

提案課題：雪だるままつりのグレードを高め、且つ、伝統的街並みを 引き立たせるための映像の効果的応用

指導教員：金城大学短期大学部 教授 黒川威人

参加学生：岩尾優子，河村千春，上乘まりな，新保 舞，杉森彩菜，瀧本亜矢，張 亜寧
鳥山沙愛（以上2年生）

協力者：常岡久了，和田裕樹（以上非常勤講師），宇賀神 舞他2年生デザイン系学生

1. 調査研究の成果要約（含む研究目的）

雪だるままつりは日本有数の豪雪地帯白峰，桑島地区ならではの寒中行事だが，地域住民によるろうそく点灯による美しさと，集落のあちこちにもうけられた地域グルメの食べあるきを楽しむ素朴な地域イベントである。平成2年に白峰村役場の若い職員の発案で，地域住民に呼びかけて始められたものだが，年々成長を続けて今日にいたっている。しかし一方で，区域は高齢化と過疎化の進行で雪だるまを作る事さえ都市部からのボランティアなしでは難しい状況を迎えてもいる。本調査研究の目的は，美術（デザイン・映像）系ゼミの強みを生かし，映像投影を前提とした雪だるままつりのグレードアップに貢献する事である。直接に雪だるまを作る事や地域内での配置，投影する映像のコンテンツなどを工夫することもさることながら，広報のためのチラシやポスターを作る，あるいは地場製品の販売促進につながるロゴマークのデザイン等々，美術が果たす役割は少なくない。こうしたイベント周辺へのデザインの応用を含め当該祭のグレードアップに貢献しようとするものである。

22年度はこれに加え，白峰の町並みを特徴づけている伝統的な民家の土壁への投影によって，新たな町並みの魅力アップへの可能性が検討されることになった。しかし，この追加課題に対してはスクリーンとなる土壁の大幅な輝度減衰など様々な問題があることが判明し，本年実施は断念した。

本報告の時点では23年の雪だるままつりはまだ終了していないので，これまでに取り組んだ，雪だるままつりのロゴタイプおよびメイン会場における映像投影計画について，現時点での会場設営計画案を紹介する事とする。チラシとポスターについては既に出回っているので割愛した。

2. 調査研究の内容—大まかな経過

前報でも述べたが，本学美術学科では，白山地域の自然遺産・文化遺産を美術教育に取り込もうと，この4年間，様々な試みを行ってきた。学科の全学生を参加させる白山麓合宿研修は，昨年からは単位化し，その成果展を開催するまでに成長している。本年は白山美術館において11月25日から12月5日までの11日間連続で展示を行い，入館者による投票によって優秀作を決定する方式をとるなど，地域住民を巻き込んだ新しい教育へと一歩踏み出している。さて，雪だるままつりについては，昨年引き続きのプロジェクトであるため，前年の映像など成果物があり，これを使って前期期間中にガイダンスとレクチャを行ってきた。この間コンテンツについても白山麓の民話集などを手がかりに話し合いを進めたが，現時点での研究内容は次頁以下で述べるロゴタイプの研究とチラシ，ポスターのデザイン制作，雪だるま会場の設営計画である。以下，研究内容に関わる活動を時系列に沿って列記する。

- 7月23日（金）午後、白峰へ現地調査行、白峰温泉総湯前の広場について実測を行い、概略の図面作成。広場および付近の伝統民家などを写真撮影。
- 9月27日（月）後期授業開始。白峰現地調査のまとめと今後の予定話し合い。
- 10月28日（火）雪だるままつりの会場アイデアおよびコンテンツ制作指示。同時にロゴタイプの演習において「雪だるままつり」をテーマとする課題説明。
- 11月 2日（火）ロゴタイプ課題合評。同日午後プリントアウトしたものを白峰へ持参。同日午後白峰現地集合、現地スタッフとミーティング。ロゴタイプなどについて意見交換。
- 11月17日（水）雪だるまロゴタイプ修正版 A4 出力提出。雪だるままつりチラシ、ポスターへの応用を決定。追加アイデア募集。制作担当者決定。
- 12月20日（月）白山手取川ジオパーク専門委員会に出席（同席した実行委員会メンバーと「雪だるまもジオパーク」の文言、チラシ・ポスターデザインなどを検討）
- 12月22日（水）チラシ原稿修正、実行委員会へデータ最終入稿。ポスターは自前発注（年初11日）。
- 23年1月 9日（日）白峰会場にて除雪業者および実行委員の小林氏と現地打ち合わせ。
- 1月28日（金）白峰会場スノーランド設営指導および桑島地区会場視察（以下は予定）。
- 2月 4日（金）白峰会場にて映像上映本番実施。
- 2月 5日（土）条件がよければ、この日の夜も上映。終了後撤収

