

八木良太
YAGI Lyota

美濃商事株式会社
MINO SHOJI CO., LTD.
提供技術：3D印刷技術/マイクロレンズ印刷技術

Resonance



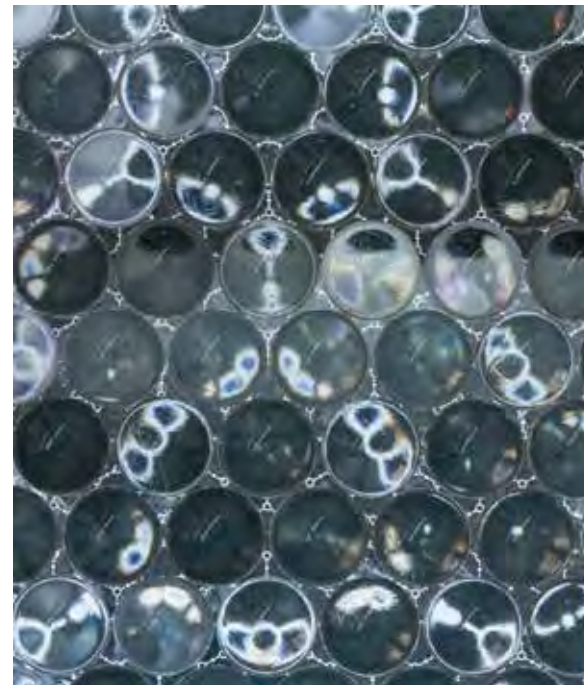
Resonance

規則正しく並んだ点や線を少しずらすように重ね合わせた時に生じる縞模様を、モアレと言う。長年にわたりスクリーン印刷加工を手がけてきた美濃商事株式会社は、そのモアレの作用を利用して、プラスチック製品の平面に奥行きを感じさせる3D印刷技術を開発し、様々な製品に展開してきた。

今回、このような技術を持つ美濃商事株式会社と、これまでレコードやカセットテープといった既存の技術を再解釈する作品のほか、立体視など人の認識を操作するような作品などを制作してきた八木良太がコラボレーションを行った。その結果、八木のアーティストとしての関心と美濃商事株式会社の技術力が結びつくことで、印刷物でないものにモアレの作用によって立体的な視覚効果を作り出す作品が制作された。

穴の開いたメタルシートが重なる時に生じるモアレを見せる円盤《Time Resonance》と角柱《Resonance in Perspective》や、ビー玉をレンズのように使うことで立体的な視覚効果を生み出す《Synthetic Wave》。あるいは、ある小説から引用された文章の上に極小のレンズを印刷したアクリルを重ねることで、文章をイメージへと転換する《For Algernon》。

これらの出品作品は総称して、「Resonance」、すなわち「共鳴」と名付けられている。これはひとつには、メタルシートの穴のように、作品を構成する要素同士が干渉している状態を説明する言葉だが、しかし、それだけではない。「共鳴」という言葉をより広く捉えるのであれば、八木と美濃商事株式会社の作り出した作品と私たちの視覚が「共鳴」しているとも言えるのではないか。両者は、近づいたり離れたったり、あるいは違った角度から眺めてみたりすると様々に現れを変えていく、私たちの眼差しの内側で生じる不思議な立体的な効果を作り出した。



Synthetic Wave
ビー玉・フィルム・ライト、100.0 × 100.0cm、2020年



For Algernon
テキスト・アクリル板・3Dレンズ、54.3 × 39.2cm (部分)、2020年



Resonance in Perspective
パンチングメタル・フレーム、40.0 × 40.0 × 120.0cm、2019年



Time Resonance パンチングメタル・モーター、98.0 × 98.0cm、2019年

八木良太 YAGI Lyota

メディア・アーティスト。1980年愛媛県生まれ。2012年京都市立芸術大学大学院美術研究科博士(後期)課程彫刻専攻単位取得満期退学。京都造形芸術大学芸術学部空間演出デザイン学科准教授。主な個展に「Vessels for Memory」(2019年、香港中文大学/中国)、「Vessels for Memory」5Art/中国)、「MUSIC FOR LAZY SUSAN」(2018年、無人島プロダクション/東京)、「What is Essential is Invisible to the Eye: Works of Lyota Yagi」(2018年、ADM Gallery/シンガポール)。主なグループ展に「VOICE AND SOUND WAVES」(2019年、LE26BY/ベルギー)、「New Japan」(2018年、Solyanka State Gallery/ロシア)、「Soundtracks」(2017年、サンフランシスコ近代美術館、サンフランシスコ)、「Imaginary Guide:Japan」(2017年、Mystetskyi Arsenal/ウクライナ)、「見立てと想像力」(2017年、元淳風小学校/京都)。

美濃商事株式会社 MINOSHOGI CO.,LTD,

スクリーン印刷資機材販売や周辺機器販売、スクリーン印刷製版加工を手掛けるスクリーン印刷の総合メーカーとして70年の歴史を持つ。従来の加飾から機能性へと新しい印刷が要求される中で、受託加工のほかに、新たな技術開発も行っている。その一環として、プラスチックやガラスなどの透明素材の表面にスクリーン印刷により特殊マイクロレンズを形成し、裏面には微細なドットパターン印刷を組み合わせることで、3D立体画像を平面上に実現する印刷技術「ミノハート3D」を開発した。

