

Art for Kids@なとり わくわくパビリオン

令和8年度 宮城舞台技術者協会 照明部会事業

実施報告書

ゴールデンウィークは
タイハクホール名取で
遊ぼう!!

Art for Kids@なとり

**わくわく
パビリオン**

2026年
5月2日(土)・3日(祝)

10:00~15:00
タイハクホール名取
(名取市文化会館)

入場無料

お問い合わせ
タイハクホール名取 〒981-1224 名取市唐田字柳田520
TEL:022-384-8900(※1、3月曜日を除く9:00~18:00)
主 単/公益財団法人名取市文化振興財団
企画制作/仙台高等専門学校芸術デザインコース・宮城舞台技術者協会
企画協力/仙台高等専門学校芸術デザインコース・宮城舞台技術者協会
後 援/名取市・名取市教育委員会・東北新聞社
協 力/株式会社タイハク・名取市財政局・愛蔵館財団

アクセス
■ 仙台空港アクセス線 杜せきのした駅より徒歩6分
■ JR名取駅より徒歩17分
※タクシーをご利用の場合はJR名取駅が便利です。
※駐車場の収容台数は、限りがございます。公共交通機関をご利用になるか、できる限り乗り合わせてご来館くださいますようお願いいたします。

1. 開催概要

■催事名

Art for Kids@なとり わくわくパビリオン

■開催日（本番日）

令和8年5月2日（土）・3日（日）

■開催場所

タイハクホール名取（名取市文化会館）

■主催

公益財団法人 名取市文化振興財団

■企画・制作

仙台高等専門学校 坂口研究室

■企画協力

仙台高等専門学校 建築デザインコース
宮城舞台技術者協会

■後援

名取市
名取市教育委員会
河北新報社

■協力

株式会社タイハク
名取市図書館
愛島公民館部（名取市内の中・高校生による任意参加サークル）



2. 宮城舞台技術者協会 参加概要

■ イベントタイトル

舞台deあそぼう！

■ 開催会場

タイハクホール名取 大ホール

■ 協力概要

本イベントは、公益財団法人 名取市文化振興財団が主催する「Art for Kids@なとり わくわくパビリオン」の一企画として実施され、当協会は本コーナーの企画立案から運営までを担当しました。

なお、本イベントの来場者数は以下の通りです。

5月2日：1,016名

5月3日：1,034名

合計：2,050名（前年比 +33.29%）

■ 宮城舞台技術者協会の立ち位置

本事業は、当協会の地域社会への貢献活動の一環として参画したものであり、報酬は発生していません。

■ 参画者の条件

- ・宮城舞台技術者協会 会員および会員企業の従業員
- ・本事業の趣旨に賛同いただける非会員（部会長承認による参加）

■ 協力内容

- ・専門的な知識や経験を活かした体験型コーナーの企画・制作
- ・機材および資材の貸与・提供（法人会員・個人会員）
- ・本番当日の運営および来場者対応

また、大型連休期間中かつ県内各地でイベントが開催される中、当日参加が叶わなかった会員からも事前提案等の協力をいただきました。

さらに、期間中の全日参加が困難な会員についても、部分的な参加・協力をいただいています。

■ 協会および会員の利点

- ・既存イベントへの参画形式のため、新たな予算負担がほとんど発生しない
- ・未就学児から小学生を中心としたファミリー層への効果的なPR機会の創出
- ・地域貢献方針に即した活動の実現

本イベントは多くの来場者に恵まれ、子どもたちを中心に保護者および地域住民からも高い評価を得ました。「舞台deあそぼう！」各コーナーの詳細については、次ページ以降に記載します。

参加協力者一覧（会員・敬称略）

■ 5月1日(18名)

株式会社NASS：菊地／梅原／後藤／佐藤（4名）

有限会社コントライブ：寶玉（1名）

有限会社舞台監督工房：石井／小林（2名）

株式会社東北共立：伊藤／加藤／多田（3名）

アトリエミセイ：松崎／吉田（2名）

関 紀子

専門学校デジタルアーツ仙台：三野宮／中村／斎藤／藤島／村上（5名）

■ 5月2日(10名)

株式会社NASS：菊地／梅原／後藤／佐藤／八巻（5名）

トムラシシステム有限会社：戸村（1名）

関 紀子

専門学校デジタルアーツ仙台：三野宮／中村／斎藤（3名）

■ 5月3日(13名)

株式会社NASS：菊地／梅原／後藤／佐藤／八巻／菊地ゆい（6名）

株式会社東北共立：伊藤（1名）

トムラシシステム有限会社：戸村（1名）

専門学校デジタルアーツ仙台：三野宮／中村／斎藤／藤島／鈴木（5名）

特別協賛（協賛企業／敬称略／順不同）

ヤマハサウンドシステム株式会社 仙台営業所

株式会社松村電機製作所 東北支店

専門学校デジタルアーツ仙台

機材・資材の貸与および提供（会員／敬称略／順不同）

ファクトリー・K 株式会社

株式会社フォーパックス

有限会社ライティング ケン

有限会社舞台監督工房

株式会社東北共立

株式会社NASS

関紀子

3-1.がくやdeひとやすみ～お父さん預かります。～

[会場：楽屋2A]

