

分野横断的新領域

※分野（メディア芸術、現代アート、舞台等）を横断または革新しグローバルな訴求力を高める等の創意工夫を行ったもの

- ◆ アタック・トーキョー株式会社
- ◆ 一般社団法人渋谷あそびば制作委員会
- ◆ 認定NPO法人趣都金澤
- ◆ 株式会社スクリム・ラウダア

オペラ『Super Angels』新シリーズ制作及び海外展開に向けた領域横断型人材育成 (実施団体:アタック・トーキョー株式会社)

目的・目標

2021年に日本博、新国立劇場で制作されたオペラ作品「Super Angels」の新シリーズを海外の潜在層に向けて新制作、様々な分野の芸術と国内外の人材を横断的に結びつけ、人材育成と海外展開における新しいフォーマットを確立する。AIを用いた先進的な芸術表現と障害を持つ人々が持つ類稀な表現力を融合し、将来性が見込まれるこの新領域を今日本が取り組むことによって世界に対するインパクトを最大化する。

概要

本作は渋谷慶一郎作曲によって初演、出演者に障害と共に生きる子どもたちも参加、テクノロジーと人間の共生未来を示す新しいコンセプトのオペラ。芸術創作から海外展開に至るまでに役割ごとに育成対象分野を設け、最適な人材育成のフォーマットを確立、新領域での継続的な人材育成を促す。横断的な才能や技量をもつ若手クリエイターは指導者と一緒に「分野横断的新領域アーティストチーム」を編成し、創作を行う。

3年目までの取組

仏現地のプロデューサーとプロジェクトチームを既に結成。1年目は劇場、連携団体、ヨーロッパの演出家候補や出演者との協議・交渉を行い中核となるアーティストックチームを編成。国内では7-9月で追加育成対象者を決定、育成基盤を整備する。2年目は創作と並行し人材育成や新領域における制作に関するシンポジウム（仏・日）を10月、11月計二回実施。3年目にはプロトタイプ版の初演をパリで実施、現地ネットワークを活用した広報宣伝活動を行い、5年目の海外展開の足がかりとする。終了後に公演及び人材育成に関する成果報告を予定。



2024/6/18 ANDROID OPERA TOKYO ©ATAK ※イメージ

5年目までの取組

4年目からヨーロッパのフェスティバル等で巡回。翌年アメリカ・ロサンゼルスでの完成版を目指し、作品の改訂や規模拡大といったブラッシュアップを行う。現地でネットワークを構築しながら、本活動の普及及び若手育成を目的としたシンポジウムを日本とロサンゼルスで行う。5年目に現地の劇場や出演者、オーケストラと連携しロサンゼルス公演を行う。広報宣伝の機会を最大化、終了後の人材及び作品の海外展開における成果報告を業界関係者・若手クリエイター向けの教材としても一般公開する。

(分野・ジャンル)

分野横断的新領域

(渡航先の国・地域)

パリ（フランス）（2026年）

(国内外の連携・協力体制)

ユニバーサルミュージックフランス、
フィミンコ財団、他在パリ劇場 等

成果目標（見込）

目標値

企画段階から海外公演等までに登用される若手クリエイター等の数

14人

国内外の団体・企業等との連携数（連携団体数、事業提携数、拠点形成数など）

21件

プロジェクトに関わる海外アーティスト・キュレーター等の数

17人

国内外で展開される公演・展示等の数

プロトタイプ版初演 1回
シンポジウム
パリ・東京 各1回

国内外で展開される公演・展示等の入場者数

プロトタイプ版
初演/公開制作
3,000人
シンポジウム350人
(パリ100人/東京250人)

中核となるクリエイターやアドバイザー

渋谷慶一郎

音楽家。1973年生東京藝術大学作曲科卒業。2002年に音楽レーベル「ATAK」を設立（現アタック・トーキョー株式会社）。作品は先鋭的な電子音楽からピアノソロ、オペラ、映画音楽、サウンドインスタレーションまで多岐にわたり、東京・パリを拠点に活動。テクノロジー、生と死の境界領域を作品を通して問いかけている。



