

2016年度秋学期

# 視覚メディア表現

担当 齋藤達也

## 授業の概要

テクノロジーを利用した新しい表現を企画し、  
1 学期かけて実現し、映像として記録してもらいます。  
チームで中規模のプロジェクトの達成を期待します。

講師はチーム個別にメンタリングをし、学外での発表も含めたアウトプットへとつなげていきます。

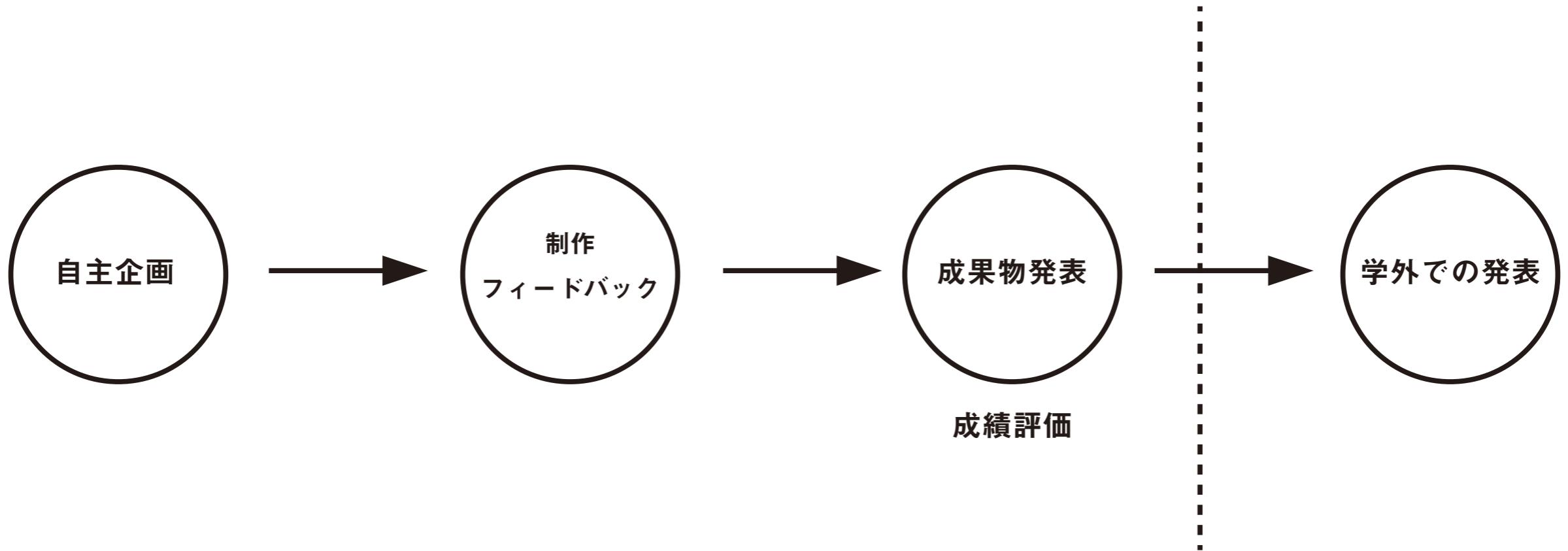
## 授業の進め方

制作進行スケジュールは各自で組み立てて事前提出  
変更がある場合には、その都度、報告をしてください。

グループワークによる制作中心。座学はありません。  
進捗報告や講評も、グループごとに行います。

相談ベースで必要な資材・制作環境は提供/貸与すること  
も考慮します。

また、状況に応じて、希望者には学外での発表の場の提供をサポートします。



(案件化した場合には、別予算がつく可能性もあります。)