本コーナーでは、楽屋2を来場者向けの休憩スペースとして開放しました。

会場内には、これまでタイハクホール名取で開催された催しのポスターや出演者のサインを展示し、劇場の歴史や魅力に触れていただける場を創出しました。

また、特別協賛各社のパンフレットや書籍等を設置し、来場者が自由に閲覧および持ち帰りできるよう配慮しました。

■ご協力いただいた内容（敬称略）

公益財団法人 名取市文化振興財団

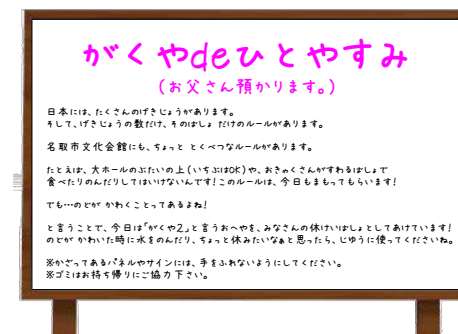
◆過去公演ポスターおよびサイン等展示物の貸与

株式会社松村電機製作所 東北支店

◆書籍・パンフレットの提供

ヤマハサウンドシステム株式会社 仙台営業所

◆製品カタログの提供



3-2.ピアノのお部屋

[会場：楽器庫]

本コーナーでは、通常は間近で目にする機会の少ないスタインウェイ製グランドピアノを、楽器庫内に特別展示しました。
ピアノ本体に加え、搬送に使用する専用台車やコンサートチャイムも併せて展示し、楽器および舞台裏の運用に関する理解を深められる構成としました。
本コーナーは無人展示（開放・定期巡回対応）としましたが、予想を上回る来場者が足を止めて見学し、楽器そのものの存在感や舞台裏における工夫に対して高い関心が寄せられました。

タイハクホール名取のピアノ

[illegible]

ピアノ台車

フルコンサートサイズのピアノは、なんと約480kgもある
とっても重たい かつきなんだ!

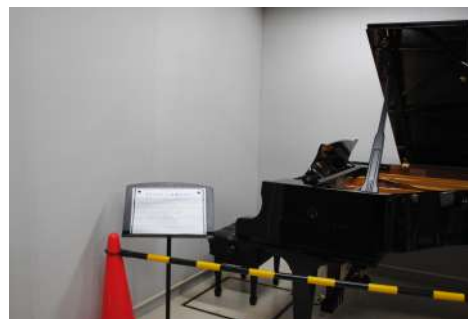
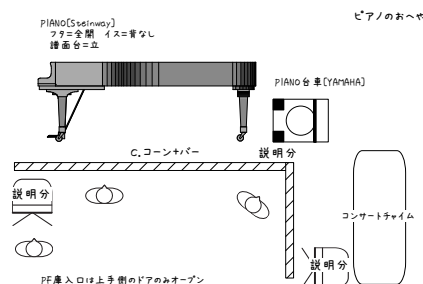
それをもち上げるのは、まさに えんの下の力もちだね!

なんとこの台車だけで、¥968,000-もするんだ!
値段(ねだん)を見たら、もう台車っていうより

まるで重みいだね…!

コンサートチャイム

本名の当り前は『チューブラーベル』にだけって
日本では「コンサート・チーム」や「チーム」ってよばれていることが多いんだ
このときは、キリスト教の教会にあるような大きな鐘（かね）を、コンサート
のあいだで「ええやう」ってしるすようにしたものだ。
「フー」って鐘（かね）をチューブのような形にして、ピアノのけんばんみたいなにならべて
つるしたものだ。
1967年にはつみおれたんだよ。
「NHKのテレビまんが（た）」って 言えは、なんなんすてかわかんか



さわらないでね

3-3.なりきりステージ

[会場：ステージ奥側全面]

■構成

本企画は、以下3つのステージで構成しました。

- ・Rock Stage「Rock Me!」
- ・Rack-Go! Stage（落語ステージ）
- ・Back Stage Staff Stage

■基本コンセプト

来場者が舞台に関わる様々な役割になりきり、体験および写真撮影を楽しめるフォトステージとして展開しました。

■目的

① フォトコーナーとしての機能

各ステージにおいて「立つ」「座る」「身につける」といったシンプルな行動だけで“それらしく見える”構成とし、誰でも気軽に撮影を楽しめる環境を整備しました。

② リアルな舞台空間の再現

各テーマに基づき、実際の舞台に近いセットおよび機材構成とすることで、見た目の演出にとどまらない“本物の空気感”と説得力を重視しました。

③ 舞台への興味喚起（宮城舞台技術者協会としての目的）

本企画はフォト体験に加え、舞台の仕組みやスタッフの役割を知るきっかけづくりを目的としました。

各ステージには、セット名称や機材の役割を簡潔に表示し、子どもたちの理解促進および興味喚起を図るとともに、将来的な担い手育成も視野に入れた構成としました。

■企画構造

舞台全体の成り立ちを体験的に理解できるよう、以下の役割構成としました。

- ・Rock Stage：出演者（表現する側）
- ・Rack-Go! Stage：演者（伝える側）
- ・Back Stage：スタッフ（支える側）

来場者がそれぞれの立場を体験することで、舞台がどのように構成されているかを自然に理解できる導線としました。

■運用方針

- ・説明を最小限とし、体験を通じて直感的に理解できる設計
- ・少人数のスタッフでも運用可能なシンプルな導線設計
- ・安全性を最優先としつつ、本物らしさとのバランスを確保

本企画では「舞台に立つ・演じる・支える」という一連の体験を提供するフォトステージの実現を目指しました。

体験を通じて、舞台芸術の多面的な魅力と構造理解を促進する企画となりました。



3-3-1.なりきりステージ：Rock Stage「Rock Me!」

[会場：ステージ奥下手側]

■コーナー コンセプト

本コーナーは、来場者（主に子ども）がロックボーカリストになりきり写真撮影を楽しめるフォトブースとして構成しました。
実際のライブステージをイメージし、リアルさと“かっこよさ”を重視した空間づくりを行いました。

■空間イメージ

- ・センターにボーカル立ち位置を設定し、マイク前に立つだけで画になる構成
- ・背景・照明・機材配置により、ライブ本番直前～本番中の雰囲気演出
- ・未就学児から大人まで「それらしく」見えるバランスを重視

