

アートイノベーション フレームワーク

リーダーに必要なアート力を身につける

土佐尚子

京都大学大学院総合生存学館

アートイノベーション産学共同講座教授

iCultureと産業

人間と機械が融和
された社会の成熟度



背景と狙い

活かされぬ資源

日本の芸術文化
資源は資本化
できていない。
技術を用いた
方法論化により
産業の複合分野
で資産化、
経済価値に変換す
べきでは？



日本文化・芸術は
海外製品に活かされるだけ？

本研究

日本美インターフェース

3. 日本美の知能化

- ①脳科学で得た日本美の特徴を深層学習
- ②日本美を持ったデザイン等への応用

2. 日本美の数理モデル化

- ①流体シミュレーションによる3Dモデル化
- ②3Dモデルの工業製品への応用

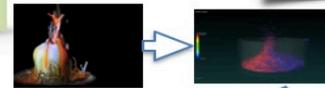
1. 日本美と心の関係の脳科学的分析

- ①日本美の特徴をデータ化
- ②受け手の感覚を脳科学で分析
- ③成果の防災への応用
- ④成果の企業ブランディングへの応用

2030年頃の展望

全世代が芸術文化資本を享受

日本美インターフェースが
本格的に社会実装されて
人間と機械の融和した
心豊かな創造的な社会



2018

2019

2020

2021

2030

時代

日本は製造業が強い：製造業人財モデルとは？

- 素直、我慢強く、偏差値はそこそこ、協調性があり上司の言うことをよく聞く人
- 極論：勉強する必要はない
- 今は、イノベーション・アイデア勝負の時代
(サービス産業の時代：大学院卒が多い)
- 勉強しなければ、生き残れない時代
- サービス産業のユーザーは、6-7割女性

