

# KYOTO STEAM 2022 国際アートコンペティション について

本コンペティションでは、アーティストと企業・研究機関等の双方を公募し、審査によってコラボレーションの組み合わせを決定。その後、アーティストが発案した作品プランにもとづき共同制作した作品を展覧し、その中から優れた作品を表彰します。  
以下の期間で、本コンペティションに参加いただけるアーティストや企業等を公募します。

## 企業等の募集：

2020年8月31日(月) - 12月10日(木)

## アーティストの募集：

2020年10月31日(土) - 2021年1月28日(木)

※募集の詳細については、KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - 公式WEBサイトをご覧ください。

## Startup Dialogue

本展に参加しているアーティスト、企業・研究者による作品解説やゲストを招いたトークを動画撮影し、KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - 公式WEBサイトで公開します。本展とあわせて、お楽しみください。

## ご入場の予約方法：

京都市京セラ美術館は予約・定員制にて開館しています。  
公式WEBサイト <http://kyotocity-kyocera.museum/>  
予約専用電話：075-761-0239 (10:00 - 18:00)

## Reservations

Reservation is required for admission to Kyoto City KYOCERA Museum of Art.  
<http://kyotocity-kyocera.museum/>  
Tel (for reservations): 075-761-0239(10 am-6 pm)

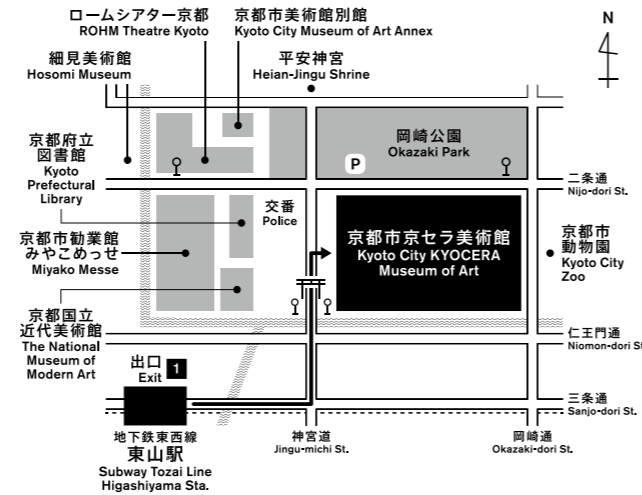
## 京都市京セラ美術館 Kyoto City KYOCERA Museum of Art

〒606-8344 京都市左京区岡崎円勝寺町124  
124, Okazaki Enshoji-cho, Sakyo-ku, Kyoto, 606-8344, Japan

Tel: 075-771-4334 公式WEB: <https://kyotocity-kyocera.museum/>

## 交通アクセス

京都市営地下鉄東西線「東山駅」より徒歩約8分  
市バス5・46・100・110号系統「岡崎公園 美術館・平安神宮前」下車すぐ  
京都岡崎ループ号「岡崎公園 ロームシアター京都・みやこめっせ前」下車すぐ  
About 8 minutes' walk from Higashiyama Station on the Kyoto City Subway Tozai Line  
Okazakikoen Bijutsukan / Heianjingu-mae stop on Kyoto City Bus routes 5, 46, 100, and 110  
Okazakikoen ROHM Theatre / Kyoto Miyakomesse-mae stop on the Kyoto Okazaki Loop Bus



## KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 -

「KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 -」は、「KYOTO CULTIVATES PROJECT」の理念(京都は耕す、育む、磨く)を体現し、京都賞が先駆的に示してきた人類の未来への願いとも共鳴した、アート×サイエンス・テクノロジーをテーマに開催する新しい文化・芸術の祭典です。

2020年度は、2021年度に京都岡崎を中心に開催する第2回目となるフェスティバル「KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 -」に向け、プレ事業を開催します。

※STEAMとは…Science (科学)、Technology (技術)、Engineering (工学)、Arts (芸術)、Mathematics (数学)

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／CCC アートラボ(株)