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

会期：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
*本展は、新型コロナウイルス感染予防・拡散防止のため、開催を中止いたしました。
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：一般財団法人ニッサ印刷文化振興財団
主催：KYOTO STEAM -世界文化交流祭-実行委員会

執筆・編集：安河内宏法 (KYOTO STEAM -世界文化交流祭-実行委員会)
デザイン：宮谷一孝 (日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社)
写真撮影：表恒匡
印刷：日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社
発行：KYOTO STEAM -世界文化交流祭-実行委員会
2020年3月31日発行





大和美緒
YAMATO Mio

株式会社島津製作所
SHIMADZU CORPORATION
提供技術：分析計測技術

under my skin

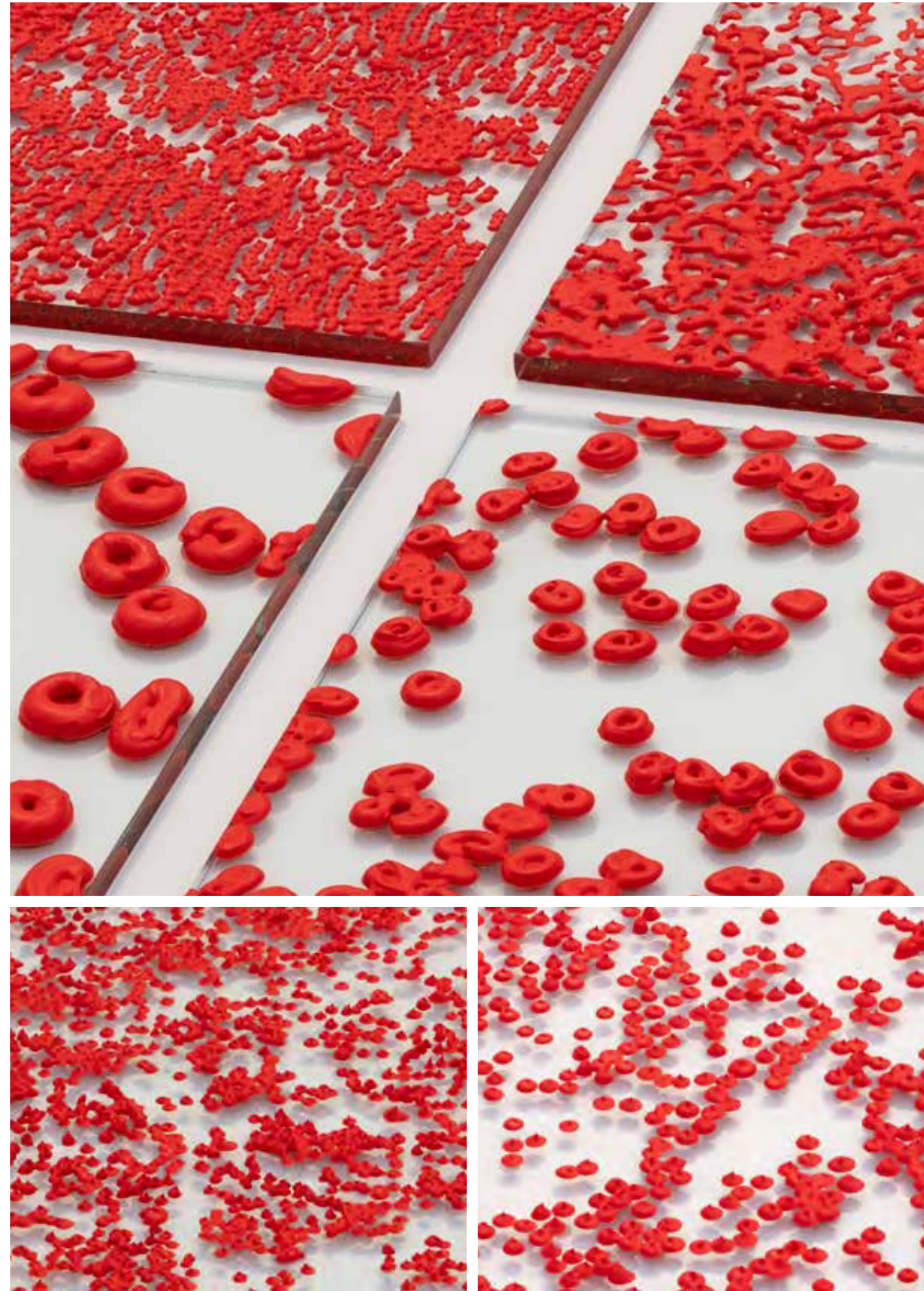
under my skin

アクリル絵具・ガラス、353.0×310.0cm（各20.0×20.0cmのガラス195枚）、2020年

点や曲線などを繰り返し描き、画面を覆い尽くすことで平面作品を制作してきた大和美緒が、株式会社島津製作所とコラボレーションするにあたり、計測機器、医用機器、航空機器、産業機器といった同社の持つ多様な製品や技術の中から関心を抱いたのは、分析計測技術であった。大和は同社の担当者からのアドバイスをを受け、プランを練り上げ、デジタル顕微鏡を用いて作品を制作した。

展示台の上に並べられた195枚に及ぶガラス板には、《under my skin》という作品タイトルが示すとおり、光学顕微鏡によって観察された大和自身の血液細胞が、鮮烈な赤色の絵具によって描かれている。ガラス板ごとに絵具の大きさにいくらかのばらつきがあるのは、顕微鏡の倍率の差によるものである。大和はここで、例えば、血液細胞の輪郭さえもはっきりと見て取れるほどの高倍率で観察したイメージを描く際には絵具を粒状に盛り上げるなど、光学顕微鏡を通して得られたイメージを出来る限り忠実にトレースしている。

