



KYOTO CULTIVATES PROJECT

KYOTO STEAM

- 世界文化交流祭 -

令和3年度事業計画

令和3年4月

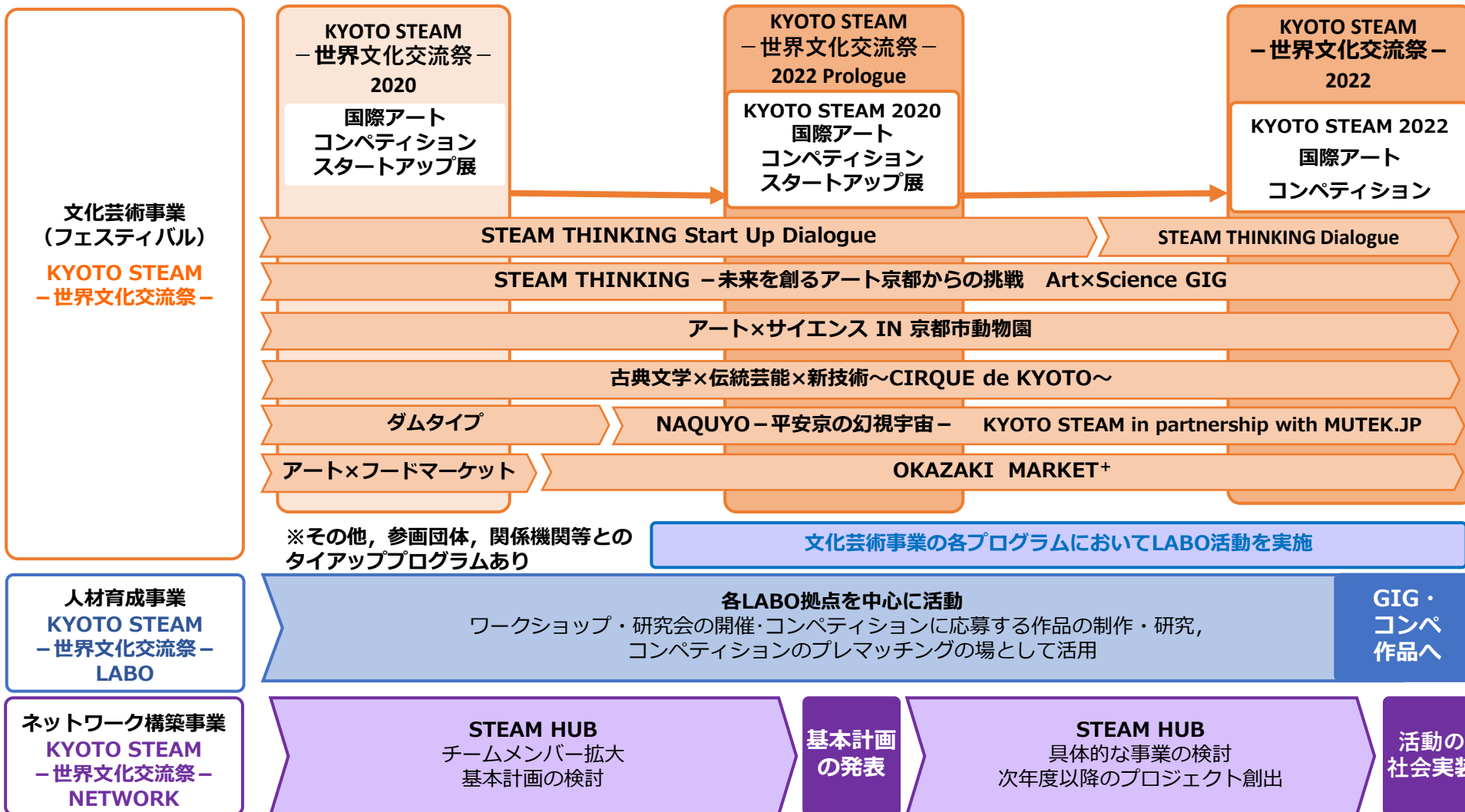


KYOTO STEAM —世界文化交流祭—

事業全体構成 (2020-2021年度)

