

舞台芸術学科（舞台デザインコース）カリキュラムツリー 2020年度入学生用

進路	舞台スタッフ				一般企業		進学	
	テクニカル	デザイン	マネージメント	マネージメント	デザイン		進学	
	舞台進行、照明、音響 美術、衣装	舞台進行、照明、音響 美術、衣装	企画制作、企画広報・営業	企画制作、広報、営業 総合職	映像、web、ディスプレイ 展示		大学院、専門学校、劇団養成所	
DP	人間力				創造力			
	知識／思考力		行動力／倫理観		発想力／構想力／表現力			
4	卒業研究・制作 4単位							
	卒業研究・プランニング 4単位							
3	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 50%; padding: 5px;">「★」9科目中 4単位以上修得</div> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 50%; padding: 5px;">青枠は授業発表公</div> </div>							
	6	★インディビジュアル・スタディⅡ 論文の書き方 2単位	★社会実装Ⅱ 社会実装 2単位		●舞台デザインⅥ 2単位 小劇場・大劇場の技術を 運用する方法を学ぶ	★総合演習・デザインⅡ 3単 位 演劇、ミュージカルの春秋座公 演	履修する場合は総合演習・舞台 監督Ⅱ、音響Ⅱ、照明Ⅱ、舞台美術Ⅰ Iを習得していること	
5	★インディビジュアル・スタディⅠ 論文の書き方 2単位	★社会実装Ⅰ 社会実装 2単位	●舞台デザインⅤ 2単位 インターンシップ	「○」2科目中 4単位以上修得	★総合演習・舞台監督Ⅱ 舞台監督 2単位	★総合演習・音響Ⅱ 音響 2単位	※選択する場合この4科目 のなかで1つまで履修可 ※履修の場合、総合演習・ 舞台デザインⅠを習得して	
4					★総合演習・照明Ⅱ 照明 2単位	★総合演習・舞台美術Ⅱ 舞台美術 2単位		
2	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 50%; padding: 5px;">◎2年次以上科目 4科目中で4単位以上修得</div> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 50%; padding: 5px;">「▲」7科目中 4単位以上修得</div> </div>							
	◎作品研究Ⅲ 2単位 西洋の古典演劇	◎作品研究Ⅳ 2単位 日本の伝統芸能	■舞台デザインⅣ 2単位 小劇場の劇場技術を学ぶ		▲総合演習・ダンスⅡ 2単位 ダンス公演を制作する	▲総合演習・デザインⅠ 小劇場の劇場技術を学ぶ 2単位	履修する場合は総合演習・舞台監督Ⅰ、音響Ⅰ、照	
	グローバル・スタディⅠ 英語で学ぶ演技 1単位	グローバル・スタディⅡ 英語で学ぶ演技 1単位		「■」2科目中 4単位以上修得	舞台作品特講・劇作 劇作 2単位	舞台デザイン特講・衣装 衣装 2単位	舞台デザイン特講・映像 舞台映像 2単位	演技・演出Ⅳ 2単位 シェイクスピアのシーンスタディ
◎作品研究Ⅱ 2単位 エンターテインメント	◎作品研究Ⅰ 2単位 現代演劇	■舞台デザインⅢ 2単位 劇場技術の基礎を学ぶ		▲プランニング基礎 2単位 舞台公演の企画制作を学ぶ	▲総合演習・舞台監督Ⅰ 舞台監督 2単位	▲総合演習・音響Ⅰ 音響 2単位	演技・演出Ⅲ 2単位 スタイル/キャラクターワーク	
3				▲総合演習・ダンスⅠ 2単位 ダンス公演のための準備	▲総合演習・照明Ⅰ 照明 2単位	▲総合演習・舞台美術Ⅰ 舞台美術 2単位	総合演習・演技Ⅰ 2単位 演劇公演のための準備	
1	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 50%; padding: 5px;">選択する場合この4科</div> </div>							
	舞台芸術史 2単位 世界の演劇史を学ぶ	演技・演出Ⅱ 2単位 演劇基礎・発声、身体訓練、 役作りなど	舞台創作基礎Ⅱ 2単位 劇場における創作活動基礎		舞台デザインⅡ 2単位 舞台デザインの基礎 (製図・エレベーション)を学 ぶ			舞台基礎演習・ボークルⅡ ボークルⅡ 1単位
1	舞台芸術概論Ⅰ 2単位 「舞台芸術とは？」を学ぶ入門 講義科目	演技・演出Ⅰ 2単位 演劇基礎・発声、身体訓練、 役作りなど	舞台創作基礎Ⅰ 2単位 安全ライセンス・高所作業実習 電動工具実習・各作業実習		舞台デザインⅠ 2単位 デザインに必要な機材たちの 特性を理解し、操作を学ぶ	コラボレーション基礎 2単位 協働をテーマに実施する 舞台芸術入門演習		舞台基礎演習・伝統芸能Ⅱ 京舞 1単位
								舞台基礎演習・ダンスⅡ ダンス 2単位
								舞台基礎演習・ボークルⅠ ボークルⅠ 1単位
								舞台基礎演習・伝統芸能Ⅰ 京舞 1単位
								舞台基礎演習・ダンスⅠ ダンス 2単位

- 必修(講)
- 選必修
- 選択(講)
- 必修(演)
- コース必修
- 必修(演)
- 選必修(演)
