

授業科目名	舞台芸術実習 C	担当教員	児玉北斗 杉山至 尾西教彰 木田真理子 石井路子 山内健司 近藤のぞみ 深澤南土実 河村竜也 田上豊 岡元ひかる
必修の区分	選択		
単位数	2 単位		
授業の方法	実習		
開講年次	3年第1クオーター		
講義内容	コミュニケーション演習・ワークショップ実習などで習得した技術や、講義で学習した理論を応用し、「振付」という実践を通して作品を創作する。舞台、照明、音響、衣装、美術、観客、言語情報などとの関係性の中で、いかにして自らの身体表現を構築するかということを、実作を通じて学ぶ。また、パフォーマー、ドラマトゥルグ、マネージメントや広報担当者などとのコミュニケーションにおいて必要になるアイデア・コンセプトの言語化を重視し、舞台芸術の創作に必須であるグループワークの技術と社会性への意識を培う。フィードバック時にはゲスト講師を含めて意見交換を行う。		
到達目標	(1) 様々な学習の成果を、振付による作品制作に応用することができる。 (2) 舞台芸術における「振付」の役割と意義、また自身の作品コンセプトや制作における方法論について、理論的に述べられるようになる。(3) パフォーマー、舞台技術者から照明／衣装／美術などのアーティストたちまで、様々な協働者と意思疎通を図り、プロジェクトを主導することができる。		
授業計画	本科目は旧来的なダンスというジャンルの枠組みにおさまらず、広く身体表現を包括する概念として「振り付け」を捉え、身体性へと着目した上で作品創作のプロセスを経験するものである。ワークショップ、各自の制作作業、プレゼンテーション、そしてフィードバックを軸として、教員とのコミュニケーションを通して共同作業として授業を進行する。 計 48 時間の実習は以下の様な内容を取り扱うが、必ずしもこの順序になるとは限らない。また授業内でも一定の制作時間を確保するが、進捗によっては各自が授業外で制作に取り組む必要がある。 1. 身体性への意識：イントロダクション 2. 作品の方向性を決める：大枠を決め創作に取り掛かる 3. 創作 1：実験する 4. 創作 2：明確な指示の出し方に慣れる 5. 創作 3：創作したセクションを分析する 6. 創作 4：フィードバックを創作に反映させる 7. 創作 5：自らのコンセプトや方法論を言語化する 8. 衣装、美術、照明、音響に関するアイディアを練る 9. 衣装、美術、照明、音響に関する上演プランを検討する 10. 経過発表 1 11. 経過発表 2 12. 発表を振り返る		

事前・事後 学習	各自どのように作品制作に関わりたいのかを事前に考えておくこと。授業の中でそのアイデアをさらに磨き上げていくが、核になるアイデアはそれぞれが時間をかけて見つけておく必要がある。衣装や美術、音楽などもふくめ、興味を持ったイメージなどを写真・動画・文章として日頃から収集しておくこと。 受講期間中は各自で作品制作を行うため授業時間外の作業も多くなる。
テキスト	授業内で指示する。
参考文献	千葉雅也, 2018, 『マイキング・オブ・勉強の哲学』文藝春秋 Burrows, Jonathan. 2010, <i>Choreographer's Handbook</i> , Routledge. 木村覚, 2009, 『未来のダンスを開発する』メディア総合研究所 早稲田大学演劇博物館, 2015, 『Who dance? 振付のアクチュアリティ』 早稲田大学坪内博士記念演劇博物館 など、適宜紹介する。
成績評価 の基準	制作プロセス(70%) 課題 (30%)
履修上の注意 履修要件	本実習は舞台芸術に関してある程度の知識があることを前提としている。特に「舞台芸術基礎実習」などを事前に履修していることが望ましい。また個別に制作を行うため、授業時間外の学習・作業がある程度必要となる。
実践的教育	芸術文化分野の実務経験を持つ教員が、その実務経験を生かして教授することから、実践的教育に該当する。
備考欄	定員超過の場合は志望理由等をもとに選考します。