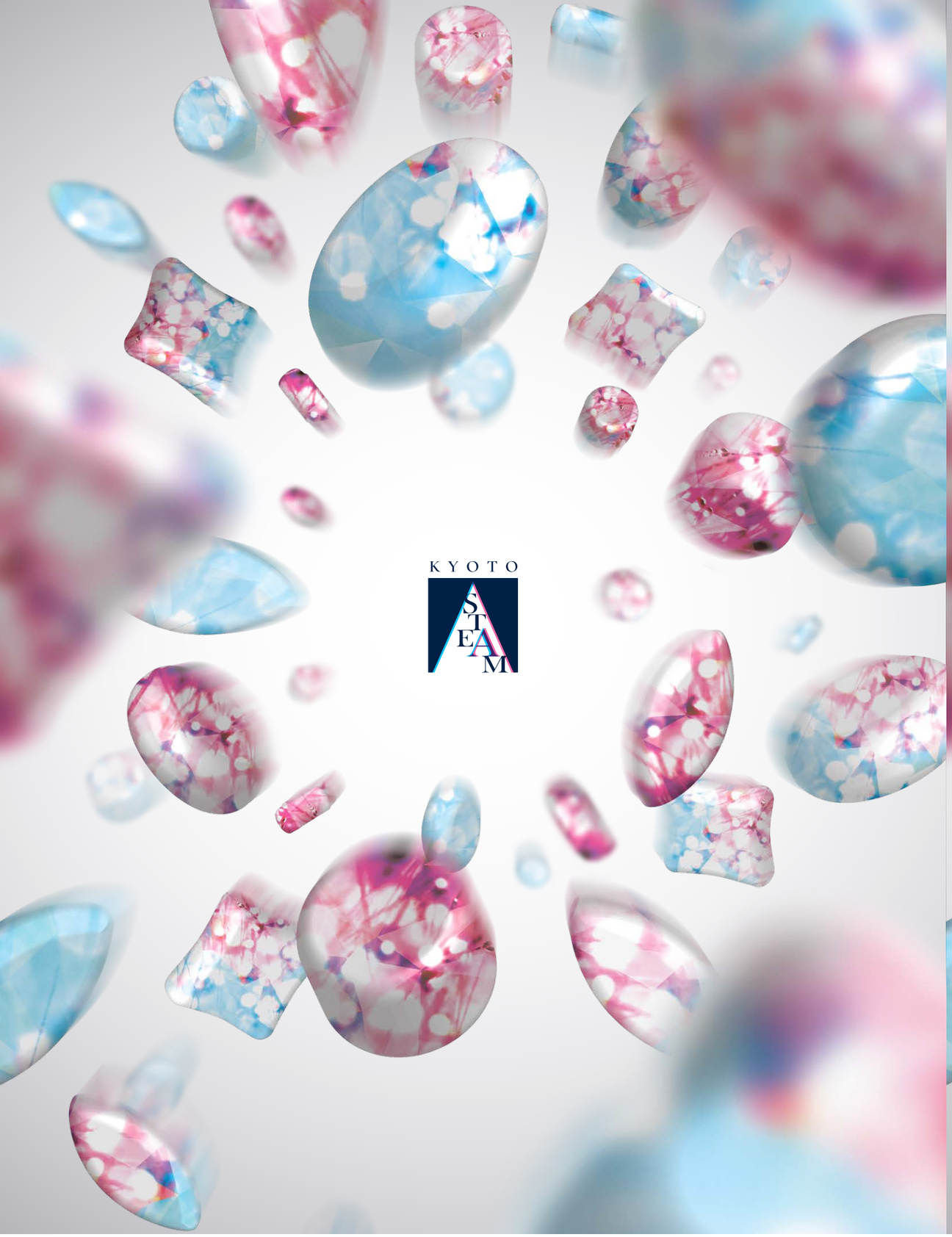


KYOTO STEAM

KYOTO STEAM

アート×サイエンス×テクノロジー

KYOTO STEAM

－世界文化交流祭－

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－」。2017年度から5年間にわたり開催してきた、国内で他に類を見ないこの挑戦も、2021年度をもってフィナーレを迎えました。
長い歴史と伝統を有する京都ならではのプログラムを、芸・産学公が連携し、御来場の方々も巻き込んで創り上げていく過程で、様々な分野で一層の相互交流が図られました。そして、コロナ禍の中でも、京都発の新たな文化芸術の広がりを、確かに感じている次第です。
プログラムに御参画いただいた方々、御協賛を賜った企業各社はじめ、全ての関係者の皆様に、改めて厚く御礼申し上げます。本プロジェクトを通じて生まれた絆を大切にしつつ、京都に全面的に移転する文化庁とも手を携え、ここ京都から文化芸術の新たな価値を創造し、世界へと広く発信してまいります。

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

目 次

02 基本理念　コンセプト
03 開催報告　開催概要
04 御協力企業・団体の皆様
05 プログラム
07 KYOTO STEAM 2022 国際アートコンペティション
13 STEAM THINKING －未来を創るアート 京都からの挑戦
STEAM THINKING LABO／Art×Science GIG
15 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 NAQUYO －平安京の幻視宇宙－
27 アメノシタ・バビリオン
29 Sony Design ONE DAY, 2022/2050 Sci-Fi Prototyping
31 HIxTO（ヒクト）「bug」
33 学問の〈根・音・ね〉
35 OKAZAKI MARKET+
41 平安拾遺譚 cirque de kyoto
45 いのちが高まる茶室 ～こどもたちとの協奏～
47 KYOTO STEAM 事業創発・未来フォーラム2022
49 サポートスタッフ・インターン活動
51 令和3年度スケジュール
53 Interim Report:KYOTO STEAM（2018–2022）の取組概要
55 広報

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

ロゴマークについて

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－世界文化交流祭－」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。

KYOTO
STEAM

ロゴタイプについて

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－

開催報告

文化庁の助成を受けて、2017年度に準備を始め4年間にわたって取り組んできた「KYOTO STEAM－世界文化交流祭－」は、2022年3月、一つの区切りを迎えることとなりました。その集大成となる今年度の交流祭について、皆様にご報告できることをたいへん嬉しく思います。準備を進めてくださった関係者や参加者、協力・協賛いただいた企業・団体の皆様に心からの敬意と感謝の意を表します。
このプロジェクトは、「KYOTO CULTIVATES（京都は耕す、育む、磨く）」の理念のもと、アート×サイエンス・テクノロジーに関わる多分野の幅広い人材の育成を第一の目標に掲げ、フェスティバルの実施とネットワークの形成を加えた三本柱でチャレンジしてきました。アーティストとサイエンティスト、研究者、職人や技術者、さらには子どもから大人までの市民や観光旅行者の参画を得て、多彩な事業を繰り広げられました。
こうして京都の地に蒔かれた種は、少し芽吹いたところで極寒の冬を迎えることとなりました。ただ冬はいつまでも続くものではなく、やがて再生の春も訪れるでしょう。この冊子を手に取ってくださった皆様、ぜひ最後まで目を通してください。きっと京都からの新しい息吹を感じていただけると思います。

プロデューサー
平竹 耕三（京都産業大学文化学部教授）

開催概要

KYOTO STEAM―世界文化交流祭―

開催期間
KYOTO STEAM 2022 国際アートコンペティション
2022年1月29日（土）～ 2月13日（日）

STEAM THINKING LABO
2021年5月～2022年3月

Art × Science GIG
（1）瓜生山学園京都芸術大学　2021年12月23日（木）～27日（月）
（2）京都市立芸術大学　2022年1月28日（金）～2月1日（火）

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
2021年12月18日（土）～12月26日（日）

NAQUYO ー平安京の幻視宇宙ー
2021年8月～12月

アメノシタ・バビリオン
2021年12月18日（土）～12月26日（日）

Sony Design ONE DAY, 2022/2050 Sci-Fi Prototyping
2021年12月18日（土）～2022年1月9日（日）

HIxTO（ヒクト）「bug」
2021年12月24日（金）～26日（日）

学問の〈根・音・ね〉
2021年5月～2022年1月

OKAZAKI MARKET+
2021年12月25日（土）・26日（日）

平安拾遺譚 cirque de kyoto
2021年12月26日（日）

いのちが高まる茶室 ～こどもたちとの協奏～
2022年1月6日（木）～9日（日）

KYOTO STEAM 事業創発・未来フォーラム2022
2022年1月21日（金）

サポートスタッフ・インターン活動
（1）サポートスタッフ
●交流サポート 2021年9月～2022年2月
●会場サポート 2021年11月～2022年1月
（2）インターン
2021年9月～2022年2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　平安神宮　京都市美術館別館

御協力企業・団体の皆様

このフェスティバルは、多くのパートナー、サポーターの皆様の御協力で進めてきました。

プラチナパートナー

ゴールドパートナー

パートナー

サポーター

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、カルチュア・コンビニエンス・クラブ（株）

プログラム

KYOTO STEAM 2022　国際アートコンペティション　2022年1月29日～2月13日

STEAM THINKING LABO　2021年5月～2022年3月

Art × Science GIG　2021年12月23~27日 瓜生山学園京都芸術大学／2022年1月28日~2月1日 京都市立芸術大学

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　2021年12月18日～26日

NAQUYO ―平安京の幻視宇宙―　2021年8月～12月

アメノシタ・バビリオン　2021年12月18～26日

伊勢・鳥羽・志摩 スーパーパスポート
“まわりゃんせ”
おとな 9,900円
こども 5,400円
4日間有効
◎発売期間：2022年12月26日(月)まで
◎ご利用期間：2022年12月29日(木)まで
●お求め／
近鉄主要駅(伊勢中川駅以西・以北の特急券発売駅の窓口)、インターネット通信販売、近畿日本ツーリストなど
インターネットでも販売中！

•23の観光施設入場・入館OK！
伊勢志摩エリア
•近鉄電車、バス、船乗り放題！
•行きも帰りも近鉄特急！
※伊勢志摩エリア内での特急のご乗車は4回までです。
詳しくは
まわりゃんせ 検索
近鉄

ONE DAY, 2022/2050 Sci-Fi Prototyping　2021年12月18日～2022年1月9日

OKAZAKI MARKET+　2021年12月25・26日

いのちが高まる茶室～こどもたちとの協奏～　2022年1月6～9日

HIxTO(ヒクト)「bug」　2021年12月24～26日

学問の〈根・音・ね〉　2021年5月～2022年1月

平安拾遺譚 cirque de kyoto　2021年12月26日

KYOTO STEAM 事業創発・未来フォーラム2022　2022年1月21日

in KYOTO, on KEIHAN.
こころまち つくろう
KEIHAN

撮影：麥生田 兵吾（P7、P8中下、P9・10）

KYOTO STEAM 2022
国際アートコンペティション

【開催概要】

会　　期：2022年1月29日（土）～ 2月13日（日）10時～18時
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：大西 康明 × 福田金属箔粉工業株式会社
金森 由晃 × 株式会社フジックス
金子 未弥 × 有限会社丸重屋
川松 康徳 × 国立研究開発法人理化学研究所植物-微生物共生研究開発チーム
興梠 優護 × 株式会社堀場製作所
佐藤 壮馬 × KYOTO’s 3D STUDIO株式会社
Kikoh Matsuura × 株式会社島津製作所
三木 麻郁 × 国立病院機構新潟病院臨床研究部医療機器イノベーション研究室
三原 聡一郎 × mui Lab株式会社
宮田 彩加 × 株式会社SeedBank
山崎 阿弥＋マイケル・スミス-ウェルチュ × Konel
展覧会キュレーション：安河内 宏法
（KYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員会アートコーディネーター）
山本 麻友美
（KYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員会アートディレクター）
展 示 デ ザ イ ン：前田 尚武
（京都市京セラ美術館事業企画推進室企画推進ディレクター）
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：ソニーグループ株式会社、NISSHA株式会社、
株式会社ユニオン、株式会社フェニクシー、タキヤ株式会社
助　　成：一般財団法人ニッシャ印刷文化振興財団
共　　催：独立行政法人国際交流基金京都支部
来場者数：5,086名
［作品プラン審査員］
阿部 健（AiBe 代表）
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）
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）
橋本 梓（国立国際美術館 主任研究員）
吉岡 洋（京都大学こころの未来研究センター 特定教授）
［作品審査員］
青木 淳（京都市京セラ美術館館長）
赤松 玉女（京都市立芸術大学学長）
飯田 志保子（国際芸術祭あいち2022チーフ・キュレーター［学芸統括］）
久能 祐子（京都大学理事）
徳井 直生（株式会社Qosmo代表取締役／慶應義塾大学准教授）

STEAM Dialogue
公開開始日：2021年9月9日（木）
撮　　影：高野 友実

鹿児島リモート授業
実 施 日：2022年2月8日（火）14:55～15:50
会　　場（鹿児島）鹿児島大学教育学部附属中学校教室
（京都）京都市京セラ美術館 新館 東山キューブ
※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年生（168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

【プログラム概要】

KYOTO STEAM－世界文化交流祭－のコアプログラムである本展覧会は、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覧し、表彰する、日本で類を見ない形式のコンペティションとして開催しました。2020年度中に実施した公募にエントリーした41件の企業・研究機関と111件の作品プランの中から、審査会によって11組のアーティストと企業・研究機関の組合せを選抜。その11組が、それぞれの領域で培ってきた知見や価値観を重ね合わせ、「アート×サイエンス・テクノロジー」を体現することを目指し制作した作品を展覧しました。展覧会の開幕前日に実施した有識者からなる作品審査会によって、三木麻郁×国立病院機構新潟病院臨床研究部医療機器イノベーション研究室の《とほく おもほゆ》をグランプリ作品に、金子未弥×有限会社丸重屋の《失われた全ての記憶を讃えるために》を準グランプリ作品に決定。そして、展覧会会期中を通じて行われた来場者投票の結果、金森由晃×株式会社フジックスの《Pillar of light》がオーディエンス賞に選出されました。
また、展覧会と連動するかたちで、「STEAM Dialogue」と題して出展者たちの対談動画を作成し、公開。展覧会会期中には、鹿児島大学教育学部附属中学校の教室と展覧会会場をオンラインで繋いだ対話型の授業を実施したほか、出展者である山崎阿弥＋マイケル・スミス-ウェルチュによるパフォーマンスや、本展の展示デザインを担当した前田尚武をゲストに迎え、出展アーティストによるギャラリートークを開催しました。

Event Outline

KYOTO STEAM 2022 International Art Competition is a core program of KYOTO STEAM—International Arts × Science Festival and unique in Japan, exhibiting and awarding works created by artists in collaboration with corporations and research institutes. From the 111 project proposals and forty-one corporate or research institute partners that entered the open call held in 2020, a panel of experts selected eleven pairs of artists and partners. Combining the knowledge and values cultivated in their respective fields, these eleven pairs created and exhibited the works that aimed to embody the possibilities of art, science, and technology.

【事業概要】

2021年4月に公募によって選ばれた11組のアーティストと企業・研究機関は、およそ9カ月間、それぞれの仕方で対話を重ね、本コンペティションに出品するための作品を制作しました。それぞれが個性的な作品を作っているアーティストと、同じくそれぞれに異なった業務や研究を手掛けている企業・研究機関が制作した作品は、全体を通覧するとき、「アート×サイエンス・テクノロジー」の多様な広がりを感じさせるものとなりました。
本コンペティションでは、こうした作品を展示するにあたって、展示空間を仕切る壁をなるべく減らし、会場を一望すると複数の作品が同時に視界に入るようにしました。そうすることで、それぞれの作品の個性を際立たせるとともに、アーティストと企業・研究機関は実に多様なコラボレーションを行ったと、すなわち「アート×サイエンス・テクノロジー」という実践には多様な広がりがあると体感することのできる展示空間を作ることを企図しました。
この作品展示と併せて、「STEAM Dialogue」と題し、アーティストや企業・研究機関の担当者といった当事者の方たちに、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作成し、展覧会開幕前に公開。また、展覧会期間中には、展覧会会場と鹿児島大学教育学部附属中学校の教室を結び、展覧会担当キュレーターと対話型の授業を実施したほか、ゲストを迎えたギャラリートークや出展者によるパフォーマンス等を実施しました。このように、アーティストと企業・研究機関の対話によって制作した作品を展覧する本コンペティションは、単に作品を展示するのみならず、展覧会会場自体が対話の場となることを目指しました。
展覧会終了後には、作品写真や作品解説、作品審査員による講評文等を掲載した展覧会カタログを公刊するとともに、展示の様子を追体験できる映像記録を公開。このような取組を通して、本コンペティションに参画したアーティストと企業・研究機関の成果を確認するとともに、展示を見ることが叶わなかった鑑賞者に対しても、アーティストと企業・研究機関のコラボレーションの持つ可能性を知ることのできる契機を作りました。

三木 麻郁 × 国立病院機構新潟病院臨床研究部医療機器イノベーション研究室《とほく おもほゆ》

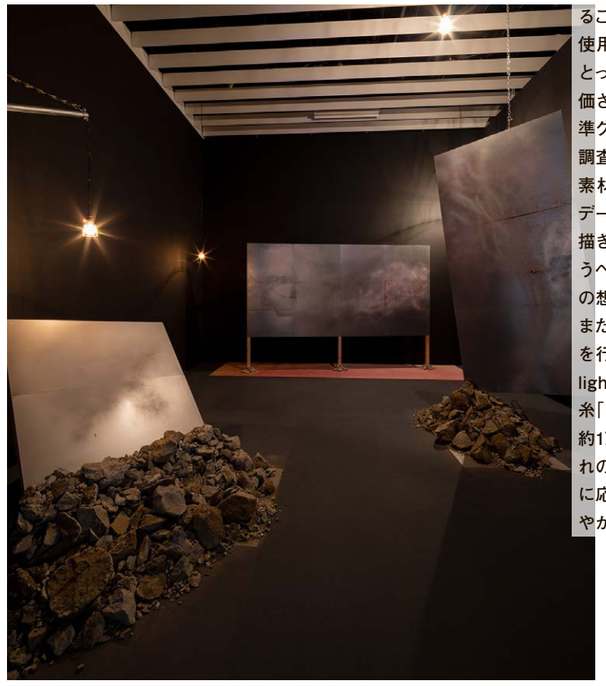
【グランプリ・準グランプリ・オーディエンス賞】

本コンペティションでは、コンペティション開幕前日に、出品作品の中からグランプリと準グランプリを選ぶ審査会を実施しました。「アーティストの創造力によって企業・研究機関の素材や技術や知見に新たな価値を与えるコラボレーションになっているか」を基準に、有識者からなる審査会で審査した結果、グランプリに三木麻郁 × 国立病院機構新潟病院臨床研究部医療機器イノベーション研究室《とほく おもほゆ》、準グランプリに金子未弥 × 有限会社丸重屋《失われた全ての記憶を讃えるために》を選出しました。

グランプリ作品の《とほく おもほゆ》は、新潟病院に所属する石北直之医師が手掛ける3Dプリント可能な人工呼吸器を、アーティストの三木麻郁が「楽器」へと変えた作品です。人工呼吸器と笛が組み合わされた作品に空気が送られることで「呼吸の音色」を響かせる本作は、宇宙を含めたあらゆる場所で製造・使用可能な3Dプリント人工呼吸器の開発を支える知性と、呼吸という生命にとって根源的な営みを改めて捉え直そうとする想像力が融合した作品として評価されました。

準グランプリ作品の《失われた全ての記憶を讃えるために》は、インフラの点検・調査を行う有限会社丸重屋の持つ橋の損傷箇所を記した夥しい数のデータを素材に制作されました。金子未弥は、普段は人目に触れることのないそれらデータを用い、有限会社丸重屋の制作協力のもと、鉄板の上に橋のイメージを描き出しました。不可視なものを可視化する技術を用いて「橋の亡霊」とでも言うべきイメージを提示する本作は、私たちの身近な場所にある不可視なものへの想像力を喚起する作品として評価されました。

また、審査会によって審査を行ったこれら2作品とは別に、会期中に来場者投票を行い、最も得票の多かった金森由晃 × 株式会社フジックスの《Pillar of light》にオーディエンス賞を授賞しました。株式会社フジックスからミシン刺繍糸「キングスター」の提供を受けた金森は、「キングスター」の全600色を使い、約1万本の糸を用い9本の糸の柱を制作しました。本作は、柱を構成するそれぞれの糸の色の違い、糸同士が重なって見えるときの色の調和、そして柱の回転に応じて穏やかに移ろっていく柱の影など、普段は意識することの少ないささやかなものの美しさを見せる作品として、人々の目を楽しませました。



