

										DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標	前提科目
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					
BTI99-1-017	入門	共通	舞台芸術リテラシー	必修	1	講義+演習	2	1Q			50		20	30		「協働」による表現の可能性を知る この2コース合同授業では、舞台芸術に不可欠な協働のあり方を体験的に修得する。講義では、学内二つの劇場で実施された公演の記録映像を鑑賞し、各公演での各コースと他方、または各領域と他領域との協働のあり方や協働による効果や成果を考察する。演習では、舞台芸術の要素である身体表現、立体造形、音楽などをテーマとしたワークショップを通して他者との創作過程のあり方を体系的に学ぶ。講義、演習を通して、協働による芸術表現の意義を見出し、これからの舞台創作に役立てていく。	・「総合芸術」である舞台芸術の特徴を具体的に理解し、ワークショップでの創作過程や成果物に意識的に反映させることができる。 ・他者とともに創作する協働過程から課題や可能性を顕在化させ、次のワークショップの中で積極的に活かすことができる。	・舞台芸術が「総合芸術」であることを具体的に理解し、自らが「総合芸術」を学ぶことの意義について関心を見出せる。 ・他者とともに創作する過程と成果物から、自らがより良い協働をしていくための課題と可能性を見出すことができる。		
BTI59-1-008	入門	舞D	舞台劇場入門	必修	1	講義+演習	2	1Q					60	20	20	舞台芸術における劇場での作法と心得、安全を学ぶ 安全ライセンス講習・春秋座説明講習・劇場技術の共通基礎の三点を軸にして劇場の知識と劇場で安全に配慮した技能(技術)を身につける。講義ではstudio21と春秋座の安全ライセンスを取得するための安全講習、また劇場技術の共通基礎を教科書として劇場技術の基礎を身につける。演習では高所作業実習、春秋座説明講習、客席設置講習などを実践し劇場で安全に配慮した技能(技術)を身につける。舞台デザイン全般に関わる入門授業である。	劇場技術、デザインワーク・スタッフワークの基礎を理解したうえで、高所作業や客席設置作業において必要となる技能を十分に修得し、適切な指示を出すことができる。また、春秋座やstudio21において正確で安全に十分配慮した技能を修得し、基本的な舞台デザインを構想できる。	劇場技術の基礎を学び、劇場におけるデザインワーク・スタッフワークの基本的な知識を理解できる。安全講習を通して劇場で安全に作業する姿勢を修得できる。高所作業実習、客席設置講習を通して春秋座またstudio21での安全に配慮した技能を修得する。この授業を通じて舞台デザインの基礎を理解できる。		
BTI57-1-001	入門	演技	演技・演出入門1	必修	1	講義+演習	2	1Q		30				50	20	モノローグを演じる準備 俳優が台本に出会ってから役を演じるまでの過程を体系的に学ぶ。講義では、俳優として客観的に台本や演じる役を分析していく。さらに、分析した劇世界と実社会や自らの体験との接点を探し考察する。演習では、喉に負担をかけない自然な発声法を体得し、講義で分析した台本の台詞表現に繋げる。また、「感覚の記憶」を研ぎ澄ますエクササイズを通して自分自身の内的体験を生かしたリアルな演技表現を体得し、「演技・演出Ⅱ」でのモノローグ(一人で演じる場面)の演技に繋げていく。これらを通して、自らの表現手段として演じる意義を見出していく。なお、演出志望者も俳優の演技を演出する手法を習得するために演技表現を体験する。	・劇世界と現実とを独創的観点を持って結び付けることで、モチーフの劇や役の新たな解釈や演じ方を提示できる。 ・正しく無理のない発声での表現が潜在的に身についている。 ・自身の内的体験を反映させて演じることで、演じることの楽しさ、おもしろさを見出せる。	・劇世界と現実との接点を見出すことで、俳優として関心をもってモチーフに取り組むことができる。 ・正しく無理のない発声で台詞表現 できる。 ・自身の内的体験を反映させて有機的に演技表現できる。		
BTI99-1-021	入門	共通	ミュージカル演習入門1	選択	1	演習	2	1Q		50			30	20		ミュージカルのための歌唱とダンス：発声法、楽譜の読解法／身体づくり、基本ルーティン ミュージカルに必要な「歌唱」と「ダンス」の技能を修得する入門科目です。「歌唱」では、正しい発声方法や楽譜を読解するための基礎知識、課題曲の実際的な表現方法学びます。「ダンス」では、踊るために必要な筋力トレーニングやストレッチ、また基本的なダンス動作とダンス・ルーティンを体系的に学びます。これらを通して「歌唱」と「ダンス」の習慣化すべき基本ルーティンを身につけるとともにミュージカル俳優としての心得も学びます。	歌唱：正しい発声法を修得し、歌唱表現に応用できる。基礎的な楽譜を読解し、歌唱表現に応用できる。課題曲のキャラクターや歌詞、音楽性を十分に理解し、独創性豊かに歌唱表現できる。ダンス：正しい身体の使い方を修得し、ダンス表現に適用できる。基本的ダンス動作を使って独創性豊かにダンス・ルーティンを踊ることができる。歌唱／ダンス：ウォーミング・アップや基本ルーティンを積極的に習慣的できる。	歌唱：正しい発声法を修得できる。基礎的な楽譜を読解できる。課題曲のキャラクターや歌詞、音楽性を理解し、歌唱表現できる。ダンス：怪我をしない正しい身体の使い方を修得できる。基本的ダンス動作を使ってダンス・ルーティンを踊ることができる。歌唱／ダンス：ウォーミング・アップや基本ルーティンを習慣的に身につけることができる。		
BTI99-1-022	入門	共通	舞台美術・大道具入門	選択	1	講義+演習	2	1Q					60	20	20	舞台美術・大道具の基礎を学ぶことで舞台デザインを理解する 舞台美術・大道具製作に必要な基礎知識を講義及び演習を通して学び、工具の使用方法、安全に舞台美術・大道具の製作・設置する方法を身につける。講義では美術・大道具のデザインと図面の作成方法を学ぶ。演習では舞台玄翁や鋸などのハンドツールから電動丸ノコやインパクトドライバーなどの電動工具使い方や安全な作業の方法、材木の知識などを学び舞台美術・大道具のスタッフワークの基礎を身につける。舞台美術・大道具の入門授業である。	大道具製作の基礎知識を全て理解した上で応用し、より高度な舞台装置の製作が出来る。大道具製作に使用する様々な素材・技法に精通し基礎的な造形に、より高度な表現を加えた舞台美術のデザインを構想することが出来る。	各種工具の名称、使用方法、材木などの素材と大道具制作図面の作成のための基礎知識を学び、それらを活用して舞台美術のデザイン、大道具製作・設置が出来るようになる。また作業に際して怪我をしない、させないための作業態度も併せて身につける。この授業を通じて舞台美術・大道具の視点から舞台デザインを視覚的に捉えることが出来るようになる。		
BTI99-1-018	入門	共通	作品研究入門1	必修	1	講義	2	2Q		50		20	30			舞台芸術概論 俳優や演出家、各プランナー、デザイナー、スタッフなどの専門家として舞台芸術の創作に携わるために必要な上演の構成要素や重要な作品とそれらが生まれた歴史的背景などの基礎知識を修得する。そのうえで、舞台芸術の特性を理解し、舞台芸術の在り方を批評的に捉えなおす。さらに、舞台芸術が持つ可能性や限界を考え、専門家として必要な自身の芸術観を模索するための力をつける。	舞台芸術の専門家として創作に携わるために必要な基礎知識を理解し、その理解を自主的に深めることができる。舞台芸術の特性を理解し、授業で学んだこと以外の要素と関連付けつつ、舞台芸術の在り方を批評的に捉えなおすことができる。舞台芸術が持つ可能性や限界を考え、授業で学んだこと以外の要素と組み合わせながら、自身の関心と論理的に関連付けて言語化できる。	舞台芸術の専門家として創作に携わるために必要な基礎知識を理解できる。舞台芸術の特性を理解し、舞台芸術の在り方を批評的に捉えなおすことができる。舞台芸術が持つ可能性や限界を考え、自身の関心と論理的に関連付けて言語化できる。		
BTI57-1-002	入門	演技	演技・演出入門2	必修	1	講義+演習	2	2Q			30			50	20	モノローグを演じる 「演技・演出入門1」での学びを発展させてモノローグ(一人で演じる場面)を演じる。講義では、演じる一場面での役の動機や目的、行動パターンを分析する。また、役の置かれた状況と自身の実体験を置き換えて考察することで役の心情を主体的に理解する。演習では、講義での分析や考察をもとにモノローグを構成し、クラスメートを観客として演じる。また、他者の演技を観察し、自身の解釈や表現との相違点などをディスカッションする。これらを通して、自身の実体験を肯定的に受け止め、演技表現に活かしていくことを学ぶ。なお、演出志望者も俳優の演技を演出する手法を習得するために演技表現を体験する。	・演じる一場面の細部までを分析し、場面の状況と実体験と結びつけることで新たな解釈を提示し、場面を構想できる。 ・演じる一場面の役の人生を私事として体験することを通して、演技の本質的な楽しさ、おもしろさを見出せる。 ・他者の演技のあり方を批評し、それを自身の演技に反映させることができる。	・演じる一場面を客観的また主観的に理解し、場面の演技を構想できる。 ・構想したことを演技表現に反映させ、真実の感情を使って一場面を演じることができる。 ・他者の演技を客観的に批評することができる。		
