

事業報告書（令和 6 年度）

事業名 演出家、劇作家を育てるためのワークショップ、成果発表会の開催

団体名 Cube 担当者名 景山 圭祐

※活動の様子がわかる写真と説明を必ず添付してください。

1. 活動内容（日時、場所、参加対象者、人数、内容等）

2024/11/10 に、本事業のワークショップ「演劇の学校」を開催した。

より良いワークショップを実施したい。そのことが、参加した方にとって一番のメリットになると考えた。ワークショップを開催する前に資料 0 記載の対応や対策を行った。以下にその内容をまとめ、記載する。そのなかで作成された資料を別途添付する（資料 1、資料 2）。

・事業計画書では演出家、劇作家の育成を事業の中心として考えていたものの、演劇関係者 50 名を対象に事前にアンケートをしたところ、演出家・劇作家だけに絞っていると参加者が集まりにくいことがわかった。多くの方にワークショップに参加してもらい事業の効果を高めることを目的に対象を演者にも拡大することとした。それに伴い、ワークショップの内容も劇を創作するだけでなく、演じる内容も盛り込んで実施した。

・そのほか、アンケートのコメントには、短時間で技術を学べる努力をしてほしいというものがあった。それに伴い、スケジュールを短時間（約 2 時間程度）にした。

・対象を演者にも拡大したことでワークショップに「裏方」だけでなく「演技」についても学べる事項を盛り込む必要があり、上記理由により取材に行くというプログラムはなくなったものの、事前に商店街の魅力的なスポットを撮影した。

・実施したアンケートを、講師である不思議少年様と共有し、専門の音響担当者を入れた方が参加者様がさらに裏方のことを学べると判断したため、61 ラボに音響を依頼した。

・参加者様が安全にワークショップへ参加できるように、床へマットを敷くなどの対策を行う必要があり、岡山を拠点として活動している木蜂に舞台設営を依頼した。

当初の事業内容は変更せず、事業内容をさらにブラッシュアップさせ、ワークショップを開催した。このため、経費として「音響」費用と「舞台設営」費用が必要となった。

<ワークショップについて>

開催したワークショップは以下の通りである。

日時：2024/11/10 10 時～12 時 20 分

場所：ソバラ屋 2 階（岡山県岡山市北区表町 3 丁目 5-17）

参加対象者：演劇に興味を持っている方、経験不問

人数：9 人

講師：2 名 不思議少年 大迫旭洋様、森岡光様

スタッフ：3名 Cube 景山圭祐、61 ラボ 瑞穂実様、木蜂 岡本正恵様

※ソバラ屋で行う重要性

ソバラ屋は表町商店街にある。本ワークショップをソバラ屋で開催することは、ソバラ屋のことを知ってもらうだけでなく、表町商店街のことも知ってもらうことができると考えた。また、演劇を通じて、街の活性化につなげることができると考えた。さらに本ワークショップをソバラ屋で行うことが岡山の演劇文化発展に貢献できると考えた。以上のことから、ソバラ屋で行う意義があると考えた。

＜各スタッフの業務＞

・ Cube

ワークショップ運営。受付対応。

・ 不思議少年

ワークショップ講師

・ 61 ラボ

音響担当。Q シートの作り方の説明を受ける。

ワークショップでの発表音響を行う。

・ 木蜂

舞台設営。会場マットの敷設。参加者転倒防止対応、安全対策対応。

(スケジュール)

1) 参加者の演技の悩みを聞く

2) 即興芝居をつくる

・ 写真、キーワード選択

・ 即興芝居をつくる

・ セリフを振り返る

・ ホワイトボードにセリフを書く

・ 演出をつけてみる

・ 音響を入れてみる、Q シートを作ってみる

3) 振り返る。ESD (SDGs) の視点を入れながら。

4) まとめ

(本ワークショップの最終目標)

1. 自分だけがその技術を持っているだけでなく他の方にもその技術を共有できること

2. 参加者が ESD について興味を持ってもらうこと

3. 本ワークショップに参加した方がまた参加したいと思ってもらえるワークショップをつくる

(写真の説明)

写真 No. 1 演劇の学校 講師説明風景

写真 No. 2 参加者の事項紹介と悩みを聞いている風景

写真 No. 3 参加者で振り返りを行っている

写真 No. 4 即興芝居 (1) 悪者が負ける

写真 No. 5 即興芝居 (2) 悪者が勝つ

写真 No. 6 即興芝居風景

写真 No. 7 ダンスをしながら参加者がコメントを言っている風景

(内容)

上記スケジュールの内容で「演劇の学校」を実施した。以下に詳細な内容を記載する。

・今日学んだことが別の場所でも活かすことができるように、参加者自身が演技で悩んでいることを言ってもらった。参加者から、人と接するのが怖い、どうしたらいいか。オーディションを受けるときに緊張するので、その対処法はあるかななどのコメントがあった。→演技コーチである森岡氏が、各参加者が納得するまでアドバイスしていった。そのアドバイスを聞いて参加者たちは今後どうするかを口にだしていった。

・いきなり作品をつくってもらった。参加者に写真とキーワードを選択してもらった。発表した作品を添付する(資料3、資料4)。選択した写真は、「天満屋」、「時計台」、「ソバラヤ」、「表町商店街」とした。2チームに分かれてもらった。それぞれのチームの代表に、じゃんけんをしてもらって、「悪い話(悪者が勝つ)」「よい話(悪者が負ける)」どちらかを選択してもらった。