金子 未弥 × 有限会社丸重屋《失われた全ての記憶を讃えるために》

金森 由晃 × 株式会社フジックス《Pillar of light》

①宮田 彩加 × 株式会社SeedBank《この視点×珪藻曼荼羅》

②佐藤 壮馬 × KYOTO's 3D STUDIO株式会社《Of Flowers》

③興梠 優護 × 株式会社堀場製作所《龍猫図》

【各出展作品紹介】

①ミシンを独自の仕方で用いて刺繍作品を制作する宮田彩加は、微細藻類のひとつである珪藻の研究と培養を行う株式会社SeedBankと制作。宮田自身が顕微鏡で観察した珪藻をモチーフに、大小様々なモチーフが複雑に配置された作品等を制作しました。

②写真や映像などの複製技術を用いながら、それらでは写し取ることのできない対象を暗示する作品を手掛けてきた佐藤壮馬は、文化財を3Dスキャナーで記録する事業を手掛けているKYOTO's 3D STUDIO株式会社とコラボレーションを行いました。両者が制作したインスタレーションでは、花をモチーフに、3Dスキャナーは対象をどのように認識しているかが探求されました。

③光や色彩といった移ろいゆくもの等、存在の曖昧さも含め画面に捉えようとしてきた画家の興梠優護は、株式会社堀場製作所とコラボレーション。同社の蛍光計測装置による計測データを用いつつ、伝統的な画題をアップデートする作品を制作しました。

④様々なメディアを用い開かれたシステムとして成立する芸術作品を制作する三原聡一郎は、mui Lab株式会社とコラボレーション。同社のmui ボードを中心にコラボレーションを進めた両者は、鑑賞者が「いま・ここ」と「どこか・遠く」を結びつける体験型の作品を制作しました。

⑤この世界に潜在する人の認知能力では把握できない領域にあるものを最先端の科学技術によって可視化・可聴化することに関心を寄せてきたKikoh Matsuuraは、多様な計測・分析技術を有する株式会社島津製作所から、fNIRS（光脳機能イメージング）の技術の提供を受け、人の脳活動のデータをもとにした映像インスタレーションを制作しました。

⑥近年、人のアイデンティティをテーマとする川松康徳は、国立研究開発法人理化学研究所植物-微生物共生研究開発チームとコラボレーション。川松は、植物・微生物・土壌がかたちづくる農業生態系を研究する理化学研究所の研究内容からインスピレーションを受け、映像、オブジェ、テキストなど多様なメディアを用いて、ある妄想を抱いた植物学者を主人公とする物語を描き出しました。

⑦これまでサウンドインスタレーションやパフォーマンスを発表してきた山崎阿弥と機械や電気を用いたテクノロジーを用い、クリエイティブなデバイスの開発などをおこなってきたマイケル・スミス-ウェルチュは、アーティストやデザイナー、エンジニア等からなる専門的なクリエイター集団Konelとコラボレーション。同社の製品「TOUーゆらぎかべ」の精神を引き継ぎ、鑑賞者の位置や動きに合わせて、作品表面の羽根が動き、音を発する作品を制作しました。

⑧これまで物の内側と外側、表と裏、あるいはそれらの間にある境界を可視化する作品を制作してきた大西康明は、金属箔や金属粉等を製造する福田金属箔粉工業株式会社から銅箔の提供を受け、作品を制作しました。銅箔で石のかたちを写し取るという作業を繰り返すことで作られたその作品は、河原全体の表面をトレースし、それを表と裏の両方から見せるものでした。

④三原 聡一郎 × mui Lab株式会社《空気の研究》

⑤Kikoh Matsuura × 株式会社島津製作所《Fragment of Evolution》

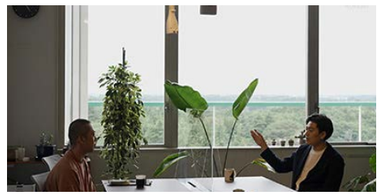
⑥川松 康徳 × 国立研究開発法人理化学研究所植物-微生物共生研究開発チーム《NARRATIVISUAL: β
ある植物学者のパラノイア 前頭葉に発芽して欲望を食べる無花果》

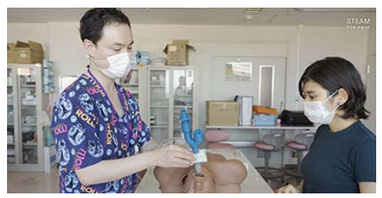
⑦山崎 阿弥＋マイケル・スミス-ウェルチュ × Konel《lost in the wind rose》

⑧大西 康明 × 福田金属箔粉工業株式会社《石と柵》

STEAM Dialogue

「KYOTO STEAM 2022　国際アートコンペティション」と連動し実施した本事業においては、コンペティションに参画しているアーティストと企業・研究機関全11組が出演し、それぞれの活動を簡潔に紹介するとともに、コラボレーションの当事者たちが、コラボレーションの過程において何を感じ、何を期待しているのかを記録し、広く共有することを目的に、動画を作成しました。
例えばその最初の動画として2021年9月に公開した川松康徳と、国立研究開発法人理化学研究所植物-微生物共生研究開発チームの市橋泰範が出演した動画では、両者のインタビューのほか、同チームの研究室の様子や、研究の中から特にアーバスキュラー菌根菌と呼ばれる植物の根に生息する菌と植物の相利共生的な関係性について図を用いて説明しました。また、金子未弥と有限会社丸重屋が出演する動画では、有限会社丸重屋が普段の業務で点検を行っているトンネルや橋に同社担当者と金子未弥がフィールドワークに出かけている様子を撮影しました。
このように、本事業では、コンペティションの開幕前には、コンペティションへの期待感を高める情報を提供し、コンペティション開幕後には、作品からは窺い知ることのできないコラボレーションの裏側を紹介することで、作品を深く理解するためのきっかけを提供しました。





KYOTO STEAM × SONY Design STEAM Dialogue

2021年に60周年を迎えたソニーのデザイン部門が主催し、KYOTO STEAMの連携プログラムとして開催した「ONE DAY, 2022/2050 Sci-Fi Prototyping」展。同展と連動し、STEAM Dialogueのスピンオフ動画として、同社のデザイナーとKYOTO STEAMゆかりのアーティストの対談動画を3本制作しました。1本目の動画では、ソニーグループ株式会社クリエイティブセンター センター長の石井大輔が、「ONE DAY, 2022/2050 Sci-Fi Prototyping」展の概要について、昨年度開催した「KYOTO STEAM 2020　国際アートコンペティション スタートアップ展」出品作家である市原えつこと、「KYOTO STEAM 2022 国際アートコンペティション」出品作家の佐藤壮馬と語る動画を作成しました。2本目の動画は、ソニーグループ株式会社デザイナーの松原明香と市原が、未来のテクノロジーと人の関係性をめぐって語り合いました。3本目の動画では、ソニーグループ株式会社クリエイティブセンターデザイナーの三島章正と佐藤が、AIは人と内面をどのように捉え、どのように支えることができるのか、対談を行いました。

鹿児島リモート授業

展覧会会期中に、鹿児島大学教育学部附属中学校と共同で、展覧会会場と教室をオンラインで繋いだ対話型の授業を実施しました。授業前に同校の担当教員と共に複数回のオンラインミーティングを行い、授業内で取り上げる作品や授業の流れを決定。それを踏まえ、授業では、展覧会担当キュレーターが佐藤壮馬 × KYOTO's 3D STUDIO株式会社の《Of Flowers》、大西康明 × 福田金属箔粉工業株式会社《石と柵》、三木麻郁 × 国立病院機構新潟病院臨床研究部医療機器イノベーション研究室の《とほく おもほゆ》の3作品について説明した後に、生徒と意見交換を行いました。加えて、授業の最後に、アーティストと企業・研究機関の領域の垣根を超えたコラボレーションの価値について説明しました。授業後のアンケートでは、生徒のほとんどがこのリモート授業を「楽しい」と感じ、アートとサイエンス・テクノロジーが協働する意義についての理解も深まったと回答。リモートでの作品鑑賞には様々な制約がありますが、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通して、STEAMという考え方を伝えるという点においては、大きな成果を上げました。

STEAM THINKING—未来を創るアート 京都からの挑戦

STEAM THINKING LABO/Art×Science GIG

Event Outline

As part of KYOTO STEAM—International Arts × Science Festival's training program, STEAM THINKING LABO has been undertaken at art colleges in the city of Kyoto in collaboration with corporations and researchers. Held at Kyoto City University of Arts and Kyoto University of the Arts, both of which have participated in the project since 2019, this year's STEAM THINKING LABO organized workshops and creative activities based on specific themes that each university identified, in a deliberate attempt to break away from conventional methods of making things. Art × Science GIG is a platform for presenting the results as well as showing visitors the possibilities for artists, researchers, and corporations to collaborate beyond the bounds of existing fields and disciplines.

【開催概要】

STEAM THINKING LABO

開催日時：2021年5月～2022年3月
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）
瓜生山学園京都芸術大学
（ULTRA FACTORY／ヤノベケンジ教授）

Art×Science GIG

（1）瓜生山学園京都芸術大学 × 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）
開催日時：2021年12月23日（木）～12月27日（月）10:00～18:00
会　　場：ロームシアター京都 パークプラザ3F第1会議室
来場者数：451名
（2）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（京都大学名誉教授／京都市立芸術大学客員教授）
開催日時：2022年1月28日（金）～2月1日（火）10:00～18:00
会　　場：ロームシアター京都 パークプラザ3F第1会議室
来場者数：90名

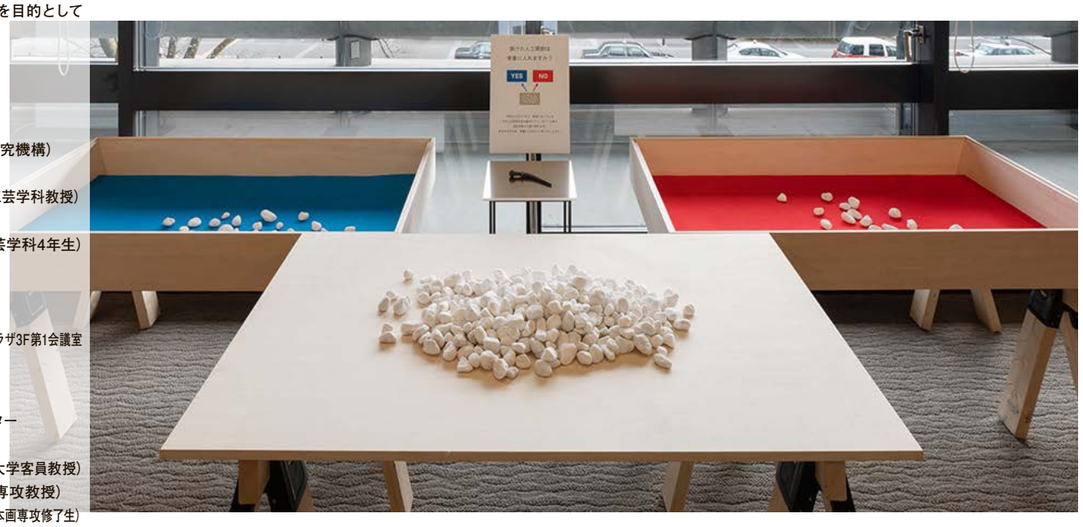
【プログラム概要】

STEAM THINKING LABOは、KYOTO STEAM—世界文化交流祭—の人材育成事業の一つとして、京都市内の芸術系大学を拠点に、企業や研究者と協同し取り組んできたものです。今年度は、2019年度から継続的に参画している京都市立芸術大学と瓜生山学園京都芸術大学を拠点とし、それぞれの大学が設定した固有のテーマにもとづき、一般的なものづくりの型から意図して離れようと、ワークショップや創作活動を実施しました。
その成果発表の場が、Art×Science GIGです。ワークショップにおいて、アーティストと企業、研究者はどのように関心や知見を結びつけ、それぞれが持っていた価値観を揺るがせることになったのか。Art×Science GIGは、成果発表の場であると同時に、アーティスト、研究者、企業が領域の垣根を越えて協働することの可能性を、来場者に向けて示すことを目的としています。

【事業内容】

■瓜生山学園京都芸術大学
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（瓜生山学園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（瓜生山学園京都芸術大学美術工芸学科4年生）
ワークショップ：3回
2021年6月10日（木）zoomオンライン
2021年10月15日（金）株式会社SeedBank
2021年12月26日（日）ロームシアター京都 パークプラザ3F第1会議室

■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（京都大学名誉教授／京都市立芸術大学客員教授）
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専攻教授）
ファシリテーター：幸山 ひかり（京都市立芸術大学大学院美術研究科日本画専攻修了生）
チャレンジ人材：森 萌衣（京都市立芸術大学大学院美術研究科日本画専攻修了生）
髙木 祐利（京都市立芸術大学大学院美術研究科日本画専攻修士1年生）
ワークショップ：7回
2021年5月7日（金）zoomオンライン
2021年7月12日（月）公益財団法人京都高度技術研究所
2021年7月29日（木）京都市動物園
2021年10月14日（木）京セラ野洲工場
2021年12月1日（水）京セラみなとみらいリサーチセンター
2021年12月22日（水）京都市国際交流会館「和風別館」
2022年3月11日（金）京都市国際交流会館「和風別館」



Art×Science GIG

瓜生山学園京都芸術大学
「現代版ミクロの決死圏」をコンセプトに、微細な生命体をアート作品に昇華するかを活動目標にワークショップを重ねてきた瓜生山学園京都芸術大学は、これまでガラス質の殻を持つ珪藻類の美しさや機能性に着目し、電子顕微鏡の観察データを3Dモデル化した作品や、人間が仮想的に微生物のサイズとなりミクロの世界を体験するVR作品を制作してきました。今年度は、こうした探究の総括として、展覧会会場であるロームシアター京都パークプラザ3F第1会議室の空間に合わせて制作された、微細藻類の繊細な美しさに焦点を当てる映像・音響作品を制作しました。
併せて、株式会社SeedBankが開発した2基のバイオリアクターを展示し、会期中、そのバイオリアクターによってユーグレナと珪藻を培養したほか、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」のプランを発表しました。こうしたインスタレーションを通じて、微細藻類の美しさや、その産業利用性、あるいは微細藻類を取り扱う企業の研究開発力など、微細藻類という極小の対象から多方面へと展開した瓜生山学園京都芸術大学のこれまでの探求の広がりを示しました。

京都市立芸術大学
京都市立芸術大学美術学部美術科日本画専攻 川嶋渉研究室と京セラ株式会社みなとみらいリサーチセンターは3年にわたり「人間拡張」というテーマで、ワークショップを重ねてきました。そのワークショップは両者がはじめて出会った際のディスカッションで生まれた「焼かれた人工関節を骨壺にいれるかどうか」という問いを起点に、日本画が重要視する「みる」こと、つまり身体性を意識したインプットと、その体験が個々人にもたらす感覚の変容や表現に着目するものでした。日本画の制作プロセスでは、描くにあたり何枚もの写生を描いていく特徴があります。対象を自分の表現に昇華できるまで、繰り返し描くことで、「みえていなかった」ことが実感を伴って「みえる」ようになっていき、対象を的確に捉えられるようになります。京都市立芸術大学のArt×Science GIGでは、自身が変化していくこうしたプロセスこそが「人間拡張」と考えるアーティストと、技術革新の先端で新しい価値を生むことに注力する企業の3年にわたる探索の過程を展示しました。その展示は、ワークショップに参加した全てのメンバーの違和感や焦燥感、驚きと戸惑い、そして「何か大切なことを掴めたかもしれない」という穏やかな感動までをあますところなく伝える「空間報告書」として作られました。

映像にタッチするチンパンジーと来場者［撮影 岡安 いつ美（P15~20）］

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

【開催概要】

展示

開催日時：2021年12月18日（土）～26日（日）
各日10:00～15:00　※12月20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
来場者数：8,862人

ミニトーク

開催日時：2021年12月18日（土）11:30～12:00
12月19日（日）／25日（土）／26日（日）13:30～14:00
19日はオンライン配信
申　　込：事前申込
定　　員：20人
参加者数：62人、オンライン配信視聴数290人

報告会

出　　演：坂本 英房、山梨 裕美、青木 陵子 + 伊藤 存
公式webサイトにて動画を公開

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）
吉田 信明（公益財団法人京都高度技術研究所主任研究員）
一方井 祐子（金沢大学人間社会研究域人間科学系准教授）
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（コンスタンツ大学集団行動研究センター主任研究員）

運営補助：高木 直子（京都市動物園 種の保存展示課係長）
谷村 無生、宮崎 淳子
機材協力：パナソニック システムソリューションズ ジャパン株式会社
協　　力：京都大学野生動物研究センター
総　　評：齋藤 亜矢（瓜生山学園京都芸術大学文明哲学研究所准教授）
インターン：川崎 正登

【プログラム概要】

2018年度より始まった本プログラムは、京都市動物園を舞台に、アーティストとサイエンティストが、ヒトに最も近い動物であるチンパンジーに寄り添い、ヒトにとってアートとは何か、という根源的な問いに迫ることを目指したものです。
映像作品がチンパンジーの興味を引くことに一定の成果を得た2020年度までの取り組みを踏まえて、今年度は、チンパンジーの興味を引く要素を複合し、センサー技術を駆使したインタラクティブな映像作品の制作に取り組みました。サイエンティストとアーティストが試行と対話を重ね、チンパンジーの動きをセンサーで探知し、映像を変化させるチンパンジーファーストの仕組みを実現。そして、この映像を観覧通路全体に投影し、来園者にとっても新鮮な鑑賞体験をもたらすアート空間を創出しました。また会期中には、アーティストやサイエンティストらによるミニトークを4回開催（うち、オンライン配信1回）。アンケートからは来園者が展示を通じてチンパンジーの生態を知る機会になったという声や、動物園でアートを使った「環境エンリッチメント」の取組を実施する本プログラムへの好意的な意見が寄せられました。
そして会期後には、サイエンティストとアーティストが、試行の成果と検証結果について報告する報告会を実施するとともに、本プロジェクト全体の取組についてのレポートと総評を公式webサイトに公開しました。

展示

チンパンジーの動きをセンサーで検知し、それによって変化するチンパンジーファーストを基盤としたインタラクティブな映像を制作し展示しました。類人猿舎屋内観覧通路全体に投影することで、来園者にとっても新鮮な鑑賞体験をもたらすアート空間を立ち上げました。

ミニトーク

展示期間中の週末に、アーティストやサイエンティストらとともにミニトークを開催（リアル開催3回／オンライン配信1回）。プログラムメンバーの他、動物園の現場で活躍する方を招いて、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しました。

報告会

サイエンティストとアーティストが、今年度の取組と成果・検証結果を報告。その様子を公式webサイトに動画で公開しました。

Event Outline

Through this program, launched in 2018 and undertaken at Kyoto City Zoo, artists and scientists aimed to approach the fundamental question of what art means to humans with a focus on chimpanzees, the species closest to humans. Based on the results of the previous years' research showing that video works attract chimpanzees' interest, an interactive example was created that integrates the elements enticing for the chimpanzees and utilizes sensor technology. Through repeated experiments and dialogue, the scientists and artists realized a "chimpanzee-first" system in which the video changes according to the chimpanzees' movements detected by the sensor.