偶然性を伴った極小のイメージを集合させることで、ひとつの全体を形作り、ダイナミックな運動を感じさせること。この作品においては、自身の血液細胞のイメージをモチーフにしているという点において、大和のこれまでの作品に見られるそうした特徴が、よりはっきりと現れている。おびただしい数の赤い点の集合は、照明がガラス板の下に落とす影によって奇妙な浮遊感を持ったイメージとして、鑑賞者の眼前に広がる。それは、顕微鏡が捉えた大和自身の血液細胞の再現イメージであることを超えて、より広く私たちが「生命」と呼ぶものに備わる運動性を感じさせてくれるだろう。



大和美緒 YAMATO Mio

美術家。1990年滋賀県生まれ。2015年京都造形芸術大学大学院総合造形領域修了。主な個展に「project N 74 大和美緒 YAMATO Mio」(2018年、東京オペラシティアートギャラリー／東京)、「VIVID-STILL: 静か。鮮烈で」(2017年、Gallery PARC、COHJU contemporary art / 京都)、「aspect of LUMINOUS RED: ルミナスレッドの容貌」(2014年、Gallery PARC / 京都)。主なグループ展に「セッションカタカタ」(2018年、青春画廊千北／京都)、「1.2.3.4.5」(2018年、Rin Art Association / 群馬)、「アートアワードトーキョー丸の内2015」(2015年、丸ビル1階マルキューブ／東京)、「第2回 CAF 賞入選作品展覧会」(2015年、アーツ千代田3331 / 東京)、「WEEKEND: 第二期コシノヒロコ×大和美緒」(2015年、KHギャラリー芦屋／兵庫)。主な受賞に「アートアワードトーキョー丸の内2015 小山登美夫賞」(2015年、アートアワードトーキョー丸の内2015実行委員会)、「CAF 賞2015 山口裕美賞」(2015年、公益財団法人現代芸術振興財団)。

株式会社島津製作所 SHIMADZU CORPORATION

計測機器、医用機器、航空機器、産業機器を製造、販売する企業。創業1875年、京都市に本社を置く。社は「科学技術で社会に貢献する」のもと、「人の健康」・「安心・安全な社会」・「産業の発展」に向け、世界中のパートナーとともに革新的な製品・サービスを創出し、より豊かな社会の構築に貢献していく。

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

会期：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

*本展は、新型コロナウイルス感染予防・拡散防止のため、開催を中止いたしました。

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

主催：KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - 実行委員会

執筆・編集：安河内宏法 (KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - 実行委員会)

デザイン：宮谷一歌 (日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社)