※この企画を検討していた際には、参加者に取材してもらい作品を作ることにになっていた。ワークショップの対象を演者にも拡大したことで演技の内容と裏方の内容どちらもワークショップに盛り込む必要があった。上記理由により取材に行くというプログラムはなくなったものの、事前に商店街の魅力的なスポットを撮影してワークショップで写真をもとに演劇作品を創作した。そして参加者にも商店街の魅力を伝えることができ、さらに活性化にも寄与することができた。

・資料3は、よい話の作品「時計台の響き」、資料4は、悪い話の作品「時計台の影」である。添付した作品は、文字起こしをして作成したものである。

※作品に出てくる場所の位置は、舞台上で架空として設置した。

・作品を発表した後、参加者たちが言ったセリフを振り返った。

・振り返り作業で、まず、どんなことがあったかを箇条書きで書き出した。講師から箇条書きを書く作業がプロットを作る作業、あらすじを作る作業です！と説明を受けた。

・そのあと、セリフを書き出した。講師から、この一連の作業が「劇作家」の作業です。と説明を受けた。

・発表をして気づいたことをみんなで振り返った。

→いきなり、役を振られたのでどうしていいのか迷った。

→セリフが出ないときに、Aさん(参加者)が助けてくれた。

→いままでやったことないワークなので新鮮だった。

→何か一緒につくろう。助け合おうとしたくなった。作品のなかにも「一緒にやろう！」という行動が何か所かあった。

というコメントがあがった。

・そのあと、もう一度、このお話を発表しようということになった。今度は、演出担当を希望する参加者に演出を受け発表した。

・演出時に、音響を入れることを試みた。演出をするのが初めてという参加者も居られた。Q シートとは何かということ、作り方などを簡単に説明した。作られた Q シートを別紙に添付する（資料 5、資料 6）。資料 5 は、B さん（参加者）が作った Q シート、資料 6 は、C さん（参加者）が作った Q シートである。

・講師より、簡単に舞台図を作成する方法を説明された。資料 7 に講師が作った舞台図を添付する。

・演出が指示をして、もう一度発表を行った。

・発表をして気づいたことを再度みんなで振り返った。

→演出があったので、スムーズに演じることができた。

→集中して演じることができた。

・講師より、演劇をするには、様々な方の力があってできていると説明があった。

・講師より、演出を付けることによって、自分がどうしたら良いのか、困るという思いがなくなる→そのことで安心して演技ができる→一人残らず、一緒になってできる意識につながるのでは？ SDGs につながるのではというコメントをいただいた。

・講師から、SDGs、ESD のことを知っていますか？ と質問した。詳しく説明できる方はいなかった。資料は用意していなかったが、タブレットを使って、みんなに 17 の項目イラストを見せたり、ESD の説明を行った。

→よく見かけるマークがある。17 項目を初めて知った。

→一人だけだと孤立してしまう。一緒になってできるものとして、演劇は効果的なものかもしれない。

→誰かが孤立しないようにするという認識が必要。演出さんであったり、役者さんであったり。お互いを知ることはとても大事。

という意見があがった。

・参加者に、演技だけでなく、裏方をやることも重要であることを説明した。演技と劇作、演出などの裏方はつながっている。裏方視線が演技に役立つことが多いことを伝えた。

・演じることは、劇作と繋がっていることを参加者に体験してもらった。演技をするのに、演出、劇作さんが行っていることを少しでも理解していただいた。また、SDGs、ESD も知ってもらった。

・作品に、商店街のワードを入れたことで参加者の方に興味を持ってもらった。創作したなかで使った場所を実際に見てみたいというコメントがあった。

<本ワークショップ開催の意義>

・参加者のコメントから SDGs の目標にある不平等について出されたことは、この企画を実施したことに意義があったと考えている。また、いただいたコメントは、今後の企画を実施する上で参考になると考えている。
2. ESD の視点
① 事業を通じて、参加者にどのような気づきや意識・行動の変容があったか
【気づき】 (主催側から感じたこと) ・演劇を通じて、ESD に関する課題に直面することができた。裏方に興味を持つ方が少ない。演劇作品を作っていくには、裏方の育成が重要である。対策を講じる必要がある。 ・演劇を通じて、キャラクターを演じることで、他者の視点を理解しやすくなった。この体験により、他者の気持ちを捉えられるようになったと感じた。 ・他者と協力して劇を作り上げるなかで、ESD に関する課題の重要性を実感することが多いと感じた。楽しいと思わせる仕組みをつくる必要がある。 ・演者を中心としたワークショップが多い。裏方を中心としたワークショップを企画する必要がある。 (参加者側から感じたこと) ・演劇の中で他者の立場に立つことで、自分が持つ偏見や無関心に気づくと同時に、自分が持つ力(行動の影響力)に気づくことがあったというコメントをもらった。 ・裏方のことを知っておくと、演技にもつながることが分かった。 【意識の変容】 ・参加者から、単なる知識の共有にとどまらず、即興芝居という感覚的・身体的な体験を通して、ESD のテーマが「自分ごと」として認識されたというコメントがあった。 ・キャラクターを演じる過程で、他者への共感が深まった。もっと他者に興味を持つべきだと思ったというコメントがあった。 ・裏方のことも勉強したいという意見があがった。 【行動の変容】 ・参加者から、自分だけでなく他者と繋がる重要さを学ぶことができ、本事業の参加が有意義なものであることがわかった。次年度以降も本事業があれば参加したいというコメントがあった。 ・参加者から、ワークショップで得た技術を自分の所属する劇団・ミュージカルグループなどで仲間と共有したいというコメントがあった。また、他の参加者から、学んだ技術を自分の表現を通じて広めていきたいというコメントもあった。 ・開催場所であるソバラ屋のことだけでなく、表町商店街のことを知りたくなったというコメントを参加者からいただいた。 ・参加者から、ESD (SDGs) のことをもっと知りたいというコメントをいただいた。
② どのように学び合いを取り入れたか

