

# 学内や地域社会とのデザインでのコラボレーションを目的とした 「展示会の開催およびディレクション」

## プロジェクト構成員

山田悦明, 加茂明子, 河野正之, 阪井健之, 坂本万弥, 小路口義丈, 寺澤隆徳, 中川隼一, 中谷香織, 野口尚子, 原章訓, 福井幸司, 星尾憲治, 松下夏美, 吉田光一, 井藤昂, 宇野芳記, 叶田倫人, 小林千尋, 徳谷理紗, 丹原亮, 萩原徹, 松田泰典, 林昌俊, 大久保智代, 大澤育枝, 岡本千絵美, 鴨野有理江, 木戸歩, 坂木陽子, 鳥羽舞衣子, 中川由美子, 西川学, 林俊明, 福田貴久, 福田太郎, 藤岡一也, 松尾知哉, 松崎友紀, 安井仁彦, 山崎亮平, 山本優三

## 指導教員

松延拓生 (システム工学部)

## 【演習の背景・目的】

これまでコンピュータグラフィックを使った作品を作成し、大学内で年に5, 6回展示会を開催してきた。昨年6月、我々の活動を聞きつけた「紀州お祭りプロジェクト実行委員会」より「第1回 紀州よさこい祭り」の公式グッズのデザインを依頼された。ボランティアで祭りに参加し実際に商品デザインを行う機会を得た。その中で、地域の人から「和歌山大学生が街にいない。」「大学生が何をしているのかよくわからない。」という意見を耳にした。

そこで今までの経験を活かし、展示会やデザインについて、和歌山大学生だけでなく地域社会の人たちも対象に、和歌山大学生が何をしているのかアピールしていこうと考えた。また学外で展示会をすることで、地域の人たちとの交流を深めることができ、かつ、地域貢献の幅が広がるのではないかと考えた。こういった活動の中で、これまでの学生だけの枠での活動とは違う、社会人の方と打ち合わせをし、展示会の企画をデザイナーとしてすることで、ディレクション能力を養えるのではないかと考えた。

## 【演習の実施方法】

私たちが実施した活動は以下の通りである (一部今後の実施予定も含む)。

< 学内 >

- 1 1月 秋の展示会 (和歌山大学大学祭)
- 1 2月 ポスター展示会その1、その2
- 1 月 女展示会
- 3 月 学生自主研究コンクール

< 学外 >

- 1 1月 和歌山ソフトウェアコンテスト
- 1 2月 おどるんや2005 ~ 第2回 紀州よさこい祭り ~ 企画開始
- 4 月 紀州よさこい展示会 (場所: ダイワロイネットホテル和歌山) 注) 4月2日予定

< 学内 >

### ・2004年度 秋の展示会

< 目的 >

大学祭で毎年行っている、1年で一番大きな展示会。和大学生はもちろん、和大学生以外の一般の方々に自分たちの作品を見てもらい、アンケートを行ってその意見や感想を集め、自分たちの至らない点の発見、改善や興味の低い人にも来てもらえる工夫などをするのが目的である。

< 実施内容 >

- ・ 展示期間: 11月10 ~ 11日
- ・ 準備期間: 7月 ~ 11月
- ・ 場所: 基礎教育棟
- ・ 展示作品テーマ: 「生と死」
- ・ 展示作品数: 32

・ 入場者数：約400人

7月にテーマ「生と死」を決定して作品制作を開始、11月10・11日の本番に向けて10月から作品パネルやポスターの制作、会場設営の下準備などを進めた。この展示会では、学外にピラを配布するなどの学外での宣伝も行った。さらに紀州よさこい祭りではBOXとこの展示会を宣伝するピラをグッズと一緒に渡した。



【前日の作業風景】



【展示会の様子（実際はスポットライトのみ）】



【配布したピラ】



【展示パネルで広い展示スペースが確保できた】

#### < 成果 >

賞賛の言葉、作品や会場設営に対する工夫や指摘がアンケートから判り、次回の会場作り、作品作りに大変参考になった。また、毎年開催しているのも、リピーターが増えてきたことも成果の一つである。

