

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	わうかぶしきがいしや		
	制作団体名	ワウ株式会社		
	代表者職・氏名	代表取締役 高橋裕士		団体ウェブサイトURL
				https://www.w0w.co.jp
	制作団体所在地	〒 150-0041	最寄駅(バス停)	渋谷駅
		東京都渋谷区神南1-14-3		
	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	わう		
	公演団体名	WOW		
	代表者職・氏名	取締役 工藤薫		団体ウェブサイトURL
				https://www.w0w.co.jp
	公演団体所在地	〒 980-6119	最寄駅(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)専任担当の有無	他の業務と兼任の担当者を置く	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	経理担当者	芝山教子
	本応募にかかる連絡先	メールアドレス		電話番号
		inagaki@w0w.co.jp		09041194346

制作団体の実績	制作団体沿革・主な受賞歴	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 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。	

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://vimeo.com/313292823	
	※閲覧に権限が必要な場合のID及びパスワード	ID:	
		PW:	

別添	あり
----	----

【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 ―								
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かねらいです。【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)							
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】								
	○	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】								
	【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	メインWS	45	WS2回目		合計	135	分

メインプログラム・ワークショップの内容	指導体制	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。 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(梅田 優弥) ・郷土芸能コーディネーター1名(山田 雅也・東京鹿踊) ・プログラマー2名(堀川裕気、濱田 汐音) ・デザイナー2名(小林 真由、田畑 育実) 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。			
	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	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。 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。 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。			
	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7名 映像機材設置業者3名 芸能演者数名	運搬	ハイエース 積載量: 1 t 車 長: 5 m 台 数: 3 台	
	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 ※条件等がある場合には、様式No.4にも記載の上、御提出をお願いします。	【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。	
	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日	10日	10日	10日
		10月	11月	12月	1月
		10日	10日	10日	10日
	※平日の実施可能日数目安をご記載ください。			計	80日



(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

※会場条件について最低限必要な条件がある場合には、

※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。

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

※A4判6枚以内に収まるように作成してください。

【公演団体名】WOW

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う。

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となります。

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。

会場条件

※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

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					
	本公演					
	本公演					

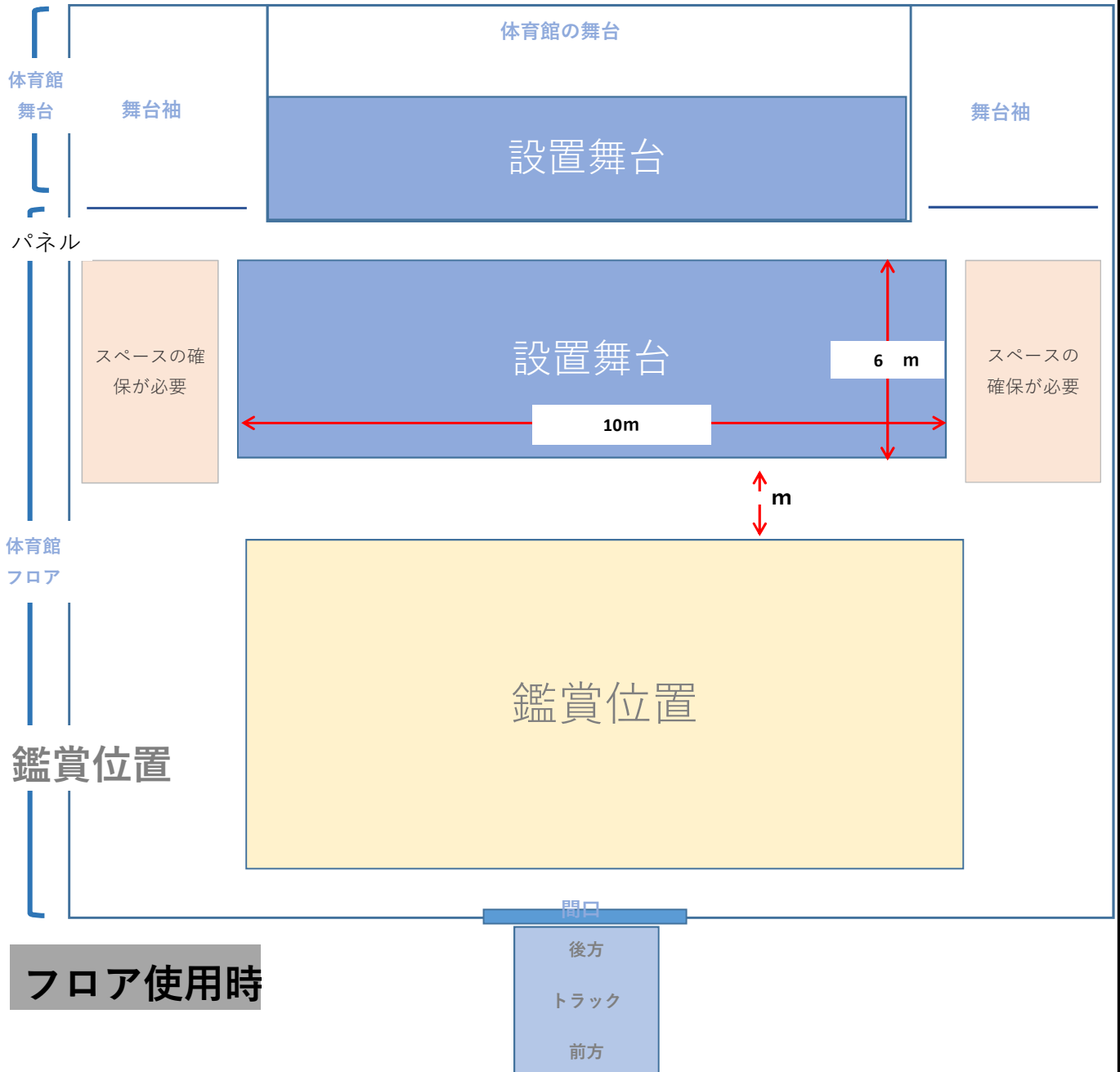
個別確認事項	(任意)	上記条件や資料以外に、公演実施に当たって学校へ個別の確認が必要な事項がある場合、記載してください。	
		個別ヒアリング事項	
	1	本公演デジタルアート体験の時間は、45分の授業時間あたり、最大40名程度ずつに分けて体育館で実施することになります。クラス分けの相談をさせてください。	
	2	プロジェクターを使うため暗転が重要ですが、完全暗転でなくともできる場合がありますのでご相談ください。	
	3		