・ 従来計画していた参加者に取材して作品をつくるのではなく、表町商店街内にあるお店や場所などを撮影した写真を使って作品を創作した。作品には、その写真の場所などを入れた作品にして、商店街のことを知ってもらえるように努力した。 ・ 座学で ESD を知るというのではなく、体験して ESD を知るという形式を採用した。約 5 ～10 分程度の即興芝居を 2 チーム（1 チーム 4～5 名に分かれて）で行った。即興芝居は、悪者はいずれ負けるという劇と、悪者が勝つという劇とを行った。この劇が意味するところをみんなで話し合った（振り返りをした）。 ・ 短時間でより多くの技術を習得できるように、視覚化をするようにした。 ・ 劇作や演出の内容を学ぶだけでなく、音響の内容を学ぶことも取り入れた。Q シートの書き方を初めて知った参加者もあり、参加者から今後の創作活動に活かせるというコメントをいただいた。 ・ 舞台図の作成方法についても学んだ。参加者から今後の創作活動に活かせるというコメントをいただいた。
③ どのような学びと実践を結び付ける工夫を行ったか
・ ワークショップの発表会で、子供向けのアニメをもとにした即興芝居を行った。参加者が実際にアニメのキャラクターになれるように、音響や舞台設備を整えた。 ・ より裏方の内容を学ぶことができるように、音響の専門家を招聘し、Q シートの書き方を学べる時間を設けた。 ・ 参加者に短時間で多くの技術や知識を習得できるように、ホワイトボードに図を描くように心がけた。 ・ 体全体で表現できるように、会場にマットを敷き、参加者の安全に配慮した。 ・ 話し合い（振り返り）は、曲をかけて、ダンスをしながら、意見を言ったりした。話し合いの輪を作ると、話しづらと考えた。 ※参加者から、今後表現する場で活かしていきたいというコメントがあった。
3. 取組の成果（事業計画書に記載した事業の目的・目標をどのように達成できたか。事業を実施してどのような成果があったか。）
【教育文化の観点から】 ・ 演劇のワークショップは、参加者が楽しんでもらう企画が多い。参加した方々が、今後も学んだ知識を活かしてもらえる企画は少ないように思える。本事業では、参加者のみなさんの演技について悩みを聞き、その悩みを解決することから始めた。解決することで演技にどのように活かせるのか、講師の方に説明いただいた。参加者の方から、今後の活動に活かせるとのコメントをいただいた。本事業を行ったことは、意義があったと考えている。 ・ 本事業と ESD が関わりあることを理解してもらうために、参加者の方々に即興芝居を創作してもらった。参加者から、振り返りで「社会的不平等」というキーワードが重要であるというコメントが出た。SDGs の目標に、平等な社会を目指すという目標があり、即興芝居の取り組みは ESD を考えるきっかけになったと考えている。 ・ 裏方の内容に、演技の内容を絡めてワークショップを行った。演技が、裏方のことと密

接につながっていることを参加者に感じてもらうことができた。

- ・綿密に計画を行ったことによって、短時間で多くの技術を習得することができた。

【まちづくり・防災の観点から】

・表町商店街にあるソバラヤの会議室を使ってワークショップを開催することができた。岡山県外からの参加者や、初めて表町商店街に来られた方が居られた。今回のワークショップで表町商店街の魅力的なスポットを素材として活用することで商店街のことを知ってもらえるきっかけができた。また、参加者から、ワークショップ終了後に表町商店街を廻ってみたいというコメントがあった。本事業をソバラヤさんで行ったことに一定程度の成果があったと考えている。

【まとめ】

- ・当初計画していた演出、劇作の内容を、音響の分野やその周辺の分野を学べる内容にした。より充実した内容とした。参加者からは学んだ知識が今後活かせるというコメントをいただくことができた。
- ・また、演者の内容も入れたことから、参加者から多くの知識を学ぶことができたというコメントをいただくことができた。

4. 今後の課題と展望（事業がどのように岡山地域の ESD の取組と持続可能な社会づくりの発展・継続につながるか）

1. 今後の課題

（本事業の認知）

本事業を実施することで、参加者がその技術を仲間に共有することはできる。しかし、その技術をさらに他の仲間に共有するとなると限られた仲間だけの共有となり難しい可能性がある。本事業の継続が必要であると考ええる。

（地域内外の連携強化）

岡山県内の方だけでなく、岡山県外の方とも連携することが必要だと考ええる。県外の方に岡山で行っている本事業を知ってもらえることができる。

（若者の参加拡大）

本事業を継続するには、次世代を担う若者の参加が不可欠だと考ええる。しかし、若者の関心を引きつける施策や教育プログラムが不足している。学校教育や地域活動への若者の巻き込みが課題であると考ええる。

（資金とリソースの確保）

本事業を進めるには、継続的な資金や人的リソースが必要であると考ええる。地域活動の多くがボランティアベースで運営されている。そのため、長期的な財源確保が課題となる。

（人材の育成）

事前のアンケートにおいて、裏方に興味を持つ方が少ないことがわかった。興味を持ってもらえる仕組みづくりが必要である。

2. 今後の展望

（教育と本事業の融合）

(様式第 8 号)

岡山県内外の教育機関と本事業が連携し、必要なスキルを育成するための新しい教育プログラムを構築したいと考えている。これにより、地域で学び、地域で活躍できる人材育成が期待できる。

(ESD への貢献)

本事業を継続していくことで、県内地域住民の意識向上につながると考えている。また、次世代のリーダーを育成することも必要であると考えている。次世代のリーダーの活動によってブランドの確立につながると考えている。

