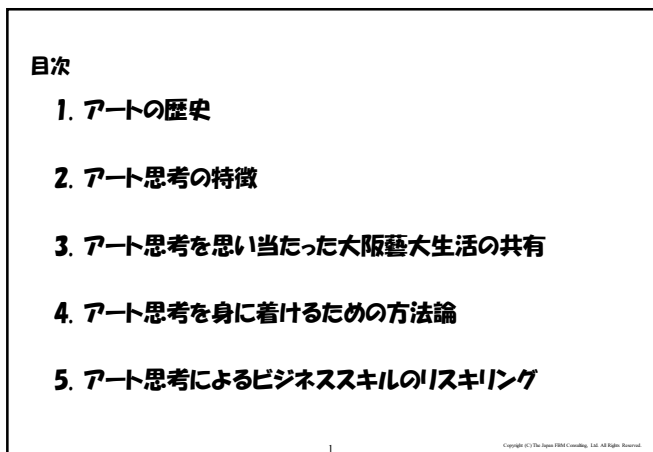
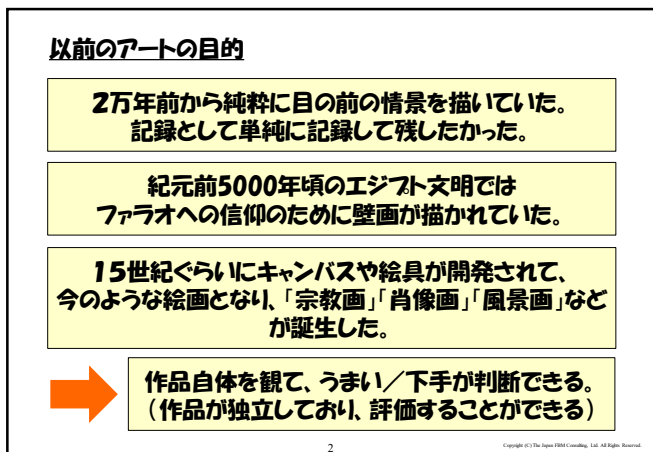








作品群	主題	概要	代表作
歴史画／宗教画／物語画（高貴な絵画）	神話	ギリシア神話の主題から、神々の威厳がある姿やすがすがしい様子、躍動する身体や官能的なポーズ。	・ パリスの審判（ルーベンス） ・ 銀河の起源（ティントレット）
	旧約聖書	旧約聖書（ユダヤ教）に記載された創世紀、天地創造と人類誕生、イスラエル民族の起源、モーゼの生涯など	・ イサクの犠牲（カラバッチョ、レンブラント） ・ モーゼの試験（ボッティチェリ）
	新約聖書	イエス・キリストの生涯（誕生、受難や復活）や4つの福音書	・ 最後の晩餐（レオナルド・ダ・ヴィンチ）
肖像画		原形は、宗教画に導入された寄進者像。16～17世紀は王侯貴族や高位聖職者、裕福な市民階級による肖像画作成。	・ カール5世騎馬像（ティツィアーノ） ・ 自画像（レンブラント）
風景画		原形は、歴史画などの舞台（背景）を構成する要素として登場。17世紀以降に易しく親しみやすいということで発展。	・ ステュクス川を渡るカロン（バティニール） ・ ウェイク・ベイ・デュールステーデの風車（ライスマール）
風俗画		人間の日常の営みに関わる雑多な主題で、農民生活、家庭生活など	・ いかさま師（ラ・トゥール） ・ 青衣の女（フェルメール）
静物画		死んだ生物や生命のない器物などで、食物、植物、器物など人間の日常生活に密着したものが対象	・ 果物籠（カラバッチョ） ・ ヴァニタスの静物画（クラース・ゾーン）

3

Copyright © The Japan EMI Consulting, Ltd. All Rights Reserved.

