製造技術によって織り込まれた細いチューブの中に色水が流れ、西陣織の表面には古くから西陣の地で愛されてきた織模様が浮かび上がっては消えていきます。時の流れの中で刻々と変化していく自然の物理現象の美しさに惹かれてきたアーティストの発想力と、西陣の伝統を引き継ぐ企業の技術力や開発力。これらが結びつくことで、この新しい「西陣織」は生まれました。

林 勇気 × 京都大学 iPS細胞研究所（CiRA）
《細胞とガラス》
声の出演：大石 英史・協力：西川 文章、8分55秒のループ上映、2020年

京都大学 iPS細胞研究所（CiRA）の研究員から提供されたiPS細胞研究に関する映像データや知見、資料をもとに、映像作家の林勇気は、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物語を描きました。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、社会的な懸念があります。そのため、実際にはこの作品が描く臓器移植は現時点では行われていません。そうした状況の中で、この作品は、ルネサンス以来、西洋絵画史において絵画の例えとして使われてきた「窓」を中心的なモティーフとして使うなど、様々な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ます。

森 太三 ×
太陽工業株式会社
《膜のはざま》

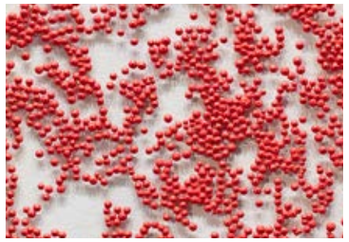
膜・木材・アクリル塗料他、サイズ可変、2020年

軽くて丈夫な「膜」の特性を活かし、建築をはじめとする様々な分野で広く事業を展開している太陽工業株式会社。森太三は同社から様々な「膜」の提供を受け、《膜のはざま》と題した巨大な作品と、展覧会場の入口前に設置された椅子を制作しました。《膜のはざま》は、二面性を持つ作品です。正面から見れば、雪山を連想する巨大な量塊が鑑賞者を圧倒する一方で、作品の内側には、アクリル塗料が塗られた木材で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ます。この作品は、容易に折り曲げたり丸めたりすることのできる性質や、光を透過させる柔らかな境界として働く性質など、「膜」の特性を充分に活かし制作されました。

大和 美緒 ×
株式会社島津製作所
《under my skin》

アクリル絵具・ガラス板、縦278.0×横471.5cm、2020年

点や曲線などを繰り返し描き、画面を覆い尽くすことで平面作品を制作してきた大和美緒は、株式会社島津製作所の担当者からのアドバイスを受け、プランを練り上げ、光学顕微鏡を用いて本作を制作。
壁面にかけられたガラス板には、《under my sikin》という作品タイトルに示唆されているとおり、光学顕微鏡によって観察された大和自身の血液細胞が、鮮烈な赤色の絵具によって描かれてます。夥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り、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ります。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でしょう。



八木 良太 ×
美濃商事株式会社
《Resonance》

2020年

規則正しく並んだ点や線を少しずらすように重ね合わせた時に生じる縞模様を、モアレと言います。長年にわたりスクリーン印刷加工を手がけてきた美濃商事株式会社は、そのモアレの作用を利用して、プラスティ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、様々な製品を展開してきました。本展ではこのような技術を持つ美濃商事株式会社と、これまでレコードやカセットテープといった既存の技術を再解釈する作品のほか、立体視など人の認識を操作するかのような作品を制作してきた八木良太がコラボレーション。八木のアーティストとしての関心と美濃商事株式会社の技術力が結びつき、印刷物でないものにモアレの作用によって立体的な視覚効果を作り出す作品が制作されました。

京都芸術大学（旧名称 京都造形芸術大学）×
株式会社SeedBank・木元 克典（海洋開発研究機構）
・仲村 康秀（島根大学）
《Seed of Life（生命の実）》

2020年
制作協力：株式会社キャステム、株式会社ワクイクリエイティブ、白石 晃一（京都芸術大学情報デザイン学科クロステックデザインコース専任講師・アーティスト）

ヤノベケンジ（京都芸術大学ULTRA FACTORY）が制作したジオデシック・ドーム（フラー・ドーム）をもとにした作品《ULTRA－黒い太陽》（2009）の内部に、株式会社SeedBank、木元克典、仲村康秀が世界中の海で採取した放散虫やフェオダリアなど単細胞動物プランクトンの骨格の 3D データを用いて、大野裕和（京都芸術大学美術工芸学科 3 回生）が制作したバーチャル・リアリティ（VR）映像を上映。また併せて、微細藻類を食糧やエネルギーにして自給自足する移動型住居「藻バイルハウス」のプランも展示しました。

京都工芸繊維大学 ×
岐阜市、京都市歴史資料館・
（公財）京都市生涯学習振興財団、
四代 諏訪 蘇山、渡辺社寺建築有限会社
《Dynamic Heritage》
2020年

京都工芸繊維大学 KYOTO Design Labでは、建築や工芸の分野で歴史的に価値ある技術や史料を継承している企業や団体、作家と協働し、三次元レーザースキャナーを用いて建築物や工芸作品をデジタル保存するとともに、修復や復元の新しい方法を開発する研究を進めています。本展ではそうした研究の中から、大仏をそれが納まる大仏殿ごと俯瞰することで、両者の建築的な関係を可視化することに挑戦する《岐阜大仏 – Concept of the Space》や、京都市が持つ平安京の復元模型をデジタルモデル化することで、模型の中を様々な視点で探索する《平安京復元模型 – Collective Memory》など、現在進行中の5つのプロジェクトの成果作品を発表しました。

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）
《perspective：0 → 1》
ミクストメディア、サイズ可変、2020年

京都市立芸術大学と京セラ株式会社みなとみらいリサーチセンターが開催したワークショップでは、「人間拡張」という概念がキーワードとなりました。「技術が人間の限界を拡張する」という考え方にアーティスト側が投げかけた〈問い〉。この〈問い〉について研究者の塩瀬隆之と富田直秀が加わりディスカッションを重ねて思いを凝らし、生まれてきた「思考」と、京都市立芸術大学の日本画教育の核心である「みる力の拡張」が融合し、辿り着いた〈答え〉を三者三様に形象化し作品にしました。

curiosity 株式会社
《Interference》
AR・プロジェクションマッピング・レーザスキャナ、サイズ可変、2020年

パナソニック株式会社 × Konel
《TOUーゆらぎかべ》
ミクストメディア、幅250.0 ×奥行70.0cm ×高250.0㎝、2019年

谷川 俊太郎・oblaat × mui Lab
《あさ》
muiボード、幅58.5 ×奥行2.6 ×高7.8cm、2020年

三角 みづ紀・oblaat × mui Lab・ワコム
《柱の記憶》
柱型muiボード、幅10.5 ×奥行4.0 ×高262.0cm、2020年

アートとサイエンス・テクノロジーの融合を通じて新たな価値の創造を目指している企業3社の製品を展示。先端テクノロジーを活用し、より豊かな日常生活の実現を目指すパナソニック株式会社と、アートとテクノロジーを融合させるクリエイティブカンパニーKonel が共同開発した《TOUーゆらぎかべ》。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 curiosity株式会社の《Interference》。そして、「Calm Technology（穏やかなテクノロジー）」の佇まいを提唱するmui Labの《あさ》、《柱の記憶》。これらの製品を通して、人の感性と親和性を持つテクノロジーを体感できる空間を作りました。

Start Up Dialogue

「KYOTO STEAM 2020　国際アートコンペティション　スタートアップ展」と連動して実施。同展出品作家が自作について語る解説動画と、出品作家及び出品作家とコラボレーションを行った企業・研究機関の担当者による対談動画を全13本作成し、展覧会会期中にWEB上で公開しました。こうした動画によって、展覧会鑑賞者により深く出品作品の価値やコラボレーションの意義を理解してもらうきっかけを提供するとともに、展覧会への来場が叶わなかった方たちに対しても展覧会の様子を伺い知ることができる機会を提供しました。

鹿児島大学教育学部附属中学校とのオンライン授業

展覧会場と鹿児島大学教育学部附属中学校の教室をオンラインで接続し、同中学校の3年生を対象に、対話型鑑賞の授業を実施しました。最初に展覧会を担当したアートコーディネーターが出品作品の中から選んだ4つの作品の作られ方や作家の意図などについて説明。その後、生徒からの疑問や感想を述べてもらい、対話をしながら、作品を鑑賞しました。オンラインではあったものの、学生たちにアートとサイエンス・テクノロジーを融合させようとする実践に触れる機会を提供しました。

STEAM THINKING ー未来を創るアート 京都からの挑戦
STEAM THINKING LABO ／ Art × Science GIG

≫開催概要

STEAM THINKING LABO

開　催　日：2020年7月～2021年3月
会場／協力：拠点大学
京都市立芸術大学
（美術学部美術科 日本画専攻／川嶋 渉教授）
京都芸術大学［旧名称：京都造形芸術大学］
（ULTRA FACTORY／ヤノベ ケンジ教授）

Art × Science GIG

（「KYOTO STEAM 2020　国際アートコンペティション スタートアップ展」内で開催）

会　　期：2020年10月31日（土）～12月6日（日）10:00～18:00
会　　場：京都市京セラ美術館 新館 東山キューブ
参加大学等：京都芸術大学（旧名称 京都造形芸術大学）×
株式会社SeedBank・木元 克典（海洋開発研究機構）・
仲村 康秀（島根大学）
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）
京都工芸繊維大学×岐阜市、京都市歴史資料館・（公財）京都生涯学習振興財団・四代 諏訪 蘇山・渡辺社寺建築有限会社
来場者数：10,107人（「KYOTO STEAM 2020 国際アートコンペティション スタートアップ展」来場者数）

≫プログラム概要

本事業は、KYOTO STEAMー世界文化交流祭ーの人材育成事業の一環として、京都市内の芸術系大学を拠点に、企業や研究者と協働しワークショップを開催するものです。京都市立芸術大学と京都芸術大学（旧名称：京都造形芸術大学）の2校を拠点大学と位置付け、前年度の活動をさらに発展させるワークショップと創作活動を展開。新型コロナウイルス感染拡大のため、対面での開催が難しい状況にあったものの、両校のアーティストと企業、研究者は、それぞれの関心や知見を深く結びつけると同時に、自らの持つ価値観を揺るがせるほど衝撃的かつ深い対話を重ねました。
また、「Art × Science GIG」として、2020年秋に開催された「KYOTO STEAM 2020　国際アートコンペティション スタートアップ展」において、ワークショップによる探究と発見、そして新たな「問い」を形象化した作品を展示しました。なお、前年度に参加していた京都工芸繊維大学も同展に参加し、新作を発表しました。

≫Event Outline

As part of KYOTO STEAM—International Arts × Science Festival's project to cultivate and train talent, the "STEAM THINKING LABO" workshop was organized at Kyoto-based art universities, offering artists and scientists an opportunity to collaborate and engage in creative endeavors that go beyond the general bounds of making things. The results of the workshop along with the technology and research of the partner corporations and universities were presented at "KYOTO STEAM 2020 International Art Competition Launch Exhibition."