プロジェクトについて

遺伝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本プロジェクトは、チンパンジーたちの飼育環境が、野生のチンパンジーと比べると、狭く、変化の少ないものになりがちであることから、飼育環境にアートを取り入れることで、豊かな環境を生み出せないかを、動物ファーストであることにこだわりつつアーティストと研究者、エンジニアと協働で4箇年に渡って取り組んできました。チンパンジーが興味を示す具体的な対象を探るために視覚と触覚にアプローチする試行を段階的に検証しながら、2021年度はチンパンジーのための映像を制作し、センサー技術を使ってチンパンジーの意思を尊重できる空間になるようなシステムの構築にチャレンジ。結果として当初理想としていたオペレーションの組み方を見つけることができました。今後は、これまでの成果を科学の視点からチンパンジーと人の行動を検証し、アートがチンパンジーや人に与える影響についての議論を重ね、動物園におけるアートを活用した取り組みのステップアップにつなげていきたいと思います。

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

オンライン配信でのミニトークの様子（坂本園長）

アートとサイエンス・テクノロジーを取り入れた環境エンリッチメントの取り組みについて

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、動物園ではこの取組に力を入れています。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、チンパンジーたちの暮らしを豊かにできないか…そんなプロジェクトが始まり、映像という変化を加えやすい媒体を中心に据えて、4年間取り組んできました。

初年度に、4組のアーティストの方が作成した映像作品を用いてヒトとチンパンジーの映像の見方の違いを調べる実験を行いました。そして次年度から、プロジェクターとセンサーを組み合わせて飼育施設内に、チンパンジーが近づいたり、物を動かしたりすることで変化する映像を設置する取組を行いました。特に若いチンパンジーたちが食べ物などの報酬がなくても、映像に変化を与えに何度も繰り返し来ることがわかりました。世界でも初めての取組に対してチンパンジーたちがポジティブに反応してくれたことにとてもうれしかったのですが、動物園の中で続けていくためのシステムとするにはいくつか課題もありました。

そこで2020年度から2021年度にかけて動物園で取り入れやすく、かつチンパンジーの個体差にも配慮できるようなものをということでアーティストの方と技術者の方と制作してきました。最終的には、チンパンジーたちの動きがチンパンジーたちの暮らす部屋だけでなく、来園者エリアにも連鎖していくという新しいシステムを用いた映像作品になりました。動物たちの動きの検知や映像の呈示などすべてにおいて、動物の暮らす部屋の外側で制御できます。器用で力の強いチンパンジーなのでこれはとても大切なポイントです。また、冬の寒い期間はチンパンジーが屋内の部屋を使う頻度が高くなります。映像の刺激が強すぎるとよくないので、1時間の間で15分間だけ映像を流すというタイムスケジュールにしました。

結果として、最年少のロジャーを中心に映像と連動したブイを動かしたり、映像に触ったりする行動が継続的に観察されました。おとなが触る頻度はとても低かったのですが、6個体すべてのチンパンジーが少なくとも1回ずつは、映像作品のどこかに触っていました。ロジャーは時々プレイフェイスという遊びの時に見られる表情を出していました。映像に日常的にも使っているブイと連動させるという工夫をすることで、触覚的な「楽しさ」を引き出すことができたのではないかとも考えています。今後こうしたシステムを発展させることで、持続可能な環境エンリッチメントの開発に加え、動物たちを知るための研究にも応用できるのではないかと考えています。

京都市動物園主席研究員
山梨 裕美

映像の制作を通して見えてきたこと

２年目は環境エンリッチメントにアートがどう役に立てるのか？という事を課題に、幾度かの試行や研究者の意見を聞きながら、一つ一つの問題を解決する形で映像のシステムが出来上がっていきました。

取組みの中で「刺激がないと興味を引くことが出来ない」が「刺激がありすぎるとストレスを与える事にもなりかねない」という二つの事柄が常に両立しにくく、悩まされました。例えば、チンパンジーの部屋の中に映像を大きく映すことは興味を引くとは思うのですが、彼らを驚かせてしまう可能性もあります。そこで、彼らの領域を侵害しないように部屋の中ではなく、境界のガラス面と通路側に3つの映像のレイヤーを作ることになりました。

映像の内容は、人からの一方的な表現ではなく、理解解釈の要らない原初的な観点からの制作を心がけました。またランダムに再生する事で、環境の変化のパターンを出来るだけ増やしました。そして、チンパンジーの生活空間と接するガラス面のタッチ映像では、彼らの選択する意志が重要です。ここでは彼らからの働きかけではじめて作動し、それと連動し通路側の映像が変化するというインタラクティブな仕組みを作りました。

映像だけではなかなか興味が持続しないという課題には、ブイの遊具を設置し、動かすと映像も連動する仕組みを考えました。遊具があることで、そこが楽しい場所となり、連動する映像にも継続的に関心を示す様子が見られました。ロジャーは会期中、枝などを持ってきてブイの近くで遊ぶなどいつもの空間とは違う場所を作り出していました。

タッチ映像は試行での慣れもあったのかもしれず、予想よりゆっくりと反応を示していったように思いました。映像の連動に気が付いたかどうかは分かりませんが、タッチした後に通路側の映像の変化を確認しているような様子もありました。

展示では人の反応も同時に見る事が出来ました。驚いたのは子ども達の多くがチンパンジーと同様に映像にタッチすることです。また全然違うと感じたのは、映像の大きな蝶に食べられる真似をしたり、魚を捕まえて食べる素振りや、大きく映った影で遊ぶ様子で、人の想像力というものをあらためて感じたりもしました。大きな影を怪物に見立てる「主観」と自分の影で遊ぶ「客観」の意識を行き来する事は芸術が発達した一つの要素なのでしょう。

チンパンジーはタッチして変化するという「一時に一個」の行為には反応しますが、それを積み重ねたり、想像をめぐらせる余韻のようなものがないように思えます。いろいろ工夫してつくっている方としては歯痒いところもありますが、やはりそれこそがチンパンジーで「今ここ」を楽しんでいる彼ららしさなのでしょう。また、こちらの用意した「仕掛け」にはほとんど反応しなかった大人のチンパンジー達も時に興味を持って映像を見ているような様子でした。彼らが何を感じているのかほとんど読み取ることは出来ませんが、環境の一部になることは出来たのかもしれないと思っています。

今回、可能性のあるものの組み合わせをくり返していくことで出来上がった仕組みでしたが、こういった結果を伝達し積み重ね改良していく事で、チンパンジーの環境エンリッチメントのための「何か」に結びつく事を期待しています。

アーティスト
青木 陵子 + 伊藤 存

動物園でのセンサー機器活用の可能性について

本展示では、類人猿舎屋内観覧通路側のガラス面に、チンパンジーの居室側に向けて深度センサーを2つ設置しました。これらのセンサーは、その前にある物体までの距離を面的にとらえられるものです。これにより、スクリーン付近でのチンパンジーの動きや、遊具にぶら下げられたブイの動きをデータとして取得しました。このデータと映像を連動させることで、映像とチンパンジーのインタラクションを実現。特に今回は、センサーの環境エンリッチメントでの本格的な利用を見据え、長期的な活用を念頭においてできる限りシンプルなシステム構成とし、更に、装置はチンパンジーの居室外に取り付けることで、当初想定した機能を実現しました。

今回は、もっぱら映像を動かすために利用しましたが、このようなセンサーから得られるデータには動物たちの動きや暮らしなどに関する様々な情報が記録されています。特に、センサーはデータを自動的に記録しますので、動物園の動物たちの長期的な観察を容易にします。様々なセンサーから得られる長期にわたるデータを詳細に分析することで、動物たちに対する理解をより深められると考えられます。

動物園は動物が生活し、また、動物を展示する場です。今回は環境エンリッチメントのためにセンサーを設置しましたが、飼育や研究、教育など、動物園が持つ様々な機能でのテクノロジー利用は大変興味深く、今回の取組を通じて、その可能性を感じることができました。

公益財団法人京都高度技術研究所主任研究員
吉田 信明

アンケート調査から見えてきた来場者の反応について

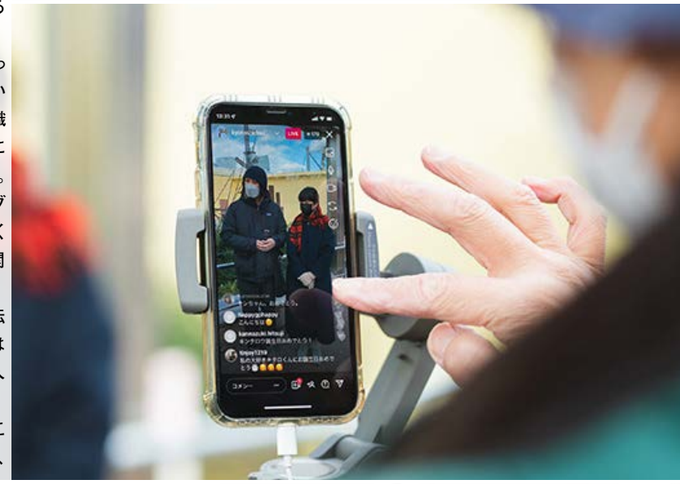
本プログラムは世界的にも新しい取組です。アーティスト・科学者・エンジニアの対話を通じて制作された「チンパンジーのための作品」に触れた来場者の声は、プログラムの意義や可能性を考える上で重要なヒントになります。

今年度の来場者調査では、作品を見て感じたことの他、ヒトにとってのアートとは何か、チンパンジーにとってのアートとは何かについても回答していただきました。チンパンジーファーストの作品と認識していた方が多かったこと、ヒトとチンパンジーの相違点をもとにアートの意味を考えた方が多かったことなどが見えてきています。調査からは、様々な人が訪れたことも分かってきました。本プログラムを目的に来園した人ばかりではなく、たまたま訪れた人が多くいたことは重要なところです。また、サイエンスやアートに対する関心の程度にも比較的ばらつきがありました。

一般に、サイエンスを伝える場として博物館や科学館、アートを伝える場として美術館が思い浮かびます。しかし、こうした場所ではサイエンスやアートが好きな人が集まりがちで、関心を持たない人が集まりにくいことが課題とされています。

動物園には様々な人が集います。動物園で本プログラムを行うことには、幅広い人々にサイエンスやアートを伝えるという意味でも、とても大きな可能性があると感じています。

金沢大学人間社会研究域人間科学系准教授
一方井 祐子



ミニトークの様子

アンケート調査の様子

NAQUYO#6 NAQUYO Immersive Sound Live Performance［撮影：井上 嘉和（P21～23上）］

NAQUYO ー平安京の幻視宇宙ー

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

【開催概要】

NAQUYO#5　オンライン・トークプログラム
「平安遷都の日2021—平安宇宙の「音」を聴くー」
開催日時：2021年10月22日（金）12:30～15:00
会　　場：オンライン開催（YouTube公式チャンネル配信）
出　　演：谷崎 テトラ、中川 真、長屋 和哉、ヤスパゼン・マルテ（京都産業大学名誉教授）、仲 隆裕（京都芸術大学歴史遺産学科学科長）、瓜生山学園京都芸術大学歴史遺産学科生徒7人
視聴者数：458人（2022年2月13日時点）

NAQUYO#6　NAQUYO－平安京の幻視宇宙—
◎NAQUYO　Immersive Sound Installation
開催日時：2021年12月23日（木）、12月24日（金）
各日16:30／17:00／17:30／18:00／18:30／19:00
（鑑賞は各回15分間）
会　　場：ロームシアター京都 サウスホール
空間構成：Kazuya Nagaya (audio)+Junichi Akagawa（visual）
タイトル：『平安京の梵鐘と百鬼夜行』
来場者数：114人

◎NAQUYO　Immersive Sound Live Performance
開催日時：2021年12月25日（土）14:00～16:00／18:00～20:00
会　　場：ロームシアター京都 サウスホール
出　　演：Kazuya Nagaya（music）+Katsuhiko Orii（Shō“笙”）
Junichi Akagawa（music, visual）＋nouseskou（dance,dramaturge）
来場者数：182人

インスタレーション作品展示
開催日時：2021年12月21日（火）～12月25日（土）10:00～20:00
会　　場：ロームシアター京都 サウスホールホワイエ
アーティスト：SPEKTRA（Kousei Ikeda、Toyoshi Morioka、asaco、Motoki Sonoda）

NAQUYO Creative Workshop
◎音制作ワークショップ
開催日時：2021年11月6日（土）10:00～18:00
会　　場：ゲーテ・インスティトゥート・ヴィラ鴨川 ホール
講　　師：岡村 綾子（Ableton認定トレーナー）、長屋 和哉、赤川 純一
参 加 者：16人

◎映像制作ワークショップ
開催日時：2021年11月14日（日）10:00～18:00
会　　場：ゲーテ・インスティトゥート・ヴィラ鴨川 ホール
講　　師：SPEKTRA（Kousei Ikeda & Toyoshi Morioka）
参 加 者：13人

NAQUYO—Education プログラム
開催日時：①2021年8月11日（水）②9月26日（日）③11月26日（金）
会　　場：①左京区大原地区
②賀茂御祖神社（下鴨神社）、京都市国際交流会館
③NHK大阪拠点放送局

プロジェクトメンバー
谷崎 テトラ（放送作家／KYOTO STEAM ー世界文化交流祭ー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）
Maurice Jones（MUTEK.JPアーティスティック&コミュニケーションディレクター）
【アドバイザー】
中川 真（サウンドスケープ研究者／大阪市立大学都市研究プラザ特任教授）
渡辺 広之（京都芸術大学芸術教養センター客員教授）
協　　力：学校法人瓜生山学園京都芸術大学、Ableton（株）、d&b audiotechnik、Panasonic株式会社、TouchDesigner by Derivative
協力寺社：賀茂御祖神社（下鴨神社）、往生院、高台寺、勝林院、大徳寺、仏国寺、宝泉院、法然院、法輪寺、来迎院
インターン：川崎 正登

Event Outline

In cooperation with a broad range of artists, researchers, and engineers, KYOTO STEAM—International Arts × Science Festival Executive Committee and MUTEK.JP, which hosts the MUTEK music and digital art festival that uses cutting-edge technology, organized an art project that attempted to recreate the soundscape of Heian-kyo, the former capital of Japan 1,200 years ago, by integrating cutting-edge sound and video technology as well as cultural research unique to Kyoto. Along with deepening academic exploration of the sound environment of Heian-kyo based on various literature, field recordings were conducted during the year. Utilizing the recorded sound, the project held a hands-on workshop that aimed to harness the digital creativity of the next generation. An installation as well as live performances were held as the output of these endeavors.

【プログラム概要】

KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会と、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です。
2021年度は、各種文献をベースとした平安京の音環境に対する学術的考察を深めるとともに、新たにフィールドレコーディングを行いました。更に、収録した音源を活用し、デジタルクリエイティビティの後進育成を目的とした実践型のワークショップを展開。そして、これらのプロセスのアウトプットとしてインスタレーション展示とライブ・パフォーマンスを実施しました。

NAQUYO#5　オンライン・トークプログラム
「平安遷都の日2021—平安宇宙の「音」を聴くー」
1200年前の京都（平安京）の「音」と、現在の京都に息づく「音」に焦点を当て、京都芸術大学歴史遺産学科の協力のもと「平安の音」についての調査研究発表と、未来の京都へつなぐ「音」について考えるトークプログラムを開催しました。

NAQUYO#6 NAQUYO Immersive Sound Installation

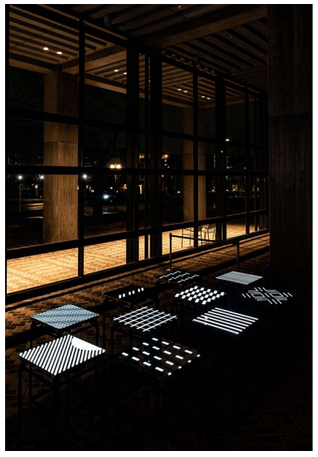
NAQUYO#6　NAQUYO　Immersive Sound Installation
かつて平安京を包みこんでいたであろう音空間を、最新の立体音響システムを用いてバーチャルに再創造しました。梵鐘の音に代表される平安の音とデジタルアートを組み合わせたイマーシブ（没入型）空間に身を置き、平安京サウンドスケープを全身で体感できる体験型インスタレーションを展示しました。

NAQUYO#6　NAQUYO　Immersive Sound Live Performance
イマーシブなインスタレーション空間の中に観客席と舞台を構成し、これまでに収集、創出した音素材も採用しつつ最先端の電子音楽、デジタルアート、雅楽（笙）、コンテンポラリーダンスを融合させた2組のアーティストによるライブ・パフォーマンスを実施しました。

インスタレーション作品展示
京都を拠点に活動する実験者集団のSPEKTRAによる、NAQUYOのコンセプトをテーマに、平安時代の遊戯とされる『貝覆い』から着想を得た音と映像が融合した新作《Harmonize》を展示しました。

NAQUYO Creative Workshop
次世代アーティスト・クリエイターの発掘・支援を目的とし、様々なクリエイターと専門家を講師に迎え、プロジェクトで収集した音素材（梵鐘の音、声明、自然音など）をモチーフとして、アートとテクノロジーの融合について理論的・実践的に学べる音楽と映像の制作ワークショップを開催しました。

NAQUYO—Education プログラム
京都芸術大学歴史遺産学科と連携して、現代の京都に残る音を肌感覚で味わい、音の魅力に触れ未来につなげることを目的に、プロジェクトメンバーと学生がフィールドレコーディングやレクチャー、そして音の再現と創造に取り組みました。



SPEKTRA《Harmonize》

プロジェクトについて

今から1200年以上前の、平安京ではどんな音が聴こえていたのでしょうか？
「NAQUYO」は平安京の音環境に関する学術的な深掘りを行うとともに、電子音楽や立体音響等の最先端技術を活用した平安京のサウンドスケープ(音風景)の創造にチャレンジするプロジェクトで、2020年度-2021年度の2箇年にわたり研究者、エンジニア、アーティストらと共同で取り組んできました。
平安京の音の先駆的研究としては、音楽学者の中川真氏による『平安京の音の宇宙』によって、そのコスモロジーの一端が紹介されています。

桓武天皇によって造営された平安京の都市計画の中には、都の北方に玄武、東方に青龍、南方に朱雀、西方に白虎という想像上の動物を配す、四神相応の思想が横たわっていたという。もしそうだとしたら、京は同時に北は盤渉調、東は双調、南は黄鐘調、西は平調という荘重な響きに包まれていたことになる。それも、ひょっとしたら梵鐘の音で。

中川真『平安京の音の宇宙』(平凡社、1992年、24頁)

2021年度は、最新の音響技術で梵鐘の音をフィールドレコーディング、学校法人瓜生山学園京都芸術大学歴史遺産学科の学生たちが文献や絵巻から調査・研究した平安京の音風景（サウンドスケープ）を、ヴァーチャルに再現したサウンドインスタレーションを制作し、そのイマーシブ（没入型）な空間で、アーティストがオーディオ＆ヴィジュアルパフォーマンスを行いました。

平安京の内裏が最後に焼失してから、2021年で794年目という節目の年。過去を幻視し、未来の平安京の創造に挑戦しました。

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 Creative Workshopの様子

MUTEK.JPが京都の地で見出したもの

2020年度から2021年度の2箇年に渡るKYOTO STEAMとの共同アート・プロジェクト「NAQUYO－平安京の幻視宇宙－」では、京都の歴史・文化をテーマに、先端技術、メディア・アートとの融合により、トーク、ライブパフォーマンス、インスタレーション、ワークショップと様々なプログラムを通じて、新たな文化芸術の魅力を京都から発信出来ました。平安時代の音を調査・検証する学術的な取組や、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、アーティスト、クリエイター、エンジニアたちとの対話から、クリエィティブな発想で、ライブパフォーマンスのプロジェクトを実装する制作過程には、時間を伴いながら表現する“時間芸術”を提案できたかと思います。また、NAQUYOプロジェクトメンバーがもつ価値観の融合により生まれた、立体音響、最新技術を駆使したライブパフォーマンス、インスタレーションを展開できたことは、舞台芸術の新たな可能性を見出す機会が創出され、新たなコミュニティが形成できました。MUTEK.JPとしては、KYOTO STEAMとの共同事業の経験を最大限に活かし、今後も京都での活動の展開を視野に広げ、京都の地ならではの文化芸術の新たな可能性と価値を創造していければと思います。

MUTEK.JP代表
岩波 秀一郎

あり得たかもしれない「平安京の音の世界」

平安京の音を求める旅は続きました。学校法人瓜生山学園京都芸術大学歴史遺産学科の仲隆裕教授と学生たちとともに、文芸や絵画から聞こえてくる音について、資料探索やディスカッションを行いました。「平安京の時代から変わらぬ京都の音」「楽器や自然音から感じられる神聖な音」「音なき音」「和歌のなかの心情表現」などといった課題の中から焦点を絞るのです。そのためのフィールドワークも実施しました。左京区大原の林の中で耳を澄まし、滝の音や虫の音、勝林院の梵鐘や天台の声明を聴きました。下鴨神社の糺の森を流れる泉川のせせらぎの音、小糠雨が地面を打つ音にも耳を傾けました。また高台寺、法然院の梵鐘も録音しました。高台寺で驚いたのは、新調なさった梵鐘の音高（盤渉調）が、古い梵鐘とピッタリ同じであったことです。揺るがせにできない音であることが分かりました。
このような学生たちとの活動のなかから、2021年の調査の中心は「鬼の声」へと収斂していきました。文献解読もさることながら、大原や糺の森などで耳を澄ますという経験を重ねた結果といえます。鬼の声は基本的に聞こえません。その聞こえぬ声にどのようにアプローチしたらいいのでしょうか。私は今昔物語集のなかの鬼の生態を調べてはどうかと提案しましたが、学生たちが選んだのは「百鬼夜行図《真珠庵本》」でした。これを音にしてみたい、と。
百鬼夜行図に出てくる妖怪たちは、古い道具に魂が宿った付喪神（つくもがみ）です。今昔物語の中で鬼が跋扈していた頃から200年以上経って、鬼や妖怪は姿を変えて登場してきました。学生たちのアプローチは、それの更なる現代的解釈といってよいでしょう。NHK大阪拠点放送局の音響デザイングループの方々が、学生たちの夢を実現してくれました。丸一日、スタジオにこもって百鬼夜行の音づくり。昔の音は徐々に学生たちに近づいてきたのです。
普段は模写や修復といった有形物を研究対象としている学生たちは、音という無形の存在に出会って、それもまた「歴史遺産」「文化財」となり得ることに気づいたのです。そしてここから先はプロのアーティストの出番です。学生たちが作った音を、長屋和哉さんと赤川純一さんはサウンドインスタレーション、パフォーマンスへと昇華させました。最先端の音響テクノロジーによるイマーシブな音環境が、あり得たかもしれない「平安京の音の世界」をつくり出しました。そして、いまから数百年後の未来の人々が現代のアーティストの作品をもとに、さらに再解釈することを期待したいのです。

