

2008年度

科目名 マスコミ論	対象学科・学年 教育教福2回生	担当者 小川 丈治																																						
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〕																																								
授業の概要と目標 <p>「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、最近は映像に比重がかかるっています。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>																																								
評価方法 採点は学年末のリポート内容70点、出席日数30点で計算します。																																								
テキスト 指定しません。毎回プリントを配付します。	著者	出版社																																						
参考書 講義のたびに紹介します。	著者	出版社																																						
授業スケジュール・内容 <table><tr><td>〔前期〕 序・講師の自画像(VIDEO) (講師は元 TV ディレクター)</td><td>第13講 米国の政治とTV映像</td></tr><tr><td></td><td>第14講 映像との付き合い方</td></tr><tr><td>〈映像の歴史〉</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>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>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>〈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>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>第4講 アニメ作品を観る</td></tr><tr><td>〈映像表現の特徴と技法〉</td><td>第5講 「もののけ姫」</td></tr><tr><td>第6講 映像認知の仕組み</td><td>第6講 アニメの制作現場</td></tr><tr><td>第7講 脳の中の映像と言語</td><td>第7講 (ドキュメント①)</td></tr><tr><td>第8講 映像と言語の比較</td><td>第8講 アニメの制作現場</td></tr><tr><td>第9講 映像表現法① (撮影)</td><td>第9講 (ドキュメント②)</td></tr><tr><td>第10講 映像表現法② (編集)</td><td>第10講 アニメの制作現場 (ドキュメント③)</td></tr><tr><td>〈映像表現の害と利点〉</td><td>第11講 CG表現の可能性①</td></tr><tr><td>第11講 ナチスと映画</td><td>第12講 「アイ,ロボット」</td></tr><tr><td>第12講 嘘つき映像の歴史</td><td>第13講 CG表現の可能性②</td></tr><tr><td></td><td>第14講 「ジュラシックパーク」</td></tr><tr><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	〈映像表現の特徴と技法〉	第5講 「もののけ姫」	第6講 映像認知の仕組み	第6講 アニメの制作現場	第7講 脳の中の映像と言語	第7講 (ドキュメント①)	第8講 映像と言語の比較	第8講 アニメの制作現場	第9講 映像表現法① (撮影)	第9講 (ドキュメント②)	第10講 映像表現法② (編集)	第10講 アニメの制作現場 (ドキュメント③)	〈映像表現の害と利点〉	第11講 CG表現の可能性①	第11講 ナチスと映画	第12講 「アイ,ロボット」	第12講 嘘つき映像の歴史	第13講 CG表現の可能性②		第14講 「ジュラシックパーク」		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																																							
〈映像表現の特徴と技法〉	第5講 「もののけ姫」																																							
第6講 映像認知の仕組み	第6講 アニメの制作現場																																							
第7講 脳の中の映像と言語	第7講 (ドキュメント①)																																							
第8講 映像と言語の比較	第8講 アニメの制作現場																																							
第9講 映像表現法① (撮影)	第9講 (ドキュメント②)																																							
第10講 映像表現法② (編集)	第10講 アニメの制作現場 (ドキュメント③)																																							
〈映像表現の害と利点〉	第11講 CG表現の可能性①																																							
第11講 ナチスと映画	第12講 「アイ,ロボット」																																							
第12講 嘘つき映像の歴史	第13講 CG表現の可能性②																																							
	第14講 「ジュラシックパーク」																																							
	第15講 講義のまとめ																																							