**教室に履修者全員が必ず集まる時間は基本下記の 4 回**

- ① 初回オリエンテーション
- ② 企画発表
- ③ 中間制作物発表
- ④ 最終成果物発表

**(進捗に応じて変更の可能性あり)**

## 授業の進め方

チームごとに講師と数回ミーティングと進捗確認時間を持ちます。  
スケジュールは各チームが制作を進める上で自主的に出してください。

必要に応じて、学期中最低 5 回程度を想定。  
その都度、何が確認でき、前回との差分はなんなのかを事前に想定して組んでください。その都度、具体的なフィードバックをします。

(進捗に応じて変更の可能性あり)

# 講師の紹介

**齋藤達也 さいとうたつや**  
作家 / インタラクティブ・アート・  
ディレクター / 博士(映像メディア学)

1979年3月21日生まれ。カリフォルニア大学ロサンゼルス校芸術学科、東京芸術大学映像研究科修了後、クリエイティブ・グループ Abacus を設立。アート・ディレクション、テクニカル・ディレクションを中心として、コマーシャル、プロダクトデザイン、CI等に携わる。また、EXILE の音楽ライブツアーの演出、演劇の演出技術の企画・制作を行う。また、個人として著作活動を行っている。著書に『指を置く』(美術出版社・佐藤雅彦との共著)『うごく！カードアニメーション』(コクヨ S&T)等。人間の知覚や認知へ搖さぶりをかける表現を特徴とする。

受賞歴として、文化庁メディア芸術祭優秀賞、NY ADC 金賞受賞、D&AD Pensil 受賞、グッドデザイン賞受賞、one show ゴールド、釜山国際広告祭金賞受賞、アジア太平洋広告祭金賞受賞、および2部門でグランプリ受賞、L’Oreal 色の科学と芸術賞銅賞、フランス Laval Virtual グランプリおよび科学技術賞同時受賞。ARS ELECTRONICA CENTER、TENT LONDON、ジュネーブ 現代イメージセンター、P2ギャラリー(台湾)、21\_21 DESIGN SIGHT、NTT InterCommunication Center、ギンザ・グラフィック・ギャラリー等国内外で展示多数。東京芸術大学より博士号(映像メディア学)を授与。