サウンドスケープ研究者／大阪市立大学都市研究プラザ特任教授
中川 真

京都芸術大学歴史遺産学科の学生とのフィールドワークの様子

NAQUYO#5 左から 長屋 和哉、中川 真、ヤスパゼン・マルテ

作品について
『輪廻』

平安京は四神に護られた都市です。東には青龍、南に朱雀、西に白虎、北に玄武が坐しています。僕たちはその世界観を調律された梵鐘の音程を頼りに、音楽として表現しようと試みました。そして、それらの梵鐘が空間的に響くように、聴衆がサウンドシステムの中央に位置するような舞台構造を造り上げました。いわば、聴衆は架空の大内裏にいて、平安京に響いている音に耳を澄ます。
また四神相応は季節の循環の隠喩でもあります。東の青龍は春の謂であり、南の朱雀は夏。白虎は秋、玄武は冬。そうして神々はうつろい、季節は経巡る。それは輪廻転生する世界です。
季節は生まれ落ち、やがて死ぬ。春は生まれ、春は死ぬ。季節は巡り、冬が生まれ、冬が死ぬと、やがて春が輪廻する。その永遠に尽きることない時間の営みも、四神相応の背景として僕たちは表現しようと試みました。

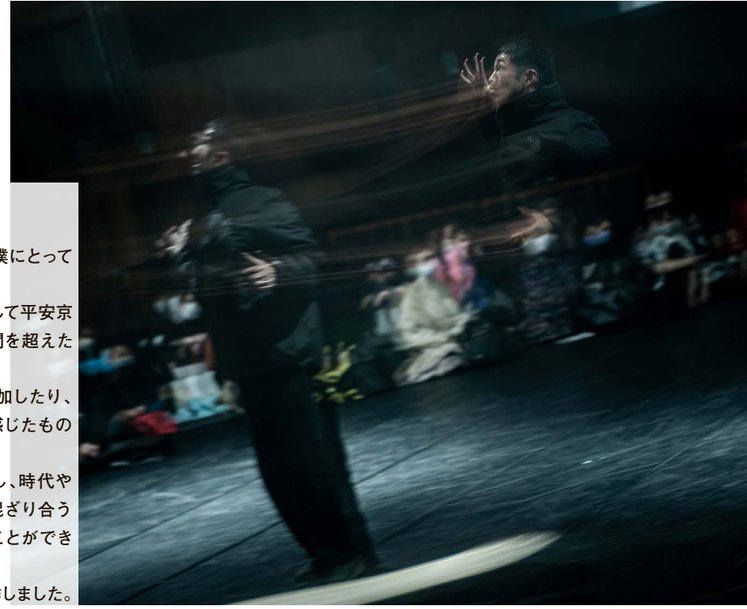
サウンドアーティスト
長屋 和哉／Kazuya Nagaya

NAQUYO#6（撮影：井上 嘉和、P25～P26）

作品について
『Alt+midpoint』

2020年度からスタートしたNAQUYOプロジェクトは、僕にとっては今回のパフォーマンスを持って一区切りとなりました。
これまでさまざまな文献や、梵鐘のレコーディングを通して平安京の音風景を感じ、それを自分の体に響かせることで時間を超えたコミュニケーションができていると感じました。
また同時に学生と共にフィールドレコーディングに参加したり、講師として参加したワークショップを通じて、自分が感じたものをさらに多くの人に共有できたと考えています。
過去と現在・未来の境目、演者と観客の境目を曖昧にし、時代や都市と個人、体内と宇宙など全てのスケールが拡張し混ざり合うような世界観を今回のプロジェクトを通して垣間見ることができました。
そのような思いをもとにnouseskouと今回の作品を制作しました。観客に四方を囲まれたスペースで、僕たちの吐息の音さえ聞こえそうな距離感。僕たちの思いをダイレクトに共有できたステージだったと感じています。
全ての事柄が時間の経過の中でその響きを残していくこと、僕たちが現在持ちうるテクノロジーや身体、価値観をもとにその響きを受け取りさらに未来に残していくこと。もの・こと・時間に対する考えをNAQUYOがアップデートしてくれたことに心より感謝いたします。

オーディオビジュアルアーティスト
赤川 純一／Junichi Akagawa



©Masaki Iwata+Sou Fujimoto Architects

アメノシタ・パビリオン

【開催概要】

開催日時：2021年12月18日（土）～26日（日）10:00～20:00
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
参加人数：7,529名

設　　計：藤本壮介建築設計事務所
構造設計：株式会社テクトニカ
施　　工：京北堂株式会社
協　　力：森の力京都株式会社、辻井木材株式会社
照　　明：株式会社流
ｸﾞﾗﾌｨｯｸﾃﾞｻﾞｲﾝ：豊永 政史
ｱｼｽﾀﾝﾄ･ｷｭﾚｰﾀｰ：平野 春菜
ドローン撮影：Fujiki Power Station
文化庁「ARTS for the future!」補助対象事業

【プログラム概要】

KYOTO STEAMのシンボルとして、ロームシアター京都の屋外空間（中庭）ローム・スクエアに、建築家・藤本壮介氏による新作となるパビリオンを展示しました。人が集まり、憩うことのできる機会は、コロナ禍にある私たちにとって、これまでとは違った意味や価値を持つのかもしれません。
古来日本では、宇宙のことをアメノシタと訓読していたといいます。大きな屋根の下に広がる世界。ほんの短い間ですが、人がゆるやかに集い、自然と人工物、自然と人の間にあるエネルギーやゆらぎを体感できる空間を創出し、多くの鑑賞者を得ることができました。

Event Outline

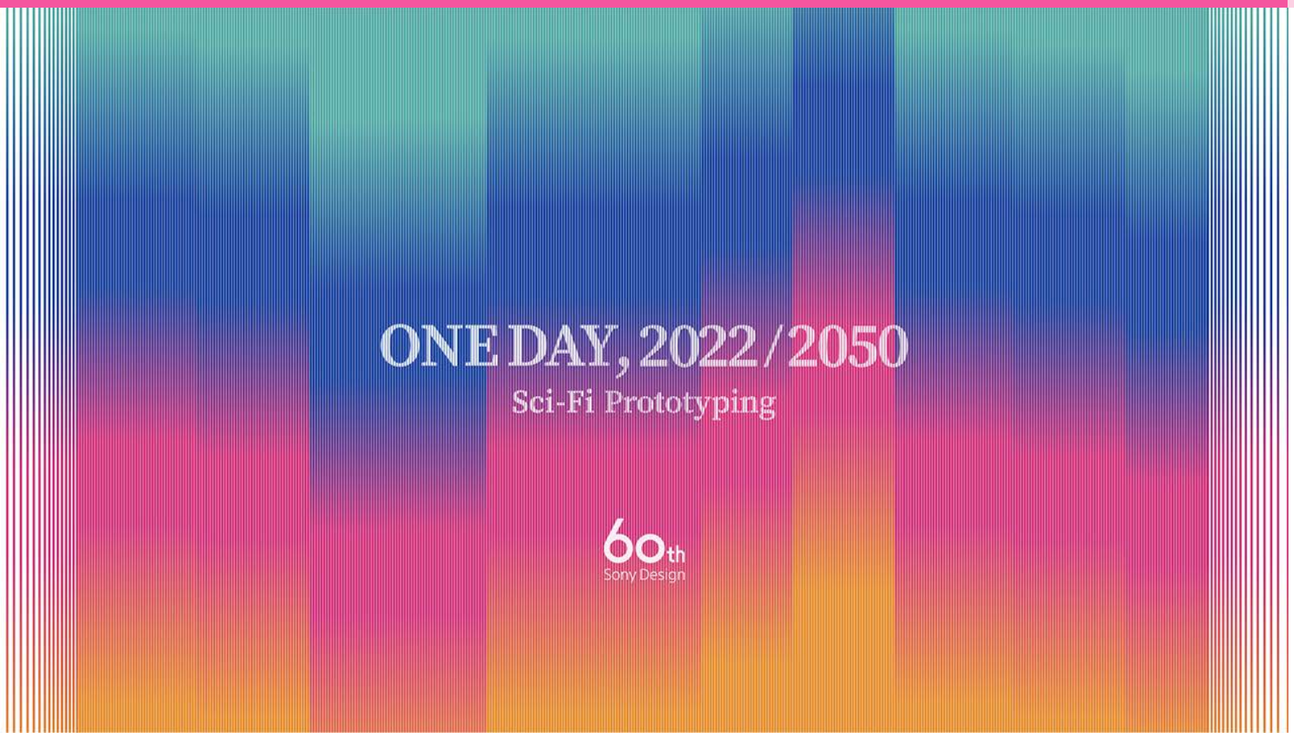
As a symbol of KYOTO STEAM—International Arts × Science Festival, a pavilion newly designed by the architect Sou Fujimoto was exhibited at ROHM Square, an outdoor space (courtyard) at ROHM Theatre Kyoto. The opportunity for people to gather and spend time together has taken on different meaning and value now in the midst of the coronavirus pandemic. In ancient Japan, it is said that the word for *universe* was read in a way that literally means “under the heavens.” The world spreads out under a large roof. Creating a space where people could gather loosely, even for short periods of time, and experience the energies and fluctuations that exist between the natural and the manmade, between nature and humankind, the pavilion attracted many visitors.

【プロセスを振返って】

人が集まること自体が難しい状況の中で、アートフェスティバルとしてできることは何か。たくさんの人を集めて、交流がうまれる仕掛けを作り続けることを命題としてきた芸術祭において、できるだけ無理のない自然な形で人が行き交う場をつくり出す、という目標を定めたのは初夏の頃でした。
KYOTO STEAMは、さまざまなものをかけ合わせた複数のプロジェクトからなるフェスティバルです。その全体のシンボルであり、人がゆるやかにつながりながら、交差していく場所というイメージをお伝えしたところ、届いたのが、今回の鳥の巣のようなアンフィシアター型のパビリオンのプランでした。

単にオブジェとしての造形ではなく、腰掛けて談笑したり、空を見上げたり、小さいながらも人々の身体に呼応した、ローム・スクエアのもう一つ内側のような空間を考えました。
屋根や柱や床などいわゆる建築の部位はなく、それらが未分化のまま立ち現れ、ゆらぎのようなものが形態となり空間となることを意図しています。
造形としては一見複雑に見えますが、同じ木材を積層しているだけなので非常にシンプルです。
—藤本壮介氏のコンセプトより

シンプルで美しいことに加え、効率性と安全性を備えることはとても難しく、非常に短い準備期間と展示期間、材料の調達、施工や構造計算といった製作のプロセスの中で、知恵と工夫、美的センスと技術の融合を体感できる場面がたくさんありました。藤本さんをはじめ、たくさんの方とこの作品を実現できたことが、未来につながることを期待しています。



Sony Design

ONE DAY, 2022/2050 Sci-Fi Prototyping

【開催概要】

開催日時：2021年12月18日（土）～2022年1月9日（日）10:00～18:00
※12月27日～1月1日は休展
会　　場：ロームシアター京都 ノースホール
参加対象：どなたでも
料　　金：無料
企画・デザイン：ソニーグループ株式会社 クリエイティブセンター
Supported by ソニーPCL株式会社
Special Thanks：WIRED Sci-Fiプロトタイピング研究所
鑑賞者数：3,176名

【プログラム概要】

ソニーグループ株式会社クリエイティブセンターの企画で、ロームシアター京都ノースホールで開催しました。
ソニーの最先端技術を詰め込んだAI x Roboticsカテゴリーを中心とした、デザイナーとエンジニアが創る「2022年のリアル」と、デザイナーとSF作家がコラボレーションし、Sci-Fiプロトタイピングの手法を用いて描き出したその先の「2050年のありうる未来」を展示。「2022年のリアル」では現在進行形のプロダクトとサービスを、「2050年のありうる未来」ではデザイナーによる「デザインプロトタイピング」やSF作家によるSF短編小説を展示しました。

【展示内容】

ONE DAY,2022

「クリエイティビティとテクノロジーの力で、世界を感動で満たす」というSony's Purposeのもと、ソニーの事業ポートフォリオは常に進化を続けています。新たな注力領域であるAI x Robotics分野においても、ソニーのデザイナーとエンジニアは日々新たな挑戦に取り組んでおり、「2022年のリアル」のエリアでは、その現在進行形のプロダクトとサービスをご紹介いたしました。

ONE DAY,2050

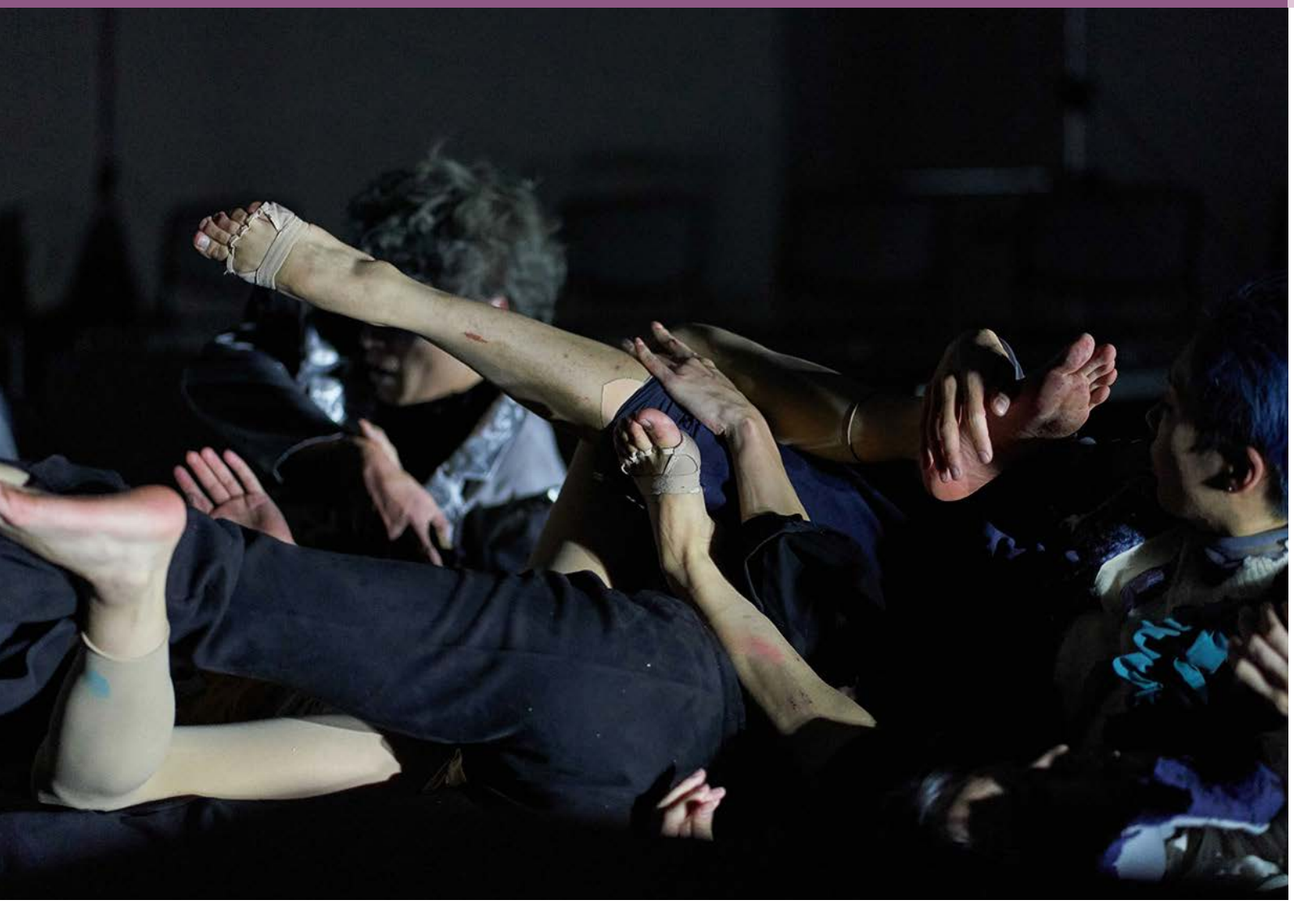
現在から未来を予測（フォーキャスティング）する従来のリサーチ手法では、今や数年先の見通しすら難しい状況です。これに対してSci-Fiプロトタイピングは、SFを用いて長期的な未来をイメージし、そこから逆算（バックキャスティング）して今取り組むべき課題をあぶり出していく。2050年を想定し、まだ現役で働いているであろう若手デザイナーを中心にSF作家さんと取り組みました。

Event Outline

Sony Group Corporation Creative Center's exhibition "ONE DAY, 2022/2050" Sci-Fi Prototyping" was held at ROHM Theatre Kyoto's North Hall. The exhibition presented the "reality of 2022" as created by designers and engineers with a focus on artificial intelligence and robotics packed with Sony's cutting-edge technology, and the "possible future of 2050," imagined collaboratively by designers and science fiction writers using a sci-fi prototyping technique. The "reality of 2022" featured products and services in progress, while the "possible future of 2050" showcased design prototyping by designers and short stories by science fiction writers.

【展示を振り返って】

「京都ではアート寄りの展示は多いけれども、今回のような展示はあまりないので新鮮だった」という声の他、多岐に渡る貴重なご意見をいただきました。「子供と一緒に楽しめる展示で、特に2050は想像力を掻き立たせられるものが多かったです」「子供の頃から将来の夢について具体的に考えさせることができるのではないかと思った。」「デザイナーさんは皆さん若手だということで、とても刺激をもらえました。」「太陽光発電は不安定なので、潮力発電を利用できれば、大雨の時ほど大きな発電が可能となると思いました。」京都という文化色あふれる街で行えたこと、近隣の方を中心に人々の生活の中にあるロームシアターで開催できたことが良かった上、足を運んでくださった方々と共に、未来について、デザインの可能性について、多角的に考える機会となりました。
クリエイティブセンターでは技術を翻訳し、利便性はもちろん、感性に寄り添う体験の提供を目指しています。多様な可能性をもつ挑戦だからこそ、本展示を広くご体験いただきたく、開催いたしました。今後も「心地よい未来」に向けて、人に寄り添うテクノロジーのあり方を、探求していきたいと思います。



撮影：松田ミネタカ

HIxTO（ヒクト）
「bug」

【開催概要】

(1) 展示
2021年12月24日（金）10:00〜14:00
12月25日（土）13:00〜15:00
12月26日（日）10:00〜13:00
(2) パフォーマンス
2021年12月24日（金）16:00開演
12月25日（土）11:00開演・16:00開演
12月26日（日）14:00開演
会　　場：京都市美術館別館 第２展示室
参加対象：どなたでも
料　　金：(1) 無料　(2) 1,000円・中学生以下無料 ※当日同料金
参加人数：(1) 107名　(2) 229名

演出・振付：庄 波希
空間美術：新宅 加奈子
ダンサー：井場 美穂、川上 真、小堀 愛永、長尾 奈美、Kei Minoura
コンセプトアドバイザー：シナパヤ・ラナ
ドラマトゥルク：石本 興司
舞台監督：十河 陽平
大 道 具：株式会社ONE WEEK
照　　明：安武 千沙子
美術インストール：池田 精堂
ヘアメイク・衣装監督：NaO
広報・ドキュメンタリー映像監督：達富 航平
アイテム監修：ハルヒ
記録広報写真：松田 ミネタカ、空木 なぐさ、Akari Takahira
グラフィックデザイン：下元 善光（株式会社エイティワン）
制　　作：當間 芽
協　　力：ヴィラ九条山、京都芸術センター
文化庁「ARTS for the future!」補助対象事業

※SONY（ソニー）"Camera Robot"を使い撮影したHIxTO（ヒクト）のリハーサル風景を公開しています。

Event Outline

A new installation and performance were presented by HIxTO, an artist collective that aims to design society through bodies and via interactions among people. HIxTO undertook the challenge of doing a performance in one of the museum's exhibition rooms, which is a kind of space quite different from a regular theater, and exhibiting an installation that retains traces of the performance. Bugs that appear as unexpected errors may sometimes serve as an evolutionary turning point for survival. Confronting the bugs that uncover new value and creativity, this work attempted to rethink living and engage with creation.

