

A区分・C区分共通

No.1(実演芸術・メディア芸術 共通)

令和7年度舞台芸術等総合支援事業(学校巡回公演)出演希望調書(実演芸術・メディア芸術 共通)

別添	なし
----	----

分野、種目(該当する分野、種目を選択してください。)

分野	メディア芸術	種目	メディアアート等
----	--------	----	----------

応募区分(応募する区分を選択してください。)

応募区分	A区分
------	-----

複数応募の状況(該当するものを選択してください。) ※B区分継続団体については、応募企画数から除く

複数応募の有無	無	応募総企画数	
---------	---	--------	--

複数の企画が採択された場合の実施体制(該当するものを選択してください。)

※複数応募の有無で【無】を選択された場合は、未記入で構いません。(グレーアウトされます。)

複数の企画が採択された場合の実施体制	
--------------------	--

文化芸術団体の概要

ふりがな 制作団体名	がっこうほうじん とうほくげいじゅつこうかだいがく 学校法人 東北芸術工科大学	団体ウェブサイトURL	https://www.tuad.ac.jp/
代表者職・氏名	理事長 根岸吉太郎		
制作団体所在地	〒 990-9530 最寄り駅(バス停) 芸術工科大学前	山形県山形市上桜田三丁目4番5号	
	電話番号 023-627-2000(代表)		
ふりがな 公演団体名	とうほくげいじゅつこうかだいがく やしろけんきゅうしつ 東北芸術工科大学 屋代研究室	団体ウェブサイトURL	https://www.toshihiro-yashiro.com
代表者職・氏名	デザイン工学部映像学科教授 屋代敏博		
公演団体所在地	〒 990-9530 最寄り駅(バス停) 芸術工科大学前	山形県山形市上桜田三丁目4番5号	
	制作団体 設立年月 平成3年12月		
制作団体組織	役職員	団体構成員及び加入条件等	
	理事長 根岸吉太郎 学長(理事) 中山ダイスケ 事務局長(理事) 若林 宏	理事11名 監事3名 評議員23名 専任教員103名 専任職員 93名	
事務体制 事務(制作)専任担当の有無	他の業務と兼任の担当者を置く	本事業担当者名	屋代敏博
経理処理等の 監査担当の有無	有	経理責任者名	菊地知也
本応募にかかる連絡先 (メールアドレス)	yashiro.toshihiro@aga.tuad.ac.jp		

<p>制作団体沿革・ 主な受賞歴</p>	<p>平成3年12月 学校法人東北芸術工科大学設立／東北芸術工科大学設置 平成4年4月 東北芸術工科大学開学／芸術学部・デザイン工学部 平成8年4月 大学院開学／芸術工学研究科(修士課程) 平成13年4月 東京サテライトキャンパス開設 平成17年4月 大学院芸術工学研究科博士後期課程設置／大学院仙台スクール／こども芸術大学開学 平成21年4月 美術館大学センター設立 平成22年7月 外苑キャンパス開設 平成23年5月 やまがた芸術学舎開設／東北復興支援機構(TRSO)設置／共創デザイン室設置 平成25年4月 創造性開発研究センター設立 平成26年4月 地域連携推進室設置(平成29年3月より地域連携推進課) 平成26年9月 第1回山形ビエンナーレ2014開催 平成27年 美術史・文化財保存修復学科を文化財保存修復学科に名称変更 平成27年8月 東北芸術工科大学後援会発足 平成29年2月 学生会館の改修工事完了 平成29年4月 こども芸術大学を「幼保連携型認定こども園」に 平成30年6月 学内ギャラリーを整備 令和4年 開学30周年記念事業実施 令和6年2月 開学30周年記念誌発売『ローカルが生んだクリエイティブ大学東北芸術工科大学三十年の軌跡』</p>		
<p>学校等における 公演実績</p>	<p>平成17年より学校におけるメディアアートのワークショップの実績あり、累計50校 (主な学校等における活動) 平成17年 世田谷区立弦巻小学校(東京都写真美術館主催事業) 平成20年 横浜市立富士見中学校(横浜美術館主催事業) 平成20年 横浜市立左近山小学校(横浜美術館主催事業) 平成21年 渋谷区立加計塚小学校(東京都写真美術館主催事業) 平成22年 神奈川県立相武台高校(横浜美術館主催事業) 平成23年 埼玉県立芸術総合高校(東京都写真美術館主催事業) 平成30年 板橋区立高島第二小学校(多摩美術大学、板橋区立美術館主催事業) 平成30年 板橋区立ときわ台小学校(多摩美術大学、板橋区立美術館主催事業) 令和5年 やまがたクリエイティブセンターQ1(テックやしる先生と学ぶテックこうさく教室) 令和6年 舞台等総合支援事業(学校巡回公演) K137 映像であそぼう</p>		
<p>特別支援学校等における 公演実績</p>	<p>無し</p>		
<p>参考資料の有無</p>	<p>申請する演目のWEB公開資料</p>	<p>有</p>	
	<p>※公開資料有の場合URL</p>	<p>動画LINK</p>	
	<p>※閲覧に権限が必要な場合のIDおよびパスワード</p>	<p>ID:</p>	
		<p>PW:</p>	