≫事業内容

■京都芸術大学（旧名称：京都造形芸術大学）

テーマ：Seed of Life
協力企業・研究者：株式会社SeedBank・木元 克典（海洋開発研究機構）・
仲村 康秀（島根大学）
プロデューサー：ヤノベ ケンジ（京都芸術大学美術工芸学科教授）
指導員：水口 翔太
チャレンジ人材：大野 裕和（京都芸術大学美術工芸学科3年生）
ワークショップの実施回数：6回
2020年　8月4日（火）滋賀県立琵琶湖博物館
8月18日（火）京都芸術大学ウルトラファクトリー
12月4日（金）京都芸術大学ウルトラファクトリー
2021年 1月15日（金）オンライン
1月29日（金）京都市内の湖沼・河川等
2月16日（火）オンライン

〝現代版ミクロの決死圏〟をコンセプトに、微細な生命体をいかに視覚的・体験的にアート作品として見せていくかを活動目標としています。前年度は微生物、特に珪藻類のガラス質特有の美しさや機能性に着目し、電子顕微鏡のデータを元に実物の1000倍以上の大きさに3Dモデル化する活動と、人間が仮想的に微生物のサイズとなりその視点で没入的にミクロの世界を体験するVR作品を制作しました。
今年度は、「微生物がもたらすものは何か」という、より発展性のあるテーマを取扱い、企業の持つ研究開発力を活かして、微生物の採取から培養までのプロセスそれ自体をアート作品とする活動へと展開しています。

■京都市立芸術大学

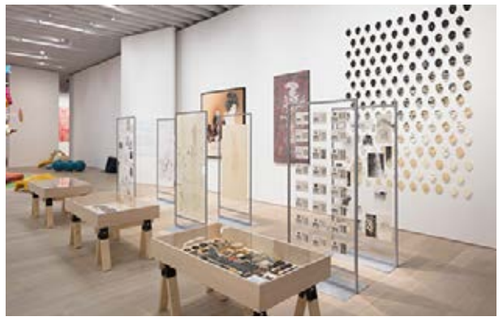
テーマ：人間拡張
協力企業・研究者：京セラ株式会社 みなとみらいリサーチセンター・
塩瀬 隆之（京都大学総合博物館准教授）・
富田 直秀（京都大学大学院工学研究科教授）
プロデューサー：川嶋 渉（京都市立芸術大学美術学部日本画研究室教授）
ファシリテーター：幸山 ひかり（京都市立芸術大学美術学部日本画研究室修了生）
チャレンジ人材：森 萌衣（京都市立芸術大学美術学部日本画研究室修了生）
ワークショップの実施回数：4回
2020年　7月27日（月）公益財団法人京都高度技術研究所
9月24日（木）京セラ株式会社滋賀野洲工場
12月16日（水）京都市国際交流会館和風別館
2021年　3月25日（木）京都市国際交流会館和風別館

前年度に引き続き、企業が先端技術の転用を目的に近未来の事業領域として描く「人間拡張（Human Augmentation）」の概念図に対してアーティストが抱いた違和感、「機能的ネットワーク的な拡張だけでなく内面への拡張こそ必要ではないか」という問いかけを起点としたワークショップ活動を展開しています。前年度はアーティストの違和感を鮮明に形象化するため、あえて対話の機会を減らしましたが、今年度は一転して、その違和感を深く掘り下げるべく科学者がファシリテーターとなり複数回の対話を重ねました。また、対話のみならず、京都市立芸術大学において伝統的に受け継がれている写生指導と合評会をワークショップ形式で実施。アーティストがどのように育成されるのか、またアートがどのように生み出されるのか、企業、科学者、アーティストの共働体験と対話を通して「内面への拡張」の足がかりを得ました。

Art × Science GIG

京都芸術大学（旧名称：京都造形芸術大学）と京都市立芸術大学は、「STEAM THINKING LABO」活動の経過発表と今後の活動の視座を得るというねらいをもって、2020年の秋、京都市京セラ美術館 新館 東山キューブにて開催した「KYOTO STEAM 2020 国際アートコンペティション　スタートアップ展」に作品を展示。また、前年度に「STEAM THINKING LABO」に参加した京都工芸繊維大学も同展に参加し、建築や工芸の分野で歴史的に価値のある技術等を継承している企業や団体と協働し実施しているプロジェクト「Dynamic Heritage」の成果を展示しました。
※各大学の作品の詳細については、P12、P13をご覧ください。

京都芸術大学（旧名称：京都造形芸術大学）《Seed of Life（生命の実）》


京都市立芸術大学《perspective：0 → 1》

京都工芸繊維大学《Dynamic Heritage》

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 and Science in Kyoto City Zoo Sensing the Feelings of a Chimpanzee Through Art

≫開催概要

トークセッション

開　催　日：2020年8月9日（日）14:00〜16:00
会　　場：京都市動物園　レクチャールーム
料　　金：無料（ただし入園料は別途必要）
参加者数：21人

展示

開　催　日：2021年3月20日（土・祝）〜28日（日）
各日10:00〜15:00 ※3月22日（月）休園日
会　　場：京都市動物園　類人猿舎屋内観覧通路
参加対象：どなたでも
料　　金：無料（ただし、入園料は別途必要）
申　　込：不要
来園者数：16,642人

トークツアー

開催日時：2021年3月20日（土・祝）／21日（日）／27日（土）／28日（日）
各日10:30〜／14:30〜（各回30分程度）
うち、21日と28日はオンライン配信も実施
申　　込：不要
参加者数：366人（リアル150人／オンライン216人）

プロジェクトメンバー

坂本 英房（京都市動物園園長／KYOTO STEAM−世界文化交流祭−実行委員会チーフディレクター）
青木 陵子 + 伊藤 存（アーティスト）
山梨 裕美（京都市動物園主席研究員）
一方井 祐子（東京大学国際高等研究所カブリ数物連携宇宙研究機構特任研究員）
吉田 信明（公益財団法人京都高度技術研究所主任研究員）
岩城 覚久（近畿大学文芸学部文化デザイン学科准教授）
狩野 文浩（熊本サンクチュアリ・京都大学野生動物研究センター特定准教授）

トークセッション出演：（プロジェクトメンバー以外）
人長 果月（美術家、2019年度参加作家）
渡辺 茂（慶応義塾大学文学部名誉教授）
トークツアー出演：（プロジェクトメンバー以外）
田中 正之（京都市動物園 生き物・学び・研究センターセンター長）
高木 直子（京都市動物園 種の保存展示課係長）

協　　力：京都大学野生動物研究センター
インターン：谷村 無生（KYOTO STEAM−世界文化交流祭−実行委員会）

≫プログラム概要

2020年度は、昨年度の成果を振り返る形でトークセッションを実施し、その成果を発展させるために4回の試行を通じてアーティストとサイエンティストが対話を重ね、展示・トークツアーという形で発表を行いました。

トークセッション

昨年度、新型コロナウイルスのため延期となったトークセッションを開催。2019年度の成果を発表し、サイエンティストとアーティストが意見交換をすることを通じて、アートを使った環境エンリッチメントの可能性を提示しました。また、アーカイブ映像をウェブサイト上で公開しています。

展示

チンパンジーの視覚と触覚を刺激する複数の素材と映像によるアプローチを試みました。これらに対する様々なチンパンジーの反応を記録した映像を、素材とともに類人猿舎内に展示。併せて、布と影絵それぞれを使った試行を実施し、来園者に実際のチンパンジ―の反応を御覧いただきました。

トークツアー

展示期間中の週末に、アーティストや研究者らとともにトークツアーを開催（リアル開催4回／オンライン配信4回）。プログラムメンバーの他、京都市動物園の飼育担当者、生き物・学び・研究センターセンター長もゲストに招き、プログラムの舞台裏や試行した際のチンパンジーの反応について話をしました。

≫Project Outline

What is art for human beings? Through the Art and Science in Kyoto City Zoo program, artists and scientists approached this fundamental question with a focus on chimpanzees, the species closest to humans. The project examined diverse and lasting chimpanzees' reactions to a wide range of materials and videos. The project results were exhibited as documentation videos and visual materials. During the exhibition period, participating artists and researchers gave a talk and gallery tour, which present insights into the project and share the chimpanzees' reactions. (The event was also presented online streaming.)
This project engages in the development of globally unique environmental enrichment and explores new approaches to exhibiting animals in zoos.

影絵の様子

展示風景

≫プログラムについて

遺伝的・進化的にヒトに最も近い動物であるチンパンジーはヒトと同じようにアートを楽しむことができるのでしょうか。京都市動物園を舞台に2018年度にスタートした「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」は、アーティストと、京都市動物園「生き物・学び・研究センター」のサイエンティスト双方にとって意義があるだけでなく動物ファーストであることにこだわり、チンパンジーの幸せのために協働でプログラム作りに取り組んできました。
今年度はチンパンジーのためのアートを考えるうえで、視覚と触覚へのアプローチを試み、その途中経過を展示及びトーク形式で発表しました。来園者とチンパンジーとの新鮮で特別な出会いは、アートを用いた環境エンリッチメントのプログラムとして、新しい可能性を示唆しています。集大成となる来年度は，アートと科学の両視点からチンパンジーとヒトの行動を検証し、アートがチンパンジーやヒトに与える影響について考えていきます。

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

蛇腹の段ボールを触っている様子

アーティスト・研究者で素材を検討

展示風景

トークツアー（左：青木 陵子、右：坂本園長）

布を使った試行

映像を使った試行

トークツアー（左から順に山梨 裕美／青木 陵子／伊藤 存）

≫アートを取り入れた環境エンリッチメントの取組について

京都市動物園では，屋外には樹木を植えたり，タワーを立てたりとチンパンジーらしい暮らしができるように工夫をしています。このように、動物の本来の性質を考慮して動物の心身の健康を向上させるための具体的な取組のことを環境エンリッチメントといいます。しかし、チンパンジーは好奇心旺盛な生き物ですが、野生の暮らしに比べると世界の変化は少なく、程度の差こそあれ，飼育下では限られた範囲で生活しています。アートとテクノロジーの力で、それなしには実現できないような環境エンリッチメントを考えるというのが今回の取組です。2020年度は新しいアーティストのおふたりと一緒に、映像や布、紙など普段チンパンジーにも親しみがあるような素材を混ぜて、視覚的なフィードバックだけでなく触覚的なものも取り入れられることができないだろうか、と考えてきました。チンパンジーがそれらに反応していく姿を見ていく中で、新しいテクノロジーを使いながら、動物園の中でも取り入れやすい環境エンリッチメントのヒントが見えてきたように思います。2021年度は、頭の中に見えてきたアイデアを捕まえて、具体的な形へと落とし込めるようにチームで頑張っていきたいと思います。

