

11月京都稽古 構成表

	瀬乃	森岡	藤原	芦谷	岡田	補足
開場		<p>15分前 みえこさん(りえこさんとしてのみっぺさん)がイーゼルを配置</p> <p>配置終わったら最後に丘の上のイーゼルの帽子とエプロンをかけて、ハケる ここまで15分</p>				<p>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。</p> <p>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</p> <p>青字...11月京都稽古で決まったこと、変更点</p> <p>オレンジ字...11月現地稽古で決まったこと、変更点</p>
					10分前、いちろーさんのあとに川向こうへ移動	
全体アナウンス?						<p>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。</p> <p>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</p>
		5分後、アクティンクエリアに入り 風景を眺める				
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。	

お客さん案内スタンバイ

	瀬乃	森岡	藤原	芦谷	岡田	補足
			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	
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。			<p style="text-align: center;">生命のワルツ</p> <p style="text-align: center;">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。</p> <p style="text-align: center;">* 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</p> <p>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。</p> <p style="text-align: center;">下げるときは手首を下げる、腕を下げるの順。</p> <p style="text-align: center;">動いた後は足を毎回揃えるようにする。</p> <p>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。</p> <p style="text-align: center;">ワルツの下がる足は客席から遠い方を下げる。</p>			<p>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迎える(生き物の進化樹形図)</p> <p>(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)</p> <p>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</p> <p>ワルツの下がる足は客席から遠い方を下げる。</p>
			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) ワルツ終わりははげ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。	

	瀬乃	森岡	藤原	芦谷	岡田	補足
			<p>211006 前やっ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。</p> <p>イーゼルに向かって、そこにいたりえこさんの姿を想像する</p> <p>りえこさんの形態模写ののち、これから産まれてくる子供 りえこさんに寄り添う子供 地団駄踏んだり、飛び跳ねたり 振り返るときに、そこにいる誰かが浮かび上がってくる</p>	ゆっくりしやがみ込む。	一度ハケ	空を指さす時、なぜ指さすのか？
		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			
			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く、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寄り添う流れ
			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	

	瀬乃	森岡	藤原	芦谷	岡田	補足
			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、視線を送る。 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？
			老いていく ゆっくり歩み出す(足がおぼつかない歩き方にはしない) 3人とも俳優になっていく 芦谷→岡田→藤原の順に瀬乃の前へ 位置に着いたらそれぞれのタイミングで体を下げていく 最後、3人向かい合って丸まって卵、繭になる			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 行き着く先がお客さんにわからないようにする。3人が交差して最終地点を目指す ジェルボールの動線
	丘前のキーボードで演奏する		瀬乃コラボ ゆっくり上半身を起こして、空間にただよ音を捕まえるように口をパクパクする。魚が餌を食べるよう。 最初は低い位置を食べていて、だんだん高い位置の音を食べる。 藤原→岡田→芦谷の順に立って風景を眺める位置に向かう。 向かう中で次第に人になっていく。 (藤原がまだ下手の方を回って、ぱくぱくしている2人を追い抜いていく)			音楽が酸素や朝日のように感じて音楽に起こしてもらう 足の動きが大きく見えないようにする。 上半身がおおきく動いてバランスを取らないように、体はぶれないようキープ。 まっすぐ立ち上がる
			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			
	(風景を眺める位置についてしばらくしたら、シャボン玉が飛び始める)					

11月京都稽古 構成表

	瀬乃	森岡	藤原	芦谷	岡田	補足
	シャボン玉が飛び始めてしばらくしたら、演奏終わり			↓		
	演奏が終わったら公会堂へハケる			↓		
			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。			
終演	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					スタッフ(サクラ)で拍手を始めることで、終演を知らせる

「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。俳優は気づかぬ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。

11月京都稽古 構成表

	瀬乃	森岡	藤原	芦谷	岡田	補足
--	----	----	----	----	----	----

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儂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？
- 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

11月京都稽古 構成表

	瀬乃	森岡	藤原	芦谷	岡田	補足
--	----	----	----	----	----	----

●いちろーくんに近づいた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 | ・ふみゆう〜(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)
- ・ヒューマンマイクロフォン(音が聞こえたらセリフを言うなど)

	きっかけ	キュー	動き
開場中	開演15分前	「開演15分前です。」	みえこさんがイーゼルを置き始める
開演	開演時間	「開演時間です。いちろーさん登場してください」	瀬乃入り
	3分後	「芦谷さん歩き始めてください」	芦谷入り
	5分後	「みっぺさん、岡田さん動きはじめてください」	藤原、岡田入り
	(3回みっぺさんと芦谷さんが一緒にトレースしてから絵を見る場合) 生命のワルツ終わった時点で	「トレース始めてください」	
	??	「芦谷さん、木になってください」	
	丘の上のイーゼルにみっぺさんが移動したら	「岡田さん、ソロはじめてください」	岡田ソロ開始
	岡田への出キュー ??	「岡田さん動き始めてください」	岡田アクティング入り
	??	「シャボン玉どうぞ」	シャボン玉スタート
	??	「芦谷さんハケてください」 「岡田さんハケてください」 「みっぺさんハケてください」	パフォーマー三人はけ
終演	三人はけきり	「役者さんはけきりました。いちろーさんよいところではけてください」	
	現地で確認するキュー		方向→川側、道路側、橋側、小屋側