別添	なし
----	----

公演・ワークショップの内容

【公演団体名 東北芸術工科大学 屋代研究室 】

対象	小学生(低学年)	○	小学生(中学年)	○										
	小学生(高学年)	○	中学生	○										
企画名	映像であそぼう													
企画のねらい	<p>目的:みんなで協力して映像の世界に親しみ、メディアアートを通して普段とは異なる物事の見え方や面白い効果、時間感覚などを体験することを目的とします。</p> <p>思い:共同制作と自己表現を身体表現として形にすることで、「みんなと一緒に生きている!」という普遍的で最も大切なことを伝えていきたいと思います。</p>													
作品(コンテンツ) 選択理由	<p>「映像であそぼう」は、単純でありながら重要なことである「みんなと一緒に自分が生きている!」ということを再確認するための企画です。この企画では、共同制作と自己表現を交互に行いながら、頭ではなく身体を使ってその実感を得ることができます。写真や映像は記録することが得意なメディアです。その特性をうまく活かし、たくさんの思い出の詰まった母校を背景にして、全員が手を繋ぎ、汗を流して制作したという事実。時間と空間をみんなで共有したというひとときを、大人になった時にふと蘇らせることができるように取り組んでいきます。</p>													
児童・生徒の参加可能人数	メインプログラム	人数制限なし(60名以上が望ましい)												
	ワークショップ	人数制限なし(60名以上が望ましい)												
プログラム全体の流れ	<p>【プログラムの構成】</p> <table border="1"> <tr> <td></td> <td>ワークショップ1回 → メインプログラム</td> </tr> <tr> <td>○</td> <td>ワークショップ2回 → メインプログラム</td> </tr> <tr> <td></td> <td>ワークショップ → メインプログラム → ワークショップ</td> </tr> <tr> <td></td> <td>メインプログラム → ワークショップ2回</td> </tr> <tr> <td></td> <td>メインプログラム → ワークショップ1回</td> </tr> </table>					ワークショップ1回 → メインプログラム	○	ワークショップ2回 → メインプログラム		ワークショップ → メインプログラム → ワークショップ		メインプログラム → ワークショップ2回		メインプログラム → ワークショップ1回
		ワークショップ1回 → メインプログラム												
○	ワークショップ2回 → メインプログラム													
	ワークショップ → メインプログラム → ワークショップ													
	メインプログラム → ワークショップ2回													
	メインプログラム → ワークショップ1回													
<p>【全体の流れ】(参考動画LINK)</p> <p>【ワークショップ1回目】45分「みんなで渦をつくる」 ◆オリエンテーション(校庭/体育館) ・講師紹介/屋代先生</p> <p>・ウォーミングアップ みんなで体を動かしましょう。 顔の運動、腕をぐるぐる回したり、足踏みしたり、ジャンプしたりして、ウォーミングアップをします。</p> <p>・「みんなで渦をつくる」(体育館) 体が温まったら、撮影開始です。 屋代先生の号令で、生徒は歩いたり、走ったり、電車になったり、渦巻きになって回ります。 生徒が渦になっている様子を、屋代先生は体育館の高いところで撮影します。 (移動)</p> <p>【ワークショップ2回目】45分「みんなで地球人をつくる」 ・「みんなで地球人をつくる」(校庭/雨天の場合は体育館) 生徒はナスカの地上絵のように、宇宙に向けて巨人の人がた(地球人)をつくります。生徒はランドセルや目立つ服などを用意して集まり、手を繋いでぞろぞろ歩いたり、その場でクルクル回ったりして、みんなで歩調を合わせながら色彩豊かな地球人を描いていきます。みんなで歩き出すことで、地球人も一緒になってうねうねと動き出します。 生徒が地球人をつくるために、屋代先生は教室から号令をかけた後、撮影をします。 (参加者は休憩/スタッフは編集)</p> <p>【メインプログラム】45分「鑑賞会」 ・観賞会(体育館) みんなで作った作品を鑑賞しましょう。体育館のスクリーンにプロジェクターで投影します。 各ワークショップが終わるごとに、スタッフが編集作業を行い、映像作品に仕上げます。 ・振り返り ・記念撮影 ・DVD配布(後日)</p> <p>実施時間 WS1回目 45分 メインWS 45分 WS2回目 45分 合計 135 分</p>														

