

公立はこだて未来大学 2017 年度 システム情報科学実習  
グループ報告書

Future University-Hakodate 2017 System Information Science Practice  
Group Report

プロジェクト名

函館山カメラ-番組制作と社会への発信

**Project Name**

Mt.Hakodate Camera - Production of programs and transmission to society

グループ名

**Group Name**

プロジェクト番号/Project No.

5

プロジェクトリーダー/Project Leader

1015241 伊藤祐樹 Yuki Ito

グループリーダー/Group Leader

グループメンバ/Group Member

1015241 伊藤祐樹 Yuki Ito

1015071 帯川大地 Daichi Obikawa

1015244 工藤将真 Shoma Kudo

1015080 武田仁司 Hitoshi Takeda

指導教員

安井重哉 木村健一 原田泰

**Advisor**

Shigeya Yasui Kenichi Kimura Yasushi Harada

提出日

2018 年 1 月 19 日

**Date of Submission**

January 19, 2018

## 概要

函館市には西部地区と呼ばれる街がある。西部地区は函館を代表する観光地の1つであり、魅力が多くある場所である。その中でも私たちは「伝統的建造物」と「屋号」に着目した。函館西部地区に存在する建造物群は「伝統的建造物保存地区」として国が指定した非常に価値の高い存在となっている。また、屋号も多く存在する。屋号とは商家や農家につけられた称号の事であり、その種類は様々である。しかし、これら2つは函館市民にあまり知られていない現状がある。私たちはこれらを伝えるための2つの作品を制作した。

1つ目は、「函館～でんけん発見～」である。これは、2017年10月7日にカトリック元町教会で開催されたでんけんコンサートにて上映した映像である。私たちは4つの企画をでんけんコンサート関係者に提案した。その結果、それらをまとめた一本の映像制作を行うことに決めた。撮影は夏季休業期間を利用し、伝統的建造物に関わる人々や一般の方々インタビューを行い、でんけんに関する思いや熱意を語っていただいた。それらを編集し、でんけんに関するクイズを中心に進められていく映像である「函館～でんけん発見～」を制作した。今後は北海道函館市公式の観光情報ウェブサイトである「はこぶら」にも本映像が掲載予定である。

2つ目は、市立函館博物館の情報ブースに屋号をテーマにして制作した展示をした、「屋号展示～屋号を知る・押す・歩く～」である。これは、屋号をきっかけに西部地区の街を歩いてもらうことをコンセプトに制作した。前期には情報ブースの模型を使用しながら企画について考えた。また、西部地区を訪れ、屋号を持つ計24軒の商店にインタビューを行った。その情報を基に担当教員の方々や博物館学芸員の方と話し合いを重ねた。その結果、「屋号パネル」「屋号はんこ」「屋号パノラマ」「イージーバナー・チラシ」「屋号パンフレット」「屋号Webサイト」を制作した。屋号パネルでは屋号の由来や商店の沿革を知ることができる。屋号パノラマでは現在と昔の西部地区の屋号を見ることができる。屋号パンフレットの表には西部地区の地図上に屋号の場所を記した。裏にはスタンプ台紙を用意し、屋号はんこで読み方を考えながら押すことができる。イージーバナー・チラシ・屋号Webサイトでは、調査した全ての情報を載せ、どこでも閲覧できるようにした。この活動は、北海道新聞に掲載されるなどの結果を残し、多くの人々に屋号の魅力を発信できた。

二つの作品を通じて、本プロジェクトの目的であったコンテンツ制作によって、西部地区の魅力である「伝統的建造物」と「屋号」を発信することができた。

キーワード 伝統的建造物, 屋号, 函館西部地区

(※文責: 帯川大地)

# Abstract

In Hakodate City there is a town called the western area. The west area is one of the tourist destinations that represent Hakodate, and it is a place where there are many attractions. Among them, we focused on "traditional building" and "Yago". Buildings existing in the western area of Hakodate are highly valuable entities recognized "traditional building preservation districts" by the country. Also, there are many "Yago". These are attached to a merchant or a farmhouse, and its kind is various. However, these aren't really presently unknown to Hakodate citizens. We were with the two contents creation to convey these.

First, there is "Hakodate-Denken discovery". This is a video screened at the Denken Concert held at the Catholic Motomachi Church on October 7, 2017. We proposed four projects to the participants people in the concert. As a result, I decided to produce one video that put them together. We took video shooting during the summer holidays, interviewed general publics related to traditional buildings, and we asked them to talk about their thoughts and enthusiasm about the Denken. We edited them and produced "Hakodate-Denken discovery", which is a video focusing on quizzes related to epilepsy. Hokkaido Hakodate City Official Tourist Information Website "Hakobura" will also post this video.

Second, "Yago display - Yago knowing pushing walking" which made an exhibition created on the theme of the Yago on the information booth of the municipal Hakodate museum. This created on the concept of having the western area walk. In the previous term we thought about planning while using a model of information booth. In addition, I went to the western area and interviewed a total of 24 shops with a Yago. Based on this information, we talked with the teachers and museum curator. As a result, we produced "Yago panel" "Yago stamp" "Yago panorama" "easy banner and leaflet" "Yago pamphlet" "Yago website". We can know the origin and history from the Yago panel. We can see the Yago of the present and the western area of the old in a Yago panorama. In the table of the Yago pamphlet, we wrote the location of the Yago on the map of the western area. We can prepare a stamp mount on the back and we can push it while considering how to read with a Yago. Easy Banner and flyer Yago web site, all the investigated information was put and it was made available for viewing anywhere. This activity left the results such as being posted in the Hokkaido Shimibun and was able to disseminate the charm of a Yago to many people.

Through the two works, we were able to disseminate "traditional buildings" and "Yago" which are the attractions of the western area by content production which was the purpose of this project.

