

アート思考入門 (14)

企業活動に刺激を与え、様々なイノベーションを引き起こす「アート思考」の効果をさらに高めるにはどうしたらいいのだろうか。それには、「アーティスト＝先生・教える側」「企業・社員＝生徒・教わる側」という関係を超えて活動することが欠かせない。

具体的には、企業がアーティストの「思考を飛躍させ斬新なコンセプトを創出する力」「社会的な使命感を背景に困難を突破する力」「自らの体験を基に大勢の人の共感を呼ぶ力」を学び取る一方、アーティストも企業の先端的な取り組みから様々なことを感じ取り、企業が開発した新技術を使って新しい芸術作品を生み出していく。共に高め合い、新しいものを創り出していく「共創の関係」になることである。

共創の事例として、50年以上にわたって国際的に活躍する現代アーティスト、中谷英二子氏の活動を紹介します。新しい技術とアートを融合させ、見事な作品を創り上げたのである。

中谷氏は米大学を卒業後、1966年に芸術と技術の協働を推進する実験グループ「E.A.T. (Experiments in Art and Technology)」に参加した。E.A.T.は1970年の大阪万博でペプシ館のデザインとプログラムを担当することになり、外壁を霧で覆い尽くすことを計画、中谷氏が霧の生成に挑んだ。

しかし、人に害がない水だけを使い、長時間空中に漂う細かな霧を大量に発生させるのは困難だった。そこで中谷氏が声をかけたのが、元コーネル大学研究員で雲の物理学者のトーマス・ミー氏であ

る。様々な実験を繰り返し、高圧ポンプと組み合わせて使う新しい人工霧ノズルを開発した。霧に覆われたペプシ館は「霧の彫刻」として世界に名が知られるようになった。

中谷氏は現在に至るまで世界中で霧の彫刻を発表しており、多くのアーティストや科学者と共創している。一方、ミー氏が創業した米ミー・インダストリーズ（カリフォルニア州）は霧技術のリーディングカンパニーとなり、データセンターや病院、美術館、農業など幅広い用途に関連製品を納入している。

霧の彫刻は霧に包まれたときの感覚や刻々と変化する姿で多くの人を魅了する。彼女はこの作品について「いまの若い人たちには、作品を通して『変わることができる』という可能性を感じてほしい」と語る。アーティストとの共創の場は、私たちに変わることへの勇気を与えてくれる。

共創の場をつくる重要性はアーティストの多くが感じている。企業プロジェクトに参加した久門剛史氏は「アーティストはあえて極端な非効率性を求め、その無駄の細部に真実を見いだそうとする場合があるが、企業では効率性が求められる。しかし、双方とも世界をより良くしようとしている点では共通しているので、お互いがフラットな関係を持てる場をいかにつくっていくかが重要」と話す。

デジタルトランスフォーメーション（DX）や持続可能な開発目標（SDGs）など世界の企業が未来に向けて大きな変化を迫られている。世界の様々な課題を解決する製品やサービスを開発するためにも、今こそ共創の力を生かすべきときだ。 —この項おわり

先生と生徒の関係を超越

企業とアーティストの共創の例
(企業名×アーティスト名＝製品・作品)

- ・ヤマハ×岩井俊雄氏＝電子楽器「TENORI-ON」
- ・グーグル×リーバイス×福原志保氏＝デニムジャケット「JACQUARD」
- ・ホテル運営のUDS（東京・渋谷）×名和晃平氏＝ホテルアンデルーム
- ・建設会社ヘイマンス(オランダ)×ダーン・ローズガルデ氏＝スマートハイウエー
- ・IKEA×オラファー・エリアソン氏＝太陽電池製品「SAMMANLÄNKAD」