資料0

このワークショップを開催するにあたり、以下の流れで行った。

【令和6年6月29日 出石コミュニティーハウス】

参加者：Cube 景山、友國、渡辺、上村

ワークショップの進行計画を話し合った。

どのようにアプローチしていったらよいか。よりよい内容とするため、現在のニーズを知ることが必要ではないかと、Cubeメンバーより意見があった。そこで、岡山で演劇に関わっている方、50名にアンケートをお願いした。本打合せで、アンケートの結果について話し合った。演出家、劇作家に興味をもっている方が少ないことがわかった。演出家、劇作家というキーワードで募集をかけることは、厳しいと思われる。そこで、演技に興味がある方を裏方に興味を持たせたほうが効果的ではないかという意見が上がった。以下にアンケート質問と結果を示す。Cubeのメンバーから、単なる演出家、劇作家を育てる企画ではなく、演じるという方向から、裏方を育てるという企画ができないかと考えた。

＜アンケート＞

質問内容

1. 演劇のワークショップを開催するとしたら、どんなワークショップが良いですか？
2. この企画を行う上でどんなことを行えば有効な企画になると思われますか？
3. そのほか、何かお伝えしたいことはありますか？

＜アンケート結果＞

アンケート依頼 50名 アンケート回答数 32名 回収率 64%

※男性25名、女性25名

1. 演劇のワークショップを開催するとしたら、どんなワークショップが良いですか？

		割合
演技	27名	84%
演出	2名	7%
劇作	1名	3%
制作など	1名	3%
未回答	1名	3%

2. この企画を行う上でどんなことを行えば有効な企画になると思われますか？

- ・演技の悩みを聞いてほしい
- ・演出で必要なことを知りたい
- ・基礎を勉強したいけど教えてくれる方がいない
- ・専門すぎて難しすぎる
- ・地味な裏方はやりたくない
- ・心とカラダがバラバラで演じてても大根芝居と言われることがある

資料0

3. そのほか、何かお伝えしたいことはありますか？

- ・ワークショップを行う時間が長すぎてあきる。
- ・面白くないワークショップが多すぎる。
- ・変わったことがやりたい。

【7月15日 不思議少年大迫様とZOOMにて打合せ】

不思議少年 大迫様、Cube 景山 友國

この意見を、不思議少年さまに報告したところ、演技を中心にしたワークショップではあるが、裏方も同時に育てることのできる一石二鳥のワークショップを行うことが効果的ではないかというコメントをいただいた。アンケートにもあったように、ワークショップを行う時間が長すぎるという意見もあり、短時間でかつより効果的に技術を習得できる内容を目指すことになった。不思議少年、Cube、両団体で一度持ち帰ることに。

【7月18日 Cubeミーティング（ZOOM）】

Cube 景山 友國 渡辺 上村 笹倉

演劇に必要な、演出、劇作、演技、創作、発表を短時間でできることはないかと検討を行った。

- ・ZOOMと対面の講座を併用する。
- ・対面の講座、参加者が受けたい講座だけ参加する。
- ・すべてを短時間で行う。

以上の案があがった。

<分析>

- ・ZOOMと対面の講座を併用する。

→多くの回数を行うことができるため、参加者にとってはメリットがある。ただ、演劇の特性上、ZOOMは、心と心がつながることがなかなか難しいと思われる。

- ・対面の講座、参加者が受けたい講座だけ参加する。

→短時間で行うことはできるが、すべての講座に参加したいと思う方は、参加できない可能性がある。

- ・すべてを短時間で行う。

→例えば、即興芝居（5分）、言ったセリフを確認する（10分）、音をつける、演技指導をする（15分）、発表（5分）、振り返り（10分）という細かい時間設定をする。スケジュールさえうまくできれば対応可能かもしれない。

【7月22日 不思議少年大迫様とZOOMにて打合せ】

不思議少年 大迫様、Cube 景山 友國

両者で出した意見のすり合わせを行った。

不思議少年 大迫様より、演技について悩んでいることを参加者に言ってもらうのは、どうかというコメントをいただいた。ワークショップに参加しても「ただ楽しい」と言って帰る子が多いように見受けられる。今日学んだことが別の場所でも活かせるようになったらとコメントをいただいた。Cubeから出た、すべてを短時間で行うのは、同意。ただ、スケジュールをうまくする必要がある。本事業は、ESD（SDGs）の観点も入れた方が良いのではないかと

資料0

いう意見もあがった。即興芝居を創作し、その中で参加者が考える時間を作ることもやってみようということになった。

- ・すべてを短時間に行う。ただしスケジューリングをしっかりと考える。
- ・対面で行う
- ・参加者が納得できるものを目指す
- ・スケジュール
 - 演技で悩んでいることを言ってもらう
 - 即興芝居をつくる ※ESD(SDGs)について考える
 - 劇作、演出、創作、演技を短時間で学べるようにする
 - ダラダラと行わない。短時間で習得してもらうことを目指す

【8月5日 Cube ZOOMミーティング】

参加者 Cube 景山 友國 渡辺 上村 笹倉

短い時間でワークショップを開催することになったが、本企画は、取材をし、作品を創作し、商店街を盛り上げるというテーマも目的になっていた。このテーマを解決するために、ミーティングを開催した。短い時間で創作できる案をピックアップした。

- ・こちらが事前に取材をし、作品を作っておく。劇作に関しては、講座内で簡単に説明して終わりにする。
 - ・カードにお店の名前、表町の商店街を連想できるワードなどを書いたものを配る。参加者はそのカードを何枚か選択し、短い作品を創作する。
 - ・商店街のいろいろな場所を撮影し、写真を参加者に見せる。参加者はその写真を選択し、短い作品を創作する。
- 以上の案があがった。

