

自主演習プロジェクト成果報告書

2010年 2月 22日

研究テーマ名：キャンドルアート

グループ名	Hope and Love
グループ代表者名	平野 亮
代表者の携帯電話	
代表者メールアドレス (大学 & 携帯)	
代表者代理の名前	佐藤 瑛
代表者代理の携帯電話	

1. 全体の日程表 (2009年6月～2009年11月)

- 6月 プロジェクト発足・企画プレゼンテーション
- 7月 デザインの決定とそれに伴う調査
- 8月 作品制作・イベント当日
- 9月 イベントの成果のまとめ
- 10月 わかやま自主研究フェスティバル準備
- 11月 中間報告会準備

2. 研究内容の報告

①キャンドルアートプロジェクトの発足

デザインのスキルをあげたい、新しいことにチャレンジしたいということから、始まった企画である。「明かりをデザインする」ということは授業で全く扱わず、私たちが扱う機会はほとんどない。私たちにとって絵を描くことや、3DCGを制作することと全く違う未知の領域でのデザインである。このプロジェクトでは、その新しい領域でのデザインに挑戦することで新しい刺激を受けたりや、感覚を養うことを目的であった。

はじめの企画段階では、メンバーをあつめ、審査する人を納得させるためのプレゼンテーションを考えることを行った。長期かつ大型なプロジェクトだったので、なかなかメンバーが集まらず苦労した。さらに、結果をプレゼンテーションで紹介することはあっても、企画をプレゼンテーションをすることはほとんどなく、ほぼ初体験であった。

一般的にデザインとは感性に頼って行われるものだと考えられている。しかし、それはアートであってデザインではない、つまりデザインとはいかに理論に基づいて行われているかがポイントなのである。今回の作品制作で、改めてその重要性を実感させられた。

②調査と実験

今回、「いかに美しく見せるか」ということをテーマに作品を製作した。見せるためには、見せる場所の状況をしっかり理解する必要があった。そこで、実際にイベントが行われる会場に何度も足を運び、作品を作るに当たっての問題点や有効に使える条件などを調査し実験を行った。

まずはじめに、イベント会場で実際にロウソクに火をつけてみたところ、作品の設置することのできる面積15m×15mという広さに対してロウソク一つの明るさ非常に小さいことがわかった。それにより、アクリルミラーを使ってロウソクの火を反射させ、集光率を上げることにより1000個のロウソクをそれ以上の数に見せることにした。

当初、縦横1800×900ミリメートルのアクリルミラーに、四隅に穴を開けて4本の柱で支えるつもりでいたが、実際にサンプルで注文してみたところアクリルミラー自体の重さに耐えられず強度的に無理があった。そのため、ミラーの大きさを半分の900×900ミリメートルのものに変更し、ミラーの数を倍にすることにした。アクリルミラーを土台として、その上にロウソクを置いて使うには高さで約130センチメートルが限界である。それ以上の高さで使用してもミラーに反射した光が観客から見ることができないので、効果がないためである。また、5度ほど観客側にミラーに角度をつけて傾けることで、より効果的に反射して映り込んだロウソクを見せることができることがわかった。

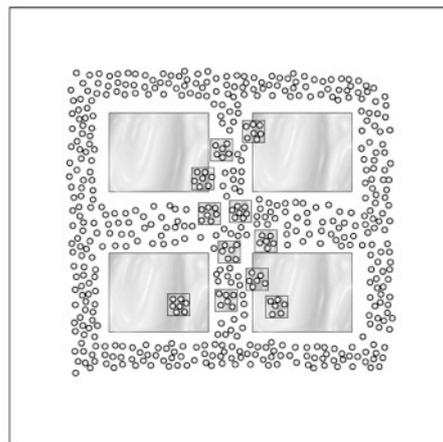
その後、イベントの運営より作品の設置することのできる面積が20m×20mに変更された。そのため、予定していたミラーのみでの反射では会場の大きさに対しての十分な光量を得ることができないと考えた。そこで、地面アルミホイールを敷きそれに光を反射させることで光量を得ることにした。会場は風が強くアルミホイール単体で地面に敷くことは難しいので、ブルーシートにアルミホイールを貼付けることにした。それにより、会場への輸送も容易になった。