# 指を置く

平面グラフィックの上に  
指が置かすると、どういうことが起きるか。

佐藤 雅彦

齋藤 達也

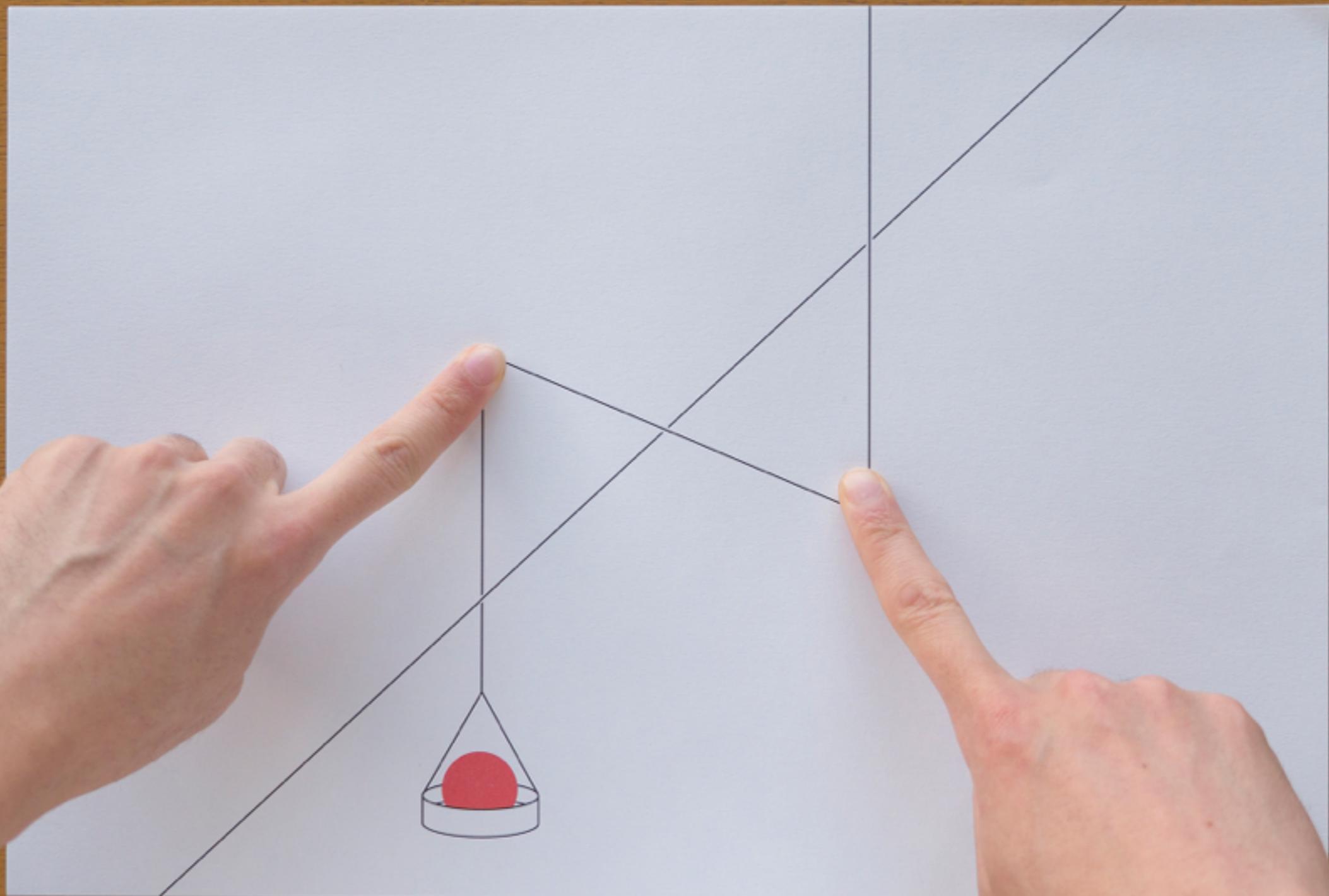
## Putting finger

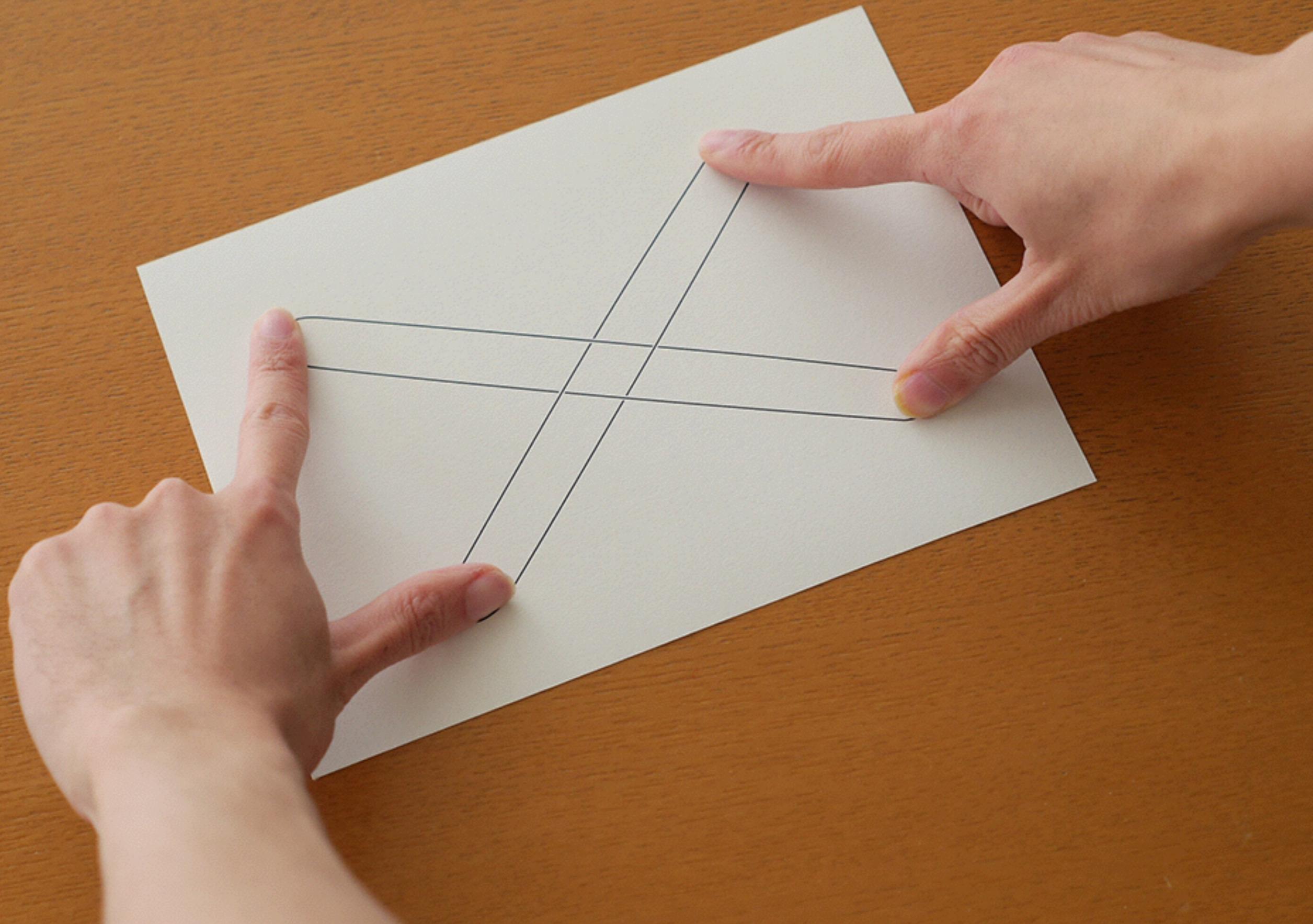
Masahiko Sato + Tatsuya Saito

Espacio Design Studio Ltd.



指を置くことで、解釈が変わる。





## スケジュール

9/28

オリエンテーション

10/04

スケジュール表提出

10/11

企画書途中段階のもの提出

10/18

初回企画発表・見積提出

•

11/09

中間報告

•

制作物完成/映像記録制作(香盤を事前に提出する)

1/25

最終発表

## 制作のお題

下記の中から選んで提案をしてください。

- ① **ライブパフォーマンス演出**  
照明/衣装・映像・インタラクティブ演出
- ② **デジタルパブリックアート**  
映像/音響/フィジカル・インсталレーション  
純粋アートではなく、コミュニケーションとして機能するもの
- ③ **PV映像作品**  
デジタル演出やインсталレーション的仕掛け  
自分たちで曲をつくってもOK
- ④ **自主自由企画**  
提案をしてください。