これまでの実績を改めて整理し、2022年初頭に国際アートコンペティションを開催。

年 2020 2021 2022





令和3年度の主なプログラム

KYOTO STEAM 2022 国際アートコンペティション

令和2年度に開催した「KYOTO STEAM 2020 国際アートコンペティション スタートアップ展」の成果を踏まえ、第2回目のフェスティバル「KYOTO STEAM-世界文化交流祭-2022」のコアプログラムとして、**「KYOTO STEAM 2022 国際アートコンペティション」**を開催する。

本コンペティションは、アーティストと企業・研究機関等がコラボレーションすることで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である。令和2年度中にアーティストと企業・研究機関等の双方を広く募り、有識者からなる作品プラン審査会にて、**アーティストと企業・研究機関等のコラボレーションの組合せを11組決定**。その組合せにより、「アート×サイエンス・テクノロジー」の可能性をさぐる、領域の垣根を超えた作品の共同制作を行い、完成した作品を京都市京セラ美術館 新館 東山キューブにて開催する展覧会で展示する。展覧会会期中に、有識者による審査により**グランプリのほか複数の作品を選定**し、アーティストと企業・研究機関等のコラボレーションの成果を讃えるとともに、その挑戦を広く発信する。

また制作中から、**「STEAM Dialogue」**と題して、アーティストや企業・研究機関等による作品解説や制作の過程・裏側を紹介する動画を作成し、オンラインで公開する。その他、展覧会終了後には有識者などの寄稿文を含む**展覧会カタログを作成・配布**することによって、アーティストと企業・研究機関のコラボレーションの意義を検証し、より多くの方々に伝えていく。

【展覧会概要（予定）】

- ・会期：令和4年1月29日（土）～2月13日（日）10時～18時（入館17時半まで）※月曜日休館
- ・会場：京都市京セラ美術館 新館 東山キューブ
- ・料金：一般 有料（金額未定）／中学生以下無料
※京都市内在住又は通学の高校生は無料／障害者手帳等を提示の方は、本人及び介護者1名無料

【アーティスト及び企業応募・選考状況】

- ・アーティスト応募数 111名（選考の結果11名が決定）
- ・企業応募数 41社（選考の結果11社が決定）



京都市京セラ美術館 外観



令和2年度に開催した「国際アートコンペティション スタートアップ展」の様子

STEAM THINKING –未来を創るアート京都からの挑戦 STEAM THINKING LABO

芸・産学公連携によって**STEAM人材の育成**を図るため、京都市立芸術大学、京都芸術大学（旧名称 京都造形芸術大学）等を拠点に、企業や研究機関・研究者の参画のうえ、企業・研究機関の技術や素材を活用した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た**創発型ワークショップ**を展開する。

<実施内容（案）>

○京都市立芸術大学

【参画企業等】京セラ(株) みなとみらいリサーチセンター・塩瀬 隆之（京都大学 総合博物館准教授）・富田 直秀（京都大学大学院工学研究科教授）

○京都芸術大学（旧名称 京都造形芸術大学）

【参画企業等】株式会社SeedBank・仲村 康秀（島根大学）・木元 克典（海洋開発研究機構）



令和2年度のLABOの様子

STEAM THINKING –未来を創るアート京都からの挑戦 Art×Science GIG

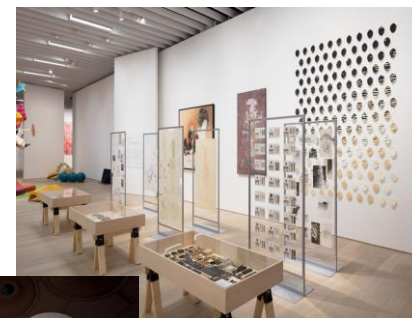
先進的な技術や素材を産み出している企業等と芸術系大学とのコラボレーションによって生み出されるアート作品やその制作過程を展示及び動画（オンライン）などで紹介する。LABOの取組の発表の場として開催。これにより、領域の垣根を超えた対話の機会を広げ、**「アート×サイエンステクノロジー」の意義を広く社会に向け発信**していく。