イベント会場は浜辺で風が強いために、ロウソクの火が消えてしまう。そこで風対策に、ファーストフードのドリンクについている使い捨てのプラスチックの蓋を流用することにした。蓋には2カ所に空気穴をつけることで、明るさが弱くならないことがわかった。



③デザイン案の決定

調査と実験でわかったことをふまえ、「海へと続く道」といタイトルを設定し、チーム内でコンペを行った。投票により、下図の案が採用され、具体的な寸法などを設定して簡単な設計図を作成した。各自が自由にアイデアを考えるよりも、事前の調査からコンセプトを決めることによりアイデアや方向性が発散せずにデザインを考えることができた。



③作品制作

デザイン案決定後、約1ヶ月かけて作品制作を行った。大型の作品制作であったため、何をするに当たっても作業量が多く非常に苦労した。

ミラーの柱の高さ、ミラーとアルミシートを設置する位置が重要なポイントになった。ミラーの柱の高さは、見える限界の高さ、高さのばらつき具合の設定が大変であった。実際の会場で実験を行い設定した、最適な高さや角度をふまえ、製作の効率との兼ね合いを考えながら遠近感が出るように、低めの柱を多めにしより高い柱が目立つようにした。また1000個のキャンドルを、どこにどのように分けて配置するか実験を検討しつつ考えた。

作品の集光率あげるために、アルミホイルを地面に引くことになったのでそのためのシートを作成した。それともに、アルミホイルだけでなく更に集光率あげるために柱になる段ボールにもアルミホイルを張った。この作業が一番大変であった。ブルーシートにアルミホイルを貼る作業は、まっすぐしわにならないように最新の注意を払う必要があった。そんな、精神的に張りつめた状態のまま、何枚ものブルーシートに貼付けなければならなかったため、精神的にも体力的にも非常に疲れた。



風対策としてカップホルダーをロウソクのカップにつけることにした。しかし、購入したカップホルダーのサイズは、ロウソクをいれるカップとほぼ直径が同じなので新品状態ではすぐに閉めることができなかった。そのため、一度カップにはめてカップホルダーを広げる必要があった。1100個のカップホルダーを一度カップにはめて外すという単調な作業を4時間ほどこなした。その際に、カップホルダーの上手い閉め方を習得することができたのでシミュレーションにもなった。それに加えて、現地での実験よりカップホルダーに二つ穴を開けることでロウソクの火がより大きく燃えることがわかったので、1100個のカップホルダーに穴を開けた。



作品が大きすぎてイベント会場に直接運び込むことはできなかったため、バラバラにして当日組み立てる必要があった。さらに、当日作品を作成する時間は2時間程度しかなく非常に条件が厳しいものであった。そこで、簡単に組み立てることができるように原寸大の設計図をロープで作成し、当日は広げてそこに設置するだけできるようにした。このことは、とても効果的でかなりの作業時間短縮になった。



一通り作品ができれば、実際に組み立ててシミュレーションを行った。当初、アルミホイルが張ってあるブルーシートの上にはろうソクは設置しないで、その周りに置くように予定していた。しかし、このシミュレーションからブルーシートの上に置いた方がより綺麗に見えることがわかり変更した。また、ミラーの柱にアルミホイルを張ったことにより、柱にも光が反射し、予想外に綺麗に映ったのでろうソクの火が柱に映るように、ろうソクの配置を大幅に変更した。



④イベントのまとめ

結果として優勝した。会場の設置時間は午後4時過ぎから午後6時35分までという極端に短かった。そのために会場に事前に前乗りして、できる限り駐車場で準備を行った。荷物の搬入手持ちの自動車では運ばなければならなかったため、ミラーの柱部分は折り畳んだ状態で輸送し現地で組み立てた。



午後4時に説明会があり、設置する場所をじゃんけんで決定した。もちろんじゃんけんで勝ち、有利な場所に設置できるようになった。説明会が終わってからが大変であった。何度も書いているが非常に時間が短かったために移動もすべて走っていた。