現代アートの目的

写真が誕生して以来、**アートは単に美しいものから、アーティストが世の中にコンセプトを問うことが目的となった。**

アーティストが提示するコンセプトとは、これまで世の中で気付かれていない社会問題やこれまでアート界になかった概念であることが多い。

アーティストの生き方などがコンセプトになることも多く、世の中に全く新しい価値観を提示することも多い。

アート（作品）は鑑賞者との対話のなかで意味づけされ、その時点で作品として完成するというものとなった。（鑑賞者に知識がなければ、よく分からないものとなる。）

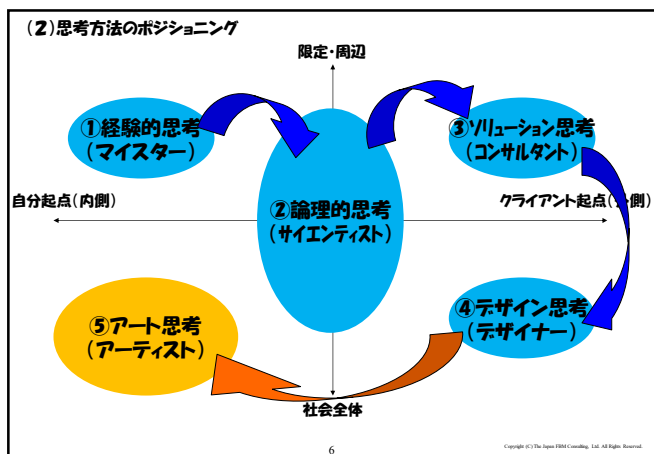
4

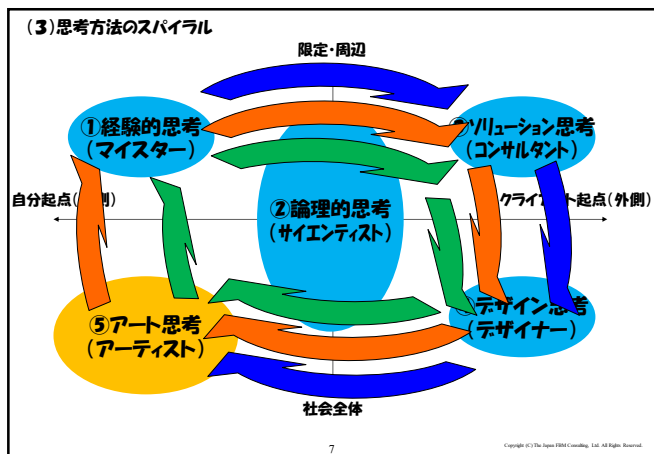
Copyright © The Japan EMI Consulting, Ltd. All Rights Reserved.

2. アート思考の特徴（1）思考方法の類型化					
思考法	アート思考（アーティスト）	デザイン思考（デザイナー）	ソリューション思考（コンサルタント）	論理的思考（サイエンティスト）	経験的思考（マイスター）
目的	これまでの常識や価値観を覆す新しいコンセプトを世の中に提示すること	顕在化した課題に加えて、全体的な調和を図ること	クライアントのニーズを満たすべく、顕在化した課題を解決すること	客観的かつ再現性を持った因果関係を明確にすること	経験を通して、継続的な改善活動を行うこと
着想	アーティストの内なる想い	全体的な調和と審美眼	クライアントのニーズ（課題）	事象における真理の探究	体験・経験
成果物	作品（コンセプト）	提案書（デザイン）	報告書（ソリューション）	事実関係（ファクト）	製品（モノ）やサービス
成果物の反応	共感・社会化	感動・感嘆	納得・了承	理解	購買欲
評価ポイント	新しい価値観か？ 斬新なコンセプトか？	全体感として美しいかどうか？	ニーズを満たしたかどうか？	真理を明らかにしたかどうか？	売れたかどうか？ （需要があるか？）
視点	0から1を生み出す	全体最適によって環境適合したか	課題を解決したかどうか	1→2→3と順序建て前進をつくる	2→3さらに3→4と改善していく

5

Copyright © The Japan EMI Consulting, Ltd. All Rights Reserved.