【プログラム概要】

私たちは、今バグと対峙している。
「ヒトとヒトがクロスする」ことを通して、身体から社会をデザインすることを目指すアーティスト・コレクティブ・HIxTO（ヒクト）による新作インスタレーションとパフォーマンスを公開しました。
予期せぬエラーとして現れるバグは、時に我々人間にとって生存に活かすための進化の転機となる。本作では、新しい価値や創造を見出すバグと対峙し、私たちが生きていく事を今一度思考し、そして創造することを試みました。

「身体で生きていること」

HIxTO パフォーマンス作品「bug」の制作は僕にとっても貴重で予期せぬ時間となりました。
タイトル「bug」に込めた意味は“予期せぬエラー”でした。人にとってのエラーはそれぞれ異なると感じていて、作品解釈においてもさまざまなバグ（エラー）を散りばめた空間で観客自身がどんなバグを見つけるか、それを観る側に委ねた作品になったと感じています。
僕自身にとっては生き物（生きること、生の身体）についてのエラーが浮かび上がる作品になりました。演出においては、出演者の知覚や感情に重点を置いた構成を行ったのですが、今回それが自分自身にとってどんなに大切で興味のあるものかをあらためて強く感じました。僕は人間が大好きです。身体も精神もそれぞれのカタチがあって、答えは常に未知であり追求のしようがないものです。そこに大きな魅力を感じます。環境や自然界でもさまざまなエラーは起こります。それによって人間界でのエラーも生み出されます。しかしその先に希望が見えることもあったでしょう。僕たちは太古の昔からそれを繰り返しているように感じます。
だから、この作品のクリエイションでは「考えるな感じろ」の精神で身体の感覚をむき出しにしたプロセスを取りました。また人工生命の研究者であるシナパヤ・ラナさんからは“生きているか死んでいるか分からない動き”の映像など、いくつかの研究内容を共有してもらうことで、振付や構成にインスピレーションを頂きました。
作中では、長い20分間の組んず解れつから2分ほどの他者との見つめ合いに、私達、人間の生きる社会構造と一瞬の希望のような、出来事が立ち上がったと思っています。生の空間と生の身体で起こす舞台芸術の魅力を再確認することができました。
改めて鑑賞者の皆様に心から感謝します。また KYOTO STEAM の皆様には勇気を頂きました。世界の未来に向かって僕らが身体と生きているんだと発信することをこれからも諦めないでいようと思います。ありがとうございました。

HIxTO 演出・振付
庄 波希

HIxTO「bug」The Documentary

撮影：AkariTakahira

学問の〈根・音・ね〉

【開催概要】

世界最先端のSTEAM人材が集まる京都大学とKYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員会が協同したプログラム。京都大学が目指す100年ビジョンと、「アート×サイエンス・テクノロジー」の可能性を有機的に連携させることで、アフターコロナも見据えた、京都から新しい文化芸術活動の未来を提示しました。

具体的には、活動分野の異なる９人の参画者が対話を重ねながら、それぞれの専門分野の原点にある「問い」から現在に至るまでの歴史とその連鎖を、仮想空間で可視化することを試行。勉強会を重ねながら、歴史をさかのぼり現代につながる問いの大樹を紡いでいきました。

また、公開振返り会では、その問いの連なりをVRによる作品として公開し体験できる機会を設けるとともに、これまでのプロセスや出来上がった作品について参画者と来場者で討議しました。

■参画者等

ﾌｧｼﾘﾃｰﾀｰ：宮野 公樹（学問論、大学論）
参 画 者：手塚 愛子（現代美術家）
知久 宗洸（表千家茶道講師）
青羽 悠（小説家）
梅野 星歩（庭師）
木村 峻輔（医師・薬剤師）
澤崎 賢一（アーティスト・映像作家）
平川 美夏（生命誌研究者）
薬師川 千晴（画家・美術家）
米澤 高志（禅宗僧侶）
ｺｰﾃﾞｨﾈｰﾀｰ：佐藤 慎一（京都大学創立125周年記念事業準備室）
山本 麻友美（KYOTO STEAM－世界文化交流祭－アートディレクター）
ＶＲ制 作：松見 拓也（鏡世界社）、嶋田 好孝
VR制作協力：渡辺 彩加
共同事業者：京都大学学際融合教育研究推進センター、
京都大学創立125周年記念
協　　力：一般社団法人STEAM Association

【プロセスも含めての作品】

普通に考えて、ほぼ初対面どうしの多分野・多業種が集まって、わずか半年たらずでなにか一つの作品を作ろうとはしないだろう。しかし、今回はそれをやってのけた。

今振り返ってよかったと思うのは、作品づくりを焦らなかったこと。全員リモートで合計５回ほどしかできなかった打ち合わせは、あえて「勉強会」と称された。これは、ものづくりではなく学ぶために集まっているのだと自覚し合う工夫である。事実、勉強会開催の前には、最終作品につながるかどうかわからないような「お題」が必ず与えられ、それを発表するかたちで勉強会を重ね、同時進行でSlackでも意見交換を続けた。例えば、「今のあなたがあるのは、どのような「問い」の連鎖の結果でしょうか？」といったように。アーティスト、宗教家、茶道家、庭師などの、その直感の速さたるや、光の如し。普段、研究者とのディスカッションばかりの私にとってこれはとても刺激的で、真正面から「問い」と対峙する感受性は、面倒な手続きなしにダイレクトに本質へと突き進んだ。

あとは、最終作品である「問いの連鎖」の具現化だけ。その状態になった本番２ヶ月前になり、VRのプロが加わっての試行錯誤の末、作品づくりの土俵（環境）が与えられた。それは思った以上に簡素で、このVR空間で創り出したものは果たしてアートと呼べるのかと悩んだが、直ちにその疑問は自分で否定。なぜなら、アートとは魂を吹き込むことに他ならず、それはこの勉強会で必死にやってきたことだからである。もちろん各メンバーにとってこの企画に対する関わり方や想いは異なる。しかし、いっときでも問いを共有し、悩み、形にした経験は深い学びとなり、その学びを注ぎ込めば、きっと印象深い時空になるだろう。そう、この企画でつくったのは「作品」ではなく「学び」、それを本番に掲示しようと考えたのだ。具体的には、VR作品を展示＆体験するだけでなく、メンバーがどう学んでここまで来たかを時間をかけてプレゼン。そして、参加者含めてのVR体験後に、全員でどう学んだかを話し合った。VR作品とパネルディスカッションが組合わさったこの時間・空間がまるごと我々の「作品」だったのだ。

KYOTO STEAMでは、企業や科学の素材をもとにアーティストたちが作品化する。今年の展示も昨年よりも一回り完成度が高く感じられたが、我々の「問いの連鎖」の表現もまた、それに負けず劣らず存在感を出していたように思う。それは、科学（学術）を素材に作品化するのとは逆で、アーティストが科学（学術）をした、ということに尽きる。いい経験をさせてもらった。

京都大学学際融合教育研究推進センター准教授／本プロジェクトファシリテーター
宮野 公樹

Event Outline

This program is jointly organized by Kyoto University, where the world's leading STEAM professionals gather, and KYOTO STEAM—International Arts × Science Festival Executive Committee. Nine participants from different fields have engaged in dialogue over a period of several months in an attempt to visualize in a virtual space the history and chain of events from the questions lying at the origins of their respective fields of expertise through to the present. Over a series of study sessions, these experts traced the history and wove a large web of questions connecting this to today.

■実施プロセス

2021

5月

オンライン・ヒアリング 5月20日

プログラムの概要を決める前に、アーティストを対象とした事前ヒアリングを行いました。

宮野　「言葉を疑え。感動から入りたい。専門分野というのは一種の入り口」

8月

参画者募集

対 象 者：創造活動を行う個人あるいは研究者、あるいは専門家
募集期間：2021年8月6日（金）～8月22日（日）
応募者数：11名、推薦5名、採択者9名

9月

顔合わせミーティング 9月29日（水） 自己紹介など

勉強会① 10月12日（火）

課題：今のあなたがあるのは、どのような「問い」の連鎖の結果でしょうか？

勉強会② 10月27日（水）

課題：「人間」を主語にして（つまり私自身のことを語るのではない）、食うこと、生きることへの不平・不満からさかのぼって問いの連なりをつくる」

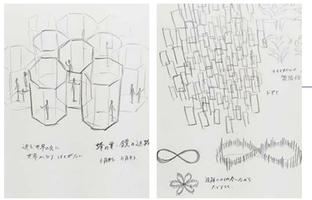
宮野　「これまでの対話は、いうなら「本質を突き詰めるための筋道」の練習だったともいえます。そのような考え方を持ってして、我々の手によって壮大な「問いの歴史の樹木」を作っていきたいなと!!!」

10月

勉強会④ 11月25日（木）

●大元の「問い」からのカテゴリーはこれでよいか。足すもの、引くものはないか
●参考文献をもとに今後、各自で分担して、もっともっと問いを増やしていきたいが、その方向性でよいか
●どういう表現なら我々が得たい感動を伝えられるか

11月



勉強会③ 11月18日（木）

カテゴリーと担当を決定

「情報化社会の問題点」
「アートの価値再確認」
「教育制度の移り変わり?」
「心理的安全、心の問題とは?」
「現代の格差の問題（国際問題含め）」
「現代の国際政治問題」
「果たして宗教はどうなるのか?」
「ビックバンが起こったのではないか?」
「AI、ロボットとの共生」
「生命倫理、クローン」
「SDGsって?エネルギー問題って?」
「物質とは理論だった?」

宮野　「中央には根源たる問いである「存在への関心」を置きました。そういう原始の問いから、現代の問いまで数珠つなぎにしたいのです!」

→Miro（オンラインホワイトボード）を使った制作作業に突入

12月

勉強会⑤ 12月7日（火）

VRマインドマップ制作ツール「Noda」使用決定

2022

1月

VRテスト 1月6日（木） →VR制作に突入

■公開振返り会
開催日時：2022年1月29日（土）14時～16時
会　　場：京都市京セラ美術館 講演室
参加対象：どなたでも
料　　金：無料（事前予約優先）
参加人数：27名＋参画者９名（内オンライン2名）

OKAZAKI MARKET+

【開催概要】

開催日時：2021年12月25日（土）、26日（日）10:00〜16:00
※連携企画「おいしい旅のマーケット in Okazaki」は24日（金）、25日（土）に実施。
会　　場：ロームシアター京都（プロムナード〈北側〉など）、岡崎公園
参加対象：どなたでも（一部プログラムは小学生以上対象）
料　　金：無料
申　　込：不要（一部予約優先）
共同事業者：カルチュア・コンビニエンス・クラブ株式会社
ｸﾞﾗﾌｨｯｸﾃﾞｻﾞｲﾝ：平野 拓也（平野拓也デザイン事務所）
制作補助：門脇 俊輔、竹宮 華美
インターン：松下 萌々子
協　　力：おいしい旅のマーケット実行委員会、京都市青少年科学センター、京都市動物園、平安蚤の市実行委員会
来場者数：14,952名

【プログラム概要】

私たちの暮らしに身近なものを切り口に、アート×サイエンス・テクノロジーを気軽に体験でき楽しめるマーケットを開催。「縁を起こし、つないでいく場」でもあるマーケットの機能に注目し、お絵かきを通して幸せや未来を考える参加型プログラムや、コロナ禍を乗り切る人類の力を考えるトークセッション、本を通して自身や他者の見ている世界に触れるオンライン読書会など多彩なプログラムを実施しました。
また、「平安蚤の市」や「おいしい旅のマーケット」と連携、同時開催し、文化交流の場としての賑わいも創出。世界中から京都に集結した古今東西の品に出会うことにより、物品や人の往来が異文化交流を生み、京都・岡崎の地で新たな文化が育まれてきたことを体感いただく機会となりました。

Event Outline

This market let visitors casually experience the crossover of art, science, and technology through the things that are familiar to us from everyday life. Focusing on the function of a market as a place that causes and cultivates relationships, a wide range of programs were held, including a participatory program intended to think about happiness and the future by drawing, talks considering the power of humanity to overcome the coronavirus pandemic, and an online reading event that enabled participants to come into contract with the world they and others see through books.

■参加型プログラム「幸福を呼ぶ新しいいきものの園」

「幸福を呼ぶ新しいいきもの」を想像して絵を描き、「いきもの」をデジタルデバイスで読み取って、ディスプレイ上に「いきもの」が集う園を作りました。また、アートやサイエンスの専門家によるミニレクチャーや、事前に募集した質問に対する回答も行いました。「いきもの」の創造を通して、自身や他者にとっての幸せとは何かと考え、未来を想像していただきました。

日時：〈お絵かきと展示〉12月25日（土）、26日（日）各日10:00〜16:00
〈ミニレクチャー〉①11月7日（日）11:00〜11:45
②11月7日（日）13:00〜13:45
③12月25日（土）10:00〜11:00
④12月25日（土）11:30〜12:30
⑤12月26日（日）10:00〜11:00
⑥12月26日（日）11:30〜12:30
会場：ロームシアター京都 プロムナード（北側）
※ミニレクチャー①②のみ、京都市動物園 レクチャールーム
対象：どなたでも
料金：無料
申込：不要（ミニレクチャーは予約優先）
協力：京都市青少年科学センター、京都市動物園

「いきもの」についての質問募集

動物や植物などの生物や、架空の生物、地球外生命体等、様々な「いきもの」についてのあらゆる質問を募集し、「幸福を呼ぶ新しいいきものの園」ミニレクチャーにて、講師や京都市青少年科学センターのスタッフが回答しました。

質問募集期間：9月13日（月）〜10月13日
採　用　件　数：12件（応募件数：32件）

ミニレクチャー

「幸福を呼ぶ新しいいきもの」を描いていただくに当たり、想像力を刺激するミニレクチャーを開催。アートやサイエンスの専門家による「いきもの」についてのお話と、事前に受け付けた質問に回答しました。

①神獣のモデルになった動物たち
講師：坂本 英房（京都市動物園園長）
古代中国で誕生した龍や鳳凰、麒麟など、神獣と呼ばれる空想上の動物たちは複数の実在の動物をモデルにしています。このレクチャーでは、神獣のモデルになった実在の動物たちとその能力について紹介しました。

②トリは恐竜から進化した
講師：瀬戸口 烈司（京都市青少年科学センター所長）
今、私たちが目にすることのできる鳥たちは、恐竜から進化したいきものです。このレクチャーでは、恐竜から鳥に至るまでの進化の歴史についてお話ししました。

③やさしいようかい
講師：河野 隼也（妖怪藝術団体百妖箱代表）
一口に妖怪と言っても、姿も性格も様々です。このレクチャーでは、優しい性質・性格の妖怪をピックアップして紹介しました。

④美術のなかのミラクルないきものたち
講師：永島 明子（京都国立博物館 教育室長 兼 工芸室勤務 漆工担当）
古今東西、美術作品には、特別な力を持ったいきものたちが描かれてきました。このレクチャーでは、日本の美術作品に描かれた神獣や霊獣などのミラクルないきものたちを紹介しました。

⑤恐竜を描いてみる
講師：川崎 悟司（イラストレーター／ウェブサイト「古世界の住人」運営者）
恐竜はどんな姿をしていたのでしょうか？手は？シッポは？ツメは？このレクチャーでは、恐竜の体の細部を観察しながら、実際に恐竜の絵を描いてみました。

⑥SFに見る未確認生命体
講師：木村 大治（京都大学名誉教授／宇宙人類学者）
実在が確認されていない生物、「未確認生命体」。まだ見ぬ彼らはどんな存在なのでしょうか。このレクチャーでは、SF作品に描かれた未確認生命体たちを紹介しました。

■「きっかけの発見」トーク・プログラム

「人類はいかにパンデミックに遭遇し、対処し、時代をそして生活を変化させてきたのか」をテーマとした、アーティストや様々な分野の専門家によるトークセッションを行いました。

日時：①12月25日（土）10:30〜11:50
②12月25日（土）14:00〜16:00
③12月26日（日）10:30〜12:30
会場：ロームシアター京都 パークプラザ3階共通ロビー
対象：どなたでも
料金：無料
申込：予約優先

①“電気の繊維”PIECLEXの誕生ーもの・ことを生み出す力

専門領域の異なる㈱村田製作所・帝人フロンティア㈱の2つの企業がタッグを組み、共同開発された新しい素材、電気の繊維「PIECLEX（ピエクレックス）」。始まりの経緯や開発中のコミュニケーション、お互いの知見以外に感化されたことなどのお話を伺い、人類がどのように新しいものを生み出してきたのかを考えました。

ゲスト：玉倉 大次（㈱ピエクレックス代表取締役社長）
竹下 皇二（㈱ピエクレックス取締役副社長）
ファシリテーター：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）

②ヒトと喜劇ー笑い合う力

「辛い時こそ笑え」や「笑う門には福来る」というように、私たち人間は、笑うことによって苦しみを乗り越えたり、明るい未来を引き寄せたり、状況が好転することを信じて意識的に笑うことがあります。このセッションでは、「笑い」を困難な状況を打破するきっかけとして捉え、ヒトの笑いの特徴を学ぶとともに、笑いを生み出す過程を体験することにより、活力溢れる明日を目指し、笑いの活用方法を考えました。

ゲスト：松阪 崇久（関西学院大学教育学部准教授）
村角 太洋（THE ROB CARLTON／劇作家・演出家）
出演：満腹 満（THE ROB CARLTON／俳優）
村角 ダイチ（THE ROB CARLTON／俳優）
ファシリテーター：広瀬 依子（追手門学院大学上方文化笑学センター センター長）

③科学とまじないー願いを込める力

縁起物や占い等、超自然的・神秘的なものに働きかけ、種々の願望をかなえようとする行為「まじない（呪術）」は、古今東西数多く存在し、科学が発展した現代でも、伝統行事で縁起物を飾ったり、朝のニュースや雑誌で占いを見るなど、日常生活の一部となっています。このセッションでは、木札等の縁起物の成り立ちと自然環境との関わりや、創作物に描かれたまじないの有り様について、科学的見地を交えて考察することにより、人々がパンデミック等の困難な事象に対し、まじないを活用し、どのように生活に取り入れてきたのかを考えました。

ゲスト：岡野 玲子（漫画家）
三国 信一（新潟県立歴史博物館主任研究員）
ファシリテーター：小林 昌廣（情報科学芸術大学院大学教授）

■舞妓さんの舞納め

京都五花街のひとつ、先斗町の舞妓による舞踊をお届けしました。

日時：12月26日（日）13:00〜13:15
会場：岡崎公園「平安蚤の市」会場内特設ステージ
出演：秀芙美、秀咲季、秀多恵
演目：「わしが在所」「祇園小唄・鴨川小唄」
料金：無料
協力：（公財）京都伝統伎芸振興財団

■連携プログラム

おいしい旅のマーケット〜クリスマス特別編〜 in Okazaki

2017年度から元田中の廃校を活用して開催してきた「おいしい旅のマーケット」を、クリスマス特別編として岡崎公園で開催しました。

日時：12月24日（金）、25日（土）11:30〜18:30
会場：岡崎公園
主催：おいしい旅のマーケット実行委員会

平安蚤の市

骨董品や古道具、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マーケットを開催しました。

日時：12月26日（日）9:00〜16:00
会場：岡崎公園
主催：平安蚤の市実行委員会

■KYOTO STEAMなぞかけラリー

KYOTO STEAM−世界文化交流祭−のテーマ、「アート×サイエンス・テクノロジー」の「×（かける）」にちなみ、12月に開催する各プログラムに関係した「なぞかけ」を解きながら、フェスティバル会場を巡る「なぞかけラリー」を実施。オンラインのみでも参加が可能で、会場に来られない方にも、フェスティバルに参加いただくことができました。

開催期間：2021年12月18日（土）〜12月26日（日）
企画監修：桂 紋四郎（落語家）

KYOTO STEAM特製マスク

㈱ピエクレックスと富宏染工(彩琳株式会社)に御協力いただき、最先端技術と伝統工芸の手仕事の技法をかけあわせた特製マスクを制作。繊維の伸縮で電気エネルギーを生み出し、抗菌効果を発揮する新素材「PIECLEX」で制作したマスクに、金箔で瑞雲など縁起の良い文様を施し、着用した方に幸せが舞い込むよう、願いを込めました。特製マスクは、なぞかけラリーの抽選に応募し、当選した方にお贈りしました。