**Keyword** traditional building, Yago, western area of Hakodate

(※文責: 帯川大地)

# 目次

<b>第 1 章</b>	<b>背景</b>	<b>1</b>
1.1	該当分野の現状と従来例	1
1.2	現状における問題点	1
1.3	課題の概要	1
<b>第 2 章</b>	<b>到達目標</b>	<b>2</b>
2.1	本プロジェクトにおける目的	2
2.2	具体的な手順・課題設定	2
2.2.1	西部地区のフィールドワーク	2
2.2.2	映像制作技術の習得	2
2.2.3	オリジナル映像の制作	3
2.2.4	他プロジェクトの映像制作	3
2.2.5	オープニング映像の制作	3
2.2.6	函館”笑木”前が木になるプロジェクトの映像制作	3
2.2.7	「函館～でんけん発見～」の制作	3
2.2.8	「屋号展示～屋号を知る・押す・歩く～」のコンテンツ制作	4
2.2.9	一年間のプロジェクト活動変遷映像制作	4
<b>第 3 章</b>	<b>課題解決のプロセスの概要</b>	<b>5</b>
3.1	西部地区フィールドワーク	5
3.2	映像撮影技術の習得	5
3.3	オリジナル映像の制作	5
3.4	他プロジェクトの映像制作	6
3.5	オープニング映像の制作	6
3.6	函館”笑木”前が木になるプロジェクト映像の制作	6
3.7	「函館～でんけん発見～」の制作	6
3.8	「屋号展示～屋号を知る・押す・歩く～」のコンテンツ制作	6
3.8.1	屋号はんこの制作	7
3.8.2	チラシ・イージーバナーの制作	7
3.8.3	壁面の屋号パネル制作	7
3.8.4	屋号パンフレットの制作	7
3.8.5	屋号パノラマの制作	8
3.8.6	屋号 Web サイトの制作	8
3.9	一年間のプロジェクト活動変遷映像制作	8
<b>第 4 章</b>	<b>課題解決のプロセスの詳細</b>	<b>9</b>
4.1	帯川大地の課題解決過程の詳細	9
4.2	武田仁司の課題解決過程の詳細	11

4.3	伊藤祐樹の課題解決過程の詳細	15
4.4	工藤将真の課題解決過程の詳細	18
<b>第5章</b>	<b>結果</b>	<b>21</b>
5.1	プロジェクトの結果	21
5.1.1	西部地区フィールドワークについての結果	21
5.1.2	映像撮影技術の習得についての結果	21
5.1.3	オリジナル映像の制作についての結果	21
5.1.4	他プロジェクトの映像制作についての結果	22
5.1.5	オープニング映像の制作についての結果	22
5.1.6	函館”笑木”前が木になるプロジェクト映像の制作についての結果	22
5.1.7	「函館～でんけん発見～」についての結果	22
5.1.8	「屋号展示～屋号を知る・押す・歩く～」のコンテンツ制作についての結果	23
5.1.9	一年間のプロジェクト活動変遷映像制作についての結果	24
5.2	プロジェクトの評価	24
5.2.1	西部地区フィールドワークについての評価	24
5.2.2	映像撮影技術の習得についての評価	24
5.2.3	オリジナル映像の制作についての評価	25
5.2.4	他プロジェクトの映像制作についての評価	25
5.2.5	オープニング映像の制作についての評価	25
5.2.6	函館”笑木”前が木になるプロジェクト映像の制作についての評価	25
5.2.7	5.2.7 「函館～でんけん発見～」についての評価	25
5.2.8	「屋号展示～屋号を知る・押す・歩く～」のコンテンツ制作についての評価	26
5.2.9	一年間のプロジェクト活動変遷映像制作についての評価	26
<b>第6章</b>	<b>今後の課題と展望</b>	<b>27</b>
	参考文献	28

# 第 1 章 背景

## 1.1 該当分野の現状と従来例

函館には様々な魅力があるが、函館に住んでいる人でも西部地区の魅力について知っている人は少なく、まだまだ知られていない函館西部地区の魅力がたくさんある。

(※文責: 武田仁司)

## 1.2 現状における問題点

函館西部地区には歴史ある建物、坂などの様々な魅力がある。また、様々な魅力として屋号と呼ばれるものがある。しかし、屋号についての魅力を深く調べ、映像などのコンテンツとして発信している人は少ない。

(※文責: 伊藤祐樹)

## 1.3 課題の概要

本プロジェクトの主な課題は2つある。1つ目は、函館の西部地区にある伝統的建造物に関する映像を制作し、カトリック元町教会で行われるでんけんコンサートの前座で上映することである。2つ目は、市立函館博物館の情報ブースに、屋号をテーマにした展示物を1年間展示することである。1つ目のでんけんコンサート映像を制作するために西部地区へフィールドワークに行ったり、撮影技術や映像編集技術を習得する。そして、函館西部地区の魅力を伝えられるような映像を制作する。2つ目の博物館展示物のために、屋号を持つ商店に取材に行き情報を収集する。そして、屋号の魅力を知らえてもらえるような展示物の制作を行う。

(※文責: 工藤将真)

## 第 2 章 到達目標

この章では、本プロジェクトにおける目的とそれを達成するための具体的な手順・課題設定を述べる。

(※文責: 帯川大地)

### 2.1 本プロジェクトにおける目的

本プロジェクトでは、函館西部地区の人々の活動に深く関わりながら映像などのコンテンツ制作を行い、それを通して西部地区の街並みや伝統、文化などの魅力を伝えることを目的としている。

(※文責: 帯川大地)

### 2.2 具体的な手順・課題設定

本プロジェクトでは西部地区の魅力を映像などのコンテンツを通して伝えることを目的としているため、西部地区についての情報収集や映像制作技術の習得を行った。以下のように手順を設定した。

(※文責: 帯川大地)

#### 2.2.1 西部地区のフィールドワーク

課題：メンバーが西部地区について知る

- フィールドワーク講座に参加する
- 伝統的建造物や屋号を探しながら街歩きをする
- 屋号を持っている商店にインタビューする

(※文責: 帯川大地)

#### 2.2.2 映像制作技術の習得

課題：映像を制作するための技術を培う

- 教員や TA に撮影機材の使い方を教わる
- Adobe Premiere Pro の使い方を知る

(※文責: 武田仁司)

### 2.2.3 オリジナル映像の制作

課題：1人で映像を制作する

- 自分で考えた企画を基に撮影する
- Movie Maker を使い、約 1 分間の映像を制作し、メンバー間で発表する

(※文責: 伊藤祐樹)

### 2.2.4 他プロジェクトの映像制作

課題：映像を制作し、基本技術を向上させる

- 4人でそれぞれ1つずつ、他のプロジェクトの作業風景を撮影しに行く
- Adobe Premiere Pro を使い、約 30 秒の映像を制作し、メンバー間で発表する

(※文責: 工藤将真)

### 2.2.5 オープニング映像の制作

課題：オープニング映像を制作する

- Adobe After Effects の使い方を web サイトや本を参考に学ぶ
- オープニング映像を制作し、メンバー間で発表する

(※文責: 帯川大地)

