

# デジタルアート × 技術革新 × 実産業

アートの現場に拡大するビジネスマッチングの新潮流

---

Media Art × Real Industry × Business Matching

# デジタルアートの国際フェスティバルに導入されるビジネスマッチング

## 国際的注目の集中

最先端の技術革新・社会課題解決がアートや未来予測を通じて集積。国際的な集客・ネットアクセスが非常に高い。

## ハブとしてのフェスティバル：産官学連携

アーティストと企業・研究機関のビジネスマッチングを確信的に導入。取り組みの成果をフェスティバルで公開できる。

## 企業タイアップ増加

スポンサーシップを超えた実質的なウェルビーイングに向けた共創へ。企業と地域社会の課題解決にアーティスト・研究者が参与する新モデルが拡大中。

## サステナブルな展開

毎年開催という継続性を活かし、中長期的な取り組みが可能。国際ネットワークを活用したグローバル展開も期待できる。

世界最高峰のサイバーアートフェスティバル。近年はブランド力を活かしたビジネスマッチングにも積極的に取り組む。

## 1 Export Academy

(オーストリア連邦経済労働省サポート)

- ▶ メディアアーティストと企業の直接的な接続を目的としたメンタリングプログラム
- ▶ ビジネスモデル構築・契約交渉・知的財産権管理をサポート

## 2 Ars Electronica Solutions

(企業向けコンサルティング部門)

- ▶ 企業が直面する課題に対しアーティスト・研究者・技術者の協働チームを編成
- ▶ 製品開発・ブランド戦略・組織イノベーションへのアーティスト参与をサポート

## 3 Data Art & Science Project

Art Creates Meaning from Data

- ▶ 最先端のデータサイエンス&アートをAEが仲介して企業サポートを獲得
- ▶ 地域課題解決に取り組むワーキンググループを組織

電子音楽とデジタルアートの国際フェスティバル。グローバルネットワークを活かしたマッチングが強み。

## MX (MUTEK Experience)

- ▶ 企業スポンサーによる技術展示とアーティストによるデモンストレーション
- ▶ テクノロジー企業の代表者とアーティストが対話するForumを開催
- ▶ 海外サイトのネットワークをビジネスマッチングにも活用

## グローバル展開都市

メキシコシティ

バルセロナ

ブエノスアイレス

東京

ドバイ

## Sónar Festival / Sónar+D – スペイン・バルセロナ / 1994年～

ダンスミュージック+アート+テクノロジー。2013年開始のSónar+Dは、バルセロナ都市内のマルチ会場開催を生かして、ライブ会場に併設された大規模スペースを使用し、ビジネスマッチング機能を統合した昼間プログラム。

### Conferences

技術企業のCTO・アーティスト・研究者による講演とパネルディスカッション

### Exhibition

スタートアップ・研究機関・アーティスト集団による展示

### MarketLab

スタートアップ企業が投資家とアーティストにピッチする場

### BeamLab

VR/AR/XR技術に特化した展示とマッチング

コラボレーションの具体的モデル



## アーティスト × デジタル技術革新 × 伝統産業

カールステン・ニコライ + HOSOO（細尾）の協創

---

Carsten Nicolai × HOSOO × Digital Innovation

# HOSOO（細尾） – 西陣織：デジタル技術革新最前線への挑戦

元禄元年（1688年）京都・西陣創業。西陣織の中核として取り組んできた老舗が、多領域の最先端デジタル技術革新を、織物産業総体に導入し近未来に向けた産業変革へ積極的に関与。

## 第1次産業改革

明治期のジャガード織機導入以来の継続的な織機の構造機能改革



## ステークホルダー変化

高級層→より多様化した世代へ。グローバル評価の獲得（世界唯一無二の超高品質ファブリック）



## 第2次産業改革（デジタル革命）

AIを含むデジタル技術の全面導入へ。これまでの職人伝承技術を電子化、数値化する試みによって西陣織を大幅アップデート

## 技術改革と派生的応用展開

- ▶ 職人の20以上の分業工程を電子化（YCAM・京都工芸繊維大・東大との共同研究）
- ▶ 言語化・数値化不可能だった技術の知見を後世へ継承可能に
- ▶ 古代染色技術の研究・復活、遺伝子工学による蚕・桑の新種開発
- ▶ ロボティクスによる大量生産、データサイエンスによる蚕飼育研究

# カールステン・ニコライ × HOSOO – 協創の実現

ドイツの現代アーティスト・電子音楽家 Carsten Nicolai を、キュレーターの介在で細尾に紹介、プロジェクトを実現。電子音楽のスコアをデジタルコードに変換し、西陣織デザインに統合した。