BTI99-1-023	入門	共通	ミュージカル演習入門2	選択	1	演習	2	2Q		50			30	20		ミュージカルのための歌唱とダンス2：発声法、課題曲分析／身体づくり、ダンスルーティン 「ミュージカル演習入門1」での学びを発展的に継続する「歌唱」と「ダンス」の技能を修得する入門科目です。「歌唱」では、正しい発声方法を潜在的に修得し、歌唱表現に活用していきます。また課題曲の歌詞からキャラクター理解を深化させます。「ダンス」では、筋力トレーニングやストレッチを継続することで身体の可動域を広げていきます。またより多彩なダンス動作を取り入れたダンス・ルーティンを体系的に学びます。これらを通して、観客の存在を視野に入れたパフォーマンスのあり方を身につけます。	歌唱：正しい発声法を修得し、歌唱表現に適切に応用できる。課題曲のキャラクターや歌詞、音楽性を十分に理解し、独創性豊かに歌唱表現できる。ダンス：身体強度と可動域の広さをダンス表現に応用できる。多彩なダンス動作を使って独創性豊かにダンス・ルーティンを踊ることができる。歌唱／ダンス：観ている人に向けて心豊かにパフォーマンスできる。	歌唱：正しい発声法を潜在的に修得し歌唱表現に活かすことができる。課題曲の歌詞・音楽性を理解し、キャラクターを意識して歌唱表現できる。ダンス：身体強度と可動域の広さを修得できる。多彩なダンス動作を使ってダンス・ルーティンを踊ることができる。歌唱／ダンス：観客を意識したパフォーマンスができる。		
BTI59-1-009	入門	舞D	舞台監督・映像入門	必修	1	講義+演習	2	2Q					20	60	20	舞台監督・舞台映像の基礎を学ぶことで舞台デザインを理解する 舞台監督・舞台映像のデザインワークの基礎を身につけることで舞台監督・舞台映像からの視点で舞台デザインを多角的に捉える方法を学ぶ。講義では、舞台デザインへの理解からスタートし舞台監督に必要な基礎知識(戯曲を読み込む方法、仕込みの進行方法、CUEシートの作成方法などの知識)、舞台映像に必要な基礎知識(映像機材の基本的な操作だけではなく、空間に映像をうつしたためのアイディアの出し方)を学び知識を修得する。演習では舞台監督(作品理解・進行)・舞台映像(PJの機能・マッピングの基礎)を実践し、それぞれのデザインワークの基礎を身につける。	舞台監督・映像の役割、必要な基礎知識を理解し上で、studio21の機材の使い方や作業の方法を理解出来るようになる。また、実技・実験を通じて進行プラン、スタッフワークの基礎を修得した上で、カンパニー全体を俯瞰して安全性を考慮した実現可能なプランを考え、それを具現化することが出来る。	舞台監督・舞台映像の基礎知識を学び、それぞれの課題に取り組むことで舞台スタッフとしての基本となる知識を身につける。その上で舞台監督(作品理解・進行)・舞台映像(PJの機能・マッピングの基礎知識)のそれぞれの基礎的な作業が出来るようになる。この授業を通じて舞台監督・舞台映像からの視点から舞台デザインを捉えることが出来るようになる。		
BTI99-1-024	入門	共通	舞台照明入門	選択	1	講義+演習	2	2Q					20	60	20	舞台照明の基礎を学ぶことを通して舞台デザインを照明の視点から理解する 舞台照明の視点からの舞台デザインを理解し、照明のデザインワークの基礎を身につける。講義では、舞台照明の役割への理解からスタートし、舞台照明に必要な基礎知識(光の性質、方向、効果、デザインの基礎、各種機材の知識)を修得する。演習では、studio21の照明機材を使用して照明機材の使い方や作業の方法を修得する。また、戯曲から発想して照明デザインやCUEを構想するなど講義と演習を通して照明のデザインワークの基礎を身につける。	舞台照明の役割、必要な基礎知識を理解しつつ、studio21の照明機材の使い方や作業の方法が理解できる。また、講義と演習を通して照明プラン、照明スタッフワークの基礎を修得した上で、戯曲から発想して照明デザインやCUEを考え、それらを具現化することができる。	舞台照明の基礎知識を学び、作業に取り組むことで舞台照明スタッフとしての基本となる心得を修得できる。その上で舞台照明の機材を用いた基礎的な作業と機材の特性を活かした基本的な照明プランを作成できる。舞台照明の視点から舞台デザインを理解することができる。	舞台劇場入門	

										DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標	前提科目
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					
BT159-1-010	入門	舞D	舞台デザインDX入門	必修	1	講義+演習	2	3Q					60	20	20	DX化が進む舞台デザインに必要なデジタルツールの活用方法を学ぶ	舞台デザインに必要なデジタルツールを使いこなせるようになること、そしてそれらをどの様に活用することで舞台デザインに活かせるのかを考察する力を身につける。講義では製図ソフト「vectorworks」を学び精度の高い図面が作成出来るようになることを中心に、Excelなどの表計算ソフト、ipadの活用方法などのデジタルツールを使いこなすための基礎知識を学ぶ。演習ではコンピュータソフト、ipadなどのデジタルツール、SNSなどを実際に使用し、舞台デザインにおいてどのような活用方法が見出せるかを考察する。舞台デザインワーク全般に必要なデジタルツールの入門授業である。	各種デジタルツールを自由に使いこなせるようになった上で、自身の活動に積極的に利用することができる。授業を通して今後必要なDXを理解し、舞台デザインにおける新たな活用法を見出すことができる。	PCを使用して、「vectorworks」「Excel」などのコンピュータソフトの基礎知識を身につける。それぞれの課題に取り組むことで技術として操作出来るだけでなく、作品のクリエイションに活かす手法を発想出来るようになる。デジタルツールを駆使して作品創作のミーティングに役立つ精度の高い資料を作成出来るようになる。	
BT199-1-019	入門	共通	作品研究入門2	必修	1	講義	2	3Q		50			30	20		演劇を中心とした舞台芸術の歴史	舞台芸術の歴史を学び、多様な作品や表現方法の存在を知ること、舞台芸術作品の理解・創作に必要な基礎知識を修得する。同時に、重要な作品や表現方法を文化的背景や歴史的文脈の中で理解することで論理的思考力を鍛える。歴史の上に自分たちの創作が成り立つことを意識し、既存の歴史記述を批判的に捉えたうえで、自分たちの創作とどのようにつなげていけるかを考える。	舞台芸術作品の理解・創作に必要な基礎知識を幅広く修得できる。重要な作品や表現方法を文化的背景や歴史的文脈の中で深く理解できる。既存の歴史記述を批判的に捉えたうえで、自分たちの創作とどのようにつなげていけるかを考える、独創性のある構想を立てることができる。	舞台芸術作品の理解・創作に必要な基礎知識を修得できる。重要な作品や表現方法を文化的背景や歴史的文脈の中で理解できる。既存の歴史記述を批判的に捉えたうえで、自分たちの創作とどのようにつなげていけるかを考えることができる。	
BT157-1-003	入門	演技	演技・演出入門3	必修	1	講義+演習	2	3Q			30			20	50	二人一組の会話劇を演じる	「演技・演出入門2」でのモノローグを発展させて二人一組での会話劇を演じる。講義では、演じる一場面のサブテキストや役と役の関係性に焦点を当てて分析する。また、相手役を実生活の中での人物に置き換えることで主體的に理解する。演習では、文感エクササイズを通して相手役に有機的に応ずることを体得し、講義で分析した一場面を相手役と一緒に構想し、演じる。また、他のペアの演技を観察し、自分たちとの解釈や表現の相違点をディスカッションする。これらを通して、実生活での自身と他者との関り方を肯定的に受け止め、演技に活かすことを学ぶ。なお、演出志望者も俳優の演技を演出する手法を習得するために演技表現を体験する。	・演じる一場面の役と役の関係性を細部まで分析し、実体験と結びつけることで場面の新たな解釈を提示できる。 ・相手役とともに独創性豊かに場面を構想できる。 ・心情のキャッチボールを通して、共演者と演じる会話劇の本質的な楽しさ、おもしろさを見出せる。 ・他者の演技のあり方を批評し、それを自身の演技に反映させることができる。	・演じる一場面の台詞表現や役と役の関係性やその移り変わりを主體的に理解できる。 ・相手役とともに一場面の演技表現を構想できる。 ・有機的に受け答えをしながら会話劇を演じることができる。 ・他者の演技を具体的に批評することができる。	