「幸福を呼ぶ新しいいきものの園」ミニレクチャーを実施して

「恐竜」「神獣」「妖怪」「宇宙人」…このような言葉が並んでいたら、子どもたちに限らず、大人でもワクワクするのではないでしょうか。これらは現存する生きものではありませんが、それを知ることで新しい世界が広がります。また、現存する動物と繋がるところも多く、この舞台はまさに動物園が活躍できる場だ！と、11月に京都市動物園では神獣や恐竜をテーマにミニレクチャーを実施しました。レクチャーの中で出てきた動物をその後実際に見ることができるという環境でしたので、参加者のみなさんにも喜んでもらえたと思います。

京都市動物園 種の保存展示課
飼育展示・事業推進係長
高木 直子

直に伝わる反応

笑いをテーマにしたトークイベント〈ヒトと喜劇ー笑い合う力〉ファシリテーターのご依頼をいただいた時、まず「ヒト」という表記に惹かれた。「人」ではなく「ヒト」。動物としての人間を指すに違いない。仕事柄、笑いや喜劇について思いをめぐらせたり、話をする機会は多い。しかし、「ヒト」という視点はあまりない。喜んでお受けした。
会場はオープンスペースであった。舞台となる空間は少し高くしてあるものの、客席が地続きのような感覚だ。設置された客席は20ぐらいと小規模であったことが、よけいに双方の距離を近くした。進行役の身としては、プログラムを滞りなく進めることはもちろん大事だが、客席の方々の表情や雰囲気も気になる。時折「そうそう」というようにうなずいて下さる方があるのが心強い。リラックスしながらも熱心に耳を傾けてくださるお客さんの反応が直に伝わってきた、気持ちの良いプログラムだった。

「きっかけの発見」トーク・プログラム②ヒトと喜劇 ファシリテーター
追手門学院大学上方文化笑学センター センター長
広瀬 依子

■ほんとのはなし ―自分の環世界を見つめよう―

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を実施しました。

※環世界：ドイツの生物学者であり哲学者の、ヤーコブ・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。

時　　間：全て20:30～22:30
手　　法：オンライン開催
料　　金：対話参加者（発言可）1,000円※学生は500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：カルチュア・コンビニエンス・クラブ株式会社

第7回　2021年4月28日（水）
ゲ ス ト：橋本 幸士（理論物理学者/京都大学大学院理学研究科教授）
テ ー マ：わたしの異常な日常ー思考と個性ー
課題図書：『物理学者のすごい思考法』（著：橋本 幸士）

第8回　2021年5月26日（水）
ゲ ス ト：高嶺 格（アーティスト）
テ ー マ：ウソと現実のはざまー物語と歴史ー
課題図書：『日本人はなぜキツネにだまされなくなったのか』（著：内山 節）

第9回　2021年6月30日（水）
ゲ ス ト：細井 美裕（アーティスト）
テ ー マ：聴くこと、を通して感じる世界ー音と風景ー
課題図書：『音楽に自然を聴く』（著：小沼 純一）

第10回　2021年7月28日（水）
ゲ ス ト：大森 克己（写真家）
テ ー マ：駄目さ、というリアルな多様性ー文明と人情ー
課題図書：『青べか物語』（著：山本 周五郎）

第11回　2021年8月25日（水）
ゲ ス ト：ジュリエット・礼子・ナップ（KYOTO EXPERIMENT共同ディレクター）
テ ー マ：身体、この思うままにならざるものー声と表現ー
課題図書：『乳と卵』（著：川上 未映子）

第12回 2021年9月29日（水）
ゲ ス ト：稲葉 俊郎（医師／医学博士）
テ ー マ：こころの奥を深く見つめることー現実と昔話ー
課題図書：『昔話の深層 ユング心理学とグリム童話』（著：河合 隼雄）

第13回 2021年10月27日（水）
ゲ ス ト：川﨑 仁美（盆栽研究家）
テ ー マ：わたしと自然のつながるところー生命と科学ー
課題図書：『科学者が人間であること』（著：中村 桂子）

第14回 2021年11月24日（水）
ゲ ス ト：藤原 辰史（京都大学人文科学研究所准教授）
テ ー マ：極限から生のかがやきを取りもどすー本能と制度ー
課題図書：『日本三文オペラ』（著：開高 健）

第15回 2021年12月22日（水）
ゲ ス ト：安田 登（能楽師）
テ ー マ：多層なる世界のあわいに生きるー夢と異界ー
課題図書：『夢十夜』（著：夏目 漱石）

ほんとのはなしー自分の環世界を見つめようー対話式読書会を実施して

本企画の構想をはじめたのは2020年1月から3月のコロナの状況が日に日に悪化していく時期でした。先の見えない不安が募るなか、他人を許容することの重要性を感じました。そのためには、まず自分がどのような環世界で生きているのかを気にしてみることが他人を許容することの第一歩なのではないかと考え、他人との対話の場をつくることを考えました。15回実施して感じたことは本当に様々な意見の方がおり、様々な状況にあるということです。共通点の無い人たちが集まり対話する場を提供できたことでそれぞれに気づきがあればうれしく思います。

カルチュア・コンビニエンス・クラブ株式会社
CCCアートラボ　プロジェクトプランニング
プランナー
磯谷 香代子

■KYOTO ART BOOK MARKET 2021.12

個性豊かな書店・古書店をはじめ、作り手のこだわりが詰まった食べ物のお店が集うマーケットを開催しました。また、職人の手仕事を学び、体験できるワークショップも行いました。

開 催 日：12月26日（日）10:00～16:00
会　　場：ロームシアター京都 二条通り側オープンスペース、東側オープンスペース 他
企　　画：カルチュア・コンビニエンス・クラブ株式会社

竹編みかご作り 体験ワークショップ
竹編職人を講師に迎え、竹編みかごを作りました。

開　　催：12月26日（日）10:30～12:30／14:00～16:00
会　　場：ロームシアター京都 パークプラザ1階
講　　師：横山竹材店 TAKENOKO 竹編職人
料　　金：1組あたり4,500円（個人もしくはグループ（最大3名様で1つを制作）で参加）

撮影:前谷 開(P41～44)

平安拾遺譚 cirque de kyoto

Heian Shuitan ~Cirque de Kyoto~

【開催概要】

開催日時: 2021年12月26日(日)14:00～16:00
会　　場: 平安神宮 神苑(尚美館)
参加対象: どなたでも
料　　金: 無料
申　　込: 事前申込及び当日申込
来場者数: 181名

脚本・演出: 高橋 浩
古典芸能監修: 小笠原 由祠
サーカス監修: QUMIKO
演　　奏: 稲葉 明徳、三原 智行、イガキアキコ、李 知承、遠山 貴志
声　　明: 小笠原 彩乃
出　　演: 藤原明衡／小笠原 由祠
後白河天皇／小笠原 弘晃
右衛門尉／青山 郁彦
右衛門尉の妻／小笠原 尚子、杉本 茜
家族／白井 宏幸、前川 剛志、大森 紗紀、武田 和也、小川 希美恵、谷内 尚子、宝生 紗樹
猿楽師
綱渡り／清水 ヒサヲ(クロワッサンサーカス)
軽業師／ケンタ(クロワッサンサーカス)
品玉師／わっしょいゆ～た
幻術師／松原 俊之
楽師／稲葉 明徳、関 俊泓
衣　　裳: 落 里美、森本 智子
音　　響: 武田 雅典、鈴木 信司
音　　楽: 稲葉 明徳、三原 智行、小笠原 由祠、山本 恭司
舞台監督: 伊藤 薫
制　　作: 田中 麻琴、若旦那 家康
制作助手: 吉田 凪詐、宇垣 サグ
運営補助: 山本 恵子
インターン: 松下 萌々子
企画・運営: 株式会社井筒企画
協　　力: 平安神宮、京都府神社庁、井筒グループ

【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みました。
平安文化とされる和歌や雅楽などの貴族文化に対するアンチテーゼとして確立された藤原明衡著の『新猿楽記』と後白河法皇編纂の『梁塵秘抄』。両者には、庶民の混沌とした多様性の中から生まれる文化への深い理解と愛情が充ち溢れていました。
本作品では、この 2 つの古典文学をモチーフに、両文学に共通するテーマである「多様性」をパフォーマンスとして表現しました。そして信仰の場所である神社が、古来身分や階級、人種に関係なく、多様性に富んだ人々を受け入れることで、文化の集積・発信地として機能していたことから、平安京を象って創建された平安神宮・神苑を舞台に繰り広げました。

協力内容について

平安神宮

平安神宮は1895年(明治28年)に平安遷都1100年を記念して、平安京大内裏の正庁・朝堂院を実物の8分の5の規模で復元したものです。祭神は平安京を建都した桓武天皇と平安京最後の帝である孝明天皇が祀られており、古来神社の境内は「猿楽」等の催事を行う場所として、傀儡子や白拍子等に提供されてきた長い歴史を持つなど、本作品が表現する時代背景を象徴しています。そこで、平安神宮の神苑を公演会場として利用させていただき、宗教施設としての神社ではなく、古来文化の集積・発信地として機能してきた神社を、「cirque」に込められた文化創成以前の混沌を受け入れる場と位置付けてクリエーションを行い、作品が伝えるべき精神風土を共有できる環境を観客に提供いただきました。

京都府神社庁

2019年度に始まった「新猿楽記～cirque de kyoto～」の創成事業以来、古来文化の集積地として機能してきた神社の「猿楽」という大衆芸能を上演する場としての役割や、神社と芸能との関係性を紐解くための情報、資料等のご提供をはじめ、京都の文化資源活用の観点から、創作やワークショップの稽古場としての施設の提供など、様々な形でご協力いただいてきた京都府神社庁には、プロジェクト最終年となる今年度、4か年の集大成となる作品を上演するにふさわしい会場として、平安神宮をご推薦いただき、上演実現に向けた様々な調整にご尽力いただきました。

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、一貫して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・販売を行っています。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し、取扱商品も従来の宗教関係用品だけでなく、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渡っています。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を、出演者の衣装として提供する他、四神旛等、特殊な造形を美術として提供しました。

Event 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 that is Cirque de Kyoto, which utilizes the highly entertainment qualities of *sarugaku*, a traditional theater form to which Japanese popular performing arts continuing today trace their roots. Cirque de Kyoto explored the theme of diversity, as shared by the two classical literary works that inspired it: *Shinsarugakuki* by Fujiwara no Akihira and *Ryojinhisho* by Emperor Go-Shirakawa. This performance was staged in Shin-en Garden at Heian Jingu Shrine—originally designed in the style of Heian-kyo—in reference to how Shinto shrines, having accepted a wide range of people regardless of status, class, and race since ancient times, functioned as places not only for worship but also for accumulating and disseminating culture.

作品について(脚本・演出の視点から)

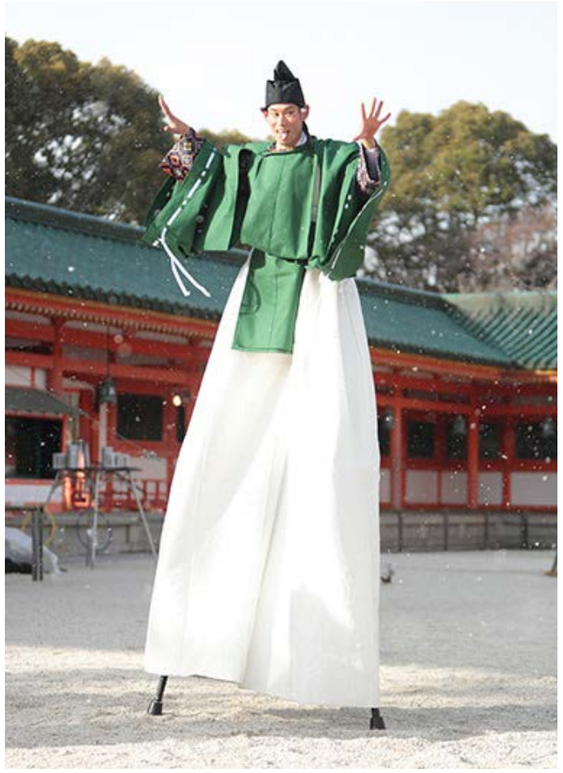
一般に平安文化として認識されている和歌や雅楽などの、いわゆる貴族文化に対するアンチテーゼとして示された藤原明衡著の『新猿楽記』と後白河法皇編纂の『梁塵秘抄』。両者には、より技巧を凝らし、より高みを目指して究めようとする貴族主体の「孤高の文化」に対し、圧倒的多数である庶民の、混沌とした多様性の中から生まれる文化への深い理解と愛情に充ち溢れていました。今作品では、この2つの古典文学をモチーフに、それぞれに通底する、京都人(貴族・庶民)の中で渦巻く創成前の文化的混沌を【cirque】と位置づけ、混沌の中から創造される文化の象徴的表現としての「cirque de kyoto」のより深い文芸的コンセプトを提示することにしました。タイトルの「拾遺譚」には、貴族主体の文化に洩れた、多様性にあふれた民衆文化を拾い集める意が込められています。『梁塵秘抄』に記された白拍子や遊女、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、作っては口伝で遺されてきた今様歌謡の「不思議な魅力」。『新猿楽記』に示された文化を創成する多様性に富んだ民衆の「熱」。これらを核に、今様や猿楽に象徴される文化の多様性と民衆の祈りを見つめ続け、こよなく愛した後白河法皇と、反骨の文化人・藤原明衡による、京都のボーダレスな文化創成の宴として「平安拾遺譚 cirque de kyoto」を創成し、平成30年から4ヶ年に亘って取り組んできた京都における文化創成のプロセスの解明と、その成果に基づく、新たな文化創造を目指す旅が、ここに結実しました。

『平安拾遺譚 cirque de kyoto』脚本・演出
演劇プロデューサー・演出家
高橋 浩

作品について(芸能監修・出演の視点から)

昨年度、仮面によるサーカスに取り組み、「仮面猿楽」の形態を提示しました。仮面には演者が別人格になる、あるいは仮面のキャラクターが演者に憑依するという一面があります。しかし、今年は荒天の影響もあり、安全性を考慮して仮面をつけずに演技することになりました。それでも、言葉も必要なく、平安時代の衣裳でも違和感なく楽しめる、サーカスというエンターテインメントはボーダレスな交流を促進するエネルギーに満ちています。これは『新猿楽記〜cirque de kyoto〜』の創成時に結論した、文化創成のプロセスに介在する「民衆の熱」と同様のものですが、今回、寒風と降雪という上演にリスキーな環境のもと、PAもなく照明効果もない、まさに平安時代と同様の条件下で民衆の熱狂を獲得するには、演者自身が大量のエネルギーを必要とすることを肌感覚で感じ取りました。今回のパフォーマンスにより、いみじくも自身の肉体と表現力だけで民衆の熱狂を獲得する芸能の原点回帰が図れたことで、老若男女を問わず、国籍や人種を問わず熱狂し楽しめる芸能であり、多様性を体現する芸能である【猿楽=cirque】の創成に向けた貴重な足がかりとなる取組みとなりました。

『平安拾遺譚 cirque de kyoto』芸能監修・出演
和泉流狂言師
小笠原 由祠



作品内容詳細

計画当初は、拝殿前におけるサーカスパフォーマンス「ウェルカム猿楽」に始まり、会場となる神苑各所で猿楽のパフォーマンスを鑑賞した来場者が、尚美館を舞台に行われる後白河天皇による今様歌謡の音楽パフォーマンス「後白河拾遺譚」を鑑賞し、神苑出口で猿楽一座による「フェアウェル猿楽」で終演する構成で計画されていましたが、折からの寒波襲来と降雪という、屋外上演には厳しい環境となったため、来場者及び演者の安全や健康に鑑み、神苑内のパフォーマンスを「ウェルカム猿楽」に取り込み、神苑内での滞留時間をなるべく短くして、尚美館での「後白河拾遺譚」を堪能できるよう構成を変更しました。

●ウェルカム猿楽

平安神宮正面下手に綱渡りの綱が張られ下手奥に三角トラスがそびえている。三角トラスの上では猿楽師が10mほどの細く白く長い布を平安神宮の上空にたなびかせている。辺りには猿楽の一座、彼らを取り巻く10名ほどの貴族たち、楽師が屯している。猿楽の一座は団長、鼓手、品玉遣い、軽業師、幻術遣い、綱渡りなど。その周りを貴族たち、楽師が囲みお目当ての猿楽師と雑談をしている。おもむろに猿楽を演じ始める猿楽一座の芸に、平安貴族たちはやんやの喝采を送っている。これは『新猿楽記』冒頭に描かれた猿楽描写のオマージュであり、平安貴族は『新猿楽記』に登場する右衛門尉一家をモチーフとしている。

●明衡登場

鼓手が太鼓を打ち鳴らしながら踊り始める。神苑出口の方より右衛門尉に導かれ藤原明衡が現れる。右衛門尉一家は『新猿楽記』を著した明衡を敬して出迎え、猿楽の一団は控える。猿楽一座を労った明衡は、『新猿楽記』に記された数々の猿楽を解説し、その後、後白河天皇の神苑での宴の開催を予告して右衛門尉一家、楽師とともに神苑出口へ退出する。来場者はツアーコンダクターに導かれながら神苑入口から入って神苑巡りのひと時を楽しむ。

●尚美館パフォーマンス「後白河拾遺譚」

平安の芸能を俯瞰し後白河天皇と藤原明衡の文化・芸能拾遺の宴を繰り広げる。後白河天皇は自らの楽師達(バンド)を引き連れ、『梁塵秘抄』に集成された今様を、2020年度のクリエーションにおいて、山本恭司によって制作された楽曲によって謳いあげる。心の闇を照らす多様性に富んだ文化、芸能の力を誇らかに示し、弱きもの、小さきものへ向けられる限りない愛と祈りを、声明や音楽で構成したパフォーマンスが展開される。

●終演

後白河の宴「後白河拾遺譚」の終演にクロスして、観客に紛れて宴に参加していた右衛門尉一家が万歳楽を舞いはじめ、猿楽一座とともに乱舞を繰り広げながら来場者を出口へと誘い大団円を迎える。

『平安拾遺譚 cirque de kyoto』制作
プランナー
緒方 辰之介

こどもたちと創り上げた「お茶室」

いのちが高まる茶室
～こどもたちとの協奏～

【開催概要】

開 催 日：1月6日（木）①お茶会準備（9:30～12:30／14:30～17:30）
（2022年）1月7日（金）①お茶会準備（9:30～12:30／14:30～17:30）
1月8日（土）②お茶会（10:00～12:00／13:00～18:00）
1月9日（日）①お茶会お片付け
会　　場：ロームシアター京都 1階 プロムナード
参加対象：①小学生～高校生 ②どなたでも
料　　金：①2,000円（全日通し料金）
②1,000円／1組（1組2名まで）
参加人数：95人（①17人 ②78人）
全体企画：中島 さち子（㈱steAm 代表：音楽×数学×STEAM教育／大阪・関西万博テーマ事業プロデューサー）
小堀 哲夫（小堀哲夫建築設計事務所）
空間構成制作：小堀哲夫建築設計事務所（小堀 哲夫、木岡 加奈子）、インターオフィス、杉原商店、日建設計 Nikken Wood Lab
茶道監修：伊住 宗陽（裏千家）
茶室監修：遠山 典男（茶室アドバイザー）
コンセプト：松山 大耕（妙心寺退蔵院副住職）、上田 信行（同志社女子大学名誉教授）
メディアアート制作：ニューヨーク大学Tisch芸術学部ITPコミュニティ
中島 さち子（東京）、中山 桃歌、浅田 史音、榎本 寿紀、Chenhe Zhang（北京）、Son Luu（NY）、小宮 慎之助（NY）
全体運営・記録協力：立命館大学の学生、今村 治世（㈱三菱総合研究所）、中岡 菜々子（経済産業省博覧会推進室）、利根川 典子（steAm）、井上 景斗（steAmバンビ）、秋月 一絵子（steAmバンビ）他、多数のsteAmバンドメンバー（鈴鹿 剛、大山口 菜都美、奥地 大容他）とこどもたち！
協力・協賛：小堀哲夫建築設計事務所、NY大学Tisch芸術学部ITP、立命館大学、インターオフィス、杉原商店、Nikken Wood Lab、三進金属工業
共同主催：株式会社steAm

【プログラム概要】

こどもたちが、建築家や芸術家と共に未来の茶室を創作する参加型プログラムを開催しました。企画プロデュースは、2025年大阪・関西万博テーマ事業「いのちを高める」プロデューサーの中島さち子氏。
会場では、「未来の茶室」を創作するために、新聞紙や段ボール、障子紙など、こどもたちの身近にあふれる素材を使用。そして創意工夫を重ねながら茶室とそれに至る露地を作りあげることで、悠久の歴史に息づく茶道文化に主体的に触れることができ、創作を建築家やアーティストなど多分野の大人たちと共創することで、多様な思考・アプローチを実践的に学ぶ機会になりました。
また、創作された茶室では実際に「お茶会」を開催。こどもたちも亭主役となって、おもてなしをする側の心得、またおもてなしを受ける側の心得を学びながら、みんなで共に自分たちなりのお茶の世界を作り出すことに挑戦しました。

●プログラム①「お茶会準備からお片付けまで」
こどもたちが、中島さち子氏をはじめ、建築家チームやアーティストといった多様な分野の人たちと共に、「今」あるいはちょっと「未来」の茶室を模索しながら、実際に現地に1つの茶室を作りあげるワークショップを4日間に渡って実施しました。

●プログラム②「お茶会」
こどもたちと創り上げた茶室において「お茶会」を開催。茶室に至る露地も茶室世界の一部。「うつろい」をテーマとした露地を通り抜けながら、光や水、音のうつろいを楽しみつつ、お茶やお花や人や自然やものとの共創空間を楽しみながら、茶道文化に親しめるお茶会となりました。

Event Outline

Conceived by Nakajima Sachiko, a producer for Expo 2025 Osaka, Kansai, Japan, this participatory event invited children to create the tea room of the future together with architects and artists. At the venue, children used materials that are familiar to them from their daily lives like newspaper, cardboard, and wrapping paper to build a “future tea room.” By employing various creative means to make the tea room and the passage leading to it, children were able to actively experience tea ceremony culture that endures in history. Moreover, by working with a wide range of professionals including architects and artists, they were able to learn about diverse thinking and approaches in a practical way.

