

造形基礎演習II 第1ターム

4. プロトタイプ制作

目次

- これまでのおさらい
- 今日のテーマ
 - 個人で映像を分析してみよう
 - 情報デザインワークショップ

はじめに

これまでのおさらい

【第1回】 アイディアのアウトプット(マインドマップ・ブレインストーミング)

【第2回】 情報・アイディアの整理(分類・階層化)

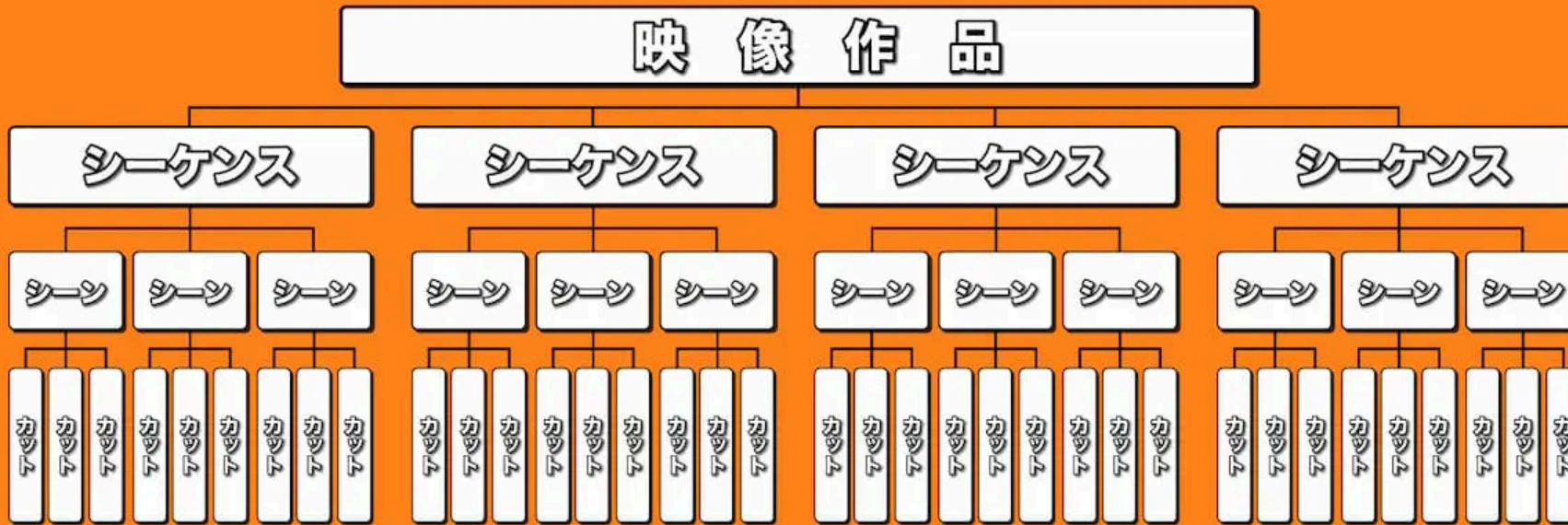
【第3回】 既存の作品の分析

として行いました。

- アイディアを出し、それをまとめる方法
- 作品を分析する方法

についてやってきました。

映像のカット・シーン・シーケンス



- **映像作品** = シーケンスが合体したもの（例：映画やドラマなどの一本の作品）
- **シーケンス** = シーンの集まり（例：起承転結の1つ「起のみ」）
- **シーン** = カットの集まり（例：時間や場所で区切る）*構成を操作
- **カット** = 動画構成の最小単位 *構図を操作する

- 参考

カット・シーン

■ カット：動画が切り替わる単位
を数え

■ シーン：時間や場所が切り替わる単位
のグルーピングをして、シーンの内容を言語化して

ストーリーの流れのグラフや可視化

- ストーリーの盛り上がりをグラフ化しました
- 伏線などあれば線で結んでみました。

ログライン

ログラインとは、その映画がどんな話か、映画の見どころや要点を1～3行程度で表したもののこと

今日のテーマ

- 1コマ目：個人で映像分析をしてみよう
- 2コマ目：グループワーク「最悪トラベル・ワークショップ」

をしてみます。

個人で映像を分析してみよう

前回の手法

1. カット数を数えあげ
2. シーンに分類し
3. シーンを言語化
4. ストーリーの盛り上がりをグラフ化
5. 伏線などあれば線で結ぶ
6. ログラインの作成