3.調査研究の成果—ロゴタイプのデザイン

ロゴタイプ (logotype) とは、「図案化・装飾化された文字・文字列。団体名、商号、商品名、雑誌名、書名などを印刷・表示するのに使われる。〈中略〉 ロゴタイプを使用する目的は、一般の文字・活字・書体とは異なる、特別なものを用いることにより、その対象物の差別化を図ることにある。例えば、企業などの組織の場合、コーポレートアイデンティティ (CI) の一環として、印象づけのために、ロゴタイプを用いることがある (ウイキペディア)」とある。

本研究はタイトルからすると映像技術的な課題のように見えるが、実はその根底において、美術学科が目指すべき基本理念の一端をなす「地域との連携」に大きなウエイトがかかっている。すなわち本学の立地条件を最大限に生かす方策として、当地域が持つ歴史・文化遺産、自然遺産に学ぶということであり、これをいかに活用して創造活動を行うかということであって、映像技術はあくまでそのための手段の一つにすぎない。ここでのロゴタイプは雪だるままつりを広く世に知らしめるためのものであり、そのデザインを考える事は学生達にとって、雪だるままつりとは何かを理解する事であり、どのようにあるべきかを構想し提案する事へとつながるのである。雪だるままつりが単なる旅人へのロマンチックなサービスで終わるのならばこれ以上の発展は見込めない。何らかの商業的な成功も併せて望まれるのだが、その為の重要な手がかりの一つととらえる事が出来る。本年は通常2年後期にデザインコース学生に課して来たロゴタイプの課題を、映像系は必須、デザイン系は希望者を募って「雪だるままつり」をテーマとする事とした。なおこの学年からは「デザイン・映像コース」として括られているが部分的に細目の系に分けて授業を行うなど緩やかな括りとなっている。現時点での成果は既に印刷を終えたチラシ (A4) とポスター (B2) の他、以下の項で示すロゴタイプと会場計画案が主なものである。

4. 調査研究に基づく提言

4-1. 雪だるままつりのロゴタイプ

以下、「雪だるままつり」をテーマ課題として学生が取り組んだロゴタイプについて代表的な作品を紹介するが、夫々の作品に込められた狙いや、応用の可能性について検討を行うことで、今後の雪だるままつりのグレードアップにつながるものを見だし、提言にかえたい。

1) 文字を主体とした作品

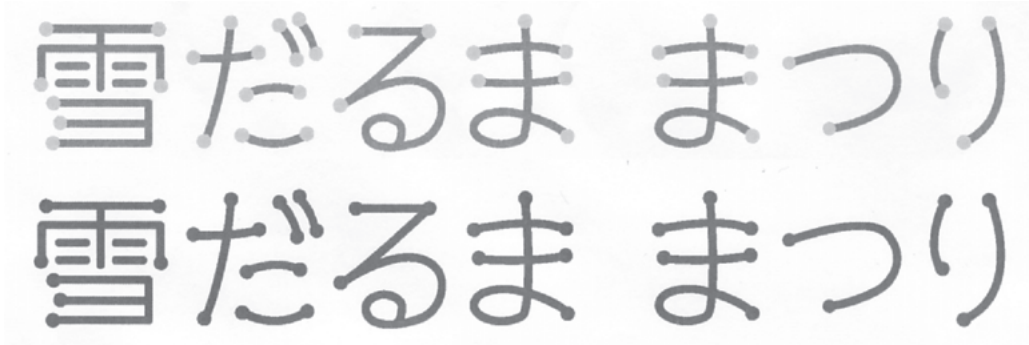


図-1 イルミネーションに使いたい 作：新保 舞

解説：これは文字だけでマークあるいは屋外設置サインを兼ねようと云うアイデアである。字画の先端をほとんど全て雪玉で飾る事で、文字そのものが雪だるままつりらしい。雪玉が黄色のものと2種類あるのは、例えば電飾によって夜は雪玉部分が光る屋外サインなども考慮したからかと思われる。実際に実現してみたいアイデアである。

