

# 造形基礎演習II 第1ターム

## 3. 既存の作品の分析

# 目次

- これまでのおさらい
- 今日のテーマ
  - 映像作品の分析(演習)
  - 映像作品の分析(説明)
  - ホームページの分析
  - 音楽(時間があれば)
  - まとめ
  - 提出について

# はじめに

# クラス間違えてない？

クラス間違えていないか確認しましょう。

	1-5回	6-10回	11-15回
1組+転科生	小林(618)	新井田(504)	河内(506)
2組	河内(506)	小林(618)	新井田(504)
3組	新井田(504)	河内(506)	小林(618)

転科生(2名)は1組の日程で動いてください。

## 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)

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についてやってみました。

## KJ法

KJ法では、付箋などカード状の紙に一つひとつ情報を書き込み、そのカードを並べ変えたりグループ化したりすることで情報整理します。

1. カードに記入する
2. カードを整理する
3. 図解する
4. 文章にまとめる

## ロジカルシンキング

- 帰納法
- 弁証法
- 演繹法
- MECE
- ピラミッドストラクチャー
- ロジックツリー
- ゼロベース思考

こちらは、演習形式ではできませんでした。

## アイディアを出すということ

1. 頭を柔らかくして発想するフェーズ
2. わかりやすいように整理するフェーズ
3. 論理的に整理するフェーズ

これらを意図的に切り替えることによって、さらにより良いアイディアに高めることができます。



## デジタルツール：KJ法

- [Microsoft Whiteboard](#) 現状使うならこれかなあ
- [miro](#) 無料だと使える枚数が限られています(3)

# 今日のテーマ

既存の作品の分析

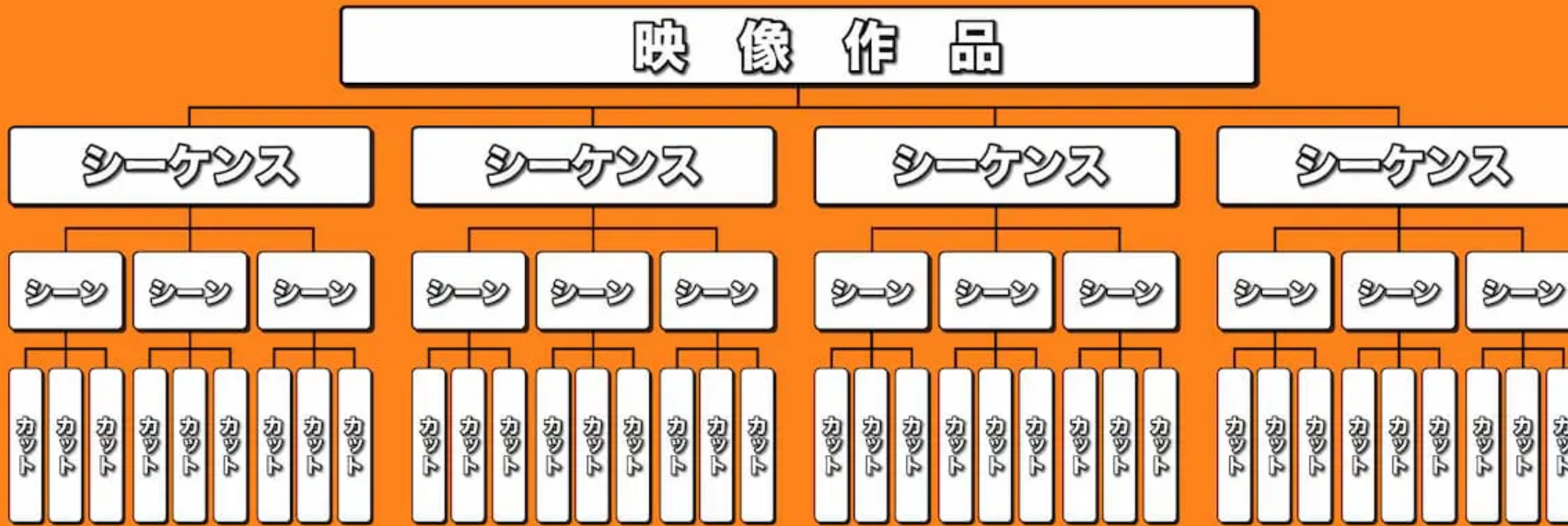
## 既存作品の分析

これから何かを制作するにあたって1から自分で考えても全く構いませんが、これまでの作品を分析し、様々な方法について構造的に理解することは非常に大切なことだと思います。