■セット構成

- 舞台床面：黒パンチ敷き（約3,600×3,600）
- 背景：ホリゾン幕（照明により色変化する演出）
- 演者エリア
 - ・センターにマイクスタンド＋ガイコツマイク設置
 - ・ボーカル立ち位置にバミリ
 - ・お立ち台を設置し視覚的な主役感を強調
- 楽器・機材演出
 - ・ギターアンプ／ベースアンプ（劇場・音楽練習室より移設）
 - ・フットモニタースピーカー配置によるライブ感の演出
※コーナー専用BGMおよびマイク拡声に使用
- 照明演出
 - ・サス照明によりボーカル周辺に色付き明かり＋地明かり・ネライで立体感を付加
 - ・ホリゾンに対する照明演出
- 照明機材の見せ方
 - ・8灯ミニブルおよびLED機材を配置し、ライブ機材としての視覚的演出に活用
※8灯ミニブルは安全面を考慮し非点灯

■演出ポイント

- ・「立つだけでカッコよく見える」構図の構築を最優先
- ・機材は接触を前提とせず、視覚演出および雰囲気づくりとして活用
- ・過度な装飾を避け、本物感と抜け感のバランスを重視

■安全・運用面

- ・機材の転倒防止処置を徹底
- ・ケーブル類の養生および隠蔽処理
- ・接触可能箇所と禁止箇所の明確化
- ・BGM音量は会話可能なレベルに調整

■ご協力いただいた内容（敬称略）

- ◆公益財団法人 名取市文化振興財団
 - ギターアンプ：2台
 - マイク・マイクスタンド等：一式
 - 照明機材：一式
- ◆有限会社ライティング ケン
 - 8灯ミニブル：2台
- ◆株式会社東北共立
 - LEDライト：4台
- ◆株式会社フォーバックス
 - 黒パンチ：一式
- ◆株式会社NASS
 - フットモニター：一式
 - 調光卓：一式
 - 装飾小物：一式



視覚的な演出と体験性を両立させることで、舞台表現の魅力を直感的に伝えるコーナーとなりました。



3-3-2.なりきりステージ：Rack-Go! Stage（落語ステージ）

[会場：ステージ奥上手側]

■コーナーコンセプト

本コーナーは、来場者が落語家になりきり
写真撮影を楽しめるフォトブースとして構成しました。
日本の伝統芸能である落語の世界観を再現し、“静”の中で映える空間づくりを行いました。

■空間イメージ

- ・高座を中心に据え、正面から見て完成された構図を形成
- ・無駄な要素を排し、シンプルかつ品のある和空間を演出
- ・子どもから大人まで「座るだけで落語家に見える」状態を目指した設計

■セット構成

- 舞台床面：床仕上げなし（簡素化による空間の引き締め）
上敷：1.8m × 1.8m／高座：6尺 × 6尺（高さ 約1.4尺）

●高座まわり

- ・緋毛氈 ×2 ・高座座布団 ×1 ・金屏風（半双） ・めくり台 ×1

●小道具

- ・扇子／手ぬぐい ・めくり用紙
※写真撮影時に自由に使用できるよう配置

●音響

- ・ミニスピーカー（BGM再生） ・38マイク（拡声対応）

●照明

- ・サス照明：Top／Wash ・高座ネライ、金屏風ネライ
※「明るく・柔らかく・影を作りすぎない」設計

■演出ポイント

- ・「座るだけで成立する構図」を最優先
- ・Rock Stageとの対比として、“静けさ・間・余白”を重視
- ・過度な演出を避け、本物の空気感を再現

■体験要素

- ・扇子や手ぬぐいを用いたポーズ遊びを導入
- ・子どもでも自然に“それらしく”見える導線設計

■安全・運用面

- ・高座昇降時の踏み外し防止
- ・座布団のズレ防止処置
- ・小道具の管理（投げ・振り回し防止）
- ・機材構成の簡素化による接触リスク低減

■目標

Rock Stageとは対照的に、落ち着いて滞在できる空間として機能させ、回転率よりも体験の質を重視した設計としました。
「座るだけで“師匠”になれる高座」の実現を目指しました。