## **授業の成果物**

**① 作品**

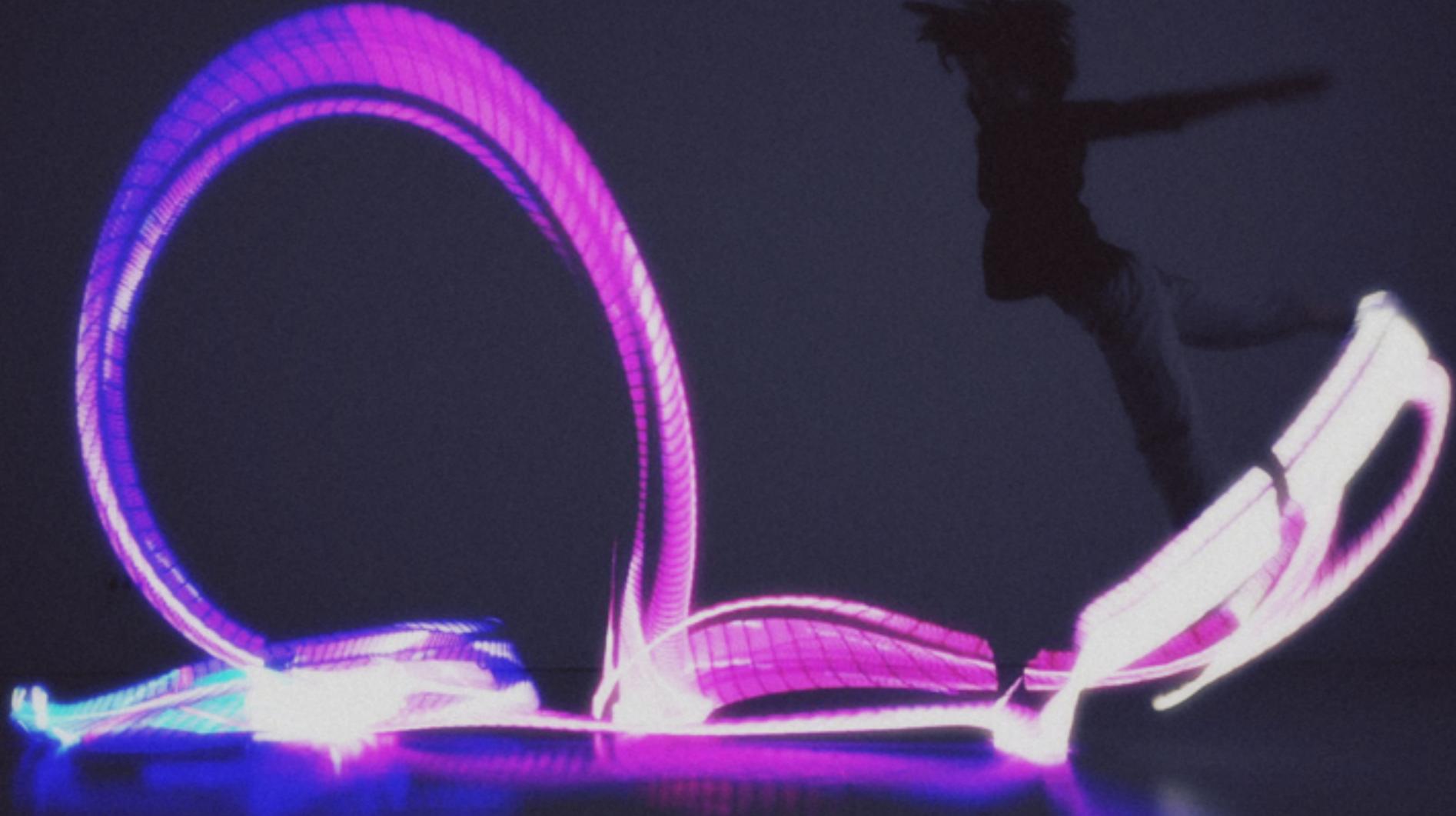
**② 作品の映像記録**

**1. フル尺**

**2. ダイジェスト版 (30秒程度)**

**上記を Youtube にアップすること**

演出を必要としている新しい技術やツールはあるか？



