KYOTO STEAM
－世界文化交流祭－2020

アートとサイエンス･テクノロジーが融合する
国際的な文化芸術の祭典

KYOTO STEAM

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 はじめに
KYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員会　プロデューサー　平竹 耕三

04 コンセプト

05 開催概要

06 プログラム

07 STEAM THINKING－ 未来を創るアート京都からの挑戦
国際アートコンペティション スタートアップ展

13 STEAM THINKING LABO

14 STEAM THINKING－ 未来を創るアート京都からの挑戦
アート×サイエンスGIG

15 STEAM THINKING－ 未来を創るアート京都からの挑戦
アートカルティベートフォーラム「アートとサイエンス、そして私たちの幸福について」

17 古典文学×伝統芸能×新技術『新猿楽記～cirque de kyoto～』

21 ダムタイプ新作パフォーマンス『2020』

25 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

29 KYOTO STEAM 事業創発・未来フォーラム2020

31 KYOTO STEAM キッズ・ワークショップ

32 舞台芸術制作者育成プログラム

33 KRP地区開設30周年記念事業 連携企画

34 KOKOKA OPEN DAY 2019

35 サポートスタッフ・インターン活動

36 開催内容を変更したプログラム

37 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－」。1200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。2019年3月には、プレ事業「KYOTO STEAM－世界文化交流祭－prologue」を京都岡崎で開催し、多くの方々に芸術と科学の融合による新たな世界を感じていただきました。
プレ事業で大いに高まった機運をつなぎ、この度の「KYOTO STEAM－京都文化交流祭－2020」に向けて、出演者の皆様、関係者の皆様と共に準備を進めてまいりましたが、新型コロナウイルス感染拡大防止のため、多くのプログラムを中止せざるを得ませんでした。
しかし、御参画の皆様の情熱、さらには本番に向けて重ねてこられた御努力は、皆様にとってかけがえのないものとなり、文化芸術の今後の発展の大きな糧となることでしょう。御参画いただいた皆様、協賛いただいた企業の方々をはじめ、全ての関係者の皆様に、改めて厚く御礼申し上げます。
本市といたしましては、この経験を次回「KYOTO STEAM－世界文化交流祭－2022」につなげ、楽しみにしておられた皆様に、2年後、よりすばらしい舞台をお届けできるよう努めてまいります。
2022年の本祭典の成功に向け、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ので、皆様の御理解、御協力を賜りますよう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

はじめに

新型コロナウイルス・パンデミックの今ほど、自然や科学、技術、そして社会と、自分の生活が密接に関係していることを思い知らされたことは、なかったのではないでしょうか。その渦中の3月下旬に、アート×サイエンス・テクノロジーのフェスティバル「KYOTO STEAM－世界文化交流祭－2020」は、開催を迎えました。そのために、多くの事業は、中止や違う形での公開となりましたが、プロデューサーとして、まず準備を進めてくださった関係者や参加者、協賛いただいた企業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、何よりもアート×サイエンス・テクノロジーの人材、そのコーディネーターやコミュニケーターなど、幅広い人材育成を第一の目標に掲げ、フェスティバルとネットワーク形成を加えて、三本の柱でチャレンジしています。ですから、最初のフェスティバルが不完全な実施に終わったとしても、この報告書を読んでいただければ、多彩な取り組みが進行し、大きな成果を生んでいることを分かっていただけるものと思います。
私たちは、2019年3月の「KYOTO STEAM－世界文化交流祭－prologue」、2020年3月の「2020」と着実に歩んできました。すでに「2022」に向けて始動しています。より発展した私たちのフェスティバルにぜひ注目してください。2021年3月には、そのプロローグも計画しています。こういう苦しい時期だからこそ、みんなが知恵を出し、交わり楽しみつつ、将来を展望する事業が求められています。同じ気持ちの皆さん、ぜひ一緒にやりませんか。そして、多くの人たちに感動と喜びを、できればアート×サイエンス・テクノロジーで希望の持てる未来もプレゼントしましょう。

KYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員会　プロデューサー
平竹 耕三

KYOTO CULTIVATES　京都は耕す、育む、磨く

基本理念

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。

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－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。

メーンビジュアル

キーとなるビジュアルは新しい時代の新しい祭（サイ）を期待させるイメージグラフィックです。華やかで活気ある祭の雰囲気を基調とし、アート×サイエンス・テクノロジーのイメージを、光の輝きやビビットな色彩で表現。
キービジュルを大空をバックに雄大にたなびかせることで、本フェスティバルが京都の地から世界に広がっていく様を表現しています。

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－2020

開催概要

KYOTO STEAM －世界文化交流祭－ 2020

≫開催期間

メーンプログラム
2020年3月7日（土）～9日（月）/21日（土）・22日（日）/
24日（火）～29日（日）

KOKOKA OPEN DAY 2019 連携企画
2019年11月3日（日・祝）

KRP地区開設30周年記念事業 連携企画
2019年10月29日（火）

シンポジウム「企業活動と芸術の来るべき関係」
2019年10月16日（水）

KYOTO STEAM キッズ・ワークショップ
2019年8月3日（土）

≫会場

岡崎地域をメーンとした京都市内
ロームシアター京都/京都市京セラ美術館/京都市動物園/
京都大学百周年時計台記念館/京都リサーチパーク/
CEOmake KYOTO/kokoka京都市国際交流会館

≫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／京都岡崎 蔦屋書店

スペシャルサポーター

公益財団法人 稲盛財団

プラチナパートナー

SHIMADZU Excellence in Science / Sony Music / NISSHA

サポーター

一般財団法人 ニッシャ印刷文化振興財団

ゴールドパートナー

近鉄 KINTETSU / KEIHAN / JR西日本 / Hankyu

パートナー

NTT都市開発 / 京とふ 藤野 / 京都銀行 / 京都信用金庫 / 京都中央信用金庫 / 公益財団法人 京都伝統伎芸振興財団
GRAND MARBLE KYOTO / 月桂冠 / COHJU contemporary art / 三洋化成社会貢献財団 / 滋賀銀行 / JOUVENCELLE
進々堂 / DAIMARU / Takashimaya KYOTO / 宝酒造 / JT / Panasonic
FUJII DAIMARU / 小山園 MARUKYU KOYAMAEN / 白竹堂 / YUSHIN 株式会社ユーシン精機 / RICOH / 緑青庵清水

プログラム

2020年3月21日（土）～3月29日（日）
STEAM THINKING －未来を創るアート京都からの挑戦
国際アートコンペティション スタートアップ展

2019年8月～2020年3月
STEAM THINKING LABO

2020年3月21日（土）～3月29日（日）
STEAM THINKING －未来を創るアート京都からの挑戦
アート×サイエンスGIG

2020年3月9日（月）
STEAM THINKING －未来を創るアート京都からの挑戦
アートカルティベートフォーラム
「アートとサイエンス、そして私たちの幸福について」

2020年3月29日（日）
古典文学×伝統芸能×新技術
『新猿楽記～cirque de kyoto～』

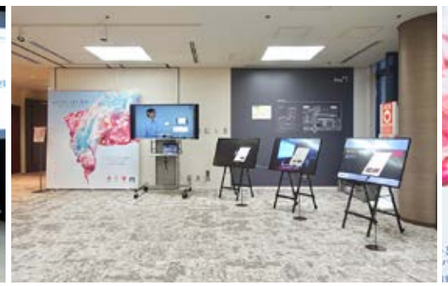
2020年3月28日（土）・29日（日）
ダムタイプ新作パフォーマンス『2020』

2020年3月21日（土）～3月29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3月26日（木）
KYOTO STEAM 事業創発・未来フォーラム2020

2019年8月3日（土）
KYOTO STEAM キッズ・ワークショップ

2019年10月16日（水）
シンポジウム「企業活動と芸術の来るべき関係」



2019年10月29日（火）
KRP地区開設30周年記念事業連携企画

2019年11月3日（日・祝）
KOKOKA OPEN DAY 2019 連携企画

STEAM THINKING— 未来を創るアート京都からの挑戦
国際アートコンペティション スタートアップ展

≫開催概要

新型コロナウイルス感染拡大防止のため、内覧会のみを実施し、
一般公開は中止しました。以下は開催予定時の開催概要です。

会　　期：2020年3月21日（土）～29日（日）
会　　場：京都市京セラ美術館 本館 南回廊2階
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
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）
展覧会運営サポート：本田 恵理子（マインドクリエイターズ・ジャパン株式会社）
小森 隆司（有限会社ケイファクトリー）／岡田 康弘
展 示 デ ザ イ ン：平等 隆志
展 示 グ ラ フ ィ ッ ク：坪根 望／平等 隆志
制作ディレクション：芳賀 純平／奥田 俊夫／越智 みや子
広報協力：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／株式会社島津製作所／
ソニー株式会社
助　　成：一般財団法人ニッシャ印刷文化振興財団

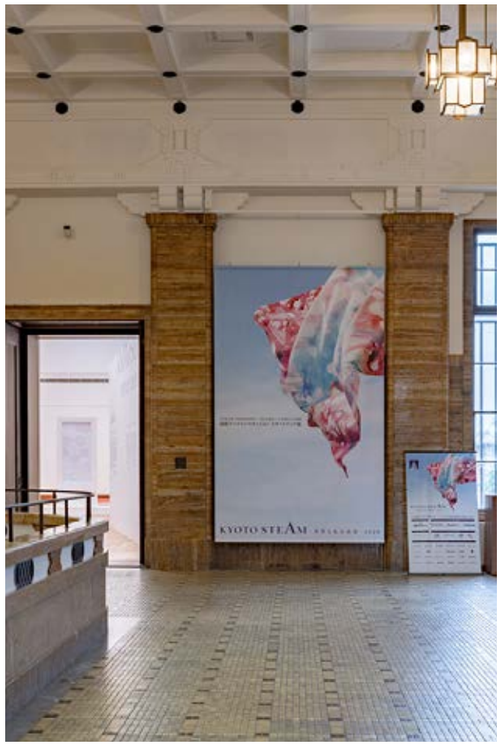
ギャラリートーク

日　　時：2020年3月21日（土）13：00～／3月22日（日）13：00～／
3月28日（土）10：30～
集　　合：「スタートアップ」展会場入口

京都市京セラ美術館外観（撮影：来田 猛）

≫プログラム概要

KYOTO STEAM—世界文化交流祭—は、公募によって選ばれた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、優れた作品を表彰する国際的なアートコンペティションの開催を目指しています。本展は、そのスタートアップ事業として開催したものです。有識者等からなる出品作家選定委員会によってアーティストと企業・研究機関を7組マッチングし、それぞれがコラボレーション制作した作品をリニューアルされた京都市京セラ美術館の空間に展示し、静止画及び動画で記録しました。



展覧会エントランスの様子
撮影：表 恒匡（P7～P12上）

展覧会の様子

≫事業内容

アーティストと企業・研究機関のコラボレーションがいかに可能かを探るとともに、「KYOTO STEAM—世界文化交流祭—」がテーマとする「アート×サイエンス・テクノロジー」の可能性を実証する作品を展覧することを目的に、本展では、新進気鋭のアーティストから実績を積んだアーティストまで多様なジャンルのアーティスト7人が、独自性の高い技術の開発や先進的な研究を行う企業・研究機関とコラボレーション作品を制作しました。
7組のアーティストと企業・研究機関は、それぞれの領域で培ってきた価値観や知見を結びつけるべく、対話を重ねることでコラボレーション制作を進めました。企業・研究機関は、その素材や技術や知見によって、どのようにアーティストを触発し新たなアイデアを与えることができるのか。アーティストは、その独自の視点によって、どのように企業・研究機関の素材や技術や知見に新たな価値を与えることができるのか。普段活動する領域が異なった両者が対話を重ねる中で目指したのは、互いが創造力を寄せ合い、影響を与え合うことを通して、アーティストと企業・研究機関が単独では作り出すことのできない作品を制作することでした。
本展では、そのような対話の成果として制作されたコラボレーション作品を、京都市京セラ美術館の空間を存分に活かし、展示しました。

展覧会の様子

≫出品作品

鈴木 太朗 ×
有限会社フクオカ機業
《水を織る》

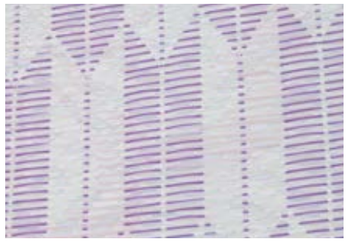
ポリエステル糸・チューブ・色水他、高270.0×幅490.0×奥行90.0cm、
2020年［助成：東京藝大「I LOVE YOU」プロジェクト］

有限会社フクオカ機業の西陣織製造技術によって横糸に中空のチューブを織り込み、そこに色水を流すことで、伝統的な文様が浮かんでは消えていく西陣織を制作。

「京都の地から、世界に発信出来る作品を」ということで、いくつかの企業候補の中から、敢えてわかりやすく西陣織のフクオカ機業を選びました。西陣織は既に海外でも知られている日本の伝統産業ですが、伝統の強さから現代に対する新たな表現の展開が難しくもあります。ここに可能性を見出したいと考えました。「西陣織とは“技術”のことで、私のところでは織れないものは無いですよ」とフクオカ機業の福岡裕典さんがおっしゃったこと。これが作品《水を織る》の開発へと繋がりました。フクオカ企業では西陣織でカーボン等も織り込み、現代のプロダクトへと応用しており、新たなチャレンジが出来そうだと感じました。2年の開発期間を得て、色水の流れで様々な伝統文様を浮かび上がらせる《水を織る》は完成しました。作品制作に協力してくださった全ての方に感謝。

メディア・アーティスト
鈴木 太朗

《水を織る》



大和 美緒 ×
株式会社島津製作所
《under my skin》

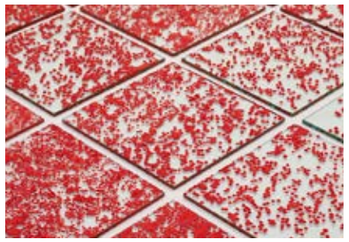
アクリル絵具・ガラス板、各20.0×20.0cm、2020年

株式会社島津製作所より提供を受けた電子顕微鏡によって自身の血液細胞を観察、撮影し、そのイメージをガラス板に描写したものを195枚並べ、インスタレーション作品を制作。

