

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	美術基礎3	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームCGデザイナーコース	開設期	前期
対象年次	2年次	科目区分	必修	時間数	60時間
単位数	4単位			授業形態	実習
教科書/教材	参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	細川 一弘			実務経験の有無・職種	無
学習目的					
映像表現について学ぶために映像教材（主に映画）を鑑賞する。それにより演出手法や制作面など様々な角度から検討し、レポート提出することで独自の視点と審美眼を養う。三幕構成やプロットの成り立ちを理解し映像制作の基本部分をしっかりと把握した上でファンタジーやリアリティをいかに追求するかを考える。アクティブに提案できるためには様々な映像作品を構造的、造形的に理解することが必要不可欠である。					
到達目標					
映画監督の表現手法を理解することによって、映像を創る意図、狙いを見抜き、映像の創造過程や表現がわかるようになる。歴史的視点から映像表現の知識を身につけ、デザイン、脚本、撮影、照明、音声、音楽、作品テーマ等の映像言語が作品によってどれだけ多様性があるかを理解できるようになる。各項目の分析を繰り返すことでそのテクニックを作品制作へ反映させる。結果として、CGの技術のみに偏らない豊かな作品制作を行えることを目指す。					
教育方法等					
授業概要	毎回映画作品をピックアップし、制作背景や演出、技術について解説をした後、作品鑑賞を行う。鑑賞後にレポートを提出し、学んだ内容を個々の作品制作へ反映させるために観察力と分析力を高める。				
注意点	鑑賞後のレポートは毎回提出のこと。 授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	0%	実施しない		
	小テスト	0%	実施しない		
	レポート	50%	鑑賞後、毎回分析レポートを提出		
	成果発表 (口頭・実技)	0%	実施しない		
	平常点	50%	積極的な制作態度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	観賞『すばらしき映画音楽たち』		総合芸術としての映像を理解する		
2回	観賞『デジモンアドベンチャー』		3幕の立体的構成(サブプロットとパラレルアクション)を理解する		
3回	観賞『魔法にかけられて』		3幕の立体的構成(ファンタジーとリアティー)を理解する		
4回	観賞『リアルスティール』		3幕の立体的構成(対立する人間関係／英雄神話)を理解する		
5回	観賞『ズートピア』		3幕の立体的構成(間違った選択／成長／ステレオ・タイプ)を理解する		
6回	観賞『クレヨンしんちゃん』		間違った選択／成長／ステレオ・タイプ／物語を解決する力を理解する		
7回	観賞『REDリターンズ』		ステレオタイプ(メソッド演技／衣装)を理解する		
8回	観賞『P.S. I Love You』		ステレオタイプ(メソッド演技 衣装／リアティーとファンタジー／心情の変化と成長)を理解する		
9回	観賞『（500）日のサマー』		リアティーとファンタジー(心情の変化と成長)を理解する		
10回	観賞『僕とアールと彼女のさよなら』		リアティーとファンタジー(心情の変化と成長／映像のメタファ)を理解する		
11回	観賞『Life』		リアティーとファンタジー(心情の変化と成長／映像のメタファ)を理解する		
12回	観賞『アメリ』		映像の要素と質感(色彩／美術)を理解する		
13回	ミュージックビデオの映像表現と歴史		ミュージックビデオの映像表現と歴史を理解する		
14回	観賞『ガーディアンズ・オブ・ギャラクシー』		まとめ 表現形式の融合(スタン・リー)を理解する		
15回	観賞『アントマン』		まとめ 表現形式の融合(スタン・リー)を理解する		