

気になっていること	アイデア、思い
中洲で観る感覚は？どんなの？お客さん入れる？	一度観てみる必要がある
見切れや立ち位置の最終チェックどうする？	LINEグループ通話で、複数の客席からビデオをつないでチェックする
イヤホンどうする？	黒か白かテープはるか等
みっぺの髪型どうする？	プリンになっているところが引き立ちすぎると衣装の雰囲気とあわない。
しんちゃんの髪型どうする？	おでこをあげる、耳を出すなどすっきりさせたい
いちろーコラボどうする？	神事の動きをいれる？生演奏になる予定 並び方が窮屈なので調整したい
いちろーくんの体勢はどんな感じ？	丸太椅子＋キーボードを乗せる台 OR いかだ客席＋地面座り
年のとり方どうする？	ゾンビ化しないように
歌の声をもっと響かせる方法は？	声をはる以外の方法(身体の向きなど)でも工夫できるかも
開演後すぐの動きどうする？	みっぺとあしやんのスタートをずらす。しんちゃんに引き寄せられるように
しんちゃんソロどうする？	動きのパーツは出ているので洗練させる。転ばないように工夫
しゃぼんだまどうする？	扇風機実験をして、無理だったら機械を買う(2万……)。
アナウンスどうする？	音声(音響)で流すよりは人間が直接やるか、用紙をわたすほうがいいのかも
クレジットどうする？	森林組合、泉地域のみなさんをクレジットに入れる。ほかにもいるかも
段取りだけでない、表現の部分どうする？	ストーリーのテキストを書く(中谷)

10月原泉稽古版 構成表

	瀬乃	森岡	藤原	芦谷	岡田	補足	28日では無しになったこと	保留していること(211006)	
開場		15分前 ロケーションを決める(位置取り) →もにやにやす時間 もの置き場にイーゼルが2台。 画家が出てきて、イーゼルをそれぞれ立てる場所を探す。 (下手寄りに立つ) 画家は風景の絵を描き始める。				自分の観たいと感じるものがどこに存在するか。 風景と相対するための、自分の位置はどこか。 目に見えるところになれば、目をとじる。 エリア内に物が点在していて、お客さんもこの時間に鑑賞位置を決める		アクティングセンターあたり、田んぼの段差下に隠れているお客さん案内スタンバイ	
	10分前、入り丘の前のキーボードへ				10分前、いちろーさんのあとに川向こうへ移動				
			5分前、アクティングエリアに入り風景を眺める						
全体アナウンス?						放送で入れるか、客席を渡す時に一緒にアナウンスするか(紙で渡す?)は未定。 アナウンスしたいこと 撮影OK 物販について、田中屋でふとフォトなど各種グッズ販売中(ポストカード、サウンドトラック、昨年の記録を収めたアーカイブカード、オリジナル Tシャツ限定3点) ごゆっくり ※「森林組合」と「泉地域の皆様」をクレジットに入れる			
開演			岡田が出てくる方向をゆっくりと見る		ポイントに向かってじんわり歩きだす。歩くときに重心を中心に保つ、上半身がブレないように歩く。足より体が先に出ていくイメージ。			岡田に引き連れられ、川側の観客が到着する。	
			岡田がポイント(電信柱一本目)を通り過ぎたあたりをきっかけに、ポイントに向かってじんわり歩き出し。芦谷と藤原の歩き出しは揃わなくて良い。歩き出したことを気付かれないように。		気づかれずにポイントに向かうイメージ			岡田一本の旗を両手に持ってゆっくり歩いて案内→たまに後ろを振り返り、ついてきているか確認。その度に旗を大きく振る	
								鑑賞場所に到着したらお客さんに座るように促す。	
								川エリアからアクティングを見る	
	客席外(*もしくは客席内)に位置して、エリア内の各所に埋め込まれたスピーカーから出る音をコントロールする。	森岡、イーゼルを置き終わる。(終わっていないでもいい)	生命のワルツ 手をゆっくりと三人の中心に向かってあげて、分化していく。 三人は上がったポイントから離れていくが、つながりを維持する。 *手が最初はお互いに向いているが、段々と伸びて手のひらが下を向く 211006 生命のワルツの手は伸ばした手をあげる、手首を立てるの順にあげる。 下げるときは手首を下げる、腕を下げるの順。 動いた後は足を毎回揃えるようにする。 ワルツは左右後ろに動くことができるが、右にいった次に左にいくなど、戻る動きはして欲しくない。 ワルツの下がる足は客席から遠い方を下げる。		始まりは一点で、離れていくうちに分化していくルートを辿る(生き物の進化樹形図) (芦屋は下手側へ、藤原は上手前側へ、川向こうで岡田は芦谷にシンクロして動く) つながり→見えない何かの間を繋ぐ、あんまり具体的な物を持ったモーションでなく、意識的なつながりのイメージできる体の形 ワルツの下がる足は客席から遠い方を下げる。			そっと登場。 川の側を向いて立ち上がる。気づいたら彩りが増えている。 初めてそこに降り立った異星人ではなく、ずっとそこで遊んでいた子供のように。	一度岡田はすばやく下手側にはける。旗を掲げて、上半身ブレず膝上げて走っていく。

