

アート思考入門 (11)

アーティストの思考法に迫るには何をすればよいか。アーティストのように実際に作品を制作してみることも貴重な経験となる。例えば、第三者にテーマを出してもらい、それを基にコンセプトを考え、作品を制作することでそのコンセプトを表現する。制作するのは、彫刻やドローイング（スケッチ）、刺しゅうなど道具をそろえやすいものがお勧めだ。

その効用は3つある。まず1つ目が、「作品を制作することで、新たなコンセプトの構築を経験できる」ことである。

アーティストは作品制作にあたり、リサーチやドローイングなどを繰り返して思考を飛躍させ、コンセプトを構築する。東京大学大学院教授の岡田猛氏らによる「現代美術家の作品コンセプト生成過程」の研究でも、思いついたコンセプトを表現する過程で生じる触発と手を使った創作のインタラクション（相互作用）により、コンセプトが精緻化されると報告されている。

ビジネスパーソンも会社で新しいコンセプトを考える機会が多いと思う。アーティストのコンセプトの組み立て方を体験することで、様々な気づきがあるはずだ。

2つ目が、「コンセプト設定から作品制作まで、まとまった時間をもって取り組む」経験である。

現在のビジネスパーソンは日々時間に追われている。テレワークが進んでも通勤時間がなくなった

実際に作品を制作してみる

分、オンライン会議が隙間なく入るといった具合である。このような忙しさでは、斬新なコンセプトを考えるのは難しい。時間が取れないことも大きいのが、じっくり考えることの大切さを忘れてしまっていることもある。

作品の課題を与えられ、強制的に時間を取ることで、じっくり考える訓練になる。作品制作に取り組み創造的になっていることを経験すると、時間の使い方の重要性にも改めて気づくだろう。

そして何より、制作に没頭することはとても豊かな経験である。久しぶりに彫刻刀を持ち、木に刃を入れるときの感覚は格別だ。3つ目の効用にもつながるが、時々はこのような時間を作ることも創造性を高めるために必要となる。

3つ目が、「手を動かすことで新たな知を発見する」ことである。

ビジネスパーソンは視覚と聴覚で仕事をしている人も多い。テレワークになりこの傾向は加速している。企画を考える場合もまずネットで情報を集めることがほとんどであろう。アーティストはコンセプトを構築するまでに、ドローイングを描いたり模型を作ったりといった試行錯誤を繰り返す。手を動かしモノを作ってみて初めて発見できることがある。

デジタルアート集団チームラボ（東京・千代田）代表の猪子寿之氏は次のように語っている。「プロセス（手を動かす）を通して、そこから汎用的な知を抽出できるかどうかはすごく重要です。そうして発見された知は組織の中で積み上がっていきます。これからは、それができるかどうかだけが組織の強みになると思います」（ダイヤモンド社「ハーバード・ビジネス・レビュー」）

作品制作でも対話型鑑賞の形で、お互いの作品とコンセプトについて意見を述べ合うとよい。同じテーマでも全く違うコンセプトで作品を制作していることがわかる。猪子氏が言うように、こうした思考を共有することで知が蓄積していくのである。

アート制作で得られる3つの経験
①作品を制作することで、新たなコンセプトを構築する経験
②コンセプト設定から作品制作まで、まとまった時間を取って取り組む経験
③手を動かすことで、頭の中だけでは得られない新たな知を発見する経験