写真撮影：表恒匡

印刷：日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社

発行：KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - 実行委員会

2020年3月31日発行

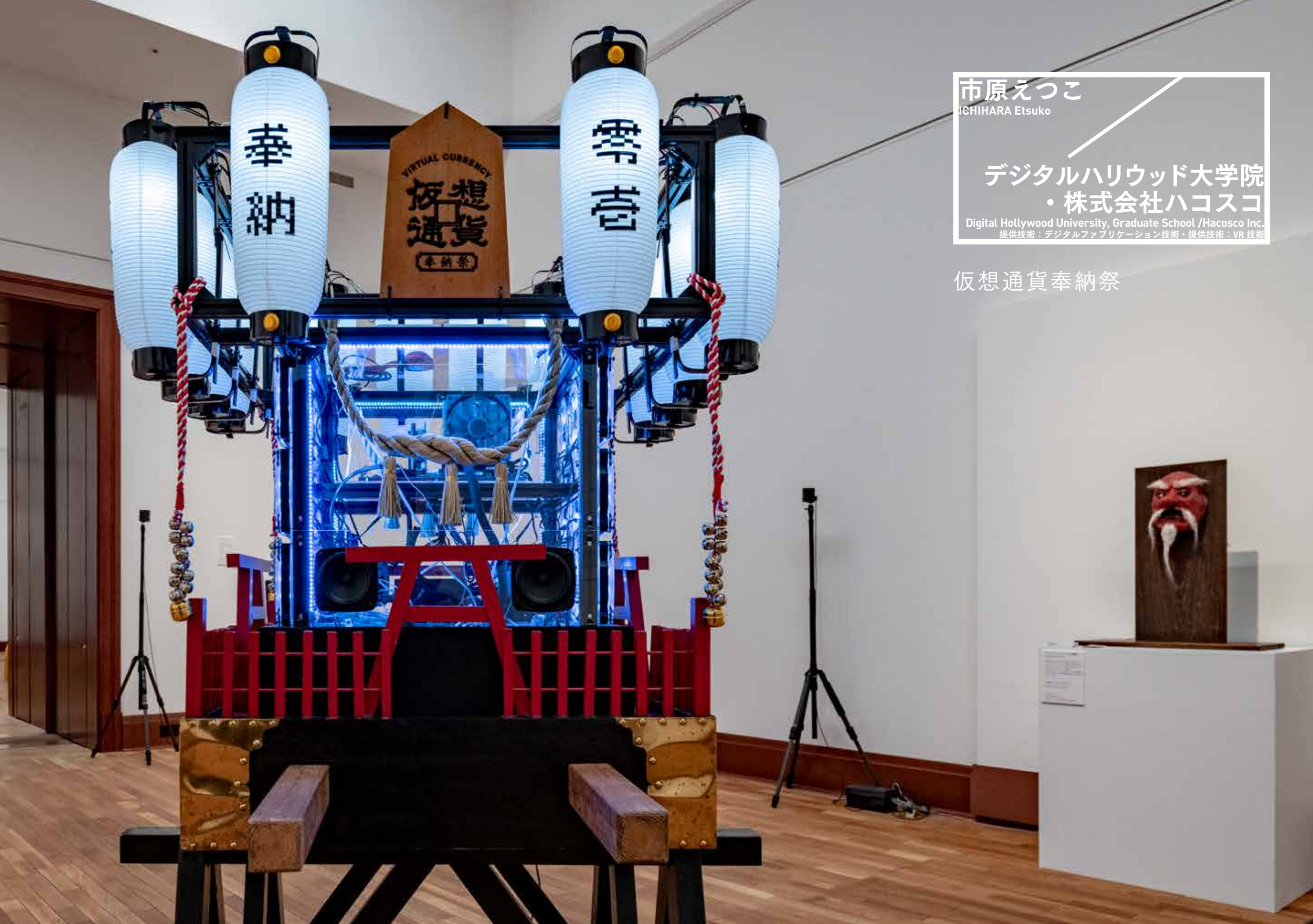


市原えつこ
ICHIHARA Etsuko

デジタルハリウッド大学院
・株式会社ハコスコ

Digital Hollywood University, Graduate School / Hacosco Inc.
提供技術：デジタルファブリケーション技術・提供技術：VR 技術

仮想通貨奉納祭



仮想通貨奉納祭

「妄想インベーター」を名乗るメディア・アーティストの市原えつこは、これまで、日本の伝統的な文化や風習を、最先端のテクノロジーによって今日的なものに作り変える作品を制作してきた。私たちにとって身近な対象をモチーフとする市原の作品は、日常的にアートに触れていない人でも楽しめるユーモラスなものとして作られている。しかし市原の作品は、日本の伝統文化に対するただのパロディとしてあるわけではない。このことは、デジタルハリウッド大学院と株式会社ハコスコのコラボレーションによって制作された本展出品作品を見ても、明らかであるだろう。

本展出品作品は、展示室中央に置かれた《サーバー神輿》のほか、まるで生きているかのようにまばたきを繰り返す《アニマトロニクス天狗様》や、展示空間内を妖怪が浮遊するVR作品《もののけVR》などによって構成された。いずれも、市原自身が「キャッシュレス時代の新しい奇祭」と呼ぶ「仮想通貨奉納祭」で用いている作品である。

《サーバー神輿》は、その名の通り、サーバーを搭載した神輿で、仮想通貨を用いれば世界のどこにいても、この神輿へ「お賽銭」を送ることができるというもの。実体のない仮想通貨を用いて「お賽銭を送る」という発想や、《サーバー神輿》が仮想通貨の着金に応じてギラギラと発光する様子は、私たちの抱く神事のイメージとかけ離れているかもしれない。しかし、私たちが神社で手を合わせるときには目に見えない対象に祈りを捧げていることや、伝統的な神輿もまたきらびやかな装飾が施されていたことを思い出すとどうだろうか。

このように市原の作品は、日本の伝統をアップデートするものであると同時に、私たち自身の文化や風習の本質を問いかける力を持っている。



もののけVR



アニマトロニクス天狗様



仮想通貨奉納祭の様子（撮影：黒羽政士）

市原えつこ ICHIHARA Etsuko

メディア・アーティスト。1988年愛知県生まれ。早稲田大学文化構想学部表象メディア論系卒業。近年の主な展示に「Open Possibilities」(2019年、Japan Creative Center / シンガポール)、「第11回恵比寿映像祭」(2019年、東京都写真美術館 / 東京)、「Speculum Artium」(2018年、Delavski dom Trbovlje / スロベニア)、「アルスエレクトロニカ・フェスティバル」(2018年、OK Center for Contemporary Art / オーストリア)、「文化庁メディア芸術祭」(2017年、オペラシティアートギャラリー / 東京)、「デジタル・シャーマニズム - 日本の呪いと祝祭」(2016年、NTT インターコミュニケーション・センター [ICC] / 東京)。主な受賞に「アルス・エレクトロニカ賞」荣誉賞(2018年、アルス・エレクトロニカ)、EUによる科学芸術賞「STARTS PRIZE」ノミネート(2018年、ヨーロッパ連合)、「第20回文化庁メディア芸術祭」エンターテインメント部門優秀賞(2017年、文化庁)、「総務省異能vation」採択(2016年、総務省)。

デジタルハリウッド大学院 Digital Hollywood University, Graduate School

日本初の株式会社立の専門職大学院として2004年に開学。超高度情報化社会においてデジタルコミュニケーションを駆使し、社会に変革を起こすリーダーを輩出すべく、SEAD (Science / Engineering / Art / Design) の4要素をバランス良く身につけ融合し、理論と実務を架橋する人材育成を行う。新規事業プランニングとプロトタイピングなど、院生のアイデアの実装およびスタートアップ支援により、「平成30年度大学発ベンチャー調査」(経済産業省)では全国大学中11位、私立大学中3位

株式会社ハコスコ Hacosco Inc.

