

										DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標
ナンバリング	段階	コース	科目名	必修 /選択	履修 年次	講義 /演習	単位 数	開講 期	遠隔 授業	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6				
EGA99-1-001	入門	共通	映画概論1	必修	1	講義	2	1Q		50		25		25		「映画を作ること」とは何か？—各専門領域との対話を入口に	映画作りとは、さまざまな人々(領域)が同じ船に乗って航海することである。ともに「見つめる」カメラマン、「耳をそばだてる」録音技師、「道を示す」プロデューサー、「見つめられる」俳優、「設計図を描く」脚本家、「組み立てる」編集者等々。この授業では、映画制作においてどのような共同作業、多領域間の化学反応が生じるかを、1本の映画の制作過程(航海)を材料に具体的に検証することで、「映画を作ること」のダイナミズムやそれに関わる各領域の魅力や役割などについての入門的な知識の獲得を目指す。2Q以降の映画学科の専門科目全体にとって導入に当たる授業である。	1.映画作りにおけるさまざまな領域の存在や表現の追求について学び、それらが「よく観る／よく聴く」や「映画全体が前に進もうとする動き(航海)」と分かち難く結びついていることを理解できるようになる。 2.映画作りにおけるさまざまな領域の存在や役割を学び、2Q以降の専門的な学びの修得に向け基礎的な知識や姿勢をもつことができるだけでなく、そこの学びを自身の主観的な表現への欲望につなげることができる。 3.各領域で共通の課題に取り組み、融合することから生じる映画制作のダイナミズムを学び、「異なる価値観を持つ他者」との相互理解や協働の大切さを理解することを通じ、それらを自身の今後の制作や研究の展望に活かすことができる。	1.映画作りにおけるさまざまな領域の存在や表現の追求を「よく観る／よく聴く」とも関連づけて理解できるようになる。 2.映画作りにおけるさまざまな領域の存在や役割を学ぶことで、2Q以降の専門的な学びの修得に向け基礎的な知識や姿勢をもつことができる。 3.各領域で共通の課題に取り組み、融合することで生じる映画制作のダイナミズムを学び、「異なる価値観を持つ他者」との相互理解や協働の大切さを理解できるようになる。
EGA991-002	入門	共通	映画制作入門1	必修	1	演習	2	1Q			40	30	30			「よく観る／よく聴く」ことを通じて、映画作りを思考し、探究する	映画制作・演技の基盤である「よく観る／よく聴く」意識を高め、映画作りそのものを思考し、探究する入門的な授業。機材を使ったワークショップを行いながら、目の前にあるモノやコトを「よく観て」、「よく聴き」、「発見する」、そして「想像する」。そのプロセスを重ねながら、映画を作る上で大切な感性を養い、協働して作業に取り組む力を身につける。	1. 機材を通して「よく観る／よく聴く」ことにより、映画作りのあり方を積極的に探究し、自身の問いや興味に基づく試みを実行に移すことができる。 2. そのプロセスの中で、他者や取り巻く世界への関心を高め、協働して、作業に取り組む力を十分に身につけることができる。 3. 上記取り組みの中で、映画制作・演技の基盤である「よく観る／よく聴く」意識を高め、初年次2Q以降の自身の旺盛な学修意欲へと結びつけることができる。	1. 機材を通して「よく観る／よく聴く」ことにより、映画作りのあり方を探究し、自身の問いや興味に基づく試みを実行に移すことができる。 2. そのプロセスの中で、他者や取り巻く世界への関心を高め、協働して、作業に取り組む力を身につけることができる。 3. 上記取り組みの中で、映画制作・演技の基盤である「よく観る／よく聴く」意識を高め、初年次2Q以降の自身の学修意欲へと結びつけることができる。
EGA99-1-003	入門	共通	作品研究入門1	必修	1	講義	2	1Q		40			60			映画研究入門1—映画を批評的に「観る／聴く」ための入門能力を養う	映画独自の「形式」(方法・技術)、広い意味での「演出」を意識しながら映画を「よく観る／よく聴く」こと、すなわち映画を批評・分析的に鑑賞する能力や姿勢の修得を目指す。そのために必要な入門的知識や理論、概念などを学ぶことで、個々の映画作品を構成する「論理」を読み取り、そこで気づきを論理的に言語化する能力や習慣を入門レベルで獲得する。学科の研究系科目全体のイントロダクション。	1. 映画を批評的に「観る／聴く」うえで必要になる知識や概念を有効に活用し、個々の作品の特徴や魅力を具体的に言語化＝記述する能力や、討議する能力を各自のオリジナルな発想も交えて獲得できる。 2. 映画作品を構成する諸要素を分析的に考察する方法にオリジナルな発想も加味し、独自の論理的思考を入門レベルで展開できるようになる。	1. 映画を批評的に「観る／聴く」うえで必要になる知識や概念を理解し、個々の作品の特徴や魅力を具体的に言語化＝記述する能力や、討議する能力を入門レベルで獲得できる。 2. 映画作品を構成する諸要素を分析的に考察する方法を学び、論理的思考を入門レベルで展開できるようになる。
EGA991-004	入門	共通	映画制作入門2	必修	1	演習	4	2Q		30	40			30		映画制作における各専門領域の入門的な学びと実践	「映画制作入門1」での学びを手がかりに、「脚本」「演出」「演技」「プロデューサー」「撮影/照明」「美術」「録音」「編集」など各専門領域についての入門的な学びとその実践を行う。そのプロセスを通じて、それらの領域が能動的かつ密接に関係し合っていることを体感し、映画作りをさらに思考し、探究を深めていく。また技術領域においては関連する機材やその使用法などを修得し、各領域の入門ライセンスを取得する。	1.映画作りにおける各専門領域の役割について理解し、入門的な知識、機材などを安全かつ適正に使用方法を高いレベルで身につけることができる。 2.各専門領域の関連性、「よく観る/聴く」こととの結びつきを理解することにより、映画作りのあり方について高いレベルで思考し、探究することができる。 3.各専門領域への理解を、自身の主観的な表現への欲望に関連づけ、初年次3Qからの自身の学修意欲へと高いレベルで結びつけることができる。	1.映画作りにおける各専門領域の役割について理解し、入門的な知識、機材などを安全かつ適正に使用方法を身につけることができる。 2.各専門領域の関連性、「よく観る/聴く」こととの結びつきを理解することにより、映画作りのあり方について思考し、探究することができる。 3.各専門領域への理解を、自身の主観的な表現への欲望に関連づけ、初年次3Qからの自身の学修意欲へと結びつけることができる。
EGA99-1-005	入門	共通	映画概論2	必修	1	講義	2	3Q		33		34	33			「映画と社会」-映画業界の構造やそれらを取り巻く問題の検証	映画の学びとして、「表現の探究」とともに大切なのは「それを取り巻く社会状況」への鋭い考察である。「著作権」や「映画の保存」「表現の自由とハラメント」「映画の鑑賞形態の変化、並びに働き方改革などの社会的要請」と、それに伴う「映画の制作体制、契約形態、並びに労働形態の変化」など、映画を取り巻くさまざまな問題について、社会的観点からその一つ一つを検証する。	映画を取り巻くさまざまな問題について、社会的観点からその一つ一つを検証し、その現状、自身の考え、課題について、それぞれ具体的に述べることができる。また、表現者、製作者、研究者として、さまざまな疑問を交え映画を取り巻く社会的状況の今後を予測することができる。	映画を取り巻くさまざまな問題について、社会的観点からその一つ一つを検証し、その現状、自身の考え、課題について、それぞれ具体的に述べることができる。
EGA991-006	入門	共通	進級研究・制作1	必修	1	講義+演習	2	4Q		30	20	10	10	10	20	1年次の学修成果の振り返り、短編演習における課題の探究	【講義】表現やコミュニケーションなど、1年次での学びの本質についての検証、分析を行う。それを2年次の制作にどのように繋げていくかを考察する。 【演習】各クラスに分かれ、短編映画の企画開発を行う。また、自身が向き合う課題とは何かを個々が具体的に設定し、それを集団制作においてどのように解決していくかを探究する。	1. 学科ループリックに沿った各DPが、1年修了時の目標に到達できているかを客観的に分析し、今後の学びに活かすことができる。 2. 自身が向き合う課題について探究し、集団制作における自身の目標を具体的に実行に移すことができる。 3. 優れた短編映画の企画開発に、固有の意見を持って参画できる。	1. 学科ループリックに沿った各DPが、1年修了時の目標に到達できているかを客観的に分析し、自分の現状を認識することができる。 2. 自身が向き合う課題について探究し、集団制作における自身の目標を具体的に述べることができる。 3. 短編映画の企画開発に積極的な態度で参加できる。
