

A区分・B区分・C区分共通
No.1(実演芸術・メディア芸術 共通)

令和5度「文化芸術による子供育成推進事業 出演希望調書(実演芸術・メディア芸術 共通)」

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
----	--------	----	----------

申請区分(申請する区分を選択してください。)

申請区分	A区分のみ
------	-------

複数申請の状況(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、申請企画数から除く

複数申請の有無	無	申請総企画数	
---------	---	--------	--

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。)

※複数申請の有無で【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	
--------------------	--

芸術文化団体の概要

ふりがな 制作団体名	わうかぶしきがいしゃ		団体ウェブサイトURL	
	ワウ株式会社		https://www.w0w.co.jp	
代表者職・氏名	代表取締役 高橋裕士			
制作団体所在地	〒	150-0041	最寄り駅(バス停)	渋谷駅
	東京都渋谷区神南1-14-3			
電話番号	03-5459-1100			
ふりがな 公演団体名	わう		団体ウェブサイトURL	
	WOW		https://www.w0w.co.jp	
代表者職・氏名	取締役 工藤薫			
公演団体所在地	〒	980-6119	最寄り駅(バス停)	仙台駅
	宮城県仙台市青葉区中央1-3-1 AERビル19階			
制作団体 設立年月	1997年4月			
制作団体組織	役職員		団体構成員及び加入条件等	
	代表取締役 高橋裕士 取締役 高橋秀明 / 於保浩介 / 森脇大輔 / 工藤薫 / 中路琢磨		社員数60名	
事務体制 (専任担当の有無)	他の事業と兼任の事務担当者置く		本事業担当者名	稲垣拓也
経理処理等の 監査担当の有無	有		経理責任者名	星靖浩

制作団体沿革	1997 年 4 月 株式会社デジタルメディアプロダクツ(代表取締役 高橋秀明)を仙台に設立Web のシステム&コンテンツの開発事業を行う 1999 年 4 月 名称をワウ株式会社に変更。CM を中心とした映像制作およびプロダクション業務を展開 2000 年 4 月 ワウ東京ブランチを開設 2002 年 4 月 本社を仙台から東京に変更 2004 年 7 月 東京本社を銀座から青山に移転 2005 年 4 月 代表取締役に高橋裕士が就任 2007 年 10 月 東京本社を青山から渋谷に移転 2010 年 9 月 仙台支店を現住所に移転		
学校等における公演実績	BAKERU(WOWによるデジタルアート作品): 2017 年 3 月 せんだいメディアテーク オリジナル企画展「ハレとケ展」 2018 年 4 月 青山スパイラル「WOW Visual Design Studio ーWOWが動かす世界ー」 2019 年 7 月 JAPAN HOUSE Los Angeles で個展「BAKERU: Transforming Spirits」 2019 年より現在まで毎年 文化庁「文化芸術による子供育成総合事業(メディア芸術)」 縦糸横糸合同会社(本プログラム共同実施団体): 2014 年から、 杉並区 座・高円寺 2015 年 2 月 公演「マツリクロッシング」企画 2015 年 8 月 体験型イベント「こどもの夢ひろば“ボレロ”～つながる・集まる・羽ばたく～」企画 2016 年 5 月 G7仙台財務大臣・中央銀行総裁会議時の企画「るるる郷土芸能」 2016 年 5 月 東京豊島区のとしま未来文化財団主催の「日本の民俗舞踊～踊り手が語るその魅力・祈り～」企画 2017 年 2 月 宮城県主催事業「文化芸術の力による心の復興フォーラム」企画 2017 年 5 月 岩手県主催事業「訪日外国人向け伝統文化鑑賞・体験プログラム開発事業」 2017 年 8 月 八戸市主催事業「八戸ポータルミュージアムはっちプロジェクトDASHIJIN」 2017 年12月 「訪日外国人向けの祭り・郷土芸能体験プログラム」 2018 年 1 月 郷土芸能の衣装や道具を支える人の創出、育成を目的とした「カグラツクル」 2018 年 3 月 日本自然保護協会主催の「日本の伝統文化のなかに生きる動物たち」 など多数のプログラムでワークショップや公演を実施。		
特別支援学校等における公演実績	2021年11月 滋賀県立聾話学校で令和3年度 文化庁「文化芸術による子供育成総合事業(メディア芸術)」を実施		
参考資料の有無	申請する演目のWEB公開資料	有	
	※公開資料有の場合URL	https://bakeru.jp	
	※閲覧に権限が必要な場合のIDおよびパスワード	ID:	
		PW:	