## 主催・問合せ：

### KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - 実行委員会

Executive Committee of KYOTO STEAM - International Arts x Science Festival

〒606-8536 京都市左京区栗田口鳥居町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: 075-752-2212 Fax: 075-752-2233 Mail: [info@kyoto-steam.org](mailto:info@kyoto-steam.org)

平日(月曜日-金曜日) 8:45 - 17:30 ※祝日/年末年始(12月29日-1月3日)を除く

Kyoto International Community House, 2-1 Torii-cho, Awataguchi, Sakyo-ku, Kyoto, 606-8536, Japan

Weekdays (Mondays to Fridays) 8:45am-5:30pm

Closed public holidays and year-end holidays (December 29-January 3)

作品撮影：表恒匡(パナソニック株式会社(TOU 向け)を除く)

京都市京セラ美術館外観の撮影：来田猛



京都市  
CITY OF KYOTO



文化庁  
令和2年度文化庁  
文化芸術創造拠点形成事業



KYOTO  
STEAM



公式WEB



@kyoto\_steam



kyotosteam\_official

## 領域を超えたコラボレーション

アート × サイエンス・テクノロジーの可能性を  
体感できる展覧会

# KYOTO

国際アートコンペティション  
スタートアップ展

# STEAM

International Art Competition  
Launch Exhibition

# 2020

月曜日休館(月曜日が祝日の場合は開館) / Closed on Mondays (except public holidays)

ご入場の際は事前予約が必要です。詳しい予約方法については裏面をご覧ください。最新の開館情報は京都市京セラ美術館の公式WEBサイトでご確認ください。

Reservation required. Please check the back of the flyer for more information.

Please visit the website of Kyoto City KYOCERA Museum of Art for the latest opening hours.

京都市京セラ美術館 東山キューブ / Venue: Higashiyama Cube, Kyoto City KYOCERA Museum of Art

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

Admission: Adults ¥1,000 (incl. tax), Junior high school students or younger: free

Free admission for high school students who reside or attend school in Kyoto (student ID required),

and those with certified disabilities and one accompanying adult



協賛：NISSHA 株式会社 / 株式会社ユニオン

協力：curiosity 株式会社 / 一般財団法人ニッサ印刷文化振興財団 / パナソニック株式会社

主催：KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - 実行委員会

KYOTO STEAM  
- 世界文化交流祭 -

2020.10.31(Sat.) - 12.6(Sun.) 10:00 - 18:00

KYOTO STEAM 2020 国際アートコンペティション スタートアップ展 出展作家・企業等

KYOTO STEAM –世界文化交流祭–では、2021年度、第2回目となるフェスティバル「KYOTO STEAM –世界文化交流祭– 2022」のコアプログラムとして、公募によって選ばれたアーティストと企業・研究機関等のコラボレーション作品による国際アートコンペティションを実施します。

本展は、そのアートコンペティションに向け開催するものです。2020年3月に新型コロナウイルス感染拡大防止のために中止となった展覧会「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7組のアーティストと企業・研究機関のコラボレーション作品と、同展と同時開催する予定だった「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」の3つの芸術系大学と企業・研究機関のコラボレーション作品を再構成し、さらにKYOTO STEAM –世界文化交流祭–と同じく、アートとサイエンス・テクノロジーの融合を通じて新たな価値の創造を目指している企業の作品を展覧します。

アーティストと企業・研究機関のコラボレーションによって切り拓かれる、アート×サイエンス・テクノロジーの可能性をどうぞご覧ください。

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

KYOTO STEAM—International Arts × Science Festival will hold an international art competition as the core program for the upcoming second edition of the festival in 2022, presenting works by artists selected through an open call in collaboration with corporations and research institutions. “KYOTO STEAM 2020 International Art Competition Launch Exhibition” looks ahead to this art competition. The exhibition features the works created collaboratively by seven artists with corporations and research institutions for “STEAM THINKING: Art to Create the Future—Kyoto International Art Competition: Launch Exhibition,” which was canceled due to the coronavirus. Also included are rearranged versions of the collaborative works by three art universities in Kyoto, corporations, and research institutions from “STEAM THINKING: Art to Create the Future— Art × Science GIG,” originally planned to take place concurrently with the exhibition but likewise canceled. Moreover, the exhibition also includes works by corporations whose aim of creating new values through integrating art, science, and technology aligns with the goals of KYOTO STEAM—International Arts × Science Festival. Experience the potential for integrating art, science, and technology, pioneered by these collaborations among artists, corporations, and research institutions.

