

8月3日（土）13:00～13:40

レンズ越しの主観と現実（社会映像ゾーン）

小川明子教授



<講義概要>

みなさんは写真や映像を日常的に撮影していると思います。そして同時に私たちは、カメラのフレームやメディアを通して、社会が客観的に映し出されている、と思って生活しています。しかし、それは本当に？この講義では、カメラのフレームに映し出される世界がどのようにして形づくられるのか。撮影する人の意図がどのように意識的・無意識的にフレームに反映されるのか。みなさんと一緒に探求してみたいと思います。

<高校生へのメッセージ>

世の中には映像が溢れています。映像の時代です。素晴らしいキャンパスで、一緒に、映像で社会を変えていきましょう！

8月3日（土）13:55～14:35

ポップであるとはどういうことか？（映像マネジメントゾーン）

<講義概要>

映画やゲーム、音楽などのコンテンツをめぐるビジネスは動きが早く、ダイナミックに変化しています。私たちが日常的に楽しんでいるこれらの現代の娯楽向けコンテンツやその楽しみ方そのものを、ポップカルチャーと呼ぶことがあります。

講義では、まず、「ポップ」とはどういうことなのか？なぜそれを「ポップ」と呼ぶかを説明します。その点を抑えたうえで、そのようなコンテンツはどのように世界に広がっていったかを、マネジメントや企業経営という観点と関連付けて説明していきます。

<高校生へのメッセージ>

多種多様な映像をとりまくビジネスがどのようにデザインされているか、その方法と関連領域を学ぶことができるのも映像学部の大きな特長であり利点です。国内外の映像メディア産業とそのビジネスに関する総合的な知識、映像を活用して地域や社会に貢献する方法を学ぶことで、プロデューサー・マインド（広い視野を持ち、映像を目的に応じてプロデュースできる、確かな専門能力と深い教養、総合的な視点）を身につけていただきたいと思います。

天野圭二教授



8月3日（土）14:50～15:30

3DCGの世界を覗く（映画芸術ゾーン）

山崎由佳准教授



<講義概要>

今年、第96回米アカデミー賞において『ゴジラ-1.0』が視覚効果賞を受賞しました。このニュースをきっかけに3DCGに興味を持たれた方もいらっしゃるのではないかと思います。私たちはこのような最新技術による映像作品を気軽に鑑賞できますが、「そもそも3DCGってなんだろう？」「3DCGってどうやって作られるのだろう？」と考えたことはありますか？今回の講義では、このような3DCGの基礎についてお話できればと思います。

<高校生へのメッセージ>

一昔前まで、3DCGといえばハリウッドの大作映画でしか見かけない珍しいものでした。ところが今は身の回りの色んなところで当たり前のように3DCGが使われており、とても身近な存在になりました。今回の模擬講義を通してみなさんが3DCGの世界を覗き、大学で3DCGを学ぶ魅力を知る第一歩になればとても嬉しいです！