### 2.2.6 函館”笑木”前が木になるプロジェクトの映像制作

課題：ボランティア活動に参加し、その活動を映像として残す

- スタッフ側として関わるのでお客さんと会話をしコミュニケーション力の向上させる
- 撮影・編集技術を向上させる

(※文責: 武田仁司)

### 2.2.7 「函館～でんけん発見～」の制作

課題：函館の伝統的建造物に関する映像を制作し、でんけんコンサートで上映する

- 映像企画のアイデア出しを行う
- 函館市役所で一人一つ企画案のプレゼンテーションを行う
- 4つの案をまとめた映像制作をすることに決定する
- 日和館・金森赤レンガ倉庫・大三坂ビルディングを取り上げたクイズ映像制作を進める
- 夏季休業期間を利用し、以上三軒の関係者や観光客の方に取材を行う
- 映像の不備を無くすために西部地区での撮影を行う



- 函館市役所で完成した映像の上映会を開催する
- 変更点や間違いを受け、修正作業を行う
- ナレーションの収録作業を行う
- でんけんコンサート前日に行ったりハーサルにて発見した問題点を修正する
- カトリック元町教会で上映を行う
- 函館市公式観光情報サイトである「はこぶら」などに掲載予定

(※文責: 伊藤祐樹)

## 2.2.8 「屋号展示～屋号を知る・押す・歩く～」のコンテンツ制作

課題：屋号をテーマにした展示物を制作し、函館の魅力を伝える

- 屋号についての情報を集めるために屋号を持つ商店計 24 店に取材に行く
- 展示物についての企画案のアイデア出しを行い、プロトタイプを制作する
- 屋号パネル・屋号パノラマ・屋号はんこ・屋号パンフレット・イーゼルバナー・チラシ・屋号 Web サイトの制作をすることに決定する
- 四人で役割分担をし、各々が制作を進める
- 市立函館博物館の情報ブースに展示を開始
- フィードバックを行う
- 新聞記事に掲載

(※文責: 工藤将真)

## 2.2.9 一年間のプロジェクト活動変遷映像制作

課題：これまでの活動をまとめた映像を制作する。

- これまでの活動してきた様子を撮影した素材を編集する
- 最終発表で使用するためにしっかりとした映像にする

(※文責: 工藤将真)

## 第 3 章 課題解決のプロセスの概要

本プロジェクトが目的達成に向けて多くの課題を発見し、解決してきた。そのプロセスを以下に述べる。

(※文責: 帯川大地)

### 3.1 西部地区フィールドワーク

解決過程：フィールドワーク講座に参加し、フィールドワークに関する基本情報を学んだ。それを基に、函館西部地区の魅力を発見するため、実際に西部地区を訪れた。屋号や伝統的建造物を発見し、ハンディカムや携帯電話で撮影を行った。その後、屋号を持つ商店にアポイントメントを取り、インタビューを行った。

(※文責: 帯川大地)

### 3.2 映像撮影技術の習得

解決過程：OSMO、ハンディカム、アクションカムの計 3 つの撮影機材を使用した。そして、機材を使用するために必要なアプリケーションをインストールした。DJI の OSMO、アクションカムは Sony Corporation のカメラリモコン PlayMemoriesMobile を使用した。それらを用いて他のプロジェクトの撮影や、フィールドワークなどを通して、機材の使い方を学んだ。メンバーで使い方を共有し、メンバーで同じレベルで扱えるようにした。撮影時のカメラワーク、カメラアングル、フレーミングを学び、対象物によって撮影の仕方が異なっていることを知った。教わってから実際に他のプロジェクト活動をカメラに取める練習をした。フィールドワークでの撮影時にカメラワーク、カメラアングル、フレーミングを考えながら行った。撮影したものの編集するために映像編集のソフト Adobe Premiere Pro の使い方を教わった。映像の取り込み方、mp4 への変換の方法などがわかった。他のプロジェクトの撮影素材を基に実際に Adobe Premiere Pro を使い、映像編集練習をした。

(※文責: 武田仁司)

### 3.3 オリジナル映像の制作

解決過程：ゴールデンウィークの約 1 週間の期間で、メンバーでテーマを自由に設け、自分の制作したい映像の撮影・編集を行った。ただし、映像は 1 分という制約を設けた。映像編集ソフトは Movie Maker を使用し、書き出し方法やクレジットの付け方などを事前に学んだ。

(※文責: 伊藤祐樹)

### 3.4 他プロジェクトの映像制作

解決過程：4人が1人1つずつ他のプロジェクトに許可を頂いてから撮影を行った。そしてその撮った映像を基にそれぞれ Adobe Premiere Pro を使って編集を行い、30秒ほどの映像を制作した。Adobe Premiere Pro を使用し、字幕のつけ方や、トランジションのつけ方などを教えてもらいながら編集を行った。

(※文責: 工藤将真)

### 3.5 オープニング映像の制作

解決過程：アニメーションを使えるようになるために、Adobe After Effects の使い方をオープニング映像制作を通して学んだ。基礎知識を得るために、Web サイトや技術書を参考にした。

(※文責: 帯川大地)

### 3.6 函館”笑木”前が木になるプロジェクト映像の制作

解決過程：函館”笑木”前が木になるプロジェクトに参加した。スタッフの人や子供たちとコミュニケーションを取ることで信頼関係や人間関係の作り方を学んだ。この活動をカメラに収め1人1つ3分映像制作を行った。活動のリフレクションムービーを短期間で制作した。

(※文責: 武田仁司)

### 3.7 「函館～でんけん発見～」の制作

解決過程：映像の企画から行い、映像の企画案を文章や絵コンテとして表し、TA や先生方から添削を受けた。その後内容を固めた4つの映像作品案を市役所の方々とでんけんコンサート担当の方々から評価を受けた。結果、4つの案をまとめた映像制作を進めていくことに決定した。クイズを基に映像を進め、視聴者に考えさせることで伝統的建造物に興味を抱かせる作品を目指した。夏季休業期間を利用し、西部地区に来ていた複数の観光客のに声をかけクイズに答えている様子を撮影した。その後、編集を重ね、TA や先生方に指摘された点や不備のある映像を取り直す作業を行った。最終的に10月7日にカトリック元町協会で行われた「でんけんコンサート2017」の前座として本映像を流した。

(※文責: 伊藤祐樹)

### 3.8 「屋号展示～屋号を知る・押す・歩く～」のコンテンツ制作

解決過程：市立函館博物館を訪れ屋号について説明を受け理解を深めた。その後展示物の内容をメンバーで話し合った。そして再び同館を訪問し学芸員の方と展示物についての意見交換を行った。その後企画について先生方からのアドバイスをもらいながら話し合いを進め、模型を用いてプ