生成AIとアート思考の比較⇒生成AIとアート思考は補完関係である！！

生成AIの特徴・強み	思考法	アート思考の特徴・強み
過去の経験に基づき最適解を導き出すこと (ゆくゆくは新しい着想を得ること)	目的	これまでの常識や価値観を覆す新しいコンセプトを世の中に提示すること (創造性が大切である)
過去のデータ (ビッグデータ、教師データ)	着想	アーティストの内なる想い
ユーザーからの問いかけへの回答 (‘ヴィジョン’・答え)	成果物	作品(コンセプト・問い)
納得感	成果物の反応	共感・社会化
得られた回答が妥当かどうか？ (斬新なアイディアは期待していない？)	評価ポイント	新しい価値観か？ 斬新なコンセプトか？
ビッグデータより‘ヴィジョン’を生み出す (思考過程はブラックボックスである)	視点	0から1を生み出す (思考過程はブラックボックスである)

8

生成AIとアート思考の関係

生成AIとアート思考は対立関係ではなく「補完関係」

生成AIによって従来型のホワイトワーカーの仕事が
どんどん置換されていく。(ホワイトワーカーの消滅)

ホワイトワーカーは今後、アート思考などにより生成AIが
できない新しいコンセプトを生み出すような
仕事をしなければ失業の危機を迎える

9

Copyright © The Japan PMO Consulting, Ltd. All Rights Reserved.

3. アート思考を思い当たった大阪藝大生活の共有 (1) 大阪藝大入学の経緯

学生時代からアート鑑賞は大好きで、国内はもとより、
ルーブル、オルセー、オランジュリー、バチカン、ウフィツィ、
ナショナルギャラリーなどの美術館にも来館していた。

大学も理系、仕事もコンサルタントをバリバリの左脳人間
で、絵心もなく、絵を描く自体とは全くの無縁状態……

ただ、そんなバリバリの左脳人間が創作活動をしたら、
どうなるのだろうという素朴な疑問から軽い気持ちで
大阪芸術大学の絵画専攻に入学することに

10

Copyright © The Japan PMO Consulting, Ltd. All Rights Reserved.

(2) 大阪藝大の学生生活

通信課程のためにそこそこラクチンかと思えば……

3年生に編入し、卒業までに97日間のスクーリング
(朝9時30分から18時30分までみっちり授業)

デッサン、絵画、工芸(金属・繊維)、アートプランニングなど
受講科目は多岐に亘る(1科目6日間スクーリング)

スクーリング以外にも、別途座学の科目もあり、
絵画概論、美術特論、美術論、日本美術史、西洋美術史
などを学び、単位取得のためにレポートの提出

11

Copyright © The Japan PMO Consulting, Ltd. All Rights Reserved.

アート思考への第一歩
対象をとにかく観察すること (中には対象と会話している人もいた)
ガラス瓶をどうやって描けばいいのですか？と聞くと、 「観たままにそのまま描けばよい」というご指導・・・
森から木へ (全体を俯瞰した上で細部を観る)
対象を深く理解する・知ること大切／どのように解釈するか？ (スーパーリアリズムでは骨格などを理解して写真よりもリアルさを追求)
スクーリング(6日間)などの時間を捻出するための時間的余白 を手に入れること。アートのベースとして「ゆとり」は不可欠。
アート関係のコミュニティへのアクセス権を持つこと

12

Copyright © The Japan HBR Consulting, Ltd. All Rights Reserved.

アートにおけるコンセプトメイキング
社会における問題・課題を自分事として捉える
具体的な事象(具象)と、事象の本質(抽象)に迫るために、 「具象」⇔「抽象」の繰り返しによりコンセプトの結晶化
アートにおいてコンセプトをどのように表現するかという 「発想の展開力」と「審美眼」が不可欠
コンセプトとは従来にない飛躍が求められるために、 「ひらめき」「妄想」「発想」「絵空事」「刺激的」でもある。
ビジネスにおいては「クライアント起点(外側)」から、 「自分起点(内側)」への転換を意識する必要がある

13

Copyright © The Japan HBR Consulting, Ltd. All Rights Reserved.