公演・ワークショップの内容

【公演団体名 WOW 】

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	BAKERU ― デジタルアートで「体感」する郷土芸能の世界 ―				
プログラム全体の流れ	【プログラムの構成】				
	○	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			
	【全体の流れ】				
	【ワークショップ】 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				
	1時限目：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、縦糸横糸合同会社（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、対象小学校周辺の芸能団体の演舞をおこないます。（団体の調整がつかない場合、鹿踊の演舞を行います。） 各地に残る郷土芸能には、獅子や鬼など、人間以外の強い存在に変身して、豊作や疫病退散などの祈りを捧げるために続けられてきたことを鑑賞体験を通して理解してもらいます。				
	2時限目：体験用のお面づくり（各教室） デジタルアート作品「BAKERU」体験のためのお面を各児童に配り、工作をします。お面作りでは、郷土芸能と同じように、生徒それぞれが何かしらの願いを込めて変身するためのオリジナルのお面を作ります。				
【本公演】 デジタルアート作品「BAKERU」の体験（体育館） 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)」をはじめ、全国各地に伝わる伝統行事(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。					
合計 180 分					
作品(コンテンツ) 選択理由	『BAKERU』は全国の郷土芸能を様々なリサーチを通してデジタルアートに昇華させた作品です。長い時間を受け継がれてきた郷土芸能には、自然、人の生き方、願いなど、豊かな世界観が内包されています。しかし、今日を生きる子供たちはそれらに触れる機会が多くありません。この公演で、子供たちにとって身近な郷土芸能をより知る機会になるとともに、デジタルアートという普段とは違った体験を通して、子どもたちに伝統文化に対する新たな気づきやまなざしが生まれることを目的とし、この作品を選択しました。				
著作権、上演権利等の許諾状況	各種上演権、使用権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

指導体制	ワークショップ、本公演とも、WOWのメンバー5人と東京鹿踊のメンバー1名で体育館でレクチャーと、各教室でお面づくりの指導を行います。 メンバーの構成は以下の通り。 ・プロデューサー(全体統括)1名(稲垣 拓也) ・ディレクター(主指導者)1名(工藤 薫) ・郷土芸能コーディネーター1名(山田 雅也) ・プログラマー2名(梅田 優弥、船津 武志) ・デザイナー1名(小林 真由) 上記に加えて映像機器設置業者3名と、巡回地域の郷土芸能団体数名程度を予定しております。				
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	出演者6名 映像機材設置業者3名 芸能演者数名		運搬		積載量: 1 t 車 長: 5 m 台 数: 3 台
児童・生徒の 参加可能人数	メインプログラム	120名程度 (クラス分けの工夫により150名程度まで実施実績あり)			
	ワークショップ	120名程度 (クラス分けの工夫により150名程度まで実施実績あり)			
本公演 実施可能日数目安 ※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)	6月	7月	8月	9月	10月
	6日	6日	6日	6日	6日
	11月	12月	1月	計	48日
	6日	6日	6日		
	※平日の実施可能日数目安をご記載ください。				
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 ※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。	【ワークショップ】		【メインプログラム】		
	体育館が遮光可能であること。 お面の飾り付けのため、色鉛筆やハサミなどの図工の道具。		体育館が遮光可能であること。		
当日の所要時間 (タイムスケジュール)の目安	【ワークショップ】		【メインプログラム】		
	事前準備2～3時間 スクリーンとプロジェクター、演舞のリハーサルの実施。 授業内容 1コマ目 45分間 体育館でプロジェクターを使った講義と芸能の演舞と説明。 2コマ目 45分間 各教室に分かれて、お面作り体験。		事前準備3～4時間 スクリーンとプロジェクター、センサーなどの機材の設置・調整。 授業内容 約30～40人あたり、45分間の授業一コマ分の時間が必要。 学校の参加人数によって複数コマ実施。		
企画のねらい	BAKERUは東北に古くから伝わる4つの郷土芸能(なまはげ、早乙女、鹿踊加勢鳥)をモチーフにした、体験型のデジタルアート作品です。ワークショップでは、有史以前から続くお面を使って「変身する」という行為をテーマにお話した後、実際の演舞を鑑賞します。次に「自分が変身するとしたら」をテーマにBAKERU体験用のお面を参加者がカスタマイズします。子どもたちが自身の「願い」と「それに対応するデザイン」を考えて制作することで、芸能で衣装が果たす役割を深く学びます。その後、体育館に設置したスクリーンでデジタルアート作品「BAKERU」を体験します。ここでメインプログラムで制作したオリジナル面を利用することが、より深く作品に入り込み、体験を記憶に残すきっかけとなることがねらいです。				