<分析>

- ・こちらが事前に取材をし、作品を作っておく。劇作に関しては、講座内で簡単に説明して終わりにする。
- 本来の目的ではない。できる限り、参加者のみなさんに体験できる（実感できる）ものにしたい。
- ・カードにお店の名前、表町の商店街を連想できるワードなどを書いたものを配る。参加者はそのカードを何枚か選択し、短い作品を創作する。
- 言葉から、参加者は創造しにくいのではないか。企画進行をスムーズにできたら良いのではないか。
- ・商店街のいろいろな場所を撮影し、写真を参加者に見せる。参加者はその写真を選択し、短い作品を創作する。
- 写真を見せ、選択することでイメージが沸く。参加者は、ピンポイントな場所だけではなく、いろいろな場所を知ることができる。みんながその場所を共有できるのではないか。
- そこで、即興芝居を創作する際に、Cubeが撮影した写真を使い、作品を創作してもらうことにした。

資料0

＜撮影した写真＞

- ・マルゼン
- ・時計台
- ・オランダ通り
- ・アーケード
- ・表町商店街
- ・トミヤ
- ・ゾウの人形
- ・天満屋
- ・バスステーション
- ・ハレノワ
- ・ソバラヤ
- ・市電
- ・街の中にある絵（シャッターに描かれた絵）
- ・石碑

※写真はL判で印刷をする

【令和6年8月18日 不思議少年大迫さまとZOOMミーティング】

参加者 不思議少年 大迫様、Cube 景山 友國

・不思議少年様から発表時に音響を入れながらやりたいという意見があがった。音響を入れるかどうか検討することになった。Cubeで持ち帰りすることになった。

【令和6年8月20日 Cube打ち合わせミーティング(ZOOM)】

参加者 Cube 景山 友國 渡辺 上村 笹倉

・Cube内で音響について検討したところ、企画を成功させるためには、音響を入れた方が良いということになった。

・音響について、親身になってご対応いただける61ラボに依頼することになった。

【令和6年8月30日 不思議少年大迫さまとZOOMミーティング】

参加者 不思議少年 大迫様、Cube 景山 友國

・不思議少年さまと打合せ。演技の悩みを聞く際に、音（曲）を流しながら行いたいとのこと。流す曲については、クラシックが良い。Cubeに音響がないので外部に依頼することにしたことを報告。次回の打ち合わせで音響担当の方も参加し、ミーティングを行うことになった。

【令和6年9月15日 天神山文化プラザ】

参加者 不思議少年 大迫様（ZOOMにて参加）、61ラボ 瑞穂様、Cube 景山 友國 渡辺 上村 笹倉（ZOOMにて参加）

・61ラボの紹介をした（音響担当）。

資料0

・ワークショップで演技の悩みについて聞くコーナーを設ける。そこでクラシックを流したい。61ラボ、承諾いただいた。クラシックの曲は、61ラボが探してくるとのこと（資料1既に提出済み）。

・Cubeから61ラボに演出をするうえで、音響で何か必要なことはありますか？とお聞きしたところ、Qシートの作成（資料2 使用したQシート 61ラボからいただいた）、それに伴う打合せというコメントをいただいた。本企画のワークショップは短時間であるが、作成方法をご教示いただけたらと依頼し、了承いただいた。

・即興芝居を短時間で作ってもらう。難しい話になってしまうと、短時間でつくるのは難しいと思われる。話を子供向けのアニメ話にするとよいのではないか。想像しやすく、わかりやすいのではないか。そこで、子供向けのアニメという形ができるように、悪者が勝つ、悪者が負けるという話を作ってもらえるように、誘導できる設定を用意することになった。

- ・商店街に関する話をつくる
- ・創作された作品の音響は、フリー音源で検討する。
- ・カラダ全体で表現できるように簡易的なマットを会場内に敷くことにした。

【令和6年9月18日 生涯学習センター】

参加者 不思議少年 大迫様（ZOOMにて参加）、61ラボ 瑞穂様、Cube 景山 友國 渡辺 上村（ZOOMにて参加） 笹倉（ZOOMにて参加）

- ・Cube、61ラボ、不思議少年で打合せ。
- ・ワークショップのスケジュールは以下の通り。
 - 1) 参加者の演技の悩みを聞く
 - 2) 即興芝居をつくる
 - ・写真、キーワード選択
 - ・即興芝居をつくる
 - ・セリフを振り返る
 - ・ホワイトボードにセリフを書く
 - ・演出をつけてみる
 - ・音響を入れてみる、Qシートを作ってみる
 - 3) 振り返る。ESD(SDGs)の視点を入れながら。
 - 4) まとめ

・スケジュールは、11/10(日)の午前中に、表町商店街のソバラヤで行う。

・61ラボ、不思議少年、各団体ともに、本企画の宣伝に協力する。

※選択した写真と、こちらが前もって用意したポジティブなワード「良い」、ネガティブなワード「悪い」というものを使って、即興で芝居を作る。

※設定はアニメの設定とする。

【令和6年10月5日 生涯学習センター】

参加者 Cube 景山 友國 渡辺 上村（ZOOMにて参加） 笹倉（ZOOMにて参加）

- ・撮影した写真をCube全員で確認した。
- ・当日WSの事前シミュレーション。問題の洗い出し。

→予定が詰めすぎで休憩ないのでは？ 不思議少年 大迫様に相談すること。

- ・スケジュール案

資料0

9:50 ソバラヤオープン

10:00 WS開始

12:00 終了予定

- ・WSの流れ（案）

自己紹介→WSの説明→参加者の演技に対する悩みを聞く→即興芝居（1回目）→振り返り→演出→音響→即興芝居（2回目）→振り返り→ESD（SDGs）のことに触れる→振り返り→まとめ

