

平成30年度戦略的芸術文化創造推進事業 課題別採択一覧

(iii) 我が国の有形・無形の文化資源を発掘・活用し、観光、産業、教育、国際交流などにおける施策との有機的な連携により、新たな価値を創出する取組

No.	申請団体	事業名	概要
1	有限会社エピファニーワークス	「先端テクノロジー×伝統工芸×アート：工芸ハックソンプhaseⅡ」	金工・漆芸など北陸地方の伝統工芸と、先端技術・アーティストなど多様なジャンルの専門家がチームを組み、新しい工芸の価値を創造する取組を先進的に行い、そのノウハウを活かし、さらなる魅力・価値の構築を図る。アイデアの商品化や研究成果を展覧会やシンポジウムで発表したり、伝統工芸を体験するワークショップを東京で開催する。また、富山大学芸術文化学部と連携し、伝統工芸を継承する若手の人材育成を行う。
2	大学共同利用機関法人 人間文化研究機構 国文学研究資料館	ないじえる芸術共創ラボ	豊富な古典籍を有効活用し、その魅力を国内外に発信する。日本古典文学研究を専門にしている古典インテリゲンチアが中心となり、著名なアーティストによるアーティスト・イン・レジデンスや翻訳家によるトランスレーター・イン・レジデンスの推進と成果発表イベントの開催、AR・VRの最新技術を活用した古典籍の特別展示の開催などを開催し、広く情報発信を行うとともに、教育機関、研究機関以外に企業、自治体とも連携し、幅広い活用を促進する。
3	一般社団法人リット・ストック	国際文芸フェスティバル「LIT STOCK」(仮称)の企画、運営、開催	日本の文学・文芸・出版文化とそこから派生する多様な文化コンテンツや表現活動を海外にアピールし、合わせて海外の文芸シーンとの交流を図る。日本と海外の優れた作家とのコラボレートイベント、文芸と繋がる多様なコンテンツ(音楽、映像、身体表現など)の魅力を伝えるイベント、全国各地の文学館・ミュージアムとの連携、明治150周年記念として明治の文豪をテーマにしたイベント、地方の文化資源の発掘に寄与するイベント、文芸と“食”のコラボイベントなどを開催する。
4	一般社団法人瀬戸内サーカスファクトリー	現代サーカスによる「芸能のまちルネサンス」事業	かつて芸能のまちとして栄えた琴平町周辺でフェスティバルを開催し、現代サーカスという形による歴史と融合した新たな芸能拠点を構築し、新しい地域や芸能の魅力を発信していく。また、高松市塩江温泉郷に滞在型制作施設を設け、伝統芸能と現代芸術が融合した作品を制作したり、サーカス要素をもちいたフィジカルアート・トレーニングの講師を養成し、一般の人々に向けた教室を展開するなど、創作交流拠点とする。琴平と塩江を中心に国内外のアーティストを招聘し、地域での文化交流の輪を広げ、観光や地域産業との連携も強めていく。
5	一般社団法人アートエリアビーワン(アートエリアB1運営委員会)	都市の地質調査・再耕事業「中之島発!アート・メディア・トラベルセンター(仮)」	大阪の文化と経済の中心地として発展してきた中之島を拠点に、多様な芸術と知が交差するプラットフォーム形成のための基盤整備を図る。大阪の川や水の文化に焦点を当てた、アーティストや研究者によるリサーチを通じて、ワークショップやトークなどの試行プログラムを行い、文化資産の創造的な活用を検証する。試行プログラムでは中之島の企業や文化施設と連携をはかり、継続的な取り組みに向けたネットワークを構築する。
6	ウイマム文化芸術実行委員会	(仮称)ウイマム文化芸術プロジェクト	2020年に国立アイヌ民族博物館の開館を迎えるにあたり、所在地の白老町周辺地域の多様な文化資源を活用した国際的な芸術文化拠点を構築し、独自の文化を発信していく。商店街を活用し、講演会やライブを行ったり、海外からアーティストを招聘し、アーティスト・イン・レジデンスで作品を制作・発表したり、アイヌ文化に関わる場所を歩きながら生活環境や植生をリサーチするフィールドワークを開催する。
