

Emotional Visions



たとえ正しくても
心に響かなければ
人は動かない

講師：鹿野護
WOW アートディレクター／宮城大学 教授
グッドデザイン審査員（2013～）

なぜこのワークショップを開催するのか？

ビジョンを描くことでプロジェクトを推進。
プロジェクトの推進がもたらす、アイデアの社会実装。
アイデアがさらなるアイデアを生む循環。
最適なプロモーションへの応用。

ビジョンとは何か？

未来像・理想像。あるべき姿への道筋。実現したい世界観。
メンバー間の共通言語、進むべき方向性の可視化。

ビジョンの不在

仕事をやらされ、時間を奪われる感覚
メンバー間の目的意識が共通化されにくい。
モチベーションの向上と維持が困難。

ビジョンを描くことで

目的と意義を明快・共有
「仕事」を作業や労働から、
「冒険」へと変化させる可能性。

どんなビジョンが必要か？

組織の短期的な目標を提示するだけでなく
長期的かつ社会的な意義が内包されている必要性

ビジョンに必要な要素

- | | | |
|--------------|-------|--------------|
| 1. 旗印がある | _____ | シンボル・タイポグラフィ |
| 2. 未来を提示している | _____ | 図解・映像 |
| 3. 世界観を感じさせる | _____ | 音楽・演出 |

二つのビジョンデザイン

- | | | |
|-------------------|-------|----------------|
| 1. コラボレーション向けビジョン | _____ | ラピッド・ビジュアル |
| 2. プロモーション向けビジョン | _____ | オプティマイズド・ビジュアル |

1. コラボレーション・ビジョン

ラピッド・ビジュアルデザイン
手間をかけずに、瞬発力で制作する
細部にこだわらず、メッセージ重視
一人歩きする資料

共通言語の獲得

「好き」の共有
コンテンツ鑑賞会
ランキングの活用

具体化の手法

フライヤー化
スライド化
WEB ページ化
ムービー化

仮シンボル

マインドマッピング
キーワード抽出・シンボル化
タイトル・ロゴ化

フライヤー

情報の構造化
魅力的な「ことば」を意識する
最低限の美しさを確保する

ヴィジュアル化

スライドから映像化を試みる
テキスト中心・最小限のビジュアル
音楽で世界観を補う

プロトタイプング

必要に応じて簡易的な試作
実装もしくは映像

2. プロモーションル・ビジョン

品質と目的への最適化を重視
記憶に残す、情動に訴えかける
美しさの追求、インパクト
見る人に知的な関与を誘発させる

最適化された表現のために

メディアの理解
美意識の探求
表現メソッド類の活用
認知やレトリックの応用

科学や文化へのまなざし

分野の越境
異なる領域からのヒント
民俗は心理の蓄積・集合体

「可能性」と「背景」の追求

メディアが強化・回復するもの
そのメディアが生まれた背景
背景の奥にある心理や風土

高度なビジュアルデザイン

ジェネレーティブ 3DCG・VFX
モーショングラフィックス
ビジュアルのツール化

表現史

ルーツをつかむ・歴史を知る
テクノロジーのパイプサイクル
メディア表現を横断する知識

現代美術史
「新しさ」のループ
技術と表現の関連性

メディア表現手法

映画のストーリーテリング
カメラワーク・ライティング
サウンド

映画・MV
メディアアート
ゲーム

認知

理性と感性、記憶、アフォーダンス
ミラーニューロン・カノニカルニューロン
対称性推論（因果の逆転）
ヒューリスティック、メンタルアカウント

ピクトグラム
矢印
シグニファイヤ
UI デザイン

美意識

禅の美意識、匂・無常
儚さ・繰り返しと偶然性
流れ、科学的な観察

余白
タイミング
コントラスト

レトリック

レトリック表現の理解。
置き換えと、枠組みを変化
メタファーの圧倒的力

見立て
入れ替え、反転
誇張、擬人化