10月原泉稽古版 構成表

瀬乃	森岡	藤原	芦谷	岡田	補足	28日では無しになったこと	保留していること(211006)	
		人間(俳優)になる 腕と一緒に頭も下げて いって、ワルツの最後に 顔を上げて目覚めた感じ	木になる(命のサイクル が長い生き物)	カゲロウになる(命のサイ クルが早い生き物) ワルツ終わりははけきら ず自転車のそばにしゃが むなど。虫になるので分 化は芦谷よりも長い。		藤原、ヘリポートエリアに到着し、芦 谷と交信する→交信が終わる	上手に向かってにゆっくり動く。風を引きずる女	
		だんだんと森岡に同調し ていく 人として生まれて、周りの 絵を描いている人に惹か れていく 近づいていくほどエネル ギーの解像度があがる。 211006 前やってた形態模写はそ の人の真似をする、同化 することを目指してたが 今回は藤原が森岡を捉え ようとしている感じがする。 確定じゃないがこの方向 でOK。	ゆっくりしゃがみ込む。	一度ハケ			上手の上がるポイントでアクティングエリアに上がる。	入り
							* 岡田は次第に芦谷の動きとずれて単独の動きになっていく？	
	変わらず絵を描き続ける	幼心を携えて森岡の元に向かう。森岡との交流 藤原による森岡の形態模 写					(Tシャツを使ったシーン、かも(必要に応じて))	
		キャンバスに向かい、自 分も絵を描いてみる(動き をまねる)	ゆっくりと成長して、木が 伸びるイメージ					
		画家の目線の先に入り、 自分も風景に入ってみる	↓	生命のサイクル 虫のような動きを繰り返 し、息絶えるを繰り返しな がら、移動していく		芦谷はお客さんに背中を向けて、下 手側の風景を見ながら単独シーン→ 芦谷は一人の気持ち、ただそこに終 わりまでにみんなが香り添う流れ		
		眺めていた風景から、雲 の真似をする(雲を体で 象っていく)	↓	↓				
		岡田に気づき、手を振る →パチンと虫を叩くような 動き	↓	藤原に気づく?こちらを見 ているがアクションは返さ ない 叩かれたら逃げるように してまた移動していく				
		芦谷のふもとに座る。	その場で小股でぐるぐる回 る 木の営み	↓				
		木の下で風景を眺めたあ と、歌を歌う	↓	アクティングエリアに移動		歌は時報の放送と同じ 昼・とんぼのめがね 夕方・夕焼け小焼け		
			藤原に気づき、目線を送 る。 木から、同じ時を刻む人 になる。	↓				
		岡田と目が合い、立ち上 がる		上手側のススキ藪から入 り。 川向こうの移動からの連 続的な動きで止まらず 入ってくる。 藤原と目が合い、虫から 人になる。		岡田の入り、ススキ藪が一部刈られ ていたので早めにする必要ありか も？		