7	公益社団法人全日本郷土芸能協会	ぼくたちのニッポンの祭り2018~全国の子どもたちが未来に繋ぐ、ふるさとの芸能大集合~	日本各地に伝わる郷土芸能を伝承する子供達が東京で公演を行い、国内外に郷土芸能の魅力を発信する。東北・北海道、関東甲信越、近畿・東海・北陸、中国・四国、九州・沖縄の5つのブロックから各1団体、東日本大震災等の被災地から2団体、在日外国人から1団体、計8団体を招聘し、芸能の披露と普段の練習・取組などについて発表する。
8	株式会社朝日新聞社	高校生ニッポン文化大使2018	高校生の視点から日本文化の魅力を発見・発掘し国内外に発信する。次世代の文化を担う人材を育成する。公募して選ばれた高校生は東京都内の博物館・美術館などで研修を受け、国内の教育関係、文化や国際交流に従事する担当者、高校生、保護者、一般市民の前で成果発表のプレゼンテーションを行う。数名をバりに派遣し、フランスで開かれるジャポニスム2018と連携しながら、現地の高校生や文化担当者らとの交流などを通じて日本文化の魅力をフランスの人たちに伝える。
9	マンガデザイナーズラボ株式会社	「マンガデザイン」を活用した文化活動推進プロジェクト	美術系学生とも連携しながら「マンガデザイン」の手法を活用し、全国各地の文化資源を発掘・表現する。昨年の継続事業として全国の秋冬に行われる獅子舞を調査し、マンガデザインで絵やストーリーを制作。また、獅子舞に続く郷土芸能文化も発掘・表現し、それらを特設サイトや文化情報プラットフォームなど既存のWEBにアーカイブして、国内外(5か国語対応)に発信を行う。冊子配布や国内外で開催されるイベント展示などWEB以外の周知も積極的に行う。
10	一般社団法人共同通信社	全国文化プログラムプレスセンター・プロジェクト	文化プログラムや地域の文化や歴史をテーマにした祭りやイベントなどを、地元の中高校生が取材するプレスセンターを実施する。取材を通して、中高校生が地域文化の魅力を発掘・再発見し、自分たちの表現(手作り新聞など)でその魅力を専用サイトを通じて発信することにより、地域文化の活性化につなげる。地元新聞社と連携し、自治体や民間企業などイベントの主権者にプレスセンターの運営ノウハウを提供し、立ち上げと運営の支援を行う。今年度は全国20か所で展開する。
11	一般社団法人非営利芸術活動団体コマンドN	全国に文化芸術プログラムを作り出すアーツ・プロジェクトリーダー育成事業	全国各地で、アーツ・プロジェクトを企画立案し実行するプロジェクトリーダーを育成。東京と地方都市の複数拠点間の連携を通じ、講義(配信・オンライン受講も整備)や合宿型リサーチプログラム、プロジェクトの現場体験、グループでのプロジェクト実践の機会を提供する。また、過去の修了生を含めてプロジェクトリーダーが一堂に会する場を設け、人材並びにプロジェクト間のネットワークに寄与する。
12	公益社団法人落語芸術協会	和のタイムトラベル・エンターテインメント「ジパング笑楽座」	神社仏閣・日本庭園・公園など日本文化を体現した空間にコンサートライティングを施し、落語の「笑い」を中心に和のエンターテインメントとして和妻、尺八などの複合的な演目を開催。落語はイラスト字幕システムを用い、日本人はもちろん外国人にもその魅力が伝わる公演を行う。
13	公益社団法人 日本芸能実演家団体協議会	ニッポンたからものプロジェクト~日本遺産×Live Art	“日本文化の再発見”をコンセプトに、日本遺産を活用し、全国の神社・仏閣等のユニークなベニューで公演を開催。個性豊かな地域文化「日本遺産」と日本の多彩な芸能「Live Art」を掛け合わせ、新たな視点で紹介する。新進の若手による伝統芸能を中心とした実演や、日本遺産にまつわるトーク、地域芸能等を上演する。

【応募・採択状況】

応募件数	41件
採択件数	13件
採択率	31.7%

平成30年度戦略的芸術文化創造推進事業（新規課題（第1次））
課題（iii）協力者会議委員名簿

（五十音順）

秋元 雄史	国立大学法人東京藝術大学 美術館長
倉森 京子	株式会社NHKエデュケーショナル 特集文化部 専任部長
杉浦 幹男	アーツカウンシル新潟 プログラムディレクター
若林 朋子	プロジェクト・コーディネーター／プランナー 立教大学大学院 21世紀社会デザイン研究科 特任准教授
綿江 彰禪	一般社団法人芸術と創造 代表理事