BT199-1-025	入門	共通	ミュージカル演習入門3	選択	1	演習	2	3Q					30	30	40	ミュージカルのための歌唱とダンス 3：発声法、課題曲分析／バレエの型、ユニゾン	「ミュージカル演習入門2」での学びを発展的に継続する「歌唱」と「ダンス」の技能を修得する入門科目です。「歌唱」では、正しく歌唱できる声域を広げて歌唱表現に活用していきます。また課題曲ではミュージカルでの演出を意識した表現を修得します。「ダンス」では、基礎トレーニングを継続しながら、ミュージカルのアンサンブルを意識したユニゾンのダンスを修得します。これらを通して舞台空間で共演者とパフォーマンスする技能や心得を身につけます。	歌唱：正しく発声できる声域を広げて潜在的に歌唱表現に活かすことができる。課題曲の空間性やキャラクターのおかれた状況を考察し、独創性豊かに身体表現しながら歌唱できる。ダンス：バレエの基本的な型を正確に修得できる。共演者に十分に意識してユニゾンのルーティンを踊ることができる。歌唱／ダンス：ミュージカルの中の歌唱とダンスのあり方を見出すことができる。	歌唱：正しく発声できる声域を広げて歌唱表現に活かすことができる。課題曲の空間性やキャラクターのおかれた状況を考察し、身体表現しながら歌唱できる。ダンス：バレエの基本的な型を修得できる。共演者とともにユニゾンのルーティンを踊ることができる。	
BT199-1-026	入門	共通	舞台音響入門	選択	1	講義+演習	2	3Q					20	20	60	舞台音響の基礎を学ぶことを通じて舞台デザインを音響の視点から理解する	舞台音響の視点からの舞台デザインを理解し、音響のデザインワークの基礎を身につける。講義では、舞台音響の役割への理解からスタートし、舞台音響において必要な基礎知識(音の正体、電気音響、基礎的電気知識、音響機器の特性)を学び知識を修得する。演習ではstudio21の音響機材を使用しstudio21の音響機材の使い方や作業の方法を学び、戯曲から想像して音楽や効果音を考え、PC等を使用して録音や編集を行うなど演技・実験を通じて音響のスタッフワークの基礎を身につける。	舞台音響の役割、必要な基礎知識を理解しつつ、studio21での音響の基礎的技能を修得する。また、演技・実験を通じて音響プラン、音響スタッフワークの基礎を修得した上で、戯曲から想像して音響デザイン(効果音、効果音楽、集音方法、CUE)を考え、それを具現化することが出来る。	舞台音響の基礎知識を体験的に学ぶことで舞台音響スタッフとしての基本的な心得を身につける。その上で舞台音響の機材を用いた基礎的な技能を修得する。また、機材の特性を活かした基本的な音響プランを作成出来るようになる。この授業を通じて舞台音響の視点から舞台デザインを理解することが出来るようになる。	舞台劇場入門
BT199-1-020	入門	共通	進級研究・制作1	必修	1	講義+演習	2	4Q		20	30	10	10	10	20	短編作品の舞台化を通して協働を体験的に学ぶ	1年次1～3Qでの学びを基に短編の創作と劇場上演を実施することで舞台創作の協働過程を実験的に体験する。講義では、台本の形式を理解し、演出、俳優、音響、照明、美術、舞台監督等の役割に応じた台本分析の基礎的方法論を修得する。また、役割に応じた稽古の進め方や機材の使用手法、プランのつくり方を修得する。演習では、グループに分かれて自身が選択した役割に応じた創造プロセスを実践する。また、すべての役割が協働してstudio21において成果発表を実施する。成果発表後には、創造プロセスと成果物について振り返りを実施する。これらを通して、自身が協働制作の一員であることを認識し、2年次以降の公演演習において求められるコミュニケーション力や技術力を身につける。	・協働過程の中で自らの役割を十分に理解しながら、独創性をもって課題に取り組むことができる。 ・他者や他部署との連携によって生じる支障や摩擦を自身の視野を広げる動機や機会に変えていくことができる。 ・ライブ・アートである舞台芸術の特性を理解し、観客の存在を視野に入れた作品発表の実現に貢献できる。	・協働過程の中での自らの役割を理解し、課題に主体的な姿勢で取り組むことができる。 ・他者や他部署と連携を取りながら、自らの課題を具現化できる。 ・成果発表当日における自らの役割を理解し、作品発表の実現に貢献できる。	
BT199-1-027	入門	共通	ミュージカル演習入門4	選択	1	演習	2	4Q					30	30	40	ミュージカルのための歌唱とダンス 4：キャラクターとしての歌唱表現とダンス表現	「ミュージカル演習入門3」での学びを発展的に継続する「歌唱」と「ダンス」の技能を修得する入門科目です。「歌唱」では、正しい発声での歌唱をキャラクター表現に活用していきます。また課題曲では、キャラクターを意識した歌唱表現を修得します。「ダンス」でもまた、基礎トレーニングを継続しながら、課題として提示されたキャラクターを分析し、キャラクターとしてのダンス表現を修得します。これらを通してミュージカルの物語を表現するための技能や心得を身につけます。	歌唱：正しい発声法を発展的にキャラクター表現に活かすことができる。課題曲の役のキャラクター性を分析し、キャラクターとして心豊かに歌唱表現できる。ダンス：課題として提示されたキャラクターを分析し、キャラクターとして心豊かにダンス表現できる。身体の強度や可動域の広さを発展的にキャラクター表現に活かすことができる。歌唱／ダンス：ミュージカルでの歌唱とダンスのあり方を見出すことができる。	歌唱：正しい発声法をキャラクター表現表現に活かすことができる。課題曲の役のキャラクター性を分析し、キャラクターとして歌唱表現できる。ダンス：課題として提示されたキャラクターを分析し、キャラクターとしてダンス表現できる。身体の強度や可動域の広さをキャラクター表現に活かすことができる。	
BT199-1-028	入門	共通	舞台衣装・小道具・制作入門	選択	1	講義+演習	2	4Q					20	20	60	舞台衣装・小道具・制作の基礎を学ぶことで舞台デザインを理解する	舞台衣装・舞台制作・小道具の視点からの舞台デザインを理解し、それぞれのデザインワークの基礎を学ぶ。講義では舞台衣装・舞台制作・小道具の役割への理解からスタートし、各セクションにおいて必要な基礎知識を学ぶ。演習では演技・製作を通じて各セクションのデザインプランのための知識や製作方法、スタッフワークの基礎を身につける。	舞台衣装・舞台制作・小道具の基礎知識を応用し、より多様な舞台表現に対応した製作活動を展開出来る。多種多様な素材に精通しその特性を活かしたもの作りができ、台衣装・舞台制作・小道具の視点から舞台デザインに貢献することが出来る。	舞台衣装・舞台制作・小道具の基礎知識を体験的に学ぶことで、これらのスタッフとしての基本となる心得を身につける。その上で舞台衣装や小道具の作成において必要となるミシンや工具などを用いた基礎的な技法を修得し、各セクションの特性を活かした基本的プランを構想、作成出来るようになる。	
BT199-2-029	基礎	共通	舞台芸術プランニング	必修	2	講義+演習	2	1Q				50	20	30		業界研究／アート・マネージメント	社会の中での「舞台芸術」のあり方をプロデュースまたはマネージメントの視点から紐解いていくことで自分たちが学んでいる「舞台芸術」の業界研究へとつなげていく。また、企画書や予算書の作成方法など舞台芸術のマネージメントを具体的に学ぶことで、自分たちが関わる公演がどのように成立しているのか制作的な視座から理解する。これらを学ぶことを通して広く社会で働くための汎用能力を身につけるとともに、自身の進路を考えていく糸口とする。	・社会の中で舞台芸術がどのように成立しているのか具体的な事例等を参照しながら実際の説明ができる。 ・現実味のある企画立案をもとに説得力のある企画書が作成できる。 ・現実味のある予算案をもとに説得力のある予算書が作成できる。	・社会の中で舞台芸術がどのように成立しているのか理解し、自らの言葉で説明できる。 ・架空の公演の企画・制作者として自身が意図することを企画書の形式にまとめることができる。 ・架空の公演の企画・制作者として予算案を作成し、予算書の形式に落とし込むことができる。	