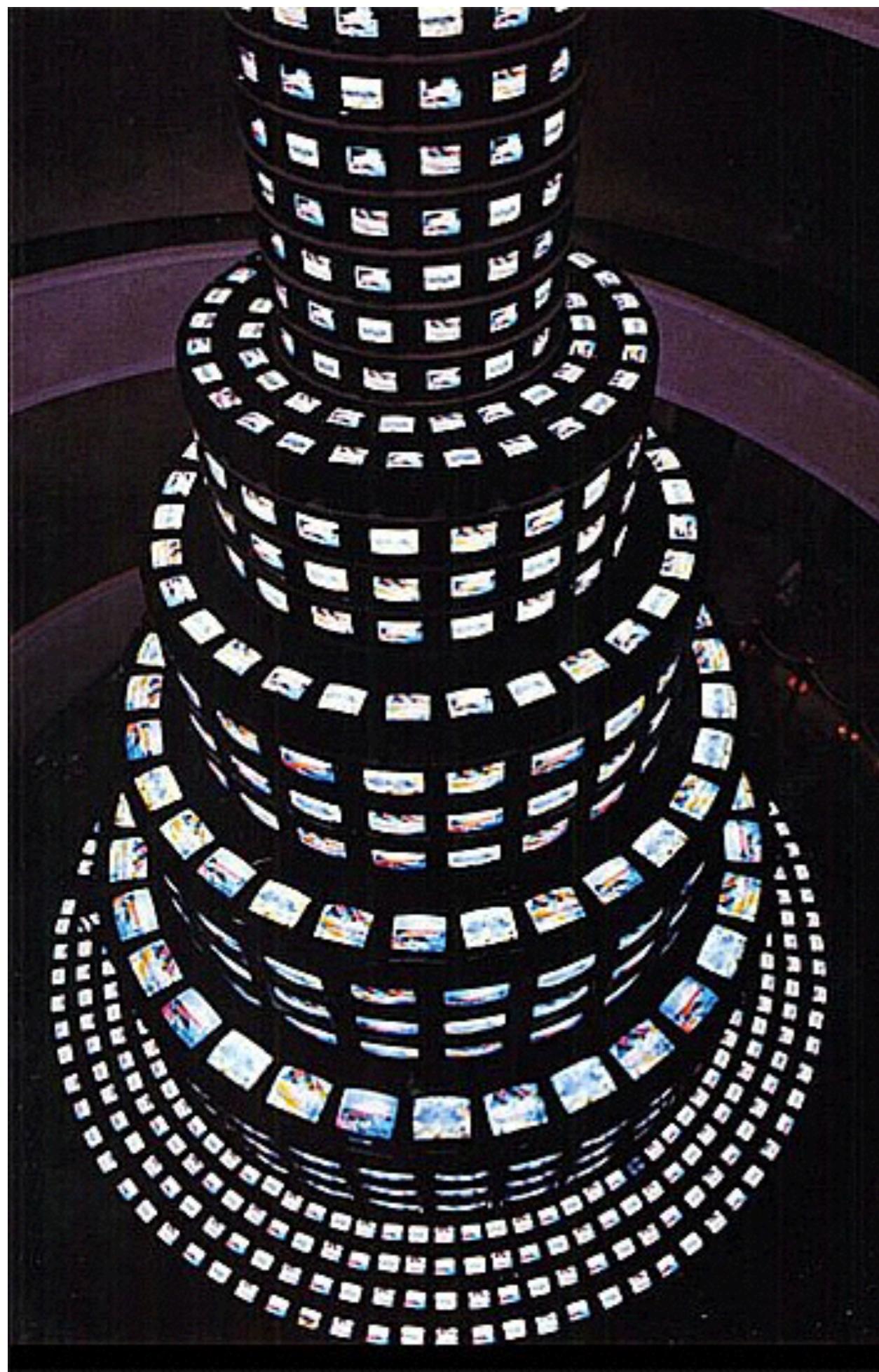
流用できそうなプロダクト  
から企画アイデアを作る

orphe <https://www.youtube.com/watch?v=FOkJ04xByw8>

# 過去の作品の現代上書きバージョンを考えてみる



Final Fantasy 14 - Eorzea Symphony (2015)