育成対象者：14人

育成対象分野

- ・分野横断的新領域アーティストチーム（音楽・美術・AIを中心）
- ・プロデューサー、マネージャー、コーディネーター人材
- ・広報宣伝人材
- ・舞台スタッフ人材
- ・通訳、翻訳家人材

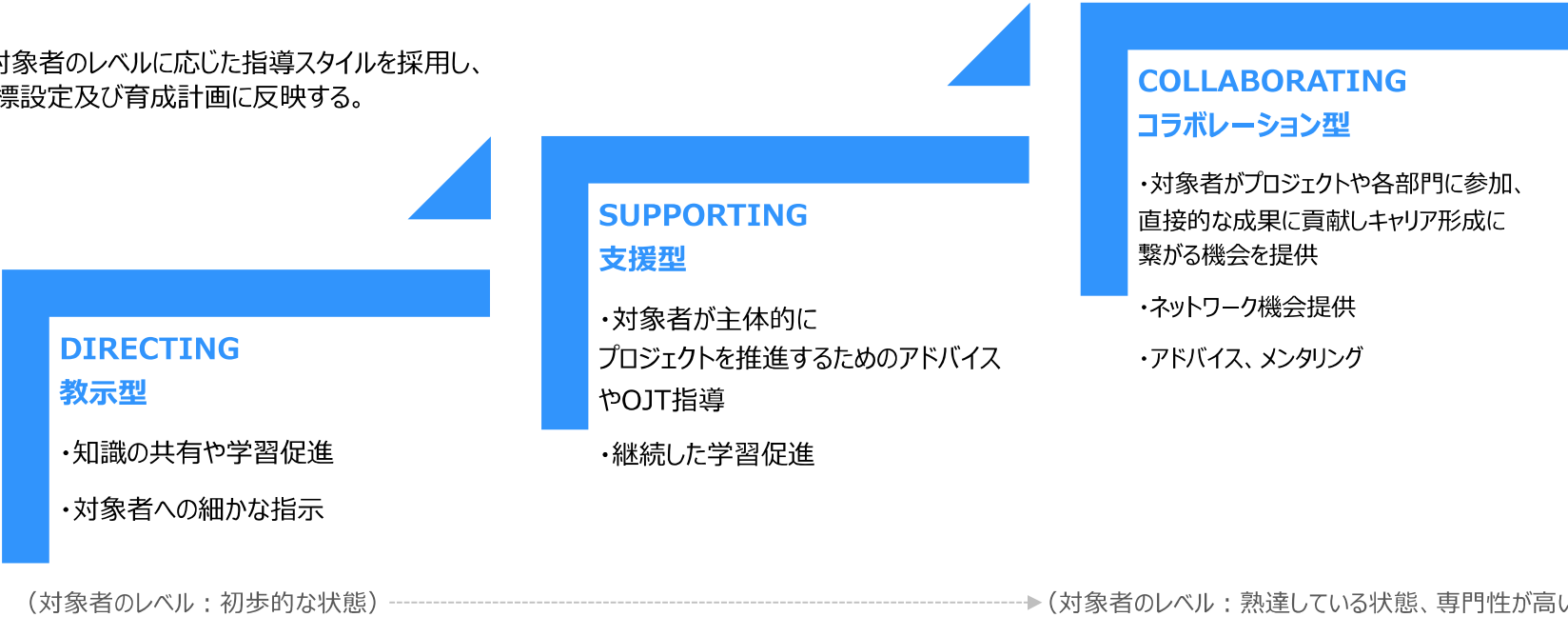
【補足資料】

スケジュール



育成方法

育成者は、対象者のレベルに応じた指導スタイルを採用し、対象者の目標設定及び育成計画に反映する。



育成リソース



渋谷・京都を拠点に「GAME/遊び」を起点としたクリエイションとグローバルネットワークを形成する 404 Not Found・art bit連携プロジェクト「ars●bit(仮称)」(実施団体:一般社団法人 渋谷あそびば制作委員会)

