

令和8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(共通)

別添

なし

応募概要	分野	メディア芸術	種目	メディアアート等
	応募区分	一般区分		
	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 ※			

※ 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)。

文化芸術団体の概要	ふりがな	がつこうほうじん とうほくげいじゅつこうかだいがく				
	制作団体名	学校法人 東北芸術工科大学				
	代表者職・氏名	理事長 根岸吉太郎		団体ウェブサイトURL https://www.tuad.ac.jp/		
	制作団体所在地	〒 990-9530	最寄駅(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				
	制作団体と公演団体が同一である場合はこちらにチェック	<input type="checkbox"/>	※チェックをつけた場合、下記公演団体の情報は記載不要です			
	ふりがな	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				
	公演団体名	東北芸術工科大学 屋代研究室				
	代表者職・氏名	デザイン工学部映像学科教授 屋代敏博		団体ウェブサイトURL https://www.toshihiro-yashiro.com/		
	公演団体所在地	〒 990-9530	最寄駅(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 専任教員103名 専任職員 71名	監事3名 評議員14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	経理担当者	佐藤志保		
	本応募にかかる連絡先	メールアドレス		電話番号		
		yashiro.toshihiro@aga.tuad.ac.jp		09083143611		

制作団体の実績	制作団体沿革・主な受賞歴	<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 やまがた藝術資金開設／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>
	学校等における公演実績	<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60校 (主な学校等における活動)</p> <p>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(テックやしろ先生と学ぶテックこうさく教室) 令和6年 舞台芸術等総合支援事業(学校巡回公演) K137 映像であそぼう (加美町立賀美石小学校、仁木町立仁木中学校、中富良野町立中富良野中学校ほか) 令和7年 舞台芸術等総合支援事業(学校巡回公演) K163 映像であそぼう (坂戸市立桜小学校、伊達市立掛田小学校、筑西市立嘉田生崎小学校ほか)</p>
	特別支援学校等における公演実績	無し

参考資料	申請する演目のWEB公開資料	有
	※公開資料有の場合URL	https://www.youtube.com/watch?v=NlwB0yctkPY
	※閲覧に権限が必要な場合のID及びパスワード	ID: PW:

別添

なし

【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)	<input checked="" type="radio"/>	小学生(中学年)	<input checked="" type="radio"/>										
	小学生(高学年)	<input checked="" type="radio"/>	中学生	<input checked="" type="radio"/>										
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なながら、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、たくさんの想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人以上150人以下が望ましい)												
	ワークショップ	人数制限なし(60人以上150人以下が望ましい)												
メインプログラム・ワークショップの内容	【プログラムの構成】 <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><input checked="" type="radio"/></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	<input checked="" type="radio"/>	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												
	<input checked="" type="radio"/>	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】														
プログラム全体 の流れ	<p>【ワークショップ1回目】45分「みんなで渦をつくる」</p> <ul style="list-style-type: none"> オリエンテーション 講師紹介/屋代先生 ウォーミングアップ(体育館) みんなで体を動かしましょう。 <p>顔の運動、腕をくるくる回したり、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。</p> <p>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。</p> <p>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」</p> <p>「みんなで地球人をつくる」(校庭または体育館)</p> <p>生徒はナスカの地上絵のように、宇宙に向けて大人の人がた(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、地球人も一緒にになってうねうねと動き出します。</p> <p>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り、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」</p> <ul style="list-style-type: none"> 観賞会(体育館) <p>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。</p> <p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> 振り返り 記念撮影 DVD配布(後日) 													
	<p>実施時間 WS1回目 45~50分 メインWS 45~50分 WS2回目 45~50分 合計 135~150 分</p>													

指導体制	屋代研究室学校巡回公演実施会議 構成員 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 佐藤志保(写真家・美術家) 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 西片裕貴(フリーカメラマン) サポートスタッフ 屋代裕佳子(音楽家) サポートスタッフ ※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。			
	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 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。同大学院修了。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。 佐藤志保／東北芸術工科大学を卒業後、同大学教学2課の副手として映像を担当。水戸芸術館や北海道東川町国際写真フェスティバル等で作品を発表し、アートと教育を結びつける活動を行っている。			
従事予定者数 (1回あたり) ※ドライバー等 訪問する業者人數含む	9名	運搬	ハイエース	積載量: 1.6 t 車長: 4.7 m 台数: 3 台
メインプログラム・ワークショップの内容	【ワークショップ】 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 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 準備物:マイク(あれば) 生徒への号令の際に使用		【メインプログラム】 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 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	
	【ワークショップ】 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)		【メインプログラム】 13:40-14:25 メインプログラム ・鑑賞会 ・振り返り ・記念撮影	
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
	4日	4日	20日	20日
	10月	11月	12月	1月
	4日	4日	4日	4日
※平日の実施可能日数目安をご記載ください。			計	64日