- 選択(演)

- キャリアインターンシップⅢ
2単位
- キャリアインターンシップⅡ
1単位
- キャリアインターンシップⅠ
1単位

【1-c】カリキュラムマップ（舞台芸術学科）

芸術学部 ディプロマ・ポリシー

人間力 自立したひとりの人間として 生きるための基盤の力	知識	人間、社会、自然等に関する知識・情報を体系的に収集・理解できる
	思考力	正しい情報をもとに、物事を論理的に考えることができる
	行動力	自らを律しながら、設定した課題に粘り強く継続的に取り組むことができる
	倫理観	自らの良心に従い、社会のために芸術・デザインの力を活かすことができる
創造力 芸術の力を 社会のために活かす	発想力	豊かな感性からの直感を、概念・イメージなどにまとめることができる
	構想力	概念・イメージなどを紡ぎ合わせ、テーマ・仮説として練り上げることができる
	表現力	テーマ・仮説などを、様々な媒体によって可視化し提案することができる

- ◎ DPを達成するために特に重要
- DPを達成するために重要
- △ DPを達成するために望ましい

科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力
舞台基礎演習・ダンスI	選択	1	演習	2	前期					◎	○	
舞台基礎演習・ダンスII	選択	1	演習	2	後期					◎	○	
舞台創作基礎I	必修	1	演習	2	前期			◎			○	○
舞台創作基礎II	必修	1	演習	2	後期			◎			○	○
舞台表現演習・ボーカルI	選択	2	演習	2	前期					◎	○	
舞台表現演習・ボーカルII	選択	2	演習	2	後期					◎	○	
卒業研究・制作プランニング	必修	4	演習	4	前期	○	○	○	○	◎	○	
卒業研究・制作	必修	4	演習	4	後期	○	○	○	○	○	○	◎
舞台基礎演習・ボーカルI	選択	1・2	演習	1	前期					◎	○	
舞台基礎演習・ボーカルII	選択	1・2	演習	1	後期					◎	○	
舞台基礎演習・伝統芸能I	選択	1・2・3・4	演習	1	前期	○				◎		
舞台基礎演習・伝統芸能II	選択	1・2・3・4	演習	1	後期					◎		○
舞台デザインI	選必	1・2・3・4	演習	2	前期	○				◎		○
舞台デザインII	選必	1・2・3・4	演習	2	後期	○				◎		○

テーマ	授業概要	到達目標
ダンス——表現可能な身体づくり	ジャズダンス、ストリートダンス等のメソッドを用いたトレーニングを行い、身体の可動域を広げ、動きや技といったダンスを踊るための基礎を身につける。様々な動きを通して、身体への理解と意識を広げていく。さらに、音楽と動きを合わせることで、リズム感を養い、柔軟性や瞬発力、身体をコントロールしながら自由に動かす技術を高める。	基礎的ダンスムーブメントの動きを生かして与えられた振付を踊ることができる。
ダンス——ダンス表現	ダンスの基本的なテクニックを元に、「踊り」の表現方法をより発展的に学ぶ。動きを表現に繋げるプロセスを習得しながら、それぞれの表現力を生かしたダンスとは何かを探求する。さらに、音楽、空間、テーマなどの様々な状況での創造性を高め、常に自由な発想で表現する力を身につける。	パフォーマーに必要な身体技術を身につけ、自力でムーブメントを生み出せる。また、他者の振付を自らの身体で表現することができる。
演技・演出/スタッフワーク基礎	この科目は〈舞台デザイン〉と〈演技〉の2つの異なる授業で構成されている。 〈舞台デザイン〉安全ライセンス講習+春秋座説明講習+工具実習 〈演技・演出〉テキスト（戯曲）を演出家、俳優として読み解き、表現する方法論を体験的に学ぶ。	在籍するコースの枠組みを越えて、春秋座、またstudio21で安全に作業することができる。工具や機材の安全な使い方を身につけることで、構想したデザインを製作することができる。 また、詩や短編小説などをモチーフとした短い劇をグループで創作し、舞台化することができる。
演技・演出/スタッフワーク基礎	この科目は〈舞台デザイン〉と〈演技〉合同でテキスト（戯曲）を演出家・俳優・音響・照明・舞台美術、として読み解き、協働して表現する方法論を体験的に学ぶ。	在籍するコースの枠組みを越えて、既存の短編戯曲を上演台本として舞台化し、劇場で発表することができる。
ボーカル表現—応用	舞台表現基礎VIIIで習得した内容を発展的に学ぶこの授業では、既存のミュージカルナンバーを使って、バラードからアップテンポ、クラシックからポップスまで多様なスタイル、役どころの曲目を表現力豊かに演じる（歌いこなす）力を身につける。	多様なスタイルのミュージカル・ナンバーを演じる（歌唱表現する）ことができる。
ボーカル表現—ミュージカル基礎	「ミュージカル」の中で役を演じながら歌唱表現できる力を身につける。また、期末の小発表に向けて、ワイヤレスマイクを装着しての歌唱技術やオーケストラ演奏に合わせての歌唱表現など劇場空間で歌唱できる能力も習得する。	ミュージカル公演の中で歌唱表現することができる。