《under my skin》は生物顕微鏡で私の血液細胞の活動を観察し、その様子を195枚のガラスに描きあげたインスタレーション作品。細胞の振る舞いを様々な時間軸、視点（倍率）の変化で切りとり、構成しました。そうすることで、身体の内側で繰り広げられる極小の営みと、例えば宇宙にみられる光景のような極大の世界との関係を示唆したいと考えました。今回コラボレーションさせて頂いた株式会社島津製作所と私の間には、”ものづくり“という共通項があります。コラボレーションにあたっては、同社の創業者である島津源蔵氏は元々仏具職人であったことや、同社は高い技術力で時代の必要に応え続けながら、人々の営みと共に長い歴史を刻んできたことを丁寧にレクチャーして頂きました。今回の経験は、自分自身が美術家としてどう社会と関わるのか、と改めて問われる機会となり、今後の活動に軸を定めるような、重要な契機を与えてくれたように思えます。

美術家
大和 美緒

《under my skin》



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

太陽工業株式会社より提供を受けた「膜」素材と木材を組み合わせ、インスタレーション作品を制作。

これまでに自身の展示で用いてきた木材や什器を、展示室に運び込み、まずはベースとなるフレームを組み上げました。大まかなイメージが頭の中にあるだけで、設計図などはなく、感覚的に進めていきました。そこに、太陽工業から提供された膜の端材を用いて、表面を作り出す。同じように見えても、厚さや素材感がそれぞれに異なっており、思い通りのカタチが作れずにいましたが、ある時『これはなるようにしかならないな』と感じた瞬間があり、その時から一気に制作のペースが上がりました。膜が持つ強さとしなやかさは、造形の素材としてとても優れていて、膜に自身の身体を委ねることで、おおらかな起伏が生まれ、様々な関係性を持ち合わせた作品が立ち上がったと感じています。

美術家
森 太三

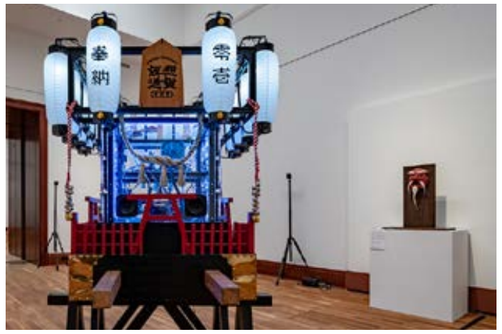
《膜のはざま》

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」

市原が考案した奇祭「仮想通貨奉納祭」で用いる神具を、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と、株式会社ハコスコより提供を受けたVR技術によってバージョンアップし、展示。

今回のコラボレーションでは、2019年に開催した令和時代の奇祭「仮想通貨奉納祭」を両企業の技術サポートを受けながら拡張。奇祭にあわせて制作した仮想通貨の着金に応じてインタラクションする《サーバー神輿》、リアルな天狗面の瞼に機構が仕組まれ、生きているかのように瞬きする《アニマトロニクス天狗様》、株式会社ハコスコの技術協力で開発した現実空間を妖怪が浮遊するバーチャル・リアリティ作品《もののけVR》 、デジタルハリウッド大学院の機材や学生の協力を受けつつデジタルファブリケーションで制作した架空の神具《仮想通貨奉納用ネオ神具》、奇祭のアーカイブ映像・パネルなど、京都市京セラ美術館の中で祝祭の賑わいを再現することを目指し展示を展開しました。

メディア・アーティスト
市原 えつこ



展示の様子

《仮想通貨奉納用ネオ神具》

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、サイズ可変、2020年

株式会社コトブキから提供された遊具を用いて、彫刻作品及び映像作品を制作。株式会社タウンアートは、日頃の見識を生かしてディレクションを担当。

公園遊具の製造を手がけるコトブキと、パブリックアートを制作しているタウンアートと制作するにあたり、工場を見学しました。工場奥には使い古された遊具が置かれていて、その古びた遊具がもつ手垢の懐かしさは、私だけでなくきっと誰もが共通に持つアーキタイプのようなものです。その普遍性が、大人が遊具を芸術として昇華する時の、あるいは子どもが芸術を遊具として昇華するときのヒントになるのではないかと感じました。モチーフは羊のなる木「バロメッツ」。動物でもあり植物でもあるその存在は、アート / 遊具、大人 / 子どもといった境界線を解体する。そのヴィジョンこそが、今見えない何かに立ち向かうために必要な力なのではないでしょうか?私たちの木が植えた希望の種が、来年以降の本展に芽吹くことを願って。

美術家
久保 ガエタン

《きのどうぶつ》

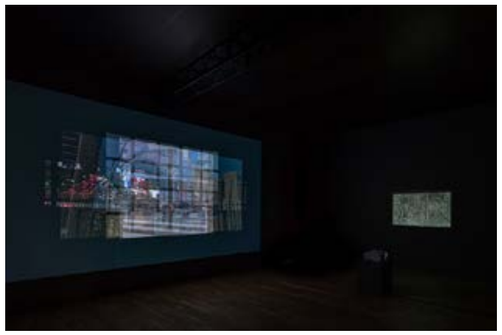
林 勇気×
京都大学 iPS細胞研究所（CiRA）
《細胞とガラス》

7分37秒のループ上映、声の出演：大石 英史、協力：西川 文章

京都大学 iPS細胞研究所（CiRA）の三嶋 雄太、八田 太一から提供されたiPS細胞研究に関する知見や資料をもとにディスカッションを重ね、映像作品を制作。

私は京都大学 iPS細胞研究所（CiRA）とコラボレーションをして「iPS細胞」と「動物性集合胚」をテーマに窓とガラスをモチーフにした2チャンネル映像作品「細胞とガラス」を制作しました。研究者の三嶋雄太さんと八田太一さんからレクチャーを受けた後にディスカッションを繰り返しテーマや内容を決めていきました。双方の言葉を翻訳しながら、理解しようとし、何ができるかを考えた時間になりました。映像作品は基本的には1人で制作する事が出来ない場合がほとんどです。今回の一連のプロセスそのものと作品の内容が、私が近年考えている映像のあり方に繋がっていたように思います。とても貴重な機会になりました。また、展示にあたって作品に関連する資料やiPS細胞を撮影した映像を提供していただきました。

映像作家
林 勇気



《細胞とガラス》

八木 良太×
美濃商事株式会社
「Resonance」

美濃商事株式会社の3D印刷技術及びマイクロレンズ印刷技術に着想を得て、立体的な視覚効果を作り出す作品を制作。

美濃商事株式会社の3D印刷技術『MINO3D』は、マイクロレンズをシルクスクリーンで印刷し、それによって生じるモアレ効果により3D表現を可能とするものです。美濃商事株式会社には、作品へのレンズ印刷と技術指導をいただき、3D表現を超えた、網膜に直接届くようなイメージを作り上げることができました。
『Resonance（共鳴）』というテーマで制作した今回の作品群はどれも、実際に見えているにもかかわらず実体感の掴めない、知覚を強く揺さぶる作品です。

メディア・アーティスト
八木 良太

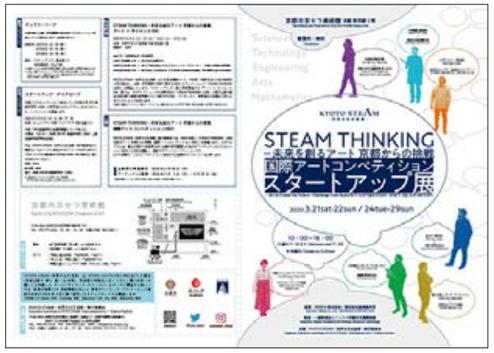
展示の様子

《Time Resonance》

≫広報印刷物

「企業とアーティストのコラボレーション」と聞くと、少し相性の悪い、居心地の悪い気がするのですが、今回出来上がった作品たちをみると、そんなことはない、普通の素晴らしい作品たちでした。アーティストと企業の組合せは、ミスマッチなどではなく、ごく当然のことなのだと実感しました。アーティストの視点で企業を見る・知ることで、企業にとっては「当たり前」ではあるけれど、世の中にとっては「新しい」価値観が表現されていたところが特に良いところだと思います。展覧会ポスターは、片面は全体の共通したデザイン。もう片面は各作家・企業ごとに違ったデザインのものの7種類になっています。展覧会への多様な入り口を用意することで、より身近に展覧会を感じてもらいたかった、というのがデザイナーとしての想いです。それを実現できたのも新たな技術のおかげでした。今回の展覧会にはとても良いアイデアだったと信じています。

本展印刷物デザイナー
日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社　　宮谷 一款



展覧会フライヤー

展覧会ポスター

STEAM THINKING LABO

≫開催概要

開催日：2019年8月～2020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）
京都工芸繊維大学（KYOTO Design Lab／岡田 栄造教授）
京都造形芸術大学（ULTRA FACTORY／ヤノベ ケンジ教授）

≫プログラム概要

2018年度より実施しているプロジェクトで、創造人材の育成プログラムの開発及び事業化のための基盤形成を目指し、京都市内の3大学（京都市立芸術大学、京都工芸繊維大学、京都造形芸術大学）を拠点としたアート×サイエンス・テクノロジーの創発型ワークショップを通じて、大学のシステムに準じつつも、その教育課程を超えてサイエンス・テクノロジー人材との交流・共働を実現しました。

≫事業内容

拠点大学を核とした人材育成のプログラム開発とその運用を行いました。

■京都市立芸術大学

テーマ：人間拡張
概　要：「人間拡張」を次世代の事業領域として模索している企業と、「幸せとは何か」という哲学的探索とその形象化に自身の五感を拡張しつづける日本画家とのマッチングによって、企業と作家とが互いに感じる「違和感」を顕在化し、これを工学系の研究者らの協力を得てひたすら言語化する活動を行いました。
協　力：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）
ファシリテーター：幸山 ひかり（同研究室OB）
チャレンジ人材：森 萌衣（修士2回生）
ワークショップの実施回数：5回（11/5：京セラみなとみらいリサーチセンタ、12/13：京都大学総合博物館、1/10：京都大学総合博物館、1/16：京都市立芸術大学、1/23：京都市国際交流会館）
ファシリテーターによるデザインワーク開催回数：10回（11/13、11/28、12/8、12/13、12/28、1/10、1/16、1/22～23、2/10～11、3/4～5）京都市立芸術大学構内等で実施（12/13及び1/10：京都大学総合博物館、1/22～23：京都市国際交流会館 和風別館、3/4～5：清水五条 龍紘窯）

■京都工芸繊維大学

テーマ：和楽庵サイバーハウス化プロジェクト、Dynamic Heritage - 和楽庵墓股再生プロジェクト
概　要：武田五一設計の洋館「和楽庵」外壁装飾である墓股の修復に当たり、デジタル3次元測量や加工技術の導入が従来の修復技術の可能性をいかに広げるかを検証する機会として、プロジェクトの進捗発表と意見交換、学生による欠損墓股の復元ワークショップなどを、伝統的修理技術を持つ職人や教員・学生と共同で行いました。
協　力：渡辺社寺建築有限会社
プロジェクトリーダー：バルナ ゲルゲイ ペーター
ワークショップの実施回数：1回（3/20：京都工芸繊維大学）

■京都造形芸術大学

テーマ：Seed of Life
概　要：珪藻類や放散虫類の微生物を、高度な技術で産業利用することを目的として起業した大学発ベンチャー企業と、「想像できるものは何でも作り出せる」をコンセプトとするウルトラファクトリーとのマッチングにより、珪藻類のスケールアップ化を目指す活動を行いました。
協　力：株式会社Seed Bank、仲村 康秀（国立科学博物館）、木元 克典（海洋開発研究機構）
ファシリテーター：涌井 晃（同大学美術工芸学科講師）、白石 晃一（同大学情報デザイン学科講師）
チャレンジ人材：大野 裕和（同大学美術工芸学科2年生）
ワークショップの実施回数：4回（8/29：京都造形芸術大学、10/30：株式会社Seed Bank、12/18：京都造形芸術大学、1/27：京都造形芸術大学）
ファシリテーターによるデザインワーク開催回数：15回（白石：1/23、2/6、2/13、2/19、2/27、涌井：1/30、2/12、2/18、2/19、2/20、2/21、2/27、3/7、3/9、3/12）、京都造形芸術大学で実施

STEAM THINKING— 未来を創るアート京都からの挑戦 アート×サイエンスGIG

≫開催概要

新型コロナウイルス感染拡大防止のため、内覧会のみを実施し、一般公開は中止しました。以下は開催予定時の開催概要です。

開　催　日：2020年3月21日（土）～29日（日）
会　　場：京都市京セラ美術館 本館 南回廊2階
協　　力：京都市立芸術大学、京都工芸繊維大学、京都造形芸術大学
内覧者数：697人

展覧会の様子

≫プログラム概要

「STEAM THINKING LABO」の成果として、先進的な技術や素材を産み出している企業等と芸術大学の学生・教員のコラボレーションによるアート作品やその制作過程を、没入型VRインスタレーションやファインアートによるレイヤー展示などを活用し、効果的でダイナミックな展示を行い、静止画及び動画で記録しました。

≫事業内容

京都市京セラ美術館において、「STEAM THINKING LABO」における芸・産学官連携の成果として、京都市内の拠点3大学（京都市立芸術大学、京都工芸繊維大学、京都造形芸術大学）の作品を展示し、計3日間にわたり、美術関係者等を集めた内覧会を実施しました。なお、新型コロナウイルス感染拡大防止のため、一般公開及びワークショップ等については中止しました。

出展

■京都市立芸術大学

テーマ：人間拡張
協　力：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）
内　容：人の感性とテクノロジーの関係性や工学史に基づく将来予測について、技術者や研究者とともに意見交換を重ね、日本画の観点から「人間拡張の概念」を描く。