■ご協力いただいた内容（敬称略）

公益財団法人 名取市文化振興財団

- ◆高座用機材：一式
- ◆38マイク・ミニスピーカー等：一式
- ◆めくり用紙

有限会社舞台監督工房

- ◆装飾用資材：一式
- 株式会社NASS
- ◆装飾小物：一式

動的な演出との対比により、舞台表現の多様性を体感できるコーナーとなりました。



3-3-3.なりきりステージ：Back Stage Staff Stage

〔会場：ステージ奥中央〕

■コーナーコンセプト

本コーナーは、来場者が舞台スタッフになりきり

体験・学習および写真撮影を行うエリアとして構成しました。

普段は見ることでできない“裏方の仕事”を学び、体験することで

舞台を支える役割や魅力を伝えることを目的としました。

なお、撮影用に用意したスタッフパスは、実際の運営スタッフも全員が着用しました。

すべての会場で同一のパスを使用することで、体験した子どもたちが

“スタッフの一員になった”と感じられるような仕掛けとしました。

■空間イメージ

・限られたスペースの中に、現場の一部やスタッフルームを切り取ったような空間を構成

・機材・道具・装備により、本番前後のバックステージの空気感を演出

・来場者が自然に“スタッフ役”に入り込める導線設計

■セット構成

●ベース構造

・長机、平台＋箱馬により簡易的な作業スペースを構成

・ロードケース、ラック等を配置し現場感を演出

※機材はすべて固定し、接触制限を設定

●展示要素

・劇場機材の一部展示

・機材メンテナンスの様子を想起させる配置

・ツアーTシャツ、スタッフTシャツ等による視覚的演出

●なりきり小道具（体験用）

・ウエストポーチ／ビニールテープ／養生テープ／ストップウォッチ

・スタッフパス／図面

・インカム（ヘッドセットのみ）

※身につけることで没入感を高める構成

■体験設計

・カゲアナブース「カゲアナ体験をしてみよう！」を設置

・スタッフ不在時でも体験が成立するよう、シンプルかつ直感的な導線設計

■演出ポイント

・「触れられるリアル」と「触れさせないリアル」の明確な線引き

・機材は“見せる”だけでなく、“使っている感覚”を生む配置

・説明に頼らず、体験から興味を喚起する設計

■安全・運用面

・ロードケース、平台の完全固定 ・ケーブル類の養生および隠蔽処理

・インカム等はコードレスのダミーとし、引っ張り事故を防止 ・小道具の管理（投げ・振り回し防止）

安全性を最優先としつつ、最低限のリアリティを確保する運用としました。

■目標

本コーナーは、Rock StageおよびRack-Go! Stageが“表”の体験であるのに対し、“裏”の役割を担う体験型コーナーとして位置づけました。

イベント全体の中で唯一の“仕事体験”要素として、「舞台を動かす側になれる場」の創出を目指しました。

■ご協力いただいた内容（敬称略）

公益財団法人 名取市文化振興財団

◆展示機材・小物：一式 ◆なりきり小道具：一式

有限会社舞台監督工房

◆ジョーゼット：1枚

有限会社ライティング ケン

◆ツアーTシャツ・スタッフTシャツ：一式

株式会社NASS

◆ツアーTシャツ・スタッフTシャツ：一式

◆装飾小物：一式 ◆なりきり小道具：一式

来場者が実際の運営空間と連続した体験を行うことで

舞台技術者の役割をより具体的に認識できるコーナーとなりました。



3-4.光と影の研究所 ～Light Magic Lab～

[会場：ステージ前方上手側]

■構成

本企画は、舞台照明をベースとした体験型コーナーとして、以下の4つのブースで構成しました。

- ・ザ・カゲムシャ ～The Kagemusha～
- ・ひかりをおいかけろ！ ～The Walk Chase～
- ・のびる？のびない？ ～The Mystery of Light～
- ・いろいろで休憩 ～The Irori～

■基本コンセプト

来場者が舞台照明に関わる様々な効果を体験しながら、写真撮影も楽しめる参加型ステージとして展開しました。

■目的

- ① 舞台における光と影の体験的理解
各ブースにおいて「立つ」「座る」「動く」といったシンプルな行動により、光と影の変化を直感的に体験できる構成としました。
- ② リアルな舞台照明空間の再現
実際の舞台照明機材および仕込み手法を用い、演出効果だけでなく“本物の光”による空間表現を体感できる設計としました。
- ③ 舞台照明への興味喚起（宮城舞台技術者協会としての目的）
本企画は単なる体験にとどまらず、舞台照明の仕組みや役割を知るきっかけづくりを目的としました。
子どもたちが自然に興味を持てるよう、体験を通じた理解促進と将来的な担い手育成を視野に入れた構成としました。

■企画構造

各ブースは、舞台照明における代表的な要素を分解し、個別に体験できる構成としました。

- ・影の操作（カゲムシャ）
- ・光の追従（ウォークチェイス）
- ・光の角度による影の変化（のびる？のびない？）
- ・光による空間演出（いろいろ）

これらを体験することで、舞台照明が持つ多様な表現要素を段階的に理解できる導線としました。

■運用方針

- ・説明を最小限とし、体験から直感的に理解できる設計
- ・子どもでも安全に扱える範囲での機材運用
- ・スタッフの補助がなくても成立するシンプルな導線構成
- ・安全性を最優先としつつ、実際の舞台照明に近い環境を再現

本企画では、「見る」「動く」「感じる」を通じて照明効果を体験できる空間づくりを目指しました。



3-4-1.ザ・カゲムシャ ～The Kagemusha～

[会場：上手綱元前]

■コンセプト

- ・ひとつの体に、いくつもの影
- ・色と光で分身する、自分だけの“影あそび”

■体験内容

白パンチに向かって複数のライトを照射し、その間に立つことで来場者の影が複数に分かれて現れる構成としました。それぞれの光に色を加えることで、色ごとに異なる影が広がり動きに応じて影が重なったり分離したりする現象を体験できます。来場者は、自身の動きによって変化する影を通じて“分身”のような不思議な視覚体験を楽しむことができます。

■演出・仕込み

- ・上手綱元の金網フレームに白パンチを固定（インシュロック使用）
- ・500Wフレンネルスポット（DF）×9灯を使用
- ・各灯に異なるカラーフィルターを装着
- ・ライトとスクリーンの間に立ち位置を設定

■使用機材

- ・白パンチ ・500Wフレンネルスポット（DF）×9
- ・ハイベース ×3 ・トンボ ×3 ・カラーフィルター

■運用上の工夫

- ・スタッフによる簡単な声かけ（「手を振る」「ジャンプする」など）を行い体験の幅を広げるとともに滞留時間の確保につなげた。
- ・複数人での体験を促すことで、影の重なりや変化をより楽しめる導線とした

■ご協力いただいた内容（敬称略）

公益財団法人 名取市文化振興財団

- ◆照明機材：一式
- ◆白パンチ

光の色と角度によって影が変化する基本的な照明効果を、体験的に理解できるコーナーとなりました。



3-4-2.ひかりをおいかけろ！ ～The Walk Chase～

[会場：舞台上手前方]

■コンセプト

- ・動く光を、追え
- ・つかまえられそうで、つかまえられない“光との鬼ごっこ”