企画に係るビジュアル
イメージ
(舞台の規模や演出や
がわかる写真)



(図1)ワークショップ1コマ目 体育館での郷土芸能のレクチャーの様子



(図2)ワークショップ2コマ目 教室でのお面づくりの様子



(図3)本公演 体育館でのデジタルアート『BAKERU』体験と技術の裏側紹介の様子

※体育館で設置するスクリーンは、幅4400mm×高さ3200mm程度のものが2枚です。
折りたたんだ状態で搬入し、設置します。一般的な体育館なら実施可能です。
直射日光が当たる場合は不可のため、完全遮光カーテンでなくとも可ですが、カーテンが必要です。

B:KERU

ばける・変身することをテーマにした体験型デジタルアート作品

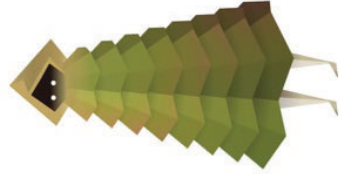
この作品は東北各地に古くから伝わる祭りや伝統行事をテーマにした体験型のデジタルアート作品です。この作品では、人間以外の存在に“化ける・成りかわる”という不思議な行為を、インタラクティブな映像表現によって体験することができます。「なまはげ」「早乙女（さおとめ）」「鹿踊（ししおどり）」「加勢鳥（かせどり）」の東北各地に伝わる4種類の伝統行事（祭り）をモチーフにし、WOW独自の解釈を加えて体験をデザインしています。

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。

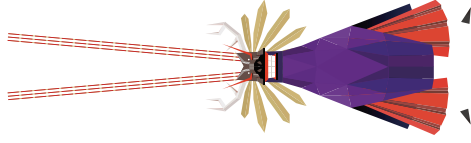


テーマにした各行事の特徴

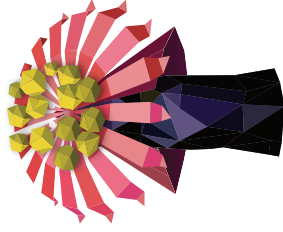
-加勢鳥 -
kasedori



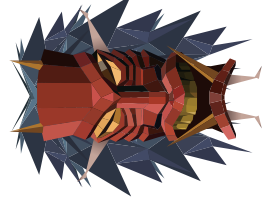
-鹿踊 -
shishiodori



-早乙女 -
saotome



-なまはげ -
namahage



行事について

東北地方、山形県上山市（やまがたげんかみのやまし）に江戸時代初期から伝わる伝統行事。『ケンダイ』というワラで出来たミノをかぶった若者に邪いの水をかけ、火伏せ（火事を防ぐ）や五穀豊穡・商売繁盛を願う行事。独特の姿や風習から“奇習加勢鳥（さしゅうかせどり）”と言われている。

加勢鳥の特徴

「カッ、カッ、カッ」と大きいかけ声を上げながら町中を練り歩く。街の人たちが加勢鳥に水をかけて五穀豊穡・商売繁盛を祈願する。抜け落ちた糞（ミゴ）には神が宿ると言われ、そのワラで女の子の髪を結うと、黒い綺麗な髪が生えるといわれている。