EGA99-2-014	応用	共通	映画総合演習1	必修	2	講義+演習	2	3Q		33			33	34		中編映画・広告映像・脚本・研究論文の企画立案、準備	中編映画制作、広告映像制作、長編脚本執筆、研究論文執筆のなかから所属するクラスを各自が選択し、自己の探究から課題や研究テーマを見つけ、企画を立案し、リサーチなど具体化に向けた準備を行う。 【講義】入念な研究やリサーチによる、テーマの確立。独創的な企画を粘り強く構想し、制作、執筆に向けた準備を具体化する。 【演習】企画についてグループワークを行い、多くの議論を重ねることで、他者の意向を明確にくみ取り、将来に向けた自身のキャリアについて考え始める。	1. 中編映画制作、広告映像制作、長編脚本執筆、研究論文執筆のために、創作や研究の「対象」を適切な表現形式で説明することができる。 2. 知識・情報の収集を行い、論理的思考を持って自身の企画を立案することができる。 3. 立案した企画について他者の視点から考察し、粘り強く構想を練り続けることができる。 4. 他者と相互理解を形成し協働することで、自身のキャリアへの準備を行うことができる。	1. 中編映画制作、広告映像制作、長編脚本執筆、研究論文執筆のために、創作や研究の「対象」を見つけ出すことができる。 2. 知識・情報の収集を行い、自身の企画を立案することができる。 3. 立案した企画を、粘り強く構想し、自身の発想について考察することができる。 4. 他者と協働することで、自身のキャリアについて考察することができる。
EGA992-015	応用	共通	進級研究・制作2	必修	2	講義+演習	4	4Q		20	30	10	20	10	10	2年次の学修成果の振り返り、映画総合演習における課題の探究	【講義】さまざまな社会制度を知り、自分の人生を生きるリアリティを身につけるとともに、映像の仕事の業界構造や形態などを知ることを通じて、映画の学びが全ての仕事に繋がることを理解する。 【演習】12年次までの学びを振り返ることで、それぞれの到達レベルや現状、課題を確認するとともに、それを自身の研究・制作に反映させるべく、質の高い成果物につながるようなテーマや仮説の構築を目指す、作業を進める。	1. 学科ループリックに沿った各DPが、2年修了時の目標に到達できているかを客観的に分析し、今後の学びに活かすことができる。 2. 社会制度や映像業界の仕事や形態を知ること、これまでの学びの成果と振り返りを将来の社会での活動形態に向けた目標や指針に結びつけ、リサーチなどの活動を始めることができる。 3. 自身の研究・制作の準備を「研究・制作1」に引き続き粘り強く行い、質の高い成果物に向けたテーマや仮説を構築することができる。	1. 学科ループリックに沿った各DPが、2年修了時の目標に到達できているかを客観的に分析し、自分の現状を認識することができる。 2. 社会制度や映像業界の仕事や形態を知ること、これまでの学びの成果と振り返りを将来の社会での活動形態に向けた目標や指針に結びつけることができる。 3. 自身の研究・制作の準備を「研究・制作1」に引き続き粘り強く行い、質の高い成果物に向けたテーマや仮説の構築を追求することができる。
EGA99-3-031	応用	共通	映画総合演習2	必修	3	演習	4	1Q			33	33			34	中編映画・広告映像・脚本・研究論文の制作、執筆	「進級研究・制作2」から継続される授業で、中編映画制作、広告映像制作、長編脚本執筆、研究論文の執筆を行う。この授業に至るまでに「進級研究・制作2」で立案した企画を着実に準備し、多くの人々にしっかりと届けることのできるクオリティを目指し、制作、執筆を行う。さらにそのプロセスを通じて、社会における自身のキャリアについて明確にしていく。	1. 中編映画制作、広告映像制作、長編脚本執筆、研究論文執筆を適切な表現形式で具体的にを行うことができる。 2. 制作、執筆において粘り強く取り組み、かつ作品の質をより高めるために他者と協働し、共感を生み出すことのできるかたちで可視化させることができる。 3. 社会の一員として活躍していくことを自覚し、自身のキャリア意識を確立することができる。	1. 中編映画制作、広告映像制作、長編脚本執筆、研究論文執筆を具体的にこなすことができる。 2. 作品の質を高めるために協働しながら、制作、執筆を行なうことができる。 3. 社会の一員としての自己を認識し、自身のキャリア活動を意識することができる。
EGA993-032	応用	共通	映画総合演習3	必修	3	演習	2	2Q			33			33	34	中編映画・広告映像・脚本・研究論文の仕上げ	「映像制作・脚本・研究2」から継続される授業で、中編映画、広告映像、長編脚本、研究論文を完成させるために仕上げの作業を行う。それぞれの作品を観客や読者に届ける準備を行い、社会に対してどのように発信していくのかを考察する。粘り強い姿勢で作品を仕上げ、作品を通して観客や読者とコミュニケーションすることで、自己のキャリア意識を育み、社会の一員となることへの意識を高める。	1. 仕上げ作業において、他者の意向を考え、協働し、粘り強く作業を進め、成果物としての作品発表ができる。 2. 完成作品を広く発信し、社会のために活かす試みとその準備をすることができる。 3. 客観的な視点を持ち、社会的訴求力や発信力を備えた作品に仕上げていく過程で、自身のキャリア活動をスタートさせ、社会の一員となることの自覚を強く示すことができる。	1. 仕上げ作業において、他者の意見を聞き、協働して完成へと作業を進め、成果物としての作品発表ができる。 2. 完成作品を広く発信するためににはどのようにすべきか、考察することができる。 3. 客観的な視点を持ち、作品に仕上げていく過程で、自身のキャリアをスタートさせ、社会の一員となることの自覚を示すことができる。

										DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標
ナンバリング	段階	コース	科目名	必修 /選択	履修 年次	講義 /演習	単位 数	開講 期	遠隔 授業	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6				
EGA99-3-033	発展	共通	キャリアプランニング2	必修	3	演習	2	3Q			33	33	34			3年次の学修成果を元に、卒業研究・制作や進路に繋げるプレゼンの実施	表現力、技術力はもちろん、社会との関わりや集団制作の中で磨かれる課題解決力やコミュニケーション力など、映画の学びは多岐にわたる。これまでの学修の中にある学びの本質を発見し、それを今後の卒業研究・制作や進路にどう繋げていくかを考察する。一人一人がそれを端的にまとめ、全員の前でプレゼンテーションを行う。	これまでの学修の中にある学びの本質を発見し、それを今後の卒業研究・制作や進路にどう繋げていくかを確かな言葉でプレゼンテーションできる	これまでの学修の中にある学びについて理解し、それを今後の卒業研究・制作や進路にどう繋げていくかをプレゼンテーションできる
EGA993-034	発展	共通	進級研究・制作3	必修	3	講義+演習	4	4Q		10	20	10	20	10	30	3年次の学修成果の振り返り、卒業研究・制作に向けた課題の探究	【講義】各専門領域について、これまでの学びの学び直しの授業をリレー方式で行うことにより、各自が修得した知識やスキルを統合しながら、その本質的な概念や理論への理解を深め、映画作りそのものを探究し直す。 【演習】それらを踏まえ、4年間の学修の集大成となる自身の卒業研究・制作の準備を進め、質の高い成果物につながるようなテーマや仮説の構築を目指し、作業を進める。同時に卒業後の活動形態に向けた準備を進める。	1. 学科ルーブリックに沿った各DPが、3年修了時の目標に到達できているかを客観的に分析し、今後の学びに活かすことができる。 2. これまでの学びの成果と振り返りを卒業後の社会での活動形態に向けた目標や指針に結びつけ、計画に基づく具体的な活動を進めることができる。 3. 卒業研究・制作の準備を粘り強く行い、質の高い成果物に向けたテーマや仮説を構築することができる。	1. 学科ルーブリックに沿った各DPが、3年修了時の目標に到達できているかを客観的に分析し、自分の現状を認識することができる。 2. これまでの学びの成果と振り返りを卒業後の社会での活動形態に向けた目標や指針に結びつけ、計画を立てることができる。 3. 卒業研究・制作の準備を粘り強く行い、質の高い成果物に向けたテーマや仮説を構築を追求することができる。
