

## 2024 ミラノサローネ国際家具見本市 新広告キャンペーン

### デザインコミュニティの決定的な表現

サローネ・コミュニティーのダイナミズムを映し出す鏡。サローネ・コミュニケーション・プロジェクトの第3弾となるこのアートワークは、サローネを訪れた体験が生み出す判断、考察、観察、感情を、模様や色彩を通して物語る「ライブ」なビジュアルマップです。

ピュブリシス・グループ(フランスの広告代理店)が、ノースイースタン大学(ボストン)デザインセンター長でミラノ工科大学 DensityDesign ラボの創設者であるパオロ・チウッカレッリ氏の科学的協力を得て研究・実現したミラノサローネ 2024 のコミュニケーション・プロジェクトは、3回目の最終段階を迎え、すべての段階で特徴的であったデータ主導のアプローチを踏襲し、デザインに関する議論や会話をさらに豊かにしています。その結果、実際に生活し、見本市を訪れている人々の経験、提案、会話が、パワフルかつ即座に語られることとなります。

**第1段階**では、デザイン・コミュニティの会話を**理性と感情にフォーカス**して評価し、その後のすべてのフェーズでもこのフォーカスを当て、人工知能の助けを借りて、一般の人々のデザインに対する認識を表現するビジュアル資産を生成しました。当初、キャンペーンのボディコピーである「Where Design Evolves(デザインが進化する場所)」は、見本市のエッセンスを表現し、サローネが単なる場所や目的地ではなく、逆にデザインが生まれ、進化し、未来を定義する舞台であることをよく表していました。

**第2段階**では、リスニング・フィールドが洗練されました。最初のボトムアップ的、一般主義的、一般大衆的な聞き取りは、第二の「専門家」的なステップに置き換えられ、そこではまず、主な賞をフィルターとして、1つ以上の賞を受賞した2,500人以上のデザイナーを特定し、アクターが定義されました。そして、彼らの会話を収集し、第一段階と同じアプローチで処理・視覚化しました。こうして、専門的な視野を持った絶対的なレベルの専門知識が、一般の会話に加えられました。これらのイノベーターたちの貢献は、デザイン文化についてのより広範で包括的な議論を撮影した第二のキービジュアルを豊かにし、その一方で、その促進・育成に貢献しました。この中間段階で、キャンペーンのボディコピー『Where Community Evolves(コミュニティが進化する場所)』は、見本市が、そこで起きているコミュニティの変化と進化を観察するための特権的な観測所であることを表現していました。

**第3段階**では、ミラノサローネとデザインとの対話の具体的かつ詳細な分析を行い、ミラノサローネとデザインとの重なりやその他の言及を検討することで、ミラノサローネがどの程度対話を促進し、その一部となっているかを理解します。

「サローネ・デル・モビールは、デザインに関する会話にどのような影響を与え、刺激するのか」

「デザインについて語る時、サローネ・デル・モビールはどの程度関わっているのか」。

この段階で生み出された新しいイメージは、ダイアログの複雑さが増し、ディスカッションの中にある多くの意味のニュアンスを反映することを目的としています。

そして、ボディコピーは「Where Experience Evolves (経験が進化する場所)」となり、サローネがいかにデザイン経験そのものが未来を定義する舞台であるかを示すとともに、一連のライブデータ収集によって定義されます。これらの貢献は、観客を積極的に巻き込み、イベント中に関連するトピックに関する意見や視点を収集し、例えば、ラウンドテーブルやトーク中のスピーカーの感情を解釈し、「6つのパフォーマンスでフードデザインについて知りたかったことすべて」のシェフやフードアーティストの感情を捉え、さらには、貴重なインプットとして、フェアへの観客の訪問のダイナミクスを分析します。最も身近な観察は、イベントのインパクトを読み取り、過去の会話から浮かび上がったものと統合するために、リアルタイムで「今、ここ」で耳を傾けることです。これにより、最も価値ある洞察を特定し、それを触媒として、イベントとデザイン文化を表現し、解釈し、向上させることのできる芸術的システムを創造することが可能になります。人間の創造性と人工知能の革新的な力を統合することで、キャンペーンのビジュアルは、イベントによって喚起された知覚を「ライブ」で伝達するために、継続的に変化する経験、記憶、会話の真の器となります。

#### パオロ・チウツカレツリ氏のコメント:

「ピュブリス・グループのツールや専門知識によって可能になるスケールの仕事ができることで、私はデータから生まれ、人工知能を伴うクリエイティビティの恐るべき長所と本質的な限界に触れました。私が最も魅了されたのは、その限界を緩和しつつその可能性を活用するには、『人間の』知識が可能な限り必要であるという事実です。意味のある人工物を設計するためには、人間の判断が不可欠であることに変わりはないのです」

本件についてのお問い合わせ先: 山本幸 [yuki@milanosalone.com](mailto:yuki@milanosalone.com)

International press info: Marva Griffin-Patrizia Malfatti [press@salonemilano.it](mailto:press@salonemilano.it)