10月原泉稽古版 構成表

	瀬乃	森岡	藤原	芦谷	岡田	補足	28日では無しになったこと	
			<p>老いていく</p> <p>いちろーコラボのシーンの位置に向けて、ゆっくりと歩き出す。 最初は足取りしっかりと歩く。 だんだんと老いていく体になり、腰が曲がり足が不安定になる。 最後にコラボの立ち位置についたら、息絶える。</p>			動きがゾンビや遭難にならないように、老いる体の表現を探す		
	丘前のキーボードで演奏する		<p>瀬乃コラボ</p> <p>音楽に合わせて、ピッタリ合わせて動く →みんなで手を挙げる、ある方向を見る、くらのいくつかの動きが重なっているように動く。短いけどピッタリ合っている、制御された時間をつくる。 →俳優が動くことで、いちろーの動きがあなたも特別な動きに見えるように いちろーの身体性との響きあい 儀式的な感じ、虫のお葬式？</p>				岡田は川側上手奥、芦谷は丘側下手ツラ、藤原は真ん中のイーゼルから上手に少し行ったところに立つ	
			<p>岡田→芦谷→藤原順で歩いたのち、立ち止まり、風景を眺める 切り取り方は色々、風景を共有する。お客さんに背中を向ける</p>				“藤原芦谷で「最後のシーン」 →お互いがお互いの風景を織りなししているということが緩やかに共有されるシーン →歌を歌うなど、声を出すシーンを入れてもいいかも →全員のリズムを響き合わせるようななにか(まつりの儀式)、影響を受け合う	
		絵を残して、道具を持って、泉公会堂へハケる		↓				
	森岡の少しあとに、あまり間を開けず泉公会堂へハケる			↓				
			<p>森岡・瀬乃のハケきりでハケ始める。上手側へ向かって歩き、上手側ススキ藪の向こう側へハケる。</p>				<p>これが終わりの合図、森岡・いちろーはカーテンコールの準備をするために「一回帰る」 →案：ただ立って、風にそよがれてる二人 →藤原・芦谷に任せてつくるシーン？ →案：真ん中に全員が集まったあと、舞台のへりに一気に広がる →案：もっていたスピーカーを一箇所に集める →案：物置場から5人がそれぞれものをとってきて舞台上に配置する。それを道路沿いのアクティングエリアに並んで見る。しばらくしたら道路に上がってみる。そしていつの間にかはけている。”</p> <p>☆今候補になっているのは大きく2つ、「舞台のへりに座る」パターンと「道路側からはける」パターン</p> <p>岡田が上手側から丘側のアクティングエリアに合流。 カーテンコールをパフォーマー、アーティスト全員で行う。</p>	
終演	<p>アクティングにはパフォーマーアーティストが居なくなり、置かれたものはすべてその場に残る状態</p>					<p>スタッフ(サクラ)で拍手を始めることで、終演を知らせる</p>	<p>芦谷のそばにパフォーマーは寄り添い、川側のへりに全員で座る。下手の風景に目を向ける。</p>	<p>その後もパフォーマーは舞台に残り、眺めたまま終わる(開場時の場所)アーティストははける。 →緩やかな余韻を残す終わり方</p>

保留していること(211006)

10月原泉稽古版 構成表

	瀬乃	森岡	藤原	芦谷	岡田	補足	28日では無しになったこと
--	----	----	----	----	----	----	---------------

保留していること(211006)