## 映像作品の分析(演習)

ストーリーの分析をやってみましょう。

## 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

今回

- カット：動画が切り替わる単位
- シーン：時間や場所が切り替わる単位

今回短編なのでシーケンスは考えません。

## 短編映像

今回は、Benigniという7分18秒の作品を扱います。

さて、ざっと

- 何シーンあると思いますか？
- 何カットあると思いますか？

## 今日の進め方

- まず1回通して視聴
- グループに分かれて分担して、全てのカットに対して
  - 開始時間・カットの秒数
  - 内容
  - (備考)  
を付箋に書き出す。
- 模造紙に貼り付けて、シーンを整理
- シーン(時間)・カットの数を計測
- ストーリーの流れや伏線などに関して検討
- 1～3行でこのストーリーを表してみよう。



## Benigni

まずはみんなで見てみましょう。

Benigni



## カットを洗い出そう

- 1グループ3-6人で。
- 長いので分担してカットを洗い出そう
  - 0:00 ～ 2:55
  - 2:55 ～ 5:35
  - 5:35 ～ 7:23
- 付箋に書くのは
  - 開始時間・カットの秒数
  - 内容
  - (備考...気になることがあれば)

## 模造紙に貼ろう

- 模造紙にシーンごとに貼り付け
- 各シーンの意味合いを言葉でまとめてみよう
- ストーリーの流れや伏線などに関して検討してみよう。
- 1～3行でこのストーリーを模造紙に書いてみてください。

## 発表

- いくつシーンがあって
- いくつカットがあったか

この二つは正解がありそうですね。どこかのグループに代表して話してもらいます。

- ストーリーの流れについて
- 伏線などに関して
- 1～3行でこのストーリーを表してみよう。

各グループで簡単に発表してもらいます。

## 映像作品の分析(説明)

## 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

一言で作品の面白さを伝えられると実際に見てもらえる人も増えますよね。

## ログラインの例

### 鬼滅の刃

鬼に家族を殺された主人公が、鬼になった妹を人間に戻すため鬼に戦いを挑む話

### ハリー・ポッターシリーズ

両親を悪い魔法使いに殺された少年が、魔法学校へ進学し、悪い魔法使いが魔法界を支配しようとするのを防ぐ話

### スパイダーマン

両親を早く亡くしたオタクな高校生が、新種の蜘蛛に刺されたことで特殊な能力が備わり、巨悪と戦うことになる

- 参考

## ストーリーの構成

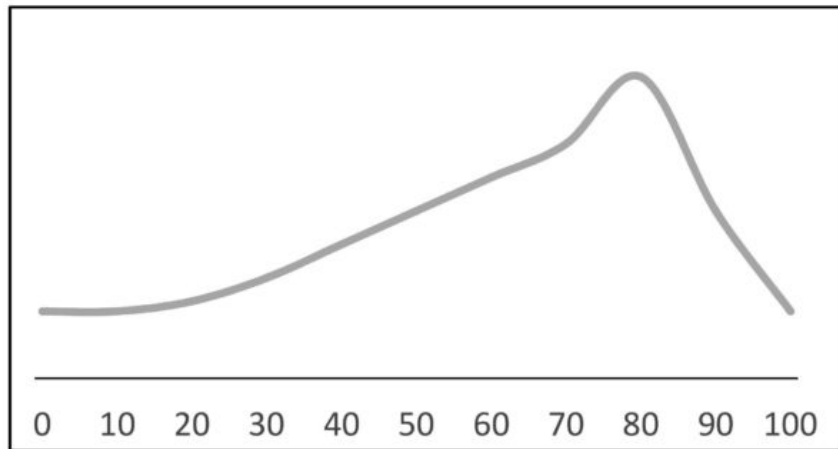
- 起承転結
- 三幕構成

などと呼ばれるフォーマットがあります。

物語の盛り上がり具合を時間軸に沿ってどう作るかを表します。

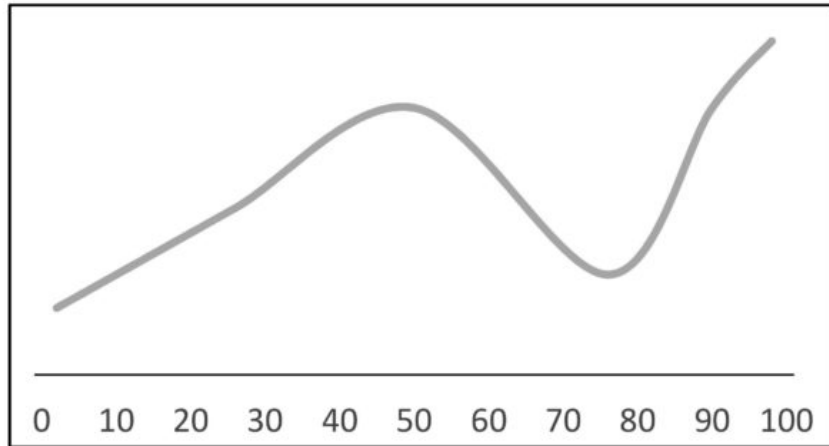


## 起承転結



- 起：物語のスタート
- 承：事件が起きて物語が展開
- 転：クライマックス
- 結：物語の締めくくり

## 三幕構成



- 第一幕(状況設定)
- 第二幕(葛藤)
- 第三幕(解決)

