

学科名	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
授業科目	クリエイティブゼミ1
必選	必
年次	4年次
実施時期	前期
種別	講義+演習
時間数	30
単位数	2
担当教員	林 哲次
実務経験	有
実務経験職種	映画プロデューサー
授業概要	映像エンターテインメントの基本である映画を鑑賞しその表現を掘り下げ、映像表現の本質を学ぶ、授業で取り上げる30本の作品は映像に関わる人間の一般教養として知っておくべき作品である。林プロデューサー作品も織り混ぜ作品の成り立ち・テーマ及び製作の裏話等を語る。前期は名作と言われる作品を中心に後期は前記の作品に影響を受けた作品を取り上げる。卒業後映像のプロとして生きていく学生のために現役が語る。
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。
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。

授業計画	
第1回	授業概要／七人の侍前編 構成のすばらしさ、最初に死ぬ者を誰か予想しその意味を問う
第2回	七人の侍後編 感想と侍の死んでいく順番の答え合わせとその効果を考える
第3回	東京物語 カメラが動かない独特の構図
第4回	道 イタリア映画の巨匠を知る
第5回	ひまわり イタリアのネオリアリズム出身の監督
第6回	ニューシネマパラダイス イタリアのネオリアリズム出身の監督
第7回	砂の器 脚本の巧さ、最後の45分を音楽と回想シーンで作り上げた表現
第8回	さよならドビュッシー ラストを原作とは大きく変えた／ピアノと回想シーンで終了
第9回	2001年宇宙の旅 フロントプロジェクション、リアプロジェクションを駆使
第10回	陰陽師 原作がシャーロックホームズの構造
第11回	幕末太陽伝 落語をもとした作品／庵野監督が「エヴァ」の最終章で再現
第12回	けんかえれじい／マルクス兄弟 独特の編集技法（省略）／その後のコメディに大きな影響
第13回	スケアクロウ アメリカンニューシネマ／バディムービーの流行
第14回	転々 原作を大きく変換して脚本を製作
第15回	津軽百年食堂 演出・カメラワーク等