京都市動物園主席研究員
山梨 裕美

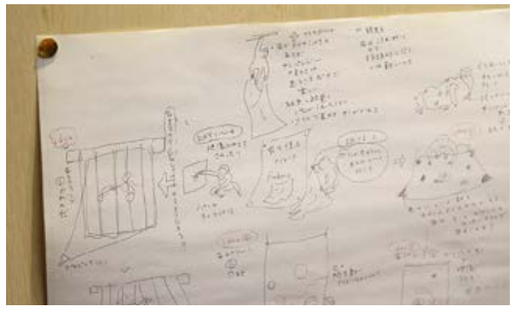
≫試行を通して

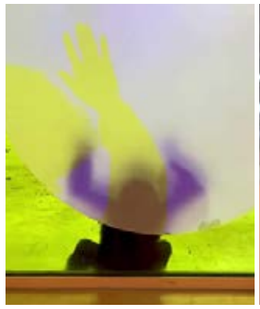
はじめて動物園を訪れた日、チンパンジーのロジャーがおやつの紙袋を丁寧に解体し、手足を器用に使って遊んでいました。その手付きに普段自分たちがものを作っている感覚と近しいものを感じ、様々な物を渡してみるという触覚的なアプローチから始めてみることにしました。中でも布は彼らのお気に入りとなり、被って“いないいないばあ”のような遊びを開発する様子からは、見えないことを想像することや、騙すようなこと、そういう前提を共有し面白く思うこと等、彼らの想像力の豊かさを知ることができました。
映像の試行では、映像の種類によって見る顔つきが違うこと、彼らの表情の微妙な違いから、動く感情の種類が色々あることを知ることができ、今後の映像制作のヒントになりました。

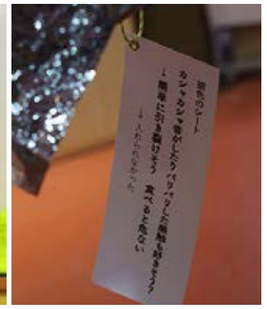
また、全試行を通して、チンパンジーの飽きっぽさには苦労しましたが、その特性から、いくつかの異なるアプローチを点在させる事やインタラクティブな要素を活かせるのではと考えています。
毎日の生活の中で生きるための行為の隙間に何か楽しむ事がある、ロジャーが映像を触って遊ぶ様子や、他のチンパンジーたちが布を介して遊ぶ様子は彼らが彼ららしく活き活きとして幸せに見え、その様子に今後の制作の糸口があるように思えています。

アーティスト
青木 陵子＋伊藤 存

布に興味を示すチンパンジー


アイデアスケッチ


影絵に反応するロジャー


展示素材につけたタグ

映像を使った試行の様子

インタビュー風景

インターンによる作家への
インタビュー記事（全4回）

≫感性学からみた異種間インタラクティヴ・アートの可能性――人間のアーティストの創造力は動物園で生活するチンパンジーの幸せに寄与できる?

チンパンジーと人間が共通の祖先から分岐したのは500万年以上前であるそうです。芸術の概念は歴史の中で大きく変容してきましたが、近代的なアート概念が登場してからは500年も経過していません。この短い歴史の中では、人間のアーティストが人間のための作品をつくってきました。今回のプロジェクトのおもしろさは、人間のアーティストが異種のために作業をするという点にあります。動物園のプロフェッショナルな人々とアーティストとの協働を通じて、人間とチンパンジーの間で潜在的に共有されている感性や本能を顕在化することができるのではないか。人長さん（2018年度～2019年度）や伊藤さんと青木さん（2020年度～2021年度）のアプローチを見ているとそんな気持ちになってきます（アーティストの直観は本能の残滓であるという古典的な説明をあえて持ち出したくなります）。異種の感性に洞察を加えることは、人間を相対化するための教育現場でもきわめて有効であると思います。
世界を見渡すと映像を用いた環境エンリッチメントが本プロジェクトとほぼ同時期にいくつか試みられています。評価はその都度冷静に行われる必要がありますが、わたしたちは新しい動物園文化の萌芽に立ち会っているのかもしれません。

近畿大学文芸学部文化デザイン学科准教授
岩城 覚久

トークツアー（ゲスト：岩城 覚久）

映像を使った試行

≫アンケートから見えてきた来園者の反応について

会期中、会場にはプロジェクターを使った影絵が設置されました。来園者の影絵にチンパンジーが反応すると、わーっと歓声が上がる場面もありました。今回の挑戦的な取組には、映像技術などの様々なテクノロジーが活用されています。
動物園でのテクノロジー利用は世界的にも新しく、こうした試みに対する来園者の意識についてはまだよく分かっていません。そこで、来園者を対象にアンケート調査を行いました。多くの方にご回答いただき、とても貴重なデータを得ることができました。テクノロジー利用に対しては、様々な意見がありました。新しい発見につながりそう、面白そう、飼育下のチンパンジーにとって良い刺激になりそう、といったポジティブな意見だけでなく、目が悪くなりそう、自然な状態ではない、といった意見もありました。また、多くの来園者が飼育下のチンパンジーだけでなく、野生下のチンパンジーについても関心があることが分かりました。今回いただいた回答をもとに、様々な分野の研究者や関係者との議論を進めていきたいと思います。

東京大学国際高等研究所カブリ数物連携宇宙研究機構
特任研究員
一方井 祐子

アンケート調査の様子

調査結果のプレゼンテーション

トークセッションの様子

トークツアー（ゲスト：高木 直子）

トークツアー（ゲスト：田中 正之）

古典文学×伝統芸能×新技術
『梁塵秘抄2021 cirque de kyoto』
Classic Literature × Traditional Arts × New Technology Ryojinhisho 2021 Cirque de Kyoto

≫開催概要

開　催　日：3月27日（土）11:00～、15:00～（2回公演）
※体験ワークショップ 13:20～14:00
会　　場：ロームシアター京都 ローム・スクエア
参加対象：どなたでも
料　　金：無料
申　　込：不要
参加人数：4,928人（11:00の回 2,592人、15:00の回 2,336人）

脚本・演出：高橋 浩
演出助手：小笠原 彩乃
古典芸能監修：小笠原 由祠
サーカス監修：QUMIKO
演　　奏：山本 恭司(特別出演) 、稲葉 明徳、三原 智行、
ワタンベ、遠山 貴志、イガキアキコ
出　　演：小笠原 由祠、クロワッサンサーカス（清水 ヒサヲ、とっつ、ケンタ、吉川 健斗）
音　　響：武田 雅典
衣　　裳：落 里美、森本 智子
音　　楽：三原 智行、稲葉 明徳、山本 恭司
舞台監督：伊藤 薫
制　　作：山本 信之、緒方 辰之介
企画・運営 株式会社井筒企画
協　　力：井筒グループ、京都府神社庁、大田神社

≫プログラム概要

現代につながる大衆芸能のルーツである「猿楽」の高いエンターテインメント性を活かした、京都ならではの現代的な芸能「CIRQUE de KYOTO(京都のサーカス) 」の創作を通じて、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の具現化に取り組むプログラム。平安時代に後白河法皇が編纂した『梁塵秘抄』をモチーフとした叙情的なストーリーを背景に、当時の装束等を随所に配置し、様々なサーカスで構成する京都らしさにあふれる作品を制作。今年度は、2021年度の本公演に向けワークインプログレス公演を実施しました。

≫Project Outline

This project engaged in actualizing the very process of creating culture, which the people of Kyoto have been undertaking since the Heian period a thousand years ago. Through producing the distinctively Kyoto style of modern performance, Cirque de Kyoto utilized the high entertainment qualities of *sarugaku*, a traditional theater form to which Japanese popular performing arts continuing today trace their roots.
Against a backdrop of a lyrical story inspired by the *Ryojinhisho*, an anthology of Japanese poems compiled by Emperor *Go-Shirakawa* during the *Heian* period, this performance of various circus acts brings out Kyoto's characteristics by emphasizing the costumes of the time.
In 2021, a performance presented as a work-in-progress workshop ahead of the full version in 2022.

≫梁塵秘抄とは

『梁塵秘抄』は、平安時代末期の治承年間（1180年前後)に、後白河法皇が編者となって編まれた今様歌謡の集成で、歌謡集10巻と口伝集10巻から成っていたと推定されています。今様とはその当時における「流行歌」のことで、後白河法皇は少年の頃から今様を好み、歌の上手を召し出して唄わせ、自身も傀儡子や遊女で伝承の確かな者について今様を習うなどして、多くの歌謡を知ることになりますが、自らの死後、それらが伝わらなくなることを惜しみ、『梁塵秘抄』として編纂したものと考えられています。書名の「梁塵」は、名人の歌で梁の塵も動いたという故事によるもので、優れた歌声や歌謡の事を指します。

≫協力内容について

井筒グループ／株式会社Izutsu Mother

井筒は、1705年の創業以来300年以上に亘り、仏教や神道の宗教儀式で用いられる伝統的な装束や、宗教関係用品の製造・販売を行ってきました。現在は、商品の販売・レンタル、コンサルティングやプロデュースなど、事業領域を多方面に拡大。取り扱い商品も、古典的美術工芸品や博物館の展示物、映画、演劇への衣裳提供など多岐にわたっています。この度のパフォーマンスの創成にあたり、平安末期に猿楽者や後白河天皇が身に付けていたと思われる様々な装束や出演者の衣装、美術小道具として使用する供物台等をご提供いただきました。

大田神社巫女神楽保存会

賀茂別雷神社（賀茂神社)の境外摂社の一つである大田神社の巫女神楽は、地元で「チャンポン神楽」と称され、毎月10日夜の他、元旦、節分、2月24日のさんやれの際に行われています。神楽を奉仕するのは大田神社の刀禰（とね）の家に限られ、銅拍子、鼓、絞太鼓の奏者と巫女の4人で構成されており、太田神社が長寿の神を祀ることから、老人により囃し舞われる日本最古の形を残した神楽ともいわれています。今回のクリエーションでは、京都府神社庁、大田神社、大田神社巫女神楽保存会にご協力を仰ぎ、チャンポン神楽の舞を作品の中に登場する傀儡子巫女の舞に取り入れさせていただきました。また神楽で奏でられるリズムは、今回の楽曲に反映され、単調な中にも深みのあるものとなりました。

≫作品について（脚本・演出の視点から）

古典文学のモチーフを『梁塵秘抄』にしたのはかなり直観的な思いつきからでした。2年間に亘り、『新猿楽記』を通じて、京の民衆が熱狂した「猿楽」という芸能と、それを支えた芸能集団・傀儡子と向き合ってきました。文化の創成には「芸」を創造する「創り手」と、それを評価する「担い手」が必要で、1000年に及ぶ京の文化創成のプロセスが、この『新猿楽記』を読み解く中に垣間見えてくると考えたからです。しかし、芸能者と民衆との相関関係のみに拘泥しては一面的との誹りを免れません。『梁塵秘抄』は、天皇自身が、和歌ではなく今様を編纂したという1点に直観的な興味がわきました。その直感が、後白河天皇という稀代の文化人との出会いを果たすきっかけとなりました。後白河天皇ほど毀誉褒貶の激しい人物も日本の歴史上稀でしょう。今回、私は世間一般で評される様々な後白河天皇像を一旦わきに置き、その事績のみを丹念に洗い出してみました。すると、一般的な感性からは支離滅裂に見える行動が、彼自身の中にあるゆるぎないルールに沿っていたのではないかと考えるに至りました。彼は文化を統べるものが政治を統べる、ということに第一義を置き、文化の創成と継承には多様性が不可欠であることを知っていたのではないでしょうか。それは、弱き者や虐げられてきた者たちに向けられた後白河の徹底した慈愛の目線、そして祈りに見ることができます。愛と祈りこそ、天皇という存在の本質的な意味ではないでしょうか。2021年度のフィナーレに向け、この文化史上の巨人と出会えたことが、今作品のクリエーションにとって何よりの僥倖でした。

