

## 雪だるままつりのイベント効果を高めるための映像技術の研究

### —雪だるまに映像を投影することによる効果—

指導教員：金城大学短期大学部 教授 黒川威人

参加学生： 齊藤志津子，芝田麻美，柴谷広太，島田涼子，鈴置陽子，高木由貴，竹内絵美

戸田香奈恵，中村麻里奈，西尾綾子，宮本果林，山田美里，横山矩子

協力者： 常岡久了，和田紘樹

**概要**：雪だるままつりは平成21年で20回を数えた。豪雪地帯である白峰・桑島地区ならではの寒中行事として定着し、今や石川県の冬の風物詩に数えられるほどになっている。しかしながら地域総出で参加する手作りの楽しさ、夜間のろうそく点灯による美しさといった素朴な地域イベントの域を脱しておらず、今一步造形的にも洗練された、アート性の高い演出によるグレードアップが望まれる。これにより地域住民に創造的な刺激を与えるとともに、更なる集客力と地域の発信力が増すと考えられる。

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の形や地域内での配置、投影する映像のコンテンツなどを研究することにより、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。

#### 1.はじめに

地域の中から研究課題を見出すという、本支援事業の趣旨の一端は、美術学科においては当研究者がここ3年間、先頭に立って推進してきところである。今日、学生の学ぶ意識をいかに引き出すかは、短期大学生のみならず大学生一般に求められる課題であろうが、これを解決する鍵の一つが地域に存することは明らかである。

本研究はタイトルからすると単なる技術的な課題のように見えるが、実はその根底において、美術学科なかでもメディア造形コース（筆者のゼミ／平成21年度からはデザイン・映像コースに改編・統合）が目指すべき基本理念の一端をなす「地域との連携」の方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、これをいかに生か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。

#### 2.これまでの経緯

本学美術学科では、地域の自然遺産・文化遺産である白山を美術教育に取り込むべく、ここ3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、4年目となる本年からは単位化し、学内におけるレクチュアのほか2泊3日の合宿と成果展を開催するまでに成長している。ここでは美術学科としての定番である水彩画や油彩画のほか、白山麓のマップ作り、ポスター制作、紙芝居作りのほか映像制作まで含まれる。いずれも白山麓をテーマに現地でスケッチやアイディア出し、取材を行うところに意味がある。個別の地域連携テーマとしても昨年度は伝統食文化である「おろしうどん」について、そのイメージアップ作戦を地元と共同で行ってきたところである。

しかしながら雪だるままつりは2月に実施されるものであり、これまでその取材は行われなかった。このため、最初に調査を行う当ゼミの通常の手法が使えず、取り組みは困難に思われた。このため、これまでの積み重ね上に本年の提案課題があるとして、とりあえず昨年度までの研究の延長上に活動の主体を置き取り組むこととした。すなわち前期の制作3課題のうち1課題は地域関連テーマとしたものの、雪だるま限定とはしなかったのである。

### 3.雪だるま祭りについて

雪だるままつりが初めて開催されたのは平成2年のことである。平成21年までに既に20回を開催しており、22年度は第21回目の開催となるが、今や石川県の冬の風物詩にも位置づけられており、この種のイベントとしては歴史ある存在になりつつある。

ここで簡単に歴史をたどってみたい。

平成 2年 雪だるまウイークとして初めて開催

平成 5年 (財) 地域活性化センター地域イベント最優秀賞受賞

平成 9年 NHK「日本の夜」生中継

同 年 日本観光協会中部支部観光功労賞受賞

平成11年 (財) 地域活性化センターふるさとイベント大賞選考委員  
特別賞受賞

平成14年 白峰雪だるままつり、桑島雪だるままつりに改称

平成21年 第20回雪だるままつりを開催

この間の外部からの入込数を見ると、平成2年の100人に対し平成8年が2500人、翌9年が倍増の5000人、13年にはさらに倍増の1万1000人、そして土曜日開催最後の年となる14年にはピークの1万4000人を数えている。しかし、入込客が飽和状態を超え、素朴さが失われるとの指摘や、交通渋滞などの問題を引き起こしたため、翌年からは金曜日開催に変更された。この結果平成15年から21年まではおおむね7000人〜8000人で推移している。

なお、白山市の財政事情から、白峰が一般用のスキー場から外されてしまった現状では、スキーとの連携が望めなくなったマイナス分を回復する何らかの手だてが望まれている

### 4.研究の進め方

#### 4-1.テーマを巡る4つの視点

##### 1) 光のアート

雪だるままつりを光のアートというジャンルと考えるといくつかの典型的な手法がある。ライトアップをはじめ、ネオン管、レーザーアート、LEDによるアートなどである。神戸震災後に有名になったルミナリエもそうだが、最近では2の町おこしに起用されることが多いかもしれない。いずれもかなりの予算規模が必要であり、ここでは取り上げにくい。

