

2025 年 10 月
無気力食品

2025 年 10 月 8 日（水）
無気力食品広報部門企画課

視覚野干渉式制圧システムプロモーション CM 企画書

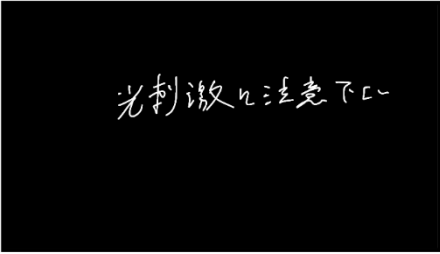
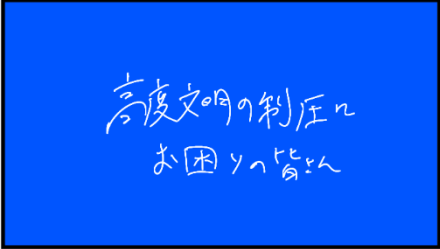
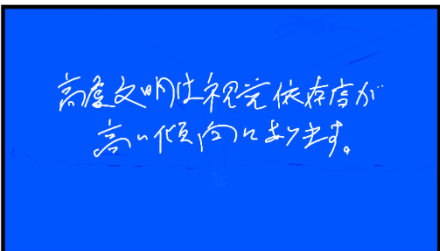
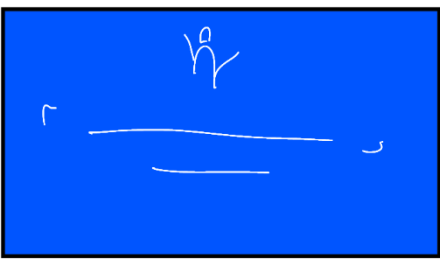
制作

無気力食品 広報部門企画課/同制作課/技術開発部門 共同

- タイトル 視覚野干渉式制圧システムプロモーション CM
- メッセージ 見ることは彼らの敗因だった。
- 演出方針 キャッチーかつインパクトのある演出と臨床的なイメージ映像による印象的な CM。
- 背景・目的 商品のプロモーションによる弊社の周知と利益の獲得。異星への非破壊的干渉と新規市場参入。
- 課題 新規開拓事業の実績が無い。食品製造だけでは利益拡大が見込めない。
- ターゲット 視覚を有する高度文明の制圧を目的とするあらゆる顧客。
- 悩み 高度文明の制圧にはコストや損害が付き物である。できるだけ穏便に制圧したい。
- 商品の強み 視覚依存型知的存在に極めて有効。導入・維持コストおよび運用リスク共に低水準。
- 媒体 YouTube（弊社公式チャンネルにて動画形式で投稿）
- 長さ 30s
- 絵コンテ （別紙参照）
- 予算 0 円
- スケジュール 企画（広報部門企画課） 10/7-/9
絵コンテ（広報部門企画課） 10/7-/9
PR 文・ナレーション原稿（広報部門企画課） 10/10-/12→/9
素材作成（広報部門制作課） 10/13-/15→/9~/12
撮影・CG（技術開発部門） 10/14-/16→/9~/11
編集（広報部門制作課） 10/16-/17→/12
音響・録音（広報部門制作課） 10/16-/17→/15
最終編集（広報部門制作課） 10/17→/15
サムネ（広報部門制作課） 10/17→/16
- 倫理審査・公開方針 本映像は異星干渉技術に関する架空製品の広告表現を目的としたフィクションであり、実際の技術・兵器開発とは一切関係ありません。

動画リンク：<https://youtu.be/WCP0AGNz2OM>

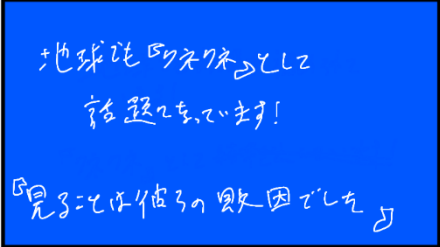
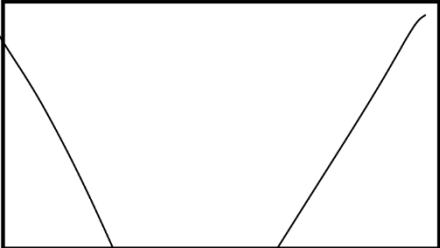
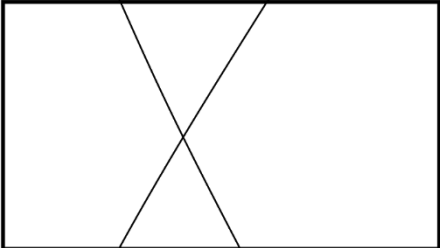
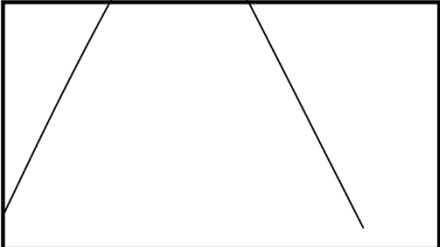


視覚野干渉式制圧システムプロモCM					No. 1
S シーン	C カット	Picture 画 面	Action 内容・効果・音楽	Dialogue セリフ	Duration 時間
1	1			(ム)	2
2	2			(ミ)	3
2	3			そんなとき12!	2
3	4			(メ)	3
3	5			そんなとき12!	2