「風景を見出すためのフレーミング」

俳優を目で追うのが飽きるくらいで、ようやく風景に目が行くのでは。鑑賞よりも「観察」に近い雰囲気。

どこからどこまで？幅を確認する:額縁、キャンパスのふち／音質、音色の可能な範囲、要素

「あたりをとる(ざっくりとしたイメージを獲得するための手付)」

輪郭、量感、空間の体積へのアプローチ、空間の中の自分を把握する。実作業に入ることによって、各出演者がまざりはじめる。

音楽が聴こえたら俳優が歌う

「もやいの大地。大地を共有する。」

大地は風景を決定する。遠くのほうの脇道をゆっくりと歩いていく俳優。大地に触れたことで、広場が完成する。大地を共同でつかう。(俳優、セリフの表現を入れるかも)

「カーテンコール(仮題)」

俳優以外の出演者、出ていく。俳優は気づかないうちにいなくなっている。物は、運び去られる、小さくなりたたまれるなどして、なくなる。

ざっくりメモ

<美術について>

- ・単純な機能でよさそう。
- ・お客さんを演者のように、少し非日常的な気分させる＝舞台にあげられるようなもの／見られている緊張感を与えないようにしたい しっかり観客
- ・お客さんがコロナでできないことをする(ピクニックを囲んでいる)
- ・ドラム缶に入ってみる、シート越しにみる →もう少し知覚的な焦点の当て方にできないか？
- ・ルールをきめる？
- ・椅子を置かない方向のほうが良いと思う。椅子でもあり、通路でもあるもの＝階段。箱があるけど、その上に座るとは限らない。自分の居心地のいい場所を探すためには？
- 道具は、観客が自分の風景とコミュニケーションをとるために使ってほしい。
- 選んだりする時間が必要な作品になりそうなら時間に余裕が必要では？
- ゆるやかに始まる。パフォーマンスも始まっているけど道具も選んでもいい →いっそ、12時のベルまではゆるやかな時間にしておく？
- 最初から数名がアクティングにいるけど、顔は見えなかったりする。15分間はゆらいでいる。

<音楽について>

- 案: パフォーマー各人にBluetoothスピーカーを仕込んで、オペレーションで切り替えて再生する →途切れてしまうことが懸念
- 家庭用スピーカーを野外で使うと音が傷いので周辺の観客にしか聞こえない ...全体に音を聞かせるためには爆音のスピーカーが必要か？
- 稽古場でスピーカーを仕込んで移動するとあまりその人から鳴っている感じはしない。客席にもスピーカーを仕込む？

10月原泉稽古版 構成表

	瀬乃	森岡	藤原	芦谷	岡田	補足	28日では無しになったこと
--	----	----	----	----	----	----	---------------

保留していること(211006)

音楽自体も複数の場所から流れて、混ざったことで面白くなるような音楽にしてみよう？ 衣装にスピーカー入れを作る必要

案:音を鳴らす機械を観客が渡されて、自分で流す

京都での稽古で試すこと

- いちろーくんに近い人にだけ聴こえる音から俳優が歌い、連鎖する。
- 一人でもにやもにや/パーツ(ロケーション、位置取り、大地アクセス、その場で、移動しながら)

・風を引きずる女	・ルンルルル 首の動き	・角度
・飛び石	・ルッコラ	・ドア どうん
・チャンデヒ くさかき分け	・らっきょうフォルム	・星の声を聞け
・日時計	・うしに乗り上げる	・空のフレーム
・ブラインド	・野生の鹿	・音階としての風景
・ドリル 足をどどど	・蚊	・輪郭と質量の描写
・VR原っぱ		
- エリアごとに相手がいるとわかる動作

・けまり	・ふみゅう〜(やわらかい投げ物)	・糸電話
------	------------------	------

現地で試すこと

- ・3エリアから見える場所、どこかからなら見える場所
- ・俳優から音が鳴る実験 携帯から、声など。(拡声器持参します ※中谷)
- ・ヒューマンマイクフォン(音が聞こえたらセリフを言うなど)