卒業制作公演の企画と稽古、または論文や戯曲執筆準備	これまでの学習成果を基本に、演劇やダンス、ミュージカル作品等の発表公演（「卒業制作公演」）の実施を目指し、上演作品を企画検討する。さらには、一人一人が自主的に参加企画と役職を選択して稽古に取り組む。または、舞台芸術に関連する研究論文や戯曲を執筆する（「個人研究」）準備をする。	卒業制作公演：卒業制作公演に向けて、役職を選択し、自身が選択した企画の共演者やスタッフと協働して準備ができる。 個人研究：論文執筆に向けて、テーマを明確にし、文献等による調査ができる。または、戯曲執筆に向けてテーマを明確にし、箱書きが作成できる。
卒業制作公演の上演、または論文や戯曲の執筆	卒業制作公演：前期中に実施した実験公演の成果と課題を踏まえて、計画的に稽古とプランニングを重ね、学内の劇場等で卒業制作公演を実施する。 個人制作：前期中に実施した調査を踏まえて、論文や戯曲の完成へ向けに計画的に執筆を行う。 上記いずれの形式においても、卒業研究の完成を4年間の集大成とすると同時に社会への第一歩と位置付ける。	卒業制作公演：上演作品において他者と協働しながら個人の能力や技術を発揮し、公演の成立に貢献できる。 個人研究：自身の選択した研究テーマを追求し、自身の考えを反映させた論文や戯曲を執筆できる。
ボーカル基礎	音楽劇やミュージカルなどで求められる歌唱の基礎技術を学ぶ。この授業では、正しい発声法を身につけて反復的に練習しながら、歌唱可能な音域を広げて行く。また実際のミュージカル・ナンバーを使って楽譜の読み取り方を学び、正しい音程、リズムで歌唱することを習得する。	ミュージカル・ナンバーの楽譜を読み取り、無理のない正しい発声法で歌うことができる。
ボーカル表現	音楽劇やミュージカルなどで求められる歌唱表現力を身につける。この授業では、舞台基礎演習XIの内容を反復的に発展させながら、実際のミュージカル・ナンバーを使って、役どころや曲や歌詞を解釈し、歌唱の中で表現豊かに演じることを学ぶ。	ミュージカル・ナンバーを表現豊かに歌唱表現できる。
京舞とは	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、授業の中で、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、日本の古典芸能の共通した特徴を知ると同時に京舞の独自性を考察する。	能や歌舞伎、日本舞踊など日本の伝統芸能について他者に伝えることができる。特に、井上流京舞に関しては、基礎的な短い曲を舞うことができる。
京舞とは	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。期末には、数曲の舞を舞台上で発表する。 また、授業の中で、他流派の実演や能楽や歌舞伎、文楽のビデオ鑑賞も交えることで、日本の古典芸能の共通した特徴を知ると同時に京舞の独自性を考察する。	能や歌舞伎、日本舞踊など日本の伝統芸能について他者に伝えることができる。特に、井上流京舞に関しては、いくつかの役どころを理解し、舞うことができる。
舞台デザインの基礎を学ぶ	舞台デザインに必要な基礎知識をトータルで学ぶことを目標とする。舞台デザインへの理解からスタートし、舞台美術（製図・エレベーションの基礎）・音響（音響効果・システム・機材知識）・照明（照明効果・機材知識・電源の計算）・舞台監督（作品理解・進行）など各デザインワークの基礎を身につける。	各セクションのデザインに必要な基礎知識を身につけ、具体的な舞台デザインを構想することができる。
デザインに必要な機材の特性を理解し、操作を学ぶ	舞台デザインIで学んだ基礎知識を元に機材を用いてデザインを具現化する。Studio21の機材を使用し短いシーンをデザインすることでデザインワークを体験する。	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できる。

科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力	テーマ	授業概要	到達目標
演技・演出I	選必	1・2・3・4	演習	2	前期		◎			○		○	演技基礎——モノローグを演じる	演じるための基礎的プロセスを体験的に学ぶこの授業は、以下の3つから構成されている。 1. 発声や演技メソッドに基づいたエクササイズを繰り返し行うことで俳優としての心身の作り方を体系的に学ぶ。 2. 俳優としての戯曲の読解法を学び、自分の演じる役について考察する。 3. 1と2で習得したことを意識的に結び付け、モチーフのモノローグを一人ひとりが演じる。 またこの授業では、「他人の演技を見る」スキルも学んでいく。「アクション」、「テンポ」、「強弱」、「感情表現」などの具体的な視点から他者の演技を観察する力を身に付けていく。	具体的方法論を習得し、戯曲に描かれている役の姿を生き生きと演じることができる。
演技・演出II	選必	1・2・3・4	演習	2	後期		◎			○		○	演技基礎——二人で行うシーン・スタディ	「演技・演出I」で習得した内容を発展的に学ぶこの授業では、個人で行う発声や基礎エクササイズの継続的な実施に加えて、相手役や共演者とともに演じる力を身につけるためのコミュニケーション・エクササイズを取り入れる。また、エクササイズで習得した力と戯曲を解釈する力を意識的に結び付け、戯曲から抜粋した一場面を二人一組で演じる。 演技・演出Iに引き続き、「他人の演技を見る」スキルも学んでいく。二人で演じる場面を観察し、互いの「反応」のあり方を「アクション」、「テンポ」、「強弱」、「距離感」、「関係性」など具体的な視点から考察する力を身に付ける。	具体的方法論を習得し、戯曲に描かれている一場面を相手役とともに生き生きと演じることができる。
