

## 音響芸術科

## ライブ・エンタテインメント3

対象	2年次	開講期	前期	区分	必	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	山崎進			実務経験	有	職種	レコーディング&マスターリングエンジニア、音楽プロデューサー				

## 授業概要

1年次の学修をベースにライブを中心とした業務内容、アーティストとの関連性パフォーマンスの知識を広げて行く事が目的。エンターテイメントを知ることで音楽制作は基より幅広い知識を身につけ音響を軸とした、興行の理解を目的とする。

## 到達目標

ステージの基礎的なあり方の理解を広げていく。またライブによるエンターテイメントのジャンルを学習していくことにより、音楽制作の基本的な部分を理解し、総合的な音楽制作・音響の関わりを音楽制作者として知識を豊富にしていくことを目標とする。近年のデジタル化や興行形態も増えている事を理解して、これから的新しい分野にも視野を向けた人材育成の対応を目指す。

## 授業方法

講義形式で行う、プリント資料を随時配付する。自分で完成させるワークタイプの物も配布するが、各自でステージ関連の用語集を持参する事が望ましい。前回までの各項目を理解した上で次の次項目へ繋がるため、復習も随時行いながら進行する。復習や仮説においては各自の発言の機会もあるので、積極的な参加が望ましい。図面や映像、音響資料も多用する。

## 成績評価方法

期末試験・課題・レポート・平常点を総合的に評価。

## 履修上の注意

音楽制作のプロフェッショナルとしての私語や受講態度などには厳しく対応する。公共交通機関の影響によるやむを得ない理由をのぞき遅刻や欠席は認めない。授業時数の4分の3以上出席しない者は実習関連の試験を受験することができない。

## 教科書教材

授業内で資料プリントを配布する。その他参考資料は授業中に指示する。

回数	授業計画	
第1回	音響関連業界の現状	ガイドンスと1年次の復習
第2回	ステージで使用する機材	音響設備を中心とした機材がわかる。
第3回	興行・ステージ・イベントで使用する語句	ステージや舞台の専門的な用語やルールを理解して、舞台裏がわかる。

## ライブ・エンタテインメント3

第4回	アジア圏のエンターテイメントの映像1　ステージパフォーマンスでは無い ミュージカル仕立ての映像を中心とした作品の鑑賞からエンターテイメントがわ かる。
第5回	アジア圏のエンターテイメントの映像2　パフォーマンスでの演者、演奏者を中 心としたエンターテイメントの視聴者へのメッセージがわかる。
第6回	音楽業界の歴史を振り返るPart1　60年代英國ロック（ビートルズ、ストー ンズ）を辿り、現代の音楽シーンに与えた影響がわかる。
第7回	音楽業界の歴史を振り返るPart2　60年代米国フォークソング・シーンを辿 り、現代の音楽シーンへの発展がわかる。
第8回	音楽業界の歴史を振り返るPart3　大きく変わった米国の70年代80年代の 音楽文化、リズム&ブルース、ソウル・ミュージックの足跡がわかる。
第9回	音楽業界の歴史を振り返るPart4　ライブエンターテイメントのスーパース ター「マイケル・ジャクソン」についてわかる。
第10回	ヨーロッパ音楽Part1　ブリティッシュ。ケルト音楽を中心にアイルランド音 楽を辿り、現代の音楽シーンの影響を考察してわかる。
第11回	ヨーロッパ音楽Part2　英國のグラムロック&パンクロック・シーン、ヨー ロッパ圏のプログレを辿り、現代の音楽シーンに与えた影響がわかる。
第12回	アメリカンポップス　クインシー・ジョーンズを始め、レジェンドの音楽性が わかる。
第13回	音楽業界の体感Part1　日本の音楽のライブエンターテイメントがわかる。
第14回	音楽業界の体感Part2　20～21世紀のヒップホップ・シーンの誕生からの足 跡を辿り、現代のエンタテインメント・シーンに与えた影響がわかる。
第15回	前期のまとめ　全体の確認と復習