FHD: 1920px×1080px 30fps / 24fps

視覚野干渉式制圧 エスプレッソ CM					No. 2
S シーン	C カット	Picture 画 面	Action 内容・効果・音楽	Dialogue セリフ	Duration 時間
4	6		(環境ハイソル 制圧)	(音)	3
4	7			おんときめ!	2
5	8		(CG) (分化) (とびつに音分)	(シーン...) (虫の鳴き声)	5
5	9			↓ (絶叫が響く)	
6	10		ホワイトノイズ ↓ (原理説明) (スライド風に アクション)	「おんときめ」 処理中、区別が不明!	20 3

FHD: 1920px×1080px 30fps / 24fps

視覚野干渉式制圧 エスプレッソ CM					No. 3
S シーン	C カット	Picture 画 面	Action 内容・効果・音楽	Dialogue セリフ	Duration 時間
7	'1		レビュー 評価	(後)	3
8	'2		ロゴ	(4)	3
					
					
					

FHD: 1920px×1080px 30fps / 24fps

2025 年 10 月

無気力食品

2025 年 10 月 9 日（木）

PR 文・ナレーション原稿

高度文明の制圧に困っている…

そんな時に！視覚野干渉式制圧システム ♪

制圧対象が視覚に依存している…

そんな時に！視覚野干渉式制圧システム ♪

できるだけ非破壊的制圧がしたい…

そんな時に！視覚野干渉式制圧システム ♪

（デモンストレーション）本製品は設置するだけです。対象は、見るだけで。（悲鳴）

見た瞬間、処理中枢は機能不能になります。

地球でも『クネクネ』として話題に！環境にも優しい！

『見ることは彼らの敗因でした』

（サウンドロゴ）

2025 年 10 月 16 日（木）

動画タイトル

【公式】無気力食品 | 見るのが彼らの敗因：視覚野干渉式制圧システム（30 秒）

2025 年 10 月 15 日（水）

1 制作後記

・製作期間と体制

企画（広報部門企画課） 10/7-/9 Word
絵コンテ（広報部門企画課） 10/7-/9 ibisPaint
PR 文・ナレーション原稿（広報部門企画課） 10/9 Word
素材作成（広報部門制作課） 10/9~/12 ibisPaint
撮影・CG（技術開発部門） 10/9~/11 Blender
編集（広報部門制作課） 10/12 AviUtl
音響・録音（広報部門制作課） 10/15 Audacity, Cakewalk Sonar, 音読さん
最終編集（広報部門制作課） 10/15 AviUtl
サムネ（広報部門制作課） 10/16 ibisPaint

・当初想定とのズレや改善点

絵コンテ段階では明記していなかった演出があった。絵コンテでもっと詳細に書き表すべきであった。

秒数の想定が現実的でなく、編集段階で変更が多かった。また、ナレーションが想定よりも長いことが判明した。早送りとピッチ変更で調整した。

「視覚野干渉式制圧システム」のビジュアル設定ができていない段階で素材作成を開始し、3D モデルができてから差し替えをした。手順の管理ができていなかった。

CG シーンでの「視覚野干渉式制圧システム」の 3D モデルは、遠景にもかかわらず作りこんでしまったので、絵コンテの段階でどの程度作るか計画を立てるべきであった。

・表現上の工夫、苦勞した箇所

遠景 CG シーンの背景を自然に見せるのに時間を要した。フォトバッシュと言う手法を用いて、実写を組み合わせることでリアルな背景を作り出せたと考える。

3D モデル制作では、ボーンを増やして柔軟な動きを出したり、ボーンコンストレイントやグラフエディターを工夫したりすることで不自然な動きを演出した。

CG シーンでは BGM を消し、田舎の環境音のみに切り替えたことで、注意を引く演出にした。

・今後の展開

流れはつかめたので、今度は構想からすべて独自で構成した弊社オリジナル製品の CM を制作したい。

2 技術資料

・使用ソフト、サイト一覧

Word、ibisPaint、Blender、AviUtl、Audacity、Cakewalk Sonar、音読さん

3 コンセプト解説

・アイデアの着想源

「くねくね」という怪異はもともと知っていた。「くねくね」を見たら発狂するという所から、視覚を介して脳や精神に干渉するという解釈をした。また、「無気力食品」の異星技術などに関するスタンスを混ぜることで、「実はくねくねは視覚を介して惑星等を征服する地球人類外技術だった」という解釈にたどり着いた。それをプロモーションする CM を作ったら、「企業感」と「SF 感」を無理なくまとめ合わせることができた。さらに、現実世界との境界をも揺らがせることができそうだと考えた。

・無気力食品としてこの製品を“なぜ作るのか”

「無気力食品」はあらゆる星、次元、存在に対して技術・製品を提供する企業である。そのため、「できるだけ環境を破壊せずに星を征服したいお客様」をターゲットにすることもある。「設置するだけ」で「非破壊的征服」ができる製品開発の末生まれたのが「視覚野干渉式制圧システム」である。

・クネクネや地球伝承との関係性

「くねくね」という怪異は地球産の怪異的存在ではなく、「視覚野干渉式制圧システム」として地球外技術を用いた侵略兵器の実地試験のリーク情報が伝承的な広まり方をした。さらにそれを CM の中では「話題になっている」とすることで、すでに検証は行われたものであり、感性の相違をにおわせる、というシナリオである。

4 関連資料

(削除済み)

※本資料は社内研究用途のため、一般公開を目的としない。