「梁塵秘抄2021 cirque de kyoto」脚本・演出
演劇プロデューサー・演出家
高橋 浩

大田神社への取材の様子

チャンポン神楽

≫作品について（芸能監修・出演の視点から）

昨年初頭から続くコロナ禍は、私たち芸能者にとっても大変な苦難を強いられることとなりました。昨年3月のクリエーションが終了した後、実に6か月にわたって全ての公演がキャンセルとなり、演じる機会を失っただけでなく、稽古もままならい状況が続きました。しかし、考えようによっては、普段は忙しさの中で取り紛れている創作のアイデアを、じっくりと練るにはまたとない機会でもありましたので、かねてから手すさび程度に行っていた面打ちに取組み、40面ほどを制作することができました。能は面をつけて演じ、狂言は面をつけないものと思っておられる方が多いのですが、実は狂言にも面をつけて演じる曲があります。今回のクリエーションでは、高橋氏に自作の面をご覧いただいたところ、気に入っていただき、作品に登場するクロワッサンサーカスの皆さんが演じる猿楽者に、面をつけてパフォーマンスを行っていただくことになりました。様々な散楽・猿楽のわが国最古の図解集である『信西古楽図』にも、仮面をつけた猿楽が記されており、その再現に取り組んでみたいと考えていた折から、大変有意義な取組みとなりました。実際に仮面をつけると視野が狭くなり、普段通りのパフォーマンスの感覚をつかむのに一苦労がありましたが、やっていくうちに、素顔で演じるよりも、「何者かになりきって演じる」という感覚が研ぎ澄まされてきて、古代に京の民衆が熱狂した「猿楽」の本質的な姿に近づくことができたのではないかと考えています。また今回は、私の娘で、阿闍梨の資格を持つ小笠原彩乃がパフォーマンスの中で声明を披露しました。当初予定にはなかったのですが、『梁塵秘抄』に採録された今様の大半に仏教的な題材が共通することや、後白河自身が声明の大家でもあり、おそらく声明系統の特色が豊かだったであろうことを鑑み、楽曲に声明を取り入れることになりました。

「梁塵秘抄2021 cirque de kyoto」芸能監修・出演
和泉流狂言師
小笠原 由祠

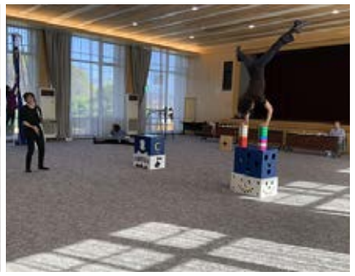
作中で使用した面（作：小笠原 由祠）

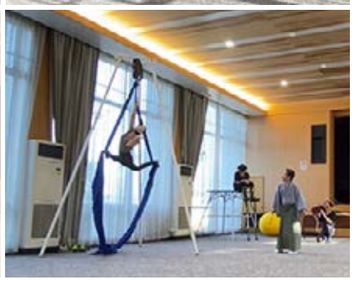
≫クリエーションについて

『新猿楽記』の解釈を通じて、「猿楽」という芸能に込められた京都独自の文化創成のプロセスとその意味を「新猿楽記 ～cirque de kyoto～」として結実させた2か年に亘るプログラムの成果をベースに、京都の民衆がたどってきた文化創成のプロセスそのものを具現化し、新たな文化を未来へ向けて創造していく試みとして、“京都のサーカス”「CIRQUE de KYOTO」の旗揚げを見据えたエンターテインメント創成プロジェクトが、2020年4月に開始されました。作品は、「京都ならではのサーカス」の創成を目指す試みとして、古典文学等をモチーフに、京都で連綿と受け継がれてきた民俗芸能や伝統工芸など、「京都ならでは」の文化的資源を活用し、京都らしさにあふれる叙情的なストーリーを背景に、空中ブランコや綱渡り、エアリアル、ジャグリングといった様々なサーカスの演目で構成することが確認され、脚本・演出の高橋浩は、古典文学のモチーフとして、後白河法皇が編纂した今様歌謡の集成『梁塵秘抄』を取り上げました。これにより、白拍子や遊女、傀儡子など、遠く散楽にルーツを持つ平安時代の芸能者たちが、作ってはロ伝で残されてきた歌に込められた不思議な魅力をモチーフに、「京都のサーカス」の背景に流れる叙情的な風景を、当時の衣装や小道具を用いて構成することになりました。また京都の伝統民俗芸能として大田神社のチャンポン神楽とのコラボレーションにより、傀儡子や白拍子が行ってきた原初的神楽の形態を検証し、パフォーマンスへの導入を検討することになりました。

約半年にわたって編者である後白河天皇に関する様々な文献、事物の研究を重ね、2020年12月にプロットとなる準備第1稿が完成。『梁塵秘抄』が今様の集成であることから、『梁塵秘抄』に記された今様を意訳的な現代語訳の歌詞に作詞しなおし、ブルースの曲調による新たな楽曲3曲の制作を、特別出演の山本恭司に依頼しました。2021年1月には、上賀茂の大田神社に赴き、「チャンポン神楽」を取材。単調な舞とリズムで奏でられる、最も古い形態の神楽を作品の中に取り込むことを了承していただき、舞はパフォーマンスの中で行われる猿楽者の中の傀儡子巫女の舞に、リズムや音源は稲葉明憲と三原智行、イガキアキコ、ワタンベ、遠山貴士で構成される「新猿楽バンド」に提供され、今作品の楽曲に使用されました。山本恭司が作詞した新曲の歌詞を取り入れた準備第2稿を基に、2月18日・19日の2日間、高橋浩、古典芸能監修の小笠原由祠、サーカス監修のQUMIKOとクロワッサンサーカスの清水ヒサヲ、とっつ、ケンタ、吉川健斗による稽古を奈良県葛城市の葛城市公民館小ホールで敢行。この折に小笠原由祠が自作した面をつけて、「仮面猿楽」の創成に向けたクリエーションが行われました。また、3月初旬には山本恭司、稲葉明憲、新猿楽バンドそれぞれが担当する楽曲の音源が完成し、作品を構成する基本的なパーツがすべて整いました。今回の作品における最大の特徴は後白河天皇を演じる小笠原由祠のモノローグにあります。2月から3月にかけて延べ6回にわたり、高橋浩と小笠原由祠による稽古が重ねられ、本番の前日となる3月26日のゲネプロによって最終の確認が行われ、翌日の本番を迎えることになりました。27日の本番当日は好天に恵まれ、当初の予測を大幅に上回る約5,000人の観客がパフォーマンス会場となったローム・スクエアを埋め尽くし、非常に高い評価を頂いたものと確信しております。

「梁塵秘抄2021 cirque de kyoto」制作
プランナー
緒方 辰之介





≫作品内容詳細

本作品の台本には明確に分けられたチャプターはなく、約50分に亘るパフォーマンスは、主演である後白河天皇の心象の、流れるような描写で構成されています。しかしここでは作品内容をわかりやすくするために、あえてチャプターに分けて解説いたします。

Scene1 イントロダクション

僧侶が恭しく仮面を供物台へと奉げ、篳篥が柔らかくイベント会場を包み込むように鳴りひびき、舞台が整う。そこへ『梁塵秘抄』の有名な今様のフレーズ“遊びをせんとや生まれけむ”を、ブルースにアレンジした山本恭司がソロで歌い上げる。再び篳篥が鳴き、世界が変わる。山本恭司の楽曲に誘われたかのように後白河天皇が登場し、歌詞に込められた想いを吐露する。

Scene2　モノローグ

客席の奥では、猿楽者たちのパフォーマンスが、遠い風景にように行われている。しめやかなサーカスミュージックを背景に後白河天皇が、今様へ傾倒し、耽溺していく心情を吐露する。

Scene3　後白河 愛と祈り

後白河天皇の独白。自らの身の上を語る中で、天皇という地位や立場を超えて、今様に表れる、苦しむ民衆の心に愛と祈りをささげてきた後白河天皇の心情が語られる。音楽がフェードアウトしていく中、『梁塵秘抄』に選された、男女の愛と心のあり様を現した普遍的な今様のフレーズを口ずさむ。

“我を頼めて来ぬ男　角三つ生ひたる鬼になれ　さて人に疎まれよ霜雪霰降る水田の鳥となれ　さて足冷たかれ　池の浮草となりねかしと揺りかう揺り揺られ歩け”

Scene4 ブルース そして猿楽

“我を頼めて来ぬ男…”を山本恭司が現代風に意訳したブルースが、彼によって奏でられ、歌い上げられる。ブルースに感応した後白河天皇は、観客席でパフォーマンスに興じる子飼の猿楽者を傍に呼び寄せ、自ら翁の面をつけて謡い、舞い始める。やがて興が乗った後白河天皇は、猿楽者たちにそれぞれが得意とする芸を披露させる。

賑やかなサーカスパフォーマンスによる“猿楽パーティー”が始まる。

Scene5 エンディング

民衆が熱狂した「猿楽」「今様」そして祈りこそ、自分の心の奥に無限に広がる闇に光を当てたこと、そして民衆の熱狂の中に花開く芸能・文化の創造こそが長い歴史の中で、京だけが育んだ高度な政治性であることが、後白河天皇から語られ、山本恭司の楽曲「Prayers」の独奏でエンディングを迎える。

「梁塵秘抄2021 cirque de kyoto」制作
プランナー
緒方 辰之介

上演・体験ワークショップの様子

OKAZAKI MARKET+

≫開催概要

開　催　日：3月27日（土）、28日（日） 10:00〜16:00（一部9:00から）
会　　場：ロームシアター京都（ローム・スクエア、パークプラザほか）、岡崎公園
参加対象：どなたでも（一部年齢制限あり）
料　　金：無料（一部有料）
申　　込：不要（一部要申込）
共同事業者：CCCアートラボ株式会社
協　　力：平安蚤の市実行委員会、京都伝統産業ミュージアム、
来場者数：23,769人

≫プログラム概要

私たちの暮らしに身近な「食」や「工芸」、「本」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」を体感できるマーケット。こだわりの食べ物や雑貨のお店はもちろん、誰でも気軽に参加できるワークショップや、食文化の未来を展望するリレー・トーク等、多彩な催し物でおもてなししました。

≫Event Outline

Okazaki Market Plus let visitors experience the crossover of art, science, and technology—the central theme of KYOTO STEAM—International Arts × Science Festival—through food, crafts, and books familiar from our everyday life. Along with speciality food and accessory shops, a wide range of programs was available, including workshops opened to everyone and a talk that envisions the future of food culture.
<Talk>
In Kyoto, the custom of leisurely enjoying a drink somewhere, from the tea ceremony to a coffee shop or at home, is rooted in people's everyday life. Interpreting this custom as tea-drinking culture, a series of talks introduced Kyoto's current iteration while looking toward the future.
<Workshop>
Featuring Kyoto's traditional industries such as Kyoto-style dyeing, bamboo crafts, and ceramics, this workshop aimed to create everyday items related to food cultures, such as cloths for wrapping up a lunchbox and tableware.
<Market>
The Heian Flea Market brought together antiques from all over the country. A book market specializing in art and vintage books was also open, along with many unique cafes and stores selling sweets and special crafts.