#### ・プロジェクト制の展示会

##### < 目的 >

展示会の活動は、今まで全員で行って来たが、メンバの増加と方向性の細分化に伴い、それが困難となっていた。そこで、春と秋の展示会を除き、他の展示会は参加者を募り、展示会やイベントを行う「プロジェクト制」とした。それにより、多数の展示会を開催できるようになった。作品の趣旨などを少人数で話し合い、より意味合いの深い作品を作ることができる。さらにプロジェクト制にすることで各プロジェクト代表者のプレゼンテーション能力、統率力が伸びることが期待される。

##### < 実施内容 >

#### ・ポストカード展示会 1、2

- ・ 展示期間：2004年11月29日～12月2日（その1） および12月6～9日（その2）
- ・ 展示作品テーマ：「連作ポストカード」（その1） 「冬のポストカード」（その2）
- ・ 場所：図書館横エントランスホール（その1） 学生会館（その2）
- ・ 展示作品数：8（その1） 17（その2）
- ・ アンケート回答数：約30（その1） 約40（その2）

それぞれ1週間ずつ、計2週間連続して展示を行った。小規模ならではの展示会と言える。その1では、メッセージ性の強いもの。その2では、実用的でクリスマスカード・年賀状として使えるものとした。

企画賛同者同士で話し合い、展示会をどのようにするか決めた。  
コメント集や、ポスター、アンケートなどの仕事を割り振り、作業に入る。  
前日に会場設営を行った。

## ・女展示会

- ・ 展示期間：2005年1月17～21日
- ・ 展示作品テーマ：「私の中の女性」
- ・ 場所：学生会館1F
- ・ 展示作品数：15
- ・ アンケート回答数：約40

プロジェクト制の第3弾で、テーマを「私の中の女性」とした展示会。今まで扱ったことの無いテーマの展示会で、面白い作品、また男子部員と女子部員による女性観の違いが作品に表れるのではないかと期待もあった。

クリエの大型プリンタを使用し、B0版のポスターをプリントし、会場前に掲示した。  
クリエから借りた展示用パネルに、作品とインフォメーションをワイヤーフックで固定した。  
アンケート用紙と回収ボックス、作者のコメントを載せたクリアファイルを会場に設置した。



【展示完了】



【展示会準備の様様】



【ワイヤー付きフックにより簡単に展示が可能となった。また、レイアウトの変更なども容易である。】

### < 成果 >

展示パネルやワイヤー付きフックの使用で、短時間で効果的展示会を行うことが可能となった。そのため、展示方法よりも作品や作品コンセプトなどに時間をかけることができ、今までにない内容の展示会を開催することができた。さらに、少人数での展示会も可能となり、学生個々の活動意欲向上、能力向上、参加機会の向上、多彩なテーマが可能となった。また、各展示会によってリーダーが違うため、多くのメンバが企画などに携わり、ディレクション力の向上につながった。

女展示会では、作品によっては人気男女比が偏っており、性別によって嗜好が違うことがわかった。

### < 学外 >

#### ・おどろんや2005～第2回 紀州よさこい祭り～

注) 祭りの開催前のため、現在までの進行状況を記載。

## <目的>

昨年、2004年7月25日(日)に開催された「第10回 紀州よさこい祭り」公式グッズデザインにボランティアで参加した。その際、デザインのスピードや質を評価され、今年はグッズ・舞台デザインや企画などに参加することになった。第2回では前回のグッズ企画やデザイン方法の反省を生かし、より祭りのアピールになるデザインを目指し活動を行う。そして、ポスターやグッズのデザイン力の向上や企画などの議論などを行い、ディレクションおよびデザイン力を学ぶことが目的である。