BT159-2-011	基礎	舞D	舞台デザイン基礎研究1	必修	2	講義+演習	2	1Q			70	30				専門の領域にとらわれず自分の専門性を考察する力を身につける	創作体験をもとに自身の専門性を見つめ今後の活動の指針を定めることができるようになる。講義では、1年生の様々な入門授業で身につけた舞台デザインの多角的な視点と知識・技術を統合して、専門の領域にとらわれず自分の専門性をデザインしていく方法に関して解説する。演習では実際の戯曲から抜粋したいくつかのシーンをstudio21にて上演形式で構築し、実際のシーンを創作することで舞台作品の創作プロセスを体験する。	各入門授業で習得した舞台デザインの知識・技術を統合して、専門領域にとらわれず作品をデザインし、そのデザイン案をプレゼンテーションできるようになる。戯曲から抜粋したシーンをstudio21で実際に上演する際に各セクションのチームとしてデザインプランの実現へ向けての中心的な役割を担うことができる。演習を通して自身の専門性を見極め今後の進路を考えることができるようになる。	劇場技術の基礎を学び、劇場におけるデザインワーク・スタッフワークを身につける。小作品を作成する課題に取り組む中で、他スタッフとの協働を経験し、企画案やデザイン案のプレゼンテーションが出来るようになる。演習を通して自身の専門性を見極め今後の進路を考えることができるようになる。	

										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	前提科目	
BTI57-2-004	基礎	演技	演技・演出基礎1	必修	2	講義+演習	2	1Q					40	30	30	自分から離れたキャラクターを演じる	現代演劇の台本をモチーフに自身とは年齢や性別、国籍、社会的地位や経歴などが大きく異なるキャラクターを演じることを体験する。講義では、台本と演じる役に関するリサーチや分析を通して、役の身体性や内面性を想定し、テーマを導き出す。演習では、声域を広げる発声練習や他者を観察し、身体的習慣や癖を真似るエクササイズなどを通して役の身体性を形成し、役の内面性を導き出していく。講義で分析した台本から抜粋した一場面を共演者と演じるシーン・スタディでは、自分とは離れた役を有機的に自然に演じることを学ぶ。これらを通して、キャラクターを演じる技能を修得するとともに、他者の人生に関心を持ち共感する力を身につける。	・台本を客観的に読解し、細部まで分析、考察することで、劇のテーマや世界観、また演じる役を独創性豊かにイメージできる。 ・他者や役のモデルとなる人物に関心を持って観察し、自身の身体的／内面的可動域を広げてイメージした役を明確に形成できる。 ・イメージした役の人生の断片を共演者とともに真実味をもって体験し、場面と役のテーマを独創性豊かに表現できる。	・台本を客観的に読解し、分析することで劇のテーマや世界観、また演じる役を具体的にイメージできる。 ・他者や役のモデルとなる人物を観察し、自身の身体的／内面的可動域を広げてイメージした役を具体的に形成できる。 ・イメージした役を共演者とともに有機的に演じることで場面と役のテーマを表現できる。		
BTI99-2-032	基礎	共通	ミュージカル演習基礎1	選択	2	演習	2	1Q		30				30	40	ブロードウェイ型ミュージカル基礎1	ダンス一曲、歌唱一曲を個人ではなく全員で協力して仕上げる。与えられた曲に対し踊りや歌を、「何を伝えたいか」「どのように踊りたいか、歌いたいのか」の設定を全員で意見で討議し合い、観てる人にどうすれば伝えることができるかを考え、全員で一つの目標を導き出す。ダンス、歌唱共にミュージカルナンバーを練習する。	クラスが一丸となり、協力し合うために、率先してまとめ助け合う事ができ、他者との調和を保ちクラスの能力が向上するように全員が輝くための工夫をする。	今までに学んだことを活かし、自身がどのように踊り、歌いたいかを取り入れながら全員で協力し合い、他者との揃え方を意識し全員で一曲を仕上げ表現し、伝える事ができる。		
BTI99-2-033	基礎	共通	演技表現演習1	選択	2	演習	2	1Q		40	30				30	俳優の素養として殺陣を学ぶ	俳優の素養として時代劇で培われた「殺陣」を体験的に理解する。この授業では殺陣のテクニックを体系化し、その核となる「身体性」と「精神性」を身につけることを目標とする。さらには「型」や「スタイル」にそれらを結びつけ発展させるプロセスを身につける。また、礼法や所作、身体表現の美しさを並行課題として学び、俳優として必要な「心と体を同時に使う能力」を修得する。	与えられた状況や役柄に対して、心身を連動させ具体的に行動に移すことができる。また自身の動きだけにとらわれず相手の動きにも的確に反応し主体的に全体の流れを構築することができる。	ひとつひとつの動作の意味合いを理解したうえで、基本的な殺陣の「型」を取り入れた一場面を有機的に演じることができる。		
BTI59-2-012	基礎	舞D	舞台デザイン基礎研究2	必修	2	講義+演習	2	2Q				20	60	20		舞台デザインを多角的に再考し、自身の専門職へのロードマップを研究する	今までの各入門授業と舞台デザイン基礎研究1での学びを統合して、自身の今後の専門領域の道路を選択するための論理的考察力を身につける。講義では、舞台デザイナーあるいは劇場芸術家または技術スタッフとして活躍する講師陣の仕事のプロセスや心構え、舞台デザインの世界で働くことの実感を解説していく。演習では学内の劇場のスタッフのみならず、びわ湖ホールやロームシアターなどの京都近郊の劇場見学や劇団四季のスタッフを招いての講義、劇団活動の実感を四季劇場で見学するなど学外での研修を通して様々なスタッフの仕事を見学し社会と舞台デザインの関わり方に関して専門領域を超えた知見を広める。	プロの現場で働くスタッフ・講師陣の作業を見学、講義を受けることにより劇場のデザインワーク・スタッフワークを理解し、自身の将来の道路を決定する材料を獲得できるようになる。この授業を通して社会と舞台デザインの関わり方に関して専門領域のみにとらわれない広い知見を獲得し自身の今後の活動に活かすことができる。	様々な劇場や劇団スタッフなどの作業を見学し、ゲスト講師の話を聞くことで劇場技術を理解し、劇場芸術家のデザインワークを概観できるようになる。また劇場見学を通して舞台スタッフの働き方を知ること、卒業後の自身の道路について具体的なイメージを持つことが出来るようになる。		
BTI57-2-005	基礎	演技	演技・演出基礎2	必修	2	講義+演習	2	2Q					20	20	60	シェイクスピア劇を演じる	非日常的で詩的な台詞で描かれた古典演劇の代表、シェイクスピア劇を演じる。講義では、シェイクスピア劇の歴史的背景や特徴をリサーチする。また劇や演じる役を分析することで、シェイクスピア劇の普遍的テーマを導き出す。演習では、長台詞に対応するためのスピーチや発声法、比喩表現など非日常性の高い台詞に感わされることがなく自然体で有機的に演じるためのエクササイズを体系的に実施する。そして講義やエクササイズを通して理解、体得したことを総合的に使ってシェイクスピア劇の一場面を演じる。これらを通して、古典演劇を演じる技能を身につけるとともに、現代を生きる私たちがシェイクスピア劇を演じる意義を見出していく。	・モチーフとして選んだ劇の演じる場面や役を丁寧に分析し、シェイクスピア劇の普遍的テーマを導き出すことによって、劇の新たな解釈や価値観を提示できる。 ・真実の感情をとないながら非日常的で詩的な台詞を表現できる。 ・劇や役の新たな価値観を一場面を演じる中で表現できる。	・モチーフとして選んだ劇の演じる場面や役を分析し、シェイクスピア劇の普遍的テーマを導き出せる。 ・非日常的で詩的な台詞を心遣うかに表現できる。 ・自ら導き出した劇や役のテーマを一場面を演じる中で表現することができる。		
BTI99-2-034	基礎	共通	ミュージカル演習基礎2	選択	2	演習	2	2Q			30			30	40	ブロードウェイ型ミュージカル基礎2	少人数グループに与えられた踊りや歌を『魅せる』ため、他者に『伝えるため』にはどのようにすれば、よい踊りなのか、またはよい歌かの目標を決め、観てる人にどうすれば『魅せる、伝えることができる』かを再度考え導き出す。また少人数になった時の身体に出せる最大限の使い方や演技で学んだことを活かし、表現の仕方のテクニックを学ぶ。	少人数での歌唱、踊る際に『見せる』ではなく『魅せる』ことを意識し最大限に身体を使い、全員の時は違うことを表現する事ができる。	ダンス、歌ともに、少人数でのナンバーを課題とし、演技の授業で習ったことを活かし、歌は主にデュエット曲を練習する。ダンスは手振りなどつけ歌いながら踊る事ができる。相手がいる歌や踊りを他者に見せるといふ事を意識して身体を最大限に使い、歌い踊る事ができる。		
BTI99-2-035	基礎	共通	演技表現演習2	選択	2	演習	2	2Q		40				30	30	俳優の素養として京舞を学ぶ	日本舞踊の一流派として京都で発展してきた京舞井上流を体験的に理解する。基礎訓練に始まり、期末には短い曲を舞えるようにする。また、能楽や歌舞伎、文楽、他流派の日本舞踊などさまざまな古典芸能の実演やビデオ鑑賞も交えることで、京舞の独自性を知ると同時に日本の古典芸能の持つ共通した特徴や特性を考察する。古典芸能を体験的に学ぶことで、俳優としての身体的、知的可動域を広げ、現代演劇での演技に役立てていく。	・役どころを理解し、舞うことで心情を表現できる。 ・日本の古典芸能の文化的、社会的意義を自らの言葉で説明することができる。	・基礎的な短い曲を舞うことができる。 ・日本の古典芸能の特徴や特性を自らの言葉で説明できる。		