株式会社ハコスコは誰でも手軽にVR機器を入手・体験できるよう、ダンボール製のVRゴーグル「ハコスコ」、専用アプリ、VRコンテンツからなる「VRサービス」を提供。VRゴーグルの出荷台数60万、動画投稿数1万、登録ユーザー数5万人と国内最大級のVR配信プラットフォームである。2016年日本アドバタイザーズ協会 Web グランプリ WEB 人賞、先進映像協会 グッドプラクティスアワード2016奨励賞受賞、2014年グッドデザイン賞受賞。

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

会期：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

*本展は、新型コロナウイルス感染予防・拡散防止のため、開催を中止いたしました。

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

主催：KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - 実行委員会

執筆・編集：安河内宏法 (KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - 実行委員会)

デザイン：宮谷一統 (日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社)

写真撮影：表恒匡

印刷：日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社

発行：KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - 実行委員会

2020年3月31日発行



久保ガエタン
KUBO Gaetan

株式会社コトブキ・
株式会社タウンアート
KOTOBUKI CORPORATION / TOWN ART CO., Ltd.
提供素材：遊具

どうぶつのき



どうぶつのき

遊具・木材ほか、サイズ可変、2020年

久保ガエタンは、近代科学が「オカルト」と呼んできた対象、例えばポルターガイスト現象や神秘思想などを取り上げ、その中にある近代科学とは異なる世界の見方を援用し作品を制作してきた。今回、久保は、パブリックスペースの賑わいを作ることを目指して製品やサービスを開発してきた株式会社コトブキ、そして、パブリックアートの設置などの空間プロデュースを手がけてきた株式会社タウンアートから提供を受けた使い古された公園の遊具を用いて、奇怪な樹木を思わせる立体作品を中心とするインスタレーションを制作した。

本作のモチーフとなっているのは、伝説の植物パロメツである。木綿がどのように作られるか知らなかった中世ヨーロッパの人々は、木綿は羊の木から採れると考えた。こうしてパロメツは、植物の幹の先に果実のように羊がついた姿としてイメージされた。今日の私たちからすれば、パロメツは非科学的な存在にすぎない。しかし、だからと言って、私たちは、パロメツを作り出した中世ヨーロッパの人々の想像力と無縁だと言い切れるだろうか。例えば、本作に使われている動物のかたちをした遊具。子どもたちはいまなお、日本中の公園でその「動物たち」と夢中になって遊んでいる。

この作品は、近代科学によって失われてしまった世界を、あるいは私たちが「大人」になるにつれて忘れてしまった世界を垣間見せる。その上で、私たちにとって非合理的な存在と思えるものや目には見えないものを存在しないものと切り捨てるのではなく、「想像せよ」と伝えてくる。久保は立体作品の傍で上映した映像の中で「想像力こそ、見えない何かを超えることができると信じて」と語っている。



久保ガエタン KUBO Gaetan

美術家。1988年東京都生まれ。2013年東京藝術大学大学院美術研究科修士課程先端芸術表現専攻修了。主な個展に「僕の体が僕の実験室です。あるいはそれを地球偶然管理局と呼ぶ。」(2017年、児玉画廊|天王洲/東京)、「Research & Destroy 破壊始建設」(2016年、NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] /東京)、「記憶の遠近法」(2016年、音まち千住/東京)。主なグループ展に「WRO BIENNALE」(2019年、WRO ART CENTER /ポーランド)、「塑性と蘇生」(2019年、ART ZONE /京都)、「キオクのかたち/キロクのかたち」(2017年、横浜市民ギャラリー/神奈川)。主な受賞に平成30年度京都市芸術文化特別奨励者(2018年、京都市)、第2回CAFAA賞ファイナリスト(公益財団法人現代芸術振興財団、2016年)。

株式会社コトブキ KOTOBUKI CORPORATION

1916年創業。経営理念「パブリックスペースを賑やかにすることで人々を幸せにする」のもと、利用者目線に立った製品やサービスの開発を行い、ものづくりの先にある人々の幸せなシーンを創造することで、全国のパブリックスペース、まちづくりにおける付加価値を提供している。ものづくり企業としての視点や想いを形にしながら、「滑り台のある会議室」「全国パークキャラバン」など挑戦的な発想のもとに、人々が集い、つながり、賑わうという価値を追い求め、これからのパブリックスペースを提案していく。

株式会社タウンアート TOWN ART CO., Ltd.

株式会社タウンアートは、1980年代初頭より、創造性のある公共空間の創出を目的としてパブリックアートの実践を専門的に取り組んできた。人の心を癒す、知的好奇心を掻き立てる、多種多様な価値観を共有するなど、アートのさまざまな力をパブリックスペースに織り込むことで、人々の暮らしに新しい可能性を生み出せると私たちは信じている。この信念のもと、アーティストや関係者対話を重ねながら、施設・周辺環境に限らず日々移りゆく社会状況にも応じたオリジナリティあふれるアートを提案、制作設置している。

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

会期：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

*本展は、新型コロナウイルス感染予防・拡散防止のため、開催を中止いたしました。

協賛：NISSHA 株式会社 / 株式会社鳥津製作所 / 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

主催：KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - 実行委員会

執筆・編集：安河内宏法 (KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - 実行委員会)

デザイン：宮谷一歌 (日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社)