メインプログラム・ワークショップの内容

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)

※会場条件について最低限必要な条件がある場合には、様式No.4内「会場簡易図面」を記載してください。



図1

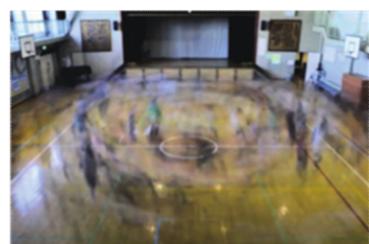


図2



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) +休憩 「みんなで地球人をつくる」

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。みんなの体がふわーっと溶け合い、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。みんなと一緒に同じ体験、時間を共有したこと大切にするために、記念撮影を行ってプログラムは終了です(図6)

著作権、上演権等の 許諾状況	各種上演権、使用 権等の許諾手続の 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。

一般区分・特別エリア区分共通
No.4(共通)

別添

なし

【公演団体名 東北芸術工科大学 屋代研究室】

記載方法等	例年、実施校の状況等により公演実施要件を満たさないことに起因するトラブルが一定数生じています。※以下は、過去実際にあった例です。 ・会場が狭く、予定していた規模の公演が実施できなかった。 ・搬入車両が構内に入れず、搬入のための追加費用が生じてしまった。 ・児童・生徒が時間外の練習を行うことができず、児童・生徒の体験の範囲が限定的なものとなってしまった。 上記のように、公演実施要件を満たさない学校とのミスマッチングを防ぐため、公演実施に際して必要な条件を御記載ください。 任意項目については、学校に伝えるべき条件がない場合には記載不要です。 詳細な実施条件は、実施校との調整段階にて直接確認をいただくことになります。 なお、特段条件を必要としない項目や未定の項目については「条件なし」を選択、または記入してください。							
	(必須) 公演実施にあたり、必要な会場条件を記載してください。							
	会場の設置階の制限	条件なし		主幹引き込み電源容量		30 A以上		
	舞台設置面積	間口	条件なし	m	奥行	条件なし m		
		高さ	条件なし	m				
会場条件	舞台設置場所	フロア対応	条件なし		学校のステージでの対応	条件なし		
	搬入間口の広さ	幅	条件なし	m	高さ	条件なし m		
	遮光の要否	7割程度必要		締帳の要否		不要		
	ピアノの使用について	使用しない	ピアノを使用する場合の設置位置の指定			条件なし		
			ピアノを使用しない場合の移動の要否			条件なし		
	搬入車両(トラック等)の横づけ	横づけ要件なし		トラック横づけ不可の場合の搬入対応可能距離		m以内		
	搬入車両の種類	ハイエース		台数	3 台			
	搬入車両の大きさ	車幅	1,730 m	車長	4,695 m			
	備考	ワークショップは校庭や体育館などの平らな場所で、メインプログラムの作品上映会はスクリーン等が設置できる屋内スペースで行います。どちらの活動も本格的な舞台設備は必要ございません。						