≫ほんとのはなし

テーマに沿った本からそれぞれに喚起された、自分自身が感じたことや思い出したこと（環世界※）を話し合い、新たな気づきを探すオンライン読書会（リアル版のみオフライン）を実施しました。

※環世界：ドイツの生物学者であり哲学者であるヤーコプ・ヨハン・バロン・フォン・ユクスキュル（1864〜1944）が提唱した、すべての生物は自分自身が持つ知覚によってのみ世界を理解しており、すべての生物にとって世界は客観的な環境ではなく、生物各々が主体的に構築する独自の世界である、という考え方。

開催概要

手　　法：オンライン開催
料　　金：対話参加者（発言可）2,000円 聴講のみ（発言不可）500円
ファシリテーター：川上 洋平（book pick orchestra代表、選書家／ブックセレクター）
企　　画：CCCアートラボ株式会社

【第1回】
開　催　日：2020年10月28日（水）20:30〜22:30
ゲ　ス　ト：ウスビ・サコ（京都精華大学学長）
テ　ー　マ：ひととのつき合い方、どうしてる?－人間と社会－
課題図書：『「家族」と「幸福」の戦後史』（著：三浦 展／講談社現代新書）

【第2回】
開　催　日：2020年11月26日（木）20:30〜22:30
ゲ　ス　ト：長谷川 愛（アーティスト）
テ　ー　マ：恋愛って何?－公平性と愛－
課題図書：『聖なるズー』（著：濱野ちひろ／集英社）

【第3回】
開　催　日：2020年12月22日（火）20:30〜22:30
ゲ　ス　ト：小林 智行（靴職人）
テ　ー　マ：足から見る世界－身体と特異点－
課題図書：『手の倫理』（著：伊藤 亜紗／講談社選書メチエ）

【第4回】
開　催　日：2021年1月27日（水）20:30〜22:30
ゲ　ス　ト：松本 紹圭（現代仏教僧）
テ　ー　マ：見えないものに、耳をすます－宗教と響き－
課題図書：『見えないものに、耳をすます』（著：大友良英・稲葉俊郎／アノニマ・スタジオ）

【第5回】
開　催　日：2021年2月24日（水）20:30〜22:30
ゲ　ス　ト：佐々木 誠（映像ディレクター／映画監督）
テ　ー　マ：自分の世界の境界線－現実と思い込み－
課題図書：『シティー・オブ・グラス（邦題：ガラスの街）』（著：ポール・オースター／角川書店）

【第6回】
開　催　日：2021年3月24日（水）20:30〜22:30
ゲ　ス　ト：小川 さやか（立命館大学大学院先端総合学術研究科教授）
テ　ー　マ：はたらく、のこれから－生き方と経済－
課題図書：『チョンキンマンションのボスは知っている アングラ経済の人類学』（著：小川 さやか／春秋社）

ほんとのはなし リアル版

開　催　日：2021年3月28日（日）11:00〜12:30／14:30〜16:00
会　　場：ロームシアター京都 パークプラザ3階共通ロビー
料　　金：1,500円（要申込）
講　　師：川上 洋平（book pick orchestra代表、選書家／ブックセレクター）

≫KYOTO ART BOOK MARKET

こだわりの選書や独自出版をしている店舗、自ら作品を制作しているアーティストなどが集うブックマーケットを実施しました。

開　催　日：2021年3月27日（土）10:00〜16:00
会　　場：東側オープンスペース
企　　画：CCCアートラボ株式会社

≫「ほんとのはなし」「KYOTO ART BOOK MARKET」を実施して

コロナ禍において、これまでの価値や考え方、習慣等が大きく変化している中、様々な人の新たな環世界に触れることは、今の生活をより良く考え直すヒントが隠れているかもしれません。参加者が選んだ一冊の本を、他の参加者へ感想と共に共有し、それぞれが喚起される環世界をお互いに見つめ合い、新たな気づきを得られたのではないでしょうか。また、京都は昔から、書物や芸術に造詣が深い土地であり、職業として関わっている人も多くいらっしゃいます。そのような背景を活かした新しいマーケットを生むべく、本、アートを主軸にしたマーケット「KYOTO ART BOOK MARKET」を開催しました。今回を皮切りに定期的に開催し、新たな顧客やマーケットの開発に寄与していきたいと思います。

CCCアートラボ株式会社
ディレクター
磯谷 香代子

≫リレー・トーク「未来の喫茶文化」

京都には、茶会や喫茶店、自宅などのあらゆる場所やシーンで一杯の飲み物をじっくりと喫する習慣が暮らしに根付いています。その習慣を「喫茶文化」と捉え、京都の現在の「喫茶文化」を紹介するとともに、未来を展望するリレー・トークを行いました。

開　催　日：2021年3月28日（日）10:00〜16:00
会　　場：ロームシアター京都 共通ロビー2階
（YouTubeにてライブ配信）
料　　金：無料（申込不要）
司　　会：柏原 卓之（まち歩きプランナー／ラジオDJパーソナリティー）

登壇者及びトークテーマ

牧野 広志（TRAVELING COFFEE店主）
「珈琲消費量日本一のまち、京都!喫茶文化はなぜ花開いたのか」

西川 葵（京甘食品株式会社代表取締役）
「京都は新しい物がお好き!?伝統と革新、京都和洋菓子の世界にせまる」

尾上 宗西（平等院茶房藤花茶房長／茶道石州流・煎茶道二條流師範）
「暮らしの中の茶の湯、新しい時代のかたちとは?」

岡本 由美子（同志社大学政策学部政策学科教授）
『生産者から消費者へ』ウガンダ珈琲農園を通じ、SDGs持続可能な歩み方を考える」

河村 翔（Dari K株式会社販売運営部）
「原料から価値をつくる。京都発チョコレートブランド『Dari-K』の挑戦」

北辺 佑智（株式会社タビノネ代表取締役）
「喫茶店を通じたまちづくり」

≫未来の文化を作るということ

登壇者は他業種ながら、それぞれの人生と取り組みが今の京都の喫茶文化に影響を与え合っており、さらにはこれからの未来をより明るくするような先進的でアグレッシブな取組に、会場が沸きました。コロナで活動ができないと言った後ろ向きな発言がなく、この世の中だからこそ生み出せる価値やそれぞれの分野での活動をあらためて知ることができ、ここにいる一人一人がまさに今の喫茶文化の担い手であり、これから未来の喫茶文化を作っていくのだと感じました。連携して開催した「おいしい旅のマーケット」も連日大盛況で、多くの眩しい笑顔に出会うことができ、喫茶店と同じように、多くの人が交差するコミュニティを担い、さまざまな出会いを生むことができました。

株式会社タビノネ
代表取締役
北辺 佑智

≫伝統工芸ワークショップ

京都の伝統産業より、型友禅、竹工芸、清水焼を取り上げ、食にまつわるものづくりを体験しました。はじめに、講師によるミニレクチャーを行い、科学技術の発展とものづくりがどのように関係しているのかを学びました。

開　催　日：2021年3月28日（日）
子ども向け（小学生・中学生）10:30〜12:00
一般向け（高校生以上）14:00〜16:00
会　　場：ロームシアター京都 プロムナード（北側）
料　　金：各2,000円（要申込）
協　　力：京都伝統産業ミュージアム

型友禅講師：山元 桂子（染めものブランド ケイコロール主宰）
子ども向け：型友禅の技法を用いた「お弁当包み作り」
一 般 向 け：型紙を手作りする「お弁当包み作り」

竹工芸講師：真下 彰宏（竹工芸・竹垣職人、京もの認定工芸士）
子ども向け：箸・スプーン作り
一 般 向 け：四海波花かご作り

清水焼講師：高島 慎一（京焼・清水焼 伝統工芸士）
子ども向け：釉薬で絵をつける「コップ作り」
一 般 向 け：釉薬を配合して絵をつける「マグカップ作り」

≫自然と共生し、育まれた伝統工芸

今回のワークショップでは、最も身近にある工芸として竹工芸、陶芸、染織のものづくりを体験して頂きました。工芸は、植物、土、石、昆虫など自然由来の材料を多く扱うことから、素材への理解を深く必要とします。また、そのほとんどが手作業によって生み出され、機械化の中でも手仕事の知恵を取込んで発展してきました。ワークショップでの体験を通じて、京都には、長い時間をかけて人々が自然と共生しながら生み出した知恵や技術を受け継ぐ職人さんたちがたくさんいることを知ってもらう良い機会となりました。

京都伝統産業ミュージアム
チーフディレクター
山崎 伸吾

≫子ども向けワークショップ「科学であそぼう!」

京都市青少年科学センターのマスコット「ティララ」と一緒に、空気砲など、科学の不思議を体験するワークショップを行いました。

開　催　日：2021年3月27日（土）14:00〜15:00
会　　場：ローム・スクエア
料　　金：無料（申込不要）
協　　力：京都市青少年科学センター

≫舞妓さんの春の舞

京都五花街のひとつ、祇園東の舞妓さんによる、優雅で艶やかな舞をお届けしました。

開　催　日：2021年3月27日（土）10:00〜10:45
会　　場：ローム・スクエア 特設ステージ
出　　演：満彩野、叶朋、叶千代、つね和（地方）
演　　目：「春雨」、「祇園小唄」
料　　金：無料（申込不要）
協　　力：（公財）京都伝統伎芸振興財団

≫「聞かせて、みみちゃん!」ブース

サポートスタッフの有志による、オンライン活動「OPEN ROOM」から立ち上がった企画「聞かせて、みみちゃん!」では、会場内にコミュニケーションボードを設置し、来場者からの自由な声を集めました。

開　催　日：2021年3月27日（土）、28日（日）各10:00〜16:00
会　　場：ローム・スクエア（27日）、プロムナード〈北側〉（28日）

連携プログラム

≫平安蚤の市

全国から骨董品や小道具、西洋アンティーク、昭和レトロな雑貨等、個性豊かなお店が集う骨董市を開催しました。

開　催　日：2021年3月27日（土）9:00〜16:00
会　　場：岡崎公園
主　　催：平安蚤の市実行委員会

連携プログラム

≫おいしい旅のマーケット in Okazaki

2017年から廃校を活用して開催している人気イベント「おいしい旅のマーケット」。スペシャル編として会場を岡崎に移して開催しました。

開　催　日：2021年3月27日（土）、28日（日）各10:00〜16:00
会　　場：ローム・スクエア、岡崎公園（27日はローム・スクエアのみ）
主　　催：株式会社タビノネ