コラボレーション基礎	必修	1・2・3・4	演習	2	前期				○	○	◎		大学で学ぶということ 大学で舞台芸術を学ぶということ	この授業では、舞台人となるべく基礎、特に「他者との協働」を体験的に学んでいく。まずはノートテイクやプレゼンテーション、グループディスカッションの方法など「ラーニング・リテラシー」をテーマにしたワークショップを体験する。さらには、舞台作品の鑑賞や舞台芸術を構成する諸要素をテーマとした多様なグループ・ワークショップを体験する。また毎回、「体験したこと」、「体験から気づいたこと、学んだこと」を振り返り、「今後の活動への生かし方」を考察することで、PDCAサイクルの中で学修していくことを学ぶ。	自分の意見や能力を尊重しながら他者と協働することができる。集団制作だからこそ問われる個人の責任や自主性を理解して自学自習できる。
舞台芸術概論I	必修	1・2・3・4	講義	2	前期	◎	○						「言語芸術」としての舞台芸術	そもそも「舞台芸術」とは、何を指しているのか?そこにはどんなジャンルが含まれ、どのような芸術としての可能性を持ち、どのような限界を抱え、いまどこに向かおうとしているのか?—この授業では、こうした基本的で、本質的な問いを念頭におきながら、舞台芸術を構成する原理・構造や歴史的背景について、演劇、	各自の問題意識の中で舞台芸術の概観を捉えなおし、それを自身の言葉で論述できる。
舞台芸術史	必修	1・2・3・4	講義	2	後期	◎	○						演劇史の基礎	舞台芸術の中でも、とりわけ2500年の歴史を持つといわれる演劇の歴史を中心に概観し、特に舞台芸術に関わるうえで欠かせない作品やキーワードを理解する。基本的には西欧と日本の演劇の展開を時系列に追うが、随時その他の地域の演劇にも言及する。なぜその表現方法が生じたのかを、時々々の社会や文化の状況と共に考えていく。	各自の問題意識の中で舞台芸術の歴史を捉えなおし、それを自身の言葉で論述できる。
総合演習・演技I	選必	2・3・4	演習	2	前期					◎	○		studio21での演劇公演/演技演出(公演準備)	後期期間中の授業発表公演に向けて、プロフェッショナルな演出家の指導のもと、戯曲の解釈、本読み、キャストイングまでを体験する。また、スタッフ(制作、演出助手)を選択した場合には、稽古に立ち会いながら公演実施に向けた準備をしていく。	演出家の指示に従って俳優、またはスタッフ(制作、演出助手)として戯曲を理解することができる。また、俳優は自分に相応しいと思う役を選択し、オーディション
総合演習・ダンスI	選必	2・3・4	演習	2	前期					◎	○		studio21でのダンス公演(公演準備)	後期末のダンス発表公演に向けて、ジャズやストリートダンス等のメソッドを使った身体トレーニングと音楽や空間との協調など表現力を身につけるトレーニングを並行して行う。さらには、提示されたテーマに向かって振付を考えグループでの小作品を創作していく。また、スタッフ志望者は、小作品と協調する美術や照明、音楽のあり方を探求していく。	振付家としてダンサーとして、または舞台デザイナーとしてテーマをダンス作品として具現化することができる。
総合演習・舞台美術I	選必	2・3・4	演習	2	前期		○			◎			舞台美術—小劇場公演のためのデザイン	studio21でのダンス・演劇公演を念頭に、舞台美術において必要な基礎知識(舞台装置のデザイン、図面の作成)を学び、模型の製作を通じて舞台装置プランが出来るようになることを目標とする。また実習を通して大道具の製作・設置方法を身につける。	小劇場での具体的な演劇、ダンス作品の舞台装置デザイン、大道具製作・設置スタッフワークが出来るようになる。
舞台作品特講・劇作	選択	2・3・4	講義	2	前期		○			◎			オリジナル戯曲の創作	劇作の方法論を学び、自らの発想と結びつけることでオリジナル戯曲を完成させる。夏期集中の短期間で、短編～中編の創作を目標にする。また、執筆した作品のリーディングを行う。さらにお互いの作品を合評する場も設ける。沢山の人の意見を聞くことで自分の作品を客観的に見る視点を養ってゆく。執筆は授業外の時間でするのが基本だが、完成しなかった場合は授業内で教員の指導を受けつつもよい。	短編～中編の戯曲を書くことができる。また、自らの作品について批評的な視点を持つことができる。
プランニング基礎	選必	2・3・4	講義	2	前期	○				◎			アート・マネジメント	公演を実施するにあたり避難訓練を含む観客対応や劇場に提出する書類や企画書の書き方を学ぶ。また、プロフェッショナルな劇場制作者を招いて、社会の中での劇場のあり方や制作者の仕事に関する話を聞く。舞台芸術のマネジメントを学ぶことを通して、「社会で働く」ための汎用能力を身につけるとともに、自らの進路を具体化していく糸口にする。	発表公演等において制作者として役割を果たすことができる。公演等の企画者として自身が意図することを具体的に論述することができる。