※表から数値を取得しますので、セルの結合や行の挿入・削除は行わないでください(幅や高さの調整は問題ありません)。

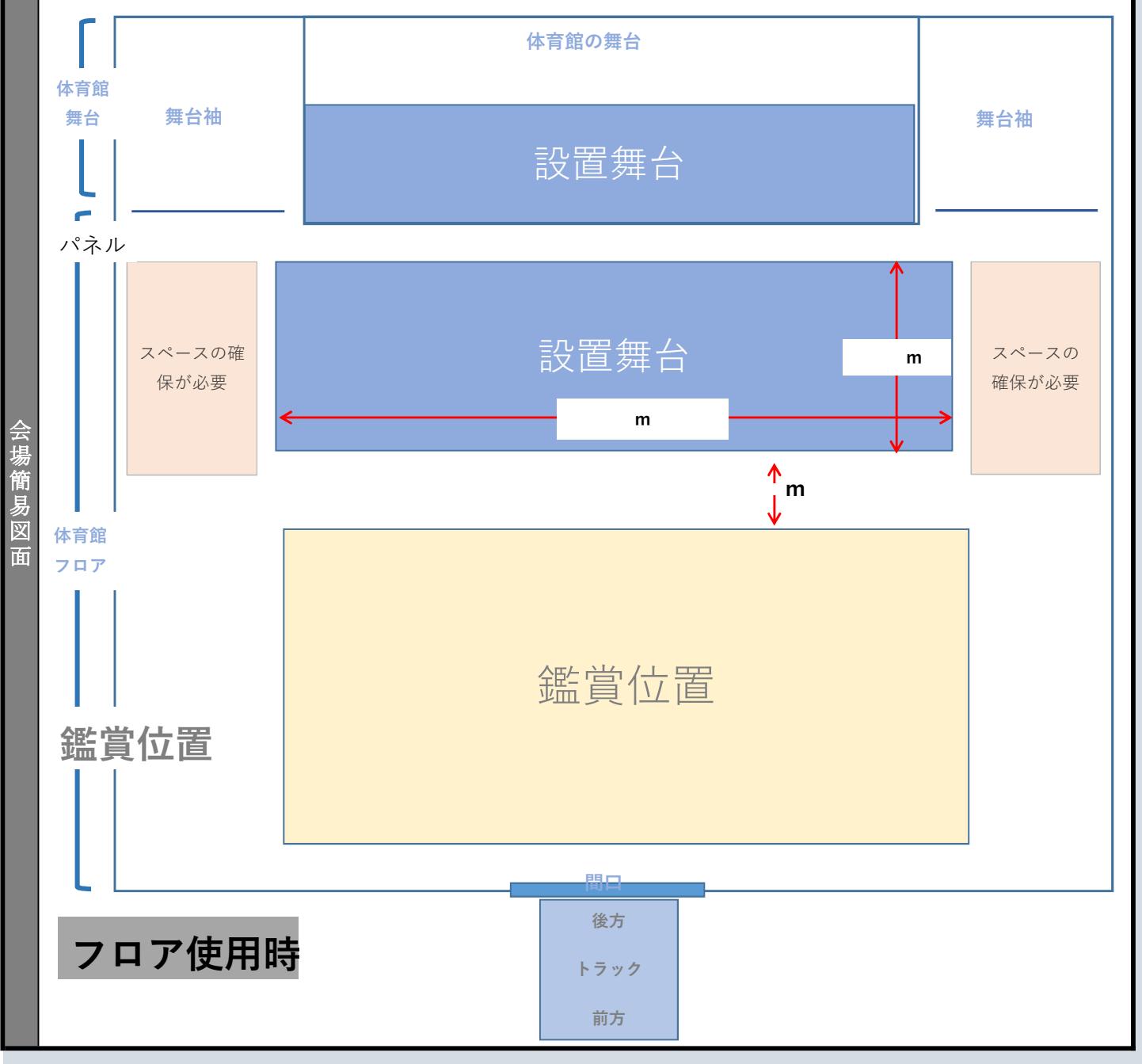
学校からの情報	(任意) 学校からの提出を求める資料がある場合のみ記入してください。					
	会場図面の提出要否 不要					
	その他提出が必要な資料 (搬入間口や搬入経路の写真の提出等) 体育館のキャットウォークなど、高い位置から全体を俯瞰撮影できるカメラ位置の写真をご用意下さい。					

時間外対応	(任意)	万が一、ワークショップや本公演のための児童・生徒の練習や製作物の作成に係る時間が、ワークショップや本公演の時間以外に別途発生する場合については、必要となる練習時間や製作時間等を必ず明示してください。 なお、一部の児童・生徒のみが授業を抜けてリハーサル等や練習を行う必要がある場合は、実施校とのトラブルを避ける観点からもその旨を必ず記載してください。							
	※上記の際は、対象となる児童・生徒の保護者の方への事前連絡や御了承を得る必要があるか否か等含め学校と十分に調整をしてください。なお、その際、代表以外の児童・生徒へもご配慮ください。								
	対象	所要時間(分)	時間帯	内容	備考				
	ワークショップ ワークショップ	共演、参加又は体験対象となる児童・生徒 0分	午前	ワークショップ1回目 「みんなで渦をつくる」	実施校の時間割で対応します				

個別確認事項	(任意)	上記条件や資料以外に、公演実施に当たって学校へ個別の確認が必要な事項がある場合、記載してください。
	個別ヒアリング事項	
	1	ドローンを使った屋外での記念撮影をご希望の場合は、メインプログラム終了後20分ほどお時間をいただきますがよろしいでしょうか？
	2	
	3	

