

2024年度 日本工学院八王子専門学校											
放送芸術科											
映像リテラシーE 1											
対象	2年次	開講期	前期	区分	必	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	平岩基			実務 経験	有	職種	CM制作会社、広告代理店、映画会社				
授業概要											
「美」「心理」という視点からメディアコミュニケーション全般を学びます。											
到達目標											
映像クリエイティブのパターンを知ることで、映像手法の引き出しを増やすことができる。映像の本質を知ること で、業務遂行時により柔軟な対応ができるようになる。なぜその映像が生まれたのか、どのように利用されているの か。紹介する映像・資料を咀嚼し、自らの専門領域に応用できるようになる。											
授業方法											
毎回設定されたテーマ別に、アーカイブ映像を交えながら、「サンプル視聴」→「ポイントの整理」→「定着」を行 う。基本的に座学であるが、積極的な参加を促すために「アンケート」「小テスト」などを適宜実施する。授業終わ りに質問を受け付ける。											
成績評価方法											
学期末に試験を行う。成績は試験結果と出席率の総合評価。積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。											
履修上の注意											
授業時数の4分の3以上出席しない者は、定期試験を受けることができない。遅刻・途中退出をしないこと。（正当な 理由がある場合は、その旨、申し出ること）授業中に内部資料を扱うことがあるため、授業内容をSNSに書き込むこ とを禁ずる。											
教科書教材											
毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に提示する。											
回数	授業計画										
第1回	白黒、サイレント、トーキー、カラー。映像の歴史を大掴みする。128年間の映画・映像 史の俯瞰、映像の未来像の予測1カット、編集、トーキー、カラーへの変遷										
第2回	職業としてのタレントを理解する。日本におけるタレント起用状況のアウトライン、企 業とタレントの関係性を理解、タレントが抱える問題点の把握										
第3回	今年でCM放送が始まって70年。黎明期から現在までのCMの変遷を理解する。昭和の代表 的CMの視聴、CM制作技法の移り変わりの理解、制作に至った時代背景										

第4回	つまらないと思っているCM。CMクリエイティブのパワーに触れる。表現の幅と深さを知る、CMの企画の背景を知る、カンヌを中心に世界のCMを視聴
第5回	料理カットと混同されているシズル。その意味と方法を理解する。料理カットとシズルの違いの明確化、シズルの見本を視聴、シズルの撮影技法を知る
第6回	なぜ人はキャラクターを好むのか？その秘密の一端にリーチする。人はなぜキャラクターを愛するのかを考える、キューピーからミャクミャクまでを一覧する、キャラクター版権についての基本知識
第7回	アニメがいつ、どのようにして生まれ、発展してきたか。歴史を知る。アニメの歴史の俯瞰、トーキー、カラー化、長編化の流れを理解する、ディズニーが果たした役割を理解する
第8回	アニメ制作をビジネスの観点から理解する。作画枚数による動きの違いを理解する、手塚治虫と虫プロの果たした役割を知る、映画におけるアニメの使い方の例を知る
第9回	平面アニメと並行して今なおファンが多いストップモーションアニメの基本を知る。東欧におけるコマドリアニメを知る、VFXとしてのコマドリアニメを理解する、最先端の技法を知る
第10回	3Bの一つ。Beautyのパワー度を理解、納得する。美人がヒットを促す理由を理解する、日本人の美人観と世界の観点の相違を理解、外見差別への留意を理解する
第11回	3Bの一つ、Beatの魅力度を理解、納得する。映画に登場する動物たちの役割を理解する、馬、犬、猫などの撮影法を知る、撮影と動物虐待の関係を知る
第12回	3Bの一つ、Babyに惹きつけられる理由を理解する。映画に登場する赤ちゃんの実例を知る、赤ちゃんを使った撮影法を知る、少子化問題への気づき
第13回	重要な働きをする映像における音の重要性を理解する。映画における音響の重要性を知る、音楽が果たした役割を知る、音楽と編集の関係性を知る
第14回	質としての効果音のあり方を理解する。映画の効果音の歴史を知る、フォーリーの事例を知る、ナレーションの可能性を知る
第15回	ますます重要度が増す音世界について興味を持つ。替え歌の作り方を知る、生成AIによる音楽がもたらす問題を知る