BTI99-2-036	基礎	共通	舞台デザイン専攻研究応用1	選択	2	講義+演習	2	3Q					20	60	20	studio21（小劇場）規模での公演のためのデザイン技法を研究する	studio21規模の小劇場における普遍的な舞台デザイン力と技術力を実践的に身につける。講義では舞台監督領域・舞台美術領域・舞台照明領域・舞台音響領域・制作衣装小道具映像領域に別れてstudio21規模の小劇場での公演に必要なデザインワーク、アートワーク、スタッフワークを担当するための専門的な知識を学び修得する。演習ではstudio21で行われる演劇公演を念頭に、studio21で実際に舞台デザイナーとして活動するためのデザイン技法を実際の戯曲のデザインに取り組むことで修得する。	小劇場（studio21）での公演において授業で身に付けた能力を前提に舞台スタッフのチーフとしての役割を理解し必要な能力を身につける。この授業を通してstudio21規模の小劇場における基礎的な舞台デザイン力と技術力を活かしたデザインを構想し、自身のプラン実現に向けて他セクションとの関係構築を継続的に行うことが出来るようになる。	小劇場（studio21）での公演において舞台スタッフとして自らの役割を理解し、各セクションに必要な機材の知識を修得する。各セクションの演習を通してスタッフワークにおける協働を体験し劇場における作法を身につけ、実際に機材を用いて作業が出来るようになる。		
BTI99-2-030	基礎	共通	公演準備演習基礎	必修	2	演習	2	3Q			50			20	30	演劇公演の準備過程を体験する	小劇場（studio21）において演劇公演を実施するための準備を他部署と連携しながら計画的に実施する。俳優、演出助手は、演出家のビジョンを理解し、戯曲のリサーチ、読合せ、立ち稽古等のリハーサルを体系的に進める。スタッフは、演出家のビジョンを理解し、俳優のリハーサルに立ち合いながらリサーチ、プランニング、実験、製作など各部署に求められる公演準備を体系的に進める。これらを通して他者や他部署と協働しながら一つの目標に向かって主体的に行動することを学ぶ。	・協働過程の中で自らの役割を十分に理解しながら、独創性をもって課題に取り組むことができる。 ・主体的に作品のリサーチや分析を進めることで演出家の設定したテーマを十分に理解し、制作過程の中で明確に反映させることができる。 ・他者や他部署と連携することで生じる支障や障害を、作品をより良く実現化するための原動力に変えて作品制作に向き合うことができる。	・協働過程の中で自身の役割を理解し、主体的に制作を進めていくことができる。 ・演出家が設定した作品テーマを理解し、制作過程の中で反映させることができる。 ・他者や他部署とコミュニケーションを取りながら、自身の制作物の調整や修正に粘り強く向き合うことができる。		
BTI99-2-037	基礎	共通	ミュージカル演習応用	選択	2	演習	2	3Q		30				30	40	ミュージカル・パフォーマンス	今までの学んだ知識や体力、精神力を活かし、大劇場で発表するために必要な踊り方、歌い方を研究する。振り付けられた踊りを、「どのように踊りたいか」歌唱では自身で選んだ歌を「どのように歌いたいか」を自分で導き出し、観てる人にどうすれば伝えたい事が伝わるかを考え出す。ダンスは歌いながらも踊るようになり、歌は人に魅せる歌を歌えること。ダンス、歌唱ともにミュージカルナンバーを発表する。また来年の春秋座発表に向け、エネルギーの出し方を見出す。	一つのコンサート（発表会）の流れを意識し、観客全員が魅了されるようなエネルギーを出し歌い、踊り楽しむことができる。	発表の際に自分はどうしたいか、何を伝えたいかという事を、自信を持って楽しんで人に魅せる歌を歌うことができる。ダンスはチームワークや責任を持って他者との調和を意識し最大限のエネルギーを出して前に向かって踊る事ができる。		

										DPとの関連						テーマ	目的と概要	学習目標	到達目標	前提科目
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					
BT199-2-038	基礎	共通	舞台デザイン専攻研究応用2	選択	2	講義+演習	2	4Q					20	20	60	小劇場でのデザインを生み出し実現するための方法論を研究・実践する	第4Qのstudio21で行われる授業発表公演に向けてそれぞれの領域で作成したデザインプランを実現し、劇場での上演へと結び付ける能力を身につける。講義では、舞台監督領域・舞台美術領域・舞台照明領域・舞台音響領域・制作衣装小道具映像領域に別れてstudio21での公演に必要なデザインワーク、アートワーク、スタッフワークを構想する手法、プレゼンやディスカッションを通して実現可能なプランを作成する方法論を考察する。演習ではstudio21で行われる演劇公演のためのそれぞれの領域のデザインを構想し、演出家へのプレゼンなどを通して現実的なプランの作成を実践する。	小劇場（studio21）での公演において、授業で身につけた能力を発展させた緻密なデザインプランが作成出来るようになる。明瞭な資料の作成、的確な情報共有、他セクションとの連携のためのプレゼンテーションを行い各セクションのチーフとして自身のセクションを導いていく求心力を身につける。	小劇場（studio21）での公演において舞台デザイン領域研究基礎の授業で身につけた知識と技術を発展させて、舞台デザインを構想するための手法を身につける。各セクションの演習を通して様々な機材の特性を理解し、機材を使ったデザインを構想することが出来るようになる。	
BT199-2-031	基礎	共通	進級研究・制作2	必修	2	講義+演習	4	4Q		10	20	10	10	20	30	舞台作品を社会に発信することを学ぶ @studio21	これまでの学びを生かしてstudio21での演劇公演を実現させる。俳優、演出助手は、演出家のビジョンを理解し、稽古場での通し稽古、劇場でのゲネプロ等、公演までの過程を踏んで、公演に臨む。各スタッフは、演出家のビジョンを理解し、俳優の稽古に立ち合いながら最終的なプランニング、実験、製作を完了し、劇場での仕込みから上演、搬出までの過程を体験する。これらを通して、舞台芸術は社会の縮図である観客と時空を共有する一回性の芸術であることを体験的に理解する。公演終了後には、協働による制作過程を振り返るとともに、上演作品が観客にどのように受け取られたかを検証し、これからの公演活動に役立てていく。	・協働過程の中での自身の役割を十分に理解し、他者と連携しながら主体的かつ効果的な演技やプランを提案できる。 ・上演作品のテーマや上演意義を十分に理解し、準備してきたことを上演作品の中で十分に発揮できる。 ・上演作品としての社会的、芸術的意義や成果を客観的に振り返り、自らの言葉で批評できる。 ・発表公演の中での自身の成果と課題を上演作品としての社会的、芸術的意義と結び付けて論じることができる。	・協働過程の中での自身の役割を理解し、発表公演の実施に向けて具体的な準備ができる。 ・発表公演の実施に貢献できる。 ・上演作品としての意義や成果を自身の言葉で振り返ることができる。 ・発表公演の中での自身の成果と課題を具体的に振り返り、これからの活動にどのように活かすのか具体的に説明できる。	
BT199-2-039	基礎	共通	舞台作品特講・劇作	選択	2	講義+演習	2	夏期集中					20	60	20	オリジナル戯曲の創作	劇作の方法論を学び、夏季集中の短期間で短編～中編のオリジナル戯曲を執筆する。講義では、いくつかの既存の戯曲を分析し、戯曲の形式やテーマ性、ストーリー性を考察することで、自らの戯曲執筆に役立てていく。演習では、講義での学びを活かして、箱書きから本編まで体系的にオリジナル戯曲を書き進めていく。執筆後には、リーディングと講評会を実施する。この授業はオリジナル戯曲の創作を通して、演劇作品を舞台化する際の起点となる「戯曲」をより良く理解し、劇作家としてだけでなく自身の役職の創作活動に活かしていくことを目的とする。	・執筆戯曲を通して新たな価値観を提供できる。 ・自身や他者の執筆作品を社会的、芸術的視点を持って批評することができる。 ・自身や他者の執筆作品がどのような舞台作品になるのか自身の専門性を活かして具体的に構想することができる。	・戯曲の形式を理解し、上演台本として使用可能な短編～中編の戯曲を執筆できる。 ・自身や他者の執筆作品を客観的に批評することができる。 ・自身や他者の執筆作品がどのような舞台作品になるのか具体的に構想できる。	