比率は1:2:1で、真ん中にミッドポイント(事件)が存在する。

## ビートシート

三幕構成をもっと細分化したビートシート、というものもあります。

シナリオ演習(2年)で扱うと思いますが、興味ある人は

- [Save The Cat](#)

を読んでみるといいと思います。

## デジタルツール

日本ではあまり使われてない様なのですが、ハリウッドなどでは脚本を作成するのにデジタルツールが積極的に利用されていて、さまざまな情報を可視化しながら脚本作成のアシストを行っていたりします。

機能制限付きですが利用できてすごいので紹介しておきます。

- [Causality](#)
- [12 BEST FREE SCREENWRITING SOFTWARE](#)

## 映像作品の分析まとめ

今回はストーリーを分析してみました。

他にも、

- 構図
- 色

など色々分析できると思います。

ただの視聴者ではなく、作り手として作品を見る、ということをしていきましょう。

## ホームページの分析

## ホームページ

日頃よくみていると思いますが、ホームページには多くの情報、ページがあり、それがリンクで繋がっています。

分析してみましょう。

## トップページ

ホームページの顔となるページです。

いろんなページへのリンクが掲載されていることが多いです。



## メニュー

情報を整理するためにメニューがあります。

場合によっては、メニューが複数あることもあります。

## 分析してみよう。

グループでなくて、一人ずつやるよ。

- ページ数が少なそうなホームページを選ぶ(多いと洗い出しできない)
- ページを洗い出し、付箋に書き込もう。
- A3の紙に貼って、メニューを参考に整理してみよう。
- トップページからどこへリンクされているか線で書いてみよう。

## ホームページの選び方

- ページ数が少なそうに見えるのを探そう(実際はページ数多いかもだけど)

例えば、セントラルパークの

- [Good Morning Cafe](#)

とかだとやりやすいかも。

うちの大学とか選ぶと情報量多くて大変です。

## 発表

できそうならやってみよう。

## サイトマップ

利用者の立場では気づかないかもしれないけど、  
ホームページを制作するときには、最初にこの構造を作成して

- 要望に沿っているかどうか
- 使いやすいかどうか

を検討します。

これをサイトマップと言います。

- **【初心者向け】** サイトマップとは

## 構造を可視化できるけど...

映像は流れがあるので、一方向(タイムライン)で構造を可視化しました。

ホームページは、見る人が好きに巡回できるため、階層化して捉えることが大事になります。

## デジタルツール

既存のサイトを手で構造を把握するのは大変ですね。

こんなツールがあります。

- [ビジュアルサイトマップジェネレータ | Octopus.do](#)

最新版は有料ですが、古いバージョン(2.4.6)は無料で、データをローカルに保存するツールもあります。

- [SiteSucker](#)

## 音楽(時間があれば)

音楽は時間軸を持つ芸術ですが、これも構造的に考えることが可能です。



## リズム・構成

ない音楽もありますが、多くの音楽には**リズム**があり、**小節**で考えます。小節の塊は

- イントロ：曲の初め
- Aメロ：歌い始め
- Bメロ：サビ前
- サビ：一番盛り上がるところ
- ブリッジ：最終サビの前に出てくる
- アウトロ：曲の終わり

の役割を持ちます。

- 参考:ソングライターが知っておくべき基礎知識

## 曲の構成

正解があるわけではありませんが、

イントロ-1番(Aメロ-Bメロ)-2番(Aメロ-Bメロ)-サビ-ブリッジ-最後(Bメロ-サビ)-アウトロ

みたいな曲がたくさんあります。

曲の構成を気にして音楽を聴くと色々面白いです。

## やるのかな...

この曲が好きなわけではありませんが、  
これは売れるわ～と思った曲があります。

う、2007年リリースだから知らない曲と言われたらどうしよう...  
やれそうなら構成を取ってみましょう。(A3裏)

## まとめ

- 映像
- HP
- 音楽

と、構成の分析を行ってきました。もちろん

- 小節
- グラフィックデザイン

などなんでも構成の分析は可能だと思います。

作る時のヒントになることがたくさん隠れています。

**構造的に物事を見る**ということを日常的に心がけてほしいと思います。

## 提出について

- 模造紙は全員の学籍番号と氏名記入してください。
- A3にも学籍番号・氏名を記入してください。
- A3提出です。(模造紙はこちらで片付けます)

では終わります。

さて、来週どうしようか...