舞台デザイン特講・衣装	選択	2・3・4	演習	2	前期		○			◎			舞台衣装	舞台衣装は作品のコンセプトを視覚的に表す上でなくてはならないものですが、それを届かせる為の興行きをもたすには一定の距離感や別のベクトルが必要となる。舞台衣装制作を通じて、身体、素材と重力、空間などの環境を捉え、デザインとして具現化する為の手法や可能性を、レクチャーとワークショップ方式で実践的に学ぶ。	与えられたモチーフを題材に舞台衣装をデザインすることができる。
総合演習・デザインI	選必	2・3・4	演習	2	後期					○	◎		studio21での演劇公演	studio21での演劇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。後期始まり次第各セクションの編成を済ませ、デザイン整備(舞台美術・音響・照明)と制作作業(大道具・小道具、衣装、広報)を進める。稽古が本格化する11月以降は、小屋入り用意に集中するチームと芝居の完成を稽古場で支援するチームとに分かれ、授業内外で作業を展開する。	studio21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できる。
演技・演出IV	選必	2・3・4	演習	2	後期					○	◎	○	演技表現——古典演劇	非日常的で詩的な言葉で描かれた古典演劇の演じ方を学ぶ授業。この授業では今なお演じ続けられている古典演劇の代表、シェイクスピア作品を課題とする。シェイクスピア作品の歴史的背景や特徴をリサーチする他、俳優としての古典演劇の読解法を学び、演じる役を分析する。また独特の言い回しや長台詞に対応するためのスピーチや発声法、言葉の非日常性に惑わされること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行う。そしてリサーチや分析とエクササイズで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。	具体的方法論を習得し、非日常的で詩的な言葉を有機的に演じることができる。
総合演習・演技II	選必	2・3・4	演習	2	後期							◎	studio21での演劇公演/演技演出	期末の発表公演に向けて、プロフェッショナルな演出家による指導のもとで、読み合わせから立ち稽古、そしてstudio21における演劇公演までのプロセスを体験する。	演出助手、制作、俳優など自身の選択した役割をstudio21での公演活動の中で果たすことができる。
演技・演出III	選必	2・3・4	演習	2	前期					○	◎	○	演技表現——現代演劇	日本の劇作家による現代的な作品をモチーフに、俳優として戯曲を理解し、複数の共演者とともに有機的に演じるためのプロセスを体験する。さらには、舞台美術や音響、照明など他領域とコラボレーション可能な演技のあり方を学ぶ。期末には、studio21において舞台デザインコースと合同で実験的な発表を実施する。	俳優として独自の視点で戯曲を解釈できる。また、その解釈を自身の演技に反映させながら他者とコラボレーションすることができる。
グローバル・スタディI	選択	2・3・4	演習	1	前期		◎		○				英語で学ぶ演技	演劇界では今日、海外の演出家招聘、海外の作品招聘、海外アーティストとのコラボレーション、日本の作品の海外公演など国際交流が盛んに行われている。また演劇留学を志す人も少なくない。この授業では、そうした現状を踏まえ、演出家、演技トレーナーとして活躍している講師を英語圏より招いて英語での演技トレーニングを実施する。	国際的な視野をもって俳優として活動できる。
グローバル・スタディII	選択	2・3・4	演習	1	前期		◎		○				英語で学ぶデザイン	舞台芸術の世界では今日、海外アーティストとのコラボレーションなど国際交流が盛んに行われている。特に舞台美術など舞台デザインの分野では、留学を志す人、海外での活動を志す人が少なくない。こうした現状を踏まえ、舞台デザイナーとして活躍している講師を英語圏より招いて舞台美術の製作を学ぶ。	国際的な視野をもって舞台デザイナー、クリエイターとして活動できる。

科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力	テーマ	授業概要	到達目標	
作品研究I	選必	2・3・4	講義	2	前期	○	◎						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。	各自の問題意識の中で「現代演劇」を捉えなおし、批評的視点を持って論述することができる。	
作品研究II	選必	2・3・4	講義	2	前期	◎	○						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独自の視点を持って言葉で論述することができる。	