EGA99-4-048	発展	共通	プリプロダクション1	必修	4	演習	2	1Q				40	30	30		卒業研究の企画をもとに準備を始める	「映画(映像作品)」「脚本」「研究論文」「その他の研究」など、それぞれの卒業研究・制作に向けて、集団で、或いは個人で企画を検討し、より質の高い成果物になるよう推敲を重ねる。卒展はもちろんのこと、社会への発信、或いは自身のキャリアまでを意識しながら、その準備を進める。	1. これまでの学修の集大成として、より質の高い成果物となるよう企画を集団で、或いは個人で推敲し、制作に向けた入念な準備と計画を立てることができる。 2. そのプロセスにおいて、粘り強く検証を重ね、適切かつ独創的なアプローチを見出せるよう、作業を進めることができる。 3. より質の高い成果物にふさわしい独自の発表、発信の方法を積極的に探究することができる。その探究を卒業後のキャリアに照らし合わせ、その具体的な活動に結びつけることができる。	1. これまでの学修の集大成として、より質の高い成果物となるよう企画を集団で、或いは個人で推敲し、制作に向けた準備と計画を立てることができる。 2. そのプロセスにおいて、検証を行い、適切なアプローチを見出せるよう、作業を進めることができる。 3. より質の高い成果物にふさわしい発表、発信の方法を探究することができる。その探究を卒業後のキャリアに照らし合わせ、その具体的な活動に結びつけることができる。
EGA994-049	発展	共通	プリプロダクション2	必修	4	演習	2	2Q				40	30	30		卒業研究の制作を開始する	「プリプロダクション1」から継続する授業で、「映画(映像作品)」「脚本」「研究論文」「その他の研究」など、それぞれの卒業研究・制作に向けて、より質の高い成果物となるよう協働、或いは個人で準備を進めながら、計画的に制作、執筆を開始する。卒展はもちろんのこと、社会への発信、或いは自身のキャリアまでを意識しながら、制作、執筆を行っていく。	1. これまでの学修の集大成として、より質の高い成果物となるよう入念な準備と計画のもと、制作、執筆を開始することができる。 2. そのプロセスにおいても、絶えず検証を行い、適切かつ独創的なアプローチを見出せるよう、意欲的に作業を進めることができる。 3. より質の高い成果物にふさわしい独自の発表、発信の方法を積極的に探究することができる。その探究を卒業後のキャリアに照らし合わせ、その具体的な活動の広がりに結びつけることができる。	1. これまでの学修の集大成として、より質の高い成果物となるよう準備し、制作、執筆を開始することができる。 2. そのプロセスにおいても、検証を行い、適切なアプローチを見出せるよう、作業を進めることができる。 3. より質の高い成果物にふさわしい発表、発信の方法を探究することができる。その探究を卒業後のキャリアに照らし合わせ、その具体的な活動に結びつけることができる。
EGA99-4-050	発展	共通	卒業研究・制作	必修	4	演習	8	後期		20	10	20	20	20	10	卒業研究の制作・完成から発信までを行う	「プリプロダクション2」から継続する授業で、「映画(映像作品)」「脚本」「研究論文」「その他の研究」など、それぞれの卒業研究を制作、執筆し、完成させる。4年間の学修の集大成として、より質の高い成果物を完成させ、卒展はもちろんのこと、社会への発信を実践していく。	1. 4年間の学修の集大成として、より質の高い成果物を計画に基づき、完成させることができる。 2. そのプロセスにおいて、粘り強く検証を重ね、適切かつ独創的なアプローチを見出しながら、完成させることができる。 3. より質の高い成果物にふさわしい独自の発表、発信の方法を考案し、実行に繋げることができる。その探究を卒業後のキャリアに照らし合わせ、その具体的な活動の広がりに結びつけることができる。	1. 4年間の学修の集大成として、より質の高い成果物を完成させることができる。 2. そのプロセスにおいて、検証を行い、適切なアプローチを見出しながら、完成させることができる。 3. より質の高い成果物にふさわしい適切な発表、発信の方法を考案することができる。その探究を卒業後のキャリアに照らし合わせ、その具体的な活動に結びつけることができる。
EGA991-007	入門	共通	映画制作入門3	選択	1	演習	4	3Q		30	40	30				映画制作の流れを学び、短い場面を表現する	「映画制作入門1」、「映画制作入門2」での学びをもとに、場面が連なる短い作品を制作しながら、各種許可申請、衣装や小道具などの美術の準備から、撮影、編集、仕上げといった映画制作の一連の流れを学ぶ。そのプロセスの中で、各領域の役割と表現、それらの結びつきが映画作りの中でどう機能しているのか、を修得する。	1. 映画制作の一連の流れを入門的に学びながら、各専門領域の役割と表現について十分に理解することができる。 2. その実践の中で、他者との相互理解の形成や協働、社会的対応の必要性を十分に理解し、より積極的に作業を進めていくことができる。 3. 上記プロセスの中で、初年次4Q以降の自身の明確な学修指針を立てることができるようになる。	1. 映画制作の一連の流れを入門的に学びながら、各専門領域の役割と表現について理解することができる。 2. その実践の中で、他者との相互理解の形成や協働、社会的対応の必要性を理解し、作業を進めていくことができる。 3. 上記プロセスの中で、初年次4Q以降の自身の学修指針を立てることができるようになる。
EGA99-2-016	基礎	共通	短編演習1	選択	2	演習	4	1Q			33	33			34	短編映画の制作準備、撮影、撤収、ラッシュまでを完結する	許可どりなどの社会的な手続きを踏みながら、短編映画の準備から撮影、撤収、ニューラッシュ(撮影した映像と収録した音声を一致させた素材を試写で確認すること)までを完結させる。グループワークに集中するため、同時期に他の専門授業は開講しない。また、技術領域(撮影照明、録音、美術など)の教員が各クラスを巡回し実地指導を行うことで、それぞれの専門性の向上を目指す。	1. 映画制作に必要な社会的な手続きを理解し、着実に実行することができる。 2. グループワークとしての映画制作に積極的に参画し、かつリーダーシップを取り集団を牽引することができる。 3. 現場における、演出制作、撮影照明、録音、美術などさまざまな領域での基礎的な学びを修得し、それを専門的な学びへと繋げることができる。	1. 映画制作に必要な社会的な手続きを理解することができる。 2. グループワークとしての映画制作に積極的に参加することができる。 3. 現場における、演出制作、撮影照明、録音、美術などさまざまな領域での基礎的な学びを修得することができる。
EGA992-017	基礎	共通	短編演習2	選択	2	演習	2	2Q			33			33	34	短編映画の編集、音の仕上げならびに公開の準備を進める	編集、音の仕上げ作業に参加することで、それぞれの現場での学びを振り返るとともに、合評までに成果物としての作品発表ができるよう作業を進める。また、完成した作品を社会に発信するためにどのような工夫が必要かを考え、「人に見てもらう」ための準備を進める。技術領域(撮影、録音、編集など)の教員が各クラスを巡回し実地指導を行うことで、それぞれの専門性の向上を目指す。	1. 編集、音の仕上げ作業に参加することで、それぞれの現場での学びを振り返り、次に向けての課題を発見することができる。 2. 編集・仕上げにおける、演出制作、撮影、録音、編集などさまざまな領域での基礎的な学びを修得し、それを専門的な学びへと繋げることができる。 3. 映画を社会に発信するための方法を考案し、実行に繋げることができる。	1. 編集、音の仕上げ作業に参加することで、それぞれの現場での学びを振り返り、検証することができる。 2. 編集・仕上げにおける、演出制作、撮影、録音、編集などさまざまな領域での基礎的な学びを修得することができる。 3. 映画を社会に発信するための方法を考案することができる。