(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。

会場簡易図面



別添

なし

【公演団体名

WOW

】

本事業を通じて実現したいこと、また当該工夫

【本事業を通じて実現したいこと】

本事業を通じて実現したいことは大きく2点です。

(1) 巡回小学校の近くにある郷土芸能を取り上げることで、地元に残る文化の豊かさに気づき、郷土への愛着を育てること。

(2) 大阪・関西万博を契機に、より一般的になりつつある最先端の体験型デジタルアートを体験させ、またその技術を紹介することにより、同表現におけるリテラシーを高めること。

【上記の実現に向けて、実施の工夫】

上記(1)の実現に向けて、ワークショップの中で実際に地元の郷土芸能を授業の中で取り上げます。具体的にはスライドの中での芸能の解説や、本物の芸能団体の演舞、さらにはデジタルアート化した芸能の体験の中で、各地の小学校周辺の芸能に対しての見どころを伝えます。さらにその後は、児童一人一人が世界に一つだけのお面を制作することにより、直前に鑑賞した芸能の意味や衣装の特徴を思い出し、記憶に定着させます。そして授業の最後には一番大事なメッセージとして、地元に残る文化を大切にすることを伝え、授業を締めくくります。上記(2)の実現に向けては、授業の最初で、団体の実績をまとめた映像を中心に、デジタルアート全般についての紹介をし、これから体験する体験型デジタルアートがどのように位置付けられるのかを伝えます。次に、本公演の中で一人一人に十分な時間を確保してデジタルアートを体験してもらいます。順番を待っている児童たちにとって、人の動きに合わせて変化する映像や音を楽しむ時間は、一度きりの公演そのものです。そして本公演の終盤では、児童一人一人の興味に合わせ、現役のプログラマーによる技術の解説コーナーを設け、児童の質問に答える場を設けます。

【学校との連絡調整について】

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、実施校の事情に合わせた情報共有を実施します。具体的には、昨年度までに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、リモート会議等を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。

時期としては学校との連絡が可能になった後なるべく早くに1回、実施の約1ヶ月前に1回、1週間前に1回を基本として、必要に応じてさらにきめ細かく対応します。

【対象児童・生徒に応じた工夫や留意点について】

体育館での全体への説明の後、教室に分かれてワークショップの指導をします。普段のクラス分けの単位で45分の一コマを使い、指導者も1クラス1人以上を対応させて、子どもたち一人ひとりの進捗に合わせて指導をします。本公演のデジタルアートの体験でも、全員に体験をさせた後に子どもたちの興味に合わせて、使われている技術の裏側を現役のプログラマーが1体1で話せる場を設けて、より深掘りさせることを毎回実施しています。

【本公演等実施後の児童・生徒への継続的な学びについて】

本プログラムは、各地の郷土に伝わる芸能をテーマにしていることが特徴です。授業の中での楽しい体験を思い出に、普段触れる機会が少ない郷土芸能に継続して目を向けてもらうことを促します。デジタルアートについても、PCさえあれば無料で作るソフトがあることを紹介し、自分でも映像制作、プログラミング制作ができることを伝えます。

さらに、授業で自分たちが作ったお面をきっかけに、家に帰ってから保護者に伝えてもらい、実際の郷土芸能の公演や、デジタルアートの展覧会に足を運んでもらうという効果も狙います。

本事業への応募理由等

事業を適切かつ円滑に実施するための工夫

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フラが落ちる
3. 落ちたフ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外足でピンポ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。体から落ちるフラには神が宿るという言い伝えがあり、そのフ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。大漁祈願と預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創想もあります。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
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。