

映像コンテンツを活用した伝統産業振興プロジェクト

The Promotion of Traditional Industry utilizing the Audiovisual Contents

写真映像学科・美術学科・デザイン学科

佐藤 慈・星野 浩司・荒巻 大樹・井上 友子・佐藤 佳代・青木 幹太

Shigeru SATO / Koshi HOSHINO / Daiki ARAMAKI / Tomoko INOUE / Kayo SATO / Kanta AOKI

1. はじめに

大学の責務として「研究」、「教育」に並んで掲げられている「社会貢献」が、地域再生・活性化を重要な課題として位置づける昨今の社会的状況の中で、ますます重要視されるようになってきている。大学がもつ資源（シーズ）を地域の課題（ニーズ）にいかにかマッキングさせるかがテーマとなり、さまざまな試みを通じて連携のかたちが模索されている¹⁾。

地域と大学の連携は双方にメリットをもたらす。地域は大学の資源や人材を地域活性化のために活用することができ、大学は知識や技術の習得に重点を置いた従来型の授業に加えて、その知識や技術を活用して地域の問題に取り組むことを通じた実践的な人材育成の場を創出することができる。

九州産業大学芸術学部では、地域産業の振興を目的とした産学連携教育プログラムを2008年度からスタートさせ、「博多織プロモーション計画」から「地域産業プロモーション」へと名称を変更しながら、現在も活動を継続している。このプログラムでは、芸術学部3学科（美術学科、デザイン学科、写真映像学科）が連携し、それぞれの専門性を有機的に結びつけながら、さまざまなプロジェクト活動を行っている。

本論文では、この枠組みの中で行われた「博多人形PV（プロモーション・ビデオ）制作プロジェクト」の活動内容とその成果について報告する。

2. プロジェクトの背景および目的

博多人形は、昭和51年に伝統工芸品に指定された日本を代表する人形の一つである。しかし、時代の推移による諸要因の変化に伴い、産業としては衰退する傾向にある。芸術学部では²⁾、工房

や店舗を訪問して博多人形の制作過程や販売状況について取材した結果をまとめ、特にお土産等で購入される低価格帯の商品の売上げが減少していることを指摘したうえで、①若年消費者の価値観との剥離、②生活様式との乖離、③情報発信の不足を衰退の主な原因として挙げている。

この現状を踏まえ、先述した「地域産業プロモーション」の枠組みの中で、まずは上記①の問題に対処すべく、2012年度に学生主体の「博多人形再生プロジェクト」が立ち上がり、博多人形のり・デザインが行われた。既存の博多人形の色・柄を見直し、若年消費者の購買意欲の向上を目指してり・デザインされた人形は「HAKATA DOLLS」と名付けられ、2013年2月に福岡市の天神イムズで開催された地域産業プロモーション展における来場者からの高評価や、テスト販売の好調な結果を受けて、後藤博多人形株式会社で製造することが決定し、2013年6月より壺語屋で販売されている。

このプロジェクトが2013年度も継続実施されることが決定し、上記③の問題にも併せて対応するために、博多人形の宣伝・広報を目的として新たに立ち上げられたのが「博多人形PV（プロモーション・ビデオ）制作プロジェクト」である。写真映像学科の学生がメンバーとなって実施されたこのプロジェクトは、デザイン学科の学生が中心となってり・デザインした博多人形を、自らの専門分野である映像を使ってプロモーションすることを試みたものであり、学科縦割りの教育が問題となっている現状において、それぞれの専門性を活かしながら学科間の連携を模索した実践の一つといえる。

3. 実施方法

プロジェクトに参加した学生は写真映像学科3年生9名であった。学生たちは1、2年次において映像制作に関する基礎的な技術・知識を学習しており、それらを発展させた新たな映像技法に対する関心が高かった。そのため、学生自身が習得したいと考えている映像技法をテーマとして設定し、それらを応用することでプロモーション・ビデオを制作することにした。具体的には、タイムラプス、ストップモーション・アニメーション、3DCGアニメーション、プロジェクション・マッピングといった映像技法である。いずれの技法も独自の表現スタイルによって鑑賞者の関心を惹きつける効果が狙えるとともに、それぞれの制作過程を通して学生の技術向上が期待された。まずは技法ごとに関心のある学生が集まってグループを作ることからスタートし、自分たちが選択した映像技法の具体的な制作手順や表現的可能性について調査・研究・議論を重ねながら、プロモーション・ビデオの企画、準備、制作を行っていった。