総合演習・ダンスII	選必	2・3・4	演習	2	後期						○	◎	studio21でのダンス公演	総合演習・ダンスIで習得した内容を発展させ、プロフェッショナルな振付家の指導のもと、ダンサー、または舞台デザイナー、スタッフとしてリハーサルから期末のダンス発表公演までの創作プロセスを体験する。	ダンス公演において振付家、ダンサーとして、または舞台デザイナー、スタッフとして自らの役割を果たすことができる。	
作品研究III	選必	2・3・4	講義	2	後期	◎	○						シェイクスピア演劇、および西洋の古典演劇	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、上演の中で立ち上がる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。	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や自らの言葉で論述することができる。	
作品研究IV	選必	2・3・4	講義	2	後期	○	◎						演劇における「伝統」と「現代」——「創造性」という視点から	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、「伝統」を幅広い視点から横断的に概観しつつ、現代演劇との関連性における「伝統」の可能性を多面的に考察していく。	伝統演劇と現代演劇との結びつきを理解し、独自の視点を論述することができる。	
舞台デザインIII	選必	2・3・4	演習	2	前期		○	◎					劇場技術の基礎を学び舞台作品創作に挑戦する	この授業では2つの軸を並行して行う。1点目の軸では「劇場技術の共通基礎」をテキストに用い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。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。2点目の軸では一つの戯曲を用いその中から3シーンほど抜粋して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。	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。舞台作品創作の進め方を理解し、企画案やデザイン案のプレゼンテーションができる。	
舞台デザインIV	選必	2・3・4	演習	2	後期		○	◎					劇場芸術家の仕事と劇場技術を学ぶ	前半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働くことの実践を学ぶ。後半はstudio21でのダンス作品、演劇作品のデザインワーク・スタッフワークを体験することで小劇場での劇場技術を身につける。	小劇場での劇場技術が理解し、劇場芸術家のデザインワークを概観できる。	
舞台表現演習・殺陣	選択	2・3・4	演習	2	前期	○						◎	表現テクニック——殺陣の専門知識と技術	俳優の素養として習得すべく『演技』以外のテクニックを学ぶ。日本映画黄金期を支えた時代劇。その数ある見せ場の中でも特に印象的な演出を求められるのが殺陣である。殺陣を細分化し、その精神性や感情の流れからくる動きを『型』や『スタイル』に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』を会得する。	殺陣技能を俳優として舞台上で活かすことができる。	
総合演習・舞台監督I	選必	2・3・4	演習	2	前期	○						◎	舞台監督—小劇場公演のための進行プラン	studio21でのダンス・演劇公演を念頭に、舞台進行において必要な基礎知識（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技術）を学ぶ。さらにstudio21の機材を使用した実技・実験を通じて技術を身につけ、プロダクション全体のデザインワークを概観出来るようになることを目標とする。	小劇場での具体的な演劇、ダンス作品の進行プラン、プロダクション全体のデザインワークを概観出来るようになる。	
総合演習・音響I	選必	2・3・4	演習	2	前期	○						◎	舞台音響—小劇場公演のためのプラン	studio21でのダンス・演劇公演を念頭に、舞台音響において必要な基礎知識を学び、studio21の音響機材を使用した実技・実験を通じて音響プラン、音響スタッフワークが出来るようになることを目標とする。戯曲から想像して音楽や効果音を考え、PC等を使用し録音や編集を行う。自分が作った音を題材に、どのように聞こえるのか、また観客にどう聞かせるのかを共に研究する。	小劇場での具体的な演劇、ダンス作品の音響プラン、音響スタッフワークが出来るようになる。	
総合演習・照明I	選必	2・3・4	演習	2	前期	○						◎	舞台照明—小劇場公演のためのデザイン	studio21でのダンス・演劇公演を念頭におき、舞台照明に必要な基礎知識を学び、studio21の照明機材を使用した実技・実験を通じて照明プラン、照明スタッフワークが出来るようになることを目標とする。	小劇場での具体的な演劇、ダンス作品の照明デザイン、照明スタッフワークが出来るようになる。	