写真撮影：表恒匡

印刷：日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社

発行：KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - 実行委員会

2020年3月31日発行



鈴木太朗
SUZUKI Taro

有限会社フクオカ機業
Fukuoka Weaving Co., Ltd.
提供技術：西陣織製造技術

水を織る

Start

STEAM THINKING - 未来を創るアート界の挑戦
国際アートコンペティションスタートアップ賞

STEAM THINKING - 未来を創るアート界の挑戦
国際アートコンペティションスタートアップ賞

WEC - WATERWEAVING
WMA - WATERWEAVING
WMA - WATERWEAVING



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

光の移ろいや風の動きといった自然現象を取り込んだ作品を制作してきたメディア・アーティストの鈴木太郎と、京都西陣の地で西陣織の伝統に根ざしつつ、炭素繊維などの最先端素材を用いた高性能織物の研究・開発を行ってきた有限会社フクオカ機業は、本展に出品している他の作家・企業等に先駆け、2018 年度よりコラボレーション制作を進めてきた。両者は、その初年度の成果として、2019 年 3 月の「KYOTO STEAM – 世界文化交流祭 – prologue」において、《水を織る – 西陣織の新たな表現》を発表。同作は、横糸として織り込んだチューブに 2 色の色水を流すことで、西陣織に 2 種類の模様を浮かび上がらせるものだった。

それから 1 年。両者はさらなる対話と実験を経て、この《水を織る》を制作した。有限会社フクオカ機業の持つ西陣織製造技術によって、昨年度に比べより細いチューブを織り込み制作された 3 本のタペストリー帯状の作品の中では、亀甲文様、七宝文様、矢絣文様といった、古くから西陣の地で愛されてきた織模様が、時に連動しながら、浮かび上がっては消えていく。

横糸として織り込まれた細いチューブが織物の表面に作り出す表情、チューブに色水が流れるときの緩やかな変化や、生々しい質感を伴った色水の動き。それらは、チューブを織り込み、そこに色水を流すというアナログな手法によってこそ生まれたものである。

時の流れの中で刻々と変化していく自然現象の美しさに惹かれてきたアーティストの発想力と、西陣の伝統を引き継ぐ企業の技術力や開発力。これらが結びつくことで、この新しい「西陣織」は生まれた。



助成：東京藝大「I LOVE YOU」プロジェクト

鈴木太郎 SUZUKI Taro

メディア・アーティスト。1973 年東京都生まれ。2005 年東京藝術大学博士後期課程修了。アトリエオモヤ代表。空間演出研究所所長。東京藝術大学美術学部デザイン科准教授。美術博士。主な展覧会に「日本の表現力」（2007 年、国立新美術館／東京）、「鈴木太郎展・そして、舞う」（2004 年、スパイラル／東京）。シャルルド・ゴール空港常設作品設置（2012 年、フランス）。アトリエオモヤとして「動きのカガク展」（2015 年、21_21 DESIGN SIGHT / 東京）、「TOKYO FIBER'09SENSEWARE」（2009 年、イタリア、イスラエル、東京他を巡回）。空間演出研究所として「TOKYO 数寄フェス」（2016 年、不忍池／東京）。チーム合作として「The Book in The Sea」（2018 年、欧州文化首都／マルタ共和国）。主な受賞に東京藝術大学大学院修了作品野村賞（2005 年、東京藝術大学）、「第 7 回文化庁メディア芸術祭」奨励賞（2004 年、文化庁）、「NHK デジスタ・アワード」グランプリ（2003 年、NHK）。

有限会社フクオカ機業 Fukuoka Weaving Co.,Ltd.

京都西陣において、時代を先駆ける織物開発を行ってきた西陣織製造企業。伝統的な西陣織の技術・ノウハウを生かした「高性能繊維／ハイ・ファブリックス」の開発・製造を手掛ける。近年はシャトル織機を改良し、炭素繊維などによるハイテク織物の製造を行う。また、炭素繊維に他の繊維を組み合わせ、意匠性の高い特殊織物を開発することにも成功し、自動車、産業資材、靴等のファッション分野まで多岐にわたる商品を製造している。

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

会期：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
*本展は、新型コロナウイルス感染予防・拡散防止のため、開催を中止いたしました。
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：一般財団法人ニッサ印刷文化振興財団
主催：KYOTO STEAM – 世界文化交流祭 – 実行委員会

執筆・編集：安河内宏法（KYOTO STEAM – 世界文化交流祭 – 実行委員会）
デザイン：宮谷一歌（日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社）
写真撮影：表恒匡
印刷：日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社
発行：KYOTO STEAM – 世界文化交流祭 – 実行委員会
2020 年 3 月 31 日発行



森太三
MORI Taizo

太陽工業株式会社
TAIYO KOGYO CORPORATION
提供素材：膜素材

膜のはざま



《膜のはざま》

膜・木材・アクリル塗料ほか、サイズ可変、2020年

指先でこねた色粘土の球を集積させたり、多角形に切り抜いた厚紙を床に積層させたりすることで展示空間内に風景を作ってきた森太三は、近年、鑑賞者が腰かけることのできる椅子や、空間を仕切り導線を作る衝立など、鑑賞者の行動に直接的に働きかける作品を制作している。そうした作品が素材の「転用」によって作られていることも特徴で、例えば、ある展覧会に出品された椅子が展覧会後に解体され、次の展覧会では衝立の素材となったりする。