4. 結果

4.1. 作品制作

1) タイムラプス（微速度撮影）による制作

タイムラプスとは、一定の間隔で長時間撮影した静止画を連続して見せることにより、独特な時間の流れを表現する映像技法である。議論の結果、この技法で福岡の景観を撮影し、それを背景として博多人形を提示し、博多人形が福岡の美しい景観の中で育まれたことを印象づけるとともに、デ



図1 タイムラプス（微速度撮影）によるPV

ザインも景観も時代とともに変化するが、その本質は変わらないということをアピールすることになった。前期は福岡都市部の景観（福岡タワー、中洲、百道、博多祇園山笠、愛宕の夜景）を、後期は福岡周辺の自然景観（新宮の海、白糸の滝、飯盛神社）を背景とした作品が制作された。博多人形の可愛らしさを印象づけるために、BGM、動き、キャッチコピーなどに工夫を凝らした（図1）。

2) ストップモーション・アニメーションによる制作

ストップモーション・アニメーションはコマ撮りとも呼ばれ、人形、粘土、物体などを一コマずつ動かしながら撮影し、それを連続して見せることで動きを表現する映像技法である。今回の作品では、リ・デザインによって博多人形が新しく生まれ変わったことを印象づけるために、着色されていない白色の博多人形が、ポップな色と柄を纏った「HAKATA DOLLS」へと変身する様子を、可愛らしい動きとBGMによって表現した。博多人形はブルーバックで撮影が行われ、Adobe After Effectsによって背景のアニメーションやロゴと合成された（図2）。

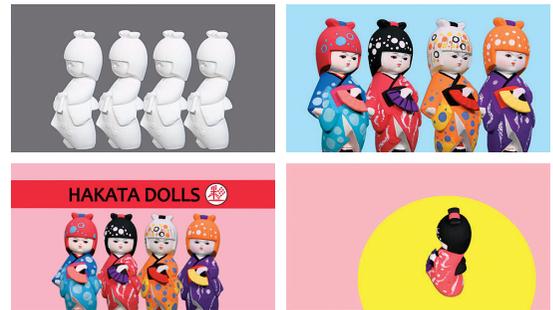


図2 ストップモーション・アニメーションによるPV

3) 3DCGアニメーションによる制作

3DCGアニメーションを技法として選択したグループは、ストーリー性のあるPVを制作した。博多人形の購買層として想定されることの少ない若い男性を主人公に設定し、彼が可愛らしさのあまり思わず購入した博多人形を目の前にして自問

自答する姿をユーモラスに描いている(図3)。この作品では、前もって作成された絵コンテに従って実写撮影が行われ、その後、実写の動きをトレースしてCGを制作する手法が用いられた。3DCG素材はAutodesk Mayaによって制作され、3DCG素材と実写素材の合成はAdobe After Effectsによって行われた。



図3 3DCGアニメーションによるPV

4) プロジェクション・マッピングによる制作

プロジェクション・マッピングとは、パソコンで作成したデジタル映像を、プロジェクターを使って三次元の物体に投影する技法であり、物体のかたちを活かしたエンターテインメント性の高い演出を行えることから、広告、イベント、アートなどさまざまなジャンルで用いられている。この作品は、天神イムズ(福岡市)で予定されていた地域産業プロモーション展(絹鳴+)に向けて制作が進められた。この技法を使って着色前の白い博多人形に映像を投影するというアイデアからスタートし、最終的には、作品にインタラクティブ性をもたせた方が観客の関心を惹きやすいという判断から、ゲームのコントローラーを操作することで投影される映像が切り替わる仕組みを導入することになった。Adobe After Effectsを使って博多人形のかたちに合わせた映像が複数パターン作成され、作成された映像をResolume Arena 4を使って博多人形にマッピングした。各映像はキーボードの特定のキーに割り当てられており、これをコントローラーで指定することで映像が切り替わる仕組みになっている。明るい環境下での展示が予定されていたため、光を遮断するためにポップなブラウン管をイメージした箱で博多人形を覆うことにした。投影には小型のプロジェクターが用いられたが、十分な明るさが得られた(図4)。