ロタイプを制作した。商店の沿革や屋号の由来等の質問項目が書かれた調査カードを用い、屋号を持つ商店を 24 軒調査した。その情報を基にコンテンツの制作を行った。

(※文責: 工藤将真)

### 3.8.1 屋号はんこの制作

解決過程：Adobe Illustrator を用いて屋号の形を制作し、それをレーザーカッターを用いて屋号はんこの制作を行った。制作に必要な MDF 板と木材は担当教員の方々と工房職員の西野さんに協力して頂いた。制作にあたって、大学院一年の奥村さんに制作方法等のアドバイスを受けた。他にも、持ちやすいようにはんこの角をやすりで削る等の工夫を施した。同様に、MDF 板を用いて屋号はんこを入れる入れ物の制作も行った。

(※文責: 帯川大地)

### 3.8.2 チラシ・イーゼルバナーの制作

解決過程：情報ブースでの前回の掛け軸展示に使われたものを参考にした。調査した屋号を取り入れて目につくようにした。屋号をたくさん並べ実際に見た人が思わず足を止めてしまうようにし、「こんな形、見たことありますか？」という一文も大きく入れ興味を持ってもらう工夫をした。また、チラシには調査対象者に対する謝意を表記した。たくさんの方々の協力で展示できたという感謝を示した。

(※文責: 武田仁司)

### 3.8.3 壁面の屋号パネル制作

解決過程：私たちが実際に調査した、西部地区の屋号を持つお店の情報を利用し、屋号パネルを制作した。パネルは私たちが調査した合計 24 軒分制作した。屋号パネルには西部地区の屋号やそのお店の名前、住所、沿革がかかれており、西部地区の屋号の存在や屋号が使われているお店について具体的に知ることができる。また、来客者が屋号パネルに目がつくような字の大きさや字体などにもこだわってコンテンツ制作を行った。

(※文責: 伊藤祐樹)

### 3.8.4 屋号パンフレットの制作

解決過程：大学院一年の奥村さんを中心に制作を進めた。表には西部地区のマップを用意し、そこにメンバーが調査した屋号の場所をマッピングした。裏には屋号はんこ用のスタンプ台紙を用意し、情報ブースに訪れた際に屋号パネルを見て読み方を考えながら押させるようにした。

(※文責: 帯川大地)

### 3.8.5 屋号パノラマの制作

解決過程：大学院一年の奥村さんを中心に制作を進めた。明治時代の函館のパノラマ写真と現在の函館のパノラマ写真があり、その写真に明治時代にあった屋号と私たちが調査した屋号の情報を掲載し、比較できるようにした。

(※文責: 工藤将真)

### 3.8.6 屋号 Web サイトの制作

解決過程：HTML、CSS、JavaScript を用いて Web サイトを制作した。自分たちが調査した屋号の一覧が載っており、屋号をクリックすると屋号の読み方、建物の写真、お店の沿革、店主さんの名称を知ることができる。屋号はんこを押すことができる屋号パンフレットの QR コードから見ることができるようになっている。

(※文責: 工藤将真)

## 3.9 一年間のプロジェクト活動変遷映像制作

解決過程：解決過程：これまでの活動を記して来た映像素材や、向上した映像編集技術を用いて一年間の変遷映像を制作した。様々な問題解決過程・実際の活動風景・屋号調査に協力して頂いた方々の映像が中心となっている。最終発表にも使用するために、わかりやすくしっかりと映像編集を心がけた。

(※文責: 帯川大地)

## 第 4 章 課題解決のプロセスの詳細

### 4.1 帯川大地の課題解決過程の詳細

帯川大地の活動は以下のとおりである。

- 5 月 オリジナル映像の制作
  - 西部地区フィールドワーク
  - 撮影機材使用方法、映像編集技術取得
  - 他プロジェクトの映像の制作
  - オープニング映像の制作
  - 市立函館博物館の見学
- 6 月 函館”笑木”前が木になるプロジェクトボランティア参加・映像制作
  - 博物館展示物についての話し合い
  - 屋号に関するインタビュー
  - 大三坂ビルヂングリノベーション活動参加
  - でんけんコンサート映像企画案発表
- 7 月 大三坂ビルヂングリノベーション活動参加
  - 博物館展示物プロトタイプ制作
  - でんけんコンサート用映像制作
  - 中間発表
- 8 月 西部地区での映像撮影及び屋号調査
  - 「函館～でんけん発見～」の映像編集
- 9 月 西部地区での映像撮影及び屋号調査
  - 「函館～でんけん発見～」の映像編集
  - 屋号はんこの制作
- 10 月 でんけんコンサートの設営・準備・リハーサル・上映
  - 「屋号展示～屋号を知る・押す・歩く～」の設営・調査
- 11 月 「屋号展示～屋号を知る・押す・歩く～」のコンテンツの手直し
  - 一年間の変遷映像の撮影・編集
- 12 月 最終発表
  - 報告書制作

本プロジェクトで最初に行ったことは、テーマ自由の約 1 分間の映像を制作する事であった。映像制作の経験が無いため、企画・撮影・編集までを一人で行うことで、映像編集の基本技術や難しさを学んだ。

他プロジェクトの映像制作では、初めて Adobe Premiere Pro を用いて編集作業を行った。未来大プロジェクト学習の一つである、マンガ工学プロジェクトに訪問・撮影し、決められた時間の中で撮影から編集を行った。効果音やテロップ等を初めて取り入れ、自分が好きな映像編集を心がけた。しかし、先生方に発表すると、「見えにくい、何を伝えたいかわからない」等の多くの指摘を頂き、以降の映像制作に活かした。

オープニング映像制作では、Adobe After Effects を用いて映像制作を行った。Web サイトや技術書を参考にし、基本的な使用方法を学んだ。しかし、短期間で初めてのことを行ったため、投げやりな部分も多く、応用することができない等の様々な課題が残った。

5 月後半には市立函館博物館に訪れ、情報ブースの見学や学芸員の方から屋号についての説明をして頂いた。屋号について無知だったため、新しい情報に感銘を受けた。

実際に自身が制作するという実感が湧かず、何をどうすれば良いのかがわからなかった。そのため、多くの不安が残った。その後の企画案の話し合いにおいては、最初は机上での作業が多く、イメージを掴むのが難しかった。しかし、安井先生から「クイックアンドラフ」という助言を頂き、模型を基にプロトタイプを制作した。イメージを掴むことができ、実際に手を動かすことの重要性を学んだ。