NAQUYO−平安京の幻視宇宙−

NAQUYO—The Visionary Universe of Heian-kyo KYOTO STEAM in collaboration with MUTEK.JP

≫開催概要

NAQUYO#1
オンライントーク&ライブ「平安京の幻視宇宙」

開催日時:2020年10月22日(木)19:00〜23:00
会　　場:ライブストリーミングサイト&スタジオ SUPER DOMMUNE
出　　演:谷崎 テトラ／中川 真／MUTEK.JP／宇川 直宏(SUPER DOMMNUNE主宰)／長屋 和哉／赤川 純一／machina
視聴者数:12,965人

NAQUYO#2
オンライントークプログラム「平安京の音宇宙を想像する」

開催日時:2020年12月19日(土)14:00〜16:00
会　　場:オンライン開催(Zoomウェビナー)
出　　演:中川 真／長屋 和哉／仲 隆裕(京都芸術大学歴史遺産学科学科長)／京都芸術大学歴史遺産学科生徒4名／谷崎 テトラ
視聴者数:17人

NAQUYO#3 NAQUYO Audiovisual Workshop

開催日時:2021年3月28日(日)14:00〜17:00
会　　場:ロームシアター京都 ノースホール
出　　演:長屋 和哉／赤川 純一／Okamura Ayako(メディアアーティスト、エデュケーター)／SPEKTRA
参加者数:69人

NAQUYO#4 NAQUYO LIVE PERFORMANCE

開催日時:2021年3月27日(土)18:00〜20:20
会　　場:ロームシアター京都 サウスホール
出　　演:Kazuya Nagaya + Ali M. Demirel／Junichi Akagawa + nouseskou／Yuri Urano + Manami Sakamoto
リアルタイム配信:DOMMUNE
機材提供:パナソニック株式会社
来場者数:405人
視聴者数:8,575人

プロジェクトメンバー
谷崎 テトラ(放送作家／KYOTO STEAM−世界文化交流祭−実行委員会チーフディレクター)
長屋 和哉(サウンドアーティスト)
赤川 純一(オーディオビジュアルアーティスト)
岩波 秀一郎(MUTEK.JP代表)
竹川 潤一(MUTEK.JPクリエイティブディレクター)

アドバイザー
中川 真(サウンドアート研究者／大阪市立大学都市研究プラザ特任教授)
渡辺 広之(京都芸術大学 情報デザイン学科学科長兼教授)

協　　力:京都芸術大学(旧名称:京都造形芸術大学)／Ableton㈱／TouchDesigner by Derivative
協力寺院:往生院／大徳寺／仏国寺／法輪寺／来迎院

≫プログラム概要

KYOTO STEAM−世界文化交流祭−実行委員会と、最先端テクノロジーを用いた音楽とデジタルアートの祭典「MUTEK」を主催するMUTEK.JPが共同し、様々なクリエイターや研究者、エンジニア等の協力のもと、最新の音響・映像技術と、京都の地ならではの文化研究を融合させ、1200年前の平安京のサウンドスケープ(音風景) を創造するアートプロジェクト「NAQUYO−平安京の幻視宇宙−」に取り組んでいます。
初年度となる2021年度は、平安時代の音を調査・検証する学術的取組を実施するとともに、平安京サウンドスケープの基礎となる「梵鐘の音」のフィールドレコーディングを実施しました。こうした取組のアウトプットとしてNAQUYO#1〜#4を実施するとともに、一連の取組のアーカイブ映像を順次公開しました。

NAQUYO#1 オンライントーク&ライブ「平安京の幻視宇宙」

平安京サウンドスケープに取り組む意義、学術根拠、アート作品としての可能性をトークセッションで展開。最先端音楽を代表する3人のアーティストによるライブも実施しました。

NAQUYO#2 オンライントークプログラム 「平安京の音宇宙を想像する」

京都芸術大学(旧名称 京都造形芸術大学)歴史遺産学科の協力を得て、平安時代の書物・絵巻物等に記された平安京の音風景に関する考察を行うとともに、文化研究と最新音楽技術の融合の可能性に迫りました。

NAQUYO#3 NAQUYO Audiovisual Workshop

アーティストたちが平安京のサウンドスケープ創造に至るまでの思考や技術を共有し、アートとテクノロジーの融合について実践的に学べるワークショップを開催しました。

NAQUYO#4 NAQUYO LIVE PERFORMANCE

今年度に取組んだ「平安京サウンドスケープ」に対する学術的・技術的取組の成果として、3組のアーティストによる電子音楽、アンビエント、デジタルアート、コンテンポラリーダンスを組み合わせたライブ・パフォーマンスを実施しました。コロナ禍の作品発表としてオンラインでのリアルタイム配信を同時に行う、ハイブリッド形式で開催しました。

≫Project Outline

In collaboration with a broad range of creators, researchers, and engineers, the Festival Executive Committee and MUTEK.JP, which holds the MUTEK music and digital art festival, organized 'NAQUYO—The Visionary Universe of Heian-kyo.' This project aimed to recreate the soundscape that surrounded Heian-kyo (as Kyoto was once known) 1,200 years ago. By integrating the latest sound and video technology with cultural research specific to Kyoto, the project held four events and shared the process of virtually reproducing the sound of Heian-kyo with as broad an audience as possible by streaming these events live. Also, in NAQUYO#4, we deepen our understanding of Heian-kyo through academic research into urban studies and the ancient city's sound environment and recreated the soundscape of Heian-kyo through electronic music and stereophonic sound systems in cooperation with a broad range of artists, researchers, and engineers alongside the cutting-edge music technology of MUTEK.JP.2

≫プロジェクトについて

京都の歴史・文化と先端技術やメディア・アートの融合によって、新たな文化を生み出すことは可能なのか。「NAQUYO—平安京の幻視宇宙—」に共鳴した研究者、エンジニア、アーティストらの協働の可能性をふまえた、アート・プロジェクトとして誕生しました。目指すのは「平安京を幻視する」こと。平安京の内裏が最後に焼失して794年目の2021年、平安京の音風景(サウンドスケープ)を調査し、現代のテクノロジーやアーティストとのコラボレーションにより、新たな表現として形にするという試みです。初年度は4つの取り組みが公開されました。

①音楽学者中川真の名著『平安京 音の宇宙』を手がかりにしたトークイベント。
②京都芸術大学歴史遺産学科による『源氏物語』『枕草子』などの古典に描きこまれた音風景の調査。平安京を幻視するうえで軸となる梵鐘の録音。
③そこから題材を得た3組のアーティストによる、音楽、映像、ダンスによる「平安京の幻視」というべきパフォーマンス。
④表現において、アーティストがどのように発想し、どのような技術が使われたかを明らかにするクリエーター向けのプレゼンテーション。

NAQUYOは伝統文化とメディア・アートの融合によって、新たな文化を生み出すことの可能性の一つを示したのではないかと思います。

放送作家／KYOTO STEAM−世界文化交流祭−実行委員会チーフディレクター
谷崎 テトラ

NAQUYO#4 Kazuya Nagaya + Ali M. Demirel(撮影:井上 嘉和)

NAQUYO#4 Junichi Akagawa + nouseskou(撮影:井上 嘉和)

NAQUYO#1

NAQUYO#2

NAQUYO#3

NAQUYO#4

DOMMUNEでのリアルタイム配信映像

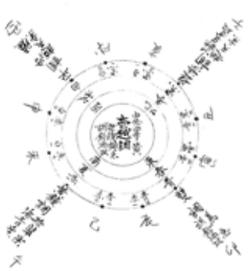
≫オーディオビジュアルアートの表現の新たな可能性を見出す

平安京のサウンドスケープを創造するアート・プロジェクト「NAQUYO−平安京の幻視宇宙−」では、京都の地ならではの文化研究を礎とし、梵鐘の音のフィールドレコーディングにて収集した音を、三者三様の「平安京の幻視宇宙」を自身の作品で自由に描き出しました。そのパフォーマンス表現は、オーディオビジュアルアートの新たな可能性を見出しました。オーディオビジュアルアート(視聴覚芸術)とは、視覚と音を同時に表現する芸術ですが、今回のNAQUYOでは、3組のアーティストが、音楽や映像を制作するためのソフトウェアはもちろんのこと、最先端テクノロジーとアナログな手法も織り交ぜ、クリエィティブな思考で新たなコンテンツの価値を創造したことで、舞台芸術の新たな魅力を創出し発信できたと思います。今後もKYOTO STEAMとの共同事業を通じて、アート・サイエンス・テクノロジーをテーマに、京都から文化芸術の新たな可能性と価値、世界に問う新しい形態の国際的な文化芸術の魅力を国内外に発信することで、該当分野における活動が、更なる文化芸術の振興・発展に寄与することを願っております。

MUTEK.JP代表
岩波 秀一郎

≫現代に広がる平安京の音宇宙

いま、私たちの耳の焦点はどこに合っているのだろう?　誤解を恐れずに言えば、鼓膜から耳朶に当てられたスマートフォンあるいはヘッドフォンまでの、ほんの数センチの距離ではないだろうか。そこで微かに鳴る音（Autonomous Sensory Meridian Response）。
「NAQUYOー平安京の幻視宇宙ー」は、その音源をそっと耳から離すことを提案する。そして耳のセンサーを遠く、遠く、遥かかなたの宇宙にまで伸ばしてみようと誘う。無限大の空間へと。その先に浮かび上がってくるのが平安京の音宇宙だ。
北の方角は盤渉調（491.5 Hz）、東は双調（391.5Hz）、南は黄鐘調（437.0Hz）、西は平調（326.1Hz）、中央は壱越調（292.7Hz）。これは中国に発祥する五行思想のコスモロジー（宇宙論）に則った配置だ。

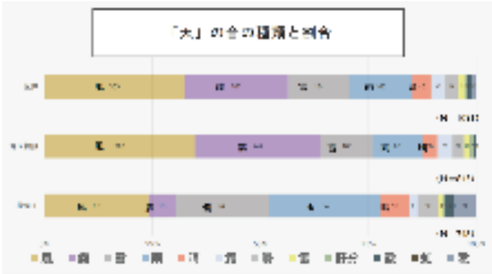


『管弦音義』による
音の宇宙論（輔音壱越甲乙）

方位と合致するのは音だけではない。季節、色彩、幻の守護獣、母音、五臓・・・・。万物がこのシステムに沿って生生流転する。平安京は、そのような観念が地上に具体化された奇跡的な都市であった。本家の中国にもなかった試みだ。人々は春には双調の響きがふさわしいと考え、雅楽を演奏した。しかし雅楽はどこでも演奏できるし、特定の場所に紐づいているわけでもない。そこで、私たちは方位と音響との関係を別の資源、すなわち「梵鐘」に求めることとした。7世紀以降、近世冒頭に至るまでに鋳造された梵鐘は京都に32口（こう）ある。そのうち調査可能な鐘は16口。その半分以上が五行の配置に従っているのが確認