EGA99-1-008	入門	共通	作品研究入門2	選択	1	講義	2	2Q		40			60			映画研究入門2—映画／映像の歴史について入門的な知識を学ぶ	映画／映像にはさまざまなタイプのものがある。この授業では、映画／映像の歴史を入門レベルで学ぶことでその多様性を体感し、自身の研究・制作の対象に相応しい表現媒体を追求する礎とする。作品研究入門1で身につけた映画を「よく観る／よく聴く／書く」ための入門的な能力を土台に、映画を「論じる／書く」能力に結びつける学びを進める。この後に続く研究科目に加え、自身のテーマに沿った映画制作を追求する初年次4Q以降の授業にも関連する科目である。	1. さまざまな時代・地域で制作された映画／映像の多様性を理解し、オリジナルな発想も交えて歴史に関連づけることができるようになる。 2. 映画／映像の多様性や歴史の学びを自身の研究や制作に相応しい表現媒体の探究に結びつけることができる。	1. さまざまな時代・地域で制作された映画／映像の多様性を体感し、それを歴史に関連づけて理解する能力を入門レベルで獲得できる。 2. 映画／映像の多様性や歴史の入門レベルでの学びを、自身の研究・制作の対象に相応しい表現媒体の構想のヒントにすることができる。
EGA991-009	基礎	共通	作品研究基礎1	選択	1	講義	2	4Q		40			60			映画研究基礎—映画を批判的に「観る／聴く／書く」ための方法論を学ぶ	映画を論じるうえでさまざまな方法論や映画史についての学びを深め、「作品研究入門1・2」での入門的な能力を基礎的な段階に高める。そこでの学びの成果を、自身の関心に沿った映画研究・制作に应用することで、映画の多様な魅力を発見することはもちろん、論理的思考力の重要性に触れ、その基礎的な能力の修得を目指す。	1. 映画を論じるうえでさまざまな方法論を基礎的なレベルで理解し、オリジナルな発想も交えて応用することができるようになる。 2. さまざまな方法論の学び、理解することで、オリジナルな発想も交えた論理的思考を基礎的なレベルで展開することができる。	1. 映画を論じるうえでさまざまな方法論を基礎的なレベルで理解し、自身の関心に沿って議論や討論に应用することができる。 2. さまざまな方法論を学び、理解することで、論理的思考を基礎的なレベルで展開することができる。
EGA99-2-018	応用	共通	作品研究基礎2	選択	2	講義	2	2Q		40			50		10	映画研究応用1—映画を通して社会を「批評＝批判的」に観る	映画を論じるうえで必要なのは、映画理論や映画史の知識だけではない。芸術・文学の理論や哲学、社会学、歴史学、精神分析理論、フェミニズム理論などの他領域の成果との連携が映画に関する議論を豊かにしてきた。この授業では、映画理論とその他の理論を交差させることで、映画が「担う」社会(にに対する)批評＝批判」的な役割について考える。もちろんここでの「批評＝批判」は、単に「悪口をいう」ことではなく、固定観念を鵜呑みにせず、疑う姿勢で臨む「吟味」の意である。	1. 映画理論や映画史だけでなく、それ以外の芸術理論や人文・社会科学全般の知識を、映画との関連のもと、オリジナルな発想も交えて理解することができる。 2. 世に流通する「常識」や「固定観念」を疑う態度を「批評」から学び、「社会」が抱える課題に積極的なオルタナティブを提案する態度を獲得する。 3. オリジナルな発想も交えた論理的思考を応用レベルで展開させることができる。	1. 映画理論や映画史だけでなく、それ以外の芸術理論や人文・社会科学全般の知識を、映画との関連のもと、自身の関心に沿って理解することができる。 2. 世に流通する「常識」や「固定観念」を疑う態度を「批評」から学び、自身の視野を「社会」にまで広げることで、そこの課題を見出すことができる。 3. 論理的思考を応用レベルにまで高めることができる。

										DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標
ナンバリング	段階	コース	科目名	必修 /選択	履修 年次	講義 /演習	単位 数	開講 期	遠隔 授業	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6				
EGA992-019	応用	共通	作品研究1	選択	2	講義	2	夏期 集中		40			50		10	映画研究応用2―「テーマ」や「作家」に沿って映画を考察する	映画批評・研究は、さまざまな「テーマ」や「作家」に沿って映画を論じることで、実り豊かな成果をあげてきた。この授業では、そうした映画批評・研究のアプローチに触れ、自分たちでも実際に考察を試みることで、それぞれの映画に関する知識や論理的思考力をより高いレベルに应用することを目指す	1. 「テーマ」や「作家」に沿った、これまでの映画批評・研究の成果について学び、そのアプローチを理解したうえで、自分なりの記述や討議をオリジナルな発想も交えて展開させることができる。 2. 「テーマ」や「作家」について積極的に知識や情報を収集し、自身のオリジナルな仮説を構想することができる。	1. 「テーマ」や「作家」に沿った、これまでの映画批評・研究の成果について学び、そのアプローチを理解したうえで、自分なりの記述や討議に应用することができる。 2. 「テーマ」や「作家」について積極的に知識や情報を収集し、自身の仮説を構想することができる。
EGA99-2-020	発展	共通	作品研究2	選択	2	講義	2	4Q		30			40	30		映画研究発展1―映画における「物語」の探究	この授業では、映画における「物語」について探究する。映画には半ば必然的に「物語」が伴い、映画＝物語であると考えられがちだが、映画史を振り返ると、それも自明でないことがわかる。では、映画と物語はどのような関係にあるのか、映画はいかにして物語を語り、そこでの物語は、小説や演劇など、他の表現媒体でのそれとどこまでが同じで、どこからが違うのか。そんな多様な問いに自分なりの答えを探ることで、映画の本質、他の映像との違いなどを考え、そこでの学びを自身の研究や制作、社会に対する視座の獲得などに役立てる。	1. 物語論(ナラトロジー)の考え方を、現代社会に溢れる物語群に応用し、自分なりの現代社会(映画)論にまで発展させることができる。 2. 物語論や映画言語への理解を、自身の研究や制作に応用するためのオリジナルな視座を獲得することができる。	1. 物語論(ナラトロジー)の基礎を理解し、現代社会に溢れる物語群の構造や機能に関心を寄せることができるようになる。 2. 物語論や映画言語への理解を、自身の研究や制作に応用するための基本的な能力を身に付けることができる。
EGA993-035	発展	共通	作品研究3	選択	3	講義	2	2Q		30			40	30		映画研究発展2―映画を通して「社会」の課題を考え、リサーチする	映画は「社会」を映し出す鏡としての側面を持つ。この授業では、ジャーナリスティックな視点や方法論から映画を捉えるすべを学びながら、リサーチやプレゼンテーションなどの実践的な作業にも取り組む。これまで映画がどのように社会の課題にアプローチしてきたかを振り返るなどしながら、いま私たちが生きる社会の現状への理解を深めてもらうことを目指す。	1. 映画をジャーナリスティックな視点も踏まえて捉え、考察する方法を身に着け。そこにオリジナルな発想も加味することができる。 2. 映画を通して社会の課題を見出し、その背景や解決法について意見を述べたり討議するなどの能力や習慣をオリジナル発想も交えて身に付けることができる。 3. 社会の課題についてリサーチし、その成果を共有するなどの実践を通じ、学科での学びを映画以外の領域にまで発展させることができる。	1. 映画をジャーナリスティックな視点も踏まえて捉え、考察する方法を身に付けることができる。 2. 映画を通して社会の課題を見出し、その背景や解決法について意見を述べたり討議するなどの能力や習慣を獲得できる。 3. 社会の課題についてリサーチし、その成果を共有するなどの実践を通じ、学科での学びを映画以外の領域にまで発展させる道筋を探ることができる。
EGA99-1-010	基礎	共通	映画表現基礎1	選択	1	講義+演習	2	4Q		30		40		30		映画における各専門領域の基礎を学ぶ	「映画制作入門2」で触れた各専門領域(撮影/照明・録音・美術・編集・脚本・演出制作プロデュース)から第一専攻を選び、その基礎的な知識と技術を学ぶ。 【講義】映画制作に必要な専門領域の基礎的な概念から理論までを、専門用語や機材の扱い方なども含めて修得する。 【演習】それらが映画表現の中でどう機能しているのかを、その実践の中で理解する。	1.専門領域の基礎的な概念から理論までを、専門用語や機材の扱い方なども含めて修得することができる。 2.上記修得した知識を踏まえ、映画表現の技法として活用する力を十分に身につけることができる。 3.さらには上記学びを、自身の主観的な表現への欲望に関連づけることにより、ゼミでの制作や以降の自身の学修意欲へと積極的に結びつけることができる。	1.専門領域の基礎的な概念から理論までを、専門用語や機材の扱い方なども含めて修得することができる。 2.上記修得した知識を踏まえ、映画表現の技法として活用する力を身に付けることができる。 3.さらには上記学びを、自身の主観的な表現への欲望に関連づけることにより、ゼミでの制作や以降の自身の学修意欲へと結びつけることができる。
