

令和4年度文化芸術による子供育成推進事業—巡回公演事業—

ワークショップ実施計画書

| | |
|-------|--------|
| 制作団体名 | ワウ株式会社 |
| 公演団体名 | WOW |

| |
|--|
| 内容 |
| デジタルアート作品「BAKERU」の体験 本公演で制作したお面をつけて、デジタルアート作品「BAKERU」を体験します。 ※本公演実施後に行います ※30～40人程度の参加人数ごとに、小学校時間割の1コマ（45分）程度を使用します。 |

| |
|---|
| タイムスケジュール（標準） |
| 準備：プロジェクター、大型スクリーン設置、機材準備【3時間】 本番：デジタルアート作品「BAKERU」の体験【45分×参加人数により2～3コマ】 |

| |
|-----------------------------------|
| 派遣者数 |
| WOW 6名 (上記に加えて映像機器設営者と鹿踊演者数名。) |

| |
|---|
| 学校における事前指導 |
| 1日目の本公演で2日目に使用のお面に児童が装飾します。作り終わらなかった場合、当日までに手を加えることができます。(装飾が終わらなくてもデジタルアート体験には影響ありません) |

令和4年度文化芸術による子供育成推進事業－巡回公演事業－

本公演実施計画書

| | |
|-------|--------|
| 制作団体名 | ワウ株式会社 |
| 公演団体名 | WOW |

| |
|---|
| 演目 |
| <u>郷土芸能の鑑賞、レクチャー、及びデジタルアート作品体験用のお面づくり</u> 2コマ分の授業時間を使います。 1コマ目：郷土芸能の鑑賞とレクチャー（体育館） WOW の紹介とプログラムの概要説明の後、東京鹿踊から全国各地及び対象小学校周辺に残る郷土芸能の紹介をプロジェクターを使って行います。その後、鹿踊の演舞と衣装の着付け体験をおこないます。 2コマ目：体験用のお面づくり（各教室） 2日目のデジタルアート作品体験のためのお面を各児童に配り、彩色をします。 |

| |
|---|
| 派遣者数 |
| 10名（WOW 5名、東京鹿踊 5名） （上記に加えて映像機器設営業者数名） |

| |
|--|
| タイムスケジュール（標準） |
| 準備：プロジェクター、大型スクリーン設置、機材設置【2時間】 本番：郷土芸能の鑑賞とレクチャー（体育館）と、デジタルアート作品体験用のお面制作（各教室）【45分程度ずつ2コマ分】 |

| |
|--------------------------|
| 実施校への協力依頼人員 |
| 参加クラス担任の先生に加え、全体統括の先生1名。 |

演目解説

過去の記録映像をご覧ください。 <https://vimeo.com/313292823>

BAKERU の作品概要はこちらのウェブサイトにもまとめています。 <http://bakeru.jp>

デジタルアート作品「BAKERU」

東北各地に古くから伝わる祭りや伝統行事をテーマにした 体験型の映像インスタレーションです。この作品では、人間以外の存在に“化ける・成りかわる”という不思議な行為を、インタラクティブな映像表現によって体験することができます。「なまはげ」「早乙女(さおとめ)」「鹿踊(ししおどり)」「加勢鳥(かせどり)」の 東北各地に伝わる 4 種類の伝統行事(祭り)をモチーフにし、WOW 独自の解釈を加えてビジュアライズしています。

スクリーンの前に立ってお面を付けると、自分のシルエットがそれぞれの姿に変化して、その行事が人々にもたらす恵みがアニメーションで映し出されます。自分以外の存在、人間以外の何者かへと“化ける”という不思議な力を、楽しみながら体験する試みです。東北の風土が生んだ伝統文化に、まったく新しい表現を通して触れてもらうことで、それぞれの行事が持つ意味や価値を次の世代へ受け継いでいきたいという願いを込めた作品です。

児童生徒の公演への参加方法、公演に参加させるための工夫

本公演は参加型です。

デジタルアート作品では、児童に体を動かして参加してもらいます。

郷土芸能の公演は、衣装の着付け体験の際に、実際の衣装に触れてもらいます。

お面制作では、画材を使い各児童にお面の装飾してもらいます。

児童生徒とのふれあい

上記で記述した通りです。