



「KYOTO STEAM 2022 国際アートコンペティション」企業・研究機関等の募集について

KYOTO STEAM-世界文化交流祭-では、令和3年度に開催する「アート×サイエンス・テクノロジー」をテーマとしたフェスティバル「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（以下「コンペティション」という。）」を開催します。

本コンペティションは、アーティストと企業・研究機関等（以下「企業等」という。）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国際コンペティションです。アーティストと企業等の双方を広く募り、両者の創造力を融合させることで「アート×サイエンス・テクノロジー」の可能性を体現する作品を制作し、その作品の中から優秀な作品を表彰します。

この度、アーティストに素材や技術、データ、知見等を提供いただくことで、アーティストの活動を御支援いただける企業等を下記のとおり募集しますので、お知らせします。

海外では、企業等とアーティストとのコラボレーションが盛んに行われています。それはアーティストのものの見方が技術開発にこれまでになく着想を与え、目を見開かせてくれるからです。本コンペティションは、貴社の素材等によるこれまでになくアート作品の制作と国際発表の機会です。アーティストとのコラボレーションを実体験しようという企業等の皆様の御応募をお待ちしています。

記

1 募集概要

アーティストに素材や技術、データ、知見等を提供いただける企業等を募集します。企業等の業種や所在地、事業規模等は問いません。

詳細については、KYOTO STEAM-世界文化交流祭-公式ウェブサイト（以下「ウェブサイト」という。）及び別紙「KYOTO STEAM 2022 国際アートコンペティション参加説明書（以下「参加説明書」という。）」を御覧ください。

(1) エントリー条件

ア 当事業の主旨に賛同し、アーティストに対して、企業等の素材や技術、データ、知見等を無償で提供いただけること。

【提供いただく素材等の一例】

高度な計測技術、特殊加工の印刷技術や印刷物、精密な金属加工技術や加工品、最先端のロボティクス技術や医療技術やその知見、研究・開発素材のデータや画像、染織、発酵をはじめとする伝統的な技術や素材 等

イ 提供可能な素材や技術，データ，知見等に関する情報を KYOTO STEAM—世界文化交流祭—公式ウェブサイトで公開可能なこと。

ウ アーティストが応募する作品プランの審査に御協力・御参加いただけること。

エ 選定されたアーティストとの協議や，作品制作に御協力いただけること。

オ 展覧会広報に御協力いただけること。

(2) エントリー受付期間

令和2年8月31日（月）～12月10日（木）

(3) エントリー方法

別紙「参加説明書」を御一読のうえ，エントリーシート及び素材や技術，データ，知見等の概要が分かる資料を後記「6 応募・問合せ先」へ E-mail にて御提出ください。郵送や持参での提出は受け付けておりません。

その際，エントリーシートは編集可能なテキストデータ（Excel 等）でお送りいただき，メールの件名を「コンペティション応募書類」としてください。

応募いただいた企業等の情報はいずれも，本公募以外の目的には使用しません。

2 コンペティションの流れ

月日	内容	備考
令和2年 8月31日 ～12月10日	・エントリー企業等の募集	
令和2年 9月下旬～ 令和3年 1月頃	・エントリー情報をウェブサイトで公開（エントリー情報は随時更新）	提供いただく素材等の概要のほか，企業等名・業種，自社の公式ホームページ URL などを掲載
令和2年10月下旬～ 令和3年 1月下旬	・素材等を活用した作品プランの募集（アーティストが応募）	作品プランは国内外のアーティストから広く募集予定
令和3年 2月頃	・コラボレーション制作する作品プランの決定（応募された作品プランの審査）	貴社の素材等が活用されたプランの応募があった場合のみ
令和3年 4月～	・コラボレーション作品の制作開始	アーティストとの作品プランの協議，素材等の提供など
令和3年度中	・展覧会の開催（作品の展示） ・作品審査，表彰	

3 展覧会概要（予定）

(1) 展覧会名

KYOTO STEAM 2022 国際アートコンペティション

(2) 会期

令和3年度中

(3) 場所

京都市京セラ美術館

4 コンペティション参加のメリット

本コンペティションに御参加いただくことで、以下のようなメリットが期待できます。

- (1) アーティストとのコラボレーションにより、企業等の素材や技術、データ、知見等の新たな活用や展開が期待できます。
- (2) 本コンペティションにおいて企業等の素材や技術、データ、知見等を活用した作品を発表することで、国際的に企業等の素材等を **PR** することができます。併せて、展覧会場において、企業等の活動を紹介するパネルを掲示します。
- (3) 事業広報（ウェブサイト、フライヤー、展覧会カタログ等）において、企業等の概要や提供いただく素材や技術、データ、知見等を紹介します。
- (4) アーティストとのコラボレーション過程の記録を、企業等の **PR** として活用いただけます。
- (5) 本コンペティション終了後も、アーティストとのコラボレーションによって制作した作品画像を、企業等の **PR** に活用いただけます。