■体験内容

床面に投影された模様の光がゆっくりと動き続ける空間を構成しました。
来場者は光を追いかける、踏む、避けるといった行動を通じて、自然に遊びを生み出します。
特定のルールは設けず、その場にいる子どもたち自身が遊び方を発見できる設計としました。

■演出・仕込み

- ・750W ソースフォー（19°）×2台を使用
- ・ローテーター（スマートムーブ）を各灯に装着
- ・異なるGoboパターンを使用し、それぞれ独立して回転制御
 - ー 1台：クロック回転 ー 1台：ランダム回転
- ・プロサスに吊り込み、床面へフォーカス

■使用機材

- ・750W ソースフォー（19°）×2 ・ローテーター（スマートムーブ）×2
- Gobo
- ・DHA #891 ×1 ・DHA #1033 ×1

■設計上のポイント

- ① 遊びを強制しない設計
あらかじめルールを設定せず、“自然発生的に遊びが生まれる”ことを重視した。
教育用途・イベント用途の双方に対応可能な構成としている。
- ② 回転特性の差によるゲーム性の創出
クロック回転（予測可能）とランダム回転（予測困難）を組み合わせることで、
「追える光」と「追えない光」が共存する状態を作り出し、無意識にゲーム性が生まれる設計とした。

■運用上の工夫

- ・初動の呼び込みとして、簡単な声かけを実施
（「踏めるかな？」「逃げる光あるよ！」「2つとも捕まえられる？」等）
- ・過度な誘導は行わず、来場者自身の発見と遊びの広がりを優先した

■ご協力いただいた内容（敬称略）

公益財団法人 名取市文化振興財団

◆照明機材：一式

光の動きそのものを遊びの要素とすることで、照明演出の新たな体験価値を提示するコーナーとなりました。



3-4-3.のびる？のびない？ ～The Mystery of Light～

〔会場：舞台上手前方〕

■コンセプト

- ・同じ場所に立っているのに、影が変わる
- ・光の当たり方で、見え方が変化する不思議を体験する

■体験内容

2つの立ち位置を設け、それぞれに立つことで異なる影が現れる構成としました。

- ・A：足元にコンパクトな影
- ・B：前方へ長く伸びる影

同じように立っているにもかかわらず影の出方が変化することで
来場者が光の性質に自然と気づくことができる体験としました。

■演出・仕込み

- ・2つの立ち位置はいずれも2サス真下に水平配置

A：伸びない影：トップライト（真上）による単一照射

B：伸びる影：トップライトに加え、バックライト（4サス）を併用

※光の入射方向の違いにより、影の長さ・方向が変化

■使用機材

- ・750W ソースフォー（36°）×2 ・1kW MF-8（Back）×1

■設計上のポイント

①「同じ条件に見えるのに違う」構造

見た目は同じ条件でありながら結果が異なることで、来場者が自然に「なぜ？」と疑問を持つ導線を設計した。
説明を行わずとも学びが発生する構成としている。

② ヒントの可視化

床面に足位置を示すマークを設置し、体験の導入をスムーズにした。

また、A/Bそれぞれに簡易的な名称（例：コンパクト／ロング）を付与することで
回転率および理解度の向上を図った。

■運用上の工夫

- ・スタッフは最小限の声かけに留める
（「同じ立ち方してみて？」「影、どう違う？」等）
- ・答えを提示せず、来場者自身の気づきを促す運用とした

■ご協力いただいた内容（敬称略）

公益財団法人 名取市文化振興財団

◆照明機材：一式

光の入射角による影の変化という基礎原理を、体験を通じて直感的に理解できるコーナーとなりました。



3-4-4.いろいろで休憩 ～The Irori～

[会場：舞台前方中央]

■コンセプト

あそびのあいまに、ひとやすみ。
光にあたたまる、小さな“ひだまり”を提供する空間としました。

■体験内容

平台で囲った“囲炉裏”状の空間を設け、来場者が自由に滞在できる休憩スペースとして構成しました。
中央にはやわらかな光を落とし、その周囲では小さな子どもでも楽しめる影あそびができる環境としました。
兄弟間で遊びのペースが異なる場合でも、それぞれが無理なく過ごせる滞在型の空間を目指しました。

■演出・仕込み

- ・平台（3×6）を囲炉裏状に配置 ・高さ：4寸（ベタ置き／滑り止め養生あり）
- ・中央（囲炉裏部分）が2サス真下となるよう設営
- ・2サスにソースフォーを吊り込み、中央部のみをやわらかく照射 ・周囲の平台上で影絵あそびができる構成

■使用機材

- ・平台（3×6）×6枚 ・750W ソースフォー（36°）×1 ・白パンチ（中央部分）
- 影絵素材
- ・グー／チョキ／パー ・星／くま 等（完成形を設置）
- 木製玩具（幼児向け）

■設計上のポイント

- ① 滞在を前提とした空間設計
「座ってよい場所」であることが直感的に伝わるよう構成し、短時間の体験だけでなく滞在を促す設計とした。
- ② 保護者視点での環境設計
小さな子どもを安心して過ごさせることができる空間とすることで、
保護者にとっても休憩できる場として機能し、イベント全体の満足度向上につなげた。
- ③ 全体構成における役割
本エリアは、他ブースでの体験（驚き・運動・気づき）の後に位置づけ、
“休憩・余韻”を担うコーナーとして機能させた。

■照明設計

- ・中央：やわらかく絞った光による演出
- ・周囲：ごく弱い地明かりを確保し、安全性と滞在性を両立
- ・極端な明暗差を避けることで、落ち着いて過ごせる環境を構築