舞台デザイン特講・映像	選択	2・3・4	演習	2	前期		○					◎	舞台映像	舞台公演での映像デザインとオペレーションを念頭に、映像機材の基本的な操作だけではなく、空間に映像をうつすためのアイデアの出し方を、ワークショップや課題製作を通して学ぶ。 〈ワークショップ〉 映像撮影と編集の基礎 映像作品の鑑賞 〈課題製作〉 簡単なプロジェクションマッピング	基礎的な撮影と編集の知識と技術を習得し、独自の映像作品を製作し、舞台上に投影することが出来る。	
キャリアインターンシップI	選択	2・3・4	演習	1												
キャリアインターンシップII	選択	2・3・4	演習	1												
キャリアインターンシップIII	選択	2・3・4	演習	2												
総合演習・舞台美術II	選必	3・4	演習	2	前期		○					◎	舞台美術—大劇場公演のためのデザイン	総合演習・舞台美術Iで学んだ知識・技術を発展させて、春秋座での演劇公演を念頭におき、大劇場での舞台装置において必要な応用知識を学ぶ。さらに春秋座の機材を使用した実技・実験を通じて知識と経験を身につけ、大劇場公演の舞台装置プラン、大道具製作・設営スタッフワークが出来るようになることを目標とする。	大劇場での具体的な演劇公演の舞台装置デザイン、大道具製作・設営スタッフワークが出来るようになる。	
総合演習・ミュージカルI	選必	3・4	演習	3	前期							◎	○	春秋座におけるミュージカル公演（公演準備）	後期末の発表公演に向けて、1年を通してミュージカルを創作していくプロセスを体験する。作品づくりの前半に当たるこの授業では、作品を「演技」、「ダンス」、「ボーカル」に分けてそれぞれのパーツを習得する。	与えられた役のそれぞれのパーツ（演技、ダンス、ボーカル）を表現することができる。
舞台応用演習・声優I	選択	3・4	演習	2	前期							◎	○	声優の仕事	発声法やマイクの使い方など声優としての基礎を体験的に学ぶ。また、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、表現方法を体験的に学ぶ。	声優として、与えられた役を理解し、自らの声で表現できる。
舞台応用演習・声優II	選択	3・4	演習	2	後期							◎	○	オーディション演習	オーディションに必要な、初見の台本を使つての表現法を体験的に学ぶ。また、ボイス・サンプルのつくり方を実践的に学んでいく。	初見でも与えられた役を理解し、生き生きと演じることができる。プロフェッショナルな声優としてボイス・サンプルをつくることことができる。
総合演習・演劇I	選必	3・4	演習	2	前期							◎	○	春秋座での演劇公演／演技演出（公演準備）	後期期間中に春秋座において実施される演劇発表公演に向けて、プロフェッショナルな演出家の指導のもとで戯曲の解釈、本読み、キャストイングまでのプロセスを体験する。1年を通して1本の作品に関わることで、舞台づくりの現場における俳優、スタッフの仕事を経験的に理解する。	演出家の指示に従って俳優として戯曲を理解することができる。自分自身に相応しい役割りを選択し、それぞれの確に与えられた仕事をこなすことができる。
インディビジュアル・スタディI	選必	3・4	演習	2	前期							◎	○	個人研究—テーマ、リサーチ	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、そもそも「論文とはどのようなものなのか」「評論とはどのようなものなのか」を紐解いていく。その後、自らが深く探求したい題材やテーマを探す。さらには、リサーチ方法を選択し、実際に研究を進めていく。	自らが決めた研究テーマを多様な方法論を持ってリサーチ、探求することができる。
インディビジュアル・スタディII	選必	3・4	演習	2	後期							◎	○	個人研究—プレゼンテーション	インディビジュアル・スタディIで習得した内容を発展させることで、自らの研究を論文の形式にまとめていく。また、授業内では自身の研究に関するプレゼンテーションも行う。	研究成果を論文の形式で執筆できる。また、他者に向けてプレゼンできる。
総合演習・舞台監督II	選必	3・4	演習	2	前期							◎	○	舞台監督—大劇場公演のための進行プラン	総合演習・舞台監督Iで学んだ知識を発展させて、春秋座での演劇公演を念頭におき、大劇場での舞台進行において必要な応用知識（平、断面図の検証方法、バトン割の作成方法、機構CUEシートの作成方法などの技術）を学ぶ。さらに春秋座の機材を使用した実技・実験を通じて技術を身につけ、大劇場公演のプロダクション全体のデザインワークを概観出来るようになることを目標とする。	大劇場での具体的な演劇公演の進行プラン、プロダクション全体のデザインワークを概観出来るようになる。

科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力	テーマ	授業概要	到達目標