としました。

今回の手法

1. 重要な出来事とそれの起こった時間を記録
2. シーンに分類し
3. シーンを言語化
4. ストーリーの盛り上がりをグラフ化
5. 伏線などあれば線で結ぶ
6. ログラインの作成

とします。

付箋使ってもいいですが、個人作業なのでA3にまとめましょう。

対象作品

5分程度の短編いくつか選んできました。選ぶの適当に選んでもいいのですが、5本見ると25分かかるので、ヒントを()の中に記載してます。

- 彼女と彼女の猫 1999 新海誠 4:47
- blind 2011 5:17 (社会系)
- Out of Sight 2010 台湾の学生 5:27 (ほんわか系アニメ)
- Right Place 2005 5:18 (不思議系)
- The Gift 2017 5:51 (感動系)

作業どうぞ

1. 重要な出来事とそれの起こった時間を記録
2. シーンに分類し
3. シーンを言語化
4. ストーリーの盛り上がりをグラフ化
5. 伏線などあれば線で結ぶ
6. ログラインの作成

A3にうまくまとめてください。



情報デザインワークショップ

「最悪トラベル・ワークショップ」

情報デザインのワークショップで

「最悪トラベル・ワークショップ」

というものがありますが、これの変形で

「最悪の1日・ワークショップ」

というものがあります。

どちらをやってみたいか希望をとります。

やってみよう

1. [15分間] グループ(4,5人)でブレインストーミングを行い、「最悪なポイント」がどのようなものかを発想しよう。
 - 人の意見にダメ出しNG
 - 意見を多く出すことが大事
 - 人の意見に乗かってアイディアだそう
2. [10分間] 採用する最悪ポイントをまとめてストーリーを作ろう
 - 状況・登場人物・最悪な出来事・結果 について整理しよう

A3の紙にストーリーをまとめよう

アイディア出しの過程においては付箋やサインペンなどなんでも使って可！

発表

3. [10分間] グループの代表者の人、A3の紙を使いながら発表してもらいます。

やってみよう2

4. A3の紙を別のグループに渡します。

5. [15分間] 設定された「最悪ポイント」の事実を変えずに、最高に変えるアイデアを発想しよう

6. [10分間] 最高のストーリーを作ろう

- 最悪ポイントを最高に変換する仕組み
- 実現するのに必要な仕組み
をなるべく具体的に考えよう

7. 最高なプランの発表へ

発想のコツ

- 最悪な出来事を逆に活用するパターン
 - 最悪に見える出来事には裏の仕掛けがあり、その出来事を逆に活用して新しい価値が創出されるもの
- 最悪な出来事を無化するパターン
 - 本人が最悪な出来事が起こったと認識していたが、なんらかの理由で最悪な出来事が帳消しになるような状況が起こり、結果的に最悪でなくなるもの

考えるべきは

1. 最悪ポイントを、どれくらいユニークな発想で転換できているか
2. 通常の枠組みにとらわれない自由な発想ができているか

このワークショップの説明

スタンフォード大学で起業家育成プログラムの責任者をしているティナ・シーリグさんは

「アイデアに悪いものなどない --- そう考えたらブレインストーミングは成功です」と述べている。

突飛なアイデアや実現可能性のないアイデアは価値がないと思い込んでいることが多い。

このワークショップの目的は、一見悪いアイデアであっても、発想を転換させることで、魅力的なアイデアへと発展させられることを体感し、自由なアイデア発想を行いやすい環境や態度を作ることである。

引用：「情報デザインのワークショップ」(丸善出版)

「最悪の1日」の説明

- あたまやわらかワークショップ実施しましたー！！

を参考にしました。

終わりにしましょう。