

KYOTO STEAM ー世界文化交流祭ー

資料 5

本事業では「アート×サイエンス・テクノロジー」をテーマとし、京都の文化資源を活かして文化芸術の新たな可能性・価値を問う新しい形態のフェスティバルを東京オリンピックイヤーである2020年春に開催し、人材育成や国際交流・ネットワーク構築・情報発信にも取り組みます。

※STEAMとは…Science(科学), Technology(技術), Engineering(工学), Art(芸術), Mathematics(数学)



「KYOTO STEAM ー世界文化交流祭ー」メインプログラム

KYOTO STEAM 国際アートコンペティション (仮称)

クリエイターたちの「創りたい」「表現したい」という純粋な情熱に対して、産学官が連携して積極的に関わりを持ち、協働しながら様々な形で作品作りの携わることで、アート界にイノベーションを巻き起こし、新たな「表現」の可能性を拓くことを目的とした国際アートコンペティション。

オリンピックイヤーである2020年、かつてのオリンピックで競われた「芸術競技」に準え、ジャンルを超えた様々な作品を公募し、審査を行い優秀作品を世界に発信。

テーマ
アート (芸術・文化) とサイエンス (産+学) のコラボによる
イノベーション (表現) の創出