これでは、ジョブスが出てこない

イノベーションというのは、既存知の組み合わせ

既存知の間が遠いほどイノベティブ

既存知の組み合わせで、
だれもやっていないことこそ**すごい発見！**

色々な材料を集めて（知識）調理する（自分の頭で考える）

同じ人と同じ仲間と仕事をしていても、脳の刺激はない

イノベーションを産むためには
ダイバーシティ
自分の頭で考える力
テクノロジーは道具

今後。。。。

AIやロボットを使いこなすことは当たり前前の時代

人間に必要な能力は、AIやロボットを良い目的で使いこなす構想をする能力。

つまり、
人間の不完全な面の面白さを表現する力など、
AIやロボットにはできない技を磨いていくこと。

だれかが言ったことを自分の頭で考えて、
世の中を知覚することが大事

自分で考えるための訓練

批判力を養う

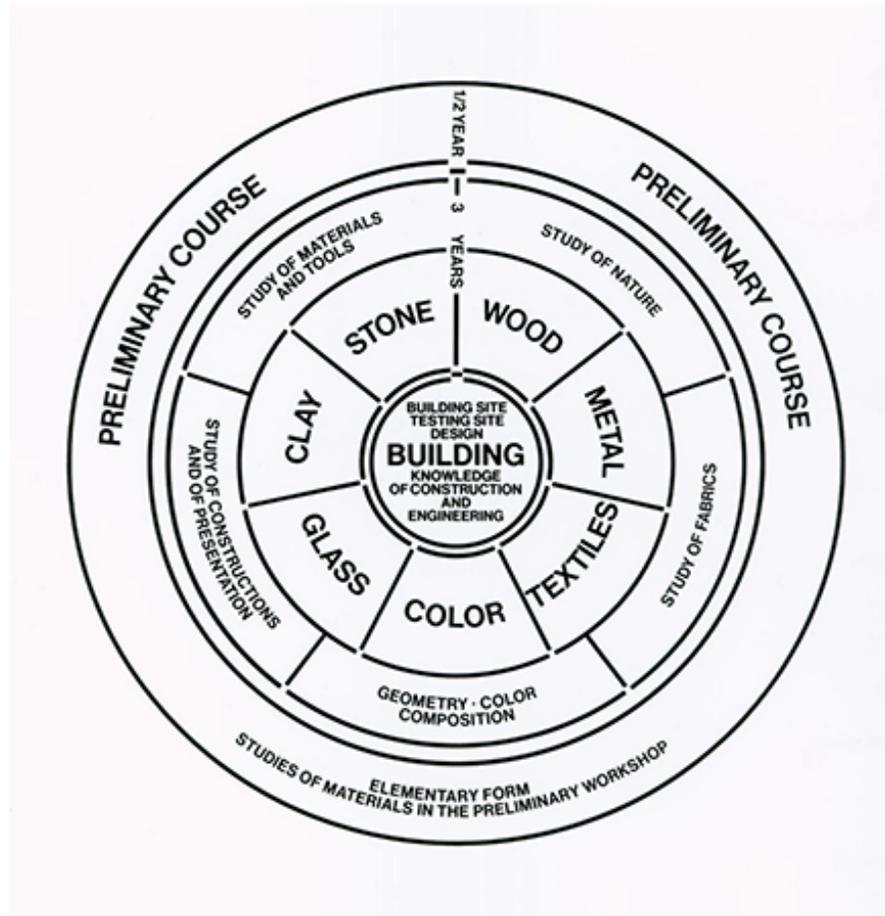
京都大学の教育：地頭で考える

自分が考えているイメージを具体化して、
表現していく「アート思考」が重要になる

自分が考えているイメージを具体化する
とは？

バウハウスの教育システム
理念や表現、構成を学び、
その後には工房にはいり木工や金工、ガラス、陶器など
実践的な技術を学ぶシステム

頭と手を同じに
動かすことが大事



実際に頭に描いていることを、

しゃべってみる

手を動かして書いてみる

手を動かして描いてみる

写真を撮ってみる

映像を作ってみる

例えば、
自分の周りの人6名に
自分のイメージを表現して、
理解してもらえるか試してみる

アーティストが作品を生み出す際の思考ロジックを基に、
その作品作りのプロセスをビジネスシーンに応用したもの



図：「アートイノベーションフレームワーク™」における5つのステップ

アーティストが作品を生み出す際の思考ロジックを基に、
その作品作りのプロセスをビジネスシーンに応用したもの



図：「アートイノベーションフレームワーク™」における5つのステップ

西本先生の事前予習

土佐の講演

池坊・重森さんの講演

中津先生の講演

自分で考える

皆の意見を聞く

クリエイティブに新たな価値を生める人は、
「多作」である

「多作」の中には「駄作」もある



沢山考えて、自分の興味のあるものにする
「量は質を凌駕する」



常識を疑って、考えてみる



筋のよい（本質的な問題）仮説を立てる
（間違っているてもよい）



ネット以外も調べること
人に聞く、
自分で実験してみる
思考実験してみる



スピードが大事！

乗っている時に時間を忘れてどんどん進むこと



調査→開発→調査→開発になってもよい



トライ & エラーが大事



粘り強く **今までの市場を破壊** するような新しい方法を考える



うまくいかない場合は、視点を変える



無理（簡単）に結果を出さない



アートイノベーションなのに、文字だけのプレゼンテーションは、残念。
図解をして、整理してみましよう。



自分の創出したアートイノベーションの
ひとつひとつの言葉の定義を、確認すること
言葉の定義が曖昧だと伝わらない



自分のプライドが満足がいく結果を出す



あまりにも大味なアイディアは、評価も曖昧になり大味になるので、損です



自分のプライドが満足がいく結果を出す



人を驚かせるような創作ができているか、
周りの人に意見を聞いてみる。

アーティストが作品を生み出す際の思考ロジックを基に、
その作品作りのプロセスをビジネスシーンに応用したもの



図：「アートイノベーションフレームワーク™」における5つのステップ

人の意見を聞くことが大事

人間は自分のやったことを正しく評価できないから。

人生を豊かにする「技」とは？

アートである

アートはすべての人に関わる

なぜなら

アートの探求から学ぶことは、
私たちが経験から学ぶ全てのことに
通じている

なぜなら

アートは人生と別物ではなく、私たちの人生を描き出すものだから

なぜなら、
全ての文化のアイデンティティに
アートは宿っているから

アーティストは、心理的、美学的、
政治的、科学的、情念的な断片を集
めて
形と意味を与えて

思考を具体的なイメージにする

だから、アートは自己表現ではない

純粹に想像から発したものではない。

私たちは、外界からさまざまな大量の情報を受け取っており、
それが私たちを形作っている

情報を解釈し、自分や他人に対して説明をすることで
それを理解する = 作品制作の原動力
だから、アートは文化そのものの表出

自分の情報源をよく知ることが重要

歴代のアーティストが捉えた
イメージを観察し、
自分の手で
掴み直すことから始まる

現在まで時を経て残っている
文化芸術遺産の多くは、
当時の最先端技術で
作られたもの

ピラミッド



奈良の大仏



質問の時間