- ・11月7日に最終打合せを行うことにする。

※不思議少年 大迫様、61ラボ 瑞穂様に参加をお願いした。

※この打合せ終了後、大迫様に休憩について相談。問題ない（任せてほしい）との返答をいただいた。

【11月に入ってから】

・参加者の応募をした方のなかに、「私は、障がいを持っています。興味があり参加したい。大丈夫でしょうか」というご連絡をいただいた。お聞きしたところ、足が悪いと言うことであった。本企画はすべての興味がある方が参加できることを目指している。無理のない程度で、参加できるワークがあれば、参加してもらうことにした。

・会場のソバラヤは、床が滑るため、転倒しないように対策をする必要があった。Cube内で本格的な対応ができるメンバーが居らず、舞台設営を木蜂様に依頼することにした。

→Cube内でミーティングを行った。木蜂様が参加されることについて、各団体に個別で、講師である不思議少年様、61ラボ様にした方がよいということになり、説明を行った。両団体様から了承をいただいた。

【令和6年11月7日 関係者最終打合せ（ZOOM）】

参加者 不思議少年 大迫様、61ラボ 瑞穂様、木蜂 岡本様、Cube 景山

- ・木蜂様の紹介を行った。
- ・11/10に向けて最終確認をした。

→参加者は9名。

→必要なサポート、気づいたらみんなで行うことを確認。

→舞台図の作成について参加者が学べるようにしたら

以上のことを、ワークショップが開催される前日（11月9日）まで行っていた。

資料 1

以下のなかから曲を選んでください

1. エルガー：行進曲《威風堂々》第1番
フィルハーモニア管弦楽団／指揮：ジュゼッペ・シノーポリ
2. ホルスト：組曲《惑星》第4曲：木星―快樂をもたらすもの
シカゴ交響楽団／指揮：ジェイムズ・レヴァイン
3. モーツァルト：歌劇《フィガロの結婚》序曲
ロンドン・フィルハーモニー管弦楽団／指揮：サー・ゲオルグ・ショルティ
4. J.シュトラウス1世：ラデツキー行進曲
ウィーン・フィルハーモニー管弦楽団／指揮：ヴィリー・ボスコフスキー
5. メンデルスゾーン：劇音楽《真夏の夜の夢》～結婚行進曲
バイエルン放送交響楽団／指揮：ラファエル・クーベリック
6. ベートーヴェン：交響曲 第5番《運命》～第1楽章
ウィーン・フィルハーモニー管弦楽団／指揮：カルロス・クライバー
7. オルフ：世俗カンタータ《カルミナ・ブラーナ》～おお、運命の女神よ
ブライトン・フェスティヴァル合唱団、ロイヤル・フィルハーモニー管弦楽団／指揮：
アンタル・ドラティ
8. バッハ：トッカータとフーガ BWV565
カール・リヒター（オルガン）
9. ファリャ：バレエ《恋は魔術師》～火祭りの踊り
モントリオール交響楽団／指揮：シャルル・デュトワ
10. ブラームス：ハンガリー舞曲 第5番
ウィーン・フィルハーモニー管弦楽団／指揮：クラウディオ・アバド
11. J.シュトラウス2世：美しく青きドナウ
ウィーン・フィルハーモニー管弦楽団／指揮：ヴィリー・ボスコフスキー
12. モーツァルト：セレナード《アイネ・クライネ・ナハトムジーク》～第1楽章
ウィーン・フィルハーモニー管弦楽団／指揮：カール・ベーム
13. フォーレ：シシリエンヌ（組曲《ペレアスとメリザンド》）
モントリオール交響楽団／指揮：シャルル・デュトワ
14. サン＝サーンス：白鳥（組曲《動物の謝肉祭》）
ミッシェル・マイスキー（チェロ）、マルタ・アルゲリッチ&ネルソン・フレイレ（ピアノ）
15. モーツァルト：アヴェ・ヴェルム・コルプス
バイエルン放送合唱団、バイエルン放送交響楽団／指揮：レナード・バーンスタイン
16. スメタナ：モルダウ（連作交響詩《わが祖国》 第2曲）
ボストン交響楽団／指揮：ラファエル・クーベリック
17. ドヴォルザーク：ユモレスク（8つのユモレスク 第7曲）

資料 1

アンネ＝ゾフィー・ムター（ヴァイオリン）、池場文美（ピアノ）

18. リスト：愛の夢 第3番

ダニエル・バレンボイム（ピアノ）

19. ベートーヴェン：ヴァイオリン・ソナタ 第5番《春》～第1楽章

ギドン・クレーメル（ヴァイオリン）、マルタ・アルゲリッ（ピアノ）

20. エルガー：愛の挨拶

チョン・キョンファ（ヴァイオリン）、フィリップ・モル（ピアノ）

資料 2

		演出者名	
作品タイトル		演目時間	約 分
使用曲		備考(追加機材、要望等)	

[illegible]

資料 3

芝居タイトル

「時計台の響き」

第 1 幕: 商店街の日常

(場面: にぎわう表町商店街。ソバラヤの前で主人ソバヤンが忙しく働いている。)

ソバヤン:

(そばを湯切りしながら)

今日も上之町の連中が朝一で来るだろう。天満屋さんとの新商品も盛況だし、商店街もいい具合に盛り上がってきたな！

(天満屋の店員テンマが笑顔で登場。)

テンマ:

ソバヤンさん、今日もいい香り！それにしても時計台、最近ちょっと不気味じゃないですか？

ソバヤン:

おいおい、あれはこの商店街のシンボルだぞ。大事にしないと。

(そこへ、黒いスーツに身を包んだ悪者シグレが現れる。)