■京都工芸繊維大学

テーマ：和楽庵サイバーハウス化プロジェクト、Dynamic Heritage - 和楽庵墓股再生プロジェクト
協　力：渡辺社寺建築有限会社
内　容：歴史的建造物を様々な技術によって「サイバーハウス」として再生する。電気電子工学、情報・人間工学、繊維系、デザイン・建築系等の横断的な研究分野に企業技術を組み合わせて制作。

■京都造形芸術大学

テーマ：Seed of Life
協　力：株式会社Seed Bank、仲村 康秀（国立科学博物館）、木元 克典（海洋開発研究機構）
内　容：産業・エネルギー分野を支える、新しい資源として注目される微生物（珪藻類等）の、未だ科学的に解明されていない姿をスケールアップし、アート作品として視覚化、体験可能とする“現代版「ミクロの決死圏」”プロジェクト。

STEAM THINKING— 未来を創るアート京都からの挑戦
アートカルティベートフォーラム「アートとサイエンス、そして私たちの幸福について」

≫開催概要

新型コロナウイルス感染拡大防止のため、開催時間・会場を変更し、無観客にて映像収録を行いました。当日の様子は公式ウェブサイトにて公開を予定しています。以下は開催予定時の開催概要です。

開催日：2020年3月9日（月）
会　場：京都大学百周年時計台記念館 百周年記念ホール
出演者：【第1部】トークセッション

セッション1「対話のフリークライミング」
磯部 洋明（宇宙物理学者／京都市立芸術大学准教授）、
小山田 徹（美術家／京都市立芸術大学教授）

セッション2「サイエンスとともに踊ること」
砂連尾 理（振付家・ダンサー／立教大学特任教授）
古屋 俊和（データサイエンティスト／株式会社エクサウィザーズファウンダー）

【第2部】対談「アートとサイエンス、そして私たちの幸福について」
赤松 玉女（画家／京都市立芸術大学学長）
山極 壽一（霊長類学者／京都大学総長）

映像収録概要
収録日：2020年3月9日（月）
会　場：kokoka京都市国際交流会館 交流サロン

≫プログラム概要

サイエンスの発展が恩恵だけを与えるのではないという認識が広がるなか、私たちの未来にとって、望ましいサイエンスとはどのようなものでしょうか。KYOTO STEAM—世界文化交流祭—では、この問いに対して、人類が作り出したもうひとつの所産であるアートに答えを求め、プロジェクトを推進し、その成果をフェスティバル「KYOTO STEAM—世界文化交流祭—2020」で発表しました。同フェスティバルのキックオフイベントとなった本フォーラムは、アートとサイエンスの融合をめぐって多角的な視点から考えることを目的に、アーティストとサイエンティスト6名を出演者に迎えました。アートとサイエンスの融合はどのように可能なのか、アートとサイエンスが融合するとき、それぞれのジャンルに何がもたらされるのか、そして、アートとサイエンスの融合から、私たちはどのような未来を夢見ることができるのか。本フォーラムではこれらの問いに対して、アーティストとサイエンティストがそれぞれの立場から語り合う対談を3本開催し、その様子を動画で記録しました。

≫事業内容

アートとサイエンスが融合するとき、何が起こるのか。そしてその融合は私たちの「幸福」にどう貢献するのか。こうした問題をめぐって、広く様々なテーマを語り合うことを目的に開催した本フォーラムの口火を切ったのは、磯部 洋明と小山田 徹によるトークセッション「対話のフリークライミング」でした。一風変わったタイトルのつけられた両者のトークは、「アートとサイエンスの融合」の困難さを確認することから始まりました。両者は、「あらかじめゴールを設定し、そのゴールに向かってアートとサイエンスを結びつけようとしても、予想もしていなかったような生産的な結果が生じることはない」と語りました。そのうえで、「アーティストとサイエンティストが集うことのできる場を作り、そうした場で時間をかけて対話を重ねていくことが必要だ」と指摘しました。
続く、砂連尾 理と古屋 俊和によるトークセッション「サイエンスとともに踊ること」では、アーティストとサイエンティストのコラボレーションの可能性をめぐって語り合いました。「人間とAIの関係は、AIが裏方に回り、人間をアシストする状況が当分続くだろう」と語る古屋に対し、砂連尾は、AIと人の別の関係性を提案します。その関係性とは、AIと関わることで、ふだんとは違う「自分」を作り出すというもので、「人と関わっているときには出てこないような身体感覚をAIを通じて作り出せたら、すごく面白い」と語り、両者はAIと人とのコラボレーションの新たな未来像を展望しました。
以上ふたつの対談を経て、アーティストやサイエンティストであると同時に大学の代表者でもある赤松 玉女と山極 壽一の対談を実施しました。両者はアートとサイエンスがともに、世界の見方が変わる何かを創造したり実証したりすることができる力を持っていると述べ、アートやサイエンスのそうした力が、大学のみならず、いまの社会にとって必要だと指摘しました。では、どのようにすれば、そのような力を持ったアートやサイエンスを作ることができるのでしょうか。この問いに対して山極は、創造性が発揮される理想的な環境の例として、多様な生物が存在し、日々違った出会いがあるジャングルを挙げ、一方の赤松も、京都市立芸術大学が2023年に移転するにあたり掲げている「テラス」というコンセプトを例に、多様な価値観や専門性を持つ人々が出会うことのできる場の重要性を語りました。このように両者は、アートとサイエンスという異なった領域間で取り交わされるコミュニケーションこそが、柔軟な発想を育み、従来にはなかった新たな考えを生み出す可能性があると語りました。
これら3つの対談に登壇いただいた6名は、それぞれ言葉は違えど、「アートとサイエンスの融合」が大切だというよりも、アートとサイエンスが継続的にコミュニケーションを取ろうとするそのプロセス自体が可能性を持っていると語ったように思えます。この社会の中でアートやサイエンス、あるいはその他の専門性を持った人たちによる対話の続く場を、いかに作っていくか。6名の登壇者から発せられたこの問いは、KYOTO STEAMが今後、考えていくべき問題でもあるでしょう。

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
安河内 宏法

磯部 洋明

小山田 徹

砂連尾 理

古屋 俊和

左：赤松 玉女、右：山極 壽一

古典文学×伝統芸能×新技術
『新猿楽記（シルク） ～cirque de（ドゥ） kyoto（キョウト）～』

≫開催概要

新型コロナウイルス感染拡大防止のため公演を中止し、内容を変更して、映像作品として公式ウェブサイトにて公開を予定しています。

開　催　日：2020年3月29日（日） 13:00公演/17:00公演
会　　場：ロームシアター京都 メインホール
参加対象：13:00公演 どなたでも　17:00公演 小学生以上
料　　金：全席指定 前売・当日共　一般 1,000円（中学生以下 無料）
定　　員：各公演 1300人

映像作品概要

収　録　日：2020年3月28日(土)、29（日）
会　　場：ロームシアター京都 メインホール
脚本・演出：高橋 浩
古典芸能監修：小笠原 匡
サーカス監修：QUMIKO
演技協力：エリック・ド・サリア／ナンシー・ルサック
脚本協力：佐藤 雀
演　　奏：三原 智行／ワタンベ／遠山 貴志／イガキアキコ／稲葉 明徳／山本 恭司（特別出演）
出 演 者：小笠原 匡／青山 郁彦／野崎 夏世／吉本 由美／うえだなな こ／元木 行哉／黒谷 都／目黒 陽介／hachiro／クロワッサンサーカス：清水ヒサヲ・とっつ・いはらつトム・花火・ケンタ・吉川 健斗
映像出演：上賀茂やすらい踊り保存会
照明監修：パスカル・ラージリ
照　　明：阿部 康子
美　　術：片平 圭衣子
テクニカルプロデューサー：林 高士
映像編集：高橋 浩／BAKUGA／小山 雅斗
M　　A：稲葉 明徳／LuckLife Project／武田 雅典
映像収録：BUNKYO STUDIO
記　　録：高橋 亜季
制作進行：田中 麻琴
インターン：小原真里（KYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員）
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／ひだか和紙有限会社／上賀茂やすらい踊り保存会／京都府神社庁
衣　　裳：落 里美
所　　作：飛鳥 左近
音響FOH録音：武田 雅典
音響monitor：鈴木 信司
人形制作：石田 百合
音　　楽：三原 智之
稲葉 明徳
山本 恭司
舞台監督：川崎 耕平

≫プログラム概要

平安中期に藤原明衡が著した『新猿楽記』に着想を得た、京都独自の文化創成のプロセスを、現代につながる大衆芸能のルーツ『猿楽』の高いエンターテインメント性を軸に表現する新たなパフォーマンス「新猿楽記～cirque de kyoto～」を制作しました。
2018年に始動した『新猿楽記』創成プログラムの成果を示すステージプログラムを、伝統芸能の継承者や日仏のパフォーマー、そして様々な技術を有する企業等とのコラボレーションによって表現する舞台作品を制作しましたが、新型コロナウイルス感染拡大の状況を鑑み、上演内容を変更し、映像作品として展開しました。

≫『新猿楽記』とは

『新猿楽記』とは平安時代の中期に、儒学者・藤原明衡によって著された古典文学で、京の猿楽見物に訪れた架空の家族「右衛門尉一家」に仮託して、明衡の生きた時代の世相や職業、芸能、文物などが列挙されています。作者はある晩、京で当時流行していた滑稽な大衆芸能・猿楽を見物し、それは今までになく見事なものだったとして、様々な猿楽のジャンルを列挙し、名人と呼ばれる人々の芸能を論評します。さらに、猿楽見物に集まった人々の中で特筆すべき存在として、下級貴族である「右衛門尉一家」をとりあげ、一家の家族構成やそれぞれの容貌、生活態度に加え、各々の異なる職業やその仕事内容などが業界用語で列挙されている職業尽くし、物尽くし風の書物です。

≫協力内容について

井筒グループ／株式会社Izutsu Mother（衣裳・美術協力）
井筒グループは、1705年の創業以来、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・販売を行い、現在は、商品の販売・レンタル、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、事業領域を多方面に拡大しています。この度のパフォーマンス創成にあたり、制作協力として、平安時代の時代考証に基づいた出演者の衣裳をはじめ、舞台を装飾する様々な衣裳、小道具をご提供いただきました。

ひだか和紙有限会社（美術協力）
ひだか和紙有限会社は、土佐和紙作りにおける伝統の原料処理を活かし、時代ごとに変化する厳しい要求を自社の技術的グレードの向上や新技術の開発で応え、和紙製造一筋に取り組んできた高知県の抄紙メーカーです。この度のパフォーマンス創成にあたり、傷んだ絵画や書物、仏像等、文化財の修復に欠かせない「世界一薄い和紙」として、国内のみならず世界中で使われ、メディア等でも取り上げられ大きな話題を呼んだ「典具帖紙」を、演出上欠かせない美術素材としてご提供いただきました。

上賀茂やすらい踊り保存会（出演協力）
上賀茂やすらい踊り保存会は、国の重要無形民俗文化財「やすらい祭」の一つで、葵祭と同じ5月15日に行われる「上賀茂やすらい祭り」を伝承する上賀茂岡本町、梅ケ辻町の両町内住民による保存会です。この度のパフォーマンスでは、保存会の皆様40名の本公演への出演を予定していましたが、新型コロナウィルス感染症の感染拡大に伴い、出演を断念し、映像にイメージとして登場していただく他、貴重な花笠を舞台美術に活用させていただきました 。

≫作品について（脚本・演出の視点から）

2019年のワークインプログレスで我々は、『新猿楽記』の構造を、「文化の作り手」を象徴する「猿楽」と、「文化の担い手」たる京の庶民を象徴する「右衛門尉一家」、この双方の相関関係が生み出す文化創成のプロセスが示された古典文学であると解釈し、京都の文化を創造し、育み続ける構造につながっていると考察、現在にも継承されているとの思いに至りました。当時「猿楽」は、舞踊、歌謡、人形劇、奇術、コントから、大掛かりなイリュージョンや身体を張った雑技など、京の大衆が熱狂する元来国際的な芸能の要素で充たされており、それは目の肥えた京の大衆の中で揉まれ、淘汰されながら、やがてその一部が昇華され、狂言や能、歌舞伎、文楽などへと発展し、今日、伝統芸能とされる日本文化の代表的なカテゴリーを構成しています。つまり、芸能文化の原点は大衆の「熱狂」と国際性にあったと言えるでしょう。老いも若きも熱狂する芸能。私がこのパフォーマンスの副題に「cirque du kyoto」と名付けた所以です。

「新猿楽記～cirque de kyoto～」脚本・演出
演劇プロデューサー・演出家
高橋 浩

参考『冬のサーカス』（フランス）

参考『信西古樂図』より抜粋

≫作品について（芸能監修・出演の視点から）

今回の公演は、2018年より始動した本プログラム3カ年の成果を示すものであると同時に、国際文化交流の結実となる意義深い取組みでした。ところが、昨年に引き続き参加を予定していたフランス人アーティスト・エリック・ド・サリア、ナンシー・ルサック、また本年より参加を予定していた舞台照明家パスカル・ラージリ、並びに現在パリ留学中の愚息・小笠原 弘晃の4名が、コロナウイルス感染拡大防止によるフランス政府より渡航禁止宣言が発動されたため出演が叶わず、また京都を代表する伝統行事である「上賀茂やすらい踊り保存会」の皆様方も出演を断念された事により、残念ながら急遽内容を変更し、代役を立てての収録となりました。
しかし、脚本・演出の高橋 浩を中心として、KYOTO STEAM―世界文化交流祭―実行委員会事務局の皆様並びに株式会社井筒企画関係者の皆様方、制作スタッフ、出演者が一丸となりロームシアター京都メインホールにて28日・29日の2日間に渡り、無観客ではありましたが素晴らしいパフォーマンスが繰り広げられました。
私は本プロジェクト以前より「新猿楽記」研究を自身のライフワークとしてきました。現在の能楽とは異なるであろう、平安時代に藤原明衡が著した「猿楽」を、是非考証、復元したいと考えており、本公演では能楽の源流である「翁」を、荘厳では無く、民衆を熱狂させた親しみのあるものと仮定し、能楽とは別系統の民俗芸能として伝承されている「翁」をもとに考証、復元しました。また今回の公演で謎に包まれている他のレパートリーについても、復元のヒントを多数見出しました。今後も研究を継続し、平安時代に京都の人々を熱狂の渦に巻き込んだ「新猿楽記」の世界を、是非とも京都の地にて考証、復元し、上演したいと希望しています。