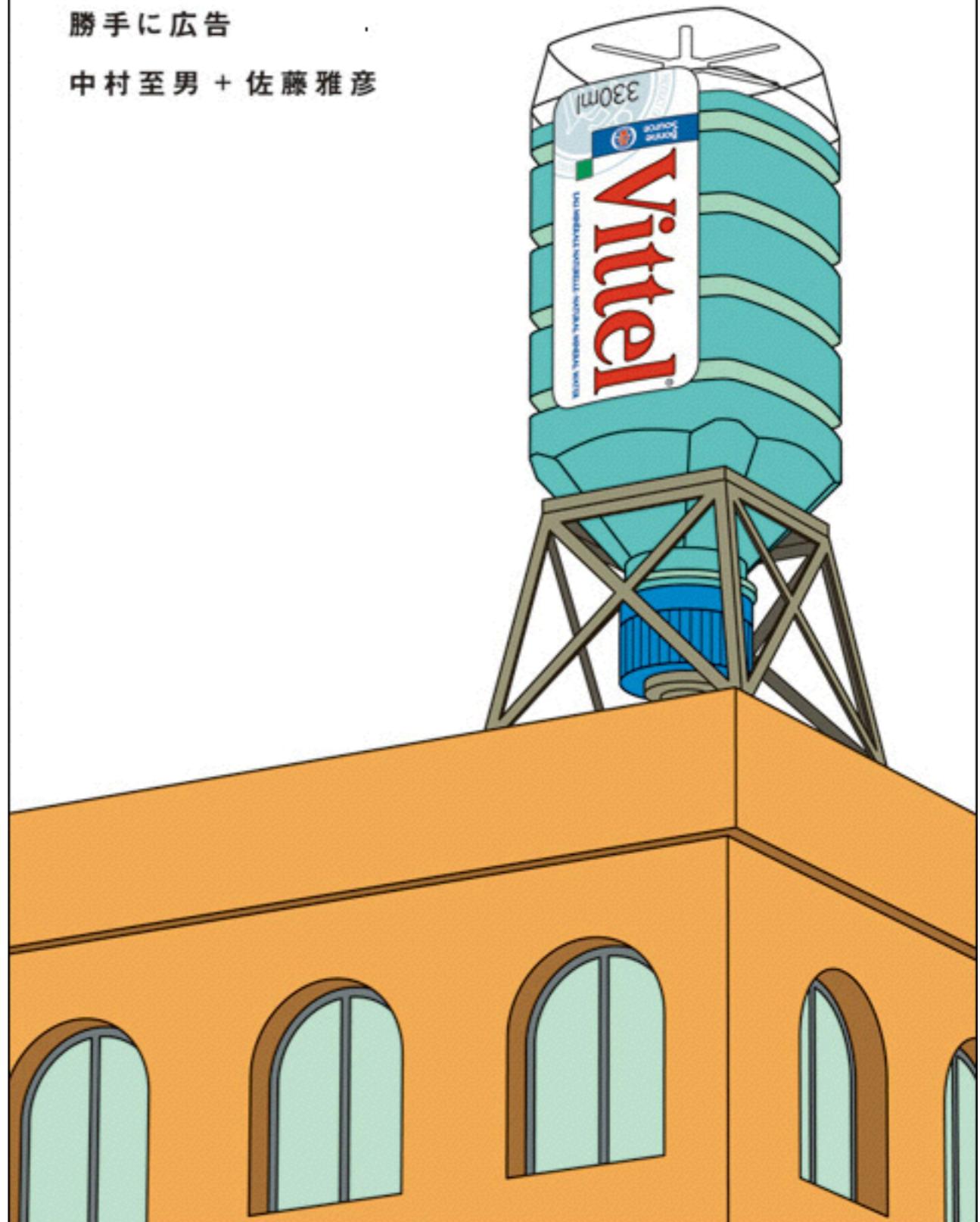


ナム・ジュン=パイク  
ビデオインсталレーション  
(1971)