BT199-3-044	応用	共通	リサーチ・スタディ1	必修	3	講義+演習	2	1Q		40			30	30		舞台創造、論文執筆のためのリサーチ・テクニック	舞台芸術作品の映像や舞台芸術に関連した既成の論文や評論などを参照しながら、舞台芸術を読み解くための多様な視点のあり方を学ぶ。その多様な視点の中から、劇作家、演出家、俳優、舞台スタッフとして舞台を創造していくために学んできた自分達の技術や関心と結びつくものを探し、自分の視点を獲得する。さらに、その視点を深めるためのリサーチ手法を学び、実際のリサーチを体験する。	舞台芸術作品を読み解くための多様な視点を複数結び合わせながら、自分なりの視点から適切な手法で舞台芸術作品を読み解き、その結果を研究ノートにまとめることができる。それと同時に、その視点を自主的に再検討することでブラッシュアップし、鋭い批評性を持たせて自身の問いを創出することができる。	舞台芸術作品を読み解くための多様な視点を複数結び合わせながら、自分なりの視点から適切な手法で舞台芸術作品を読み解き、その結果を研究ノートにまとめることができる。	
BT159-3-013	応用	舞D	舞台デザイン専攻社会実装	選択	3	講義+演習	2	1Q				60	20	20		各専門領域での社会でのデザイン活動に参加して自身の専門性を探索する	舞台デザイン専攻研究応用で身につけた各領域での知識と技術を発展させて、実社会の舞台デザイン活動を経験することで自身の舞台デザイン力と技術力を実践的に身につけるとともに自身の実力がどこまで到達しているのかを把握する。講義では舞台デザイン専攻研究基礎で学んだ各専門領域に参加して実社会での舞台デザイン活動の内容、社会と舞台デザインの関わり方の作法と心得を考察する。演習では実際にクリエーションの現場に関わり創作活動に参加する。この授業を通して自身の専門性と現状の到達レベルを把握し、舞台デザイン領域研究応用での研究内容を積極的に検討することが出来るようになることを目指す。	複数の社会のクリエーションの現場や創作活動に参加することを通して自身の専門性と現状の到達レベルを把握し、社会と舞台デザインの関わり方に関して、自分の考えを述べる事が出来る。自身のこれまでの制作をしっかりと振り返り、卒業後のキャリアデザインを含めて今後の学習の目的を明確にすることが出来る。	社会のクリエーションの現場や創作活動に参加することを通して、社会と舞台デザインの関わり方を理解することが出来る。またその理解をもとに今までの授業で身につけてきた知識や技術を社会の中の舞台デザインとして活かす方法を見出す事が出来る。	
BT199-3-047	応用	共通	公演準備演習1	選択	3	演習	2	1Q			50			20	30	演劇／ミュージカル公演リハーサル	大劇場（春秋座）において演劇／ミュージカル公演を実施するための準備を各分野が連携しながら計画的に実施する。演劇公演を選択した俳優、演出助手は、戯曲のリサーチ、読合せ、立ち稽古等のリハーサルを体系的に進める。ミュージカル公演を選択した俳優、演出助手は、作品のリサーチ、ダンス、歌稽古、読合せを体系的に進める。スタッフは、俳優のリハーサルに立ち合いながらリサーチ、プランニングなど各役職に求められる公演準備を体系的に進める。これらを通して他者や他部署と協働しながら一つの目標に向かって主体的に制作を進めることを学ぶ。	・協働過程の中での自らの役割を十分に理解しながら、他者や他部署と連携することで生じる支障や障害を、作品をより良く具現化するための原動力に変えて作品制作に向き合うことができる。 ・主体的に作品のリサーチや分析を進めることで演出家の設定したテーマやビジョンを明確に理解し、制作過程の中で効果的に反映させることができる。	・協働過程の中での自らの役割を理解し、課題に取り組むことができる。 ・主体的に作品のリサーチや分析を進めることで演出家の設定したテーマやビジョンを理解し、制作過程の中で反映させることができる。	
BT157-3-006	応用	演技	演技表現演習3	選択	3	演習	2	1Q				30	30	40		声優の仕事を学ぶー基礎編	アニメ作品やゲームのアフレコ、ナレーションなど多様化している声優の仕事の諸相を知り、それらを体験的に学んでいく。発声法や発語法（滑舌）など声優としての基礎を身につけた後、既存のアニメ作品をモチーフに、声優としての作品解釈、役づくり、表現方法を学ぶ。また、既存のナレーション原稿をモチーフに、内容の解釈やそれに基づく適切な表現方法などを学ぶ。声優に必要な基礎を身につけることで、声優の仕事ー応用編での技術修得に繋げていく。	・正しい発声法や発語法を身につけ、聞き取りやすい効果的な台詞表現ができる。 ・アニメ作品のキャラクターを深く理解し、声優として独創性豊かに表現することができる。 ・ナレーション原稿の内容を理解し、ナレーターとして効果的に表現することができる。	・正しい発声法や発語法を身につけ、台詞表現ができる。 ・アニメ作品のキャラクターを声優として演じることができる。 ・ナレーション原稿をナレーターとして表演することができる。	
BT199-3-045	応用	共通	キャリアデザイン	必修	3	講義+演習	2	2Q				40	30	30		企業研究／インターン演習／オーディション演習	自身が望む進路に向けた具体的な準備方法を修得し、实际的に進めていく。舞台デザインコースは、舞台スタッフとして働くことを業界研究・企業研究に取り組むことで具体的に学び、インターンシップに参加するための準備としてポートフォリオの作成を行う。演技・演出コースは、俳優として芸能事務所等へ所属するためのオーディション準備とプロフィールの作成を行う。また、演出家あるいは劇場、芸能関連のスタッフ、マネージャー等として働くことを、業界研究・企業研究に取り組むことで具体的に学ぶ。どちらのコースも一般就職へ向けて、舞台芸術学科での学びを振り返り、いかに広く社会で役立てていくか考察する。	・これまでの学びを多角的に振り返り、広い視野を持って進路を決定できる。 〈舞台デザインコース〉 ・業界研究・企業研究を行い、5社以上（一般企業含む）のインターン研修先を決めることができる。 ・これまでの自身の活動をまとめた効果的なポートフォリオが作成できる。 〈演技・演出コース〉 ・業界研究・企業研究を行い、5社以上（一般企業含む）のインターン研修先を決めることができる。 ・自己紹介ツールとして、効果的なモノローグやポートフォリオを作成できる。	・これまでの学びを多角的に振り返り、進路を決定できる。 〈舞台デザインコース〉 ・業界研究・企業研究を行い、具体的なインターン研修先を決めることができる。 ・これまでの自身の活動をまとめたポートフォリオが作成できる。 〈演技・演出コース〉 ・業界研究・企業研究を行い、具体的なインターン研修先を決めることができる。 ・自己紹介ツールとして、モノローグやポートフォリオを作成できる。	
BT159-3-014	応用	舞D	舞台デザイン専攻研究発展1	選択	3	講義+演習	2	2Q				20	60	20		春秋座（大劇場）規模での公演のためのデザイン技法を研究する	舞台デザイン専攻研究応用で身につけた小劇場での知識と技術を発展させて、春秋座規模の大劇場における普遍的な舞台デザイン力と技術力を実践的に身につける。講義では舞台監督領域・舞台美術領域・舞台照明領域・舞台音響領域・制作衣装小道具映像領域に別れて春秋座規模の大劇場での公演に必要なデザインワーク、アートワーク、スタッフワークを担当するための専門的な知識を学び修得する。演習では春秋座で行われる演劇・ミュージカル公演を念頭に、春秋座で実際に舞台デザイナーとして活動するためのデザイン技法を実際の戯曲のデザインに取り組むことで修得する。	大劇場（春秋座）での公演において授業で身につけた能力を前提に舞台スタッフのチーフとしての役割を理解し必要な能力を身につける。社会と舞台芸術の関係性を考察した上で自身の舞台デザインが持つ意義を明確にしたデザインプランを構想し、セクションの中心となって活動することが出来るようになる。	大劇場（春秋座）での公演において舞台スタッフとして自らの役割を理解し、各セクションに必要な機材の知識を修得する。各セクションの演習を通してスタッフワークにおける協働を体験し劇場における作法を身につけ、実際に機材を用いた大劇場でのデザインを構築することが出来るようになる。	
BT199-3-048	応用	共通	リサーチ・スタディ2	選択	3	講義+演習	2	2Q				30	50	20		論文執筆のためのリサーチ・テクニック	「リサーチ・スタディ1」での学びを発展的に参照しながらリサーチ対象を幅広く探求し、自分の問題意識を顕在化する。さらにその問題意識を第三者に適切に伝えるための基礎的な論述方法を学ぶ。授業内では、ディスカッションを通して他者の研究やリサーチ方法と自らのそれらを比較検討し、自らの研究に役立てていく。	自分の視点で舞台芸術を読み解き、自分の問題意識を顕在化して探求し、論述することができる。さらにその論述を自主的に再検討することでブラッシュアップし、批評性を持たせた文章に仕上げる事が出来る。	自分の視点で舞台芸術を読み解き、自分の問題意識を顕在化して探求し、論述することができる。	

										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	前提科目