目的・目標

「クロスオーバー型クリエイターの発掘・育成 / 新たなマーケットとムーブメントの醸成」

アート、音楽、映像、ファッション、コミック、フードなどさまざまな文化領域にアクセスし、旧来のジャンルに縛られず、既存の枠組みを超えて活動する次世代を担う人材を発掘・育成していく。特にこれまでゲーム領域に接点がなかったクリエイターがゲームを構成する様々な要素と結びつく中で、「ゲーム×〇〇」のこれまでにない掛け算を生み出し、まだ見たことのない表現領域を開拓。新しいフィールドで活躍するクリエイター・アーティストを見出していく。そしてそのクリエイター陣の社会認知を高める中で、新たなクリエイターエコノミーの構築とコンテンツ分野の再編につながるムーブメントの創出を目指す。

概要

「ゲームを起点にしたクリエイター支援イベントの実施 / 顕彰機会の創出 / 海外展開等の支援」

渋谷で始動したクリエイター支援&文化の発信拠点「404 Not Found」と、ホテル アンテルーム 京都にて気鋭のインディーゲーム×現代アートを発信する企画展「art bit」が連携。世界への玄関口、渋谷・京都の2拠点の特性を活かし、多方面の人材が協働する展覧会やワークショップ、クリエイティブジャム、登竜門となる独自アワード等、新たな価値基軸での作家・作品の発掘・キュレーションを通じて、分野横断型クリエイターが交流・開花する環境づくりを推進。併せて、各種メディアを活用した情報発信や、海外の主要ミュージアム・有カフェア・展示会等での作品制作・出展の支援を行う。

(分野・ジャンル)

分野横断的新領域

(渡航先の国・地域)

・韓国、中国、イギリス、アメリカ 他

(国内外の連携・協力体制)

・各国のゲームショウ

・アート・ゲーム・社会学・文化人類学領域の研究機関(大学や団体)

3年目までの取組

1年目：国内の地盤固めとグローバル展開の準備期間

人材の選出・育成 / グローバルで協働する人脈の精査 / 国際ニーズ醸成のための調査研究・交流 等

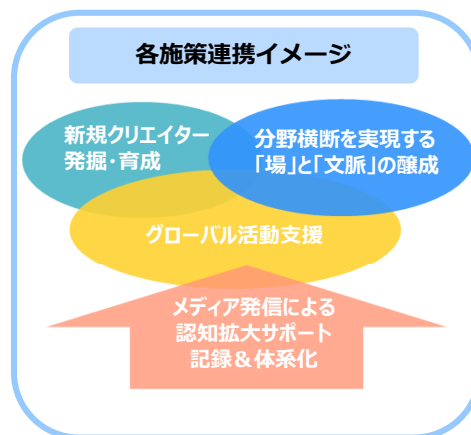
2年目：アジア圏への進出 / カルチャーシーンとアートムーブメントの醸成

他分野とのコラボレーション / アジア圏のゲームショウへの出展・企画展の展開 / 独自の顕彰体制の整備 等

3年目：ヨーロッパ・北米圏への進出 / グローバルな評価の浸透

大型ゲームショウへの出展 / 販売実績10万本を超えるクリエイターの輩出 / 欧州・北米圏への企画展の展開、海外のアートフェアへの出展 等

各施策連携イメージ



5年目までの取組



4～5年目：分野横断型クリエイターによる販売本数 200万本級タイトルと同様のクロスオーバーインパクトを実現

新たなカルチャーシーンとアートムーブメントに対するグローバルな評価の確立

世界のトップランナー級のクロスオーバー・インパクトをプロジェクト全体で達成
インディーならびに大型ゲームショウでの受賞 / 海外の芸術祭での受賞やアートフェアへの出展等を通じ、新時代クリエイターエコノミーを構築する

中核となるクリエイターやアドバイザー

豊川 泰行

ホテル アンテルーム 京都 マネージャー / Gallery 9.5 キュレーター / 立命館大学ゲーム研究センター 客員研究員 / art bit キュレーター

1982年生まれ。ホテル アンテルーム 京都 館内のギャラリーやイベントを通じて、ゲームカルチャーを発信するプロジェクトを推進。現代アートとインディーゲームの展覧会、ゲームをモチーフにしたコンセプトルームなど、様々な企画を展開。



