

# アーティストバンク登録オーディション

A r t i s t B a n k

公益財団法人鹿児島県文化振興財団及び宝山ホールでは、「若手芸術家支援プロジェクト」として、本県にゆかりがあり、これからの活躍が期待される優秀な若手芸術家の皆さんをアーティストバンクに登録するとともに、その芸術文化活動を支援します。

【開催日時】 令和6年2月23日（金・祝）10:00～

【会場】 宝山ホール

【募集部門】 **音楽**

※音楽部門（個人又はアンサンブル）…次の①又は②を選択

- ① クラシック音楽の演奏（ピアノ・声楽・木管楽器・金管楽器・弦楽器（ハープ・ギター可）・打楽器・作曲）
- ② 邦楽器の演奏（曲目は演奏する楽器のために作曲された楽曲）

※個人とアンサンブル、複数のアンサンブル等重複した登録はできません。

**舞踊**

※舞踊部門においては、個人での応募のみ可能です。

**演劇**

※演劇部門においては、個人での応募のみ可能です。

※複数部門に応募することはできません。

【応募資格】 次の（1）（2）にいずれも該当する者

- （1）原則として、鹿児島県出身者又は主な活動拠点が鹿児島にある者
- （2）令和6年4月1日現在、20歳以上40歳未満の者

【参加費】 無料 【審査方法】 当日演奏・舞踊・朗読によるオーディション 【募集定員】 特に定めなし

## 【オーディションについて】

【音楽部門】・演奏による審査（8分以内。曲数は問いません。作曲の方は各自で手配した演奏者による作品演奏）

- ・演奏は原則として、暗譜とします。ただし、アンサンブル及び作曲については、その限りではありません。
- ・ピアノは主催者が準備します（ピアノ1台以外の楽器、伴奏者、譜めくり者の手配等は参加者でお願いします）。
- ・楽譜を5部提出してください。
- ・応募時、オーディション当日に演奏する楽曲の本人の音源データ（MP3ファイル）を提出してください。  
※メール送付可（info@houzanhall.com）。募集内容に合致しているか確認のため、審査には含まれません。

【舞踊部門】・舞踊による審査（5分以内）

- ・音源が必要な場合は、各自でご準備ください（CDプレイヤーで再生できるものに限りです）。
- ・素舞台でのオーディションのため、必要なものがあれば事前にご相談ください。なお、舞台のスペースは縦4.5m×横1.5mです。
- ・応募時、オーディション当日に披露する本人の映像データ（MP4ファイル）を提出してください。  
※メール送付可（info@houzanhall.com）募集内容に合致しているか確認のため、審査には含まれません。

【演劇部門】・課題文又は任意文の朗読による審査（5分以内）

- ・課題文の内容は、後日HPに掲載しますのでしばらくお待ちください。
- ・任意文は5部提出してください。

【注意事項】・リハーサル、オーディション時間は、申し込みの人数、ジャンルによって主催者が決定し、各自に通知します。

（各部門共通）・応募書類、楽譜、写真、音源、映像データ等は返却しません。

- ・オーディションは、公開予定です。

【申込方法】 所定の申込用紙〔ホームページ（URL：www.houzanhall.com）（右記QRコード）からダウンロード〕

に必要事項を記入し、楽譜（音楽）、音源（舞踊）、任意文（演劇）と演奏又は披露する音源・映像データをあわせてお申し込みください。



（1）申込締切 令和6年1月26日（金）※必着

宝山ホールホームページ

（2）申込先 〒892-0816 鹿児島市山下町5番3号 公益財団法人鹿児島県文化振興財団「アーティストバンク登録オーディション」係

## 【アーティストバンク登録について】

・登録期間は3年間で、登録料は3,000円（3年間分）となります。登録者への支援内容は、公演開催、各種コンクールや講習会等に参加の際に、費用の一部を助成します。また、宝山ホール第2リハーサル室・みやまコンセール練習室など財団の施設の練習室を無料で利用することができます（空いている日のみとなり、事前申請が必要）、財団主催のコンサートやワークショップ等に出演の機会があります。

【鑑賞のご案内】 オーディションは、一般公開予定です。鑑賞希望の方は下記のとおりお申し込みください。

（1）鑑賞料：無料（要事前申込）※未就学児の入場・同伴はお断りします。

（2）申込方法：メール（info@houzanhall.com）又は、FAX（099-223-2503）にて。代表者氏名・住所・年齢・電話番号・メールアドレス又は、FAX番号、希望人数、件名に「オーディション鑑賞申込」と記入し、令和6年2月9日（金）必着でお申し込みください。