行事について

鹿踊（ししおどり）は、岩手県、宮城県で受け継がれている伝統行事。益や秋祭りの際に神社の境内や民家の庭で踊られることが多く、五穀豊穡、念仏供養といった祈りが込められている。鹿踊は踊り手が演奏を行わない「幕踊系」と、踊り手が演奏を行う「太鼓踊系」の大きく2つの系統がある。

鹿踊の特徴

シカの頭部を模した鹿頭とそれから垂らした布により上半身を隠し、さざらを背負った踊り手が、シカの動きを表現するように上体を大きく前後に揺らし、激しく跳びはねて踊る。「太鼓踊系」は腹につけた太鼓を叩きながら踊る。8頭～12頭が一組となり「仲立」と呼ばれるリーダーを中心に、踊りが展開される。

行事について

仙台市愛子地区に古くから伝わる豊作を祈願する伝統行事。田植踊とも言われ（田植え踊りは全国にある）田楽の一種で「田遊び」に由来すると言われる。

早乙女の特徴

早乙女は赤い花と短冊を下げた揃いの花笠、黒紋付の振袖を着て、十数名で踊り、その年の豊作を祈る。鈴振りは頭巾に筒抜きの少年2名、弥十郎は頭巾に袖無し羽織で若者が担当する。

行事について

秋田県男鹿市に伝わる伝統行事。なまはげは年の節目に山から降りてくる来訪神。真山神社で行われている神事「柴灯祭（さいとうさい）」と、民俗行事「なまはげ」を組み合わせた「なまはげ柴灯まつり」が本祭とされている。

なまはげの特徴

包丁と桶を持って「悪い子はいねがー！」と大声をあげて各家庭を回り、怠け心を戒めたり、無病息災を祈願する。人々はなまはげをもてなして怒りを沈めて、帰ってもらう。子供のしつけの役割もある。”なまはげ”は冬にずっと暖炉のそばにしているとできる斑点（ナモミ、アマ）を剥ぐ、か語源。

作品の体験方法

郷土芸能をモチーフとした4つのシーンでは、それぞれ芸能の持つ意味から着想を得た様々な体験をすることができます。

加勢鳥（かせどり）

をモチーフにした世界

鹿踊（ししおどり）

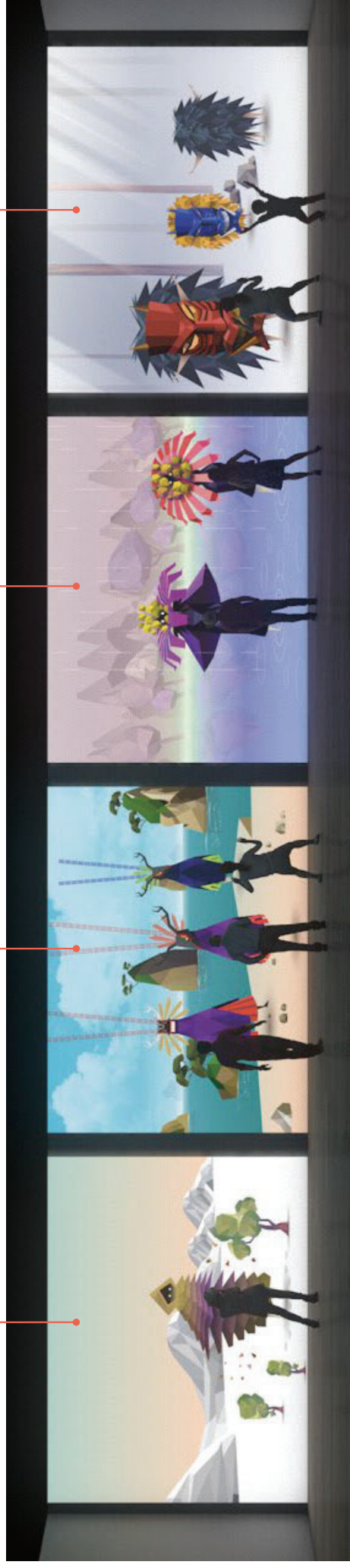
をモチーフにした世界

早乙女（さおとめ）

をモチーフにした世界

なまはげ

をモチーフにした世界



1.お面をつけるとカセドリに変身

2.ジャンプすると体からワラが落ちる

3.落ちたワラが地面に落ちるとそこから植物が成長

4.成長した植物はやがて枯れてなくなります

※カセドリは行事の中で片足でピョンピョン跳ねる動きをする為、ジャンプする体験してもらいます。体から落ちるワラには神が宿るという言い伝えがあり、そのワラから植物が成長し、自然や命の循環をイメージしています。