6 月には、でんけんコンサートに上映する映像企画案を考えた。これも最初は言葉だけの話し合いをしており、先生方に「全然わからない」という厳しいお言葉を頂いた。同時に絵コンテを書くイメージが伝わりやすくて良い事も教えてくれた。その後は実際に絵コンテを書くことで映像の流れやイメージを伝えることができるようになった。また、函館市役所でコンサート関係者の方々に企画案のプレゼンテーションを行った。私は端的に分かりやすく伝えることを意識し、クイズをテーマとした映像制作を提案した。関係者の方々から好評を頂き、制作することとなった。

7 月にはでんけんコンサート用映像の制作を行った。今までの映像制作を活かし、見る人の気持ちを考えるようになっていた。また、編集速度が格段と向上しており、成長を感じることができた。他にも TeX を用いてプロジェクト学習の報告書の制作を行った。TA に何度も見て頂き、修正することで期限までに完成させることができた。

8 月には、夏季休業期間を利用し、西部地区を訪れて屋号調査と映像撮影を行った。屋号調査では、実際に屋号を持つ商店にインタビューを行い、屋号の意味や商店の沿革を聞くと同時に西部地区の人達の暖かさに触れることが出来た。また、メンバー全員がほとんどの屋号を形だけで読めるまでに成長していた。映像撮影では、手ぶれや周囲の環境等にも気を使い撮影を行った。そこからは撮影した映像素材を編集してはメンバー間で見せ合い、何度もブラッシュアップを行い、足りない映像を撮影するために西部地区に出向くことの繰り返しだった。メンバーが少なく、全員が二週間のインターンを行ったために、活動時間があまり確保することが出来なかったが、作品の完成を目標に努力を重ねた。

9 月には、映像編集と屋号はんこの制作を行った。映像編集では細かい編集を主に行い、仮完成したものをでんけんコンサートの関係者の方々に見ていただいた。「全員の意見が詰まっておもしろい」などのコメントを頂いた。他にも色々な意見を頂き編集作業に勤しんだ。屋号はんこの制作では、「Adobe Illustrator とレーザーカッターを使えば作れそう」と、先輩の奥村さんにアドバイスを頂き制作を始めた。しかし、レーザーカッターを使ったことが無かったので、使用するために必要な修了証の制作から始めた。Adobe Illustrator で屋号の形を制作し、それをレーザーカッターに取り込むようにデータの変換を行った。はんこに必要な素材は工房職員の西野さんに相談しながら工房にある端材等を使用した。制作を進めていく内に自分なりのアイデアが浮かび、西野さんと相談することで実現することができた。初めてのことで戸惑いながらも、合計 24 個のはんこを制作することができた。

10 月には、でんけんコンサートと博物館の展示作業を行った。でんけんコンサートでは、10 月 6 日に会場でリハーサルを行い、実際に映像の投影を行ったところ、遠くからだと字幕が見えにくかったりする等の問題が発生した。急遽学校で編集をし、文字のストロークの追加やエッジを大きくする事でその問題を解決した。10 月 7 日のでんけんコンサート本番ではリハーサル通りに動

き、ミスなく終わることができた。お客さんの反応も良く、でんけんコンサートの関係者からも賛辞の言葉を頂き、一安心することができた。博物館の展示では、10月13日に市立函館博物館の情報ブースで展示物の設置を行った。10月14日には、来客者の行動を観察し、展示物の改善に必要な情報収集を行った。新聞に掲載されるなどの結果を残し、西部地区への貢献を実感することができた。

11月には、変遷映像の制作とコンテンツの手直しを行った。変遷映像では、これまでの活動してきた様子を映像として残した。これまでの苦労や協力して頂いた方々の様子も見る事ができる。コンテンツの手直しでは、屋号はんこが汚れていたために表面にボンドを塗り、乾かすことで汚れの軽減ができた。

12月には、最終発表に使用するために、「函館～でんけん発見～」に字幕をつけた。他にも期末報告書の制作も進めた。

(※文責: 帯川大地)

## 4.2 武田仁司の課題解決過程の詳細

武田仁司の活動は以下のとおりである。

- 5月 オリジナル映像の制作
  - 西部地区フィールドワーク
  - 撮影機材使用方法、映像編集技術取得
  - 他プロジェクトの映像の制作
  - オープニング映像の制作
  - 市立函館博物館の見学
- 6月 でんけんコンサート映像企画案発表
  - 函館”笑木”前が木になるプロジェクト参加・映像制作
  - 博物館展示物についての話し合い
  - 屋号に関するインタビュー
  - 大三坂ビルディングリノベーション活動参加
- 7月 大三坂ビルディングリノベーション活動参加
  - 博物館展示物プロトタイプ制作
  - でんけんコンサート用映像制作
  - 中間発表ポスター制作
- 8月 西部地区での映像撮影及び屋号調査
  - 「函館～でんけん発見～」の映像編集
- 9月 西部地区での映像撮影及び屋号調査
  - 「函館～でんけん発見～」の映像編集
  - 「屋号展示～屋号を知る・押す・歩く～」チラシ・イーザーバナーの制作
- 10月 でんけんコンサートの設営・準備・リハーサル・上映
  - 「屋号展示～屋号を知る・押す・歩く～」の設営・調査
- 11月 「屋号展示～屋号を知る・押す・歩く～」のコンテンツの手直し
  - 一年間の変遷映像の撮影・編集
- 12月 最終発表ポスター制作



