

2022年度 日本工学院専門学校											
C G 映像科											
制作持論 2											
対象	3 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	60	単位	4
担当教員	林 哲次			実務経験	有	職種	映画プロデューサー				
担当教員紹介											
映像プロデューサーとして指揮をした映像作品多数。プロの現場経験による審美眼について追及をする。演出や手法のみでなく、予算や様々な制約を知ることによって真の作品工程にもじっくり理解を深める授業が好評。											
授業概要											
映画、映像作品をプロデューサーの視点で講義する。作品の企画、映像構成、映像技術、時代性に着目し作品をブレイクダウンし分析する。学生が就職後、関わるであろう業務やプロジェクト、クリエイティブについて、その具体例である映画作品の分析を通し、その対処方法、ポイントを学ぶことができる。また、映像クリエイターとして常識的な名作・旧作品を学び、知見を高める。											
到達目標											
学生の就職後、映画、映像の制作、プロジェクトの全体を理解しイメージできるようになること。 学生の就職後、クリエイターとしての心得と留意点を理解すること。 学生の就職後、関わることになる各プロデューサーや監督、各技師は、何を望み、何を重視しているかを理解すること。 学生が、映画、映像作品を自ら制作、プロデュースができる知識を得ること。											
授業方法											
映画・映像作品を鑑賞し、担当教員がプロデューサー的な観点で、作品を分析し講義する。											
成績評価方法											
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)。 課題・レポート 70% 任意の課題レポートの提出、および講義内での映画作品への感想など 平常点 30% 講義への取り組み姿勢、態度、積極性で評価する。											
履修上の注意											
卒業に向けて、就職先の業界、職種の基本的な情報を調べ、具体的な進路と自己の将来像をイメージして講義を受けること。 この講義用の綴じノートを用意すること。 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)。											
教科書教材											
毎回授業にて資料の開示を行う。 参考書・参考資料等は授業中に指示をする。											
回数	授業計画										
第1回	2001年宇宙の旅 1968 監督：スタンリー・キューブリック ビジュアルストーリーテリング アナログ特撮										
第2回	アメリカン・グラフィティ 1973 監督：ジョージ・ルーカス ヒット作のポイント 低予算映画の実例										
第3回	ジョーズ 1975 監督：スティーヴン・スピルバーグ 若手監督の登用の実例 スピルバーグ演出の原型										
第4回	エイリアン 1979 監督：リドリー・スコット コンセプトデザイン、ビジュアルデザインとアトモスフィア										
第5回	エイリアン2 1986 監督：ジェームズ・キャメロン シリーズ企画の脚色法、映像技法の着想、アクションと特撮										

2022年度 日本工学院専門学校	
C G映像科	
制作持論 2	
第6回	東京物語 1951 監督：小津安二郎 松竹、日本映画の黄金期、撮影所システム、ローアングルと相似性カットの編集
第7回	雨月物語 1953 監督：溝口健二 撮影：宮川一夫 大映、日本映画の撮影と美術、特殊効果と撮影技法
第8回	隠し砦の三悪人 1958 監督：黒澤明 東宝、撮影所システム2、シネマスコープ 画角とサイズ アクションと動的構図
第9回	雨に唄えば 1952 監督：ジーン・ケリー&スタンリー・ドーネン サイレントからトーキーへ ミュジカル映画
第10回	勝手にしやがれ 1959 監督：ジャン＝リュック・ゴダール ロケーション撮影 ヌーヴェルヴァーグ運動の潮流
第11回	タクシードライバー 1976 監督：マーティン・スコセッシ 映画と音楽 アメリカンニューシネマの背景と潮流
第12回	機動警察パトレイバー 2 the Movie 1993 監督：押井 守 アニメーションでの作家性、レイアウト主義
第13回	MEMORIES 1995 原作 大友克洋 監督：森本晃司 岡村天斎 大友克洋 原作の脚色とアニメーション演出の実例
第14回	東京ゴッドファーザーズ 2003 アニメーターから監督へ、漫画と映画、アニメーションスタッフとスタジオの関係
第15回	鉄コン筋クリート 2006 原作：松本大洋 監督：マイケル・アリアス アニメーション技法の変遷、今後の課題