<実施内容（案）>

【出展者】京都市立芸術大学・京セラ(株) みなとみらいリサーチセンター・塩瀬隆之（京都大学 総合博物館准教授）・富田直秀（京都大学大学院工学研究科教授）、京都芸術大学・株式会社Seed Bank・仲村 康秀（島根大学）・木元 克典（海洋開発研究機構）

【会期】令和3年12月下旬

【会場】ロームシアター京都プロムナード等を検討中



令和2年度のGIG展示の様子



令和3年度の主なプログラム

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

京都市動物園の研究者とアーティストとの協働プロジェクト4年目の取り組みとなる。過去の映像作品はチンパンジーの興味を引くことに一定の成果はあったものの、「どのような要素がチンパンジーの興味の持続に関わっていたのか」ということはわかっておらず、令和3年度は引き続き、**彼らの興味の持続に関わる要因を把握することを研究テーマ**に据え、長期的に使用可能なアートを介した**環境エンリッチメントの開発と来園者への教育普及**についても検討していく。さらに、アーティストが試行錯誤を繰り返すことで、アートの新たな視座を提示することを目指す。

<公開実験・展示（案）>

■チンパンジーを対象とした検討【通年で実施】

類人猿舎内に、テーマに基づく3つの映像作品を同時に提示して、チンパンジーの反応を検討する。

■来園者を対象とした検討【令和3年12月予定】

本実験がチンパンジーに関する知識の増加や保全意識の向上に寄与するかどうかを検討する。

■これまでの取組成果発表会【令和3年2月予定】



令和2年度の試行の様子
(映像作品を観るチンパンジー)

NAQUYO – 平安京の幻視宇宙 – KYOTO STEAM in collaboration with MUTEK.JP

MUTEK.JPとの共同プロジェクト2年目としての取組を推進する。令和3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、フィールドレコーディング範囲を広げて音を収集するとともに、最新の立体音響・映像技術を取り入れ、**平安京サウンドスケープを学術的・アートの発展、発表**することを目指す。また、**後進育成を目的に一連の制作プロセスを追ったアーカイブ映像の制作と公開**を行う。

<実施内容（案）>

■学術的考察／フィールドレコーディング／音素材の制作【通年】

■NAQUYO #5「平安京の音宇宙を展望する（仮）」（トーク）【令和3年5月予定】

■NAQUYO #6「サウンドスケープを捉える－音の空間性」（ワークショップ）【令和3年10月予定】

■NAQUYO #7「平安京のサウンドスケープ2022（仮）」（トーク&ライブ）【令和3年12月下旬】

会場：ロームシアター京都 サウスホール（予定）

※MUTEK.JPとは

最新のテクノロジーを駆使した電子音楽・デジタルアート等の文化芸術活動の普及を目的とした国際芸術フェスティバル。MUTEK.JPは、アジアで唯一の日本法人。



令和2年度の取組の様子
(上：ライブパフォーマンス 下：文化研究発表会)



令和3年度の主なプログラム

古典文学×伝統芸能×新技術

梁塵秘抄 2021 ～後白河 愛と祈り cirque de kyoto (仮称)

4箇年にわたる「新猿楽記・Revision」創成プロジェクトの集大成となるパフォーマンスを創作し上演する。京都の文化資源である「祭」の本質に迫るコラボレーション・パフォーマンスであり、文化の担い手たる京都の庶民を中核に継承されてきた祭りの伝統と心をパフォーマンスの軸にしっかりと根付かせ、文化創成のプロセスを未来に継承していくイメージを鮮明に表現していく。

