

2007 年度

<p>科目名</p> <p style="text-align: center;">マスコミ論</p>	<p>対象学科・学年 文学部全学科 1 回生 教育教福 1 回生</p>	<p>担当者</p> <p style="text-align: center;">小川 丈治</p>																																																									
<p>授業テーマ 映像の見方・描き方〔前期〕 / 映像作品の可能性〔後期〕</p>																																																											
<p>授業の概要と目標 「マスコミ論」は新聞、雑誌、放送、映画などのメディア（Media=媒体）を通じて、大量の情報を不特定多数の人々に伝える行為(Mass Communication=マスコミュニケーション、略してマスコミ)を論じる学問です。この情報を表現する手段は、以前は言語が主でしたが、最近では映像に比重がかかっています。学校では言語（日本語、外国語）の勉強はしてきましたが、映像の見方や描き方の勉強はなおざりです。これではいけません。講義では映像に焦点を当て、映像教材を多用して説明します。</p>																																																											
<p>評価方法 採点は学年末のレポート内容 70 点、出席日数 30 点で計算します。</p>																																																											
<p>テキスト 指定しません。毎回プリントを配付します。</p>	<p>著者</p>	<p>出版社</p>																																																									
<p>参考書 講義のたびに紹介します。</p>	<p>著者</p>	<p>出版社</p>																																																									
<p>授業スケジュール・内容</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 33%;">〔前期〕 序・講師の自画像(VIDEO) (講師は元 TV ディレクター)</td> <td style="width: 33%;">第 13 講 米国の政治と TV 映像</td> <td style="width: 33%;"></td> </tr> <tr> <td></td> <td>第 14 講 映像との付き合い方</td> <td></td> </tr> <tr> <td><映像の歴史></td> <td></td> <td>[後期] <映像作品の制作現場></td> </tr> <tr> <td>第 1 講 現代の代表的マスコミ 「新聞と放送」概観</td> <td></td> <td>第 1 講 アメリカの映画制作</td> </tr> <tr> <td>第 2 講 映像の時代の意味</td> <td></td> <td>第 2 講 コマーシャルの制作現場</td> </tr> <tr> <td>第 3 講 歴史—絵画から写真へ</td> <td></td> <td><虚構としての映画の可能性></td> </tr> <tr> <td>第 4 講 歴史—動く映像の発明</td> <td></td> <td>第 3 講 アニメの歴史概観</td> </tr> <tr> <td>第 5 講 歴史—初期の映画</td> <td></td> <td>第 4 講 アニメ作品を観る①</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>第 5 講 「もののけ姫」</td> </tr> <tr> <td><映像表現の特徴と技法></td> <td></td> <td>第 6 講 アニメの制作現場</td> </tr> <tr> <td>第 6 講 映像認知の仕組み</td> <td></td> <td>第 7 講</td> </tr> <tr> <td>第 7 講 脳の中の映像と言語</td> <td></td> <td>第 8 講 アニメ作品を観る②</td> </tr> <tr> <td>第 8 講 映像と言語の比較</td> <td></td> <td>第 9 講 「火垂るの墓」</td> </tr> <tr> <td>第 9 講 映像表現法① (撮影)</td> <td></td> <td>第 10 講 アニメとドラマの表現 特性を比較する</td> </tr> <tr> <td>第 10 講 映像表現法② (編集)</td> <td></td> <td>第 11 講 CG 表現の可能性①</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>第 12 講 「ジュラシックパーク」</td> </tr> <tr> <td><映像表現の害と利点></td> <td></td> <td>第 13 講 CG 表現の可能性②</td> </tr> <tr> <td>第 11 講 ナチスと映画</td> <td></td> <td>第 14 講 「ハリーポッター」</td> </tr> <tr> <td>第 12 講 嘘つき映像の歴史</td> <td></td> <td>第 15 講 講義のまとめ</td> </tr> </table>			〔前期〕 序・講師の自画像(VIDEO) (講師は元 TV ディレクター)	第 13 講 米国の政治と TV 映像			第 14 講 映像との付き合い方		<映像の歴史>		[後期] <映像作品の制作現場>	第 1 講 現代の代表的マスコミ 「新聞と放送」概観		第 1 講 アメリカの映画制作	第 2 講 映像の時代の意味		第 2 講 コマーシャルの制作現場	第 3 講 歴史—絵画から写真へ		<虚構としての映画の可能性>	第 4 講 歴史—動く映像の発明		第 3 講 アニメの歴史概観	第 5 講 歴史—初期の映画		第 4 講 アニメ作品を観る①			第 5 講 「もののけ姫」	<映像表現の特徴と技法>		第 6 講 アニメの制作現場	第 6 講 映像認知の仕組み		第 7 講	第 7 講 脳の中の映像と言語		第 8 講 アニメ作品を観る②	第 8 講 映像と言語の比較		第 9 講 「火垂るの墓」	第 9 講 映像表現法① (撮影)		第 10 講 アニメとドラマの表現 特性を比較する	第 10 講 映像表現法② (編集)		第 11 講 CG 表現の可能性①			第 12 講 「ジュラシックパーク」	<映像表現の害と利点>		第 13 講 CG 表現の可能性②	第 11 講 ナチスと映画		第 14 講 「ハリーポッター」	第 12 講 嘘つき映像の歴史		第 15 講 講義のまとめ
〔前期〕 序・講師の自画像(VIDEO) (講師は元 TV ディレクター)	第 13 講 米国の政治と TV 映像																																																										
	第 14 講 映像との付き合い方																																																										
<映像の歴史>		[後期] <映像作品の制作現場>																																																									
第 1 講 現代の代表的マスコミ 「新聞と放送」概観		第 1 講 アメリカの映画制作																																																									
第 2 講 映像の時代の意味		第 2 講 コマーシャルの制作現場																																																									
第 3 講 歴史—絵画から写真へ		<虚構としての映画の可能性>																																																									
第 4 講 歴史—動く映像の発明		第 3 講 アニメの歴史概観																																																									
第 5 講 歴史—初期の映画		第 4 講 アニメ作品を観る①																																																									
		第 5 講 「もののけ姫」																																																									
<映像表現の特徴と技法>		第 6 講 アニメの制作現場																																																									
第 6 講 映像認知の仕組み		第 7 講																																																									
第 7 講 脳の中の映像と言語		第 8 講 アニメ作品を観る②																																																									
第 8 講 映像と言語の比較		第 9 講 「火垂るの墓」																																																									
第 9 講 映像表現法① (撮影)		第 10 講 アニメとドラマの表現 特性を比較する																																																									
第 10 講 映像表現法② (編集)		第 11 講 CG 表現の可能性①																																																									
		第 12 講 「ジュラシックパーク」																																																									
<映像表現の害と利点>		第 13 講 CG 表現の可能性②																																																									
第 11 講 ナチスと映画		第 14 講 「ハリーポッター」																																																									
第 12 講 嘘つき映像の歴史		第 15 講 講義のまとめ																																																									