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  
Ichihara Etsuko(media artist) × Digital Hollywood University, Graduate School and Hacosco Inc.

《仮想通貨奉納祭》



日本の伝統的な文化や風習と最先端のテクノロジーを結びつけ、今日的なものに作り変える作品を制作してきた市原えつこ。本展では、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」で用いる作品群を、デジタルハリウッド大学院のデジタルファブリケーション技術と株式会社ハコスコのVR技術を活用することで、アップデートし出品します。

鈴木太郎 (メディア・アーティスト)  
× 有限会社フクオカ機業  
Suzuki Taro(media artist) × Fukuoka Weaving Co., Ltd.

《水を織る》



自然現象の美しさに関心を寄せてきたアーティストの創造力と、西陣織の伝統を引き継ぐ企業の技術力が結びつくことで生まれた「新しい西陣織」を出品します。3本のタペストリー状の作品には、いずれも横糸にチューブが織り込まれ、チューブに色水が流れることで、亀甲文様、七宝文様、矢絰文様、青海波文様、桜文様といった、古くから西陣の地で愛されてきた織模様浮かび上がっては消えていきます。

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  
Kubo Gaetan(artist) × KOTOBUKI CORPORATION and TOWN ART Co., Ltd.

《きのどうぶつ》



久保ガエタンは、これまで近代科学が「オカルト」と呼んできた対象の中にある近代科学とは異なる世界の見方を援用し、作品を制作してきました。そうした久保が、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と、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、植物の幹の先に果実のように羊がついた伝説の植物「パロメッツ」をモチーフとした立体作品と映像作品を出品します。

林勇気 (映像作家)  
× 京都大学 iPS 細胞研究所 (CiRA)  
Hayashi Yuki(video artist) × Center for iPS Cell Research and Application (CiRA), Kyoto University

《細胞とガラス》



林勇気が、京都大学 iPS 細胞研究所 (CiRA) の研究員と議論を重ね制作した、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映像作品を出品します。動物の体内で新たな臓器を作り出す技術の人への応用は、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、社会的懸念があるため、現時点では行われていません。そうした状況の中で、本作は、この技術がヒトに应用可能となった未来を描き出します。

※作品画像は、2020年3月に京都市京セラ美術館にて一般公開を予定していた「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」及び、「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」の出品作品（パナソニック株式会社 (TOU ゆらぎかべ) を除く）

森太三 (美術家)  
× 太陽工業株式会社  
Mori Taizo(artist) × TAIYO KOGYO CORPORATION

《膜のはざま》



指先で捏ねた粘土の玉や紙片などを集積・積層させたり、あるいはかつて制作した自作を別の作品へと転用したりすることで作品を制作してきた森太三。そうした活動を行なっている森が、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から、廃棄する予定だった端材を含めた様々な「膜」の提供を受け、それらを集積・積層、転用することで巨大な立体作品を制作し出品します。

八木良太 (メディア・アーティスト)  
× 美濃商事株式会社  
Yagi Ryota(media artist) × MINO SHOJI CO., LTD.

《Resonance》



スクリーン印刷の総合メーカーとして70年の歴史を持つ美濃商事株式会社は、プラスチックやガラスなどの透明素材の表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ました。そうした美濃商事株式会社の3D印刷技術を八木良太が独自の仕方では解釈することで制作した、立体的な視覚効果を作り出す平面作品と立体作品を出品します。