トーンから組み立てる  
特定の企業や特定のアーティ  
ストのブランディングを想定  
してみる。

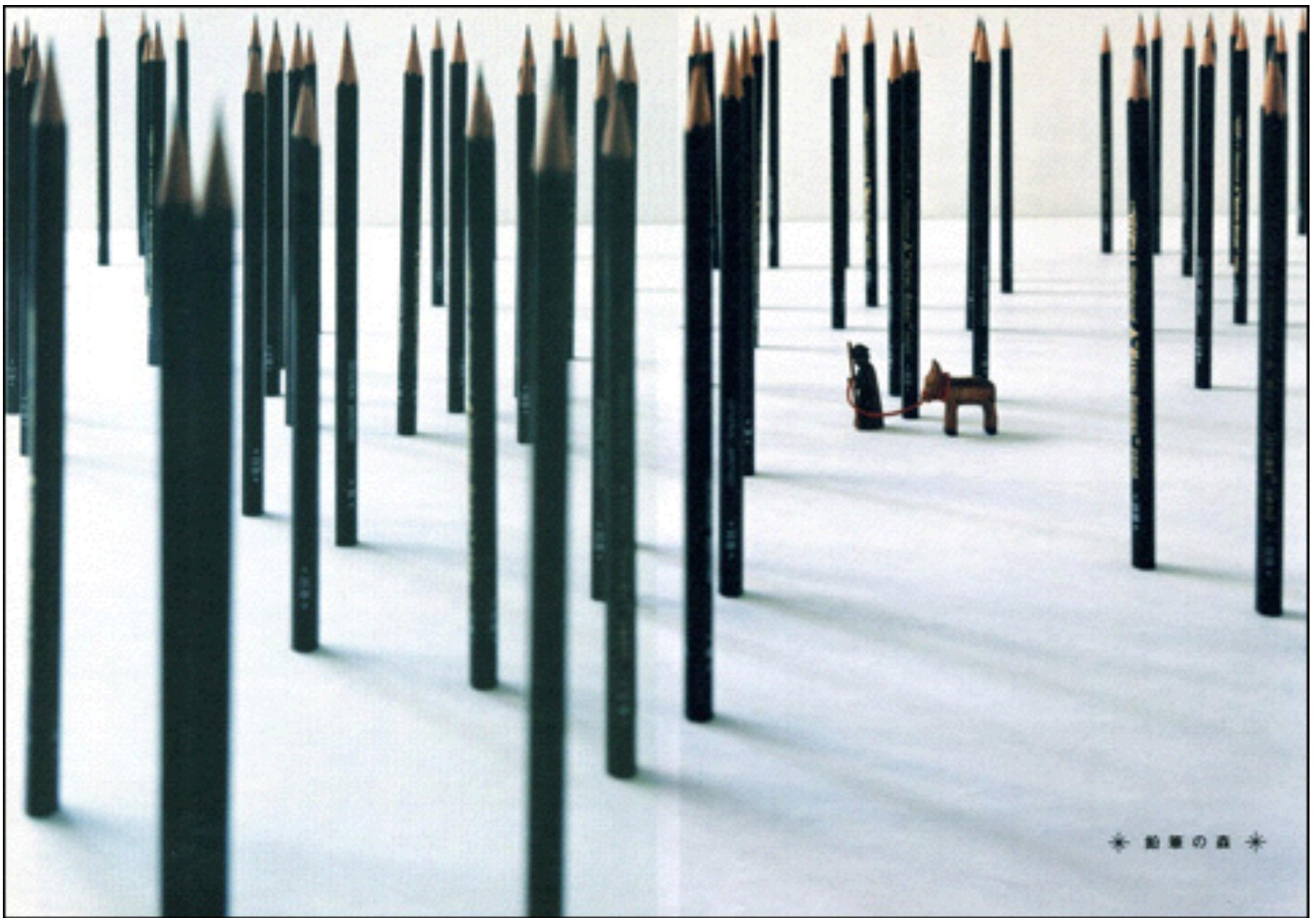
勝手に広告

中村至男 + 佐藤雅彦





The Glico city



\*鉛筆の森\*

## 次回やること

1. スケジュール表の準備

2. 企画の骨子を説明する。

最低 10 案出すこと

各々について下記のセットを用意する

- A4 ペライチ
- リファレンス

## 今日やること

グループ分け発表

グループ内自己紹介

グループ内PMの決定

次回打ち合わせの日程確定

お題の選択 (確定はしなくていい)