## 1 Sono Obi Landscape

オーディオビジュアル×テキスタイル

▶ 電子音楽スコアをコード化し、織物デザインに変換。3Dの電子音からのスペースデザイン～2Dの織物視覚デザインの両側面からの画期的デザイン作業を実現。

▶ アート作品・西陣織プロダクト・音楽作品として、三位一体でのワールドワイド展開。

## 2 Wave Weave

映像インスタレーション作品

▶ デジタル技術でオリジナル作品の製造プロセスを映像化し、さらにオーディオビジュアルインスタレーションとして作品化。

▶ 国際的3都市で順次公開：  
HOSOO GALLERY（京都）  
MUTEK JAPAN（東京）  
MILANO SALONE 2026（ミラノ）  
→今後、ワールドワイドにアート／デザイン両業界で公開。

## 3 研究としての発展

共同研究：国立情報科学研究所

▶ 電子音→織物化→デジタル光学スキャン→再電子音化（複雑化）のサイクル。

▶ 江戸以前の織物を対象に、過去の遺産から秘められた技術や構造をデータ抽出し、現在に応用・産業化。

# 産業ビジョンとキュレーションの介在の重要度

## アーティストの跳躍力

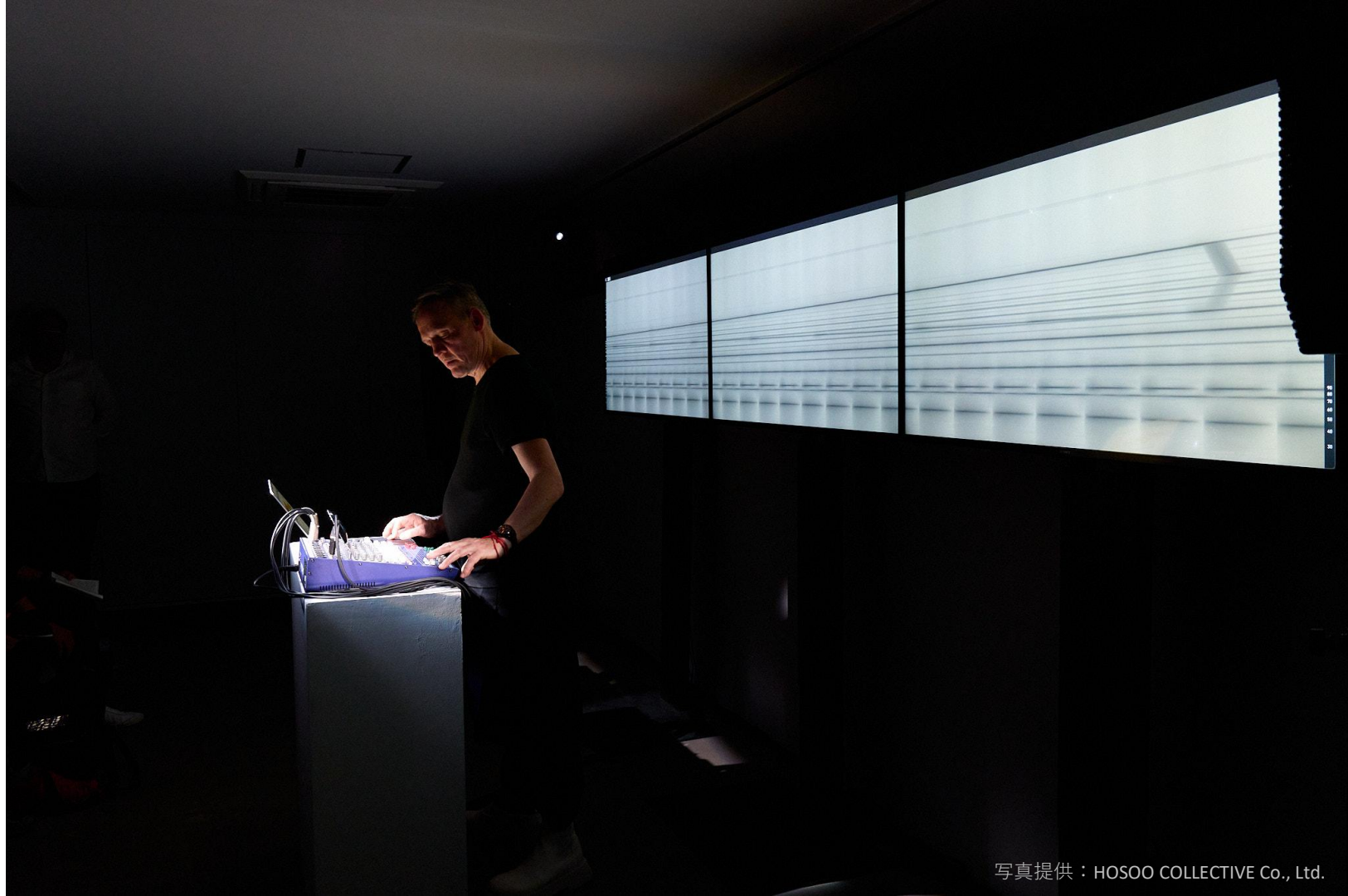
伝統産業へのデジタルイノベーション導入は各方面で始まっているが、革新化されたプロダクトが従来マーケットだけへの対応ではインパクトが薄い。アーティストのスペシャリティが加算されることで、プロダクトとステークホルダーへの影響に大きな跳躍と領域拡大が生まれる。