BTI99-3-049	応用	共通	公演準備演習2	選択	3	演習	2	2Q			50			20	30	演劇／ミュージカル公演リハーサル	公演準備演習1での学びを発展させて、大劇場において演劇／ミュージカル公演を実施するための準備を各分野が連携しながら進めることを修得する。俳優、演出助手は、演出家のビジョンを理解し、スケーリング、立ち稽古、通し稽古等のリハーサルを体験する。スタッフは、演出家のビジョンを理解し、俳優のリハーサルに立ち合いながらプランニング、実験、製作など各分野に求められる公演準備を体験する。これらを通して、他者や他部署と協働しながら、より社会的、芸術的に意義のある公演の実現に向けて準備することを体験的に理解する。	・協働過程の中での自らの役割を十分に理解しながら、他者や他部署と連携することで生じる支障や障害を、作品をより良く具現化するための原動力に変えて作品制作に向き合うことができる。 〈舞台デザインコース〉 ・上演作品の社会的意義を見出し、自らのデザインや製作物に反映できる。 〈演技・演出コース〉 ・リハーサルの中で、上演作品の社会的意義を見出し、自身の表現に反映できる。	・他者や他部署と連携しながら自身に求められた制作を進めることができる。 〈舞台デザインコース〉 ・公演の実現に向けて、自身に求められたデザインや製作を提示できる。 〈演技・演出コース〉 ・リハーサルの進捗に合わせて、演出助手または俳優として自らの表現を提示できる。	
BTI57-3-007	応用	演技	演技表現演習4	選択	3	演習	2	2Q					30	30	40	声優の仕事を学ぶー応用編	「演技表現技法3」での学びを発展させて、実際の現場やオーディションで必須となる初見の台本やナレーション原稿を使っての表現やマイクの効果的な使い方などを修得する。また、ボイスサンプルの作成を目的に実際の録音スタジオでの収録を体験し、ポートフォリオやプロフィールに役立てる。実際の声優の技術を学ぶことで、アニメ作品やゲーム、ナレーションなど多様化している声優の仕事を経験的に深く理解していく。	・初見のモチーフでも与えられた役や原稿内容を的確に理解し、生き生きと効果的に演じることができる。 ・マイクを通しての効果的な表現方法を身につけ、ナレーションやキャラクター表現ができる。 ・声優としていくつかのキャラクターを的確に演じ分けたボイス・サンプルを作成できる。	・初見のモチーフでも与えられた役や原稿内容を理解し、演じることができる。 ・マイクを通してナレーションやキャラクター表現ができる。 ・声優としてポートフォリオに添付するボイス・サンプルを作成できる。	
BTI59-3-015	応用	舞D	舞台デザイン専攻研究発展2	選択	3	講義・演習	2	3Q					20	20	60	大劇場でのデザインを生み出し実現するための方法論を研究・実践する	春秋座で行われる授業発表公演に向けてそれぞれの領域で作成したデザインプランを実現し、劇場での上演へと結び付ける能力を身につける。講義では専門の各領域に別れて春秋座での公演に必要なデザインワーク、アートワーク、スタッフワークを構想し、実現可能なプランを作成する方法論を発展的に考察する。演習では春秋座で行われる公演のためのそれぞれの領域のデザインを構想し、演出家へのプレゼンなどを通して小劇場と比べて大規模になる大劇場での現実的なプランを作成し、春秋座で作品を上演する。この授業を通して公演を上演する社会的な意義を考察し自身の今後の活動の指針を持つことを目指す。	大劇場（春秋座）での公演において授業で身につけた能力を発展させて各セクションのスタッフのチーフとして自身のセクションを導いていく求心力を身につける。公演を実現する経験を通して社会の中での舞台芸術の意義を理解し、自身の今後の活動の指針を明確にすることが出来る。	大劇場（春秋座）での公演において舞台デザイン専攻研究応用1で構想した舞台デザインを実現するための手法を身につける。各セクションの演習を通して様々な機材の特性を理解し、機材を使ったデザインを構想し、大劇場での公演において舞台スタッフとして自らの役割を果たすことが出来るようになる。	
BTI99-3-050	応用	共通	リサーチ・スタディ3	選択	3	講義・演習	2	3Q				30		50	20	論文執筆	「リサーチ・スタディ2」での学びと成果を発展的に参照、また取捨選択して、論文形式にまとめていく。授業内では随時、ディスカッションや他者の執筆内容を読むことを通して他者の研究と自らのそれを比較検討し、自らの論文執筆に役立てていく。さらに、論文完成後には、各自が研究プロセスと成果についてプレゼンテーションを実施する。	自分の視点で舞台芸術を読み解き、自分の問題意識を顕在化して探求し、その結果を論文の形式でまとめることができる。さらにその論文を自主的に再検討することでブラッシュアップし、批評性を持たせた文章に仕上げることができる。また、他者の研究論文に対して批評的に論評できる。	自分の視点で舞台芸術を読み解き、自分の問題意識を顕在化して探求し、その結果を論文の形式でまとめることができる。	
BTI99-3-051	応用	共通	公演演習	選択	3	演習	4	3Q			30	30			40	舞台作品を社会に発信することを学ぶ @春秋座	各分野が連携し大劇場（春秋座）での演劇／ミュージカル公演の最終準備を経た上でより芸術的、社会的に意義のある作品の上演を目指す。演劇／ミュージカル公演を選択した俳優、演出助手は、通し稽古、劇場実験、劇場でのゲネプロ等、公演までの過程を体験し、公演に臨む。スタッフは、最終的なプランニング、実験、製作を完了し、劇場での仕込みから上演、撤出までの過程を体験する。これらを通して、舞台芸術は社会の縮図である観客と時空を共有する一回性の芸術であることを体験的に修得する。公演終了後には、協働による制作過程を振り返るとともに、上演作品が観客にどのように受け取られたかを検証し、卒業制作公演に役立てていく。	・上演作品のテーマや芸術的、社会的意義を十分に理解し、準備してきたことを上演作品の中で十分に発揮できる。 ・上演作品としての社会的、芸術的意義や成果を客観的に振り返り、自らの言葉で批評できる。 ・発表公演の中での自身の成果と課題を上演作品としての社会的、芸術的意義と結び付けて論じることができる。	・他者や他部署と連携しながら、自らに求められた制作を進め、公演の実施に貢献できる。 ・上演作品としての意義や成果を自身の言葉で振り返ることができる。 ・発表公演の中での自身の成果と課題を具体的に振り返り、これからの活動にどのように活かすのか具体的に説明できる。	
BTI59-3-016	応用	舞D	先端・舞台デザイン研究	選択	3	講義・演習	2	4Q			60		20	20		専門の領域を超えて舞台デザインの現在から未来と社会の関係を考察する	自身の専門性を超えて現在の舞台デザインと社会の関係性が今後どのように変化していくのかを考察し、それに対応する能力を身につける。講義では現実空間の舞台芸術にとどまらず、メタバースなどの仮想空間での舞台芸術の可能性を先行事例などを研究しつつ考察する。演習では実際に身につけてきた技術を活かした未来の舞台デザインを生み出すことに挑戦する。この授業を通して舞台デザインと社会の関係性、変わりゆく世界の中で未来の展開を考察する力を身につけ、自身の舞台デザインの意義を明確にすることを旨とする。	現実空間の舞台芸術にとどまらず、メタバースなどの仮想空間での舞台芸術の進展を考察し、自身の舞台デザインの可能性を発展させることが出来る。	現在の舞台デザインと社会の関係性が今後どのように変化していくのかを考察することが出来る。変わりゆく世界の中で未来の展開を考察に合わせて自身の舞台デザインの意義を明確にすることが出来る。	
BTI99-3-046	応用	共通	進級研究・制作3	必修	3	講義・演習	4	4Q		20	10	20	20	20	10	社会への第一歩となる作品を企画、準備する	社会に発信するに相応しい卒業研究、さらには卒業後の進路につながる構想を形成する。卒業制作公演の企画、演出等を希望する場合は、作品の選択または創作を進める。俳優を希望する場合は、主体的にリハーサルをする方法論を修得する。スタッフは、卒業研究として携わる役職を選択し、役割に応じた準備プロセスを修得する。期末には、卒制企画を選抜し、座組を成立させる。論文、個人研究を希望する場合は、既存の論文や戯曲等を参照しつつ、自身の研究テーマや研究方法を具体化していく。また、すべての履修者がこれまでの学びを広く社会で活かしていくための企画を立案する。これらを通して、自身の具体的な将来像を見出ししていく。	・公演企画参加者は、企画の社会的、芸術的意義を見出し、参加動機と研究計画に反映させることができる。 ・個人研究希望者は、社会的、芸術的意義のある研究テーマを想定し、研究動機や研究計画に反映させることができる。 ・すべての履修者がこれまでの学びをより広い視野を持って発展させ、社会での有意義な活かし方を提示できる。	・公演企画参加者は、選択した企画への参加動機と役割に応じた研究計画を口述、論述できる。 ・個人研究希望者は、選択した研究テーマに対する動機と問題意識、研究計画を口述、論述できる。 ・すべての履修者がこれまでの学びを応用発展させて、社会での活かし方を提示できる。	