今回、こうした活動を行っている森と、軽くて丈夫な「膜」の特性を活かし、建築をはじめとする様々な分野で広く事業を展開している太陽工業株式会社がコラボレーションを行った。廃棄する予定だった端材を含めた様々な「膜」を、太陽工業株式会社が準備した上で、両者は議論を重ね、本作《膜のはざま》を制作した。

《膜のはざま》は、二面性を持つ作品である。正面から見れば、雪山を思わせる白一色の「膜」が寄せ集められ作られた巨大な量塊が展示空間いっぱいに広がっており、鑑賞者を圧倒する。しかし作品の裏側に回れば、印象は一変する。巨大な量塊のように見えた作品の内側には、アクリル塗料の塗られた木材によって作られたカラフルな構造体によって、鑑賞者が入ることのできる空間が開かれているのである。

普段はぴんと張られた状態で使われることの多い「膜」が折り曲げたり、だらんと垂らしたりすることで生まれる「膜」の豊かな表情。また、「柔らかな境界」として働く「膜」によって作られた作品内部の親密な空間性。物の集積・積層や「転用」といった森の制作上の関心と、「膜」の特性が結びつくことで、《膜のはざま》は作られている。この作品が次にどのような作品へと「転用」されるのか、楽しみに待ちたいと思う。



森太三 MORI Taizo

美術家。1974年大阪府生まれ。1999年京都精華大学大学院美術研究科立体造形専攻修了。近年の主な個展に「転用と配列」(2018年、甲南大学ギャラリー・パンセ/兵庫)、「転用と配列」(2017年、PANTALOON/大阪)、「記憶と気象」(2013年、Gallery PARC/京都)。主なグループ展に「Exploring - 共通するものからみつける芸術のかげら」(2019年、大阪府立江之子島文化芸術創造センター/大阪)、「どうかしてる日常」(2019年、Kunst Arzt/京都)、「HOMEPARTY01」(2013年、みずのき美術館/京都)。主な受賞に「六甲ミーツ・アート芸術散歩2015」公募大賞グランプリ(2015年)。また、2014年に「STUDIO 森森」を設立し、様々な関係性から空間を立ち上げるプロジェクトも展開している。

太陽工業株式会社 TAIYO KOGYO CORPORATION

「膜」を創業の原点に、お客様の隠れたニーズをカタチにして社会に貢献できる価値創造を追求する。軽くて丈夫な「膜」の特性を活かし、建築の分野はもとより土木や物流分野、さらには環境分野などで広く事業を展開。その製品や技術は、世界各国の大型膜構造建築物で活用されている。膜構造建築物において世界シェアトップクラスを誇る。さらに、「膜」によるアリーナを世界で初めて作り、海中膜を世界でいち早く開発するなど、膜構造のリーディングカンパニーである。膜構造から膜創造へ。膜の可能性に挑戦し続けている。

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

会期：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

*本展は、新型コロナウイルス感染予防・拡散防止のため、開催を中止いたしました。

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：一般財団法人ニッサ印刷文化振興財団

主催：KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - 実行委員会

執筆・編集：安河内宏法 (KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - 実行委員会)

デザイン：宮谷一歌 (日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社)

写真撮影：表恒匡

印刷：日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社

発行：KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - 実行委員会

2020年3月31日発行



林勇気
HAYASHI Yuki

京都大学
iPS 細胞研究所 (CiRA)
Center for iPS Cell Research and
Application (CiRA), Kyoto University
提供素材：iPS 細胞研究と応用に関する知見/
iPS 細胞研究の画像及び動画データ / 展示顕微鏡設備

細胞とガラス



《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

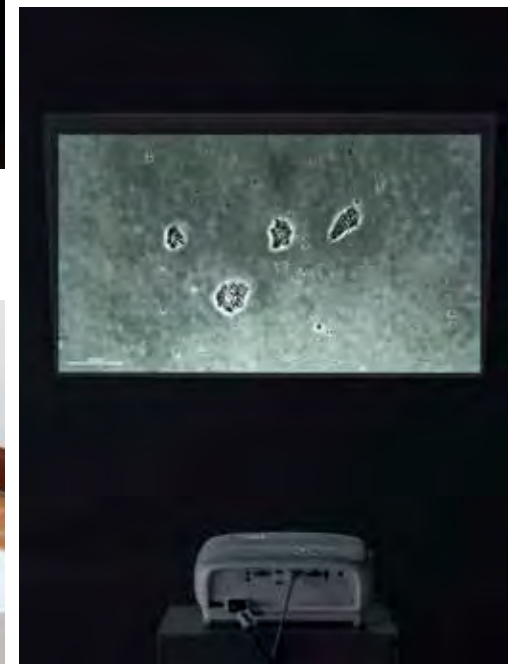
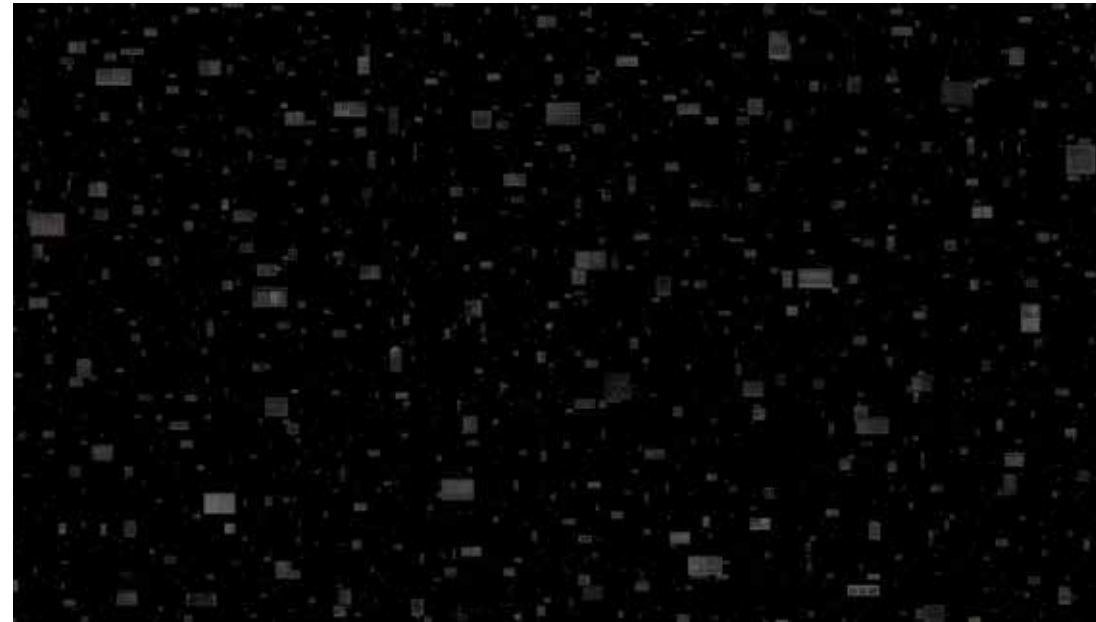
これまで林勇気が制作してきた映像作品は、アニメーションという言葉と結びつくものとして作られてきた。語源において「命を持たないものに命を与える」を意味するアニメーションという言葉のとおり、林は自身が撮影した膨大な量の写真をコンピューターに取り込み操作することで、写真の被写体である風景やオブジェなどが人知を超えた力に従って生成変化をしているかのような印象を与える映像作品を制作してきたのである。

