

IDDNewsletter..... 7

2022 July



特集1

映像制作者の視点

ここ数年の技術革新で、スマートフォンでも映像制作ができるようになりました。簡単な操作でプロフェッショナルな映像表現も可能になり、映像クリエイターへのハードルが下がってきたように感じます。しかしながら、デザインの手法が目指す対象、本質的なものは変わりません。今回は映像制作におけるクリエイターの視点について考えます。

特集2

高聳祭ディスプレイ『Diversity -多様性-』に向けて

7月23・24日に開催された「高聳祭」において、専攻科情報デザイン科では「高聳祭ディスプレイ」を行い、インスタレーションの制作を行います。今年度のテーマは、『Diversity』—多様性—です。展示される作品については、次号の学科だよりでお伝えします。

映像制作者の視点

ここ数年の技術革新で、スマートフォンでも映像制作ができるようになりました。簡単な操作でプロフェッショナルな映像表現も可能になり、映像クリエイターへのハードルが下がってきたように感じます。しかしながら、デザインの手法が目指す対象、本質的なものは変わりません。今回は映像制作におけるクリエイターの視点について考えます。

ひと昔前までの映像制作は、非常に高価な専用機材を必要としました。8ミリや16ミリのフィルムカメラや編集機等を揃えようとするとな数十万円はかかりましたし、映像をすぐに観たいと思っても現像するまでの時間が必要でした。上映には、映写機という再生機器で投影する必要があり、広い空間や暗い空間といった環境も整える必要がありました。

それが今では、スマートフォンで、全てを済ませられるようになりました。生活の身近なところに優れた撮影機材があるという恵まれた時代になりました。そして、簡単な操作を覚えるだけで撮影や編集まで一人で行うことができ、SNS等のメディアを通して全世界へ発信することもできます。

かつてのテレビで受動的に映像を視聴するものから、こうして誰もが手軽に映像を発信できるようになったのは、その技術革新のなせる賜物だと言えます。多くの人が映像クリエイターとして活躍できる時代にきているのではないかと思います。

映像作品は、デジタル環境の整備やインターネット動画配信サービスにより、印刷にかわり、急速に情報をパブリッシュするツールとして普及してきました。また、映像には、

印刷にはない、いくつかの特長があります。第一に「動き」の要素があることです。人は、本能的に敵から身を守るために「動き」に対して注意を払います。結果的に「動かないもの」よりも「動くもの」に目が奪われやすい傾向にあります。見方を変えれば、映像を使うこと自体が人の目を引く有力な手段になるということです。

加えて、人は視覚情報に素早く反応する性質も持ち合わせています。図1のように画像（図形）を文字だけで説明しようとする、何倍もの時間がかかるでしょう。



図1：画像で表される図形と文字で表される図形

また、映像には「音」の要素や「文字」の要素をもたせることもできます。映像の再生時間が短くても、多くの情報を詰め込むことが可能です。

最近では、ドローンを使った映像やスーパーハイスロカメラのような通常のカメラでは撮影できない方法や実在しない仮想オブジェクトを画面上に生成するCG技術、漫画の中でよく出てくる針吹き出し線のようなエフェクト技術といったものも組み込めるようになってきました。



しかし、これらの最新の表現技法を作品に盛り込むことで、必ずしも視聴する側にとって快適な作品になるとは限りません。作り手側と視聴する側とで情報の受け止め方のズレが生じた結果、見る側にとっては分かりにくいもの、楽しめないものになってしまいます。

制作者には、伝えるべき情報を確実に伝える方法として、どの映像素材を使うのがいいのか、映像をどんな構図や構成にしたら伝わりやすく（分かりやすく）なるのかを設計（デザイン）していくことが求められます。ここでの最先端技術の駆使は、あくまでクリエイターが（情報を確実に伝える）目的のためにデザイン（設計）するイメージ（目的）を形にするための手段であり、この表現技法を使うことだけが目的になるようなことがあってはなりません。

このように視聴者を中心に、価値を生み出していく思考法は「デザイン思考」とよばれ、最も重要な手法です。これはある意味「おもてなし」の文化に近いものと考えます。日本人には、人を心からもなすという文化が根付いていますが、それは、相手の視点に立って何か役になることをしてあげたいという心の動きであり、デザイン思考の核心部分にあたるものです。すなわち、相手の言葉には表れてこ