「新猿楽記～cirque de kyoto～」芸能監修・出演
和泉流狂言師
小笠原 匡

第1章 Chapter.5

≫クリエーションについて

2020年2月20日～26日に渡り、構成・演出の高橋 浩は、出演者へのパフォーマンスの説明と確認、表現内容の精査、滞在日程および制作内容の確認、照明家へのアートワークの説明およびプラン概要の確認を目的としたフランス取材を敢行しました。昨年のワークショップから参加し、本作品にも継続して参加する予定のエリック・ド・サリア、ナンシー・ルサック及び、照明家のパスカル・ラージリと面会し、昨年のワークショップから培ってきた本作品の最終的な構成を伝え、意見交換を行いました。この渡仏により、役作りや演技に関する様々なディスカッションが重ねられ、クリエーションの方向性が確認されたことで、日仏コラボレーションによる表現の広がりに大きな期待が持てる有意義な成果が得られました。帰国後、新型コロナウイルス感染症の拡大が予断を許さない状況となり、公演の可否や、フランスからの出演者、スタッフの来日の是非についての検討が重ねられましたが、3月13日、KYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員会による公演中止の判断を受け、映像作品として制作するという方針転換を行い、公演台本および演出プランの大幅な変更を行いました。キャスティングに関しては、小笠原 弘晃が演じる予定だった延命冠者・もどきを青山 郁彦に、藤原明衡に俳優の元木 行哉を、エリック・ド・サリアが演じる予定だった傀儡師の頭領に、パフォーマンス集団・to R mansionの野崎 夏世を、ナンシー・ルサックが演じる予定だった傀儡巫女にダンサーのうえだ ななこを、それぞれ代役として起用しました。また、照明家パスカル・ラージリの日本におけるクリエーションパートナーとして親交の深い阿部 康子が照明デザイナーとして参加しました。稽古の第1弾は3月19日～23日にかけて、昨年ワークインプログレスでもご協力いただいた京都府神社庁で実施。小笠原 匡、吉本 由美、うえだ ななこ、青山 郁彦、黒谷 都、元木 行哉、野崎 夏世と、音楽の三原 智行、稲葉 明憲の参加によって2章8節で構成されるチャプターごとのクリエーションが行われました。稽古の第2弾は24日～25日に、稽古場を京都市北文化会館に移して実施し、クロワッサンサーカス、ジャグラーの目黒 陽介、Hachiro、新猿楽BANDが合流し、パフォーマンス全体の流れを確認しました。本番撮影会場となったロームシアター京都メインホールには26日に小屋入りし、美術セット、各種機材等の搬入・設置・調整を行い、翌27日には特別出演の山本 恭司が合流してゲネプロを行いました。また、本番出演を断念した上賀茂やすらい踊り保存会から、「やすらい祭り」で使用され、中に入ればその年は無病息災で過ごせるとされる貴重な花笠をご提供いただき、舞台美術として活用させていただきました。本番撮影は28日、29日の両日にかけて行われ、2章8節からなる「新猿楽記～cirque de kyoto～」のパフォーマンスが完成しました。舞台作品として企画されたものをわずか数日で映像作品にするための改変を実行した高橋 浩はじめ出演者、制作スタッフにかかる負荷は多大なものがありましたが、創作活動を止めてはならないという、文化の作り手たるクリエイターたちの強い意志と、本作品に関わった文化の担い手たる全ての関係者の意思が一つになって、まさに『新猿楽記』に示された、京都における文化創成のプロセスをなぞるかのように、足掛け3か年に亘るプログラムの集大成がここに結実しました。

「新猿楽記～cirque de kyoto～」制作
プランナー
緒方 辰之介

クリエーションの様子（京都府神社庁）

クリエーションの様子（京都府神社庁）

クリエーションの様子（京都市北文化会館）

クリエーションの様子（ロームシアター京都）

クリエーションの様子（京都府神社庁）

≫作品内容詳細

「新猿楽記～cirque de kyoto～」は大きく2章8節で構成されています。ここでは各章とそれを構成するチャプターごとに作品を解説します。

第1章

章に副題はなく、あえて名付けるとすればパフォーマンスタイトルの前半部「新猿楽記」となるでしょう。そのルーツは海の民とされる傀儡族に創造神として信仰された北斗七星が舞台の背景に浮かびます。

Chapter.1

漆黒の中に浮かび上がる北斗七星。その輝きを写し取ったかのようにジャグリングの白いボールが次々に現れて数を増し、幾何学的な空間を増殖させていきます。舞台には、様々な国から流れ着いた漂流木が漂い始め、やがて神と人とを繋ぐ木偶へと形を変化させます。大地と交信するかのような木偶の動きによって、芸能の原初的かつ本質的な姿が提示されます。

Chapter.2

古代日本の慶事に用いられた鯨幕の色である、黒白に染められた5枚の典具帖紙を背景に、白い衣裳に身を包んだ人のようなモノが現れ、妖精のように静かに揺らぎ始めます。それは古代日本に生きた人々の魂の象徴。数を増やしたそれらは、神々しく気品に満ちた様子で揺らぎ、やがて鯨幕は五色幕へと変化します。モノトーンから極彩色へ。海外文化の流入です。ジャグリングも加わり、神々しく漂っていたそれらは、エネルギッシュな現代のサーカスへと変化します。

Chapter.3

無機質な金色のシートが人体化するシークエンス。無機物を人形（ひとがた）とし、魂の依代とした傀儡族へのオマージュです。やがて登場する傀儡族の頭領は、自ら発する言葉に宿る魂を愛おしみます。芸能を生業とする傀儡族は、祈りの集団でもあります。遊び疲れた魂を鎮めた傀儡族は、自らの魂の導きのまま、また漂泊の旅へと誘われていきます。

Chapter.4

典具帖紙が振り落とされ、まるで煙のようにゆっくりと落下すると、傀儡の巫女による神楽の舞が始まります。神楽は招魂（みたまふり）の儀式。交信するのは古代人の心です。神あそびの際の声音は「ささ」。身体が自然に舞い、やがて、巫女はいつしか流木を手にします。流木は依代。巫女たちの身体には心気が充満し、舞を舞い、舞に舞わされていきます。

Chapter.5

「能にして能に非ず」と言われる神事・祈祷曲「式三番（翁）」の原点に近い古い芸能の姿が、能舞台ではめったに見ることがない「延命冠者」と「父尉」との掛け合いによる古式「翁」として提示されます。人間臭い翁の所業に、豊かでおおらかな古代芸能の息吹が漂います。

Chapter.6

『新猿楽記』の著者にして反骨の儒学者・藤原明衡が登場し、自らの生き様とともに『新猿楽記』を著した理由を語り始めます。そこに作中の登場人物である右衛門尉があらわれ、『新猿楽記』に記された様々な芸能を、身振り手振りおかしく解説します。

第2章

第2章も第1章同様副題はないが、あえて名付けるならばパフォーマンスタイトルの後半部「cirque de kyoto」となるでしょう。芸能文化の原点は大衆の「熱狂」にあるとした高橋 浩の制作意図を、最も端的に具眼化した「サーカス」で構成されるパフォーマンスが、1000年の時を超えて「猿楽」と現代をつなぎます。

Chapter.1

平安時代の様々な衣装や人形で構成された洛中の風景を背景に、右衛門尉と傀儡族の頭領が共に口上を述べると、現代の「猿楽」、サーカスが華やかに開幕。ジャグリングやアクロバット、空中ブランコに綱渡り、高足にクラウン芸と、身体を使った様々なパフォーマンスは時を超えて大衆を魅了します。

Chapter.2

京の庶民の間で大切に継承されて来た文化を象徴する「やすらい踊り」。本来出演を予定していた「やすらい踊り」のシークエンスを、山本恭司が奏でるジュピターの演奏に載せて映像で紹介。やすらい踊りを担う子供たちを、古代から紡がれてきた、大切な文化のDNAをはるか未来へと繋ぐ存在としてパフォーマンスが締めくくられます。

「新猿楽記～cirque de kyoto～」制作
プランナー
緒方 辰之介

第1章 Chapter.1

第1章 Chapter.4

第1章 Chapter.2

第2章 Chapter.1

第1章 Chapter.3

第2章 Chapter.1

ダムタイプ新作パフォーマンス『2020』

≫開催概要

新型コロナウイルス感染拡大防止のため公演を中止し、舞台作品を映像収録しました。

開　催　日：2020年3月28日（土） 19:00公演
　　2020年3月29日（日） 15:00公演／19:00公演
会　　場：ロームシアター京都 サウスホール
料　　金：全席指定 前売・当日共
　　一般 5,000円／ユース（25歳以下）2,500円
定　　員：各公演 600人

映像収録概要

収　録　日：2020年3月28日（土）
会　　場：ロームシアター京都 サウスホール
ダムタイプ：池田 亮司／大鹿 展明／尾﨑 聡／白木 良／砂山 典子／高谷 史郎／高谷 桜子／田中 真由美／泊 博雅／濱 哲史／原 摩利彦／平井 優子／藤本 隆行／古舘 健／薮内 美佐子／アオイヤマダ／山中 透／吉本 有輝子
宣伝美術：南 琢也
記録映像：桜木 美幸／竹崎 博人
記　　録：中谷 和代／小泉 朝末／松尾 加奈／前田 瑠佳／新里 直之
翻　　訳：ジュリエット・礼子・ナップ

［ロームシアター京都 企画製作スタッフ］

舞　　台：川村 剛史／大西 貴士／島村 弘之／石田 昌也／井上 達也
照　　明：元木 浩一／柴田 順／大塚 咲季／掛谷 柚香
音　　響：土肥 昌史／山川 文彦／豊田 英介
広　　報：松本 花音／長野 夏織
制　　作：宮﨑 麻子／齋藤 啓
プログラムディレクター：橋本 裕介

制　　作 ダムタイプ／ロームシアター京都
企画製作：ロームシアター京都
協　　力：株式会社タケナカ
共　　催：公益財団法人セゾン文化財団

≫プログラム概要

本プログラムでは、アーティスト集団「ダムタイプ」による、2002年初演『Voyage』以来となる舞台作品の制作を行ってきました。2018年度から制作をスタートさせ、同年度においては本公演を行う会場にて「ダムタイプ 新作ワークインプログレス 2019」を行い、制作のプロセスを一部公開するとともに、新作に向けたトークセッションを開催しました。今年度は、さらに制作を進め新たな待望の新作を発表する予定でしたが、新型コロナ感染拡大の状況を鑑み、舞台作品を映像として収録しました。今後、収録した映像の公開を検討していきます。

≫ダムタイプとは

1984年に結成。ヴィジュアル・アート、映像、コンピューター・プログラミング、音楽、ダンスなど、様々な分野の複数のアーティストによって構成されています。京都を活動の拠点とし、プロジェクト毎に参加メンバーが変化して制作される作品は、既成のジャンルにとらわれない、あらゆる表現の形態を横断するマルチメディア・アートとして国内外で発表されています。2018年にポンピドゥー・センター・メッス（フランス）で個展「DUMB TYPE: ACTIONS + REFLEXIONS」を開催、2019年には新作やアーカイブを加えてバージョンアップした展覧会が東京都現代美術館にて実施されました。2022年に予定されている第59回ヴェネチア・ビエンナーレ国際美術展の日本館出品作家に選出されています。

Dumb Type『Voyage』（2002年／Photo by Kazuo Fukunaga）

≫協力内容について

株式会社タケナカ（映像機材協力）

映像機材協力として、プロジェクター、カメラ等を無償（1月）、半額（3月）でお貸出しいただきました。映像演出はダムタイプにとって、不可欠な要素であり、本作では特にハイエンドな機材を必要としました。協力を得たことで、経費の面からも、実現可能となりました。

公益財団法人セゾン文化財団（クリエーション会場提供）

2月末の1週間、クリエーションの会場、そのために必要なゲストルームを無償でご提供いただきました。この時期は、上演するシーンが見えてきたところであり、身体パフォーマンスの精度をあげることに集中することができました。会場は、本作の舞台をシミュレーションできる十分な大きさがあり、本番目前の時期に最適でした。さらにもう1つ会場を提供いただき、パフォーマーが各自集中して取り組みたいときに活用させていただきました。

≫2020ということ

KYOTO STEAM―世界文化交流祭―のプログラムとして、ダムタイプ新作パフォーマンス『2020』を2018年度から準備を重ね、2020年3月28日と29日に世界初演を迎える予定でしたが、新型コロナウィルスの感染拡大防止の観点から、やむを得ず公演は中止となりました。しかし、作品としては完成を見せ、その様子を写真及び映像によって記録することができました。
ダムタイプのパフォーマンスは、空間・映像・照明・音響といった視聴覚言語と、生身のパフォーマーによる身体言語（セリフを含む）が批評的な形で結実し、類を見ない強度とメッセージ性を有します。特筆に値するのは、その創作のプロセスです。作品というアウトプットを目指す以上、無数の決断がそこにはありますが、ヒエラルキーを持たないグループとして、彼/彼女たちは「話し合い」と言う、極めて“非効率”で“反時代的”な形での合意形成を堅持してきました。つまりダムタイプは、進化し続けるメディア・テクノロジーと対話しながら、一貫してコミュニケーションの可能/不可能性について、問いかけてきたのです。
図らずもコミュニケーションへの問いが、まさにこのコロナ禍にある現代社会で生きる我々にとっても前景化したことで、本作「2020」もその問いをヴィヴィッドに描き出すものとなりました。それは、コミュニケーション無しでは存在し得ない、社会的存在である人間そのものへの強い関心であり、抵抗の身振りそのものと言えるでしょう。