図4 博多人形へのプロジェクション・マッピング

4.2. 展示・公開

制作された作品は、地域産業プロモーション展(2013年8月1日~13日、はかた伝統工芸館)、新・博多粹伝。(2013年8月23日~9月8日、東京ミッドタウン・デザインハブ)、絹鳴+(2014年2月20日~3月1日、天神イムズ)、九州産業大学プロジェクト展(2014年3月26日~3月31日、JR博多シティ)、ニュー・バリュー・クリエイションズ展(2014年7月31日~8月12日、はかた伝統工芸館)で展示された(図5)。

プロジェクション・マッピングを使った作品については自由記述のアンケートを実施し、以下のような感想を得た。

- ・白一色の無垢なイメージの人形が、次々に色鮮やかに変わっていく様子はとても面白かったです。
- ・博多人形に映像で柄を加えるアイデアが素敵だと感じた。
- ・ゲームのコントローラーを使っているのが面白い。
- ・プロジェクションマッピングの可能性が広がりますね。
- ・本当に人形が纏っている感じが出ていてすごく良いと思います。
- ・プロジェクターの小型が進んでいるので、もっと新しい機材と組み合わせたらもっと面白くなりそうです。

会期中、参加学生は会場での観客対応にあたり、幅広い年齢層の来場者から作品についての感想や意見を聞く機会を得た。



図5 天神イムズでの展示風景（福岡市）

5. 考察

本プロジェクトは、近年話題のプロジェクション・マッピングを活用したこともあり、テレビで紹介されるなど注目を集め、展示会の集客に大きく寄与した。会場には作品に高い関心を示す観客の姿が多く見られ、博多人形を身近に感じてもらうことに関しては一定の成果が得られた。ゲーム的な要素を取り入れたことにより、プロジェクション・マッピングは特に子供の注目を集め、地域の将来を支える彼らに伝統産業に触れる機会を提供することができた。市民が地域の文化に慣れ親しむことは、その地域への帰属意識を高めることにつながることから、映像コンテンツがもつ娯楽性の効果的な活用は、コミュニティ基盤の強化に寄与することが期待される。

デザイン学科と写真映像学科の連携の試みは、博多人形の振興という目的を共有しながら、お互いの自主性を尊重した緩やかな連携を保つことによって、各学科の方針に沿った教育の実施と、それぞれの専門性を活用した総合的な地域振興の両立が可能であることを示唆した。今後、大学が有する複数の専門性を活用した生産的な地域振興を実現するためには、さらなる実践を通して、学部・学科の垣根を越えた連携システムの構築を模索する必要があるだろう。

参加学生は来場者の反応を直に知ることができ、普段の授業では味わったことのないような達成感とともに、次の実践につながるような多くの気づきを得ることができた。例を挙げると、展示台を自分たちの目線に合わせて制作したために、子供には高すぎて見えづらいという問題が生じた。学内を最終展示に設定した実習であれば、こうした問題への気づきはなかったであろう。また、展覧会の回を重ねるごとに作品に改良が施されたことも、気づきが自主的な学びを促進したことを示している。学外における実践的な活動が、多様な人々とのコミュニケーションを創出することで気づきを促し、それが次の実践へと繋がっていくという、気づきと実践のサイクルを生み出すことが示唆された。

6. まとめ

映像コンテンツのもつ高い訴求力が、地域振興に有効な役割を果たす可能性が示された。また、作品を通じた地域の人々との交流が、学生の学びを促進することも確認できた。

作品には人々のコミュニケーションを媒介する働きがある。人々の交流が新しいものを生み出す原動力であることを考えれば、学生と地域の人々はもちろんのこと、地域の人々同士のコミュニケーションを促進させるようなコンテンツの考案も、地域活性化に向けた有効なアプローチのひとつであろう。今後も、若い学生の感性と先進的な映像表現を融合させることにより、地域活性化の一助となるようなユニークな作品制作を目指していきたい。

本研究はJSPS科研費26350029の助成を受けたものです。

7. 参考文献

- 1) 平成20年度文部科学白書, 教育政策の総合的推進／大学の国際化と地域貢献, p.34-44
- 2) 青木幹太, 井上友子, 佐藤佳代, 星野浩司, 荒巻大樹: 地域産業プロモーション2012—博多人形のり・デザイン—, 九州産業大学芸術学会研究報告, 45, 71-74, 2014