まずはじめに用意してあった実寸大の設計図のビニールロープを設置スペースに広げた。ビニールロープにしたがって、アルミホイルを張ったビニールシート、ミラーの柱の一番下の部分を設置した。ミラーの柱の一番したの部分に風で飛ばされないように砂を入れて重しにした。ミラーの土台部分に砂を入れ終わると次ぎに柱の部分、ミラーを設置していった。すべてのオブジェクトの設置が終了するとすぐにロウソクに火をつけていった。当日、会場の風が今まで実験を行ってきた日にまして強く、非常に苦勞し時価がかかった。火をつけながらロウソクの位置を調整していった。この作業が予想していたよりも非常に大変で、現場の大変さというものをとても強く感じた。



制限時間内に設置を完了し多くの人に見てもらうことができた。そのうえたくさんの人に投票してもらった結果優勝することができた。

優勝の要因として、入念に会場の視察と実験を行い会場の特性を理解していたことにあると考える。ロウソクを並べて絵や文字を表していたチームが多かったが、会場の観客席側が高くとも3m程度の高さであったために、奥の方が崩れて見えてしまっていたり見えないという状況になっていた。さらに風の対策をしっかりとできていなかったため、途中で火が消えてしまったり、炎が揺らぎすぎ作品を作者の意図通り見せることができていなかった。それに対して、私たちのチームはどの範囲までが見えるか、どうすればより美しく見えるか、風の状況などを入念に調査し実験して確認していたために、予定通りの作品をつくることができたと考える。

イベントの当日は大きなトラブルのはなかったものの、様々な小さい問題がおきて終止落ち着いていなかった。そんな、現場の大変さも体感することができた。



⑤わかやま自主研究フェスティバル

2009年11月14日土曜日に和歌山県和歌山ビックホエールで行われた、「わかやま自主研究フェスティバル」で口頭発表およびポスター発表を行った。それに伴い、プレゼンボードの作成と発表用スライドの作成を行った。

口頭発表では時間、使用できるスライドの枚数が制限されていたために、いかに伝えたい情報を的確に伝えることができるか非常に苦労した。スライドはテンプレートが用意されていたが、自分で一から作り直し「キャンドルアート」の内容がわかりやすいように、雰囲気が出るよう作成した。また、時間が非常に短かったためにスライドには、イラストや写真多用した。スライドに文字を多用すると、観客は文字を読んでしまう。しかし、今回は作品や作業の様子をしっかりと見てもらいたかったのでその様にした。

発表は4分間だったので、何を話すかがとても需要だった。はじめからプレゼンテーション賞を取ることを目標にこのイベントに参加したので、何度も何度も練習を行って自分たちの良いところをうまく使って発表しようと、原稿も練りに練って作成した。また、イベントの規模、参加者の種類から硬いプレゼンテーションが続くことが予想されていたので、少し笑いもあるような楽しいプレゼンテーションを目指し行った。