KYOTO STEAM―世界文化交流祭―実行委員会 チーフディレクター
ロームシアター京都プログラムディレクター
橋本 裕介

≫作品について

この度、「KYOTO STEAM―世界文化交流祭―2020」プログラムの一環として、ロームシアター京都において、ダムタイプとしては18年振りの新作パフォーマンスの創作に取り組む機会を頂いたことを、心より感謝いたします。
私たちダムタイプは、1984年の活動開始以来、特定のディレクターを置かず、参加メンバー全員がフラットな関係において共同で作品を創造するという独自のスタイルで、これまで活動を続けてきました。参加者全員のコラボレーションとは、全員が等しく作品制作に責任を持ちコミットするということであり、その制作プロセスにおいては、互いのコミュニケーションが非常に重要となります。
本作品の制作を開始した2018年には、現在のような未知のウィルスの感染が世界中に拡大するというような状況は予想していませんでしたが、約1年半にわたるクリエーション期間中には、人間社会が直面する様々な事象（グローバリゼーション、SNS、超高度情報化社会、監視社会、AI、コミュニケーション等々）について話し合い、思考を巡らし、それらを捉えようとする視点を持った作品へと成長していきました。
「パフォーマンス」は「言葉」では表現できない感性や感覚を、映像や音響、照明やパフォーマーの身体などを駆使して総合的に表現するものであり、鑑賞者一人一人がそれぞれその体験を受け止めるものです。それは現在の私たちを取り巻く環境・状況とリンクし、気付きの契機となり、そして、そこには未来への希望が織り込まれた、クリエイティブな行為の結果として存在するものです。

ダムタイプ

『2020』（撮影：井上 嘉和）

『2020』（撮影：井上 嘉和）

≫クリエーションについて

ロームシアター京都では、2018年12月～2020年1月まで、全11ターム、合計56日間のクリエーションを行いました（2月は共催いただいた公益財団法人セゾン文化財団の提供により森下スタジオで7日間実施）。本番会場であるサウスホールや、サウスホールの舞台面と同等の広さのあるノースホールをクリエーションの場としました。長期に及ぶクリエーション期間中、ほぼ全てにメンバー全員が参加しました。劇場でのクリエーションのほかに、日常的にオンラインのコミュニケーションツールを用いて、メンバー間でのやりとりも行っていました。ノースホールを利用する際は大型スクリーンを設置、サウスホールは進捗に合わせて、上演さながらの本格的な仕込みを行いました。

1日10時間ほどクリエーションを行い、その多くの時間をディスカッションに費やしました。話し合いを決して省略しない姿勢は2020年3月の本番を目前にした小屋入り後も一貫していました。クリエーション初期段階では、メンバー各自の関心事をリサーチ、共有（映像はスクリーンに投影し、音楽は実際に流して共有）し、意見交換していました。誰か1人が仕切るわけではなく、話し合いには全員が主体的に参加することが基本です。時に、「ダムタイプらしさとは何だと自覚しているか」という問いや、「そもそもなぜ今回、新作に参加することにしたのか」などの根本的な話までさかのぼることもあるほどでした。

振り返ると、スタート時点からメンバーの関心はある程度定まっており、社会的存在である人間にとっての一大事「LOVE／SEX／DEATH／MONEY／LIFE」について、現代において、いったいどういうことになっていると思うか、なぜそう思うのか、今後どうなっていくと思うか、それらを繰り返し問うていたように思います。

話し合いと各自の探求の先に、後に各シーンを構成する「実験の種」のようなものが見られたのは2019年2月で、3月の公開稽古を目前に控えていた時期でした。公開稽古以降は、それぞれの実験に関わるメンバー間で更なる話し合いと、全メンバーへの披露、質疑応答、修正、披露を繰り返しました。その工程を繰り返し、シーンが形作られていきました。更に、シーンと別のシーンをつなぎ合わせ、新しいシーンをつくることもありましたし、シーンそのものが淘汰されることもありました。

劇場で創作するということは、劇場の機構や設備、技術スタッフのサポートが作品を形づくる要素の1つだったとも言え、京都を拠点に世界で活躍しているダムタイプの18年ぶりの新作の場として、劇場の存在が機能し得た意義は大きいと考えます。

ダムタイプ新作パフォーマンス『2020』制作
ロームシアター京都
宮崎 麻子

クリエーションの様子（ロームシアター京都）

クリエーションの様子（ロームシアター京都）

≫Dumb Type 2020

場面転換で区切りながら、それぞれのシーンを説明した作品紹介のテキストです。

Chapter.1

暗闇の中3kwのフレネル（照明機材）が、点灯と同時に振り子のように舞台上に落下する。一人のパフォーマーと舞台中央の四角い穴が浮かび上がる。振り子の照明が揺れながら、質問を投げかける―「What is Geography?」「What is the Earth?」「Where does the Sun set?」・・・（1856年のアメリカの教科書「FIRST LESSONS IN GEOGRAPHY by James Monteith」より抜粋された質問が機械的な音声で読み上げられていく）。やがて、穴の中心に静止した照明は上空へ引き上げられ舞台上に円弧を描き、2万年前に氷床が削り出して作り上げた地形図へと変化する。その中心は暗闇に隠され、パフォーマーはそのエッジの上で運動を始め、やがて自らのフラッシュライトを使った光跡へと変化する。

Chapter.2

5人の黒衣（くろご）と思しき人物たちが現れる。並んで腰掛けたところに、顔を隠すように黒い正方形のスクリーンが降りてくる。権力者たちの会議の様子なのか、足を組み替え、他人を指差し、腕を組む。スクリーンには複数の監視カメラの映像が映し出され、カメラの数が増えるにつれ次第にモザイク状になり、そのパターンは、国家という人間が生み出したシステムをコントロールしようと試みる人たちの姿にも見える。

Chapter.3

黒衣の人物たちがスーツを脱ぎ捨てると、軽やかでカラフルな装いへと変貌する。右手からロープに引かれDJブースが現れる。DJは一人の「指揮者」が指示するままにレコードをセットし操作する。「Moon River」、「I Had It Made」…、赤ちゃんの泣き声すら。黒いスーツから解放されたかのようなパフォーマーたちは、喜びに溢れた踊りを繰り広げているが、「指揮者」の号令「STOP!」「CHANGE!」「GO!」の下で、行動は制限されている。「指揮者」が管理するレコードは、盤面がテープでどんどんマスキングされて演奏不能となり、最後にはノイズとなる。

Chapter.4

ノイズの混沌の後、人々は去り、一人残ったパフォーマーは、舞台を大きく駆け回った後、叫ぶ。「私の中に、爆弾があったら、それもう一回食べて、うんこにして便所に流したい!」「私の中に、ウサギがいたら、すぐに差がついて面白くないから、やっぱりちょっと戻って、亀と一緒に走りたい!」

Chapter.5

軽快な前奏の中、2人のパフォーマーが現れ、左右の離れた場所で踊る。背景のスクリーンには2人の影が写り、そこでは2人のシルエットは重なり合い、突き飛ばし、手と手を取りあっている。ナット・キング・コールの「L-O-V-E」が流れるなか踊る2人。背景の3つのスクリーンには「L」「O」「V」「E」それぞれで始まる単語が映し出される。

Chapter.6

水着姿の人物が糸のない糸電話で誰かと話している。話していた相手が舞台中央の穴から上がってくると、並んで天井を向いて体を横たえる。2人の顔が交互に背景のスクリーンに映し出され、瞬きで対話を始める。対話の言葉はスクリーンに投影され、次第に2人が放った言葉の意味の関係性により、別の言葉が次々に誘発され、無数の言葉が空間を埋め尽くす。やがてそれらの言葉は次第にマスキングされ読めなくなっていく。

Chapter.7

サインウェーブやグリッチ、ホワイトノイズで構成された音と同期して、スクリーンには無数の英単語が浮遊し、まるでこの世界に充満する不可視の言語宇宙を仮想させる。スクリーンの下には白いボディタイツを着たパフォーマーが横たわり、光のラインがその身体をスキャンしている。音の高揚と共に、ムーブメントも加速し熱量を帯びる。映像も都市の移動そして海図へと高速で展開する。やがて訪れた静寂の中、冒頭の160年前の質問「太陽はどこに沈むのですか?」に対して、自らが後ろ向きに回転していることを発見した彼女は、自ら穴の中へ後ろ向きに落下する。

KYOTO STEAM―世界文化交流祭―実行委員会チーフディレクター
ロームシアター京都プログラムディレクター
橋本 裕介

『2020』（撮影：井上 嘉和）

『2020』（撮影：井上 嘉和）

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・公開実験

開　催　日：2020年3月21日（土）～3月29日（日）※3月23日（月）休園
開催時間：各日9:20～15:00
会　　場：京都市動物園 類人猿舎 屋内展示場3
出品作家：人長果月（美術家）
研　究　者：山梨 裕美（京都市動物園主席研究員）
狩野 文浩（熊本サンクチュアリ・京都大学高等研究院特定准教授）
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（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）
岩城 覚久（近畿大学文芸学部文化デザイン学科准教授）
山本 恵子（KYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員会）
坂本 英房（京都市動物園副園長／KYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員会チーフディレクター）
京都市動物園テクニカル：伊藤 英之／門 竜一郎／小谷 修／佐藤 元治／瀬古 祥子／高木 直子／中川 大輔／中野 和彦／板東 はるな／和田 晴太郎
調　　査：佐藤 侑太郎（京都大学野生動物研究センター）／増田 初希（龍谷大学）
資　料　提　供：森村 成樹（京都大学野生動物研究センター）
Kristin Havercamp（京都大学野生動物研究センター）
荒蒔 祐輔（京都市動物園）
テクニカル統括：林 ケイタ（株式会社電気蜻蛉）
映像テクニカル：小笠原 寛夫（株式会社電気蜻蛉）／呉 鴻（株式会社電気蜻蛉）／脇原 大輔
サウンドデザイン：二瓶 晃（福岡女学院大学人文学部准教授）
音　　響：大久保 歩（有限会社クワット）
会　場　施　工：高橋 渉（株式会社伏見工芸）
記　録　映　像：小林 健太
記　録　写　真：成田 舞（Neki inc.）
ビジュアルデザイン：坂田 佐武郎（Neki inc.）
イ　ン　タ　ー　ン：丸塚 紀佳（KYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員会）
機　材　提　供：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：京都大学高等研究院／京都大学野生動物研究センター／松谷 容作（國學院大學文学部哲学科准教授）

トークセッション

トークセッションは、新型コロナウイルス感染拡大防止のため開催を延期いたしました。2020年度にトークセッションを実施し、映像を公式ウェブサイトにて公開予定です。

日　　時：2020年3月28日(土) 15:30～17:00
会　　場：京都市動物園 レクチャールーム

≫プログラム概要

2018年度に京都市動物園を舞台にスタートしたアートとサイエンスのプロジェクトは、チンパンジーの暮らしをより豊かにするために協働でプログラム作りに取り組んで来ました。
今年度は、美術家・人長果月が思い描く「類人猿の故郷としての森」を類人猿舎内に映像で作り出し、そこでチンパンジーとヒトが相互にコミュニケーションを図ることができるシステムを構築し、作品を展示するとともに公開実験を行いました。観察からは映像に反応するチンパンジーの多様な行動が見られ、来園者からはこれまでにない試みに対し新鮮な反応を得ることができました。
2020年度に延期したトークセッション内でより詳しい検証結果を報告し、より動物ファーストにこだわった取組を展開していきます。

≫協力内容について

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（機材提供）
今年度、展示・公開実験のために、パナソニック システムソリューションズ ジャパン株式会社様からプロジェクターをご提供いただきました。現代のテクノロジーを用いて、インタラクティブな映像作品を制作・展示するにあたり、アーティストの作品プランから適切な機材の選定、ご提供をいただいたことにより、アーティストのプランを最大限実現することができ、結果として最適な環境でチンパンジーと来園者に展示をお楽しみいただくことができました。
提供機材：［プロジェクター］PT-MW730J・PT-MW530J［ズームレンズ］ET-ELW20

≫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。京都市動物園で2018年度に始まったアートとサイエンスのプロジェクト。2年目もチンパンジーを対象に、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取組んできました。
アートとサイエンス、テクノロジーの専門家が集い「チンパンジーが暮らす森」をテーマに協働で制作したインタラクティブな映像作品は、チンパンジーが映像に触れると変化するとともに来園者も映像に変化を加えることができるようになっています。若いチンパンジーたちを中心に映像に触れる行動を度々観察することができました。
問いの答えを得るには至っていませんが、チンパンジーを幸せにする環境エンリッチメントのプログラムとして、来園者にとっても彼らが本来暮らしている生息地を感じていただける新たな展示の可能性を感じています。

京都市動物園副園長
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

≫環境エンリッチメントとしての可能性について

チンパンジーは好奇心旺盛な生き物ですが、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。京都市動物園でも、屋外には樹木を植えたり、タワーを立てたりと動物らしい暮らしができるように工夫をしています。しかし、野生の暮らしほどには世界の変化はありません。今回、彼らの動きに合わせて変化する「チンパンジーの森」をテーマとした映像を導入しました。チンパンジーの暮らしに変化を与えること、多様な行動を引き出すこと、来園者の方に彼らのことを知っていただくことを目的とした、よくばりなプログラムです。
今回の取組から、特にチンパンジーの子どもたちが、食べ物などの報酬なしに映像とのインタラクションを継続的に行うことがわかりました。壁の映像を叩く、蹴る、体を揺らすことなどを通して映像を変化させたり、映像の中の物体をつかもうとするなど多様な行動を見せてくれました。また、各種センサーを用いることで、彼らの動きが検出できることもわかりました。
これらの結果は、工夫次第でテクノロジーやアートが、動物の暮らしに変化を与えるという目的に加えて動物飼育の基盤となる動物の行動を把握するといった目的にも貢献できる可能性を示唆しています。

京都市動物園主席研究員
山梨 裕美

≫来園者調査について

ご来場いただいた幅広い世代の皆様を対象に、アンケート調査を行いました。普段、動物に対してどれくらいのご関心があり、また、今回のプログラムを通してどのような感想をお持ちになったのかなどを伺いました。その結果、プログラム期間を通じて、動物に対する関心が高い方が多く来場されていたことが分かりました。また、チンパンジーに対して「かわいかった」「おもしろかった」「すごかった」という感想が多く見られました。特に、チンパンジーが映像作品を見たり触ったりするのを見たと回答した方については、そうでなかった方よりも、「おもしろかった」「すごかった」という感想を多く挙げる傾向がありました。実際に、チンパンジーが映像作品に近づくと歓声が上がるという場面がたびたび見受けられました。一方で、チンパンジーのことをもっと知りたくなりましたかという質問に対しては、あまり影響しなかったようです。アートとサイエンスという新しい組み合わせが、チンパンジーだけでなく、人間にもどのような影響を与えるのか、さらなる分析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

