

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	あり
----	----

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	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 事務(制作)専任担当者の有無	他の業務と兼任の担当者置く	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	芝山 教子
本応募にかかる連絡先 (メールアドレス)	inagaki@w0w.co.jp		

<p><b>制作団体沿革・ 主な受賞歴</b></p>	<p>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&amp;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</p>			
<p><b>学校等における 公演実績</b></p>	<p>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)」</p> <p>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。</p>			
<p><b>特別支援学校等における 公演実績</b></p>	<p>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  2024年6月 結城特別支援学校で、令和6年度 文化庁「舞台芸術等総合支援事業(学校巡回公演)」を実施。</p>			
<p><b>参考資料の有無</b></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><a href="https://vimeo.com/313292823">https://vimeo.com/313292823</a></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 **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ー デジタルアートで「体感」する郷土芸能の世界ー
-----	--------------------------------

**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のがねらいです。【別添】

**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。

児童・生徒の参加可能人数	メインプログラム	180名程度 (クラス分けの工夫により240名程度まで実施実績あり)
	ワークショップ	180名程度 (クラス分けの工夫により240名程度まで実施実績あり)

**【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。

実施時間	WS1回目 90分	メインWS 45分(1クラスあたり)	WS2回目	合計	135分
------	-----------	--------------------	-------	----	------

<p><b>指導体制</b></p>	<p>ワークショップ、本公演とも、WOWのメンバー6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。</p> <p>メンバーの構成は以下の通り。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・プロデューサー(全体統括)1名(稲垣 拓也)</li> <li>・ディレクター(主指導者)1名(梅田 優弥)</li> <li>・郷土芸能コーディネーター1名(山田 雅也・東京鹿踊)</li> <li>・プログラマー2名(堀川裕気、濱田 汐音)</li> <li>・デザイナー2名(小林 真由、田畑 育実)</li> </ul> <p>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。</p>			
<p><b>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</b> ※3名程度 ※3行程度/名</p>	<p>プロデューサー 稲垣拓也(WOW) 東北の伝統的な芸能、工芸、祭等の文化を、デジタル技術を用いた体験型展示で表現する作品を多数プロデュース。主な実績として、ロンドンおよびロサンゼルスでのジャパンハウスでの展覧会や、官公庁とのプロジェクト、公立美術館での展示、メーカー系大企業との研究開発案件などを担当。</p> <p>郷土芸能コーディネーター 山田雅也(縦糸横糸合同会社) TVCMや映画制作における技術サポート、クリエイターマネジメント、プロデュース業を経験。東日本大震災を契機に、東北に伝わる地域文化の価値と魅力を再考する場を作り発信し次代へ継承するための活動として「東京鹿踊」「縦糸横糸合同会社」を立ち上げる。鹿踊を踊る一方で、東北の風土や文化を活かしたコミュニケーションデザインの企画からプロデュースを行っている。</p> <p>ディレクター 梅田優弥(WOW) デジタル技術を用いた体験型展示作品、アプリケーション開発に携わる。企業の展示施設でのコンテンツやデジタルサイネージの制作、プログラミング・ゲーム開発エンジン・モーションセンサーを用いて身体の動きとリアルタイムに連動した映像作品の制作などを担当。</p>			
<p><b>従事予定者数(1回あたり)</b> ※ドライバー等訪問する業者人数含む</p>	<p><b>出演者7名</b> <b>映像機材設置業者3名</b> <b>芸能演者数名</b></p>	<p><b>運搬</b></p>	<p>ハイエース</p> <p>積載量: 1 t</p> <p>車長: 5 m</p> <p>台数: 3 台</p>	
<p><b>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</b></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><b>【ワークショップ】</b></p> <p>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。</p>		<p><b>【メインプログラム】</b></p> <p>体育館が遮光可能であること。</p>	
<p><b>当日の所要時間(タイムスケジュール)の目安</b></p>	<p><b>【ワークショップ】</b></p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>2コマ目 45分間 各教室に分かれて、お面作り体験。</p>		<p><b>【メインプログラム】</b></p> <p>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。</p> <p>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。</p>	
<p><b>本公演実施可能日数目安</b></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>10日</p>	<p>10日</p>	<p>10日</p>	<p>10日</p>
	<p>10月</p>	<p>11月</p>	<p>12月</p>	<p>1月</p>
	<p>10日</p>	<p>10日</p>	<p>10日</p>	<p>10日</p>
	<p><b>※平日の実施可能日数目安をご記載ください。</b></p>			<p>計 80日</p>