総合演習・音響II	選必	3・4	演習	2	前期						◎	○	舞台音響—大劇場公演のためのプラン	総合演習・音響Iで学んだ知識・技術を発展させて、春秋座での演劇公演を念頭におき、大劇場での舞台音響において必要な応用知識を学ぶ。さらに春秋座の機材を使用した実技・実験を通じて技術を身につけ、大劇場公演の音響プランを作成出来るようになることを目標とする。	大劇場での具体的な演劇公演の音響をプランできる。
総合演習・照明II	選必	3・4	演習	2	前期						◎	○	舞台照明—大劇場公演のためのデザイン	総合演習・照明Iで学んだ知識・技術を発展させて、春秋座での演劇公演を念頭におき、大劇場での舞台照明において必要な応用知識を学ぶ。さらに春秋座の機材を使用した実技・実験を通じて技術を身につけ、大劇場公演の照明プラン、照明スタッフワークが出来るようになることを目標とする。	大劇場での具体的な演劇公演の照明をデザインできる。
舞台デザインV	選必	3・4	演習	2	前期			○	◎				将来に向けてのセルフ・マネージメント	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働くことの実際を、インターンシップの計画、業界研究・企業研究に取り組むことで具体的に学ぶ。	卒業後の進路を具体化し、自分の望む道に進むための準備ができる。
舞台デザインVI	選必	3・4	演習	2	後期				○		◎		舞台スタッフの仕事	前半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、各々の仕事のプロセスを主体的に踏む心構えを見習う。後半では自主公演あるいは卒業研究において、どんな「企画と演出」を実現したいか発言できるようにするために、いくつか実際の公演や上演を授業の題材として研究する。	舞台スタッフとしてのプロ意識をもって卒業制作公演に臨むことができる。
総合演習・演劇II	選必	3・4	演習	3	後期				○		○	◎	春秋座での演劇公演／演技演出	期末の発表公演に向けて、プロフェッショナルな演出家による指導のもとで、読み合せから立ち稽古、そして春秋座における演劇公演までのプロセスを体験する。1年を通して1本の作品に関わることで、舞台づくりの現場における俳優、スタッフの仕事を体験的に理解する。	演出助手、制作、俳優など自身の選択した役割を大劇場での公演活動の中で果たすことができる。
総合演習・デザインII	選必	3・4	演習	3	後期				○		○	◎	春秋座での演劇公演	春秋座での演劇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。後期始まり次第各セクションの編成を済ませ、デザイン整備（舞台美術・音響・照明）と制作作業（大道具・小道具、衣装、広報）を進める。稽古が本格化する11月以降は、小屋入り用意に集中するチームと芝居の完成を稽古場で支援するチームとに分かれ、授業内外で作業を展開する。	春秋座での公演において自らの役割を果たすことができる。
演技・演出V	選必	3・4	演習	2	前期			◎	○			○	キャリア・デザインオーディション演習	この授業では、自分の進路を明確にし、定めた進路に向かって具体的に準備を進めていく。一般就職に向けては、エントリー・シートの書き方や仮面面接などをグループで実施する。また、俳優としてのオーディションに向けては、与えられたモチーフ、また、各自が準備したモノローグを仮想オーディションで演じる。	志望する道に進むための具体的準備ができる。
演技・演出VI	選必	3・4	演習	2	後期	○		◎				○	俳優の仕事	自分の課題に応じた戯曲を自ら選択し、主体的に俳優としての仕事のプロセスを踏んでいくことを学ぶ。まずは、自分の演技の課題を意識化することから始める。次に、課題と向き合うために適切だと思えるテキスト（戯曲）を探し、演じるシーンと役を選択する。役作りが始まる「役者の宿題」を一つ一つこなし、最終的に、授業内でシーン発表を行う。	俳優としてのプロ意識を持って卒業制作公演に臨む準備ができる。
総合演習・ミュージカルII	選必	3・4	演習	3	後期				○		○	◎	春秋座における公演（公演準備）ミュージカルまたは演劇	期末の発表に向けて、総合演習・ミュージカルIで習得した「演技」、「ダンス」、「ボーカル」を作品としてつなぎ合わせ、与えられた役を演じる能力を身につける。また、大劇場において多くの観客を引き付けることができるミュージカル俳優としての技術と能力を身につける。	演出助手、制作、俳優など自身の選択した役割を大劇場での公演活動の中で果たすことができる。
社会実装I	選必	3・4	演習	2	前期			○	◎				産学公連携プロジェクト—準備	学内外で企画される舞台芸術関連のプロジェクトにおいて、自らが担う役割—企画、制作、公演運営、公演進行など—を選択しプロフェッショナルとして関わるための事前準備、事前学習を行う。	これから関わるプロジェクトに向けて、自主性を持ってリサーチや技術的補強ができる。
社会実装II	選必	3・4	演習	2	後期			○	◎				産学公連携プロジェクト	学内外で企画される舞台芸術関連のプロジェクトにおいて実際的に舞台のプロフェッショナルとして関わる。	これまでに身につけた自らの専門性を発揮し、一プロフェッショナルとして関わったプロジェクトに貢献できる。