(任意) 会場条件について最低限必由奈条件がある場合、簡易図面を記載してください。

※搬入に関する条件の詳細については、上記の会場条件欄にて御確認ください。



別添

なし

【公演団体名 東北芸術工科大学 屋代研究室】

本事業への応募理由等	<p>本事業を通じて実現したいこと、また当該工夫</p> <p>【本事業を通じて実現したいこと】</p> <p>本事業は、児童・生徒が身体表現と映像制作を融合させたワークショップを体験し、楽しみながらメディアアートに能動的に関わることを第一の目的します。デジタル技術が身近な現代において、自らの身体という最も根源的なメディアを使って仲間と協力し、一つの作品を創り上げるプロセスは、「他者と共に生きている」というリアルな一体感を実感させます。この共同制作は、チームワークの重要性や自己表現の喜びを学ぶ貴重な機会となり、児童・生徒一人ひとりの自己肯定感を育みます。</p> <p>また、完成した作品を全員で鑑賞する体験を通じて、普段とは違う物の見方や新しい視点を得得し、芸術への知的好奇心を刺激します。思い出の詰まった母校を舞台に行うこの活動が、単なる楽しいイベントに留まらず、児童・生徒の心に永く残る「豊かな記憶」となり、未来を生きるまでの創造性や協調性の礎となることを目指します。</p>
	<p>【上記の実現に向けて、実施の工夫】</p> <p>本事業の目的を達成するため、児童・生徒が直感的に楽しみ、主体的に参加できる多角的な工夫を凝らしています。まず、指導者が全身タイツ姿で登場するというユーモアあふれる演出で、アートへの心理的な壁を取り払い、一気に子供たちの心を引きつけます。プログラムはウォーミングアップを兼ねた制作から始める2部構成を採用。「渦をつくろう」で心と体を徐々に解放し、「地球人をつくろう」で壮大なテーマに挑むことで、無理なく集中力を高め、達成感へと導きます。</p> <p>撮影ではスローシャッター技術を用い、個人の輪郭が他者や風景に溶け合う幻想的な映像を制作します。これにより、視覚的にも「個と全体の融合」というテーマを深く体験させます。最後に、完成した力作を大スクリーンで鑑賞する時間を設け、自分たちの身体活動がアートに昇華される驚きと感動を全員で共有し、体験を深く心に刻みつけます。</p>
	<p>【学校との連絡調整について】</p> <p>本事業は2011年の小学校での実践を基盤とし、東北芸術工科大学屋代研究室としてアートと教育に関する長年の研究と豊富な実践経験を有しています。近年の小学校・中学校での巡回公演で得た最新のノウハウを活かし、万全の体制で臨みます。</p> <p>基本となるタイムスケジュールを提示しつつ、各学校の年間計画、授業時間、対象となる児童・生徒の実態や人数、天候による代替案の検討など、個別の事情に合わせて活動内容を柔軟に調整できることが大きな強みです。リモートによる打ち合わせを行い、担当の先生方とワークショップ内容や安全管理について綿密に協議し、情報を密に共有します。単にプログラムを提供するだけでなく、学校が目指す教育目標の達成に貢献するパートナーとして連携し、先生方のご負担を軽減しながら、安全かつ円滑で実りある事業運営を実現します。</p>
	<p>【対象児童・生徒に応じた工夫や留意点について】</p> <p>子供たちが持つ「遊びの中から主体的に学ぶ」という特性を深く理解し、プログラム全体を設計しています。運動能力や個人の性格に関わらず、誰もが安心して参加し、インクルーシブな環境作りを重視しています。活動は、簡単な動きを繰り返すウォーミングアップから始めるため、表現が苦手な子も自然に体を動かすことができ、心と体を解放しながら活動に入れます。この段階的なアプローチは、一人ひとりの心理的な安全を確保しつつ、集団としてのダイナミズムを生み出します。共同制作の過程では、自分の動きが作品全体にとって不可欠な要素となることを実感させ、自己肯定感を育みます。また、常に児童・生徒一人ひとりの表情や様子に気を配り、安心して自己表現できるポジティブな雰囲気作りに努めることを最優先します。</p>
	<p>【本公演等実施後の児童・生徒への継続的な学びについて】</p> <p>本事業は、未来に繋がる継続的な学びの種を蒔くことを目指します。仲間と共に作品を完成させた強烈な達成感は、学校生活におけるかけがえのない「豊かな記憶」として心に刻まれ、協調性や他者への信頼感を育む情操教育の機会となります。また、写真から動画が生まれるアニメーションの原理を体験的に理解し、自らの身体がアートになる経験は、芸術への親近感を深め、日常がアートの舞台になり得るという新しい視点を与えます。指導者の作品は高校美術教科書にも掲載されており、本体験が将来のより深い学習への動機付けとなることも期待できます。</p>
	<p>事業を適切かつ円滑に実施するための工夫</p>