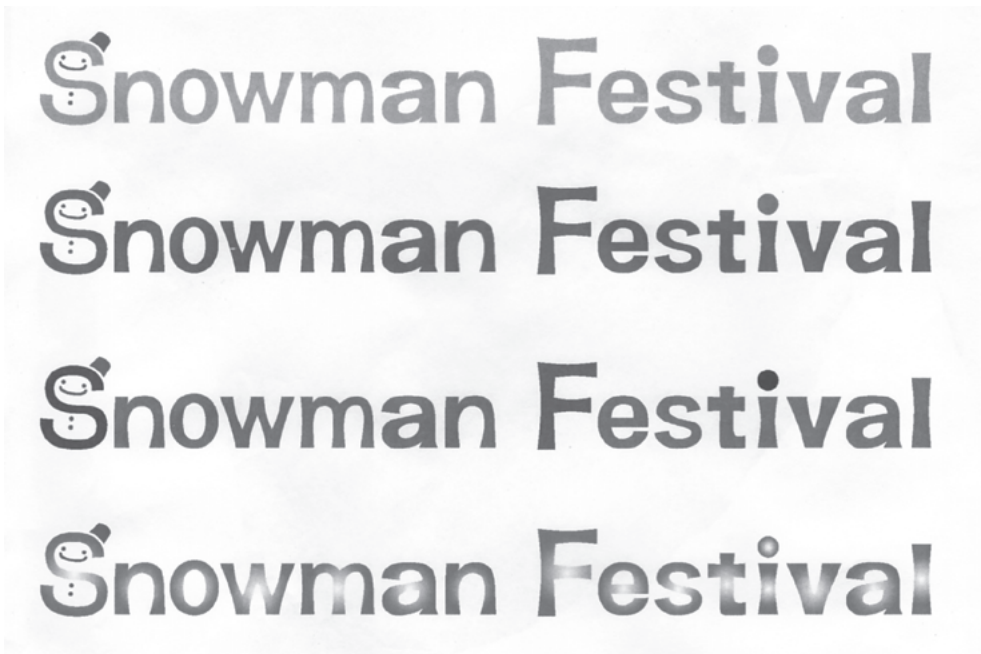


図-2 4色並べた面白さ 作：新保 舞

解説：同じ書体の色変わりであるが、4色並べた面白さがある。一番下の赤色のもののみ意図的に白色の吹き付けを行い、いかにも雪中のイメージを出しているのが面白い。頭のS字に仕組みられた雪だるまもなかなか効果的で、赤い帽子が共通しているところも成功している。包装紙やTシャツなど様々な用途に応用可能であろう。



図-3 モーグルスキーの雪だるま 作：村田幸代

解説：これは雪だるままつりの文字を滑り台に見立てて次第に小さくし、そこを雪だるまが滑り降りてあたかもスキーのモーグル競技のように空へ逆さに舞い上がった様子を表している。よく見ると雪という字の中にも雪だるまが並んでいる。とても愉快的気分にはさせてくれるデザインである。ただ文字の大きさに対する、飛んでいるだるまの線など全体のバランスをもう少し整える必要がある。



図-4 7つの雪だるまによるロゴタイプ 作：杉森彩葉

解説：よく見ると、なんと7つもの雪だるまが文字の中で遊んでいる。何とも楽しいデザインである。表現が細かいので、公の場で使うポスターやチラシは向かず、地域の実行委員会や町内会への呼びかけの刷り物などに使うと良いだろう。

2) 図柄（マーク）を主体とした作品



図-5 雪だるま3態によるゾーンイメージ 作：新保 舞

解説：これはロゴタイプとセットで提案されたもののマーク部分である。会場の中の各エリアの案内サインを意図していると思われる。左から、映像で雪だるまが浮かび上がるイメージのゾーン。自由に滑

ったり転んだりして遊べるゾーンのイメージ。キャンドルのあかりを楽しむゾーンである。あと一つ、食を楽しむゾーンのマークが欲しい。



図-6 ひょうきんな雪だるま 作：岩尾優子



図-7 赤いマフラーの雪だるま 作：河村千春

図6解説：片目がやぶにらみの何ともひょうきんな雪だるまである。身体を傾けて両手を頭とおなかにまわす動作も滑稽である。文字も美しく現地の看板などにすれば良いのではないだろうか。ロゴタイプとしては腕と口を表す線が細すぎるので使いにくいように思われる。