##### 2) 町おこし・町づくり

住民が共同で何かを作るという意味では「青森のねぶた」はこの典型である。雪の造形という視点で

は札幌の「雪祭り」がある。あらゆる面でスケールが大きいので比較にならないが、地域特有の多雪を利用するという意味では同じである。雪だるままつりは雪の造形という視点ではまだ発展の余地がある。

### 3) メディアコンテンツ

長谷川章氏の「デジタル掛け軸」が典型だが、建物や霧などに強力なプロジェクターを当てて表現するカレイドスコープは用い方によって1〜3のどれにもあたると考えられる。コンテンツはある程度のレベルは学生でも可能だが、大掛かりなものは専門的な機材が必要であり、今回は研究室の機材で実施できる範囲を目指した。

### 4) 環境デザイン

当研究者が最近まで研究領域としてきたジャンルであり、上記のどれとも関係するが、作品としてはあまり全面には出てこない。むしろすべてのジャンルを串刺しにして、最適なあり方を引き出すコーディネート的な役といえるかもしれない。本事業への関わり方はこうしたジャンルからの影響が大きい。

## 5. 研究方法

筆者のゼミは上記の4つの視点でいえば3番目のメディア造形が本学美術学科内におけるフィールドである。従って日常的に、コンピュータ（以下 PC）を使って作品を作っており、主な発表手段は映像である。PCで作品を作る上での特質を洗い出してみると次のようなことがいえると考えている。

どんな表現であれ不可能なことはないと思わせるだけのパフォーマンスがあること。逆に言えば PC だけで何でもできると考えがちなことである。例えば、今まで見たことのない事物でもインターネットを検索することによって、ほとんどあらゆることが分かってしまう（それが正しいか否かは問わず）ことである。このため現物をみて確認する、現地で本物を見るという行為がネグレクトされ、現実との絶縁が起りがちなことである。しかも出来上がった作品は簡単に世界を駆け巡ってしまうのだ。当ゼミが現地調査を大事にするのはその故である。

### 5-1. 現地調査

地域を理解するため前年に県自然保護センター職員によるレクチュアと秋には合宿研修を行っているが、これに加え映像コンテンツを作るための調査として、全員で白峰村へ赴き、雪だるまカフェにおいて郷土食の試食等を体験している。また白峰らしい風景・事物の取材も行っている。

### 5-2. 資料収集

白峰支所から借用した「全国昔話資料集成4 白山麓昔話集」や石川県の制作になる DVD の「白山の記」等を収集した。

### 5-3. アイデア展開

昔話はアニメーションを作るには持ってこいだいが、他におろしうどん等の伝統食文化が個性的なテーマとなり得ることが分かった。おろしうどんのネーミング案とともに広報デザイン案を50日間に渡り雪だるまカフェにおいて展示、来客からアンケートをとったが、白峰に対するイメージを客観化する上で意味があったと考えている。白峰マークの優作がこの過程で生まれた。

雪面に映像を投影することによる、現代アート作品や、ナレーションや音楽を交え、雪だるまに昔話を語らせるアイデアなど様々なものが出ている。

#### 5-4.映像制作

ビデオカメラによる現地取材と、昔語り等をアニメーション化する方法の2系統、および両者の合体等も試みている。作品全体を統括するものとして、雪だるまが身振りを交えて説明を行うように見える工夫を考えている。最初に雪だるまが口上を述べその後で次々と映像作品が上映されるというわけである。

#### 5-5.現地での住民の協力による試写

降雪前の10月中旬、実施場所をロケーションの結果、白峰集落の旧役場（白山市白峰支所）前から一本東に入った裏通り民家前空き地及び車庫を借用することになった（図1参照）。2月5日の桑島での雪祭り実施日に現地入りし、映像投影のための櫓や雪だるまを試作予定である。これまでのところ金沢市郊外に於いて雪だるまを試作、投影実験を行っている。

白峰でのロケーションの際、近所の学童がもの珍しそうに見に来たが、子供たちにとっても永く心に残るイベントとしたいものである。

#### 5-6.現地での住民を交えた反省会

2月12日にはゼミ生13名全員と協力者2名により雪だるままつりへの映像参加を行い、地元住民から感想を聞く等して次なる展開への展望を行うこととしている。教室でPCに向かう時間が大半の学生たちにとって自らの作品が公開されるという貴重な体験となるはずである。