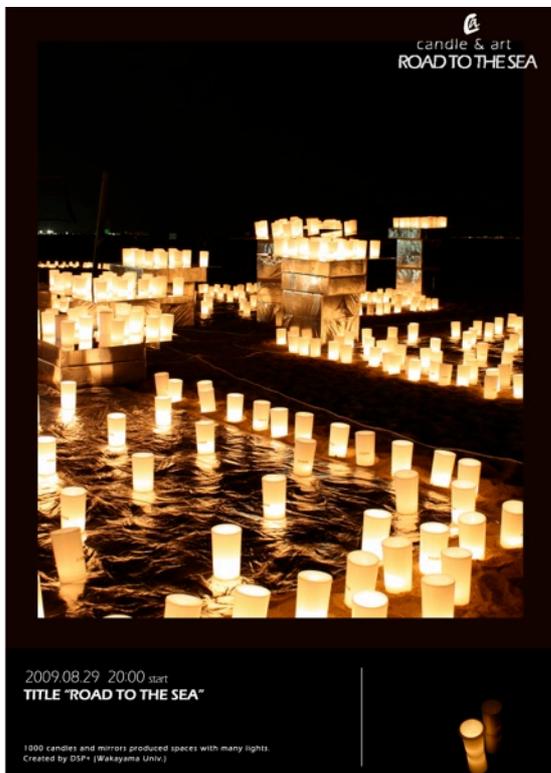


ポスター発表では、作品の魅力を最大限魅せることができるように、プレゼンボードを作成した。作品の流れを説明するボードと、キャンドルアートの作品を見せるためのボードの2枚を作成した。B1という大きさのプレゼンボードの作成は始めてだったが、「クール」をテーマに手探りで製作した。プレゼンボード自体で作品といえるようなものができ非常に満足した。ポスター発表セッションではブースに来る様々な人に、「キャンドルアート」について説明紹介した。学生、一般の人から企業の人、日本人、外国人とほんとうに様々な人が来て、それに対応した説明を行うことにとても苦労した。ポスター発表自体が、初めて体験だったので、とても緊張した。

結果としてプレゼンテーション賞、入賞を受賞することができた。これは見せ方をよく考え、狙い通りに見せることができたからだと考えられる。短い制限時間内で、いかに効率よくいいところを相手に伝えることができるか、ということを利用してイラストや写真をうまく使い、そのままポスターとして使えるようプレゼンボードを作成し展示したことにあると考えられる。

ここでは、状況に合うプレゼンテーションの重要性を認識することができた。いままでは同じレベルのプレゼンテーションというものを、安定してできることが完璧なプレゼン

ーションと考えていた。しかし完璧なプレゼンテーションとは状況によって違うものであることがよくわかった。自分たちが、成長するためにはもっとたくさんのシチュエーションを経験していかなければならないと自覚することができた。



キャンドルアートプロジェクト
CandleArtProject
Wakayama Univ. DSP+

目的・概要

未知の領域のデザイン分野にチャレンジして
新しい感覚や視点、経験を積む

イベント概要

日程 2009年8月29日(土)
主催 大阪府堺市堺区
イベント名 「キャンドル物語～思いを燈に 2009～」
会場 堺市立中央図書館
所属アートコンテスト
イベント内容 縦横20m×20mの敷地に、オブジェや1000
個のキャンドルを自由に配置し作品を制作する

準備の様子

会場を十分に下見して条件にあったデザインを考案

1 会場が特殊な地形なため、視線で見える高さや角度を実験を繰り返し設定

2 ロウソクの傾きが非常に高いため、ミラーガラスを敷いてそれ以上の数に合わせる

3 イベント当日の作品の制作時間が非常に短いので、当日は試作するのみで制作の完成品は用意しておく

4 廊下でロウソクの光が溢れてしまうため、壁を追加し取り囲む

イベントの様子

残業が厳しく、他チームの流が湧くなどトラブルが起こる中、事前にしっかり準備を行い、見事に開催することができた。

まとめ

プロジェクトをグループで3か月間やりとげた計画的にプロジェクトを進め、見事優勝した状況に応じた提案をする重要性を理解した

⑥中間報告会

自主演習プロジェクトの中間報告会に参加した。発表時間7分間、質疑応答3分間でプレゼンテーションを行った。それに伴うスライドを製作し、発表の準備を行った。スライドは、Appleのkeynoteを使い、アニメーションを豊富に使って見せ方にこだわった注目を引くものを作成した。プレゼンテーションは時間も十分にあり、発表も制限もなかったの、ライブ感ができるだけあるように心がけた。発表時に、ノートパソコンの設定を誤り、発表原稿のメモを見ることができないというトラブルを抱えた。しかし、冷静にプレゼンテーションができたのは事前にしっかり準備を行い、リハーサルをしていたためである。

3. まとめ

結果として、たくさんの賞を形として残すことができた。また、それだけでなく様々な未知の領域にチャレンジしたことで刺激も受け、ほんとうにいい経験になったと思う。大型作品を作る作業量の多さの苦勞、グループでの意志の疎通の難しさ、長期にわたる大型プロジェクトのスケジュール管理など普段体験することができない苦勞もよくわかった。今後は、これらの経験を就職活動やその後の人生に生かしていきたいと思う。