

クリエイティブ・テクノロジーゾーン

8月5日13:00~13:40

「テクノロジーを用いた創造的な映像表現について」

<講義概要>

映像メディアに関わる新しいテクノロジーの発展により、創造的な映像表現の探求が行われています。画像処理技術やセンサー、プログラミングなどテクノロジーを用いた芸術表現や映像表現の可能性について講義を行います。

<高校生へのメッセージ>

映像学部では入学後に全員がプログラミングを学ぶ機会があります。テクノロジーやプログラミングが映像やアートを制作するためのクリエイティブなツールのひとつになっている驚きとワクワクを感じてもらえたらと思います！

望月茂徳教授



社会映像ゾーン

8月5日13:55~14:35

「それはいったい何なのか？」

古川耕平教授



<講義概要>

日常生活において、私たちの周りには数えきれないほどの、謎の「何か」が存在しています。有形のもの、無形のもの、それらはまとめて「文化」と呼ばれるものの断片ですが、「映像」を考え、つくる上で、それらの理解を深めていくことはとても大切です。「映像」が映し出すものは「文化」であり、映像そのものもまた「文化」であるからです。「それはいったい何なのか？」という問いについて、一緒に考えていただければ幸いです。

<高校生へのメッセージ>

「映像」は、情報やメッセージを他人に伝達するためのツールとして、今やスマートフォンさえあれば、誰でも自由に作る環境が整いつつあります。「映像の作り方」は、検索すればすぐに出てきます。大学では、検索しても出てくることのない「自分だけの経験」をどれだけ蓄積し、表現するのか、その方法について、同じ目的を持つ仲間と一緒に探してもらえればと思います。

ゲーム・エンターテインメントゾーン

8月5日14:50~15:30

「アカデミックの考えるゲーム制作」

渡辺修司教授

<講義概要/メッセージ>

君たちのお父さんやお母さんが子供だったころ夢中になっていたゲームは日本を代表する文化にまで成長しています。国際的な市場規模はすでに映画の3倍を超え未だ拡大の一步をたどっています。模擬講義では、こうしたゲーム文化・産業を支える将来のリーダー育成のためにいかなる教育を行っているのかを概要として紹介します。ぜひ模擬講義を経て「ゲームを勉強する」意味を考えていただければと思います。