また、学外とのつながりを強め、地域社会とのコラボレーションにより地域と学生が協力することで、今までにないものを発想、創造することも目的としている。

## <実施内容>

2005年7月23・24日の開催に向けて、2004年12月から会議やデザインなどを行っている。前回はリーダーに負担が多かった。しかも前回よりも作業量や内容が多種多様なため、効率を重視し、部内で分業している。

### 分業内容

企画・デザイン部会：これは紀州お祭りプロジェクト実行委員会の部会のひとつであり、社会人の方々と討論しあえる場である。(約20名内BOXは4名)

メインデザイン：ポスターやステッカーデザインなどデザインの中心となるパートである。ここで決まったデザインを部会に持っていき承認などをとってもらう。また、下のパートとのデザインの統一なども考える。(8名)

地方車(じかたしゃ)デザイン：地方車のデザインをするパート。(3名)

グッズデザイン：グッズデザインを行うパート。(7名)

(この他にも、作業が必要になり次第、パートを増やしていく予定である。)

## <成果>

まだ始まったばかりであるため、成果は5分の1ほどである。当面の課題は祭りのPRであるので、ステッカー、ポスター、スタッフTシャツのデザインを行った。

まず会議によって、この祭りのコンセプトを決定した。コンセプトは以下のとおりである。

- ・ 踊り子だけでなく会場にくる人の誰もが楽しめる祭り。(前回は踊り子が中心だった面があった)
- ・ 20～25歳の若者が参加できる祭り。
- ・ 和歌山に根付く祭り。など

さらにデザインコンセプトとして、和歌山をイメージした「オレンジ」をテーマカラーとした。(ほかにも青、赤などもサブカラーとした。)

以上を考慮しながら、メンバで議論し、各アイテムのデザインコンセプトを決定し、デザインを行った。

**ステッカー**：祭りを宣伝するため、興味のある人に配ったり、参加者が貼ることでアピールする。

デザインコンセプトは、文字や枠をつなげることでインパクトを強めた。さらに「和歌山に根付く」という意味もこめてつなげた。カラーはテーマカラーのオレンジと波をイメージした青を使用した。



【ステッカーデザイン】

**先行ポスター**：メインのポスターが完成するまでに少しでもアピールをすることを目的に製作した。

デザインコンセプトは、「7月23、24日に何かあるぞ?」と思わせることである。そうすることで、日付を覚えてもらえる。さらに若者を意識し、大胆なレイアウトやおもしろさも考えた。



【先行ポスターデザイン A、B、C】

**スタッフTシャツ**：祭りの広報のためにスタッフが着るTシャツである。デザインコンセプトは、先行ポスターと同様に日付を覚えてもらうことと若々しさである。また、ポスターとデザインをあわせることで統一感を出した。



【スタッフTシャツ】

**地方車デザイン**：街でパレードを行うときに先導して走る車である。各祭り、各チームで工夫されたデザインのものが多い。

デザインコンセプトは、和歌山をテーマにしたデザイン。また、予算や技術的な問題もあるので、担当の方相談し要求事項を満たしながらデザインを行っている(現在進行中)。



【有田みかん】



【チーム紀風】



【オーソドックスなデザイン】

### ・紀州よさこい祭り展示会

九月に予定していた展示会であるが、主催の西本カメラさんの都合により白紙になってしまった。しかし、実現を目指し、2005年4月2日にダイワロイネットホテル和歌山の開会セレモニーで展示会を行えることになった。したがって、この演習は現在準備中である。また、その他にも5月に和歌山市内で展示会を開催する見通しが付きつつある。

### 【演習の成果】

これまでの成果をまとめると、学内では今までのノウハウや展示パネルにより短期間で効果的展示会ができるようになったことと、各部員が動きやすいようプロジェクト制にしたため下記の効果が生まれた。