【取組を終えて】

なんと豊かな学びあふれる時空だったことでしょう！2022年1月6日～9日、KYOTO STEAM－世界文化交流祭－と（株）steAmの共催にて、素晴らしい建築家の小堀哲夫さん方々とご一緒に（大分県立美術館榎本寿紀さんも）多くの素敵な仲間やこどもたちと、「いのちが高まる茶室～こどもたちとの協奏～」を開催しました。
「茶室を創る」という半ば無謀なお題を立てて以来、実に多くの方々が関わって下さいました。それはやはりお茶やお茶室の世界の魅力の深さ故です。また、「創る」はやはり最大の学び！「創る」には責任が伴います。ただ過去を模倣するのではなく、なぜそんな形式が生まれたのか・・・奥へ奥へと深堀する旅路こそが強烈な学びとなりました。また、メディアアートという今や未来の要素を改めて「その地の今の自然」と見立ててどう過去や文化や思想と共存できるかを模索したことも大きな学びとなりました。お茶という一見敷居が高くも感じられる世界を「こどもたちとの協奏」「創る」を通して、誰もが立場や経験の深さを超えて本気で考え抜いたことに価値があったと考えます。
「お茶室の中は宇宙（「囲われる」意義）」「お茶室は中でお茶を飲むという体験をしてこそ」「お茶室に至る露地も大切（いのちの高まり）」「唯一の正解はない（精神性が大切）」「無作為（深く考えられたおもてなしだが究極は自然な野原に咲く花のような無作為の美、自然な心の流れを映す）」・・・6日7日とこどもたちとお茶室、露地、お花や掛け軸他を創り迎えた8日。こどもたちは皆実に良い表情でお茶をお出しする亭主役も勤め上げました。多くの皆様へ感謝とともに日本文化の深い精神性を「創る」を通じて学ぶ活動を、今後大阪・関西万博「いのちを高める」テーマ事業にもなんらかの形でつなげていきたいと考えています。

（株）steAm代表／大阪・関西万博テーマ事業プロデューサー
中島 さち子

「お茶会準備」の様子

お茶室に至る露地

茶室とメディアアートの融合は、当プロジェクトでの挑戦の一つでした。一見、無関係にも見えるこれらの融合は、「茶室とはなにか」という問いを考える中で、ある答えにいきつきました。メディアアートは最先端の技術や手法を駆使した、自然や人との関係を表現する手段の一つといえます。そして茶室も、建築という空間を使い、人と人との関係性を形づくる手段なのではないか、ということです。
例えば、茶の席で用いられる「おさきに」「お相伴いたします」の言葉には、相手を思いやる気持ちが込められています。その精神性は、窓の穿ち方、床の間の設え方など茶室の構成のいたるところに散りばめられているということに、茶室の本質とは何か、を問う中で気が付きました。
茶道は本来大人がたしなむものと思われがちですが、大人と子供に表現の違いこそあれ、相手を楽しませるために試行錯誤して考える行為そのものは何の違いもないのです。
今回、茶室と露地をつくる素材は、子供たちにとってなるべく馴染みのある安価なものを使うことで、作っては壊し、再度作り直す行為のハードルを高くしないように心掛けました。新聞紙や古い障子紙という素材は、江戸時代の竹小舞や土壁のように、だれでも手に入れることができ、また光を拡散、透過させるディフューザーとしての役割も果たします。
歴史的な文化芸術と、科学技術の先端研究が交差する京都にふさわしいプロジェクトを目指し、新聞という古いメディアとメディアアートという新しいメディアが融合した新しい世界を構想しました。このプロジェクトにおける最大の成果は、茶室を物質的に作り上げることができたという達成感ではないと考えています。子供たちが、自分にできる最大の努力と最小限の材料で茶室の精神世界を再構築するという術を得たことそのものと言えます。

小堀哲夫建築設計事務所
小堀 哲夫

第二部：徹底対話（左：平竹 耕三 中：松浦 俊昭 右：井上 満郎）

KYOTO STEAM

事業創発・未来フォーラム2022

【開催概要】

開催日時：2022年1月21日(金) 18:00〜20:30
会　　場：オンライン配信（KYOTO STEAM公式YouTubeチャンネル）
視聴人数：911人（2月13日時点）
出　　演：渡辺 広之（京都芸術大学芸術教養センター客員教授／
（登壇順）KYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員会事業創発部会長）
北林 功（COS KYOTO㈱代表取締役／文化ビジネスコーディネーター）
谷崎 テトラ（放送作家／京都芸術大学客員教授）
倉増 京平（株式会社ライフ&ワーク代表取締役／Life Shift Navigator）
増田 修治（株式会社電通京都支社営業部長）
櫻井 繁樹（開志専門職大学副学長（学長代行）・教授／
京都大学名誉教授・同総合生存学館特任教授）
佐藤 慎一（KYOTO DAIRI PROJECT事務局長）
髙田 行紀（文化庁地域文化創生本部事務局長）
井上 満郎（京都市歴史資料館館長／京都市埋蔵文化財研究所
所長／京都産業大学名誉教授）
松浦 俊昭（壬生寺貫主／唐招提寺副執事長／京都観光おもてなし大使）
平竹 耕三（京都産業大学文化学部教授／KYOTO STEAM－
世界文化交流祭－実行委員会プロデューサー）
特別協力：engawa KYOTO

【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、それぞれの専門領域を生かした意見を交わし、事業創発に取り組んできました。
本フォーラムでは、創発された2つのプロジェクト『中今-center of past & future-』『よわみプロジェクト』の事業テイクオフに加え、昨年度に事業キックオフした『KYOTO DAIRI PROJECT』2年目の活動報告を行いました。

■プログラム

オープニング　Kyoto Cultivates Team活動成果報告
＜登壇者＞渡辺 広之
第　一　部　創発プロジェクト　事業テイクオフ
1．中今－center of past & future－
＜登壇者＞北林 功、谷崎 テトラ
2．よわみプロジェクト
＜登壇者＞倉増 京平、増田 修治
第　二　部　KYOTO DAIRI PROJECT「平安京にウグイスは啼いていたのか」
1．挨拶
＜登壇者＞櫻井 繁樹
2．ロードマップ報告&ロゴ発表
＜登壇者＞佐藤 慎一
3．ご来賓挨拶
＜登壇者＞髙田 行紀
4．基調講演　「国際都市としての平安京」
＜登壇者＞井上 満郎
5．徹底対話　「200年後の京都にウグイスは啼きつづけているか」
＜登壇者＞井上 満郎、松浦 俊昭、平竹 耕三

Event 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 professionals exchanged opinions based on their respective expertise, and worked on developing business ideas centered on the concept of “creating a future with culture” that will last another thousand years. This forum featured the launch of two projects that were inspired by this concept along with a presentation of the results of KYOTO DAIRI PROJECT, a business project that kicked off last year.

【事業内容】

■オープニング：Kyoto Cultivates Team活動成果報告

事業創発部会長の渡辺 広之氏が登壇。Kyoto Cultivates Teamの結成経緯から、2019年度、2020年度、2021年度の3過年度に渡る取組経過の報告がなされ、2022年度以降も創発された事業の活動は続き、広く参画者を募っていくことが発表されました。

オープニング：Kyoto Cultivates Team活動成果報告（渡辺 広之）

■第一部：創発プロジェクト　事業テイクオフ

続く第一部では、Kyoto Cultivates Teamの活動から生まれた2つのプロジェクトの事業テイクオフを実施しました。
『中今－center of past & future－』からは北林 功氏と谷崎 テトラ氏が登壇。神道の概念である「中今（なかいま）」はこれからの社会に求められる考えであるとし、その事業ブランディングの可能性と、そこに至る計画が提示されました。また、2022年以降の活動に向けてメンバー募集も行われました。
続いて、『よわみプロジェクト』から、倉増 京平氏と増田 修治氏が登壇。（身体的・立場的）よわみから生まれる経験・考えを価値化することで「つよみ」に価値転換するシステム構築を目指すプロジェクトビジョンが示され、その具体的一歩として「『よわみ』ラボ」の設立を宣言、メンバー募集が行われました。

第一部：中今－center of past & future－（左：北林 功 右：谷崎 テトラ）

■第二部：KYOTO DAIRI PROJECT「平安京にウグイスは啼いていたのか」

第二部では、『KYOTO DAIRI PROJECT』（以下「KDP」という。）2年目の活動報告として各種プログラムが行われました。
冒頭の挨拶では、KDP委員長の櫻井 繁樹氏が登壇。2021年度の活動内容報告とともに、第二部の主旨が「KDP理念の追求」であることの説明がなされました。
続いてKDP事務局長の佐藤 慎一氏が登壇し、今後のKDPシンボルとなるロゴマークが発表されたとともに、2022年度以降は「KDPをリアルプロジェクト化する」をテーマに活動していくことが提示されました。
続いて、御来賓挨拶として髙田 行紀氏にご登壇いただき、KDPの目指す「200年後」という時間軸が生み出す文化再興・創生の在り方を示唆いただくとともに、文化庁の京都移転を契機とした幅広い文化振興とのつながりをお話しいただきました。
その後、井上 満郎氏による基調講演「国際都市としての平安京」を実施。我々に馴染み深い平安京の街区（条坊制）を「政治家（為政者）の目指した都市」とし、実際に形成された都市（北東方面に発展）を「そこで暮らした人々が生み出した都市」とみることで、平安京の実態を説明。その他、平安期の絵巻『餓鬼草紙』を引用し、庶民の日常生活（排泄、埋葬など）を示すことで、決して「平安」ではなかった都市の現実を説明され、現在の京都がそのような側面を多分に内在した平安京の延長線上にあること、そしてその延長線上として200年後を考える必要があることが示唆されました。
徹底対話「200年後の京都にウグイスは啼きつづけているか」では、井上 満郎氏、松浦 俊昭氏、平竹 耕三氏による鼎談が行われました。平竹氏からの「京都の文化の重層性」という投げかけに対し、井上氏からは、京都には平安京造成以前から渡来人の子孫が根付いて生活し、現代にもつながる文化を形成してきた事例から、多様な文化を組み込みながら発展してきた国際性・重層性が京都文化の特徴であることが示されました。その後、「文化を引き継いでいくこと」に対する投げかけに対し、壬生寺（991年創建）の貫主を務められる松浦 俊昭氏からは、同寺に伝わる数々の儀式や壬生狂言などの伝統芸能を事例に、200年後も当然それらが引き継がれているという認識と、担い手たちの心意気について話されました。その後、「住所表記（〇〇通り上がる、下がる）」といった、人々が暮らしの知恵として生み出してきた事例などをもとに討論は展開し、それらが「200年後も啼いているウグイス」であり続けるためには、私たちが意識的に残していこうとする行動こそが大切であること、そしてそれはKDPの目指すビジョンと共通のものであることが確認されました。

第一部：よわみプロジェクト（左：倉増 京平　右：増田 修治）

第二部：基調講演（井上 満郎）

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

（1）交流サポート
活動期間：2021年9月～2022年2月
活動場所：京都市東山いきいき市民活動センター、京都市岡崎エリア ほか
活動人数：10名
活動内容：来場者との交流を促し、フェスティバルをより深く楽しむための仕掛け作り及び運営

（2）会場サポート
活動期間：2021年11月～2022年1月
活動場所：京都市岡崎エリア ほか
活動人数：61名
活動内容：会場案内や受付、作品の看視などの会場運営

事前プログラム（交流サポート・会場サポート共通）
①開催日：2021年11月27日（土）13:30/18:00
11月28日（日）10:30/14:00
12月4日（土）14:00/18:00（各2時間半）
会　　場：京都市東山いきいき市民活動センター 視聴覚室
内　　容：サポートスタッフの自己紹介、活動ガイダンス、フェスティバルについて「伝える」ためのワークショップ
②開催日：2021年12月5日（日）13:30～16:00
会　　場：京都芸術センター フリースペース
内　　容：活動内容や服装・注意事項等の説明、ホスピタリティ・コミュニケーション実践
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）
※ホスピタリティ・コミュニケーション実践のみ

インターン
活動期間：2021年9月～2022年2月
活動場所：京都市岡崎エリアほか
活動人数：4名（応募者数11名）
活動内容：「プログラムコーディネート」「広報」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：王 嘉鋭、梶原 美雪、川崎 正登、松下 萌々子

インターン勉強会
勉強会①「KYOTO STEAMー世界文化交流祭ーを知る」
開 催 日：2021年10月12日（火）17:30～19:30
会　　場：KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会事務局
講　　師：藤田 訓仁子（事務局長）、堀越 芽生子（アートコーディネーター）
内　　容：本フェスティバルの成り立ち・コンセプト・組織体制について、プログラムについて
勉強会②「アートマネジメントの仕事について」
開 催 日：2021年11月9日（火）17:00～19:00
会　　場：KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会事務局
講　　師：安河内 宏法、水野 慎子（以上アートコーディネーター）
内　　容：アートマネジメントの仕事について
勉強会③ インターン企画「わたしたちのSTEAM」
開 催 日：2021年12月7日（火）18:30～20:30
会　　場：京都市国際交流会館 第4会議室
講　　師：インターン各自の視点から捉えた「STEAM」についての発表
講　　評：小島 雄祐（三菱UFJリサーチ&コンサルティング株式会社 研究員）

茶葉に含まれる「テアニン」は、
脳へのリラックス効果をはじめ、
認知症予防の効果も期待される成分。
その研究に、島津製作所の分析技術が貢献しています。

世界に答えを。

SHIMADZU
Excellence in Science

参考文献：片岡 洋祐 他「テアニン高含有緑茶抹摂取による高齢者の認知症予防効果」
日本未病システム学会雑誌 15(1), 17-23, 2009

Event Outline

This program aimed to generate opportunities for people from different generations and walks of life to interact with one another as well as cultivate their talents and to build a local network. This year, volunteers were divided into two groups: one responsible for conceiving and managing the system to generate interaction among visitors; the other responsible mainly for providing guidance to festival visitors at the venue.
Four interns selected from eleven applicants were divided into two teams based on their future career plans and suitability: program coordination and public relations. They learned the process of planning, running, and evaluating while performing daily tasks at the festival and participating in study groups.

[プログラム概要]

多世代・多分野の市民が交流する機会の創出や、人材の育成と地元ネットワークの構築を目指し、2019年度から継続的に取り組んできました。
今年度のサポートスタッフは、「交流サポート」と「会場サポート」に分けて募り、「交流サポート」は、交流を生み出す仕組みの企画から運営まで、「会場サポート」は、フェスティバル来場者へのご案内などを中心に活動しました。フェスティバル開幕前には、サポートスタッフの全体研修として「事前プログラム」を実施し、フェスティバルのテーマや各プログラムについて理解を深めるとともに、専門講師による接遇ワークショップや、サポートスタッフ間での意見交換を経て、一人一人が楽しみながら活動できるように準備を行いました。
またインターンは、11名の応募から4名を選出し、インターン自身の将来的な希望や適性を汲み、「プログラムコーディネート」と「広報」に分かれ、勉強会や、フェスティバル業務を実践しながら、企画から運営、事業の振り返りまでを学びました。

交流サポート企画

①オリジナルマスク
活動するサポートスタッフのアイコンとして、オリジナルのマスクをデザインしました。

②お助けBOOK
活動時の不安を解消し、自信を持って活動できるよう、各プログラムの内容や当日の参加方法、会場での注意事項等をまとめた携帯用冊子を制作しました。

③ふらっと岡崎 おすすめスポットMAP
岡崎を訪れた方が、ふらっと立ち寄りたくなるようなスポットを集めたエリアマップを制作し、フェスティバルの各会場や近隣の協力店舗で配架しました。

④総合案内所での「交流のコンシェルジュ」活動
前述のマップを掲出した「KYOTO STEAM総合案内所」（12/25・26　於：ロームシアター京都内）で、来場者にフェスティバルの楽しみ方を提案したり、近隣のおすすめスポットなどを情報交換し合うことで、一歩踏み込んだ体験を促しました。

インターン活動（一部抜粋）

プログラムコーディネート（川崎・松下）
担当のアートコーディネーターに付き、プログラムが実施されるまでを実践的に学びました。特に、「アートで感じる？チンパンジーの気持ち」会場での展示解説や、「OKAZAKI MARKET+」の「幸福を呼ぶ新しいいきものの園」で使用するワークシートの作成では、インターン自身が内容を考え、試行錯誤を経て、実行しました。

広報（王・梶原）
フェスティバル公式Twitter、Instagramにおける広報戦略の立案とその運用を行いました。広報素材を集めるため、各プログラムの会場に赴き、自ら体験したり、関係者に取材し、投稿用の記事を作成しました。

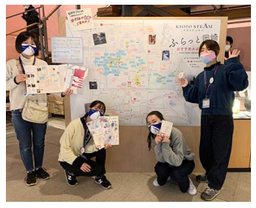
誰もが実践的に学べる場を

「誰かの短所は、誰かの役立つ個性」と、そのひとのバックグランドや経験等から備わる“特異性”に着目し、マネジメントを行ってきました。
この3年間、サポートスタッフとは、一来場者の視点から見えてくる困りごとなどをアイデアの原石とし、それらを時間をかけてリサーチ、そこから運営に必要な企画として磨きあげ、来場者一人ひとりに合った、まさに“痒いところに手が届くサポート”を実現してきました。
また今年度のインターンについては、各々の研究テーマや将来像から5ヶ月間の活動計画を立て、座学に頼らずまずは身を以ての“実践”を重視。芸術祭のようなスピード感ある環境において、立場の異なる協働者とのやりとりは、この場この瞬間でなければ体験できないものです。
サポートスタッフ、インターンそれぞれ関わり方こそ異なりますが、彼らはここでの活動を通して、様々な意見を持つ他者と交わりながらも、自分事として捉え立ち上げた思いから企画を具現化する、その一連の過程を体験することで、自ら創造することの可能性に気づきを得られるではないでしょうか。惜しくも今年度がフェスティバル最終年ではありますが、ここでのつながりや、文化芸術に触れ、実践的にまた能動的に学べる場を絶やさないための新たなネットワークと、そのシステムを構築していくことの必要性を感じています。