EGA992-021	応用	共通	映画表現応用1	選択	2	講義+演習	2	2Q		30			40		30	映画における各専門領域の応用を学ぶ	第一専攻として選択した各専門領域(撮影/照明・録音・美術・編集・脚本・演出制作プロデュース)の応用的な知識や技術を学ぶ。 【講義】映画制作に必要な専門領域の理論や知識をより深く、応用レベルで修得する。 【演習】それらが映画表現の中でどう機能しているのかを、その実践の中でさらに理解する。	1. 専門領域の理論や、専門用語や機材の扱い方も含めた知識を応用レベルで詳細に修得することができる。 2. それら修得した知識を踏まえ、映画表現の技法として優れた表現をもって活用する力を身につけることができる。 3.さらにはそれらを、自身の主観的な表現への欲望に関連づけることにより、ゼミでの制作や以降の自身の学修意欲へと積極的に結びつけることができる。	1. 専門領域の理論や、専門用語や機材の扱い方も含めた知識を応用レベルで修得することができる。 2. それら修得した知識を踏まえ、映画表現の技法として活用する力を身につけることができる。 3.さらにはそれらを、自身の主観的な表現への欲望に関連づけることにより、ゼミでの制作や以降の自身の学修意欲へと結びつけることができる。
EGA99-2-022	発展	共通	映画表現応用2	選択	2	講義+演習	2	4Q				25		25	50	映画における各専門領域を発展レベルで学ぶ	これまで第1専攻で学んだ各専門領域(撮影/照明・録音・美術・編集・脚本・演出プロデュース)の知識や技術をもとに、ゼミでの制作はもちろんのこと、卒業研究や卒業後にも繋がるような技術を修得する。 【講義】映画制作に必要な専門領域の理論や知識をより深く、発展レベルで修得する。 【演習】それらが映画表現の中でどう機能しているのかを、その実践の中でさらに理解し、スキルを身につけると同時に自身のキャリアを念頭においた学びを進める。	1. 専門領域の理論や、専門用語や機材の扱い方も含めた知識を発展レベルで詳細に修得することができる。 2. それら修得した知識を踏まえ、映画表現の技法として優れた表現をもって活用する力を身につけることができる。 3.さらにはそれらを、自身の主観的な表現への欲望に関連づけることにより、ゼミでの制作はもちろんのこと、卒業研究や自身のキャリアへと積極的に結びつけることができる。	1.専門領域の理論や、専門用語や機材の扱い方も含めた知識を発展レベルで修得することができる。 2.それら修得した知識を踏まえ、映画表現の技法として活用する力を身につけることができる。 3.さらにはそれらを、自身の主観的な表現への欲望に関連づけることにより、ゼミでの制作はもちろんのこと、卒業研究や自身のキャリアへと結びつけることができる。
EGA991-011	入門	共通	デジタル基礎	選択	1	講義+演習	2	夏期 集中		50			30		20	コンピューターを活用し、映画制作に必要なデジタル技術の基礎を学ぶ	撮影済みデータ、録音済みデータ、編集データ、美術デザインデータ等、映画制作に必要なデータを作り、管理する考え方を修得し、その後の映画制作、ポストプロダクション領域、ポートフォリオの作成などにつなげることができる。 2. データ管理、運営の知識を踏まえ、作品の完成までのワークフローを構築することができる。 3. データを管理、運用することで上映、発信、配信、アーカイブ用のデータを作る技能を身につける	1. コンピューターを使い、撮影データ、録音データ、編集データ、美術デザインデータ等、映画制作に必要なデータを作り、管理する考え方を修得し、その後の映画制作、ポストプロダクション領域、ポートフォリオの作成などにつなげることができる。 2. データ管理、運営の知識を踏まえ、作品の完成までのワークフローを構築することができる。 3. データを管理、運用することで上映、発信、配信、アーカイブ用のデータを作る技能を身につける	1.コンピューターを使い、デジタルデータの規格や保存方法、管理方法を修得してデジタルデータを適正に管理運用できる。 2.データの送受信を的確に行い、他者との共同作業に役立てることができる。 3.デジタルデータの役割を理解し、映画制作のポストプロダクションを担う技能を身につける。
EGA99-2-023	基礎	共通	映画表現探究1	選択	2	講義+演習	2	3Q		30				40	30	VFX(視覚効果)制作	【講義】「VFX/視覚効果」とは何か？ その概念、歴史、作品、技術を学びながら、映像制作における役割と存在意義について考察する。 【演習】動画合成ソフトAfterEffectsを使って、映像の「色」「形」「動き」「時間」の加工、そして「合成」という作業を行い、基本的な映像加工の手法と理論を身につけ、技術面からVFXを理解する。映像表現の選択肢としてVFXの活用を考え、それを実行する方法を学ぶ。	1. VFXによって可能となる映像表現を理解してその実現のために必要な技術や理論を具体的に述べることができる。 2. VFXを活用する視点を持って映像制作に参加し、カット制作のための計画を提案して自ら推進することができる。 3. 演出目的の実現を念頭に映像加工に取り組み、AfterEffectsの機能を駆使して自身が目指す映像を作り出すことができる。	1. VFXによって可能となる映像表現、それを実現するための方法を修得することができる。 2. 選択肢の一つとしてVFXを活用する視点を持つことで、映像表現の幅を広げて考えられるようになる。 3. VFXを実行するためのAfterEffectsを使った基本的な映像加工技術を身につけることができる。
EGA993-036	発展	共通	映画表現探究2	選択	3	演習	2	2Q		40				30	30	ポストプロダクション(映画表現、技術を深め、可能性を広げる)	これまで自身が学んだ各専門領域(撮影、録音、編集)の知識や技術をもとに、ポストプロダクションの映画表現、技能の幅を広げる。映画、映像制作で使用するスタンダードなソフトウェア、機材を扱い、精度の高い専門的な表現方法と技能を修得して卒業制作や進路に繋げる。授業においてはポストプロダクションワークフローをもとに進行しマスターデータと劇場上映用DigitalCinemaPackageを作り試写を行う。	1. 各領域のマスターデータを作るまでのワークフローを理解して説明することができる。 2. ワークフロー実行の為に予定を計画し、自ら推進することができる。 3. ワークフロー実行に必要な技能を修得してマスターデータを完成させる事ができる。 4. 編集領域はオフラインデータからオンラインデータを書き出し、グレーディング後に文字情報を入れて、音データと合わせたマスターデータの制作ができる。 5. 撮影領域はデータコンフォームとカラーグレーディング及びデータの変換ができる。 6. 録音領域は音響フォーマットに準じてダビングを行い音マスターを作ることができる。	1. 各領域のマスターデータを作るまでのワークフローを理解して扱う事ができる。 2. ワークフロー実行の為に予定を計画し、説明する事ができる。 3. ワークフロー実行に必要な技能を理解してマスターデータを作る事ができる。 4. 編集領域はオフラインデータからマスターデータ完成までのワークフローを考えられる。 5. 撮影領域はカラーグレーディング前、その後までのワークフローを考えられる。 6. 録音領域は音響フォーマットに準じたワークフローが考えられる。

										DPとの関連									
ナンバリング	段階	コース	科目名	必修 /選択	履修 年次	講義 /演習	単位 数	開講 期	遠隔 授業	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6	テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標