■安全・運用面

- ・足元視認性を確保するため、最低限の地明かりを維持
- ・平台の滑り止め処理を実施
- ・過度に暗くならないよう照度バランスを調整

■ご協力いただいた内容（敬称略）

公益財団法人 名取市文化振興財団

◆照明機材：一式

株式会社フォーボックス

◆白パンチ：一式

有限会社舞台監督工房

◆木製玩具：一式

株式会社NASS

◆装飾小物：一式

照明によって“滞在したくなる空間”を創出することで、体験型イベントにおける新たな価値を提示するコーナーとなりました。



3-5.Color Filter Challenge ～カラーフィルター・チャレンジ～

— ターゲット・カラーをさがせ！ —
[会場：大ホール4ヶ所]

■概要

本企画は、スタンプラリーの代替として、舞台照明で使用するカラーフィルターを探し出し、台紙に貼り付けて完成させる体験型ゲームとして実施しました。
来場者が遊びながら、舞台照明における色の扱い（番号による管理）を知ることを目的としました。

■運用内容

- ・大ホール内4箇所にポイントを設置
- ・各ポイントでミッションに挑戦し、指定された色を収集
- ・すべて揃えた後、スタッフによる確認により達成とする運用

■設置仕様

- 各ポイント共通
 - ・展示パネル（縦型）：ミッション問題およびカラー見本帳を掲示
 - ・各ミッションのヒント：8インチのカラーフィルターを用意
 - ・平台設置（子どもの目線に配慮）※長机は不使用
- 台上備品
 - ・台紙（A5サイズ／問題2種〔A・B〕）
 - ・カラーフィルター（約3cm×4cm）
 - ・セロテープ（台座設置）※劇場備品使用

■ミッション内容（揭示文）

ミッション！
ぶたいしょうめいでは、いろは「あか」や「あお」ではなく
ばんごうでよばれているよ！
キミのミッションはこれだ！
カードにかいてある ばんごうのいろをさがして、だいしにはろう！
ぜんぶそろったら、ちかくのスタッフにみせてね！

■問題設計

- ・各ポイントに共通の色セット（4色×2セット）を配置
- ・番号指定による出題とし、問題を2種類（A／B）用意
- ・「簡単すぎず、迷いすぎない」難易度バランスを重視した設計

■設置場所

- A：楽屋2B
- B：なりきりステージ付近
- C：ホリゾント幕裏（中央）
- D：ホワイエ（E扉付近）

■設計上のポイント

- ① 回遊性の確保
会場内の導線上に分散配置することで、特定箇所への滞留を防ぎ、来場者が自然に会場全体を巡る構成とした。
- ② 学びと遊びの両立
色を“名称”ではなく“番号”で扱う舞台照明の特徴を、ゲーム形式で体験できるよう設計した。
- ③ スタッフ依存の低減
説明を最小限に抑え、スタッフ不在でも成立するシンプルなルール設計とした。

■達成判定およびフィードバック

すべての色を貼り終えた来場者は、担当スタッフにて内容確認を実施した。
結果の正誤に関わらず、最後まで取り組んだ行為を評価し、達成体験としてフィードバックを行った。
また、協賛企業および会員企業より提供いただいたノベルティグッズを配布し、体験の満足度向上および記憶への定着を図った。

■安全・管理

- ・カラーフィルターは小分け管理し、混在を防止
- ・テープの散乱防止
- ・平台周辺の導線確保（つまずき防止）

3-5.Color Filter Challenge ～カラーフィルター・チャレンジ～

[会場：大ホール4ヶ所] — ターゲット・カラーをさがせ！ —

■本企画の位置づけ

本企画は、体験・表現系コーナーに対し、「仕組みの理解」を担う要素として配置した。

- ・なりきりステージ → 表現する
- ・光と影の研究所 → 体験する
- ・本企画 → 仕組みを知る

■ご協力いただいた内容（敬称略）

公益財団法人 名取市文化振興財団

- ◆問題設営用部材：一式

株式会社松村電機製作所 東北支店

- ◆色見本帳：5冊
- ◆配布用ノベルティ：一式

ヤマハサウンドシステム株式会社 仙台営業所

- ◆配布用ノベルティ：一式

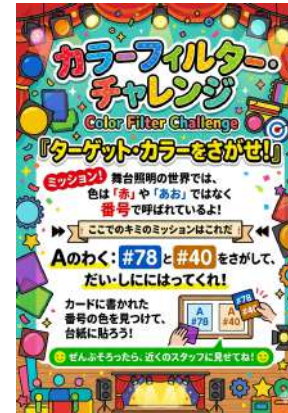
株式会社東北共立

- ◆配布用ノベルティ：一式

株式会社NASS

- ◆装飾小物：一式

正誤に依存しない評価設計とすることで、来場者が主体的に取り組める学習体験を提供した。



3-6.わたしのアトリエ ～Make Magic Stage～

[会場：舞台下手前方]

■構成

本企画は、舞台（大道具・小道具等）をベースとした体験型コーナーとして、以下の4つのブースで構成しました。

- ・もっこうけんきゅうじょ ～Wood Lab～
- ・かげえミュージアム ～Shadow Puppet Museum～
- ・ランタンこうぼう ～Lantern Studio～
- ・かげえミュージアム（シアター部分）

■コンセプト

舞台の裏側にある「つくる」という仕事を、子どもたちの手のひらサイズで体験する場として構成しました。本コーナーは、遊びながら“創造”と“安全”を学ぶ、もうひとつの舞台を目指しました。

■目的

- ① 舞台づくりの体験的理解
実際の制作工程を簡略化し、子どもでも取り組める形で再構成することで
舞台制作の流れや考え方を体験的に理解できるようにしました。
- ② イマジネーション力の喚起
正解を設定しない制作体験とすることで、自由な発想による表現を促しました。
- ③ 舞台づくりへの興味喚起（宮城舞台技術者協会としての目的）
体験を通じて、舞台の裏側にある仕事や技術に関心を持つきっかけづくりを図りました。