### 6.研究結果

まだ実施前なので、ここでは予想を書くしかないが、雪だるまに映像を投影することによる面白さは実証できるのではないかと考えている。

これまでの投影実験では、雪面は輝度が高く周辺が白一色であることも手伝って、非常に画像が鮮明に見える。特にカラーの使用が効果的である。

屋外であることの欠点は道路を挟んで反対側の車庫（上部）から投影することによって解消されたが、今後集落全域を対象にした場合、場所によってはプロジェクター設置に何らかの施設を含めた工夫が必要になると思われる。

降雪中はスクリーンへの投影は支障があるかもしれないが、雪片にも映像は映るので、逆に面白い効果が期待できるかもしれない。

### 7.今後の展望

イベントはうまく行っている場合でも年数を重ねるごとに次第にマンネリ化し、活力を失うことが少なくない。そうなるとイベントの当事者には義務感のみがつかまとうようになり、何の感動も達成感も起らなくなる。最初は成功させたいと意欲を燃やした人たちも20年も経てば、体力的にも続かなくなって来るため、必然的に若い後継者につながざるを得ない。しかし、次世代の若者達は単に先輩から押し付けられただけの役割では感動も達成感も薄いであろう。雪だるままつりでいえば14000人を集めた平成14年がピークであったのではないだろうか。

成功のポイントの1つに数えられている素朴さは、それが感動を呼んでいる間は有効であろう。しか

し、次世代へさらには子供たちへとつないで行こうとする時、そこには若者たちを引きつけ創造力をかき立て、挑戦をうながす新たな魅力が必要である。ここに、創造力の発露を地域に求めようとする本学美術学科との協同の接点が生まれる。映像を使用したアートイベントを仕込むことで、今後、雪だるままつりは一段と魅力を増す可能性がある。本報告はそのためのささやかな一里塚にすぎない。まつりの魅力を増すための努力が、次世代の若者たちを育てることにつながるであろうし、入込客に対してもその可能性によってはじめて、今後への展望が望めるはずである。

(本報告は雪だるままつりの本番前でもあるところから、あくまでも中間報告である。)

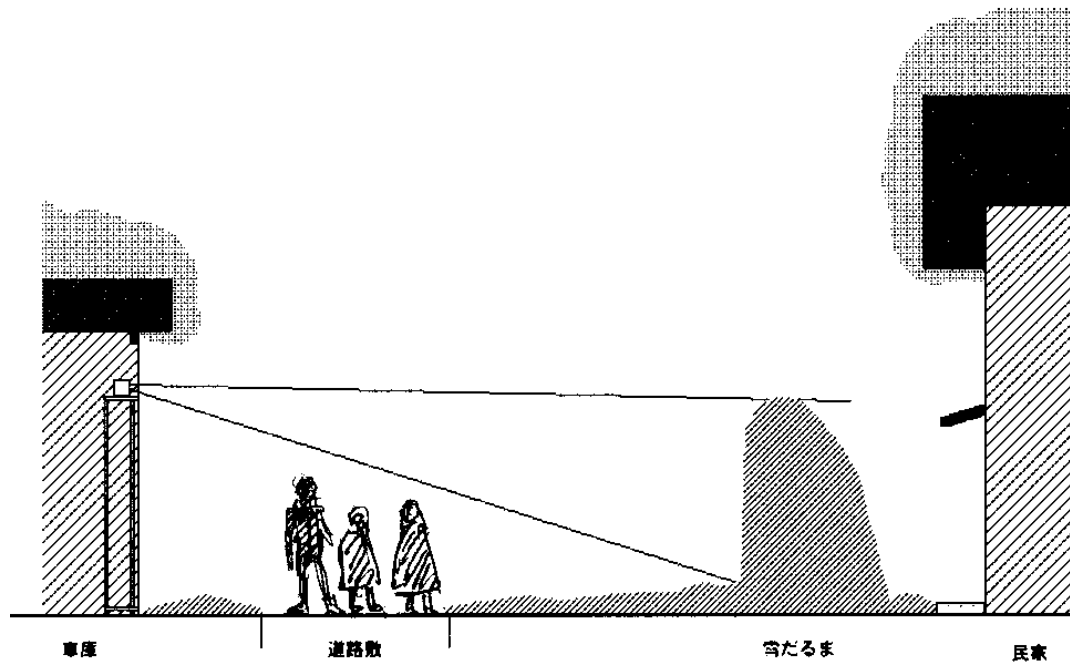


図1.断面図