<p>指導体制</p>	<p>屋代研究室学校巡回公演実施会議 構成員</p> <p>屋代敏博(東北芸術工科大学 デザイン工学部 映像学科 教授) メイン指導者/監修 菊地知也(東北芸術工科大学 教学2課 副手 映像担当) 企画進行/制作進行 アイハラケンジ(株式会社Q1 プログラムディレクター) デザイン/編集 佐藤明日翔(フリーカメラマン) 会場記録/記録動画編集/ドローン撮影 屋代裕佳子 サポートスタッフ 佐藤志保 サポートスタッフ</p> <p>古藤 浩 会計信憑書類・事業実績監査責任者</p> <p>※なお、予算執行に当たっては、学校法人東北芸術工科大学の規定に則って行っており、事務局経理が確認しています。</p>			
<p>演目の芸術上の中核となる者(メインキャスト、メインスタッフ、芸術監督等)の個人略歴 ※3名程度 ※3行程度/名</p>	<p>屋代敏博/1970年生まれ。写真家、現代美術家、パフォーマンスアーティスト、多摩美術大学を卒業し、一貫としてメディアアートの可能性を探る実験的な試みを続けている。 アイハラケンジ/東北芸術工科大学卒業。同大学院終了。クリエイティブディレクション/アートディレクションを専門として様々な企業や団体の活動をクリエイティブの面でサポートしている。 菊地知也/武蔵野美術大学在学中に特許取得やオーストリア・中国短期留学を経験し、2021年武蔵野美術大学 大学院 造形構想専攻 映像・写真コース修了。専門学校教員を経験したのち、2023年より学校法人東北芸術工科大学 教学2課 副手 映像担当に携わる。</p>			
<p>従事予定者数 (1回あたり) ※ドライバー等 訪問する業者人数含む</p>	<p>10名</p>	<p>運搬</p>	<p>トヨタVOXY</p> <p>積載量: 1.6 t 車長: 4.7 m 台数: 3 台</p>	
<p>実施にあたっての会場条件および学校側が必要な準備等</p> <p>※採択決定後、採択団体へ学校側に提示する条件の確認書の作成をお願いします。</p>	<p>【ワークショップ】</p> <p>1回目:会場:体育館または校庭など 大人数が身体を動かすのに支障がない会場</p> <p>2回目:会場:体育館または校庭など 大人数が身体を動かすのに支障がない会場</p> <p>準備物:マイク(あれば) 生徒への号令の際に使用</p>		<p>【メインプログラム】</p> <p>会場:体育館または視聴覚室など ワークショップで作った作品を参加した生徒が全員で鑑賞できる会場</p> <p>準備物:プロジェクター、大きいスクリーン、マイク、スピーカー</p>	
<p>当日の所要時間 (タイムスケジュール) の目安</p>	<p>【ワークショップ】</p> <p>9:45-10:25 学校到着、担当の先生との打ち合わせ 10:45-11:30 ワークショップ1回目「みんなで渦をつくる」 11:35-12:20 ワークショップ2回目「みんなで地球人をつくる」 12:20-13:40 給食または昼休憩 (スタッフはメインプログラムのための編集作業)</p>		<p>【メインプログラム】</p> <p>13:40-14:25 メインプログラム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・鑑賞会 ・振り返り ・記念撮影 	
<p>本公演 実施可能日数目安</p> <p>※実施可能時期については、採択決定後に確認します。(大幅な変更は認められません)</p>	<p>6月</p>	<p>7月</p>	<p>8月</p>	<p>9月</p>
	<p>4日</p>	<p>4日</p>	<p>20日</p>	<p>20日</p>
	<p>10月</p>	<p>11月</p>	<p>12月</p>	<p>1月</p>
	<p>4日</p>	<p>4日</p>	<p>4日</p>	<p>4日</p>
	<p>※平日の実施可能日数目安をご記載ください。</p>		<p>計</p>	<p>64日</p>