育成対象者：20人

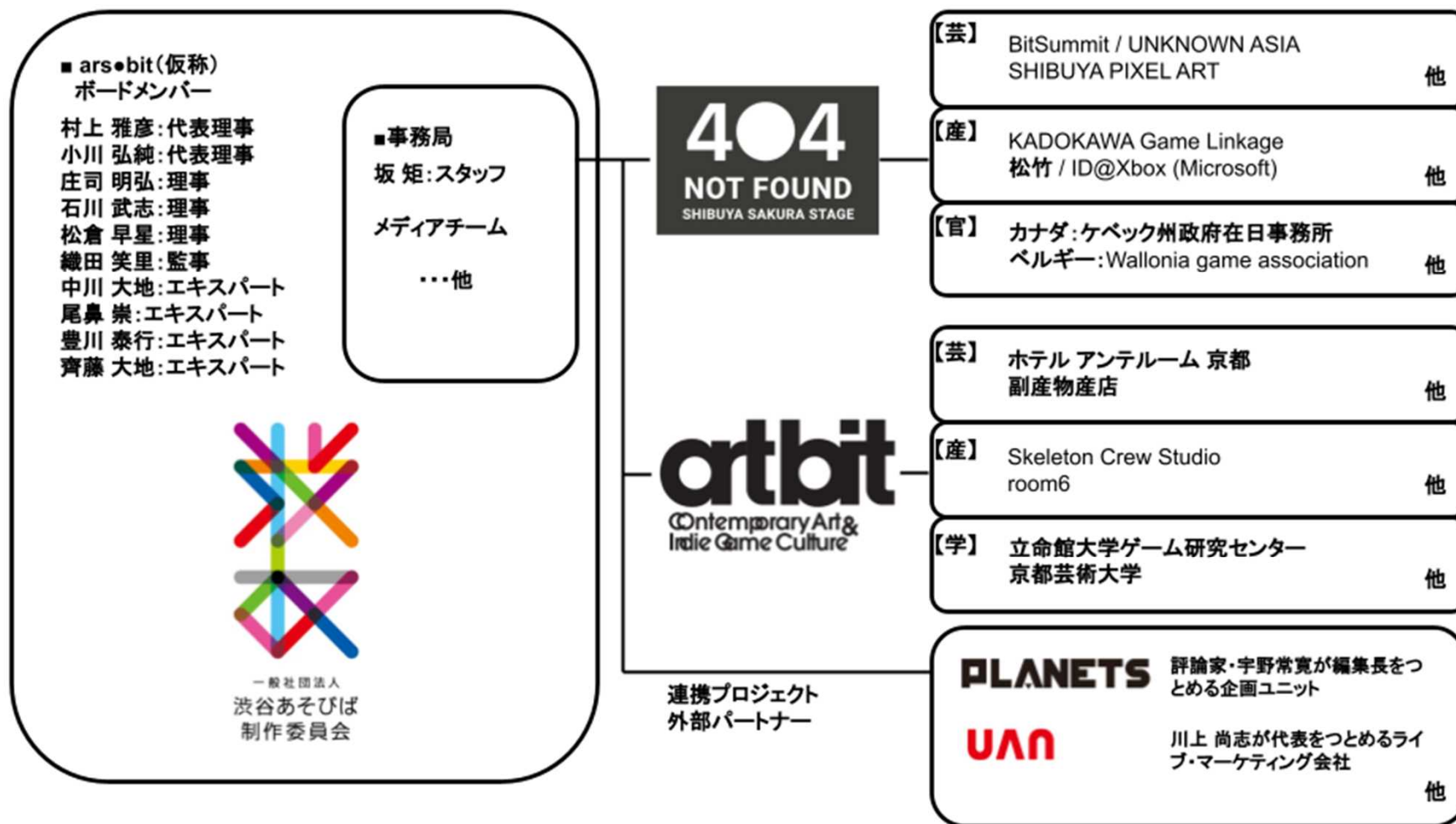
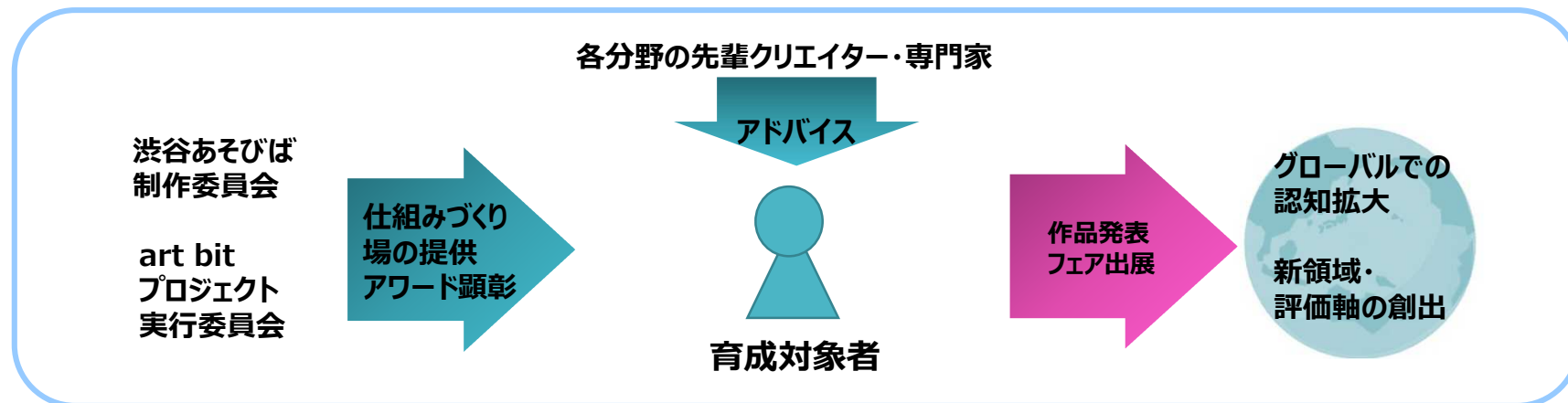
ゲームクリエイター
ゲームプロデューサー
現代アートのアーティスト
キュレーター
ビデオゲームの研究者・評論家 等