## テクノロジーの思春期

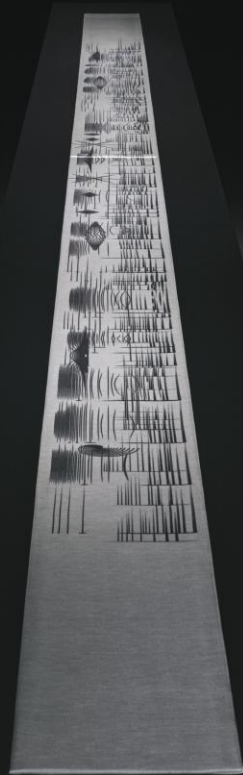
現在が「テクノロジーの思春期」であるとするれば、未来は予測できないという世界観を踏まえた上で、「思春期」だからこそ可能なデジタル技術革新への熱中を伝統産業にとことん応用し、産業改革の領域拡大が可能になる。

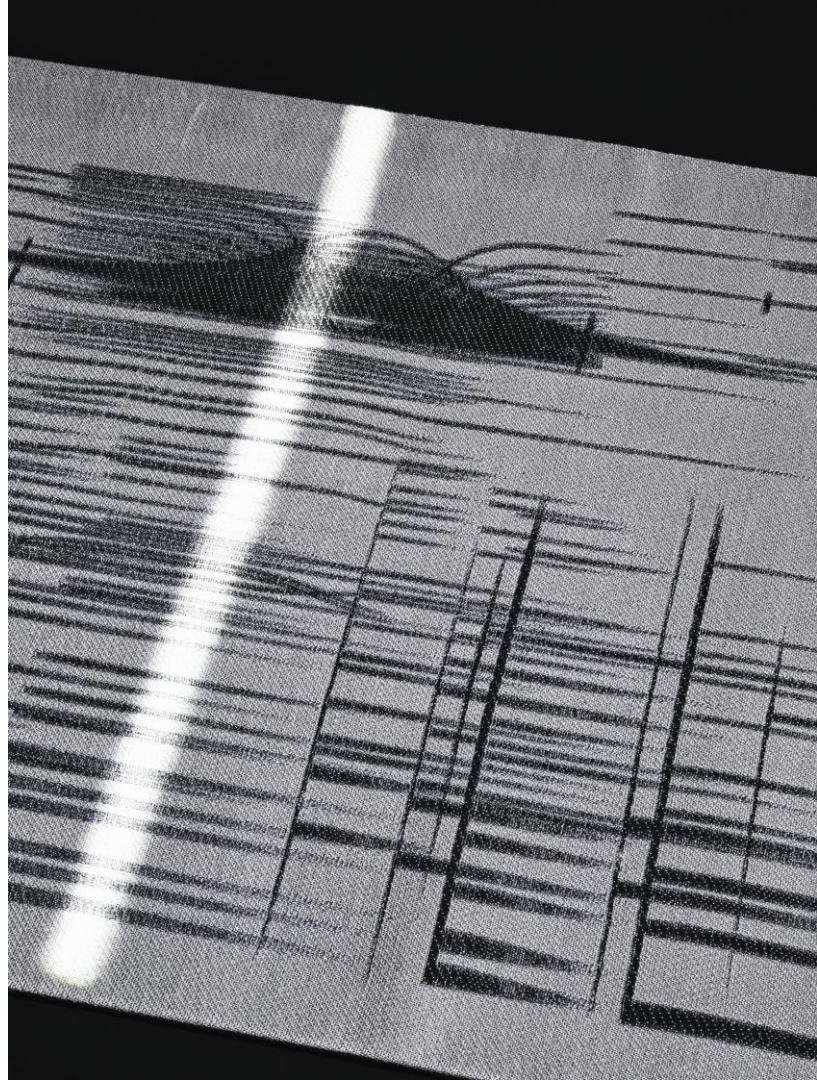
## 必要な人材の三位一体

これらの新たな産業ビジョンの、より魅力的な高価値化の実践的実現には、アーティスト、デザイナー、そして全体のプロダクションを俯瞰し仲介能力を持つキュレーター／プロデューサーの人材関与が必然的である。









写真提供：HOSOO COLLECTIVE Co., Ltd.

