

成果報告書
(公演・展覧会・研修用)

団体名称	株式会社ホリプロ
担当者連絡先	(担当部署) 公演事業部 (氏 名) 井川かおる (電 話) 03-3490-4621 (F a x) 03-3490-9490

1. 概 要

事 業 名	《契約件名》	Withコロナ/アフターコロナの新たな形でのエンターテインメント提供及び、今後のコンテンツ制作を担うクリエイター及びアーティストの育成
事業期間	令和 3 年 1 月 29 日 ~ 令和 3 年 3 月 31 日 *契約日から、事後の整理期間まで含んだ期間を記載。	
事業の必要性	分野における人材育成に係る環境・現状	<p>【日本オリジナルコンテンツ創出力強化におけるクリエイター及びアーティストの育成と、新形態のコンテンツ提供に伴う、観客層の拡大】</p> <p>日本では俳優のオーディションなど、アーティスト育成の場を提供されることは多いが、クリエイター育成の場がないのが実情であり、世界に向けてコンテンツ強化をすべき時期が来ているか、クリエイターが育っていない、そして、クリエイターを育てることができていない状況である。また、スター制度、俳優頼りの興行が主であり、人気俳優が出ているか否かが大きく作用しているが、本来は、作品のファンになってもらい、役に合うどんな俳優が出演していても作品として人気作となり上演が続く、ブロードウェイやウエストエンドのようなシステムになることが理想である。そのためには、既存のミュージカルファンのみならず、全く興味の無い方にも、劇場に行ってみよう、と思ってもらうことが大切である。</p>
	本事業実施にあたって活かせる団体の強み	<p>弊社では40年以上に渡り海外の優れた作品を上演し続けている実績と、また近年では日本オリジナルのミュージカルを創作し、海外への著作権輸出や、海外公演等を多く成功させている実績がある。本プロジェクトではこれまでのノウハウを生かし、ブロードウェイ及び日本の第一線で活躍するクリエイターとのコラボレーションを実現させ、当社がコロナ禍に、この苦しい時だからこそ未来に向けて挑戦と！というテーマに開始したクリエイター育成「ミュージカルクリエイタープロジェクト」の応募者の中から有望と思われる次世代クリエイターに作品制作の過程を学んでもらう。本格的なミュージカルクリエイターの育成は、日本でも初めて場の提供となり、今後のコンテンツ制作に確実につなげることができる。</p> <p>また、弊社の多角的な事業から新たに、こま撮りアニメーション制作として世界的にも注目を集めるドワーフとの全く新しいミュージカルショートアニメーションムービーを制作し、新たな客層へのアプローチを展開する。</p>
事業のねらい、波及効果など (事業の趣旨)	<p>世界の演劇二大都市である、ニューヨーク・ブロードウェイやロンドン・ウエストエンドでは、ミュージカル創作時にリーディングワークショップを実施し、制作過程の段階を見せ、さらなる作品のブラッシュアップ、トライアウト公演、本公演、という創作過程の土台ができていく。日本にはまだそのシステムはないが、本プロジェクトで制作した作品のリーディングワークショップを無料公開することで、観客と共に作品を育てることができ、それは、俳優頼りになる日本の興行システムを打破にも繋がる。まずは作品に触れ「ミュージカルの楽しさ」や「作品が生まれる瞬間を体験していただくことで、パンデミックが収束した暁には、今度は劇場にミュージカルを観に行ってみよう」とライブエンターテインメントである演劇の面白さを感じてくださる方が一人でも多くなればと考える。</p>	

2. 公演・展覧会・研修について

公演・展覧会・研修名	新作ミュージカル「PARTY」リーディングワークショップ ミュージカルショートアニメーションムービー「ギョロ劇場へ」
公演・展示・研修 研修期間	令和 3 年 3 月 31 日～
実施場所	新作ミュージカル「PARTY」リーディングワークショップ SwipeVideoおよびYouTubeにて無料公開 https://youtu.be/4d9VSQ_e04E (YouTube カット割りver.) https://swipevideo.site/w/c038f0a986 (SwipeVideo ver.) 「ギョロ劇場へ」 YouTubeにて無料公開 https://youtu.be/RfAJUPF49zo (通常版) https://youtu.be/3-viyYgQvec (英語字幕版)
チケット料金 ・ 受講料	0円
育成対象／内容	ミュージカルクリエイタープロジェクトに作品応募して下さった500を超える作品の中から、脚本部門20名、音楽部門20名に対し新たな課題を出し、それに対する取り組み状況を審査、その後、各部門1名ずつを起用し、作品を創作・完成させる。
実施にあたっての 協力機関・団体等	ドワーフ（株式会社xpd）／SwipeVideo (AMATELUS)