雨の森を表現した映像に触れるニイニ（右）とロジャー（左）の兄弟（撮影：人長 果月）

インタラクティブアートを鑑賞する来場者

床の映像の上に立つニイニ（右）とロジャー（左）の兄弟

アンケートに回答する来場者

≫本プログラムの可能性について

もの作りを行う時、他者の顔色を伺いながら内容を考えたりすることはありません。途端に自分にとって大切なものを作ることが難しくなります。しかし、作品を見る相手がチンパンジー一家となると一変します。
彼らの作品への反応を研究者の方々と一緒に観察し、解説と助言を求めます。その答えを元に技術者と対策を考えます。例えば、動物園で遊具として使われているブイ（航路標識のための浮標）を、映像を動かす装置にするというアイデアは研究者ならではの発想でした。壊されても良いように複数の装置を用意すべきというアドバイスは、普段から動物園の設備について詳しい技術者からでした。協働は楽しく、自ずと霊長類の感性とは何かについての知見と考察が深まり、貴重な実践経験を積む創作過程となりました。
多くの想定外の反応や行動が見られたことは実験的な美術作品として大成功です。特に子どものチンパンジー達が作品を楽しむ姿が見られたことは、チンパンジーの幸せを探求する本プロジェクトにおいて見事な成果でした。個人ではできない制作経験をさせて頂いたことで、今後の作家活動においても未知の領域に踏み込んでいきたいという好奇心を掻き立てられるプログラムとなりました。

美術家
人長 果月

人長 果月《Actant ーチンパンジーの森》（2020年／インタラクティブビデオインスタレーション／撮影・編集：シュヴァーブ トム）

≫感性学からみたInterspecies Interactive Art（異種間インタラクティブアート）の可能性について

感性とはまずもって外界から何かを受け取る受容能力であるとすれば、生命各種の間の感性の共通性と差異はどのようなものなのでしょうか。同じ共通祖先から、感性も分岐し、進化してきたのでしょうか。今回のプロジェクトは、従来人間の感性を主に取り扱ってきた感性学（aesthetics）やアートをこうした広大な問いへと導きます。
インタラクティブアートと環境エンリッチメントという人類史上比較的新しいふたつの分野の取り組みが、今回のプロジェクトでは遭遇しました。見るために見るといった純化された知覚のモードは、人間のアートの歴史のなかで培われてきたかなり特殊な知覚のモードですが、インタラクティブアートがターゲットとする知覚-情動-行動の分節や連関には人間とその他の生物との間で共有される部分があることが想像されます。環境エンリッチメントという観点からチンパンジーのためのアートにどれほどの意義があったのかは分析結果を楽しみにしたいところです。
本プログラムをきっかけとして、コウモリのためのアート、微生物のためのアートといった多種多様なInterspecies Interactive Artが超領域的に展開され、生命各種の感性をめぐる理解が深まることを期待せずにはいられません。

近畿大学文芸学部文化デザイン学科准教授
岩城 覚久

森に登場するテントウ虫の映像に触れるニイニ（右）とその様子を見つめるロジャー（左）の兄弟

≫類人猿の認知と感情研究における本プログラムの可能性について

チンパンジーの認知と感情を調べる比較心理実験においては、チンパンジーが対象に対して自発的に興味を持つことで、本来の能力を発揮できるように工夫を凝らします。そのために実験では、チンパンジーの興味に合わせて特別に作成した動画を用いることがあります。しかし、どのような動画が類人猿の興味を特に惹くのかという点については未解明な部分が多く、現在、探索的な試みと客観的な評価法が必要とされています。
今回のプログラムは、チンパンジーのために特別に制作した映像作品を用いたこと、普段の生活スペースを利用した試みであったこと、インタラクティブに作品と関わり合いを持てるようにしたこと、などの点で、これまでにない斬新な試みでした。設置した設備を維持することができず、観察が短期にとどまった点が残念でした。
今後、チンパンジーの行動実験にバーチャル・リアリティを取り入れるうえで、大変貴重な観察結果が得られたと思います。

熊本サンクチュアリ・京都大学高等研究院特定准教授
狩野 文浩

ブイと床の映像を見つめるチンパンジーの様子

≫使用されたセンサーについて

チンパンジーや来園者の動きを検出するため、2種類のセンサーを使用しました。
まず、展示室内の左右の壁それぞれ2箇所ずつに、赤外線測距センサーを取り付け、それらのセンサーの下でのチンパンジーの動きを取得して各壁面の映像に反映できるようにしました。展示室内のそれぞれのセンサー付近にはロープが張られていましたが、その上にチンパンジーが乗ったり、ロープにぶら下がったりした際に、その動きが良く取得されました。
また、展示室内・観客通路それぞれ2つのブイの中には、加速度センサー・ジャイロセンサーを取り付け、チンパンジーや来園者がブイに触れて動かした時に、その動きをデータとして取得できるようにしました。これらのデータは、展示室内のブイについては床、観客通路側のブイについては壁に投影された映像の動きにそれぞれ反映されました。特に来園者が、ブイで映像を操作しようと試みる姿がよく見られました。

公益財団法人京都高度技術研究所主任研究員
吉田 信明

ブイに取り付けたセンサー

ロープの上で映像と対話するチンパンジー

≫展示・公開実験までのプロセス

チンパンジーと映像作品の関係を活かしたプログラムを展開するため、研究者たちはオラウータンを対象にオーストラリアで行われたインタラクティブ・アートによるプログラムをチンパンジーで実施できないかと提案しました。チンパンジーを対象とした世界初の試みにアーティストとして挑んだのは、前年度もチンパンジーのための映像作品を制作し、生命の多様なイメージをインタラクティブな映像を用いて表現してきた人長 果月でした。
アーティストとサイエンティストの“夢”を実現するために、専門領域の異なる研究者やシステム構築のための技術者で何度もディスカッションしながら作品プランを構想し、プログラミング・音響・施工の専門家たちとともに実制作を進める一方で、チンパンジーたちの映像に対する反応は幾度となく作品を変容させました。その結果、期待以上のチンパンジーの反応を引き出し、その光景に時おり来園者は歓声をあげていました。異なる領域の専門家たちがチンパンジーに寄り添い、互いの領域を横断することによって類い稀な作品が誕生した瞬間でした。

KYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員会アートコディネーター
山本 恵子

アーティスト・研究者によるディスカッションの様子

KYOTO STEAM 事業創発・未来フォーラム2020

≫開催概要

新型コロナウイルス感染拡大防止のため無観客にて開催し、当日の様子は公式ウェブサイトにて公開を予定しています。

開　催　日：2020年3月26日（木）
会　　場：ロームシアター京都 ノースホール
共　　催：京都造形芸術大学
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）／渡辺 広之（京都造形芸術大学情報デザイン学科教授兼学科長／KYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員会事業創発部会長）／西村 勇哉（NPO法人ミラツク 代表理事）／北林 功（COS KYOTO株式会社 代表取締役／コーディネーター）／増田 修治（株式会社電通 京都支社）／佐藤 慎一（京都大学総務部渉外課）／倉増 京平（ティネクト株式会社／一般社団法人WorkDesignLab）／谷崎 テトラ（放送作家／京都造形芸術大学客員教授）／小笠原 治（株式会社ABBALab代表取締役／京都造形芸術大学教授）／佐々木 啓介（経済産業省大臣官房参事官（商務・サービスグループ担当）／中村 多伽（株式会社taliki代表取締役CEO）

主催者挨拶：平竹 耕三

2019年度実施経過報告：渡辺 広之

≫プログラム概要

京都に関わる企業、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り、文化芸術を切り口とした新たな事業創発を目指す「Kyoto Cultivates Team」では、STEAM（科学、技術、工学、芸術、数学）の専門家等が、さまざまな社会課題等について横断的に語り合うワークショップを、年間を通じて開催しています。
本フォーラムでは、これまでのワークショップの成果報告や、「Kyoto Cultivates Team」から始まる新たなイノベーションのビジョンを共有するトークセッションを実施しました。

当日のスケジュール

第１部　2019年度「Kyoto Cultivates Team」活動報告
＜ファシリテーター＞
西村 勇哉（NPO法人ミラツク 代表理事）
テーマ1「中今-center of past & future-」
発表者 北林 功（COS KYOTO株式会社 代表取締役／コーディネーター）
テーマ2「よわみプロジェクト」
発表者 増田 修治（株式会社電通 京都支社）
テーマ3「内裏復元プロジェクト」
発表者 佐藤 慎一（京都大学総務部渉外課）
テーマ4「幸せ人生 螺旋化計画」
発表者 倉増 京平（ティネクト株式会社／一般社団法人WorkDesignLab）

第２部　KYOTO STEAMトークセッション
テーマ「京都、文化を基軸に、いかに新たな事業を創発させるか?」
＜ファシリテーター＞
谷崎 テトラ（放送作家/京都造形芸術大学客員教授）
＜登壇者＞
小笠原 治（株式会社ABBALab代表取締役／京都造形芸術大学教授）
佐々木 啓介（経済産業省大臣官房参事官（商務・サービスグループ担当））
中村 多伽（株式会社taliki 代表取締役CEO）
渡辺 広之（京都造形芸術大学情報デザイン学科教授兼学科長）

≫事業内容

2019年度では3回のワークショップを開催。様々な領域のメンバーが知見とテクノロジーを持ち寄って未来構想を創り上げ、京都の新しい価値創出につながる方向性を指し示す4つのプロジェクトが生まれました。

フォーラムの第1部「2019年度Kyoto Cultivates Team活動報告」では、その4つのプロジェクトのプレゼンテーションを行いました。

【プレゼンテーション概要】

1.「中今-center of past & future-」
過去と未来の両方を見据えた現在のあり方を「中今」という概念で捉え、その概念に基づいた活動をすることで持続可能な社会を実現していく。

2.「よわみプロジェクト」
人や社会が抱える「よわみ」を起点にして社会における「有用性」とは何かを捉え直し、その研究を元にしてサスティナブルで多様性のある未来社会を実現する。

3.「内裏復元プロジェクト」
1227年に焼失した内裏を1000年後の2227年に復元させようというプロジェクトを実施し、プロジェクトのプロセスにおいてソフト・ハードの両面から京都の未来の都市像を研究する。

4.「幸せ人生 螺旋化計画」
これからの社会で最も必要とされている『主体性』がどのようにして芽生えるのか、育まれるのかを様々な実験を通じて再現性を高めていく活動を行う。

2019年度Kyoto Cultivates Team活動報告

西村 勇哉（ファシリテーター）

「中今-center of past & future-」（発表者：北林 功）

「よわみプロジェクト」（発表者：増田 修治）

「内裏復元プロジェクト」（発表者：佐藤 慎一）

「幸せ人生 螺旋化計画」（発表者：倉増 京平）

続く第2部では、「京都、文化を基軸に、いかに新たな事業を創発させるか?」をテーマにトークセッションを実施。
まず、「イノベーションはどのようにして起こるのか」について議論を行い、京都や日本から何ができるのかを考えることが重要であること、イノベーションを担うのは人であり、人の育成・成長が必要であること、また、イノベーションは新しい問いであり、その答えを見つけるための行動を高い資本効率でできるかがイノベーションを起こすカギである、という議論が交わされました。
次に「京都という街が持つ力」について議論が行われ、他地域への展開ができる「京都モデル」の創出や、京都の文化遺産を「資産」として活用することが提言されました。
また、新型コロナウイルス禍の現状を経て、未来がどこに向かうのかについても議論が行われ、企業や人が行動変容する中で、その変容に対して寄与していくスタートアップや新産業を支援していくことが重要であること、社会変化は構造改革を推進する機会ともなること、今こそ本質が何かを問いながらクリティカルなアプローチをしていくことが必要であることが語られました。
以上の議論を踏まえて、イノベーションを生み出す上での問いの重要性、人と人とのつながりの大切さが改めて確認され、次年度以降にKyoto Cultivates Teamが次のステップに進むことが宣言されました。

株式会社 電通 京都支社
営業部長 増田 修治

左：渡辺 広之／中央：小笠原 治／右：中村 多伽

谷崎 テトラ（ファシリテーター）

佐々木 啓介（web会議システムで参加）

KYOTO STEAM キッズ・ワークショップ

≫開催概要

開催日：2019年8月3日（土）
会　場：京都リサーチパークKISTICたまり場
料　金：無料

アート×動物編「チンパンジーのためのデジタルアートをつくろう!」
時間：10:00〜11:00／11:30〜12:30
講師：人長 果月（美術家）／山梨 裕美（京都市動物園主席研究員）

アート×算数編「アート作品や自然界にかくされた算数をみつけだそう!」
時間：13:30〜14:30／15:00〜16:00
講師：織田 堯（T-KIDSシェアスクール梅田スクール長・アーティスト）

アート×理科編「ミクロの化石からアートへ!」
時間：10:30〜12:00／14:00〜15:30
講師：君平（美術家・成安造形大学准教授）／
竹谷 陽二郎（元福島県立博物館学芸員）

入場者数：88名
協力：公益財団法人京都高度技術研究所（ASTEM）／
京都リサーチパーク株式会社

≫プログラム概要

京都リサーチパーク株式会社主催の「KRP-WEEK」において、ASTEM30周年記念事業との連携により、KYOTO STEAM−世界文化交流祭−のコンセプトであるアート×サイエンス・テクノロジーといった多様なジャンルの横断による可能性を、子どもたちにわかりやすく伝えるワークショップを実施しました。「アート×動物」、「アート×算数」、「アート×理科」といった様々な角度から芸術と科学の融合が分かりやすく体験できる内容を企画し、子ども達はもちろん、見学されている多くの保護者の方も本プログラムに興味を示されていました。