仲 隆裕

中川 真



文献に登場する「天の音」の統計
【NAQUYO#2での京都芸術大学歴史遺産学科発表資料より】

された。近世以降にもその配置に従った鐘は相当ある。統計的には仮説の域を出るものではないが、平安京をつくった人々は五行にならった壮大な音のデザインを施した可能性が高い。まさにそれはアート（5音階）、サイエンス（五行システム）、テクノロジー（鋳造）の綜合体だったのだ。
では、私たちはそれを再現することで満足するだろうか。平安京の音宇宙はそれだけで奇跡的なものだが、考えてみれば、音配置が現実化した瞬間に固定化が始まる。コスモロジーの一つの姿に過ぎない。本来は流転するはずなのに。今回のライブ・パフォーマンスでは、そういった批判的な（クリティカル）な視点から出発する。ほかにあり得たかも知れない平安京の音宇宙を探る。大原の来迎院の梵鐘と往生院の梵鐘が響き合う。現実空間ではあり得ないことだが、今日のテクノロジーでは可能となる。それは平安京の音宇宙に関する現代的な再解釈といっていいだろう。
さて、平安京の音といえば、もちろん梵鐘だけではない。本プロジェクトは来年度に集大成の姿を見せるが、そのベースとなっているのが環境音（自然音、生活音など）調査だ。今年度、それを担当したのは京都芸術大学歴史遺産学科の学生たちだ（仲隆裕教授の指導）。対象範囲は広く、『枕草子』『梁塵秘抄口伝』『小右記』『続本朝往生伝』『年中行事絵巻』『御堂関白記』などの文献調査、『葉月物語絵巻』『源氏物語絵巻』『伴大納言絵詞』『長谷雄草子』『扇面古写経』などの絵画調査、さらには糺ノ森でのフィールドワークなど多岐にわたっている。そこからとんでもない発見があるのではないかと期待している。

サウンドアート研究者、大阪市立芸術大学都市研究プラザ特任教授
中川 真

梵鐘収録の様子

≫作品について

平安京は二重構造の都市である。一方でそれは機能的で現実的な地上の都市であり、もう一方で、それは神々に守護された天空の都市である。そこに暮らす人々は、いわば普通の生活を送りながら神々とともにいて、一個人の生死を超えた観念を捉えていた。
私たち現代人は、もちろんこれをすでに失ってしまった。私たちの都市は機能の都市である。都市とは、機能の集積であり、人々の集積である。そこには、かつて平安京を守護していた青龍や白虎などの四神が坐す座はないし、誰もそれを求めようとはしない。
かつて平安京に暮らしていた人々は、四方から聞こえる寺院の鐘の音に耳を澄まし、そこに神々の現前を感じたのだろう。そのようにして、彼らの精神は地上と天空の往還を繰り返す。
僕は、彼らのそんな往還を追体験してみたいと思う。彼らの耳を持ち、彼らの心を宿し、彼らのように瞑目したいと思う。
僕たちは京都のいくつかの寺院の梵鐘をレコーディングし、それらをコンサートで使わせていただいた。次なるプロジェクトが、聴いてくださる皆様がかつて平安京に暮らしていた人々のようにそれらの音を聴き、彼らの心を宿すことができるようなものになることを心から祈っている。

サウンドアーティスト
長屋 和哉

NAQUYO#4 Kazuya Nagaya + Ali M. Demirel（撮影：井上 嘉和）

NAQUYO#3　長屋氏のプレゼンテーション（撮影：岡安 いつ美）

NAQUYO#4 Junichi Akagawa + nouseskou（撮影：井上 嘉和）

NAQUYO#3　赤川氏のプレゼンテーション(撮影：岡安 いつ美)

≫作品について

今回NAQUYOプロジェクトに参加することで各寺院の協力のもと梵鐘の録音を行えたこと、それは音素材を得るだけでなく僕たちの作品作りのインスピレーションとなりました。
突かれた瞬間に梵鐘が鳴る明確な音の始まりは意識できるものの、徐々に減衰していくその音に明確な終わりを見つけることはできません。離れて聞いている時に音が止んだと感じても、そのあと梵鐘に中に頭を入れてみるとまだ微かに音が鳴っているのが感じられたり、さらにその音は脳内で残り続け本当に聴こえているのか自分の頭の中だけで鳴っているのかが曖昧になっていきました。
その現象に自分の持つ死生観との繋がりを強く感じると同時に、平安京の歴史や当時の人の思いも同じように目に見える形だけではなく、僕がさらにその振動に意識を向けることで、今尚鳴り続けている当時の人の思いに共振できるのかもしれないと感じました。
平安京から得た多くのインスピレーションと、僕たちの発する音、映像、身体、テクノロジー、時間などの要素をマトリックス状に組み合わせることで、過去に向けた作品ではなく、過去と遊ぶ現代の僕たちによる未来に向けた作品になったと思っています。

オーディオビジュアルアーティスト
赤川 純一

KYOTO STEAM 事業創発・未来フォーラム2021

KYOTO STEAM Future Emergence Forum 2021

≫開催概要

開催日時：2021年3月26日（金）18：30開演
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）
※リアルタイムでオンライン配信を実施
来 場 者：45人（オンライン視聴：178人）
出　　演：平竹 耕三（KYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員会 プロデューサー）
（登壇順）
渡辺 広之（京都芸術大学(旧名称 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－実行委員会事業創発部会長）
櫻井 繁樹（開志専門職大学副学長（学長代行）・教授／京都大学大学院総合生存学館特任教授／KYOTO DAIRI PROJECT実行委員会 委員長）
藤井 友子（染匠／彩琳株式会社代表取締役／開志専門職大学客員教授）
山極 壽一（京都大学名誉教授／霊長類学者／人類学者）
宮城 俊作（都市デザイナー／東京大学大学院教授／宗教法人平等院代表役員）
近衛 忠大（クリエイティブディレクター／公益財団法人陽明文庫評議員／近衛家次期当主）
野村 将揮（京都大学博士課程(総合学術,哲学専攻)／Aillis, Inc. 執行役員CCO／ダボス会議Global Shaper）
佐藤 慎一（京都大学総務部／KYOTO DAIRI PROJECT実行委員会 事務局長）

主催者挨拶（平竹 耕三）

第一部：Kyoto Cultivates Team 2020年度活動報告（渡辺 広之）

≫プログラム概要

企業、アーティスト、大学等、アート×サイエンス・テクノロジーに関わる人材が集まるKyoto Cultivates Teamでは、1000年先まで続く「文化で未来を作る」をコンセプトに、STEAM（科学、技術、工学、芸術、数学）の専門家たちが、それぞれの専門領域を生かした意見を交わし、事業の創発に取り組んでいます。本フォーラムでは、Kyoto Cultivates Teamの活動から生まれた事業プロジェクト「KYOTO DAIRI PROJECT」のキックオフプログラムを中心に、今年度のKyoto Cultivates Teamの活動成果発表を行いました。

当日のスケジュール

第 一 部 Kyoto Cultivates Team 2020年度活動成果報告
＜登壇者＞渡辺 広之

第 二 部 KYOTO DAIRI PROJECT『京都から2227年の地球社会を考える』
1. KYOTO DAIRI PROJECT キックオフ宣言
＜登壇者＞櫻井 繁樹
2. KYOTO DAIRI PROJECT タイムテーブル
＜登壇者＞藤井 友子
3. ディスカッション　テーマ：『2227年のリアリティ』
＜登壇者＞山極 壽一／宮城 俊作／近衛 忠大／野村 将揮
【第二部進行役：佐藤 慎一】

≫Project Outline

At Kyoto Cultivates Team, where corporations, artists, and universities related to Kyoto and specialized in the fusion of art, science, and technology come together, STEAM (science, technology, engineering, art, mathematics) professionals exchange opinions based on their respective expertise. The team had also developed business ideas centered on the concept of "creating a future with culture" that will last another thousand years.
This forum featured presentations of the results of this year's Kyoto Cultivates Team activities with a primary focus on the kick-off business project, KYOTO DAIRI PROJECT, which has emerged from the Kyoto Cultivates Team initiative.

Session 1 Kyoto Cultivates Team 2020 Project Results Presentations
Speaker: Watanabe Hiroyuki
Session 2 KYOTO DAIRI PROJECT
[Declaration of the start of KYOTO DAIRI PROJECT]
Speaker: Sakurai Shigeki
[Project Timetable]
Speaker: Fujii Tomoko
[Discussion “Reality of 2227 AD”]
Speakers: Yamagiwa Juichi / Miyagi Shunsaku / Konoe Tadahiro / Nomura Masaki
Facilitator: Sato Shinichi

≫事業内容

【第一部：Kyoto Cultivates Team 2020年度活動成果報告】
フォーラムの第一部では、KYOTO STEAM－世界文化交流祭－事業創発部会長の渡辺 広之氏が登壇。Kyoto Cultivates Team結成から今日に至るまでの取組と経過を説明、改めて取組のコンセプト、目指すものの説明が成されました。また、2019年度に誕生した事業プロジェクトのうち、『中今-center of past & future-』と『よわみプロジェクト』の活動状況の報告が行われました。

【第二部：KYOTO DAIRI PROJECT『京都から2227年の地球社会を考える』】
続く第二部は『KYOTO DAIRI PROJECT』のキックオフプログラムを実施。
まず、「KYOTO DAIRI PROJECT実行委員会」の委員長である櫻井 繁樹氏が登壇し、平安京における天皇の住居・執務の場であった内裏を、全く新たな意味をもった「DAIRI」（内裏→DAIRI→Dream-oriented Artfulness Innovations for 京内裏Re-Incarnation）として、最後に内裏が焼失した1227年から1000年後にあたる2227年に復元させること、それを通じ京都から200年後の地球社会の未来を考えていくとするプロジェクト目標が宣言されました。
続いて、プロジェクトメンバーの藤井 友子氏が登壇し、2227年までのタイムテーブルが発表されました。2227年までの200年間を5期に分け、第1期の青龍期（現在～2044年）における4区分（I期～Ⅳ期）、さらに第1期I期（現在～2025年）における各年テーマの発表が行われました。
続いて，山極 壽一氏、宮城 俊作氏、近衛 忠大氏、野村 将揮氏の4名が登壇し、第二部のメインとして『2227年のリアリティ』をテーマとしたディスカッションが実施され、冒頭、各人からテーマに沿った発表が行われました。
山極 壽一氏からは、京都というまちが世界でも稀有な文化都市であることを日本人の情緒面から紐解くとともに、その情緒と都市空間が混在一体となっている京都がもつ、平安時代から続く文化のリズム（衣・食・住）こそが、地球社会の未来へ役立つ可能性について示唆がありました。
宮城 俊作氏からは、冒頭、都市デザイナーとしての観点から内裏を単純に建築物として復元することに対する疑問が提示され、その後、京都の地理特性・歴史的経過を背景に、「山水都市・京都」の未来ついて言及が成されるとともに、概念として内裏を再定義する必要性について提言されました。

