

イラストとダイアグラムによる総社発見

野宮謙吾・関崎 哲

1 はじめに

平成22年9月、総社市の観光PRを目的としたデザイン開発を産学官連携活動として進めることについて、総社商工会議所よりご相談いただいた。本学メディアコミュニケーション推進センターを窓口調整を行い、形態としては総社商工会議所からの受託研究、連携活動としては総社市・総社商工会議所・総社観光協会及びデザイン学部の体制にて取り組むこととなった。双方による協議の結果、デザイン開発のねらいを「総社市の魅力再発見」とし、視覚訴求の手法としてダイアグラムをメインビジュアルに扱う方針とした。

ダイアグラムは、情報を整理・分類し視覚化に分かりやすく表現することでスムーズな情報伝達を図るためのデザイン手法であるが、グラフィックデザイン実習Ⅱ(グラフィックデザインコース2年次専門科目、担当:野宮・関崎)の学習内容として適切であることに加え、学生参加型のデザイン提案活動が望まれてきたことから、本授業の課題として設定することとした。

2 授業概要

授業の内容・計画等は以下のとおりである。

■学生

造形デザイン学科グラフィックデザインコース2年生、24名

■課題

「どんなじゃ!こんなじゃ!総社-イラストとダイアグラムによる総社発見」

■目的

新たな総社市の発見を目指し、客観的データをもとに総社市に関する多様な情報をダイアグラム(グラフや図表)とイラストレーションによって視覚表現する。

グループワークとし、ポスターパネル及びリーフレットを共同制作する。

■計画(4コマ実習、全7回)

- ①課題内容理解、ダイアグラムの役割と機能の理解、グループ分け(4名×6グループ)
- ②総社市の概要理解(講義)、テーマ設定、情報収集
- ③情報収集・整理・分析、アイデアスケッチ
- ④~⑥ポスターパネル(B1)・リーフレットのデザイン制作
- ⑦プレゼンテーション

3 情報収集活動

まず、総社商工会議所坂本氏より総社市の概要(概況・産業・今後)について講義をいただき、学生の関心と理解を深めた。

次にグループ毎に調査の観点を設定、それぞれアンケートによる実地調査やインターネット及び書籍資料による統計データ調査等の情報収集を行い、これまで広く知られていない総社市の特長について探った。調査にあたっては、総社市役所、総社商工会議所に加えて天満屋ハピータウンリブ総社店にもアンケート調査に際してご協力いただいた。

4 制作活動

情報収集活動により得られた数値情報を整理・分析した後、ダイアグラム化の手法により総社市の特長を視覚的に分かりやすく表現することを試みた。そして、テーマに即したイラストレーションと組み合わせて構成し、ポスターパネルから総社市の特長が「魅力」としてイメージできるようデザインした。さらにポスターパネルの内容を再構成し、配布を想定した小型グラフィックとしてリーフレットの制作を行った。

各グループのパネルタイトルと主題は以下のとおりである。「The Soja Life / The Tokyo Life」総社市と東京それぞれで一生を過ごした場合における経費の比較

「Soja Quest」総社市在住学生の店舗利用頻度等から見えてくる行動範囲

「おかあさん、総社ってどんな町なの」総社市での生活に必要な環境・資産の情報

「奥様は総社女」総社市で暮らす主婦の生活実態

「COCOSOJA」総社市の教育の充実度について県内の他地域との比較

「総社道中記」総社市を訪れる観光客の客数を観光場所別に比較

また授業終了後の課外活動として、有志学生3名によりリーフレットをまとめた小冊子(12ページ、中綴)の制作も行った。

5 発表活動

2月15日、総社市役所、総社商工会議所、総社観光協会の方々をお招きし、学内にて作品発表会を開催した(図1)。学生各グループごとに作品のコンセプトと工夫したポイントについてプレゼンテーションを行い、それぞれの作品に対しご質問・ご意見をいただいた。

次に、ポスターパネルを市内3カ所に巡回展示するかたちで、市民の方に広くご覧いただく機会を得た(図2~4)。小冊子も展示コーナー内にて配布した。

3月16~22日 天満屋ハッピータウンリブ総社店(総社市門田)

4月7~14日 総社市役所(同市中央)

4月15~22日 サンロード吉備路(同市三須)