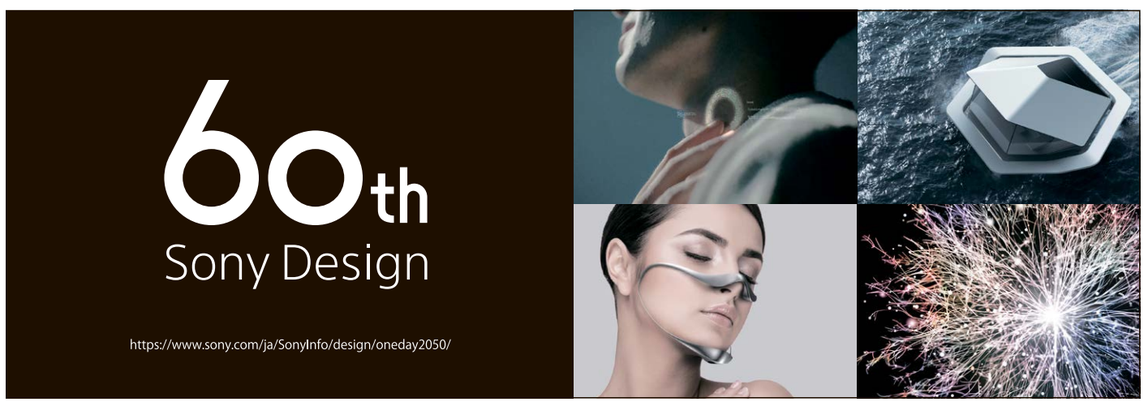
KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー　サポートスタッフ・インターン運営
フリーランス アートマネージャー
寺島 千絵

アシスタントマネージャー
中島 明日香

インターン勉強会③


交流サポートによる「交流のコンシェルジュ」

サポートスタッフの活動



令和3年度スケジュール

2021 4月 | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 2022 1月 | 2月 | 3月

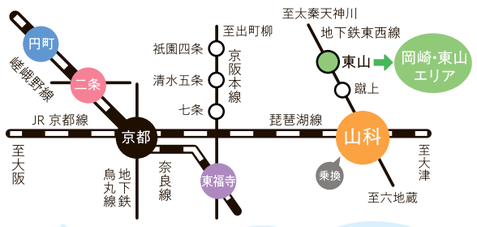
- 5月7日 STEAM THINKING LABO
- 6月10日 STEAM THINKING LABO
- 7月12・29日 STEAM THINKING LABO
- 8月11日 NAQUYOー平安京の幻視宇宙ー Education プログラム
- 9月9日 KYOTO STEAM 2022　国際アートコンペティション STEAM Dialogue 動画公開
- 9月26日 NAQUYOー平安京の幻視宇宙ー Education プログラム
- 10月22日 NAQUYOー平安京の幻視宇宙ー #5 オンライン・トークプログラム
- 10月14・15日 STEAM THINKING LABO
- 11月6日 NAQUYOー平安京の幻視宇宙ー Creative Workshop
- 11月14日 NAQUYOー平安京の幻視宇宙ー Creative Workshop
- 11月26日 NAQUYOー平安京の幻視宇宙ー Education プログラム
- 12月1・22・26日 STEAM THINKING LABO
- 12月23・24日 NAQUYOー平安京の幻視宇宙ー #6 Immersive Sound Installation
- 12月21～25日 NAQUYOー平安京の幻視宇宙ー インスタレーション作品展示
- 12月23～27日 STEAM THINKING LABO　Art × science GIG
- 12月25日 NAQUYOー平安京の幻視宇宙ー #6 Immersive Sound Live Perfomance
- 1月29日～2月13日 KYOTO STEAM 2022　国際アートコンペティション
- 1月28日～2月1日 STEAM THINKING LABO　Art × science GIG
- 2月8日 KYOTO STEAM 2022　国際アートコンペティション 鹿児島リモート授業
- 3月11日 STEAM THINKING LABO

- 5月20日 学問の〈根・音・ね〉オンラインヒアリング
- 9月29日 学問の〈根・音・ね〉顔合わせミーティング
- 10月12・27日 学問の〈根・音・ね〉勉強会
- 11月18・25日 学問の〈根・音・ね〉勉強会
- 10月12日 インターン活動 勉強会
- 11月9日 インターン活動 勉強会
- 11月27・28日 サポートスタッフ活動 事前プログラム
- 11月7日　ミニレクチャー OKAZAKI MARKET+
- 12月4・5日 サポートスタッフ活動 事前プログラム
- 12月7日 インターン活動 勉強会
- 12月7日 学問の〈根・音・ね〉勉強会
- 12月18～26日 展示、12月18・19・25・26日 ミニトーク 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
- 12月25・26日　OKAZAKI MARKET+
- 12月26日　平安拾遺譚 cirque de kyoto
- 12月18日～2022年1月9日　Sony Design ONE DAY, 2022/2050 Sci-Fi Prototyping
- 12月18～26日　アメノシタ・パビリオン
- 12月24～26日　HIxTO(ヒクト)「bug」
- 1月6～9日　いのちが高まる茶室～こどもたちとの協奏～
- 1月21日 KYOTO STEAM 事業創発・未来フォーラム2022
- 1月6日 学問の〈根・音・ね〉VRテスト
- 1月29日 学問の〈根・音・ね〉公開振返り会
- 3月1日 発表会動画公開 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

KYOTO STEAM－世界文化交流祭－へは、
JR山科駅から地下鉄東西線
乗り換えが便利です！
JR、地下鉄、京阪などの道路渋滞の影響を
受けない鉄道を最大限活用して、
快適な京都観光をお楽しみください！

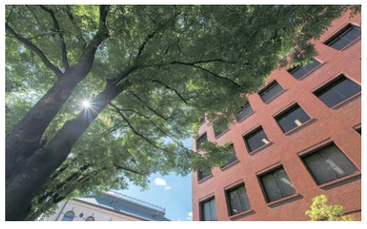
スマートで快適な京都観光を楽しもう
Kyoto TravelWeb

京都市内おすすめ観光ルート
■岡崎、東山エリア➡琵琶湖線 山科駅 で地下鉄東西線に乗換



JR西日本

NISSHA
NISSHA株式会社
www.nissha.com



NISSHAグループは、事業を通じた社会課題の解決と、
環境・社会面とリスクの低減を通じて、
企業と社会の持続的な成長・発展を目指します。

E 環境　Environment
脱炭素社会への貢献

- 脱プラスチックに貢献するサステナブル資材による製品を提供
- 2030年のCO_2削減目標（2020年比30%減）に向け、バックキャストで電力消費の削減・再生可能エネルギーの導入などに取り組む

S 社会　Society
医療課題の解決
安全・快適なモビリティ
ダイバーシティ、人材育成、労働・人権

- 低侵襲・急性医療に貢献する診断・治療機器の拡充
- 医療に関連する法令順守や安全についての体制強化
- ユーザーインターフェースやセンシングの領域でモビリティ向け製品を充実
- 女性活躍の推進、成果と能力主義、研修の充実とローテーション

Interim Report：KYOTO STEAM（2018−2022）の取組概要

ー文化庁「先進的文化芸術創造活用拠点形成事業」5年の成果とこれからー

「KYOTO STEAM」の成り立ち・夢描いたもの

京都市が、「文化による世界との交流と平和の実現」を都市理念として掲げた「世界文化自由都市宣言」から約半世紀。京都が得意とする、進取の気性、継承された伝統、旺盛な科学研究や技術開発、多種多様な“知”・“思考”・”表現”、時間に縛られない価値観、洗練された人間関係で作り上げられた京都ならではの文化的土壌を、未来に向けて耕し、育み、磨くことで、世界文化自由都市宣言の理念を具現化することを目指し、「KYOTO STEAM（Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics）」は発足しました。

特色あるコンセプトで国際的な存在感のあるアートフェスティバルが世界各地で展開される一方で、日本のアートフェスティバルはまだ発展途上です。そうした中、KYOTO STEAMは、オーストリア・リンツの『アルスエレクトロニカ・フェスティバル』に着想を得て、「アート×サイエンス・テクノロジー」という京都が得意とする分野の融合で新たなものを生み出すことをテーマに、アートフェスティバルとしての国際的なプレゼンス構築に向けてアプローチを開始しました。

KYOTO STEAMは、「フェスティバル」・「LABO」・「NETWORK」の3つの事業の柱で構成し、当初から単年度ではなく5年計画で、京都市が先導的な役割を果たしつつ、芸・産学公がこれまでにない形で連携することにより、まず文化醸成の仕組みを革新することから始めました。ゼロからの壮大なチャレンジの始まりです。これが可能であったのも、文化庁が5年間の支援を約束した「先進的文化芸術創造活用拠点形成事業」という英断があったからこそです。

「KYOTO PROJECT START UP FORUM」（2017年度）

「KYOTO STEAM」の5年間の足跡

「フェスティバル」は、アート×サイエンス・テクノロジーをテーマとした芸・産学公連携による先進的なプログラムにより構成し、KYOTO STEAMの取組を象徴的に表現し、発信する位置づけで展開しました。主要なプログラムにおいて、サイエンティストとアーティスト、大学や研究機関のほか伝統から先端までのものづくり企業と現代美術家など、これまでに交わることのなかった人たちのコラボレーションが実現し、数々の実験を行い、多彩な事業が繰り広げられました。本報告書掲載の『KYOTO STEAM 2022　国際アート・コンペティション』に代表される各プログラムでは、その準備段階から、実行委員会事務局所属のアートコーディネーターがマッチングを総合的にコーディネートし、「これまでにない新しい何か」を互いに模索し、すり合わせ、共創して表現するプロセスそのものに価値を置いたプロジェクトメイキングを行ってきました。

「LABO」は、“KYOTO STEAM人材”の育成を目的に、公益財団法人京都高度技術研究所（ASTEM）とともに、京都市内の芸術系大学を拠点とし、学生・研究者と企業・産業支援機関等が共同し、フェスティバルの出展作品になりうるプロトタイプを生み出すことも見据えながらチャレンジを続けてきました。何よりも価値があるのは、アーティストとエンジニアがそれぞれの日常における（＝それぞれの立場によって固定化された）目的・思考・発想などの大きな差異に気づき、それと向き合うことができたことです。共創による予想外の発想が生まれる可能性をお互いに強く感じ、模索し、作品として表現するだけでなく、一般化・体系化をも試みてきました。

「NETWORK」は、KYOTO STEAMの概念を広義で捉え、京都が培ってきた文化や産業を基盤としつつ、STEAM各分野の人材が一同に会することで、未来に向けて新たな文化・産業を創発しようという意気込みで実験的に取り組みました。「1000年先まで続く『文化で未来を作る』」をコンセプトに、様々な分野・業界の専門家によって構成される「Kyoto Cultivates Team」を結成し、ディスカッションを重ね、今後事業化が期待できる3つのプロジェクトが発足するに至りました。

なお、この5年間の約半分に及ぶ期間が新型コロナウイルス感染症による混乱に見舞われ、空間的・時間的・身体的な交流が重要な文化芸術関連の取組にもかかわらず、これまでの常識や通例が通用しない条件下での事業展開を余儀なくされました。中止せざるを得なかったプログラムもありましたが、試行錯誤しながら共創のプロセスを積み上げ、諸制約下においても実現可能な方法を模索し、表現・発信を続けてきたことは、文化芸術関連のレジリエンスを高める貴重な経験として今後確かに生かされるものです。

「KYOTO STEAM 2022 国際アートコンペティション」（2021年度）【撮影：麥生田 兵吾】

「KYOTO STEAM」により、耕し、育み、磨いてきたもの

KYOTO STEAMは、悠久の時間において京都が培ってきた今日の豊かな土壌があってこその取組ですが、この取組から浮かび上がってくる芸・産学公連携による都市の創造力を高めるアプローチや方法は、おそらく他の都市においても応用可能なものでしょう。

KYOTO STEAMでは、単に先進的・特徴的な技術や素材などを使用してアーティストが作品を作り上げるといった安直なプロセスは採りませんでした。KYOTO STEAMのコラボレーションにおいては、アーティストと技術者・専門家など関係者すべてが、先進的・特徴的な技術や素材などの背景にある「歴史・差異・思想」といった概念レベルでのすり合わせ、気づき合うことに多くの時間を費しました。

このプロセスにおいて、アーティストと技術者・専門家それぞれが新たな問いを立て、自らの思考・論理・感覚・アプローチから一時離れ、又は放棄し、そして再構築を試みるといった、答えのない解に向き合う行為そのものから「新しい何か」が滲み出てきたのです（そしてそれが正しいか間違いかは問題ではない）。ビジネスの世界において、「デザイン思考」から「アート思考」にフォーカスが移ってきていますが、もしかしたら「アート思考」とその先の可能性を模索する取組だったかもしれません。

現代社会における私たちの日常において、常識や通例といったものは、安定感や効率性を与えてくれる一方で、固定化・硬直化・画一化に陥りやすいものです。「新しい何か」を生み出すためには、その状態から脱却するしかありませんが、その仕組みとして文化芸術は重要な役割を担います。アウトプットである作品やフェスティバルそのものもさることながら、KYOTO STEAMが辿ってきたプロセスを社会基盤としてビルトインする、そのことの価値や意義、期待値を改めて考えてみてはどうでしょうか。「新しい何か」を生み出すプロセスが社会基盤として確立し、機能することによって、様々な分野（例えば、教育はもとより、産業、観光、福祉、生活など幅広く）において「新しい何か」を生み出し、「希望が持てる未来」へとその都市の創造性は高まっていくと考えます。

「STEAM THINKING LABO」（2019年度）

これからも京都は「耕し、育み、磨き続ける」

2021年度をもって、文化庁の5年間の支援が終了し、KYOTO STEAMはひとつの区切りを迎えることとなります。壮大なチャレンジであったKYOTO STEAMの取組は未だ道半ばで、抱えている課題も山積です。「フェスティバル」は、コロナ禍の影響が非常に大きく、より自立的かつ持続的に開催できるような状況までには至らず、最初に夢描いた国際的なプレゼンスの獲得にはまだほど遠い状態です。「LABO」は、様々なネットワークのハブを担うことを期待される人材の参画と育成にとどまり、京都が有する幅広く重層的な人たちを巻き込むまでには至りませんでした。

「NETWORK」は、走りながら事業の枠組みを考える運営形態の下で仕組みを整えるところまでしか進められず、その役割や機能を明確に定めることから今後の取組に期待することとなりました。そして、KYOTO STEAMという新たな取組は、残念ながら京都市民や国内外の様々な立場の人たちに認知され、広く関心を集められるまでには至っていません。

しかし、KYOTO STEAMが生み出したものは、京都の地に新たな土壌（プロトタイプ）として確かに存在しています。これをさらに耕し、育み、磨きつづけることで、新しい京都の営み―芸・産学公が様々な組み合わせによりコラボレーションし、創造を繰り返す恒常的な仕組み―を国際的に展開できるでしょう。今はまだ道筋がおぼろげに見えてきたにすぎませんが、KYOTO STEAMに様々な形で関わった一人ひとりの新たな「種」（問い、気づき、感覚、概念、経験、つながりなど）を、世界・日本・京都の未来を切り開く創造力の源として、次の展開に芽吹かせていかなければなりません。

KYOTO STEAMで耕してきた土壌を様々なシーンに繋ぎ、それぞれのシーンにおいてさらに耕し、育み、磨きつづけることは、文化による世界との交流と平和の実現という「常に新しい京都」（京都市〈世界文化自由都市宣言〉）であり続けることに貢献できます。

これからも京都は、耕し、育み、磨きつづけます。

KYOTO STEAM−世界文化交流祭−実行委員会事務局

「KYOTO STEAM キッズワークショップ」（2018年度）

各年度の開催実績

フェスティバル	開催期間（メーン期間）	参加者数	経済波及効果
プレ事業（KYOTO PROJECT）	年間を通じて関連事業を実施	18,567人	6.6億円
KYOTO STEAM−世界文化交流祭−prologue	2019.3.21~3.31	30,069人	10.7億円
KYOTO STEAM−世界文化交流祭−2020	2020.3.7~3.29	7,757人	4.4億円
KYOTO STEAM−世界文化交流祭−2022prologue	2020.10.31~12.6 2021.3.20~3.28	56,198人	13.4億円
KYOTO STEAM−世界文化交流祭−	2021.12.18~2022.2.13	43,077人	10.7億円

広報

B2ポスター

総合パンフレット

メインサイン（デザイン施工：ROCA、撮影：嶋田好孝）

①KYOTO STEAM 2022 国際アートコンペティション

②HIxTO（ヒクト）「bug」

③アートx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

公式WEBサイト

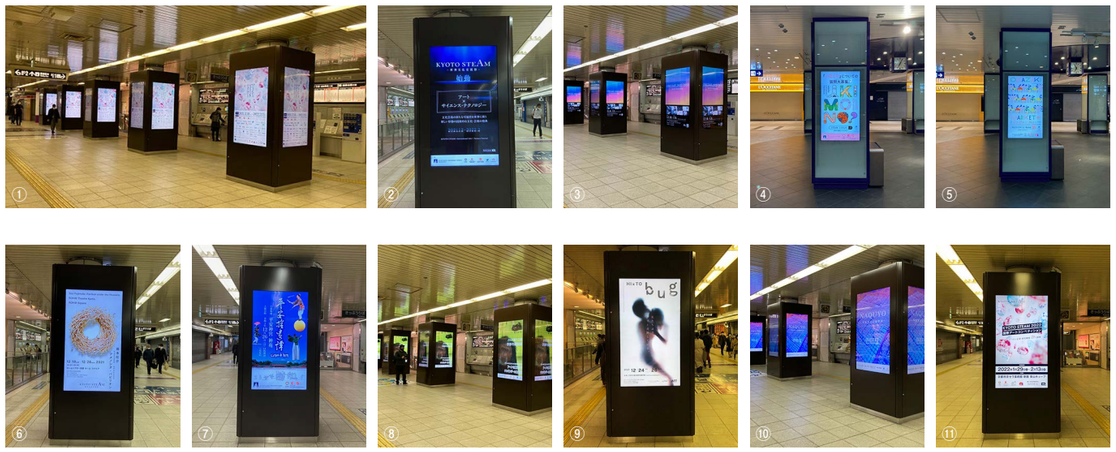
④KYOTO STEAM 事業創発・未来フォーラム2022

⑤OKAZAKI MARKET+

⑥なぞかけラリー

リーフレット・フライヤー（①～⑥）

京都地下鉄デジタルサイネージ 京都駅/四条駅（①～⑪）



京都市役所前SB

近鉄電車 中吊り

京阪電車 中吊り

京阪電車 DS

JR西日本 中吊り

阪急電車 中吊り

阪急電車 B2ポスター

京都地下鉄　SPスタンド

「プログラム発表会」2021年11月2日（火）

「SNS広報」王 嘉鋭、梶原 美雪 as タチバナ

京都市役所前SB

京都地下鉄ホームドアシート 四条駅

京都地下鉄フラッグ　京都駅

京都地下鉄フラッグ　四条駅

近鉄電車 中吊り

京阪電車 中吊り

JR西日本 中吊り

阪急電車 中吊り

阪急電車 トレインビジョン

KBS京都 キモイリ 取材

美術手帖WEB版 編集タイアップ

美術手帖WEB版 記事タイアップ

「プレスツアー」2021年12月17日（金）

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（（公財）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（（公財）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（（株）京都新聞社編集局文化部長/論説委員）
馬屋原 宏（（一社）京都経済同友会理事事務局長）
森川 佳昭（（公財）京都市音楽芸術文化振興財団専務理事）
森永 真世（（公財）京都高度技術研究所専務理事/京都市産業観光局理事）

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
上田 元治（カルチュア・コンビニエンス・クラブ（株）蔦屋書店カンパニー CCC LIFESTYLE研究所所長補佐）
孝本 浩基（（公財）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／瓜生山学園京都芸術大学客員教授）
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（（一社）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（瓜生山学園京都芸術大学芸術教養センター客員教授）

事業創発部会コアメンバー
池嶋 徳佳（株式会社いけじま企画代表取締役）
太下 義之（文化政策研究者／同志社大学経済学部教授）
北林 功（COS KYOTO㈱代表取締役／文化ビジネスコーディネーター）
倉増 京平（株式会社ライフ&ワーク代表取締役／Life Shift Navigator）
孝本 浩基（（公財）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/瓜生山学園京都芸術大学客員教授）
中島 さち子（株式会社steAm代表：音楽×数学×STEAM教育／大阪・関西万博テーマ事業プロデューサー）
中村 多伽（株式会社taliki代表取締役）
増田 修治（株式会社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 晢（京都芸術センター館長/多摩美術大学学長）
山極 壽一（総合地球環境学研究所所長/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/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（（一社）京都経済同友会幹事/（有）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（京都大学大学院特任教授）

事務局
藤田 訓仁子（事務局長）
草川 晶太郎（事務局長補佐）
西田 大介（事務局長補佐）
皆越 哲也（事務局長補佐）
山本 麻友美（アートディレクター）
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）
水野 慎子（アートコーディネーター）
安河内 宏法（アートコーディネーター）
文字 尚子

製作　株式会社実業広告社
2022年3月発行

京都市 CITY OF KYOTO　文化庁 令和3年度文化庁文化芸術創造拠点形成事業　JAPAN CULTURAL EXPO 令和3年度 文化資源活用推進事業　AFF ARTS for the future!　文化庁京都へ