(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。

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。

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

※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
本事業への応募理由	【公演団体名 WOW 】
<p><b>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</b></p>	<p>本公演が、事業の趣旨「全国の小学校・中学校等においてトップレベルの文化芸術団体による巡回公演を行うことを通じて、将来を担うすべての子供たちの豊かな感性を育む場を作り、芸術鑑賞能力の向上を図るとともに、文化的な地域格差の解消を促進すること」によく合致すると考え、申請しました。</p> <p>上記のように考えるに至った理由の詳細を以下に記載します。</p> <p><b>①本事業に対する取り組み姿勢</b></p> <p>制作団体の活動指針の一つである「映像表現の可能性を拡張する活動」に照らし、本公演では教育的な視点も加えて以下の項目に積極的に取り組みます。</p> <p>1. 「地域にある伝統とその奥深さ」を強く伝える活動 デジタルアート作品「BAKERU」の学習効果を高めるため、地域に存在する芸能の事前リサーチを通して以下の活動を行います。 (1) 実施地域の芸能をモチーフとした教材の追加 (2) 実施地域の芸能の映像化 1日目の実演では、演舞を地域の芸能団体により実施することを基本とします。これにより「地域にある伝統の再発見」というコンセプトを参加者に強く意識させる公演を目指します。</p> <p>2. 未来のクリエイターに向けた、独創的視野の提示 制作物の独創性は作家が培ってきた知識と経験から生まれます。本公演では、YouTube等では出会ったり体験したりすることのできない伝統と最新技術の融合体験と、地域性という独自の視野を参加者に提供します。</p> <p>3. 未来のクリエイターに向けた、表現ツールの提示 作品そのものだけでなく、作品の要素技術(デザイン、センシング等)に触れる機会を与え、デジタル作品制作の裏側を感じられるものとします。作品制作を始める際の最初の壁である「何から始めたら良ざかわからない」という感覚を崩します。</p> <p>上記の項目を教育的な指針として意識し、参加者の身の回りにある、しかし普段深く意識することのない尊い歴史的な文化を現代的な手法で体験することで、参加者に考える機会を提供する公演を行います。同時に「表現をつくる」という点にもワークショップとメイキング体験を通じて主体的に触れることで、参加者の表現活動の糧となる知識と表現手法を学んでもらうことを目指します。</p> <p>また、実施地域は東北地域に限りません。九州や北海道などの類似する文化が多い地域でも、異なる地域の文化を紹介しながら、本公演のねらいが達成できます。</p> <p><b>②事業を効果的かつ円滑に実施するための工夫</b></p> <p>本事業の実施が初めての学校担当者があることへの考慮と、実施校生徒が主体的に行う制作を含むワークショップと本公演の体験を円滑に実施するため、以下の項目を実施します。</p> <p>実施校との情報共有 先立って実施した学校での様子を写真と映像を使って、資料送付、電話、リモート会議等、事前に実施校担当者に共有することで実施イメージを共有します。</p> <p>必要物品の提供 ワークショップでの必要物品は、児童参加人数を確認の上実施団体側で用意します。</p> <p>使用機材のパッケージ化 利用する機材をパッケージ化して管理し、無駄のない仕込みに務めます。</p>

別添 ※別添は1企画につき3枚までとします。※文字のポイントの変更は認めません。

リンク先	No.2	【公演団体名	WOW 】
------	------	--------	----------

# BAKERU

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。



## 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. お面をつけるとかせどりに変身
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

※かせどりは行事の中で片足でビヨンビヨン跳ねる動きをする為、ジャンプする体験をしてもらいます。体から落ちるワラには神が宿るといふ言い伝えがあり、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刺してあるササラという棒を地面にぶつけると青森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。背中のササラを釣り竿に見立て、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、稲作の豊稔を願う行為）
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たると雪が出来る

※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ノ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。

項目内容