5 その他

- ・ エントリー後、アーティストから作品プランを募集しますが、企業等の素材等を活用した作品プランが応募されない場合もありますので、あらかじめ御了承ください。
- ・ 本事業は、令和3年度の文化庁助成や京都市予算により実施するものです。当該予算に係る審議の状況によっては、内容に変更が生じる場合があります。

6 応募・問合せ先

御応募を検討されている企業等からの御質問も、随時受け付けております。いつでもお気軽にお問い合わせください。

KYOTO STEAM—世界文化交流祭—実行委員会（担当：中尾，安河内，文字）

（平日 午前8時45分～午後5時30分／土日祝除く）

〒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

E-mail：info@kyoto-steam.org

ウェブサイト：<https://kyoto-steam.com/>

コンペティション概要：<https://kyoto-steam.com/program/event03/>

【参考 1 : KYOTO STEAM 2020 国際アートコンペティション スタートアップ展について】

本コンペティションのスタートアップ事業として、今秋「KYOTO STEAM 2020 国際アートコンペティション スタートアップ展」を以下のとおり開催します。

同展では、実行委員会が選抜したアーティストと企業等がコラボレーションを行い制作した作品を展覧します。

なお、同展の会期中に、エントリーを御検討中の企業等を対象に、実行委員会のアートコーディネーターが、会場においてコンペティションの趣旨やアーティストとのコラボレーションの意義、展覧された作品の説明等を行います。説明を希望される方は、「6 応募・問合せ先」へ E-mail にて御連絡ください。



京都市京セラ美術館外観
撮影：来田猛

(1) 展覧会名

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

(2) 会期

令和2年10月31日（土）～12月6日（日）10時～18時

※月曜日休館（月曜日が祝日の場合は開館）

※入館には事前予約が必要です。

※最新の開館情報は、京都市京セラ美術館の公式ウェブサイトで御確認ください。

(3) 会場

京都市京セラ美術館 東山キューブ

(4) 料金

一般 1,000円（税込み）／中学生以下無料

※京都市内に在住・通学の高校生は無料（学生証等の提示が必要）

※障害者手帳等を提示の方は、本人及び介護者1名無料

詳しくはこちら：<https://kyoto-steam.com/program/event01/>

【参考2：アーティストとのコラボレーション作品一例】

○鈴木太朗（メディア・アーティスト）× 有限会社フクオカ機業 《水を織る》 ～斬新な発想で生み出された最新の西陣織で、自然現象がもつ“美しさ”を魅せる～

西陣織でカーボン等も織り込むなど、先端技術を用いた西陣織を提案するフクオカ機業。

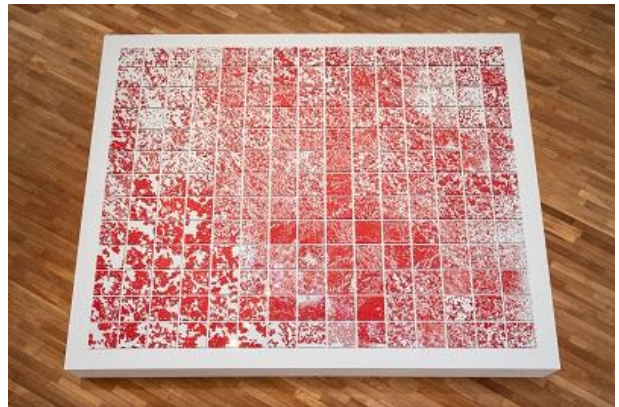
《水を織る》は、フクオカ機業が持つ西陣織の製造技術を用いて、横糸に色水が通された極細かつチューブ状の糸を使用することで、水を織りこんだ生地を実現した作品です。



○大和美緒（美術家）× 株式会社島津製作所 《under my skin》 ～一滴の血液から広がる世界をミクロな視点で見つめ、描く～

日本を代表する、世界的な精密機器メーカーである島津製作所。

《under my skin》は、島津製作所から技術提供を受け、生物顕微鏡を用いてアーティスト自身の血液細胞の活動を観察し、その様子を195枚のガラスに描き上げた作品です。



○森太三（美術家）× 太陽工業株式会社 《膜のはざま》 ～集積の風景 展示空間に現れる大きな起伏～

テント倉庫やドームなどの膜構造建築物で、世界トップクラスのシェアを誇る太陽工業。

《膜のはざま》は、太陽工業から提供を受けた端材や使い終わった膜や不具合があり製品に使用されなかった膜等と、木材を組み合わせて制作された作品です。



作品撮影：表恒匡