1.お面をつけると鹿（しし）に変身

2.お辞儀の動きをして背中に刺してあるササという棒を地面にぶつけると背景の海からカツラの一本釣りのように、魚が釣り上げられる（大漁祈願）

3.釣り上げられた魚は数秒後に消えます（成仏）

※宮城沿岸地域に伝わる鹿踊をイメージしています。背中のササを釣り竿に見立て、大量に魚を釣る体験です。大漁祈願と頂いた生き物への鎮魂の意をこの体験に置き換えています。

1.お面をつけると早乙女に変身

2.両手を上げ下げするアクションをすると雨が降ってくる（雨乞いをして、稲作の豊饒を願う行為）

3.降って来た雨にぶつかると宝石のようなオブジェに変化

4.宝石のようなオブジェが地に落ちると稲が成長する

※田んぼに雨を降らせて稲作の豊作を祈る行為を体験に落とし込んでいます。

1.お面をつけるとなまはげに変身

2.なまはげの足元に自動で雪だるまが出現（雪玉はどんどん大きくなっていきます）

3.両手で投げるアクションをすると雪玉を投げる事ができる

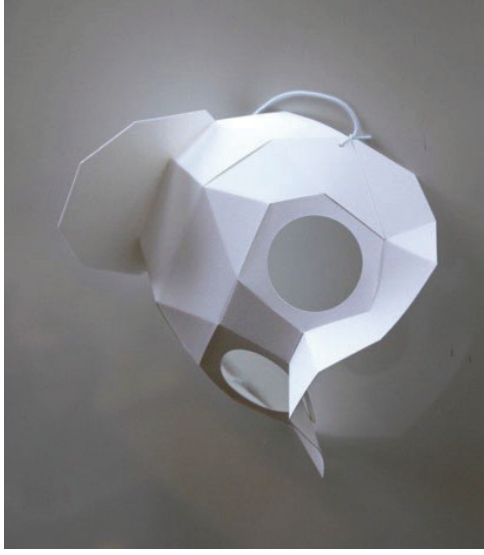
4.雪玉は他のなまはげに当てる事が出来る

※なまはげは邪気を払い、福をもたらす来訪神という側面もあります。邪気をまとった雪玉を投げ飛ばす行為を、邪気払いに置き換えています。

お面制作のワークショップについて

BAKERUでは、画面上のアバターを自分の動きに連動させる（＝変身する）ための紙のお面を使用します。

本プログラムではそのお面を「自分は何のために（問題意識）何を願って（願い）、変身するのか（衣装）」をテーマに制作するワークショップを行います。自身が制作したお面を体験に使うことで、より一層作品の意図を感じられる効果をねらっています。



ペーパークラフトのお面は白を含めた全5色。
カスタマイズの後、カメラに認識させるための
シールを貼ることで作品体験に利用できるようになる。



過去のワークショップの様子。ペーパークラフトのパーツや自然物、着色などを
組み合わせてオリジナルの願いを込めたお面を制作するワークショップ。

提出書類

申請する公演演目の動画及びWEB情報

BAKERU

BAKERU ポータルサイト

BAKERUのコンセプトや展示歴などをまとめたウェブサイト
<http://bakeru.jp/>



BAKERU

<https://vimeo.com/219637092>



BAKERU -バケルの学校-

2018年 本公演実証実験の記録映像
<https://vimeo.com/313292823>
<http://bakeru.jp/project/81/>



BAKERU Concept Movie

「東京鹿踊」とのコラボレーションによるコンセプト映像
<https://vimeo.com/263846520>



ハレとケ展

BAKERUを初公開したオリジナル企画展。
ペーパークラフトのお面を制作するワークショップを開催。
<https://vimeo.com/219636641>