また、令和2年度「梁塵秘抄2021 cirque de kyoto」から継続する、美術・衣裳等をはじめとする様々な企業との協力体制をさらに充実させ、常に文化的なイノベーションを産み出し続ける京都の価値を表現し、パフォーマンスとして結実する。

<実施内容 (案) >

【会場】ロームシアター京都 ロームスクエア

【時期】令和3年12月下旬



令和2年度の取組の様子
(梁塵秘抄2021～cirque de kyoto～)

OKAZAKI MARKET +

これまでの取組を活かして、時代の潮流・社会の要請に応じたテーマ・コンテンツを柔軟かつ的確に組み込み、文化・経済の担い手 (住民) 力を活かしたプログラムを実施する。マーケットを通して、多種多様な機関・団体等と共同し、地域資源を活用した賑わいを創出することにより、観光需要を取り戻すとともに、マーケットに関わる人々と来場者双方に活力をもたらす機会とする。

<実施内容 (案) >

■ OKAZAKI MARKET+の開催【令和3年12月下旬】

- ・契機 (きっかけ) のプログラム
- ・源流と技のプログラム 「衣に心を込めるーをかし今昔 (仮)」

【連携事業】

- オンライン読書会「ほんとのはなしー自分の環世界を見つめようー」との連携
- 骨董市「平安蚤の市」との連携



令和2年度の取組の様子
(上：伝統工芸ワークショップ 下：リレー・トーク)



令和3年度の主なプログラム

Kyoto Cultivates Team (事業創発部会)

令和3年度は、Kyoto Cultivates Teamで取り組んできた事業創発の仕組みを、**令和4年度以降も継続していくための取組**を進めるとともに、これまでの取組により生まれた事業プロジェクトの**自走化に向けた活動**を進める。また、それらの成果を「KYOTO STEAM 事業創発・未来フォーラム2022」にて広く発表し、さらなるネットワーク構築の契機とする。

- 取組1：事業創発の仕組みの継続
- 取組2：創発された事業プロジェクトの自走化【事業プロジェクト名】KYOTO DAIRI PROJECT
- 取組3：「KYOTO STEAM 事業創発・未来フォーラム2022」の開催【令和3年12月予定】
開催場所：京都モダンテラス（案）



令和2年度の取組の様子
(事業創発・未来フォーラム2021)

サポートスタッフ・インターンによる事業展開

サポートスタッフ・インターンの継続的な運営を通し、**文化芸術活動に携わる専門的な人材の育成**、フェスティバルの周知および**地元ネットワークの構築**を図るとともに、開催に向けた機運を醸成する。

- インターン
KYOTO STEAM-世界文化交流祭-のプログラムを担当するアートコーディネーターのもと、企画立案から運営までを学ぶことで、アートに携わる人材を育成する。
- サポートスタッフ
主に会場運営をサポートするための監視業務及び来場者の案内業務を担当する。このための、専門的な研修を実施する。



令和2年度の活動の様子
(インターン勉強会)

多分野共同プログラム：全学術分野結集+Artsプログラム（仮称）

大学のまち京都を象徴する大学であり、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-実行委員会が連携したプログラム。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する。

連携事業：ソニーグループとの連携による展覧会及び文化プログラムの実施

日本を代表する最先端テクノロジー企業ソニーグループとの連携プログラムを実施。KYOTO STEAM-世界文化交流祭-とシナジー効果をもつエキジビジョン等を、ロームシアター京都や岡崎公園を会場としたプログラムと同時期に開催予定。



KYOTO STEAM – 世界文化交流祭 – 実行委員会

〒606-8536

京都市左京区粟田口鳥居町 2 番地の 1 (京都市国際交流会館内)

京都市文化市民局文化芸術都市推進室文化芸術企画課

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

E-Mail : info@kyoto-steam.org