アート×動物編「チンパンジーのためのデジタルアートをつくろう!」

KYOTO STEAM−世界文化交流祭−において2018年度から実施している「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」を体験するプログラムとして実施しました。チンパンジーの生態に関するレクチャーの後、チンパンジーのためのデジタルアートを作成しました。参加者たちは、チンパンジーたちの反応を想像し、モチーフ、アニメーション、音等を工夫し作品を制作し、後日、京都市動物園のチンパンジーたちにタッチパネルで遊んでもらいました。

ワークショップ風景（人長 果月）

アート×算数編「アート作品や自然界にかくされた算数をみつけだそう!」

STEAMに含まれるArts（芸術）とMathematics（数学）の融合を身近なところから発見し、体験できるプログラムを実施しました。歴史的に名画と呼ばれる作品の中に潜む図形や、人が美しいと感じる自然界の形を構成する数式など、数学的な根拠に裏付けられた美しさを発見した後、自立可能な立体物を作成しました。数学的なバランスがとれていなければ自立しない立体物の作成において、大人が思いもよらない複雑な立体物を作る子どもたちの創造力の豊かさを感じるとともに、異なるジャンルの融合による新たなモノの“見方”を知る機会となりました。

ワークショップ風景（織田 堯）

アート×理科編「ミクロの化石からアートへ!」

放散虫をモチーフにしたこのワークショップで、子どもたちは、放散虫の生態やその化石についてのレクチャーを受け、実際に顕微鏡で放散虫の化石を観察した後に、放散虫の微化石の電子顕微鏡画像を透明なアクリル板の下に敷き、上からペンでトレースしました。その過程で、角を生やしたり渦巻き模様をつけたりと、化石から受けた印象をもとにスケッチを自由にデフォルメ。最後に、そのようにしてできた「オリジナルの化石」にラテン語で名前をつけました。

ワークショップ風景（君平）

舞台芸術制作者育成プログラム

≫開催概要

報告書発行

名　　称：KYOTO STEAM × KYOTO EXPERIMENT 芸術祭を通じた人材育成事業報告書「芸術の未来を見つめて―フェスティバルを起点に生まれた思考」
発行日：2020年3月
企画・制作：KYOTO STEAM−世界文化交流祭−実行委員会
KYOTO EXPERIMENT
デ ザ イン：UMA/design farm
編　　集：橋本 裕介（KYOTO STEAM−世界文化交流祭−実行委員会チーフディレクター／KYOTO EXPERIMENT プログラムディレクター／ロームシアター京都 プログラムディレクター）
山本 恵子（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）
編集協力：青嶋 絢/川崎 陽子
印刷・製本：柏村印刷株式会社

シンポジウム「企業活動と芸術の来るべき関係」

開　催　日：2019年10月16日（水）18:00〜20:00
会　　場：CEOmake KYOTO
主　　催：KYOTO STEAM−世界文化交流祭−実行委員会/
KYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭実行委員会
会場提供：一般社団法人日本CEO協会
登　壇　者：片山 正夫（公益財団法人セゾン文化財団理事長/
公益法人協会理事・法制委員長）
芝川 能一（千島土地株式会社代表取締役社長/
一般財団法人おおさか創造千島財団理事長）
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／ロームシアター京都館長）
〈ファシリテーター〉
橋本 裕介

≫プログラム概要

次世代の舞台芸術制作者や広く芸術祭を担う人材の育成を目指して、2017年度から2018年度にかけて「KYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭」を通じた舞台芸術制作者育成プログラムを実施しました。今年度は、それらの実施報告と有識者による見解を踏まえて報告書を発行しました。報告書の発行にあたり、アートと社会の有益な関係の構築について考察を深めるためのシンポジウム「企業活動と芸術の来るべき関係」を開催し、その内容を同報告書に再録しました。

シンポジウム「企業活動と芸術の来るべき関係」の様子（2019年）

≫人材育成事業の記憶を留めるということ

KYOTO STEAM−世界文化交流祭−のプログラムとして、「KYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭」を通じた舞台芸術制作者育成プログラムを2017年度から2018年度にかけて実施し、今年度はその成果をまとめる報告書を発行しました。
人材育成事業の成果を測るのは、通常長期的な視点で振り返ったときに初めて可能になるのですが、報告書を作成することによって、記憶が確かなうちに検証できる機会となりました。そこで、その検証をより確かなものとするため、単に実施した内容を記載するのではなく、対談「舞台芸術フェスティバルにおけるディレクションとは」とシンポジウム「企業活動と芸術の来るべき関係」という催しをKYOTO EXPERIMENT 2019にあわせて実施し、それらの内容も採録しました。
KYOTO STEAM−世界文化交流祭−のプログラムとして実施したことで、これらの催しも舞台芸術の世界の中だけに留まらず、広く文化政策や文化に隣接する他のセクターの考え方についても共有できました。結果として、来るべき時代の制作者像とは、そうした広い視点が求められることについても気づかせてくれる良い機会となりました。それが、報告書の他の寄稿者による文章とも有機的につながったと感じています。

KYOTO STEAM−世界文化交流祭−実行委員会チーフディレクター
KYOTO EXPERIMENTプログラムディレクター
橋本 裕介

≫報告書掲載内容

ごあいさつ	門川 大作
KYOTO STEAM−世界文化交流祭−と人材育成	平竹 耕三
舞台芸術の水脈	太田 耕人
舞台芸術フェスティバルのディレクターに必要なこと−KYOTO EXPERIMENTを通じて考えたこと	橋本 裕介
同時代の舞台芸術における日本から見た国際ネットワークの新たなフェーズ	丸岡 ひろみ
今、私に求められているものとは−文化・芸術を担う人材として育成されるということ	山本 恵子
対談「舞台芸術フェスティバルにおけるディレクションとは」	クリストフ・スラフマイルダー×橋本 裕介
シンポジウム「企業活動と芸術の来るべき関係」	片山 正夫、芝川 能一、平竹 耕三
いかにしてジャンルに新たな生命（いのち）を吹きこむか	吉岡 洋

KRP地区開設30周年記念事業 連携企画

会場の様子

≫開催概要

開　催　日：2019年10月29日（火）
会　　場：京都リサーチパーク1号館4階サイエンスホール ホワイエ
協 力 団 体：公益財団法人京都高度技術研究所（ASTEM）／
京都リサーチパーク株式会社
PR動画制作：高野 友実

≫プログラム概要

KYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員会の参画団体である京都高度技術研究所（ASTEM）は、2019年10月に京都リサーチパーク東地区の開設とともに開所30年周年を迎え、それを記念し、記念式典やシンポジウムなどを開催しました。本プログラムにおいては、その記念式典やシンポジウム会場において、KYOTO STEAM－世界文化交流祭－の事業をPRするためのブースを設置し、映像上映やチラシの配布を行いました。

≫事業内容

KYOTO STEAM－世界文化交流祭－が目指す未来の文化・産業の在り方を、KRP地区開設30周年記念事業に参加していた企業人・企業家や文化人等へ周知するため、「KYOTO STEAM－世界文化交流祭－2020コンセプトムービー」やKYOTO STEAM－世界文化交流祭－prologueで実施した事業の動画を上映しました。併せて、KYOTO STEAM－世界文化交流祭－が開催を目指している公募によって選ばれたアーティストと企業等のコラボレーション作品による国際的なコンペティションをPRし、企業等に同コンペティションに参画することを呼びかけるためのPR動画を作成し、上映しました。その動画には、「STEAM THINKING －未来を創るアート京都からの挑戦 国際アートコンペティション スタートアップ」展の協賛企業であるNISSHA株式会社の高橋 大樹（経営企画部広報グループ長）と株式会社島津製作所の梶谷 良野（執行役員コーポレート・コミュニケーション部部長）が企業の立場からアーティストに期待することを語るインタビューのほか、同展の参画企業から福岡 裕典（有限会社フクオカ機業代表取締役）と内本 宏（美濃商事株式会社企画課）、そして同展の参画アーティストから八木 良太、林 勇気がコラボレーション制作の意義について語るインタビューを採録しました。

「国際アートコンペティション」PR動画より、高橋 大樹（NISSHA株式会社経営企画部広報グループ長）のインタビューの様子

「国際アートコンペティション」PR動画より、梶谷 良野（株式会社島津製作所執行役員コーポレート・コミュニケーション部部長）のインタビューの様子

「国際アートコンペティション」PR動画より、福岡 裕典（有限会社フクオカ機業代表取締役）のインタビューの様子

KOKOKA OPEN DAY 2019

≫開催概要

開 催 日：2019年11月3日（日・祝）10：00～16：00
会　　場：kokoka京都市国際交流会館
協力団体：公益財団法人京都市国際交流協会
協　　力：ART360
入場者数：72名（VR体験者数）

≫プログラム概要

子どもから大人まで、多くの方に国際交流を楽しんでいただき、kokoka京都市国際交流会館と（公財）京都市国際交流協会の活動を広く周知するための「KOKOKA OPEN DAY」。2019年は、「kokoka京都市国際交流会館 30周年」及び「京都・ボストン姉妹都市提携60周年」を記念し、平和記念事業やグローバルステージ、万国屋台村など、様々な催しが行われました。
この機会に、多くの方に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」に触れていただき、「KYOTO STEAM－世界文化交流祭－2020」をPRするため、KYOTO STEAMのブースを設置しました。

≫事業内容

「KYOTO STEAM－世界文化交流祭－2020」で実施するプログラムを紹介するコンセプトムービーを上映し、「KYOTO STEAM－世界文化交流祭－2020」のPRを行いました。
また、2018年度に実施した「KYOTO STEAM－世界文化交流祭－prologue」の様子やこれまでに開催された展覧会を、VR（仮想現実）技術を活用し、まるで実際の美術館にいるかのような体験ができる「ART360（アート・スリー・シックスティー）」を多言語で配信し、気軽に「アート×サイエンス・テクノロジー」の融合に触れていただける場を作りました。

［ ブースでのVR体験の様子 ］

サポートスタッフ・インターン活動

≫プログラム概要

サポートスタッフ
活動期間：2019年12月～2020年3月
活動場所：東山いきいき市民活動センター／岡崎いきいき市民活動センター／各プログラム実施会場等
活動人数：110名（応募者数：125名）
活動内容：広報サポート／アーティストサポート／会場運営サポート

インターン
活動期間：2019年11月～2020年3月
活動場所：東山いきいき市民活動センター／岡崎いきいき市民活動センター／各プログラム実施会場等
活動人数：5名（応募者数：15名）
活動内容：フェスティバルの運営に不可欠な広報、アーティストサポート、会場運営の業務をサポートスタッフの運営を通じて実践
インターン：植村 優子／小原 真里／佐藤 佳弥／田口 樹／丸塚 紀佳

≫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。

≫文化芸術で人々の交流を促すサポートを

アートやサイエンスはもちろんのこと、京都・岡崎という地域性など、様々な動機をもとに各地から集まった、14歳から87歳までのサポートスタッフと、彼らを牽引しながらフェスティバルのマネジメントを学ぶインターンとともに、KYOTO STEAM－世界文化交流祭－2020の運営サポートを約5ヶ月間行ってきました。
サポートスタッフはワークショップを通して、自身の興味関心や来場者の立場から、フェスティバルのサポートに必要なアイデアを出し合い、それらをもとにインターンが企画を立ち上げる、この連携によって、サポートスタッフ目線の広報誌「スティームレター」や、オリジナルユニフォームのサコッシュ、アーティストへのインタビュー動画、鑑賞ガイドの実施など、自発性や特異性を活かす多くの活動が生まれました。こうした文化芸術を通じた活動と、世代や国籍を越えた彼らの交流の熱量は会場へと派生し、本フェスティバルの来場者との距離をぐんと近づけてくれたのではないでしょうか。

KYOTO STEAM－世界文化交流祭－2020
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

広報誌の編集会議をするサポートスタッフとインターン

来場者へ鑑賞ガイドを行う様子

オリジナルユニフォームのサコッシュ

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

開催内容を変更したプログラム

KYOTO STEAM－世界文化交流祭－2020では、新型コロナウイルス感染拡大防止と、お客様、出演者及び関係者の安全と健康を第一に考えた結果、以下のプログラムについて開催内容を変更しました。
プログラムの開催を楽しみにされていた皆様には、多大な御迷惑をおかけしましたことを、この場をお借りしお詫び申し上げます。

内容を変更したプログラム

STEAM THINKING －未来を創るアート京都からの挑戦
国際アートコンペティション スタートアップ展

開催日時：2020年3月21日（土）～3月29日（日）10:00～18:00
会　　場：京都市京セラ美術館 本館 南回廊2階
備　　考：内覧会のみ実施し、一般公開は中止。ギャラリートークも中止。

STEAM THINKING －未来を創るアート京都からの挑戦
アート×サイエンス GIG

開催日時：2020年3月21日（土）～3月29日（日）10:00～18:00
会　　場：京都市京セラ美術館 本館 南回廊2階
備　　考：内覧会のみ実施し、一般公開は中止。ワークショップも中止。

STEAM THINKING －未来を創るアート京都からの挑戦
アートカルティベートフォーラム「アートとサイエンス、そして私たちの幸福について」

開催日時：2020年3月9日（月）18:00～20:45
会　　場：京都大学百周年時計台記念館 百周年記念ホール
備　　考：会場を変更し、無観客にて映像収録を実施。映像は公式ウェブサイトで公開予定。

古典文学×伝統芸能×新技術
新猿楽記～cirque de kyoto～

開催日時：2020年3月29日（日）13:00/17:00
会　　場：ロームシアター京都 メインホール
備　　考：内容を変更し、映像作品として公式ウェブサイトで公開予定。

KYOTO STEAM 事業創発・未来フォーラム2020

開催日時：2020年3月26日（木）18:30～21:00
会　　場：ロームシアター京都 ノースホール
備　　考：無観客で開催し、その様子を公式ウェブサイトで公開予定。