成果目標（見込）

目標値

企画段階から海外公演等までに登用される若手クリエイター等の数	20人
国内外の団体・企業等との連携数（連携団体数、事業提携数、拠点形成数など）	30件
プロジェクトに関わる海外アーティスト・キュレーター等の数	20人
国内外で展開される公演・展示等の数	40回
国内外で展開される公演・展示等の入場者数	イベント来場者100万人 ブース来場者13万

【補足資料】



目的・目標

21世紀に相応しい新たな芸術としての「Kogei」の可能性に着目し、アーティストの育成と海外展開、そして文脈構築を行うことで従来のイメージや文脈を刷新し、グローバルな価値を形成することで「Kogei」を日本の新たなコンテンツ市場として創出することを目的とする。

概要

工芸とアートとの二つの視点からそのボーダーで活動する作家を対象とし、海外の学術研究機関と連携した国際シンポジウムの開催や海外の主要な国際美術展における特別展示を実施する。

(分野・ジャンル)

・分野横断的新領域

(渡航先の国・地域)

・ロンドン(イギリス)(2025年)

・ヴェネツィア(イタリア)(2026年)

(国内外の連携・協力体制)

・ヴィクトリア&アルバート博物館との協力

・ヴェネツィア・ビエンナーレとの連携

3年目までの取組

作家の育成と海外展開及び文脈構築を主眼に、海外アートフェア等での展示、イギリス・ロンドンのヴィクトリア・アンド・アルバート博物館と国際シンポジウムの開催、及びイタリア・ヴェネツィアにて開催されるヴェネツィア・ビエンナーレ関連企画展を実施する。



参考写真 Photo:Masahiro Katano

5年目までの取組



参考写真 Photo:Masahiro Katano

「Kogei」のグローバルな価値形成を主眼に、国内外での展示を通じた作家の育成を継続・発展させ、イタリア・ヴェネツィアにて開催されるヴェネツィア・ビエンナーレ関連企画展を実施する。