大和美緒 (美術家)  
× 株式会社島津製作所  
Yamato Mio(artist) × SHIMADZU CORPORATION

《under my skin》

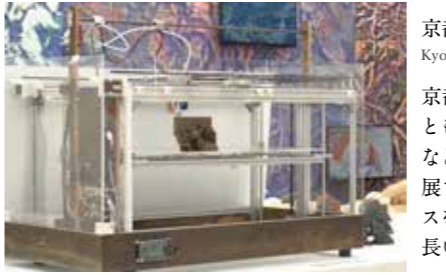


点や曲線などを繰り返し描き、画面を覆い尽くすことで平面作品を制作してきた大和美緒が、計測機器、医用機器、航空機器、産業機器といった多様な製品や技術を有する株式会社島津製作所とコラボレーションするにあたり関心を抱いたのは、分析計測技術でした。《under my skin》という作品名が示すとおり、大和は、同社から分析計測技術の提供を受け、自身の体内を流れる血液細胞を観察。そこで得られたイメージを、鮮烈な赤い絵具によって、ガラス板に描き出した作品を出品します。



京都芸術大学 (旧名称 京都造形芸術大学)  
× 株式会社 SeedBank・仲村康秀 (鳥取大学)・木元克典 (海洋開発研究機構)  
Kyoto University of the Arts × SeedBank Co., Ltd., Nakamura Yasuhide(Tottori University), and Kimoto Katsunori(Japan Agency for Marine-Earth Science and Technology)

3月の展示時には「生命の実」をテーマに、プランクトンの「いのちのかたち」の似姿を巨大化するとともに、ヴァーチャル・リアリティ (VR) 映像によって海中のミクロな世界を現出させ、生態系を支える「いのちの源」をたどりました。引き続き、生命の構造を表現することを目指して内容をアップデートし、人類が大きく変えている無機物と有機物、生物と環境の循環構造について、鑑賞者が思いをめぐらすを試みます。



京都工芸繊維大学×渡辺社寺建築株式会社ほか  
Kyoto Institute of Technology × Watanabe Shrine and Temple Architecture Ltd. and more

京都工芸繊維大学 KYOTO Design Lab ではさまざまなコラボレーターとともに、歴史的な都市や建築、工芸をレーザースキャナーや3Dプリンターなどのデジタル技術で保存・再生するプロジェクトに取り組んでいます。本展では「Dynamic Heritage」をテーマに、それらのプロジェクトのプロセスをAR (オーグメンテッド・リアリティ) 技術等により会場内に再現します。長い時を経た遺産が形づくる未来を体感できる展示を目指します。



2020年3月の会場の様子

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 (京都大学大学院工学研究科教授)  
Kyoto City University of Arts × KYOCERA Corporation Minatomirai Research Center, Shiose Takayuki (Associate Professor, The Kyoto University Museum), and Tomita Naohide (Professor, Department of Mechanical Engineering and Science, Kyoto University)

人間の能力の限界によって、それまで「できなかった」ことが、テクノロジーの力で「できる」ようになりました。それはテクノロジーの進化とともに身体機能の拡張から脳機能の拡張へと広がりを見せ、現在ではその先の未来の姿まで言語化されてきています。しかし、果たして人が求める幸せは人体機能の拡張で実現できるのか。この哲学的な問いかけに、思想や感情など観念として存在するもの(=0)を形にする日本画家が人工知能や医療工学の専門家とのワークショップを重ねて探究しています。展示では0→1へ作品として立ち上がるプロセスをレイヤーとして見せることとし、手前には作品のきっかけとなるモチーフを配置、そこから次第に作品へと昇華していく思考を形象化します。

パナソニック株式会社 / curiosity 株式会社  
Panasonic Corporation / curiosity, Inc.



パナソニック株式会社 (TOU ゆらぎかべ) (世界初一般公開)

ロボティクス技術が自動化 (Automation) 以外にもたらす新しい価値を探求するパナソニック株式会社と、xR(AR/MR)や新技術を活用したデジタルアトラクションなどの新しいリアル体験エンターテインメントを企画開発するcuriosity 株式会社。デジタル・テクノロジーと人との間に新たな関係性を作り出し、人の感性と親和性を持つテクノロジーを開発する両社の作品展示を通して、「アート×サイエンス・テクノロジー」が切り拓く未来を来場者に体験していただく空間を作ります。  
※本展示は,Ziba Design と Startia Lab が監修する「DX GARAGE 2.0」の一貫で行われます。