## 報告書制作

5月は、まず最初にテーマ自由の1分間の映像制作を行った。ゴールデンウィーク中に何を制作するか考えた。ゴールデンウィーク後半になってようやく何を撮るか決定した。ここで企画することの難しさを知った。自分は料理レシピを伝える映像を撮影した。1人で撮影、編集を行い、どうすれば映像を見栄え良く伝えるか、まだ制作経験が浅いため試行錯誤し取り組んだ。西部地区へのフィールドワークでは、改めて函館市西部地区を見ることで伝統的建造物の多さに気づいた。これまでは、よく見たり耳にする観光名所しか見ていなかったのが、古い建物を見ていく内に「昔ながらのものを大切にしている街」だと感じた。深く見つめればまだまだ西部地区の魅力がたくさんあるのではないかと考え、この地域の古き良き物を函館市民に伝えていきたいと思った。OSMO、ハンディカム、アクションカム、Adobe Premiere Proなどの撮影機材、映像編集ソフトの使い方を初めて学び、自分の映像制作方法の選択肢が広がった。また、カメラワークなどの撮影技術について学んだ。他プロジェクトを撮影し編集するという映像制作を行った。私はECMプロジェクトへ潜入した。まず、初めて撮影交渉を行い撮影許可をいただいた。とても緊張したがフィールドワークで撮影など行う時にはとても重要なことなので今後も相手に失礼の無いように心掛けていく。撮影素材を編集し先生やTAの方に指摘を受けた。カメラワークがまだよくなかったり、テロップの色、大きさ、位置の改善などまだまだ至らない点が多く、撮影や編集の練習がたくさん必要と感じた。オープニング映像制作でAdobe After Effectsの使い方を学んだ。アニメーションの難しさを知るとともに、使いこなすことができれば視聴者を引き付ける表現も可能だと感じた。アニメーションを学んだことで表現できる幅が広がった。市立函館博物館の情報展示ブースに何か展示するというので博物館を見学し、学芸員の方にお話を聞いた。そこで、屋号についてのお話を聞き屋号というものを知った。その後、西部地区でフィールドワークをしていると思わず屋号を探してしまうようになった。新たな街歩きの提案として屋号に関する制作物を情報展示ブースに展示すると面白いのではないかと感じた。

6月は、でんけんコンサート映像企画案を函館市役所で発表した。私たちはそれぞれ4つの案を用意しプレゼンテーションをした。私は大三坂ビルディングドキュメンタリーというものを提案した。でんけん担当の方からは上映の10月にはまだ大三坂ビルディングが完成していないため、映画予告のようなものを入れるとよいと言われた。でんけん担当の方の貴重な意見を映像に取り入れたと考えた。函館”笑木”前が木になるプロジェクトに参加し、2日間カメラを回し映像制作を行った。短期間の制作だが編集し、映像を制作できたので、作業技術の向上を感じ取ることができた。博物館展示物は屋号に関するもので決まった。その展示物の企画と改善を繰り返した。話合うだけで案を考えようとし、煮詰まっていたところ、実際に作ってみようという先生のアドバイスで話し合うだけの会議を止めた。まずは、簡単なものを作ってから話し合っていくことを教わった。商店などを回り、展示物に使う素材として屋号に関するインタビューを行った。事前に電話でアポイントメントを取ったり、撮影可能か店主の方に確認を取ったりと事前の準備が必要だった。事前準備をしなかった時の失敗がある。時間が余ったのでアポイントメントなしでインタビューをしようと思ったが、店主の人に怒られて追い返されたことである。この経験を踏まえ、改めて事前のアポイントメントなどの礼儀がとても重要だと実感した。フィールドワーク講座でも学んだが、取材相手との人間関係をしっかりと作るということの大切さを体験した。大三坂ビルディングリノベーション活動に参加した。でんけんコンサートで上映する映像案の1つということもあって、積極的にインタビューなどを行った。スタッフの方に西部地区の魅力を教えていただいたり、地域の人と一緒にリノベーション作業をし、函館の町に愛着をもってほしいといったお話をしていただいた。映像の構成をしっかりと固める材料の1つにもなった。

7月は、博物館展示の企画に関して、実際に作ってみるということで簡単なプロトタイプを制作した。制作することで展示物企画案の方向性が短時間でまとまり、実際に取り組んでみることの大切さを知った。情報展示ブースに、屋号を壁一面にたくさん貼り、天井にも貼るという、インパクトの強い展示をすることになった。そして、屋号クイズとして屋号を押印できる展示もすることにした。博物館の展示をお客さんが見た後には、街を歩いているときに思わず屋号を探してしまうような状況にさせていく。その状況に面白みを感じたので、お客さんを「屋号中毒にする」ということを目標に展示を計画している。でんけんコンサートに上映する映像のプロトタイプを制作した。制作していく中で、どういうことを相手に伝えたいのかわからなくなった。映像の構成をしっかりと考えないと良い映像を作っていくことはできないので、制作することの難しさをさらに痛感した。中間発表の際に展示する、ポスターの制作を行った。前期活動を A1 用紙 2 枚にまとめるのは、情報量が多く、とても大変だった。文章やレイアウトの添削を何度も受け、自分が作っていて気づかない指摘もあり、とても勉強になった。また、Adobe Illustrator を使用するのも今回が初めてだったので使用方法を勉強した。ポスターを見栄え良く作るために、写真の大きさを揃えたり、たくさんのレイアウト例などを教えていただき、後期のポスター作りに生かせることを多く学んだ。

8月は、屋号調査を行い、合計で 24 件の調査を行うことができた。屋号の由来やお店の歴史などをメインに調査した。本来はアポイントメントを取るということが常識だが、アポイントメント無しで、突撃インタビューという形で行った。そのため取材そのものを断られたりすることも多かったが、店主の方が知っていること、思っていることをストレートに聞くことができたのではないかと思う。調査を行う中でわかってきたことが、ほとんどの商店の方が屋号の由来を知らないということがわかった。何件かはビデオカメラを回しながらの取材を行い、映像として残すという活動もしてきた。でんけんコンサートで上映するタイトルが「函館～でんけん発見～」というものに決まった。内容としては 1 人のレポーターが函館西部地区の魅力をクイズ形式で紹介していくもので、西部地区にいた実際の人にクイズを出題し、答えていただくといったことも組み込まれている。撮影地や画角を考え見やすい映像作りに取り組んだ。一般の方々にクイズ出題するという撮影はとても苦労していた。撮影した映像素材を Adobe Premiere Pro で編集した。主に大三坂ビルディング部分の編集を行った。実際に編集してみると素材の足りない部分やピントが合っていないなど撮ってきた映像素材でカバーできないということがわかり再び撮影しに行くことになった。絵コンテをしっかりと考えておいたり、撮影した後の映像チェックがとても大事にということを知ることができた。また、撮影したものが形になっていく映像編集の面白みも感じる事ができた。

9月は、でんけんコンサートで上映する映像を市役所のでんけんコンサート係の方と西部地区でんけん保存会の方々に仮上映という形で見ていただいた。大変面白い映像という声をいただいた。そして、その場でアドバイスをいただき、さらに本番までの間修正をかけていった。選挙ポスターが映り込んでしまっていたのでモザイクで隠す修正を施した。モザイクをつけるのはとても大変な作業なので撮影するときに、選挙ポスターや車のナンバーがあるかなどあらかじめ確認して映りこまないように撮影していく必要があると感じた。他に、修正点として、音量が一定ではないということを受け、音量レベルを統一し、聞き取りやすい大きさに設定した。博物館展示物制作がスタートし、イーザーバナーとチラシの制作をメインに Adobe Illustrator を使い取りかかった。目に止めてもらうために、屋号を大きく数多く載せてインパクトのあるものと考え作った。「こんな形、見たことありますか？」と問いかけることによって見た人に興味を引くようにした。消火栓の上に貼るため、一部分穴をあけるのも考慮した。チラシの方には屋号調査に協力して頂いた、皆様に感謝の文を添えた。