ない不可視な心の動きをあぶり出して、その要素間にある真のニーズを把握し、価値のあるものを提供しようとするプロセスは至極自然なメソッドなのです。

デザイン活動においては、相手のニーズというものを「なぜ？」と問いかけ、深掘りしていく過程（プロセス）が不可欠です。それが映像制作においては、相手が映像にどんな期待を持っているのかに対する「気づき」をすくい上げ、作品につなげていくということです。そうした作業は、不可視なものを可視的なものとして操作できる「言語的な要素」に括ってまとめられていきますし、「言葉のチカラ」は、言葉では伝えられない何かを伝えようとする映像作品においても重要な位置を占めるものとなります。

情報デザイン科に在籍する学生には、専門的な技術の習得とともに、自らの思考の過程等を客観的に捉える力をぜひ養っていただきたいと思っています。そのために、授業では「見える要素の背景にある何かへの気づき」や「不可視なものを操作できるものとして扱っていくこと」を指導上にしっかりと位置付けていきたいと思っています。

IDDN

特集2

高聳祭ディスプレイ『Diversity -多様性-』に向けて

7月23・24日に開催された「高聳祭」において、専攻科情報デザイン科では「高聳祭ディスプレイ」を行い、インスタレーションの制作を行います。今年度のテーマは、『Diversity』—多様性—です。展示される作品については、次号の学科だよりでお伝えします。

令和4年度の学校祭は、7月23日～24日の2日間に渡って行われます。専攻科では、この時期に合わせてインスタレーション制作を行っており、来校された方々に見てもらえるように「高聳祭ディスプレイ」を開催しています。

今年度のインスタレーションのテーマは『Diversity』—多様性—です。多様性とは、簡単に言えば、文化的な背景が異なる一人ひとりが集まる事象を受容するという社会の姿勢であり、考え方の一つです。このテーマを学生がどう受け止め、どのように作品に表現したのかが見どころです。当日に展示される作品については、次号の学科だよりでお伝えしたいと思います。

IDDN



Contents

2-3

特集1

映像制作者の視点

ここ数年の技術革新で、スマートフォンでも映像制作ができるようになりました。簡単な操作でプロフェッショナルな映像表現も可能になり、映像クリエイターへのハードルが下がってきたように感じます。しかしながら、デザインの手法が目指す対象、本質的なものは変わりません。今回は映像制作におけるクリエイターの視点について考えます。

特集2

高聳祭ディスプレイ『Diversity-多様性-』に向けて

7月23・24日に開催された「高聳祭」において、専攻科情報デザイン科では「高聳祭ディスプレイ」を行い、インスタレーションの制作を行います。今年度のテーマは、「『Diversity』—多様性—」です。展示される作品については、次号の学科だよりでお伝えします。

Welcome to Information Design Department!!

北海道高等聳学校専攻科情報デザイン科「学科だより」をお読みいただきありがとうございます。

先月は、専攻科入学説明会をオンデマンドにて配信いたしました。視聴いただいた皆様、ありがとうございます。情報デザイン科について少しでも興味をもっていただけたなら幸いです。

本校情報デザイン科では、聴覚障がいがあり、聳学校高等部以外でも、高等学校や中等教育学校等の卒業生（卒業見込みを含む）であれば、全国各地、どなたでも出願資格があります。年齢も不問です。

授業料がかからないことに加え、低コストで、専門的な知識や技術を学べます。支援制度については、就学奨励費等の帰省や通学、食事等に関わるものがあります。また、寄宿舎があり、土日祝日も開舎していますので遠方からの入舎も安心です。本校情報デザイン科に興味がある方は、ぜひ本校まで御連絡いただければと存じます。詳しくは、本校 Web サイトの情報デザイン科のページを御覧ください。

情報デザイン科学科だより

Information Design Department

IDDNewsletter

July 2022 **7**

IDDNewsletter

July 2022

発行人／北海道高等聳学校専攻科情報デザイン科「学科だより」編集チーム

発行／北海道高等聳学校

〒041-0261 北海道小樽市銭函1丁目5-1

www.koutourou.hokkaido-c.ed.jp

※ご意見、ご要望などにつきましては、上記 Web ページより電子メールでご連絡ください。