第二部：KYOTO DAIRI PROJECT キックオフ宣言

近衛 忠大氏からは、クリエイティブディレクターとしての知見と、その出自から得られる日本文化への誇りに基づく未来への警鐘、そして「日本における文化の立ち位置を見直す機会」としてのKYOTO DAIRI PROJECTの在り方が示されました。
野村 将揮氏からは、専門分野である東洋思想・京都学派哲学を基軸に、京都文化への考察、そして人類の未来についての思考が発表されました。
その後はフリーディスカッションが展開。新しい意味でのDAIRIの復元に向け、具体的にどういった考えを重視していくべきなのか、文化の神髄を多くの人間が感じられるようになるには何を成していくべきか、そして、京都の文化を未来につなぐために、これから我々はどうしていくべきなのかについて意見が交わされました。

【クロージング】
最後のクロージングでは再び事業創発部会長の渡辺 広之氏が登壇。2021年度以降のKyoto Cultivates Teamの取組・方向性の説明が成され、各事業プロジェクトの継続・発展に加え、大学のまち京都のポテンシャルを活かし、大学機関をエンジン体として取組を発展させていくことなど、新たなステージに進んでいくことが確認されました。

第二部：ディスカッション（左：山極 壽一　中：近衛 忠大　右：野村 将揮）

サポートスタッフ・インターン活動

Volunteers & Interns

≫実施概要

サポートスタッフ

活動期間：2021年1月～3月
活動場所：オンライン会議ツールZoom／各プログラム実施会場等
活動人数：43名（応募者51名）
活動内容：来場者案内や作品看視など、会場運営サポート

事前プログラム（すべてオンラインで実施）

①開催日：2021年1月30日（土）10:30／14:30／18:30、
31日（日）10:30／14:30（各2時間）
内容：交流祭について、サポートスタッフの活動ガイダンス、サポートスタッフ自己紹介など
②開催日：2021年2月20日（土）14:30／18:30、
21日（日）10:30／14:30（各2時間）
内容：インターンによる各プログラムの見どころ紹介、シフト希望調査について、オンラインワークショップ
③開催日：2021年3月13日（土）14:00～16:30
内容：会場運営サポートガイダンス、ホスピタリティ・コミュニケーション研修
講師：西元 有紀（一般社団法人CAネットワーク ホスピタリティコンサルタント Plaisir代表）

インターン

活動期間：2020年11月～2021年3月
活動場所：オンライン会議ツールZoom／各プログラム実施会場等
活動人数：5名（応募者20名）
活動内容：「プログラムコーディネート」、「広報」、「会場運営」の専門にわかれ、事業の準備からアートマネジメントの実務を経験。
インターン：喜屋武 清風／児玉 彩／齊藤 あかね／谷村 無生／朴 彩完

インターン勉強会

勉強会①
開　催　日：2020年12月11日（金）17：00～18：30
会　　場：KYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員会事務局
講　　師：藤田 訓仁子（事務局長）
内　　容：本フェスティバルについて
勉強会②
開　催　日：2021年1月4日（月）15：00～17：:00
会　　場：KYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員会事務局
講　　師：安河内 宏法、上村 絵梨子、堀越 芽生子（以上アートコーディネーター）、寺島 千絵
内　　容：アートマネジメントの仕事について
勉強会③（1）
開　催　日：2021年1月29日（金）14：00～16：00
会　　場：オンライン会議ツールZoom
講　　師：田村 かのこ（Art Translators Collective代表／札幌国際芸術祭2020コミュニケーションデザインディレクター）
内　　容：芸術祭のアクセシビリティについて－より多くの人に参加してもらうために－
勉強会③（2）
開　催　日：2021年2月5日（金）13：00～17：30
会　　場：オンライン会議ツールZoom
講　　師：会田 大也（ミュージアムエデュケーター／YCAM学芸普及課長）
内　　容：カスタマージャーニー作りワークショップ

≫プログラム概要

サポートスタッフ及びインターンを公募し、それぞれが「KYOTO STEAM－世界文化交流祭－」の各事業に参加することにより、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しました。

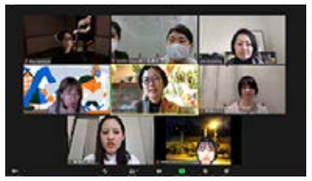
≫Program Outline

With the participation of our volunteers and interns, KYOTO STEAM aimed to generate opportunities for people from different generations and all walks of life to interact with one another. The volunteer and Intern program were excellent opportunities for those interested in art/culture to cultivate their talents and build a local network. The volunteers served as guides for festival visitors, while interns learned various elements of operating an art and culture festival through performing the day-to-day tasks. We achieved to make the festival successful together with our volunteers and interns who brought their unique attributes to the team.

≫制限下での交流とコミュニケーションの可能性

サポートスタッフ及びインターンとの活動を始めて2年目、サポートスタッフでは昨年度からの継続35名と、新たに集まった16名が会場運営に携わりました。感染症により人との接触が制限される中、研修ではオンラインを活用し、初対面同士が楽しみながらも交われるよう、内容を吟味してきました。また並行して、来場者に対しどのようなコミュニケーションが有効なのかを、サポートスタッフ自身がリサーチし、会期に備えました（p.28に写真掲載）。
一方、今年度新たに採用されたインターンは、各々の関心や適性に応じ、「プログラムコーディネート」、「広報」、「会場運営」の担当者へつき、フェスティバルがかたちづくられていく現場で、その実務を経験しました。活動の前段階として実施した勉強会では、各地のフェスティバルで活躍する外部講師を招き、「自分たちのフェスティバルをどこまで開くことができるのか?」を、講師の実践や事例をもとに意見を出し合いました。2020年度という年は、今後も続くであろうこの状況下において、文化芸術を介した交流にはどんな可能性があるのかを、アクセシビリティの視点から彼らの活動とともに静観するような日々でした。

KYOTO STEAM－世界文化交流祭－2022 prologue
サポートスタッフ・インターン運営
フリーランス アートマネージャー
寺島 千絵



B2ポスター

総合パンフレット

国際アートコンペティションスタートアップ展カタログ

スタートアップ展フライヤー

アートで感じる?チンパンジーの気持ちパンフレット

OKAZAKI MARKET+フライヤー

KYOTO STEAM 事業創発・未来フォーラム2021 フライヤー

広報

京都エリア

京都地下鉄 ホームドアシート 京都駅

京都地下鉄 デジタルサイネージ 京都駅

京都地下鉄 フラッグ広告 京都駅

公式WEBサイト

京都地下鉄 看板広告 市役所前駅

京都地下鉄 ジャンボエイト／駅看板広告 四条駅

京都地下鉄 ホームドアシート 京都駅

京都地下鉄 デジタルサイネージ 四条駅

京都地下鉄 フラッグ広告 四条駅

読売新聞 朝刊全5段カラー

関西エリア

近鉄電車 中吊広告

JR西日本 中吊広告

京阪電車 中吊広告

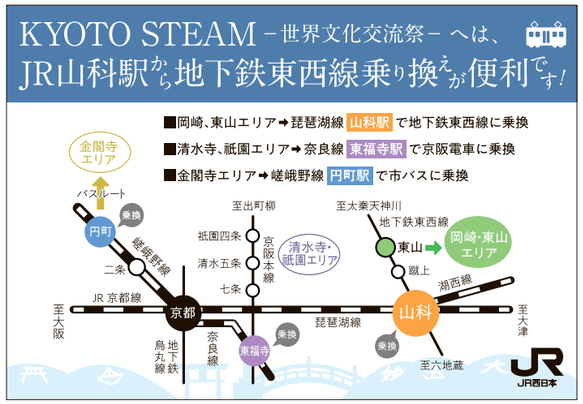
京阪電車 デジタルサイネージ 祇園四条駅

全国エリア

Lmag.jp 編集タイアップ

Walkerプラス 編集タイアップ

美術手帖WEB版 編集タイアップ



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
青木 淳（京都市美術館館長）
赤松 玉女（京都市立芸術大学学長）
堀場 厚（公益財団法人京都市音楽芸術文化振興財団理事長）

プロデューサー
平竹 耕三（京都産業大学文化学部京都文化学科教授）

執行理事
舩橋 律夫（京都市文化市民局文化芸術都市推進室文化交流推進担当部長）

理事
荒木 美弥子（日本放送協会京都放送局長）
上田 誠（京都市立芸術大学副理事長）
中谷 香（公益財団法人京都市芸術文化協会専務理事）
西岡 誠司（京都商工会議所産業振興部長）
松田 規久子（京都新聞社編集局文化部長/論説委員）
馬屋原 宏（京都経済同友会理事事務局長）
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）
森川 佳昭（公益財団法人京都市音楽芸術文化振興財団専務理事）

監事
砂川 敬（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）

チーフディレクター
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）
坂本 英房（京都市動物園園長）
谷崎 テトラ（放送作家/京都芸術大学（旧名称 京都造形芸術大学）客員教授）
前川 貴正（CCCアートラボ㈱京都支部部長）
山本 信之（（株）井筒企画代表取締役社長）

コーディネーター
石川 陽（一般社団法人キャリア教育コーディネーターネットワーク協議会認定エグゼクティブ・コーディネーター）

事業創発部会長
渡辺 広之（京都芸術大学（旧名称 京都造形芸術大学）情報デザイン学科学科長）

事業創発部会コアメンバー
北林 功（COS KYOTO㈱代表取締役/（一社）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/京都芸術大学（旧名称 京都造形芸術大学）客員教授）
西村 勇哉（NPO法人ミラツク 代表理事）
福野 泰介（㈱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㈱ 代表取締役）
増田 修治（㈱電通京都支社 営業部長）

顧問
奥野 卓司（京都市動物園学術顧問/山階鳥類研究所所長）
高橋 信也（京都市京セラ美術館事業企画推進室ゼネラルマネージャー）
建畠 哲（京都芸術センター館長/多摩美術大学学長）
山極 壽一（京都大学名誉教授/前京都大学総長）
鷲田 清一（京都市専門委員/京都市立芸術大学名誉教授）

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）
奥田 充一（（株）memesスクエア代表取締役）
岸 律子（京都経済同友会幹事/有限会社ケイ・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）
中谷 日出（京都大学大学院総合生存学館 特任教授）

事務局
藤田 訓仁子（事務局長）
吉田 省吾（事務局長補佐）
西田 大介（事務局長補佐）
中尾 奈央（事務局長補佐）
安河内 宏法（アートコーディネーター）
山本 恵子（アートコーディネーター）
上村 絵梨子（アートコーディネーター）
堀越 芽生子（アートコーディネーター）
文字 尚子

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　令和3年3月

京都市 CITY OF KYOTO

文化庁 令和2年度 文化庁文化芸術創造拠点形成事業

日本博 JAPAN CULTURAL EXPO 令和2年度日本博を契機とする文化資源コンテンツ創成事業