このような作品を制作してきた林が、今回、京都大学 iPS 細胞研究所 (CiRA) とコラボレーションする中で、動物の胚に人間の細胞を注入した「動物性集合胚」をテーマに選んだことは必然的なことだったように思える。同研究所の三嶋雄太氏及び八田太一氏と議論を重ね制作したこの作品で、林は、動物の体内で作られた臓器の移植を受けたガラス職人を主人公とする物語を描いた。

人のために動物の体内で新たな臓器を作り出す技術は、移植用臓器の作成や薬の開発など、医療への貢献が期待される一方で、人と動物の区別が曖昧な生き物を作り出すことへの倫理的、法的、社会的な懸念がある。そのため、実際にはこの作品が描くような臓器移植は現時点では行われていない。

そうした状況の中で、この作品は、ルネサンス期以来、西洋絵画史において絵画の例えとして使われてきた「窓」を中心的なモチーフとして使うなど、様々なメタファーを交差させつつ、新たな臓器を作り出す技術が可能となった未来を描き出している。

最先端の生命科学が直面している問題に対する応答として作られたこの作品から、私たちは何を感じ、何を考えるだろうか。



林勇気 HAYASHI Yuki

映像作家。1976年京都府生まれ。1997年より映像作品の制作。主な個展に「遠くを見る方法と平行する時間の流れ」(2018年、FLAG Studio / 大阪)、「電源を切ると何もみえなくなる事」(2016年、京都芸術センター / 京都)、「あること being / something」(2011年、兵庫県立美術館 / 兵庫)。主なグループ展に「あなたが [] ほしい i want you[to x]]」(2018年、あまらぶアートラボ A-lab / 兵庫)、「彼方へ Shizubi Project 6」(2017年、静岡市美術館 / 静岡)、「未来への狼火」(2017年、太田市美術館・図書館 / 群馬)、「窓の外、恋の旅 - 風景と表現」(2014年、芦屋市立美術館 / 兵庫)。主な公共空間設置作品に「another world-windows」(2018年、大阪国際空港 / 大阪)。

京都大学 iPS 細胞研究所 (CiRA) Center for iPS Cell Research and Application (CiRA), Kyoto University

三嶋雄太 研究員 (京都大学 iPS 細胞研究所共同研究員 / 筑波大学 医学医療系トランスポーター医学研究センター [TMRC] 助教) / 八田太一 特定助教 (京都大学 iPS 細胞研究所上廣倫理研究部門)

京都大学 iPS 細胞研究所 (CiRA = サイラ) は、2010年4月に iPS 細胞の基礎研究から臨床応用を目指す研究までをシームレスに推進するために設立された。所長は、2012年にノーベル生理学・医学賞を受賞した山中伸弥教授。約30の研究室が、iPS細胞を創薬や再生医療に応用することを目指した研究、関連する倫理的課題の解決に向けた研究、そして新たな生命科学を切り開く研究に取り組んでいる。世界の iPS 細胞研究をリードする研究拠点として、幹細胞分野の進展に寄与するとともに、若手研究者の育成にも努めている。

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

会期：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

*本展は、新型コロナウイルス感染予防・拡散防止のため、開催を中止いたしました。

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：一般財団法人ニッサ印刷文化振興財団

主催：KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - 実行委員会

執筆・編集：安河内宏法 (KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - 実行委員会)

デザイン：宮谷一孝 (日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社)

写真撮影：表恒匡

印刷：日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社

発行：KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - 実行委員会

2020年3月31日発行