図7解説：赤いマフラーがかわいくて印象的。「ま²」とは、若者言葉で「まま」である。すなわちこれで「雪だるままつり」と読ませるのだ。シールのようにして各商店の門口に貼ると面白いのではないか。



図-8 雪の結晶で元気な雪だるま 作：上乗まりな



図-9 親子連れの雪だるままつり 作：本多美咲

図8解説：雪だるまの横に書かれた雪の結晶は雪だるまの腕であろうか。可愛い手で白山麓名物という旗を振っているように見えるところが面白い。

図9解説：一寸太めの親子連れのシルエットが雪だるまになっているところが面白い。おなかの辺りがほっこりと赤いのはキャンドルがともっている表現なのだが、雪だるままつりは温かい心でもてなすという意味も込められている。

3) その他の分類—文字でできたマーク,マークに閉じ込めた文字



図-10 雪の文字がマークだよ 作：藤本智帆



図-11 マークに閉じ込めた文字 作：宇賀神 舞

解説：この二つの案は上の2つの分類には収まらない。左のものは雪という文字そのものを大きくマーク化したもので、迫力がある。強く印象に残るロゴタイプである。右のものは雪だるまマークにしてはやや具象的だが、その分親しみが持てる。その中に巧みに民家の建物と文字を入れ込んでいる。

4-2 会場の設営アイデアとコンテンツ

会場は昨年の報告書などでも要望が出ている中心部の白峰温泉総湯前という事になった。ここに大型の滑り台とかまくらを機械力も使って構築し、2台のプロジェクターを使って、滑り台部分とかまくら内部の雪壁スクリーンに映像を投影予定である。それぞれ、活発なこどもの遊びを促すリズムカルな映像と、内部では民話などやや時間がかかるアニメーションを雪のベンチで楽しんでもらう事になっている。

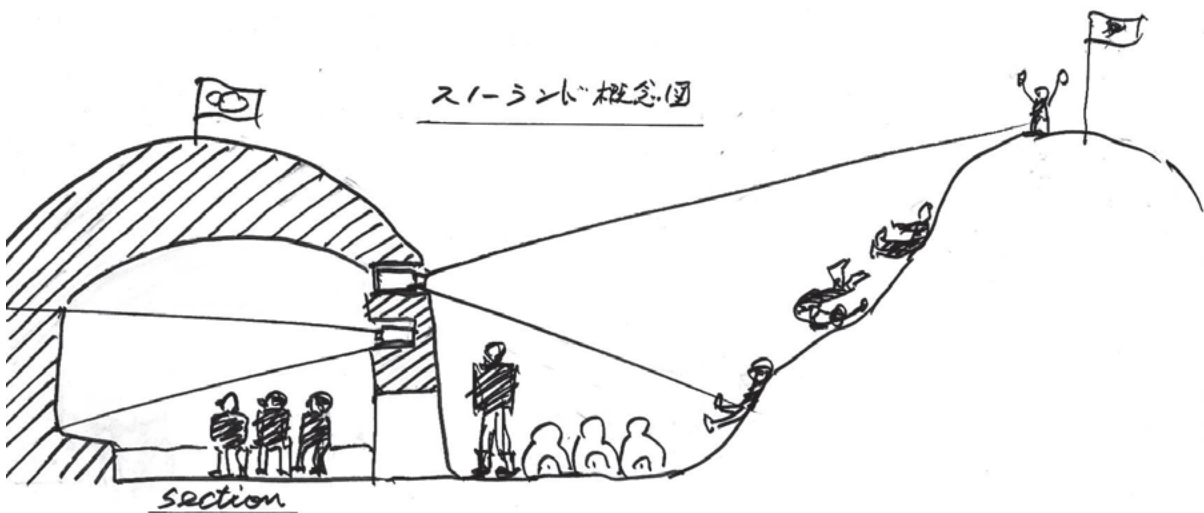


図-12 会場設営アイデア

5. 調査研究の自己評価

予算の関係上、雪不足であってもトラックで運び込むなどの対策はとれないとのこと。従って、天候によって与条件が大きく異なるため、評価は最終報告書に委ねざるを得ないが、今回も現地実行委員会との関係は必ずしもスムーズではなかった。距離的なハンディは否めないが、今後の反省点である。