- ・ 展示会が開催しやすくなった。(昨年度の後期は2つだったが、4つ開催できた。)
- ・ 今までにないテーマの作品が扱えるようになった。(メッセージ性のある作品や「女」といったテーマ)
- ・ リーダー経験者が多く、ディレクション力の向上につながった。
- ・ 各部員が意欲的に活動するようになった。

また、紀州よさこい祭りなどでアピールしたことで、学外から見に来る人も多くなり、さらに顔見知りの方からは、「和歌山大学生ってこんなことをしているんだ」「もっとCGだけでなく、幅広い作品などを扱ったらどうか？」などの意見も頂いた。

おどるんや2005～第2回 紀州よさこい祭り～では、さまざまなデザインに挑戦する機会を与えてもらえ、デザイン力、ディレクション力の向上につながっている。学内の作品とは違い、一般の人に受け入れられるものや要求事項を考慮するなど、勉強することが多くある。さらにチームでの作成では、デザインの統一などメンバ同士のコミュニケーションが不可欠ということもわかった。学生間のコミュニケーションはあまり問題ないが、紀州お祭りプロジェクト内でデザイン部が統一されていないなど、組織的な問題があるのではないかとわかり始めた。それらにも取り組む姿勢である。これは今後の課題とも言える。

## 【今後の検討課題】

プロジェクト制によって開催されたポストカード展示会、女展示会は、学生会館で開催したこともあり、来場者は多かったものの、アンケートに答えてくれる人は多くなかった。このことは今後の企画や作品作り、会場作りにおいての課題といえる。他にも意欲のあるメンバは実力をつけているが、数名そうでないメンバもあり、今後サポートが必要である。

学外での展示会では、場所・日程や予算の確保など学内では、ほとんど問題にならなかった部分が障害となることがわかった。そのため、開催が大幅に遅れてしまった。したがって、それらも見越した上での対応が重要である。今回、「和歌山を紹介するゲーム」などWeb上のコンテンツ制作も行ったが、大学のサーバでは学外での閲覧ができず、地域への公開ができていない。そのほかにもコンテンツをつくっても外部への公開が資金や場所の関係で困難である。また、進行中のプロジェクトがあるので、それらを着実にこなして行く必要がある。

## 【その他】

### ・和歌山ソフトウェアコンテスト



CG部門 テーマの部、左から

- ・【優秀賞】作品タイトル：『深夜の小さな祭り』 制作者：阪井健之
- ・【入選】作品タイトル：『祭～TAMAYA～』（左）『祭～WASSHO!～』（右） 制作者：山田悦明
- ・【入選】作品タイトル：『祭りに宿りし神よ』 制作者：小林千尋

### ・NICOGGRAPH 関西CGコンテスト

第20回 NICOGGRAPH 論文コンテスト論文集への作品掲載



(左図：入選ムービー作品『電柱のある空』、 右図：入選作品『生命の営み』)

・最後に紀州お祭りプロジェクト実行委員会会長の西平さんよりお言葉をいただきました。

「きびしいスケジュールの中で、Tシャツなどのグッズをデザインするだけでなく製作から販売までメンバ総出で積極的に参加していただき実行委員会として本当に感謝しています。熱い熱い夏のお祭りでしたが、BOXの学生達の存在が観客にも私たちスタッフにもすがすがしさをあたえてくれました。

そして「祭り」をきっかけにBOXさんと関わるようになって、何度か展示会を見させていただきました。決められたテーマの中で作品として表現されるそれぞれの個性が実におもしろく、またそのクオリティの高さにはいつも驚かされます。ぜひ街中でもこの展示会を開催してください。

最後に今年はグッズだけでなく様々なデザインをBOXさんをお願いしているので、祭りの至る所に

「designed by BOX」が“踊る”ことでしょう。ぜひこの機会を自分達の表現の場として“遊んで”ください。また今後のBOXさんの活動や展示会を通して、市民が学生や大学を身近に感じられようになればと期待しております。」

紀州お祭りプロジェクト実行委員会  
会長 西平都紀子