BTI99-4-052	発展	共通	舞台芸術・総合演習1	必修	4	演習	2	1Q		30	30		40			卒業制作公演準備1／論文執筆準備1	卒業研究・制作に向けた準備プロセスのあり方を理解し、体験的に修得する。演出家、俳優、各スタッフ等として卒業制作公演に参加する場合は、企画毎に分かれて上演作品に関するリサーチやリサーチに基づく実験、ワークショップを個人、またはグループで実施する。個人研究の場合は、自身が選んだ研究テーマに関するリサーチを計画的に進めていく。上演作品や研究テーマに関する多角的なりサーチや実験を行うことで自ら選択した卒業研究のテーマや題材をより深く理解し、次の段階の現実的なアウトプットに活かしていく。	・自身が選んだ題材やテーマのリサーチや実験するための適切で効果的な方法を立案し、実際にリサーチを進めることができる。 ・社会的、芸術的な切り口からリサーチができる。 ・リサーチや実験で知り得たことを次の段階（演技、演出、プランニング、デザイン、戯曲執筆）で効果的に役立てていくための構想ができる。	・自身が選んだ題材やテーマのリサーチや実験方法を立案し、実際にリサーチを進めることができる。 ・リサーチや実験で知り得たことをまとめ、次の段階（演技、演出、プランニング、デザイン、戯曲執筆）でどのように役立てるか構想できる。	
BTI99-4-053	発展	共通	舞台芸術・総合演習2	必修	4	演習	2	2Q			30		30	40		卒業制作公演準備2／論文執筆準備2	「舞台芸術・総合演習1」での成果や課題を実際的に活かしながら、卒業研究・制作のアウトプットへと発展させる。演出家、俳優は、リサーチやワークショップで修得したことを読合せ、立ち稽古等のリハーサルへと発展させていく。各スタッフは、リサーチや実験で修得したことをプランニング案やデザイン案へと発展させていく。個人研究（論文、戯曲執筆）の場合は、リサーチで修得したことを踏まえて、構成を考案し、第一稿を執筆する。この段階では、試行錯誤を繰り返すことで多くの選択肢を獲得し、より良い成果物の製作へと繋げていく。	・リサーチ、実験、ワークショップでの成果をより効果的に活かし、立ち稽古の中で表現できる。 ・リサーチ、実験の成果をより効果的に活かし、いくつかのプランニング、デザインを立案できる。 ・リサーチ、実験の成果をより効果的に活かした第1項が執筆できる。	・リサーチ、実験、ワークショップでの成果を活かし、立ち稽古の中で表現することができる。 ・リサーチ、実験の成果を活かし、複数のプランニング案、デザイン案を提示できる。 ・リサーチ、実験の成果を生かし、第1項が執筆できる。	

										DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標	前提科目
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					
BTI99-4-054	発展	共通	卒業研究・制作	必修	4	演習	8	後期		10	10	30	10	10	30	社会へ向けた卒業制作公演の実施 ／論文、戯曲等の執筆	「舞台芸術・総合演習2」で修得したことを発展させて、卒業制作公演を実施する。または論文、戯曲等を執筆する。公演企画に参加する場合には、演出家をリーダーとして、上演作品が包含する社会的、芸術的ビジョンやメッセージを共有し、自らの表現に反映させる。また、主体性と協調性を発揮し、他者と協働することで学内の劇場における演劇、ミュージカル公演を成立させる。個人研究の場合は、それぞれが選択したテーマに基づき、論文、戯曲等を完成させる。4年間の集大成として、舞台芸術作品、または研究論文、戯曲などの成果物を通して広く社会に新たな価値観を提示する。	・自身が選んだ役職において、卒業制作公演の成立に社会的、芸術的意義を持って貢献できる。 ・上演に至るまでの制作プロセスと成果や課題を社会的、芸術的切り口から批評的に論述、口述できる。 ・自身が関わった上演作品について、その社会的、芸術的意義をより的確に論述、口述できる。 ・自身が選んだテーマにおける論文、戯曲を提示できる。 ・自身の問題意識や研究の中に社会的、学術的価値観を見出し、それを論述、口述できる。	・自身が選んだ役職において、社会に向けた卒業制作公演に貢献できる。 ・上演に至るまでの制作プロセスと成果や課題を客観的また批評的に論述、口述できる。 ・自身が関わった上演作品について、その社会的、芸術的意義を論述、口述できる。 ・自身が選んだテーマにおける論文、戯曲、作品を完成させ社会に向けて提示できる。 ・自身の問題意識や研究に関する価値観を客観的また批評的に論述、口述できる。	
BTI99-2-040	基礎	共通	作品研究1	選択	2・3	講義	2	2Q		40		30	30			現代演劇	そもそも「現代演劇」とは、どのような演劇を指しているのか？それらは、ジャンルやスタイルを超えて「現代演劇」として特徴づけられるものなのか？といった問いを念頭におきながら、日本を含めたアジアの、そして欧米の「現代演劇」を映像資料や戯曲、評論などを参照しながら概観する。さらには、「現代演劇」として知り得た知識や情報と自分自身との関連性を舞台実演家としての視点から考察していく。	現代演劇の多様なあり方を理解し、社会や文化や歴史など近接する諸分野と関連付けながら、自身の問題意識の中でその概観を捉えなおし、批評的視点を持って自身の言葉で口述・論述できる。さらに、自分の理解の範囲外にある諸問題への関心も広く持ち、絶えず自分の問題意識を問い直し、自分が立ち上げた理論を壊し、さらに組み直すという動態性を持つことができる。	現代演劇の多様なあり方を理解し、社会や文化や歴史など近接する諸分野と関連付けながら、自身の問題意識の中でその概観を捉えなおし、批評的視点を持って自身の言葉で口述・論述できる。	
BTI99-2-041	基礎	共通	作品研究2	選択	2・3	講義	2	2Q		40		30	30			ミュージカル、エンターテインメント	ブロードウェイ・ミュージカル(海外ミュージカル)をはじめとするミュージカルの歴史や背景の考察を糸口としてエンターテインメントとは何かを考える。また、アニメやマンガなど他領域のエンターテインメントを原型としながら独自の発展を見せている2.5次元ミュージカルを題材に、今日の日本のミュージカル、さらには日本のエンターテインメントについて考えていく。	「エンターテインメント」としての舞台芸術について、そのエンターテインメントを巡る社会のあり方とへの目配せを行いつつ、独自の視点を持って論述、口述することができる。さらに、「エンターテインメント」が社会に与える影響に対し、文化の差異や社会情勢や諸メディアの性質を考慮に入れながら考察することができ、「エンターテインメント」を巡る現象を批評的な目線で分析することができる。	「エンターテインメント」としての舞台芸術について、そのエンターテインメントを巡る社会のあり方への目配せを行いつつ、独自の視点を持って論述、口述することができる。	
BTI99-2-042	基礎	共通	作品研究3	選択	2・3	講義	2	3Q		40			30	30		西洋の古典演劇——シェイクスピア演劇	シェイクスピアが戯曲を書いた背景には、エリザベス朝演劇独自の劇場・言語・文化があった。講義では、シェイクスピア作品の時代性への理解を通して、シェイクスピア戯曲が織り成す舞台の諸相を読み解く。また、英語の原文と日本語の翻訳をそれぞれ検討し実際に演じてみることで、シェイクスピアの劇言語の面白さに触れる。そのような作品理解を経て、現代日本におけるシェイクスピア作品の意義や可能性について考察する。	シェイクスピア作品の背景となる時代の劇場・言語・文化を理解し、現代を生きる私たちの視点から、シェイクスピア作品の魅力と意義を自らの言葉で論述、口述することができる。その際、その言葉に現代社会や舞台芸術に対する批評性を含めることができる。	シェイクスピア作品の背景となる時代の劇場・言語・文化を理解し、現代を生きる私たちの視点から、シェイクスピア作品の魅力と意義を自らの言葉で論述、口述することができる。	
BTI99-2-043	基礎	共通	作品研究4	選択	2・3	講義	2	3Q		40			30	30		日本の伝統芸能——演劇における「伝統」と「現代」	日本には、能・狂言、文楽、歌舞伎など、さまざまな伝統演劇が存在する。そうした多様な創造性は、現代における「創作」へと、どのように結びつけて考えることができるのだろうか。この授業では、様々な映像資料や文献を参照しながら「伝統」を横断的に概観する。さらには、現代演劇との関連性における「伝統」の可能性を舞台実演家の視点から多面的に考察していく。	日本にある伝統演劇の多様性を学び、それらの伝統演劇と現代演劇との結びつきを理解し、独自の視点で論述、口述することができる。その際、その言葉に現代社会や舞台芸術に対する批評性を含めることができる。	日本にある伝統演劇の多様性を学び、それらの伝統演劇と現代演劇との結びつきを理解し、独自の視点で論述、口述することができる。	