EGA99-3-037	発展	共通	映画表現探究3	選択	3	講義+演習	2	3Q		30				20	50	フィルム撮影(フィルムからデジタルへ、これからの映像表現の考察)	撮影・照明技術は、フィルム撮影に出自を持つ。フィルム撮影演習を通じて、フィルム撮影からデジタル撮影への撮影技術の変遷への歴史的理解から映像を再発見し、独創的なイメージを持つクリエイティブにつなげていく。 【講義】特権的な映像表現として出発した映画のパラダイムシフトは、技術革新によってもたらされてきた。130年前に発明された「動く写真」である映画から動画の時代である現在までを撮影技術という観点から検証し、歴史として理解していく。 【演習】16mmフィルム実習を行う。16mmカメラとフィルムの取り扱い方から始め、露出・現像・試写までの工程を通じて化学であるフィルム技術を修得していく。その作業工程は、イメージとして映画を再発見する過程となる。”	1. 撮影技術の変遷を理解・再発見し、独創的なイメージの構築ができる。 2. フィルム演習での創造から、独創的なイメージを持つ映像や、バランスの良い映像の撮影ができる。	1. 撮影技術の変遷を理解することができる。 2. フィルム撮影の基本を理解し、撮影することができる。
EGA993-038	発展	共通	映画表現探究4	選択	3	演習	2	3Q					30	40	30	長編映画の編集(その実践と考察により、映画表現をさらに探究する)	これまで自身が学んだ編集領域の知識や技術をもとに、一般公開された映画(主に「北白川派」の作品)の撮影素材を用いながら、長編映画の編集に取り組む。そのプロセスにおいて長編映画と編集のあり方について考察を深め、映画編集におけるより高い専門的な表現方法と技能を修得して自身の卒業制作や進路につなげる。	1. 映画の撮影素材すべてを吟味し、一本の映画になるまでにはどのようにカットやシーンの選択、並びが検討されるのかを詳細に理解し、長編映画のあり方について考察を深めることができる。 2. 他者の編集と比較することによって、より客観的な視点で長編映画の編集を捉え、自身の表現にも繋げることができる。 3. それらの学びを通じて、より積極的に自身の卒制や具体的なキャリアデザインに繋げることができる。	1. 映画の撮影素材すべてを見て、一本の映画になるためにはどのようなカットやシーンの選択肢が考えられるのか、考察することができる。 2. 他者の編集と比較し、自身の編集との差異を理解することができる。 3. それらの学びを通じて、自身の卒制や具体的なキャリアデザインに繋げることができる。
EGA99-2-024	基礎	共通	映画表現基礎2	選択	2	講義+演習	2	3Q		40			30		30	「領域(第一専攻)」とは異なる領域を学び、映画表現の理解を深める	映画表現基礎、応用(俳優においては映画演技基礎、応用)で学んだ第一専攻以外の領域(撮影・録音・美術・編集・脚本・演出・プロデュース)から1つ選択し、基礎的な知識や技術を学ぶことで、自身の専門領域における学びも含め、映画の表現を総合的、機動的に理解する。 【講義】映画制作に必要な専門領域の概念から理論まで、専門用語や機材の扱い方などの基礎的な知識も含めて修得する。 【演習】それらが映画表現の中でどう機能しているのかを、その実践の中で理解を深める。	1. 専門領域の概念から理論、専門用語や機材の扱い方も含めた基礎的な知識を詳細に修得することができる。 2. それら修得した知識を踏まえ、映画表現の技法として優れた表現をもって活用する力を身につけることができる。 3. それを自身の第一専攻における学びへと結びつけることで、総合的に映画の表現を探究し、以降の自身の学修意欲へと積極的に繋げることができる。	1. 専門領域の概念から理論、専門用語や機材の扱い方も含めた基礎的な知識を修得することができる。 2. それら修得した知識を踏まえ、映画表現の技法として活用する力を身につけることができる。 3. それを自身の第一専攻における学びへと結びつけることで、総合的に映画の表現を探究し、以降の自身の学修意欲へと繋げることができる。
EGA992-025	発展	共通	作品研究特論	選択	2	講義	2	3Q		30			40	30		映画やドラマを読み解き、様々な創作のプロセスを学ぶ	1. 時代や社会を切り口にして、既存の映画やドラマ、その脚本を読み解き、企画の成り立ちや脚本がどのように作られたのかを学びながら、この時代や社会の課題、或いは作者の問題意識がどのように反映されているかを分析する。そうしたプロセスを通じて、この時代や社会を読み解く力を培い、自らの研究や創作、或いはキャリアにつなげていく方法を身につける。	1. 時代や社会を切り口にして、様々な創作のプロセスを学び、映画作りの根幹をなす脚本、企画のあり方について深く考察する方法を身につける。 2. そのプロセスを通じて、時代や社会への関心を高め、各自の問題意識のなかで映画やドラマを的確に捉え直すことができる。 3. その過程で得たスキルや習慣を、自身の主観的な表現の欲望へと関連づけることにより、自らの創作や研究、或いはキャリアへと結びつける方法を十分に身につけることができる。	1. 時代や社会を切り口にして、様々な創作のプロセスを学び、映画作りの根幹をなす脚本、企画のあり方について考察する方法を身につける。 2. そのプロセスを通じて、時代や社会への関心を持ち、各自の問題意識のなかで映画やドラマを捉え直すことができる。 3. その過程で得たスキルや習慣を、自身の主観的な表現の欲望へと関連づけることにより、自らの創作や研究、或いはキャリアへと結びつける方法を身につけることができる。
EGA99-1-012	入門	共通	演技入門1	選択	1	演習	2	4Q		30	30				40	演技の本質ースタンニラフスキー・システムの基礎訓練から学ぶ	俳優にとって必要な基礎的素養を「スタンニラフスキー・システム」(「マイズナー・テクニク」)の基礎訓練から学び、演技の本質とは何かを探究していく。 「感情の記憶」や「身体的行動の理由」を意識した演技方法を知ることで、リアルな表現とはどういうことかを実践をもって考察していく。また、頭の中でイメージする感覚的なものを身体的表現へと肉体を使って変化させられるまでを学んでいく。	1. 俳優にとっての基礎的素養を実践によって理解し、頭の中でイメージしたもの、自在に身体的表現へと繋げられるようになる。 2. 演技におけるコミュニケーションとはどういうことかを理解し、対話のキャッチボールが正確にできるようになる。 3. 脚本読解を学ぶことで登場人物の心理を読み解き、自身の「感情の記憶」を使って役の人物の感情へと正しく繋げられるようになる。	1. スタンニラフスキー・システムやマイズナー・テクニクから学んだ本質的な演技スキルをオリジナリティ溢れる表現へと変化させることができる。 2. 視覚や聴覚などの五感の記憶を使って、頭の中でイメージしたものをリアルに表現できるようになる。 3. 演技の本質を学ぶことで、さらに「演技基礎1」で行う映像演技への学修意欲に繋げられるようになる。
EGA991-013	基礎	共通	演技入門2	選択	1	演習	2	4Q					30	40	30	表現者としての発声ー心地よい発声を探究する	ボイストレーニングによって発声法を学ぶ。 俳優に不可欠な声を鍛える訓練である。声は、第二の顔とも言える個性である。その個性を最大の武器にするために、心と体を使って鍛え上げていく。繊細で力強く、心地良い発声法とはどういうことかをすることで、質の高い表現への素養を身につけていく。	1. 訓練によって生み出される自身の声を、心や感情という感覚的表現に自由自在に繋げられるようになる。 2. 心地よい発声法を体得し、その方法論によって自身の魅力となる「声」をいかなる時にも自在に表現できるようになる。	1. 心と体を解放し、心地よい発声ができるようになる。 2. 訓練された発声が、日常の緊張緩和や他者とのコミュニケーションにも役立つことを理解し、表現方法の一つの武器(アイテム)としても有効に使えるようになる事で、自身の声を自在にコントロールできるようになる。
EGA99-2-026	応用	共通	演技基礎1	選択	2	演習	2	2Q		30		30	40			映像演技の考察ースタンニラフスキー・システムから映像演技を紐解く	「スタンニラフスキー・システム」の理論を映像演技に置き換えて修得していく。 システムの中から特に映像演技に活用できるスキルを論理的に理解し、実践によって体得していく。 また「行動の目的と欲求」、「役を造形する」とはどういうことかを探究し、心と体を使ってリアルで自然な演技とはどういうことかを学んでいく。	1. スタンニラフスキー・システムを深く理解し、そのスキルを映像演技に的確に応用できるようになる。 2. シナリオが求めている演技表現とは何かを読解し、根拠のある役の人物を独特で自然な表現で表せるようになる。 3. スタンニラフスキー・システムを学ぶことで、映像演技と舞台表現の違いを理解し、いつでも自在に自分の演技表現をコントロールできるようになる。	1. 日常の心理行動と演技表現を重ね合わせながら、リアルな表現を行動心理から求め、シナリオから紐解く役のイメージを独特で個性的な演技表現へと結びつけられるようになる。 2. 学びを追求することで、他者であり自分でもある役の人物を独特な感性で造形し、役の幅を深め広げられるようになる。 3. シナリオの分析を深めることで、ト書きにはない感情的行動を発見し、演技を重層的な表現へと変化させられるようになる。