中止したプログラム

STEAM THINKING －未来を創るアート京都からの挑戦
スタートアップ・ダイアローグ

開催日時：2020年3月22日（日）16:00～17:30
会　　場：ロームシアター京都 パークプラザ3階 共通ロビー

ダムタイプ新作パフォーマンス『2020』

開催日時：2020年3月28日（土）19:00　3月29日（日）15:00/19:00
会　　場：ロームシアター京都 サウスホール
備　　考：舞台作品を映像収録した。公開については調整中。

アート×フードマーケット

開催日時：2020年3月28日（土）・29日（日）9:00～16:00（一部16:30まで）
会　　場：ロームシアター京都　ローム・スクエア/岡崎公園ほか

延期したプログラム

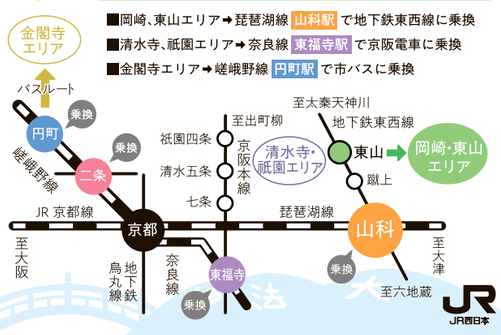
アート×サイエンス IN 京都市動物園
アートで感じる？チンパンジーの気持ち トークセッション

開催日時：2020年3月28日（土）15:30～17:00
会　　場：京都市動物園 レクチャールーム
備　　考：展示・公開実験は実施。トークセッションは2020年度に実施し、映像を公式ウェブサイトで公開予定。

KYOTO STEAM Arts x Science Workshop Series
見えないものをつかまえる

開催日時：2020年3月7日（土）～9日（月）11:00～18:00
（3月9日（月）は16:00まで）
会　　場：京都大学橋会館
備　　考：展示にあわせて、ワークショップも延期。

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
■清水寺、祇園エリア➡奈良線 東福寺駅 で京阪電車に乗換
■金閣寺エリア➡嵯峨野線 円町駅 で市バスに乗換


広報

印刷物

媒体	内容	数量	日程
ポスター	❶KYOTO STEAM－世界文化交流祭－2020	100	1月9日～
	STEAM THINKING －未来を創るアート京都からの挑戦 国際アートコンペティション スタートアップ展	800	1月9日～
	古典文学×伝統芸能×新技術 新猿楽記～cirque de kyoto～	200	1月6日～
	ダムタイプ新作パフォーマンス『2020』	100	12月20日～
	アート×フードマーケット	100	3月6日～
フライヤー・パンフレット	❷KYOTO STEAM－世界文化交流祭－2020 先行フライヤー	3,000	8月23日～
	❸KYOTO STEAM－世界文化交流祭－2020 フライヤー	20,000	10月31日～
	❹KYOTO STEAM－世界文化交流祭－2020 総合パンフレット	20,000	1月9日～
	❺STEAM THINKING －未来を創るアート京都からの挑戦 国際アートコンペティション スタートアップ展	30,000	1月14日～
	❻STEAM THINKING －未来を創るアート京都からの挑戦 アートカルティベートフォーラム「アートとサイエンス、そして私たちの幸福について」	7,500	1月9日～
	❼ダムタイプ新作パフォーマンス『2020』	20,000	12月18日～
	❽古典文学×伝統芸能×新技術 新猿楽記～cirque de kyoto～（日本語版）	40,000	11月22日～
	古典文学×伝統芸能×新技術 新猿楽記～cirque de kyoto～（英語版）	10,000	1月14日～
	❾アート×フードマーケット 先行フライヤー	10,000	1月31日～
	❿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	30,000	12月27日～
	サポートスタッフ・インターン募集	5,000	8月9日～
	⓫KYOTO STEAM キッズ・ワークショップ	2,500	6月24日～
ステッカー	古典文学×伝統芸能×新技術 新猿楽記～cirque de kyoto～	5,000	2月28日～
当日配布パンフレット	STEAM THINKING －未来を創るアート京都からの挑戦 国際アートコンペティション スタートアップ展	20,000	3月19日～
	FUTURE SCENARIO for STEAM THINKING	20,000	3月19日～
	STEAM THINKING －未来を創るアート京都からの挑戦 アート×サイエンス GIG	10,000	3月19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	20,000	3月21日～
報告書・カタログ	KYOTO STEAM－世界文化交流祭－2020	1,000	3月31日
	STEAM THINKING －未来を創るアート京都からの挑戦 国際アートコンペティション スタートアップ展	1,000	3月31日
	STEAM THINKING －未来を創るアート京都からの挑戦 アート×サイエンス GIG 作品カード	9,000	3月31日
	KYOTO STEAM 事業創発・未来フォーラム2020	2,000	3月31日
	KYOTO STEAM × KYOTO EXPERIMENT 芸術祭を通じた人材育成事業報告書「芸術の未来を見つめて―フェスティバルを起点に生まれた思考」	2,000	3月31日

WEB

媒体	内容	日程
⓬公式WEB（日本語版・英語版）	PC・SP 121,466PV（4/1～3/31）	4月1日～
公式Twitter	フォロワー638	4月1日～
公式Instagram	フォロワー115	8月2日～
公式YouTubeチャンネル		4月1日～
コンセプト動画	KYOTO STEAM－世界文化交流祭－2020	8月1日～
PR動画	STEAM THINKING －未来を創るアート京都からの挑戦 国際アートコンペティション	10月29日～
PR動画	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	3月16日～
京都市情報館メインビジュアル	KYOTO STEAM－世界文化交流祭－2020	2月7日～3月31日

京都エリア

媒体	内容	日程
きょうと市民しんぶん（3月1日号）	京都市内67万世帯	3月1日～
京都市広報板	京都市内1万箇所	3月16日～31日
GoGo土曜塾（3・4月号）	170,000部	3月1日～
岡崎手帖 2019春号	90,000部	3月12日～
Leaf mini 京なか歩く「京歩楽（まちぶら）」	50,000部	3月6日～
京都新聞 朝刊	5段1/4 モノクロ（アートカルティベートフォーラム）	2月16日
京都市営地下鉄 駅貼ポスター	全駅 B1 48枚	3月13日～19日
⓭京都市営地下鉄 ホームドア	京都駅・四条駅 計30枚	3月6日～4月2日
⓮京都市営地下鉄 デジタルサイネージ	京都駅・四条駅・京都駅烏丸公共地下道	3月9日～29日
京都市営地下鉄 デジタルサイネージ	京都駅・四条駅（アートカルティベートフォーラム）	2月19日～21日
京都市営地下鉄 デジタルサイネージ	京都駅・四条駅（新猿楽記）	2月24日～3月22日
京都市営地下鉄 デジタルサイネージ	京都駅・四条駅（スータートアップ展）	3月23日～4月2日
京都市営地下鉄 フラッグ広告	京都駅・四条駅	3月15日～28日
京都市営地下鉄 SPスタンド	全駅	2月25日～24日
京都市営地下鉄 SPスタンド	全駅（アート×フードマーケット）	2月28日～3月29日
⓯京福電気鉄道 中吊広告	B3 120枚	3月1日～3月29日
叡山電車 中吊広告	B3 120枚	3月1日～3月29日
京都バス 車内額面広告	B3 120枚	3月1日～3月29日

関西エリア

媒体	内容	日程
⓰Meets Regional 3月号	編集タイアップ カラー1ページ	2月28日
⓱JR西日本 J・ADビジョン	大阪駅・新大阪駅・京都駅・三宮駅 6エリア 109画面	3月16日～22日
JR西日本 駅貼ポスター	12駅（アート×フードマーケット）	3月16日～3月20日
⓲近鉄電車 中吊広告	B3 1,450枚（タイアップ）	3月4日～10日
阪急電鉄 中吊広告	B3 650枚	3月21日～23日
阪急電鉄 駅貼ポスター	5駅（アート×フードマーケット）	3月16日～3月20日
⓳阪急電鉄 中吊広告	B3 1,450枚（タイアップ）	3月14日～16日
京阪電車 中吊広告	B3 800枚	3月19日～22日
京阪電車 中吊広告	B3 890枚（タイアップ）	3月2日～8日、12日～15日
京阪電車 駅貼ポスター	B2 100枚（タイアップ）	2月29日～3月6日
⓴京阪電車 デジタルサイネージ	淀屋橋駅・北浜駅・出町柳駅・祇園四条駅（タイアップ）	3月2日～8日

首都圏・全国エリア

媒体	内容	日程
㉑芸術新潮 3月号	純広告 中面カラー1ページ	2月25日
㉒美術手帖 4月号	編集タイアップ カラー2 ページ	3月6日
Logicad ディスプレイ広告・インフィード広告	imp748万 クリック数13,000	3月25日～3月30日

海外エリア

媒体	内容	日程
Giobal PR Wire	海外プレスリリース配信	12月16日・20日
ART/AGENDA	海外アート層向けニュースメール配信	3月12日
ニュースレター		10月4日・11月20日・1月30日・2月8日・3月16日

会場OOH

内容	日程
KRP地区開設30周年記念事業 連携企画 バックパネル	10月28日～
屋内スポンサーボード	3月19日～

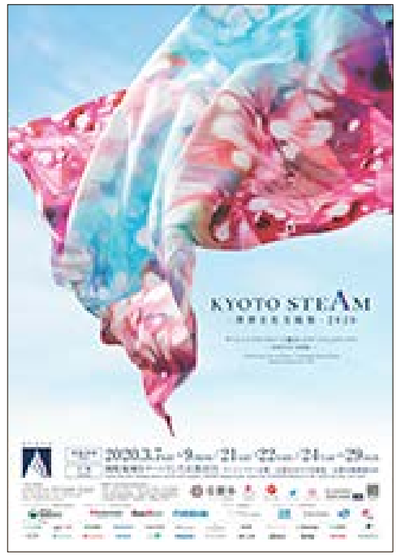
パブリシティ

媒体	内容	日程
プレスリリース	KYOTO STEAM－世界文化交流祭－2020	11月7日
	KYOTO STEAM－世界文化交流祭－2020	12月9日
	STEAM THINKING －未来を創るアート京都からの挑戦 国際アートコンペティション スタートアップ展	12月9日
	ダムタイプ新作パフォーマンス『2020』	11月26日
	古典文学×伝統芸能×新技術 新猿楽記～cirque de kyoto～	11月26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	11月26日
	連携プログラム KYOTO Shaping the Future	11月26日
	STEAM THINKING －未来を創るアート京都からの挑戦 国際アートコンペティション	12月9日
取材案内	STEAM THINKING －未来を創るアート京都からの挑戦 国際アートコンペティション スタートアップ展	3月13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	3月3日
PR TIMES（国内）	KYOTO STEAM－世界文化交流祭－2020	1月16日

媒体	日程
新聞	22
テレビ	9
ラジオ	1
雑誌	9
WEB	48
その他	15
合計	104

印刷物

❶



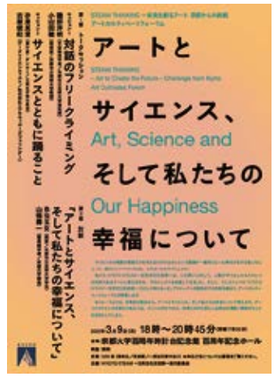
❷

❸

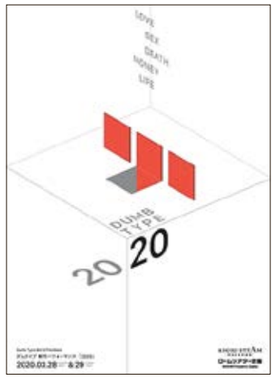
❹

⑤

⑥



⑦



⑧

⑨

⑩

⑪

京都エリア

⑬

⑭

⑮

関西エリア

⑯

⑰

⑱

⑲

⑳

首都圏・全国エリア

㉑

㉒

パブリシティ

SWITCH3月号

芸術新潮3月号

WEB

⑫

参考文献：片岡 洋祐 他「テアニン高含有緑茶抹茶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

NISSHA

NISSHA株式会社
www.nissha.com

NISSHA のコア技術は、特徴ある製品を創出し、
多様な市場に価値を提供しています。

NISSHAのコーティング技術を用いたガスセンサーは、室内の空気に含まれるさまざまな成分を検知し、
エアコンや空気清浄機による快適な室内環境づくりに貢献しています。

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）
長尾 真（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（京都市文化市民局参事）

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
上田 誠（京都市立芸術大学副理事長）
窪田 裕幸（京都商工会議所産業振興部長）
田波 宏視（日本放送協会京都放送局長）
中谷 香（公益財団法人京都市芸術文化協会専務理事）
廣野 貴夫（京都経済同友会理事事務局長）
三田 真史（京都新聞社 編集局文化部長/論説委員）
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
尾崎 学（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）

総括ディレクター
中谷 日出（元NHK解説委員（芸術文化/デジタル関連担当）/京都大学大学院総合生存学館特任教授）

チーフディレクター
亀井 亮吾（カルチュア・コンビニエンス・クラブ株式会社京都岡崎蔦屋事業部館長）
坂本 英房（京都市動物園副園長）
橋本 裕介（ロームシアター京都プログラムディレクター）

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（京都造形芸術大学情報デザイン学科教授兼学科長）

事業創発部会コアメンバー
北林 功（COS KYOTO株式会社代表取締役/コーディネーター）
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）
谷崎 テトラ（放送作家/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）
平川 健司（京都造形芸術大学客員教授）
福野 泰介（株式会社jig.jp取締役会長）
本田 恵理子（マインドクリエイターズ・ジャパン株式会社代表取締役）
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（京都市美術館リニューアル準備室ゼネラルマネージャー）
建畠 哲（京都芸術センター館長）
山極 壽一（京都大学総長）
鷲田 清一（京都市専門委員/前京都市立芸術大学学長）

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弁護士）
奥田 充一（株式会社memesスクエア代表取締役/プロデューサー）
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）

事務局
藤田 訓仁子（事務局長）
山本 恵果（事務局長補佐）
吉川 淳平（事務局長補佐）
吉田 省吾（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）
吉岡 康介（アートコーディネーター）
田中 早由里
黄 凝
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2年3月

京都市
文化庁
平成31年度
文化庁文化芸術
創造拠点形成事業
日本博
平成31年度日本博を契機とする
文化資源コンテンツ創成事業