3. 事業の成果

事業の成果	<p>クリエイターを育成する、という新たな試みは、とても多くの反響を頂き、まだ一度も劇場で上演されていない作品、無名のクリエイターと共に制作した作品を多くのお客様が視聴し、多くのメディアにも取り上げて頂いている。</p> <p>取材記事 https://webronza.asahi.com/culture/articles/2021052100003.html https://webronza.asahi.com/culture/articles/2021052100004.html https://webronza.asahi.com/culture/articles/2021051400005.html https://webronza.asahi.com/culture/articles/2021051400006.html https://www.musicaltheaterjapan.com/entry/2103-12 https://www.musicaltheaterjapan.com/entry/2105-3 https://www.musicaltheaterjapan.com/entry/2105-4 https://spice.eplus.jp/articles/284788 https://ovo.kyodo.co.jp/interview/a-1613005</p>
事業における工夫	<p>新作創作のまさに生まれる瞬間であるリーディングワークショップを無料で公開する、という試みは、演劇界にとって非常に新しい挑戦となる。より多くのお客様に見て頂くために、この新たな試みを日本の最先端の技術で見て頂くべく、国際特許技術であるSwipeVideoさんのお力をお借りし、30台のカメラでマルチアングル撮影、というミュージカル作品のスタジオ収録として世界初の試みも実施。3万回に及ぶ視聴数があり、こままだまだ配信で利益を生み出すことはとても難しい実情があるが、視聴数から考察すると新たな可能性をも見出すことができたのではないかと考えている。</p>
事業の課題	<p><人材育成における今後の課題></p> <p>日本のエンターテインメントはほんの数年前まではアジアでトップを走っていたが、近年における隣国韓国の勢いはすさまじいものがある。演劇界においても同様の状況があり、オリジナルミュージカル作品の創出において韓国では若いクリエイターが助成を受けながら小さな劇場で新作を発表し、作品の成長共に大劇場への興行へと移行している。実際、そのように生まれた作品を今や日本が韓国から買い付け、日本で上演している。日本の演目が海外へ版權輸出されることの方が稀なことである。弊社はその中でも版權輸出に成功し、今後も上演を予定している実績があるため、今後も本プロジェクトを継続することにこそ意味があると考えている。しかし、収益の上がらない事業を続けていくには限界があるため、クリエイターの育成と共に、育成からどのように収益に繋げるかが今後の課題となる。海外へ留学しスキルアップをはかっている若いクリエイターは多くいるが、日本に戻ってきても活躍の場がない。本プロジェクトはそのような方々にとっても、才能を生み出せる新たな場所となれるようにしていきたい。</p>
感想・評判	<p>第一弾となる本プロジェクトから、どのような作品が生み出されるか全く分からない中、日本演劇界のトップ俳優たちが集結し、クリエイターと共に作品創作に取り組んでくれた。</p> <p>皆が口を揃えていうことは、このようなプロジェクトを待っていた、多くの俳優たちもオリジナル作品の創作、新たなクリエイターとの出会いを望んでいるということが分かった、今後も、プロジェクトが続く限り協力する、という力強い言葉ももらっている。今回はプロジェクトとして第一弾ではあるが、このプロジェクトが日本演劇界全体に広がり、日本オリジナル作品を世界に向けて生み出していけるようになれば、と考えている。</p> <p>第一弾を、今後、第二弾、第三弾と継続し、日本の演劇界の活性化に繋げていきたい。</p>

4. 育成対象者のフォローアップ方法及び育成事業の実績

実施後の効果	<p>最終的に新たな作曲家1名、脚本家1名と共に作品を完成させ発表したが、現在は、この成果を受けて今後に向けて作品のブラッシュアップに取り組んでいる。新作ミュージカル「PARTY」では脚本をもう一度見直し、劇場公演を目指せるところまで持っていきたい。音楽部門では、今後予定される作品への参加などを検討している。本プロジェクトを通して一人でも多くの新たなクリエイターを生み出し、共に作品を創出し、日本オリジナル作品を世界に出していけるようにすることが本プロジェクトの目標である。</p>
--------	--

■ 成果物を無料配信中

https://horipro-stage.jp/stage/hp_mcp/