企画に係るビジュアルイメージ
(舞台の規模や演出がわかる写真)

※採択決定後、図面等の提出をお願いします。



図1

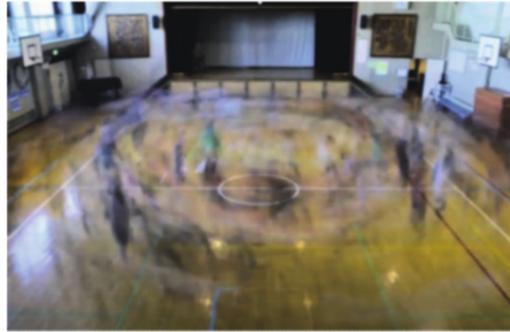


図2



図3



図4



図5



図6

【ワークショップ1回目】 (45min)
「みんなで渦をつくる」

図1および2は生徒が体育館で電車ごっこや手を繋いだり、歩いたりをすることで渦を作っている様子です。
体育館の高い箇所からスロー撮影をすることで、渦が生まれます。
完成する作品は映像なので、渦が逆回転したり、形が変化したりなど、様々な渦を作り上げることができます。

【ワークショップ2回目】 (45min)
「みんなで地球人をつくる」 +休憩

図3は生徒がランドセルやゼッケンを用意して校庭に集まっている様子です。
みんなで巨大でカラフルな「地球人」を作りながら、手を繋いでゾロゾロ歩いたり、その場でクルクル回ったり、みんなで歩調を合わせて形を作っていきます。(図4)
校舎の3階など高いところから撮影し、「地球人」が動き出す様子を描いていきます。

【メインプログラム】
鑑賞会および記念写真 (45min)

休憩時間にスタッフはワークショップで撮影した映像を編集します。図5は生徒たちがお昼を終えて完成した作品を鑑賞する様子です。みんなの体がふわっと溶け合い、緩やかに形を変えていく不思議な映像にみんな釘付けです。みんなで一緒に同じ体験、時間を共有したことを大切にするために、記念撮影を行ってプログラムは終了です(図6)