成果目標(見込)

目標値

企画段階から海外公演等々に登用される若手クリエイター等の数	12人
国内外の団体・企業等との連携数 (連携団体数、事業提携数、拠点形成数など)	10件
プロジェクトに関わる海外アーティスト・キュレーター等の数	25人
国内外で展開される公演・展示等の数	3回
国内外で展開される公演・展示等の入場者数	30万人

中核となるクリエイターやアドバイザー

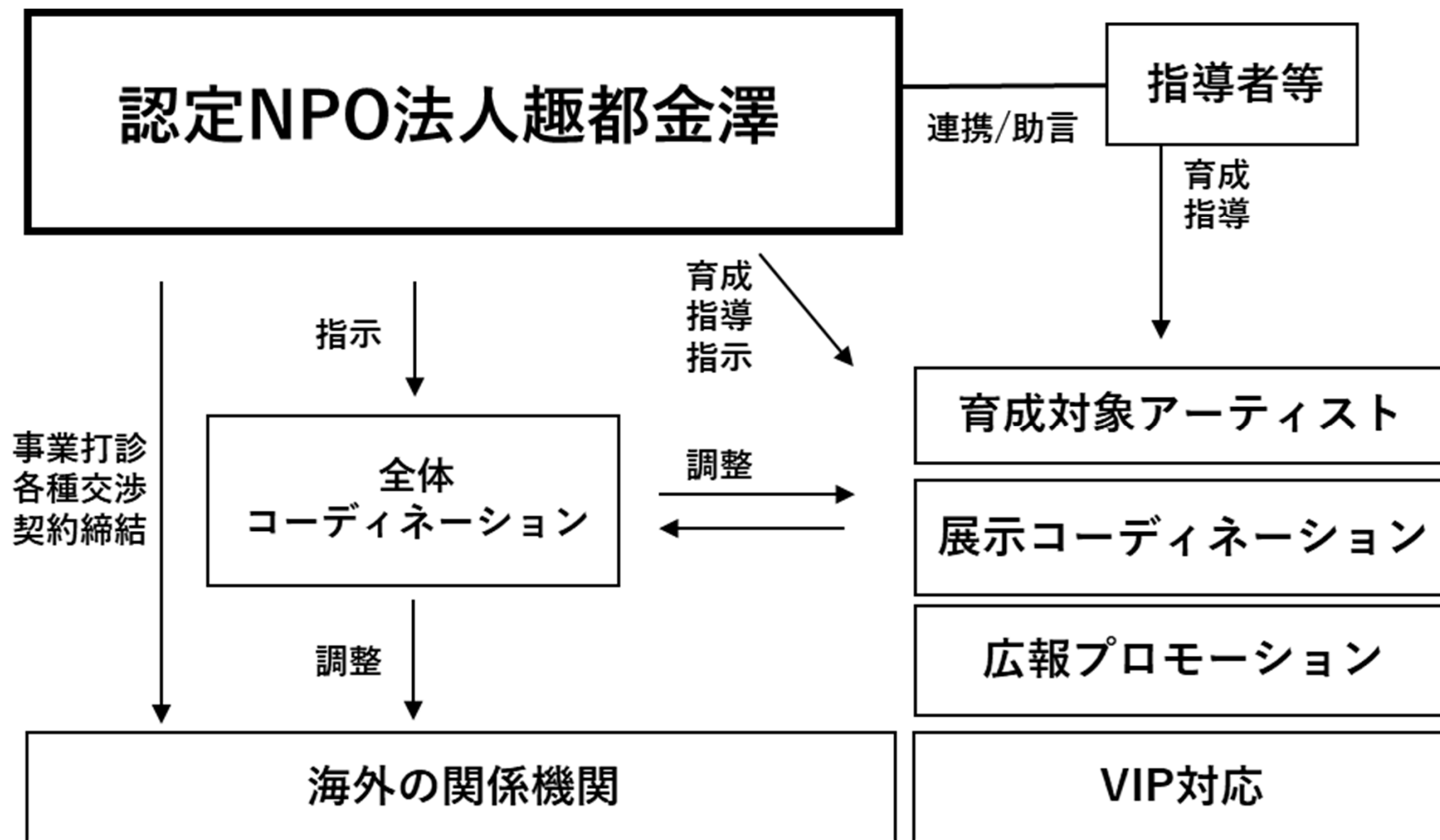
秋元雄史(総合プロデューサー/キュレーター)
東京藝術大学名誉教授、
金沢21世紀美術館特任館長、
国立台南芸術大学栄誉教授、美術評論家。



