

デジタル映像史

選 択

開講年次：3 年次後期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：デジタル映像の歴史を展望する。デジタル技術の革新によって生産された歴史的な映像作品などを紹介し、映像表現領域を更新し続けるデジタル映像を、シミュレーションからエンターテインメント映像領域に至る広範囲な展開事例の中で検証する。あわせて、YouTube時代の膨大な映像流通と消費によって生じている社会や文化の変容について触れ、映像表現とコミュニケーションの今を概観する。

■**到達目標**：①デジタル時代の映像コンテンツやメディアの特性を理解する。
②優れたデジタル映像作品を鑑賞し、作品の分析・批評を通じて、映像作品と文化に対する理解を深める。
③映像の革新を担う作家、プロデューサーとしての感受性、グローバルな観点を磨く。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎石田 勝也

■授業計画・内容：

- 第 1 回 デジタル映像概論
- 第 2 回 映像空間とは何か？
- 第 3 回 撮影技術とその機器の進化
- 第 4 回 アート・VFXが見せる新しい世界
- 第 5 回 『ミュージックビデオ』その実験的精神1
- 第 6 回 『ミュージックビデオ』その実験的精神2
- 第 7 回 『VJ』音と映像、シンクロシティとは
- 第 8 回 リアルタイム配信の空間拡張とコミュニケーション
- 第 9 回 コマーシャル映像の価値変遷
- 第10回 『アニメーション』セルからデジタルへ
- 第11回 映像その境界の発展
- 第12回 YouTube時代の映像流通
- 第13回 都市のメディア化と第5のスクリーン
- 第14回 デジタル社会とコミュニケーションデザイン
- 第15回 映像の未来へー映像を感じるということ

■**教科書**：なし

■**参考文献**：適宜指示する。

■**成績評価基準と方法**：最終レポート（学期末）60%、授業内課題30%、授業態度10%

| 評価方法 | 到達目標 | | | 評価基準 | 評価割合 (%) |
|--------------|-------|-------|-------|-------------------------|----------|
| | 到達目標① | 到達目標② | 到達目標③ | | |
| 最終レポート | ◎ | ◎ | | 課題に対しての展開能力と独創性、困難性。文章力 | 60 |
| 小テスト・授業内レポート | ○ | ○ | | 各回の課題を理解し、企画力、展開能力をみる。 | 30 |
| 授業態度 | | | ○ | 積極的な姿勢。 | 10 |
| 出席 | | | | 2/3以上の出席 | 欠格条件 |

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：創造産業論、メディア芸術論、博物館情報論、インターネットメディアデザイン、放送メディアデザイン、メディアビジネス

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：デジタル技術は映像制作や表現領域に多大な革新をもたらしています。20世紀後半からのデジタル映像の歴史的景観のみならず、現代社会の映像コミュニケーションやユーザー生成コンテンツなどが実現している世界的な動向を分析し、映像表現の次なる可能性を探究します。