著作権、上演権利等の許諾状況	各種上演権、使用权等の許諾手続きの要否	該当なし	該当コンテンツ名	
	該当事項がある場合	権利者名		許諾確認状況 内部保有

※A4判6枚以内に収まるように作成してください。

別添	なし
<p>本事業への応募理由 【公演団体名 東北芸術工科大学 屋代研究室】</p>	
<p>本事業に対する 取り組み姿勢、および 効果的かつ円滑に実施 するための工夫</p>	<p>①本事業に対する取り組み姿勢</p> <p>本事業は楽しみながらメディアアートに親しむことができます。全身タイツ姿で登場する屋代先生の楽しいワークショップは子供たちの興味を惹きつけ、学びを促進します。子供たちは遊びながら学ぶことが好きであり、楽しい活動に参加することで積極的に学びます。身体表現と映像を組み合わせたワークショップでは、子供たちは自分自身を表現しながら楽しむため、学びの効果が高まります。また、ワークショップでの共同制作によって、子供たちは自らが作品の一部となり、チームワークや協力の重要性を学ぶことができます。</p> <p>「映像であそぼう」は、単純でありながら重要なことである「みんなと一緒に自分が生きている！」ということを再確認するための企画です。この企画では、参加者同士が共同制作と自己表現を交互に行いながら、身体を使ってリアルな実感を得ることができます。写真や映像は、その時の瞬間を記録することが得意なメディアです。たくさんの思い出が詰まった母校を背景に、全員が手を繋いで汗を流しながら制作することで、特別な時間と空間を共有しながら、多くの思い出を創出することができ、豊かな記憶となるでしょう。大人になった際に再び思い出す貴重な瞬間となるはずです。</p> <p>今回提案するワークショップは2部構成となっています。</p> <p>1回目の「みんなで渦をつくろう」はウォーミングアップを兼ねた作品制作。いきなりトップスピードで始めることなく、徐々に体を動かして、顔の運動、腕をぐるぐる回したり、足踏みしたり、ジャンプしたり。十分に体が温まったら、「渦をつくる」の撮影を開始します。</p> <p>2回目の「みんなで地球人をつくろう」は、みんなで力を合わせ、輪になって校庭をぐるぐる回ることで、ナスカの地上絵のような巨人を出現させます。宇宙に思いを馳せることができ、想像力を働かせることで宇宙からの視点で地球を俯瞰することができる壮大なスケールを目指した企画となっております。</p> <p>メインプログラムはワークショップで制作した作品の鑑賞会。みんなで協力して生み出した力作を大スクリーンで鑑賞します。スローシャッターで撮影した自分の姿は輪郭が消えて、他者と一体化し、愛着ある学校の風景に溶け込みます。1コマ1コマの写真から動画が生成されるアニメーションの原理を理解し、身体表現を通したメディアアートの作品になることで芸術の世界に親しむことができます。みんなが力を合わせて完成した作品から伝わる面白い効果や時間感覚など、普段とは違う物事の見え方を体験しましょう。</p>
	<p>②事業を効果的かつ円滑に実施するための工夫</p> <p>東北芸術工科大学屋代研究室は2007年にスタートしました。この研究室では、アートと教育の可能性を研究し、大人から子供までが楽しみながら学べる様々なワークショップを企画しています。屋代敏博教授は、写真家、現代美術家、そしてパフォーマンスアーティストとして活動し、常にメディアアートの可能性を探求する実験的な試みを行っています。彼の作品の中でも特に知られているのは、「回転回」という作品です。この作品では、屋代敏博教授自身が舞台上で回転し、その場に円盤状の痕跡を残す身体的な動きを取り入れています。この作品は、令和5年から日本文教出版の「高校美術」に掲載され、映像メディア表現の教材としても活用されています。</p> <p>本事業で企画する「映像であそぼう」は2011年に多摩美術大学の出前アート大学の出張講師として板橋区立常盤台小学校にて小学校4年生94名を対象とした取り組みから始まりました。2023年度は旧山形第一小学校をリノベーションした創造都市やまがたの共創プラットフォーム「やまがたクリエイティブシティセンターQ1」にて9月現在までに小学生を対象としたワークショップを3回開催し、2024年は令和6年度学校巡回公演にて採択され北日本の小学校や中学校を巡回するなど、さまざまなニーズや時代に合わせたアップデートを図っています。</p> <p>「映像であそぼう」ワークショッププロジェクトは2011年板橋区立常盤台小学校にて行ったワークショップを、より分かりやすく明確にした取り組みです。2011年の取り組みを参照しタイムスケジュールを作成し、学校のカリキュラムに当てはめるように活動内容を調節できることが特徴です。令和6年度に採択され小学校・中学校を巡回したノウハウを活かしつつ取り組んでまいります。</p>