シグレ:

(商店街を見渡しながら)

随分と古臭い場所だな。表町商店街、そろそろ終わりにしてもいい頃だ。

テンマ:

(驚きながら)

な、なんですって！？

シグレ:

(冷たく笑い)

この商店街を買い取って、モダンなショッピングモールにする計画を進めている。お前たちにはもう必要ないだろう、この場所は。

(住民たちがざわつき始める。)

資料 3

ソバヤン:

ふざけるな！ここは俺たちの町だ！

シグレ:

町？ただの古い廃れた商店街だろう。時計台の力さえ私のものになれば、ここは完全に私の支配下だ。

(シグレが懷から鍵を取り出し、時計台に向かう。時計台が不気味に響き始め、舞台が暗転する。)

第 2 幕: 商店街の危機

(場面: 時計台の機械が動き始め、商店街全体が揺れる。)

テンマ:

(駆け寄りながら)

ソバヤンさん、どうしましょう！時計台が……！

ソバヤン:

(拳を握りしめながら)

くそっ、シグレのやつ、時計台を使ってこの町を乗っ取るつもりだな。

(シグレが時計台の上に立ち、住民たちを見下ろす。)

シグレ:

見たまえ、この時計台の力！この町はもはや私のものだ。お前たちはどこか別の場所へ行くがいい！

(住民たちが悲鳴を上げる。)

住民 A:

なんてことだ！時計台が私たちを裏切るなんて……。

テンマ:

(奮い立って)

違う！時計台は町を守るためのものだって、昔話で聞いたことがあります。この力を悪用

資料 3

させちゃいけない！

ソバヤン：

そうだな……みんな、力を合わせるぞ！この商店街を絶対に守るんだ！

（住民たちが団結し、時計台を取り戻す作戦を練り始める。）

第 3 幕：団結と勝利

（場面：住民たちが時計台に向かって進む。シグレがそれを阻止しようとする。）

シグレ：

（不敵に笑いながら）

無駄な抵抗はやめろ。この力の前ではお前たちの努力など意味を持たない。

テンマ：

（怒りながら）

この町の心を、あなたなんかに渡さない！

（住民たちが時計台の周囲に集まり、力を合わせてシグレに立ち向かう。）

住民 B：

（叫びながら）

時計台は私たちのものだ！

（ソバヤンが時計台に駆け上り、鍵を奪い取る。）

ソバヤン：

（力強く）

この町の本当の力を見せてやる！

（ソバヤンが鍵を正しい位置に戻すと、時計台が明るく光り、シグレの力が封じられる。）

シグレ：

（叫びながら）

なぜだ！なぜ私が負ける！

資料3

テンマ:

(微笑んで)

それは、この商店街にはあなたが知らない「心」があるからよ。

(シグレが敗北し、住民たちが歓喜に包まれる。)

終幕: 平和の商店街

(場面: 時計台が静かに元の姿に戻り、商店街が平和を取り戻す。)

テンマ:

(子どもたちに語りかけながら)

ほらね、時計台は町を守る力があるんだよ。だから、これからもみんなで大切にしていこうね。

ソバヤン:

(そばを差し出しながら)

さあ、お祝いだ！今日はみんなで特製そばを食べよう！

(住民たちが笑顔で集まり、商店街の活気が戻る中、舞台が暗転する。)

資料 4

「時計台の影」

第 1 幕: 商店街の日常

(場面: 表町商店街のにぎわい。舞台中央にソバラヤ、背景に時計台が見える。)

テンマ:

(子どもたちに囲まれながら)

昔々、この時計台には特別な力があつたんだって。町を守るために動き出すって話だけど、今はただの古い観光名所ね。

子ども A:

本当に動いたことあるの？

テンマ:

さあ、どうだろうね。でも、この商店街がこんなに平和で楽しいのは、時計台のおかげかもしれないよ。

(ソバラヤの中では、ソバヤンがそばを作りながら独り言を言っている。)

ソバヤン:

ふん、今日もいいそばができた。これが商店街の味、いや、心だ！

(そこにスーツ姿のシグレが現れる。商店街の住民たちが集まってくる。)

シグレ:

(不敵な笑みを浮かべながら)

みなさん、ご機嫌よう。この商店街もずいぶん古びましたね。そろそろ新しい時代にふさわしい形に変える時じゃありませんか？

住民 B:

(驚きながら)

新しい形？何を言ってるんだい？

シグレ:

再開発です。この商店街を買い取り、高層ビルとモダンな商業施設を建てる計画です。あなた方には退去していただきますよ。

資料 4

テンマ:

冗談じゃない！私たちはここで暮らしてるのよ！

シグレ:

(冷たく)

残念ながら、すでに話は進んでいます。ああ、それとー（時計台を指さしながら）この鍵もいただきますね。

(シグレが懐から鍵を取り出し、時計台に向かうと、不気味な音が響き渡る。)

ソバヤン:

(怒りながら)

なんてことを！時計台は俺たちの町の象徴だ！

(シグレは鍵を使い、舞台が暗転する。)

第 2 幕: 時計台の秘密

(場面: 時計台の機械が動き出し、商店街全体が閉じ込められる。)

シグレ:

(高らかに笑いながら)

見たまえ、これが時計台の力だ。この商店街はもう私のものだ！

(住民たちは混乱し、叫び声を上げる。)

テンマ:

(ソバヤンに向かって)

どうするの？このままじゃ商店街が消えちゃう！

ソバヤン:

(拳を握りしめながら)

クロノだ！時計台の番人なら何か知っているはずだ！

(テンマとソバヤンが時計台の裏にいるクロノを訪ねる。)