育成対象者: 12人

工芸の従来のイメージや文脈を刷新し、現代アートの文脈でも紹介することができる観点から、グローバルな視野と実力を持ち海外での活躍が期待される作家を選定。

【補足資料】



目的・
目標

西洋人の視点で東洋文化を愛でる「オリエンタリズム」を超越し、西洋人も自身の文化と捉える「真のグローバルコンテンツとしての日本文化」の輸出、そのクリエイターの創出、それを支える人材の育成を行う。重要なのは日本文化を西洋の文化言語体系に変換すること、変換された日本文化を読み取るリテラシーのある初期ターゲットの選択とネットワーキング。トライアルの実践、成功スキームの確立、過程での日本人グローバルクリエイター、裏方の育成を実施。

概要

1. 海外での成功に不可欠なキーパーソンとのコミュニティ内でのプレゼンテーションとネットワーキング(深く狭く) 2. それを映像等にパッケージ化したパブリックで披露(浅く広く)
それに相応しいスキームとして、日本文化の中でも衣食住を包括するプレゼンテーションであり、現代アートの中に近似的なカテゴリー「リレーショナルアート」が存在する『茶事』を応用する。本企画は、茶と懐石であり、グローバル文化市場の解析であり、未来を創る要人との会席である。

(分野・ジャンル)

分野横断的新領域

(渡航先の国・地域)

・NY/LA(USA)(2024-2027年)

(国内外の連携・協力体制)

・裏千家「茶美会」や現代アーティスト「シアスター・ゲイツ」など

3年目までの取組

冒頭3年間の主たる目的は、海外での「茶事」プレゼンテーションのノウハウ構築、目的に沿う集客構造の確立、作家とプロデュースチームの人材育成とする。ニューヨークとロサンゼルスを中心に最低でも3回の海外茶事公演を行う。茶道の「茶事」を現代アートの文脈に“変換”。毎回設定の「茶事」のコンセプトやテーマに合わせて、道具や設えをキュレーションするのが本来の茶事であるが、「選ぶ道具」や「飾り」に育成対象作家を選ぶことで、育成の場として活用する。



5年目までの取組



海外展開の継続実施、コミュニティの拡張が主たるアクションであるが、実施したプレゼンテーションの映像化や配信など、不特定多数が体験可能な表現にも広げていく。

閉じた一次プレゼンテーションと、映像等の二次創作的としての広いリーチを両輪で回す。更には実施頻度向上、リーチの向上を実行。ファッションウィークやガラパーティのコンテンツとしての茶事表現も視野に入れていく。

中核となるクリエイターやアドバイザー

・ナカヤマン。

現代アーティスト/マーケター

アーティストとして世界三大アートフェアのひとつ“Frieze LA”に公式プログラムとして招致された他、国際映画祭EIC2024の公式招待作品に選出。マーケターとしては、レイヴィトンやグッチ、シャネル、シンエヴァンゲリオン等に関わる。



育成対象者：9人

職種：作家（陶芸家/大仏師）、実演家（茶人）、プロデューサー、カメラマン

茶事の道具などに起用し育成対象者の作品をプレゼンすると共に、4時間という茶事のメリットを有効活用。作家と海外コミュニティとの交流を促進し、ネットワークを構築する。

成果目標（見込）

目標値

企画段階から海外公演等までに登用される若手クリエイター等の数	12人
国内外の団体・企業等との連携数 (連携団体数、事業提携数、拠点形成数など)	40件
プロジェクトに関わる海外アーティスト・キュレーター等の数	8人
国内外で展開される公演・展示等の数	68回
国内外で展開される公演・展示等の入場者数	8,500人

【補足資料】