■企画構造

各ブースは、舞台づくりにおける要素を分解し、それぞれ独立して体験できる構成としました。

- ・素材に触れる（Wood Lab）
- ・光と影で表現する（Shadow Puppet）
- ・光を扱う（Lantern）
- ・見せる（シアター）

これらを段階的に体験することで、「つくる→見せる」という舞台制作の流れを自然に理解できる導線としました。

■コンテンツ

- ① もっこうけんきゅうじょ ～Wood Lab～
 - ・舞台セット製作時に発生する端材を再利用し、自由な木工体験を行うコーナーとして構成
 - ・木材に加え、布・タイル・金物・造花等の異素材も組み合わせ可能とし、表現の幅を確保
 - ・釘打ち／接着など複数の制作手法を選択できる設計とした
 - ・制作のきっかけとなる作例を数点展示し、自由制作と導入支援のバランスを確保
- ② かげえミュージアム ～Shadow Puppet Museum～
 - ・描画および切り抜きによる影絵制作と、専用シアターでの上演体験を一体化したコーナー
 - ・制作から発表までを一連の流れとして体験できる構成とした
 - ・素材および道具は安全性と加工性を考慮し選定

③ ランタンこうぼう ～Lantern Studio～

- ・照明用カラーフィルターの端材を再利用し、オリジナルランタンを制作するコーナー
- ・色の重なりや透過による視覚効果を体験できる構成
- ・昼間の見え方と、光源を入れた際の変化を比較できる見本を提示

■会場構成

- ・エリア：パンチ敷き（間口5間 × 奥行3間）
- ・中央：材料置き場（全コーナー共有）
- ・作業台：平台3×6 ×4台（高さ1尺）
- ・天板保護：パンチ敷設
- ・補助席：長机＋椅子（状況に応じて増設）

■使用機材

- ・平台（3×6）×4枚
- ・黒パンチ（舞台ベース、平台上）
- ・影絵素材
- ・木工素材
- ・装飾素材
- ・作業用小物（ハサミ、カッター、工具など）



◇シアター部分(かげえミュージアム)

- ・平台（4×6/H=2.1）×1枚
- ・750W ソースフォー（50°）×2台
- ・展示パネル用支柱 ×3本
- ・白布一式

■安全管理

- ・ノコギリ／釘打ちは保護者同伴またはスタッフ対応
- ・常時スタッフによる監視体制を確保
- ・刃物使用時の積極的な声かけ
- ・安全ルールを入口に掲示し、視覚的注意喚起を実施

安全性を確保した上で、子どもが主体的に創作に取り組める環境を構築した。



※掲載承諾済み

3-6.わたしのアトリエ ～Make Magic Stage～

[会場：舞台下手前方]

■運営面

- スタッフ配置
 - ・全体管理および工具対応を兼任するスタッフを配置
- 回転設計
 - ・自由参加を基本としつつ、1作品あたり15～20分程度を目安とした
 - ・混雑時は緩やかな声かけにより誘導し、体験機会の均等化を図った

■ご協力いただいた内容（敬称略）

公益財団法人 名取市文化振興財団

- ◆設営用部材：一式
- ◆素材小物・備品：一式

ファクトリー・K 株式会社

- ◆木製端材：一式
- ◆装飾用小物（タイル・他）など：一式

株式会社フォーボックス

- ◆木製端材：一式
- ◆設営用パンチ：一式

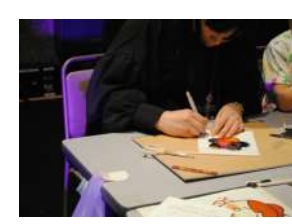
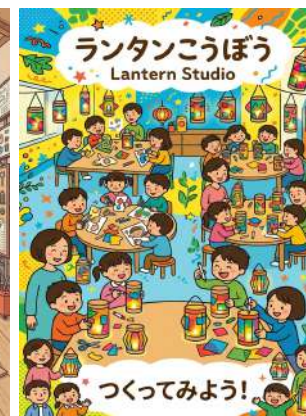
有限会社舞台監督工房

- ◆木製端材：一式
- ◆装飾用小物（造花・他）など：一式

株式会社NASS

- ◆ファーストエイド：一式
- ◆作業用小物（はさみ、カッター、工具など）：一式
- ◆設営用部材：一式
- ◆影絵材料（事前作業）：一式

創作から表現までの一連の流れを、小さなスケールで体験できるコーナーとして機能した。



3-7.おとのアトリエ ～Make Sound Stage～

[会場：客席後方全面]

■構成

本企画は、音響をベースとした体験型コーナーとして、以下の3つのブースで構成しました。

- ・こえのけんきゅうじょ ～Voice Lab～
- ・サウンド・ポップコーン ～Sound Popcorn～
- ・おとラボ ～Oto Lab～

■コンセプト

来場者が「声を変える」「音を見る」「音で演出する」という3つの段階を体験できる構成とし、遊びながら音の面白さと舞台表現に触れる場を創出しました。

■目的

- ① 音の体験的理解
声や振動など、音の基本的な要素を体験を通じて理解できる構成としました。
- ② 音を“遊び”として捉える体験
操作や反応を通じて、音そのものを楽しむ感覚を育むことを目的としました。
- ③ 音への興味喚起（宮城舞台技術者協会としての目的）
舞台における音の役割や可能性に触れる機会を創出しました。