EGA992-027	応用	共通	演技基礎2	選択	2	演習	2	2Q		30		30			40	現代アクションを学ぶ	現代アクションを学ぶ。 現代アクション、擬斗の知識と技術を学び、脚本上に出てくるアクションを安全かつ効果的に演じる方法を理解しながらアクションの本質を修得していく。 技術の修得により、演技力の幅をより広く深くし、映像のみならず様々な現場に対応できる人材となるまでを学んでいく。	1. 日常の中で起きるアクションは、身体的行動から生まれる防御、攻撃、反応である。その日常が生み出すアクションを肉体を使って忠実に表すことができるようになる。 2. 日常の自己防御や行動理由を意識しながら、冷静でありながらも迫力と勢いのあるアクションシーンを演じられるようになる。 3. 高い意識と志でアクション技術を修得し、そのスキルを演技者としての表現に応用できるようになる。	1. 日常の中での転ぶ、ぶつかるとなどのアクションやリアクション、また、非日常的な、喧嘩や格闘、戦闘シーンなど多岐にわたる現代劇アクションを、安全且つ効果的に魅せることができるようになる。 2. 危険予測、危険回避を可能にする客観的視点を養い、常に安全を担保しながらリアルで迫力あるアクション表現ができるようになる。
EGA99-2-028	発展	共通	演技・演出2	選択	2	演習	2	3Q		30			40		30	演技の追求ー映像の中に存在するもう一人の自分	能動的に自身を演出する。映画の中に存在するもう一人の自分は、映画が生み出す想像の産物である。その映画の中に生きる人物をいかに表現していくかを探究し、監督(教員)の演出に対応していく。 人々は意思と理由をもって社会の誰かと共存している。演技上でも他者との関係性をいかに考えて演技表現に導くか？役を造形する上での基本を学び、体現していく。	1. 自身を演出するとは如何なる事を理解し、自分にしかできない独特な表現ができるようになる。 2. 表現者としての美意識を鍛え上げ、シナリオ読解から発想する役の造形を、的確な根拠から追求できるようになる。 3. 映像の演技とは何かを自身に問いかけ、その答えを自ら導き独特な演技表現へと繋げられるようになる。	1. 役における関係性を探究し、客観的視点からいかに人物造形していくかを考えられるようになる。 2. 自身と混交する役の人物を丁寧に造形し、その人物を自在にコントロールできるようになる。 3. 映像的表現技術を理解し、脚本分析から生み出される「もう一人の自分」を正確に客観視できるようになる。
EGA992-029	発展	共通	演技・演出3	選択	2	演習	2	4Q			40		40	20		表現の追求ーパフォーマンス	演技表現(身体表現)以外の自己表現(パフォーマンス)を学ぶことで、他者と与える印象や自身の可能性を模索していく。例えば「一人で話し伝える」という事も一種の身体表現とするなら、「朗読」や「ナレーション」「落語」など「言葉や音、芸術で表現する力」を磨いていく。	1. 個人的パフォーマンスを探究することで、表現者としてのスキルを伸ばすと共に、俳優以外の可能性も積極的に模索できるようになる。 2. 演技以外の個人的表現力が、自身のキャリアに向けた重要なセールスポイントに位置付けられるようになる。	1. 「朗読」や「ナレーション」「落語」など言葉によって伝える「表現力(パフォーマンス・スキル)」を磨くことで、演技表現(身体表現)以外のパフォーマンスができるようになる。 2. 演技以外の表現力を磨くことで、自身のキャリアに向けたセルフプロデュースに繋げられるようになる。

										DPとの関連									
ナンバリング	段階	コース	科目名	必修 /選択	履修 年次	講義 /演習	単位 数	開講 期	遠隔 授業	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6	テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標
EGA99-2-030	発展	共通	演技・演出1	選択	2	演習	2	夏期 集中			34		33		33	演技者、演出者がお互いの感覚を知り、そのありようを見つめ直す	演出と演技。領域別の授業では交わることのない両者に対し、領域を超えた場を設定する。俳優を演出する。あるいは演出家の演出を受け、演じてみる。そのぶつかり合いこそが映画本来の姿である。演出により状況が変化していくさまを体験し、そこから新たな学びを得ることは、演出者にとっても、あるいは演技者にとっても、自身のさらなる課題を発見する機会になるはずだ。	1. 俳優を演出する中で、自身の演出により俳優の表現が変わっていくことを体験することで、自身の演出の幅を広げるとともに、そこから演出者としての新たな課題を発見することができる。 2. 演出家の演出を受ける中で、自身が演出によりどう変化するかを体験することで、自身の演技の対応力を高めるとともに、演技者としての新たな課題を発見することができる。	1. 俳優を演出する中で、自身の演出により俳優の表現が変わっていくことを体験することで、自身の演出の幅を広げることができる。 2. 演出家の演出を受ける中で、自身が演出によりどう変化するかを体験することで、自身の演技の対応力を高めることができる
EGA993-039	発展	共通	演技応用1	選択	3	演習	2	3Q			40	20		40		俳優や演技トレーナーから、演技のテクニックを学ぶ	第一線で活躍する俳優から演技の本質を学ぶ。真似る。模倣する。そして自身の表現の抽斗へ吸収していく迄を修得していく。他にも様々な演技テクニック(方法論)を学ぶことで、俳優のスキルと魅力を培い、個々の演技表現を優れたものへと醸成していく。	1. 演技のテクニックとは常に模倣から始まる事を理解し、自身の日常の模倣と役の人物を重ね合わせ、独特で優れた演技表現で的確に役の造形ができるようになる。 2. 役をどう生きていくかの判断を自身の心に問いかけ、その役の貫通行動を発見すると共に、登場人物の欲望の到達点に向かって邁進できるようにする。	1. 俳優としての演技力を高める為のテクニックや映画やドラマから導き出す演技の模倣、そして新たな発想によって魅力的な登場人物を造形し、的確な表現をできるようにする。 2. 様々な演技テクニックを学ぶ事で、さらにリアルな身体表現と感情を導き出し、オリジナリティ溢れる表現ができるようになる。
EGA99-3-040	応用	共通	キャリアプランニング1	選択	3	講義	2	2Q		33	33		34			映画の学びを仕事に繋げる上での具体的な準備に入る	映画の学びを具体的な仕事に繋げるための準備を進める。まず、自身の学びが他者の要望や問題解決にどのように繋がるかを検証する(クライアントワークの理解)。また、「就活サイト」をどのように活用するかを修得し、自身の希望する業界のインターンなどのリサーチを進める。さらに、映画学科の学びを仕事に繋げるための視点を発見し「エントリーシート」や「プレゼンテーション」においてそれを具体化する。	1. クライアントワークを理解し、自身の学びが他者の要望や問題解決にどのように繋がるかを検証できる。 2. 「就活サイト」を活用し、自身の希望する業界のインターンなどのリサーチを進め、エントリーを進めることができる。 3. 映画学科の学びを仕事に繋げるための視点を発見し、「エントリーシート」「プレゼンテーション」において他者に伝わる言葉で具体化できる。	1. 自身の学びが他者の要望や問題解決にどのように繋がるかを検証できる。 2. 「就活サイト」を活用し、自身の希望する業界のインターンなどのリサーチを進めることができる。 3. 映画学科の学びを仕事に繋げるための視点を探究し、「エントリーシート」の作成や「プレゼンテーション」の構築に取り組むことができる