そもそもコンセプトとは何か？
ここでの「コンセプト」とは、これまでになかった (注目されてこなかった)価値観や構想、テーマを意味する。
コンセプトは答えではなく「問い」
優れたコンセプトは従来の価値観と相反することもあり、 最初は受け入れがたいものであることが多い
コンセプトは概念であるから一見分かりづらく、 コンセプトを理解するには、それを形にした作品が必要。
鑑賞者との対話を通じて、コンセプトへの共感が生まれる

14

Copyright © The Japan HBR Consulting, Ltd. All Rights Reserved.

4. アート思考を身に着けるための方法論(11箇条)

- 1 前提としてのゆとり(時間的、お金的、空間的)
特に時間的余白は必須
- 2 対象や世間を観察する審美眼を磨く。普段から本物を体験しておく。分からないものを楽しむ気持ちが必要。
- 3 先入観を持たずに、ありのまま事象を捉える。
(自分の中のバイアスを取り払う。脱構造主義。)
- 4 自分との対話を続けること。対象と自分を結び付ける。
満ちる(=飛躍の瞬間)まで対話を続けること。
- 5 自分から見ていない部分やドラマなどの続きを勝手に想像(妄想)する癖をつける。(発想の展開力)

15

Copyright ©2019 The Japan DDM Consulting, Ltd. All Rights Reserved.

- 6 コンセプトをトライ&エラーで形にすること。(まず行動すること。)
アーティストは作品作り、ビジネスだと例えば事業計画。
- 7 失敗しても気にしない!。「失敗」は「成功の母」と思うこと。
また、批判されても、アドバイスとして受け入れること。
- 8 細部に徹底的にこだわりを持つこと。
わずか1mm、1g、1sにこだわりを持つこと。
- 9 具象(事象・モノ)と抽象(言葉・本質)を行き来することで
コンセプトを結晶化(深化)させること。
- 10 コンセプトを発表し(打ち出し)続けること。
周りの評価を気にせずに、内なる声を大切にすること。
- 11 スーツを着た人たちや名刺交換を目的としない
これまでとは異なるコミュニティを持つこと。

16

Copyright ©2019 The Japan DDM Consulting, Ltd. All Rights Reserved.

5. アート思考によるビジネススキルの上昇

これまでの多くの
ビジネススキルは
外部からの刺激への
反応(対応)では？

17

Copyright ©2019 The Japan DDM Consulting, Ltd. All Rights Reserved.

これから必要な視点は、
自分の内側からの発想
(自己実現にもつながる)

18

Copyright © The Japan PMO Consulting, Ltd. All Rights Reserved.

リスキングのポイント

着想を「外部」から「内側(自分軸)」に戻す。

外部環境からして何が必要ではなく、
自分が何がしたいかを大切にする。好奇心を持ち続ける。

知識や経験ではなく、「ひらめき」「妄想」「発想」などの
コンセプトメイキングをスキルの中心に据える。

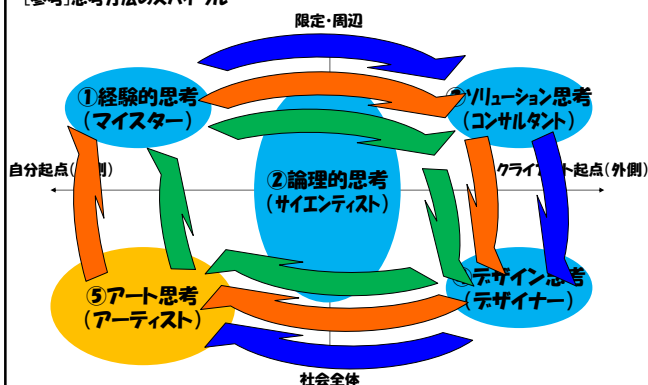
常にコンセプトメイキング力を磨き続ける意識を持つ。
(日々、脱バイアスや審美眼を磨くことを意識する。)

発想方法のスパイラルを意識してスキルを磨く。

19

Copyright © The Japan PMO Consulting, Ltd. All Rights Reserved.

[参考]思考方法のスパイラル



20

Copyright © The Japan PMO Consulting, Ltd. All Rights Reserved.

誰でもアーティストになれる。

アーティストになると決めて、社会を見つめ、
自分なりの問い(コンセプト)を考えてみよう。

きっとこれからの生き方や
仕事に対する考え方も変わることだろう。