10月は、でんけんコンサートの本番となっており、7日が本番当日であった。映像制作では前日まで細かく修正を行い、ギリギリまでタイトルについて悩んだ。モザイク加工、音量調整、ナレーション修正など確実にいき、本番に臨んだ。本番前日に会場で設置作業を行い、コンサート会場で映像を流すと文字が見えにくい等の問題が出てきたのでそれに関する修正も行った。本番当日、上映中にクイズが出題されるとお客さんたちが座席の回りにいる人たちと話しながらかけている姿が見受けられた。西部地区でんけん保存会会長にももっと長く見ていたかった等の声もいただいた。お客さんが終始楽しみながら見てもらうことができたので飽きない映像制作ができたのではないかと。博物館展示物設営もこの月にあり、映像編集とのダブルワークで両方進捗が出るように、しっかりとスケジュール管理も行った。それぞれが担当した展示物を市立函館博物館に持っていき設営作業を行った。どこに何を設置するか、人の動きの流れを想定しながら何度も入念に検討した。その結果、調査屋号紹介、キャプション、屋号パンフレット、屋号はんこという流れで展示物が見えるように設置した。一般公開日初日に、人の動きを調査し、展示物の問題を発見するために、動線調査というものを行った。調査を行うと、情報ブースに入りすぐに屋号はんこに行ってしまう、他の展示物についてはあまり見ていないということがわかった。はんこの答え合わせとして屋号紹介の部分を見ている人はいたが7割ほどの人が屋号パンフレットにはあまり見向きもしていなかった。それは、パンフレットが小さく、全体図や文字が見えづらいといった問題だった。子供は高さの問題で見ることができていなかった。キャプションに関しても小さいという問題が見えてきた。屋号はんこはインクの汚れがどうしてもはんこについてしまい、黒くなってしまうことが明らかになった。屋号展示を見終わった人に展示の感想を聞いてみると、屋号を知っている人から、昔、こういう屋号があったとお話を聞くこともできた。お年寄りたちは屋号トークに花を咲かせているくらい昔は身近に屋号があったのだと感じた。感想の中で一番多かったのがはんこ体験が面白かったという声だった。知らない人でも屋号を楽しめるコンテンツとしてとても良いとわかった。

11月は、屋号調査をし、博物館に掲載を許可して頂いたお店にチラシ配り、無事展示できたことをお知らせしに再び訪れた。お店の方々に新聞で見た、実際に博物館に行ってきた良かった等のお声を頂きました。新聞に掲載して頂いたことはとても影響力が大きく、展示を見てくれるきっかけになっているのではないかと考えた。屋号はんこの修正を行った。屋号はんこが黒く汚れる問題を解決するために、はんこの表面をやすりで削り、薄くボンドで塗りコーティングを行い、拭き取りやすい状態にすることで黒い汚れがとれるのではと考え、実行した。しかし、元々ついていた汚れが伸びてしまい、汚い感じになってしまったり、木という素材感が薄れてしまった。今後も、さらなる改善が必要と感じた。これまでの活動をまとめた変遷映像制作を行った。その内容は、自己紹介やでんけんコンサート映像のメイキングなどを制作した。Adobe After Effectsなども使いながら制作し、1年の集大成と言える映像を作った。そして、最終発表用に今までの活動をまとめた映像も制作した。最終発表という場の雰囲気を考え、落ち着いた真面目な映像を制作した。最終発表のポスター制作では、これまでの活動をA1用紙2枚にまとめるのはとても大変だった。写真を多く入れ、具体的にどのようなことかわかりやすくした。

12月は、仮発表を行い、ポスターの添削を受けた。それを受け色使いなどを改善し、ポスターが完成した。最終発表日には、博物館展示のチラシを置き、宣伝活動も行った。そして、でんけんコンサートで上映した作品を流し、目につくようにし、興味を引き付け、YouTubeで見れることも宣伝した。

(※文責: 武田仁司)

### 4.3 伊藤祐樹の課題解決過程の詳細

伊藤祐樹の活動は以下のとおりである。

- 5月 オリジナル映像の制作  
プラネタリウムプロジェクトの映像の制作  
オープニング映像の制作  
市立函館博物館見学  
西部地区フィールドワーク
- 6月 市役所での企画案発表  
博物館展示物についての話し合い  
大三坂ビルヂングリノベーション作業  
函館”笑木”前が木になるプロジェクトへの参加・映像制作  
屋号に関するインタビュー
- 7月 でんけんコンサート用映像制作  
中間発表スライド制作  
中間発表用原稿制作  
中間発表プレゼンテーション
- 8月 西部地区での映像撮影及び屋号調査  
「函館～でんけん発見～」の映像編集
- 9月 西部地区での映像撮影及び屋号調査  
「函館～でんけん発見～」の映像編集  
屋号パネルの制作
- 10月 でんけんコンサートの設営・準備・リハーサル・上映  
「屋号展示～屋号を知る・押す・歩く～」の設営・調査
- 11月 「屋号展示～屋号を知る・押す・歩く～」のコンテンツの手直し  
一年間の変遷映像の撮影・編集
- 12月 最終発表プレゼン資料制作  
最終発表プレゼンテーション  
報告書制作

5月の最初の活動では、ハンディカム、OSMO など様々な撮影機材の使い方を教わり、実際にそれらを使用し校内の撮影を行った。またゴールデンウィーク中を利用し、オリジナル映像の制作を行った。内容は、映像のテーマを自由に定め、撮影、編集を行い、ゴールデンウィーク明けまでに制作するというものであった。映像編集ソフトは Movie Maker を使用し、編集を行った。私は未来大学の風景や生徒、先生方の撮影を最初の活動で行っていたため、これらの素材を使用し、約1分程度の映像を制作した。BGM やテロップなどを使用した。本プロジェクトでの初めての映像制作であったため、撮影や編集の難しさを感じた。他プロジェクトの映像の制作では、プラネタリウムプロジェクトの活動風景を撮影し、編集した。今回の映像制作では、TA や先生方から映像の構成、撮影技術、編集技術や Adobe Premiere Pro の使い方を事前に学び、これらを意識して映像制作を行うことができた。