ノートを設置し、自由に感想を記入いただいたところ、
・西大寺から総社にやってきて一人暮らしをしているので、参考になりました。やっぱりいいとこ総社ですね。
・イラストがカラフルで分かりやすく面白かった。でもいざ住むとなったら良いことばかりじゃないと思う。
・パネルを見て総社の町のことが分かってうれしかった。
・デザインがおしゃれで楽しかった。
・ダイアグラムは分かりやすい表現で、どれもきれいですね。等、概ね良好な評価をいただくことができた。

6 おわりに

本研究では、「新たな総社市の発見」というテーマに対し、学生視点を糸口に解決を図ることを試みた。従って授業においては、学生が考察する総社市のプラスイメージを活かす方針とした。ダイアグラム化においては、プラスイメージの裏付けとなる統計データ等情報の存在及び入手が必要である。実際に調査を行ったところ、他地域と比較し特に優位ではなかったことが判明した、商品の売上げ情報等非公開のため情報自体は存在するが入手不可能であった、等の問題が多々生じた。このため、テーマの再検討、再調査を繰り返すこととなり、なかなかデザイン制作の段階に移れないグループも見受けられた。このようなプロセスを体験させることも課題のねらいの一つであったが、予想以上にこの段階に時間を要する結果となった。そのため、作品は制作時間、指導時間共に不十分であり完成度は今ひとつであった。今後の課題としたい。

作品(ポスターパネル・リーフレット・小冊子)は、授業内での発表会及び巡回展示を通して多くの方に提案し、直接評価をいただく機会を得ることができた。本作品が市民の方々に総社市の特長や魅力を再発見していただく「きっかけ」となったなら幸いである。

*作品タイトル/キャプションテキスト

The Soja Life/The Tokyo Life (図5)

「総社で一生を過ごしたときに見えるもの」をイラストによるダイアグラムで表現しました。パネル全体が一つのダイアグラムとなっており、総社と比較がしやすいようにともう一枚、東京版のパネルを制作しています。「結婚」「一戸建て購入」「墓地」の3点において特に差が見受けられたため、これらをマスの中でも大きく取り

*イラストとダイアグラムによる総社発見 野宮謙吾・関崎 哲

扱い、イラストによる情報を追加しています。実際に遊ぶことも出来る、普通のダイアグラムとは違った遊び心のあるものに仕上げました。

おかあさん、総社ってどんな町なの(図6)

総社の平和でのどかな雰囲気を表現するため、メインのビジュアルにはおもちゃによって作り上げた総社の町を配置し、周りには総社の暮らしに関するダイアグラムを配置しています。また、お母さんと子どもの会話形式にする事で、親子連れの方々にも親しみを持っていただけるようにしました。親子で会話を楽しみながら見てくださると嬉しいです。

Soja Quest (図7)

総社に住む同年代の人々をターゲットに、新しく総社で生活を始める大学生を主人公にしたRPGという設定で「SOJA QUEST」というダイアグラムを制作しました。RPG風のビジュアルを用い、新生活への期待や不安をより楽しく伝えるとともに、若い人々の興味を引き、近くでじっくり見てもらえるよう工夫しました。ダイアグラムの内容は実際に岡山県立大学の学生100人へのアンケートの結果で得たもので、総社に住む若者のよりリアルな実態を知ることができます。

総社道中記(図8)

総社の歴史観光をする観光客の方についてまとめました。ダイアグラムは商工会議所さんからいただいた資料とインターネットで調べた情報をもとに制作しています。歴史的なイメージを残したかったので、筆を用いたイラストにしました。ビジュアルにこだわったので、視覚的に楽しんでいただけたら嬉しいです。

COCOSOJA (図9)

総社市の「教育」について注目することにしました。教育と聞いて誰もが思いつくものは何かを考え、子どもの頃から学校で毎日目にする「黒板」をモチーフとし、先生が黒板にグラフを書いて説明するお馴染みの授業中の風景をイメージできるようなデザインにしました。

奥様は総社女(図10)

総社には軽部神社があることから、総社の女性は健康でパワフルなのではないかと考えました。グラフのモチーフとして、奥さまが毎日触れている“家事”を取り上げ、イラストや文字は手描きでやわらかく親しみやすい雰囲気でも仕上げました。ちなみに、顔マークは奥さまの顔をイメージしています。



図1 作品発表会



図2 作品展示 (天満屋ハビータウンリブ総社店)



図3 作品展示 (総社市役所)



図4 作品展示 (サンロード吉備路)



図5 The Soja Life/The Tokyo Life



図6 おかあさん、総社ってどんな町なの?