■企画構造

各ブースは、音響における要素を分解し、それぞれ独立して体験できる構成としました。

- ・声を変える（Voice Lab）
- ・音を“見る”（Sound Popcorn）
- ・音で演出する（Oto Lab）

これらを段階的に体験することで、「音を出す→変化を知る→演出に使う」という音響表現の流れを自然に理解できる導線としました。

■コンテンツ

- ① こえのけんきゅうじょ ～Voice Lab～
 - ・マイクを2本設置し、それぞれに異なるボイスチェンジ処理を設定（低音／高音）
 - ・自分の声が変わる体験を通じて、音の加工による表現の変化を体感できる構成とした
 - ・来場者同士の会話や遊びの中で、自然なコミュニケーションが生まれる空間となった
- ② サウンド・ポップコーン ～Sound Popcorn～
 - ・モニタースピーカーを上向きに設置し、振動によってビーズが跳ねる現象を可視化
 - ・透明カバーを設け、安全性を確保した構造とした
 - ・声の大きさや高さによって動きが変化し、「音が見える」体験を提供

③ おとラボ ～Oto Lab～

- ・サンプラーを用い、ボタン操作による効果音再生を体験
- ・音の内容はあえて明示せず、操作による発見を重視した設計
- ・動きに合わせて音をつけることで、日常的な動作が演出へと変化する体験を提供
- ・来場者同士の掛け合いの中で、自然なコミュニケーションが生まれる構成とした

■会場構成

- ・こえのけんきゅうじょ ～Voice Lab～：下手側
- ・サウンド・ポップコーン ～Sound Popcorn～：中央（車椅子席使用）
- ・おとラボ ～Oto Lab～：上手側

■使用機材

- ・平台（3×3）×2
- ・平台（2×6）×2
- ・マイク（SM58）
- ・ワイヤレスマイク
- ・モニタースピーカー（Foot）
- ・スタンドスピーカー
- ・サンプラー
- ・小物類（ビーズ等）

■安全管理

- ・サウンド・ポップコーンを中心に、常時スタッフによる監視体制を確保
- ・可動部および接触箇所は安全対策を施した構造とした
- ・安全ルールを掲示し、視覚的な注意喚起を実施

■運営面

- スタッフ配置
 - ・中央に常駐スタッフを配置し、全体の安全確認および誘導を兼任
- 回転設計
 - ・自由参加形式とし、滞在時間は来場者の任意とした
 - ・混雑時は緩やかな声かけにより分散誘導を実施

3-7.おとのアトリエ ～Make Sound Stage～

[会場：客席後方全面]

■ご協力いただいた内容（敬称略）

公益財団法人 名取市文化振興財団

◆設営用部材：一式

◆音響機材：一式

関 紀子

◆サンプラー：一式

株式会社NASS

◆小物類（ビーズ等）：一式

音を「感じる」「理解する」「使う」までを一体的に体験できるコーナーとして構成した。



4.ギャラリー (記録写真)



5.おわりに

本事業「Art for Kids@なとり わくわくパビリオン」は、タイハクホール名取（名取市文化会館）の舞台スタッフとして、また宮城舞台技術者協会の一員として「子どもたちが舞台芸術と出会う場をどのように創出するか」という視点のもと、企画・実施したものです。

本年度は来場者数2,000名を超える規模となり、より多くの子どもたちとその保護者に対して、舞台技術に触れる機会を提供することができました。

音響・照明・舞台といった各分野の専門性を活かし、「見る」だけでなく「体験する」ことを重視した構成とすることで、舞台の奥深さや面白さを直感的に伝えることを目指しました。その実現にあたっては、宮城舞台技術者協会会員に加え、劇場制作スタッフ、協賛企業など多くの関係者が連携し、機材や人的リソースの提供にとどまらず、それぞれの知見や考え方を共有しながら現場を構築しました。こうした協働体制そのものが、本事業の大きな成果のひとつであると考えています。

また本年度は、宮城県内で同時期に複数の大型イベントが開催された影響もあり、会員各位がそれぞれの現場を抱える中での実施となりました。設営から運営に至るまで人員面での不安がある状況ではありましたが、そのような中でも本事業の趣旨に賛同し、スケジュールを調整の上で参加いただいた会員の皆様には、心より感謝申し上げます。

さらに、当日の参加が叶わない中でも、資材・機材の提供という形で多大なるご支援をいただきましたことは、本事業の成立において非常に大きな力となりました。加えて、特別協賛としてご支援を賜りました株式会社松村電機製作所様、ヤマハサウンドシステム株式会社様におかれましては、事業の充実に多大なるご協力をいただき、深く御礼申し上げます。また、人員に限られる状況の中、専門学校デジタルアーツ仙台の学生の皆様に運営補助としてご協力いただいたことは、現場運営において大きな支えとなりました。ここに改めて感謝申し上げます。

実施を通じて、子どもたちの自発的な反応や、保護者の理解・関心の高まり、そして現場に関わる技術者同士の新たな気づきなど、多くの手応えを得ることができました。体験を通じた学びは、観察力・想像力・表現力の醸成に寄与するとともに、地域における文化的基盤の形成にもつながるものと考えます。

また本事業は、舞台技術者が持つ専門性を社会に対してどのように還元していくか、その具体的な実践例としても位置づけられます。文化施設と技術者が連携し、教育的価値を持つプログラムを展開することは、今後の舞台技術者の役割を拡張していく重要な取り組みであると捉えています。

今後も宮城舞台技術者協会は、地域および文化施設との連携を深めながら、舞台芸術と社会をつなぐ活動を継続し、技術の普及と次世代育成に寄与してまいります。なお、本事業で得られた知見については、今後の類似事業や教育連携プログラムへの展開も視野に入れ、継続的な改善と発展に活かしてまいります。

最後に、本事業の実施にあたりご協力・ご支援を賜りましたすべての関係者の皆様に、心より御礼申し上げます。

2026年5月吉日

宮城舞台技術者協会 照明部 部長
株式会社NASS 代表取締役
菊地 孝