資料 4

クロノ：

（静かに目を開ける）

時計台の力は強い者に従う。お前たちが勝てるなら、この力を取り戻せるだろう。だが…
…誰が強いかは見極めることだ。

テンマ：

そんな……助けてくれないの？

クロノ：

（目を閉じる）

私は見守るだけだ。

第 3 幕： シグレの勝利

（場面： 商店街の各所で住民たちが抵抗するが、時計台の機械がそれを阻止する。）

住民 C：

（叫びながら）

やめろ！こんなことして何が楽しいんだ！

シグレ：

（冷たく）

楽しいかどうかではない。これは力だ。

（ソバヤンが最後の力を振り絞り、シグレに立ち向かう。）

ソバヤン：

（叫びながら）

お前にはこの町の心がわからない！

（激しい戦いの末、シグレの力に敗北するソバヤン。）

テンマ：

（涙ながらに子どもたちを抱きしめ）

ごめんね……私たち、負けちゃった……。

（テンマがシグレの前にひざまずく。）

資料 4

シグレ:

(勝ち誇ったように)

やっと分かったか。この町は新しい形に生まれ変わるのだ。

(背景が変わり、モダンな高層ビル群に変わる。)

終幕: クロノの言葉

(場面: 廃墟となった商店街の一角。テンマと子どもたちが新しい町を歩いている。)

クロノ:

(舞台の端に現れ、観客に向かって語る)

悪者が勝つ時代もある。しかし、心まで奪うことはできない。この町の心は、必ず新しい未来を作り出すだろう。

(静かに舞台が暗転する。)

資料 5

		演出者名	B
作品タイトル		演目時間	約 5分
時計台の響き			
使用曲	フリー素材	備考(追加機材、要望等)	

[illegible]

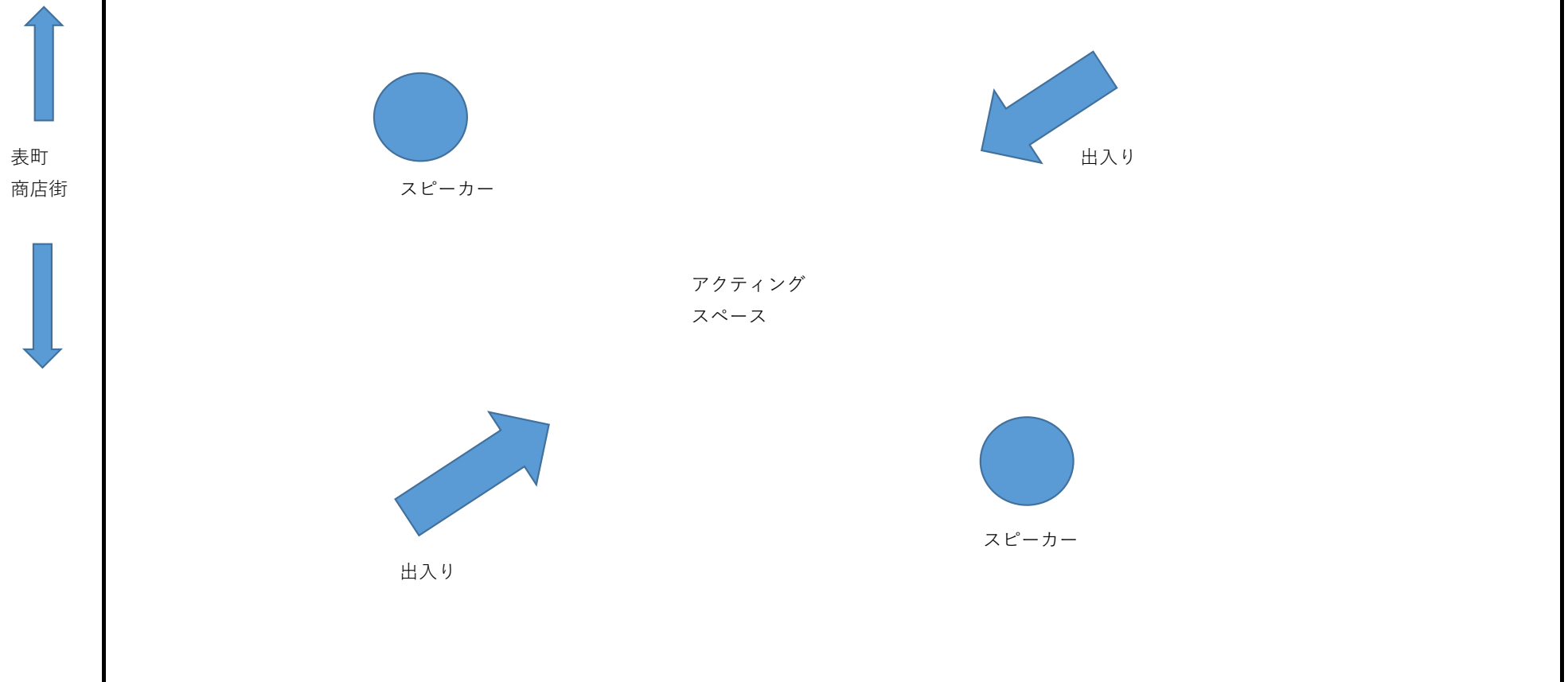
資料6

		演出者名	C
作品タイトル		演目時間	約 5分
時計台の影			
使用曲	フリー素材	備考(追加機材、要望等)	

[illegible]

資料 7

ソバラヤ会場



<注意事項>

※アクティングスペースを確保する

※音響、照明の位置を確認する。

※照明は役者にあたること、どんな照明があたると、影がどう見えるか等（今回のWSでは使用しない）

※音響はお客様に満遍なく聞こえる位置、安全面を考慮した位置とする。