EGA993-041	応用	共通	プロデュース演習1	選択	3	講義+演習	2	3Q					34	33	33	セルフプロデュース「書く力」と「話す力」を磨く	映画に限らず、「表現」の先にあるものは「それをどうやって人に届けるか」ということ、すなわち「発信」である。とくに監督、俳優など、クリエイティブワークを志す者にとっては、そうした「発信」の意識を持ちながら、自分で自分をプロデュースしていく力を培うことが肝要である。 【講義】この授業では、これからの時代に必要不可欠な「セルフプロデュース」のあり方、その戦略や戦術について学ぶ。 【演習】それらを踏まえた上で、「書く力」や「話す力」などの自己表現スキルを磨き、自身の創作や将来的なキャリアに繋げていく。	1. 伝えたい内容をよりの確に表現するために、言葉や構造を選択し、吟味しながら、他者の心を掴む文章を書くことができる。 2. 言葉の選択や話し方など語る技術を修得し、他者の心を掴むプレゼンテーションができるようになる。 3. 時代や社会の状況は動向を分析した上で、どのように「発信」していくのか、セルフプロデュースなどの事例から探り、分析し、自分なりの具体的なアイデアや方法に落とし込むことができる	1. 伝えたい内容を表現するために、言葉や構造を選択し、文章を書くことができる。 2. 言葉の選択や話し方など語る技術を修得し、プレゼンテーションができるようになる 3. 時代や社会の状況や動向を分析した上で、どのように「発信」していくのか、セルフプロデュースなどの事例から探り、分析することができる
EGA99-3-042	応用	共通	プロデュース演習2	選択	3	講義+演習	2	4Q				34		33	33	クライアントワークスー要望に対して魅力的な企画を提案する	自身の発案を「表現」ではなく「仕事」として考えた場合、そこには社会の要請やニーズというものが必然的に関係する。 【講義】この授業では、映画制作に限らず、商品開発やイベントの展開など、すべての制作(プロダクション)の起点となる企画書について、その魅力を訴えるだけでなく、それを受け取る側の要望にどう繋がるのかまでを想像するなど、書く上でのポイントを考察する。 【演習】それらを踏まえた上で、より訴求力のある言葉を発見するなど、企画書における言葉の選択や文章、構成を磨き、自身の創作や将来的なキャリアに繋げていく。	1. 企画の魅力を、より訴求力のある的確な言葉で表現し、企画書に落とし込むことができる 2. 受け取る側の要望を想像し、そこに繋がるストーリーを企画書の中に生み出すことができる。 3. 企画書全体の構成やレイアウトなど、受け取る側が読みやすく、引きつけられるような体裁を整えることができる。	1. 企画の魅力を言葉で表現し、企画書に落とし込むことができる。 2. 受け取る側の要望を想像し、企画書を作成することができる。 3. 企画書として読みやすい体裁を整えることができる。
EGA993-043	発展	共通	演技応用2	選択	3	演習	2	4Q			34	33	33			俳優事務所との契約に繋がるためのスキルを磨く	俳優を「表現」でなく「仕事」として考えた場合、そこには社会からの要請やニーズというものが必然的に関係する。また、俳優に就職は無く、俳優事務所とマネジメント契約を結びながら個人事業主として自立しなければならない。このように、俳優と社会との関係について理解することで、俳優として仕事をしていくために必要な要素を自覚し、そこに繋がるための方法を探究する。	1.俳優を仕事として考えた場合の冷静な自己分析ができ、そこに繋がるための具体的なアプローチを立案できる 2.事務所との契約や俳優として自立するために必要な社会的手続きなど、個人事業主として活動するために必要な条件を熟知し、計画性を持って将来を設計することができる	1.俳優を仕事として考えた場合の冷静な自己分析ができる 2.事務所との契約や俳優として自立するために必要な社会的手続きなど、個人事業主として活動するために必要な条件を述べることができる
EGA99-3-044	応用	共通	フィールドワーク1	選択	3	演習	2	2Q		33		34	33			社会の「仕事」や、地域の「課題」をリサーチし、問題を探る	映画の企画を立案するために、リサーチという方法があるように、それを映画以外のものに置き換えても、課題解決に向き合うアプローチにそれほど大きな違いはないであろう。この授業では、社会における「仕事」や、ある特定された地域における「課題」に対するリサーチを行い、そこにあるようなフィールドワークを実施するかも含めた課題解決のためのプランを組み上げる。	1. 丁寧なリサーチによって、その地域や仕事の状況を分析し、課題を発見できる。 2. 発見された課題に対し、どのようなフィールドワークを実施するかも含めた、課題解決のための現実的な裏付けのある具体的なプランを組み合わせることができる。	1. リサーチによって、その地域や仕事の課題を発見できる。 2. 発見された課題に対し、どのようなフィールドワークを実施するかも含めた、課題解決のための具体的なプランを組み合わせることができる。
EGA993-045	応用	共通	フィールドワーク2	選択	3	演習	2	3Q			33		33	34		リサーチから探り出した「問題」の解決案の提案	映画の企画を立案するために、シナリオハンティングという方法があるように、それを映画以外のものに置き換えても、課題解決に向き合うアプローチにそれほど大きな違いはないであろう。この授業では、「フィールドワーク1」で組み上げたプランをもとに、実際に特定の「仕事」や「地域」を対象にやフィールドワークを短期間で行う。そこでの発見を整理し、課題や本質を見出すとともに、解決のための具体的な提案をプランニングし、発表する。	1. 計画性を持って、仕事や地域の課題に対する質の高いフィールドワークを進めることができる。 2. フィールドワークによって、その地域や仕事の課題から、現実的な裏付けのある具体的な提案をプランニングできる。	1. 計画性を持って、仕事や地域の課題に対するフィールドワークを進めることができる。 2. フィールドワークによって、その地域や仕事の課題から、具体的な提案をプランニングできる。
EGA99-3-046	応用	共通	映像と社会1	選択	3	講義	2	3Q		33		34	33			映画の近接領域を学び、様々な視点から映像の歴史を振り返り、考察する	映画の学びを他の映像領域の仕事に広げると、そこには共通点もあれば、同じ機材を使うにも関わらず全く違う側面も発見できる。TVやインターネットなど、映画の近接領域の仕事について、映画と比較しながらその仕事の特色について詳しく学ぶ。また、映像文化的、社会的視点から、映画、TV、CM、インターネットその他映像全般についての歴史を振り返り、映像の未来を考察する。	1.TV、インターネットなど、映画の近接領域の仕事について、その構造や特色を述べるとともに、視野を広げ自身の未来までを含めて考察することができる。 2.映画はもちろん、TV、CM、インターネットなど映像全般における歴史を振り返り、映像の未来についてそこに生きる自身の問題にまで繋げて考察することができる。	1.TV、インターネットなど、映画の近接領域の仕事について、その構造や特色を述べることができる。 2.映画はもちろん、TV、CM、インターネットなど映像全般における歴史を振り返り、映像の未来について考察しその具体を述べることができる。
EGA993-047	発展	共通	映像と社会2	選択	3	講義	2	4Q		34		33	33			映画、映像を巡る世界的状況を考え、様々な視点からその未来を探究する	「映画と社会」で行った探究をさらに深く、映画、映像の世界的状況について詳しく知る。作り手だけでなく、バイヤーやキュレーターなど、そこにはさまざまな立場で映画・映像に関わる人たちがいる。このような専門領域から見た映画、映像の未来像を知ること、映画をはじめとする文化芸術が「社会の変化」に対し常に影響を受けるとや、逆にこれからの社会にどのような影響を与えることができるかまでを深く考察する。	1. 映画、映像には「作り手」だけでなく「バイヤー」や「キュレーター」などさまざまな仕事がある。その個々の具体だけでなく関係性までを含めを理解し述べることができる。 2. 映画をはじめとする文化が社会から受ける影響や、社会に与える影響について、世界という視点からだけでなく、そこに「表現者」「製作者」「研究者」「紹介者」「鑑賞者」としての自分のこれからのを重ねて考察することができる。	1. 映画、映像には「作り手」だけでなく「バイヤー」や「キュレーター」などさまざまな仕事がある。その具体を理解し述べることができる。 2. 映画をはじめとする文化が社会から受ける影響や、社会に与える影響について、世界という視点から考察することができる。