オープニング映像の制作では、Adobe After Effects を使用し、30 秒ほどの映像を制作した。Adobe After Effects の操作になかなか慣れず、プロジェクト活動時間外でも制作に多くの時間を費やした。上映時に先生方からは、もっと多くの映像を見て学ぶことが大切だとアドバイスを受けた。市立函館博物館見学では、様々な展示品を拝見し、情報展示ブースでの展示品内容の話し合いを行った。展示品内容の話し合いの中で屋号について説明を頂き、函館の魅力の 1 つであると教わった。今後の展示品制作において、屋号について魅力を伝える作品を制作していく方向性となった。西部地区フィールドワークでは、函館の魅力を探するため、様々な伝統的建造物を訪れる事や、映像撮影を行うなどした。伝統的建造物や屋号を実際に見る事によって、これらに対する興味が高まり、その後の博物館展示物企画に活かす事ができた。映像撮影では、手ぶれが起きている、またフレーミングが合っていないなどのミスを活動の中で見直すことができた。

6 月の活動では、函館市役所を訪れ、でんけんコンサート用映像の企画を提案し、今後の映像制作について話し合いを行った。話し合いの中で、コンセプトをしっかりと立て、伝えたいことが明確な映像制作が重要だと学んだ。そして今後の映像制作の方向性を定めることができた。博物館展示物の話し合いでは、企画を行う際には話し合うだけでなく、実際にプロトタイプを制作することや絵コンテなどに表すことも重要な行動の 1 つであると学んだ。大三坂ビルディングリノベーション作業では、その場の様子を実際に撮影し、映像を制作する練習だけでなく、函館の景観を守る活動をし、函館の活性化に貢献している人々のお話を聞き、函館の魅力を知る良い機会となった。函館”笑木”前が木になるプロジェクトへの参加・映像制作では、2 日間の撮影期間、3 日間の編集期間で 3 分間の映像を制作し、映像制作の練習をする事ができた。また本活動でも、函館に貢献している人々とお話をしながら、函館の魅力を知ることができた。屋号に関するインタビューでは、実際に屋号を所持している建物の方から、屋号の由来、これまでの沿革などのお話を聞き、建物やその商店を営んでいる方の写真撮影を行うことができた。インタビューの日程と時間の調節を行う事やインタビューで出来るだけ情報を集めるなど大変な活動であると感じた。また取材に応じてもらえない、予約をせず訪問し、マナーの問題で追い返されるなど、インタビューの難しさを体験することもできた。

7 月には、でんけんコンサートに向けての映像制作を行った。その映像を上映した際には、手ぶれが気になる、コンセプトが分からないなど様々な課題点を知ることができた。そして中間発表に向けて私は中間発表用原稿作成と中間発表スライド制作、また当日のプレゼン担当を受け持った。私は先に原稿の制作を行い、それに従ってスライドの制作を行った。原稿、スライド制作では、私たちが前期で得たもの、学んだものを書くという点で難しさを感じた。しかし同時に私たちが前期で得たものについて確認することもできた。当日のプレゼンでは、パソコン画面を見てプレゼンしていることが多く、その点で多くの指摘を受けた。また、屋号に共感して頂いたり、方向性が分かりやすいなどの良い指摘も頂くことができた。

8 月の博物館展示物制作では、西部地区の屋号をもつお店を合計 24 軒訪問して、お店の方にインタビューを行った。調査した内容は屋号の読み方や由来、お店の名前や沿革、写真掲載の許可などである。調査する中で、もうすでに商売を行っていないなかったり、主人が不在であったり、取材を断られることも多く、調査を行うことの難しさを知った。しかし、二手に分かれてエリアを分割して調査を行ったり、屋号を持つお店の密集地帯を事前に調べ足りするなどして、調査の効率化を行いながら、調査を行った。またでんけんコンサートに向けた映像制作では、制作する映像についてもう一度話し合いを行い、私たちは「函館～でんけん発見～」という題名の西部地区クイズ映像を制作することに決定し、本格的に映像の撮影を開始した。映像の内容は、西部地区の屋号や坂、伝統的建造物に関する問題を一般の方にクイズ形式で答えてもらうといった内容の映像を制作した。

一般の方々にはなかなか出演に応じてもらえず、とても苦労した。それでも諦めず声をかけ続け、全ての問題を一般の人々に答えてもらい、映像に出演してもらうことができた。また、ハンディカムや映像のブレを軽減するスタビライザーなど様々な機材を用いながらより見やすい映像の撮影を行った。撮影した素材を Adobe Premiere Pro を利用し、映像編集を行った。何度も映像の確認を行い改善点を見つけ、何度も西部地区を訪れ映像の撮り直しを行い、より良い内容の映像に仕上げた。

9月の博物館展示物制作では、調査したお店の情報をもとに、複数の展示物制作を行った。その制作する展示物をメンバーで分担し、制作を開始した。私は展示ブースの壁面に貼り付ける「屋号パネル」を制作した。Adobe Illustrator を利用し、屋号パネルに印刷するための屋号やお店の名前、住所、お店の沿革について書かれているイラストファイルを制作した。来客者が見やすく、興味を持ちやすくなるような字体、位置、字の大きさなどを心がけた。その後、紙面に印刷し、貼れパネに貼り付け、カッターで切り取りを行い、パネルを完成させた。映像制作では、でんけんコンサートでの上映前に市役所のでんけんコンサート係の方と西部地区でんけん保存会の方々に制作途中の映像を見ていただき、レビューを頂いた。「面白くて時間が短く感じた」「撮影の頑張りが見える」などの評価を頂くことができた。車ナンバーのモザイク補正などの指摘を受け、でんけんコンサートに向けてその後再び準備を進めた。

10月の博物館展示物制作では、各メンバーそれぞれ展示物制作を行い、10月13日に市立函館博物館の情報ブースに私たちの制作した展示物の設営を行った。そして、10月14日に来場者に私たちの制作物を見ていただき、はんこの体験をしてもらった。その際に、私たちは来場者の情報ブースを訪れた人の動きを紙面に記しながら調査し、レビューを行った。その結果から屋号はんこが好評だった、キャプションを見ている人が少なかったなどの事実を知ることができた。また、見ていただいたお客様からは「はんこ体験が面白かった」「屋号がとても懐かしく感じた」などの感想を頂くことができた。映像制作では10月6日まで映像の手直しを行い、10月7日に開催されたでんけんコンサートで映像作品「函館～でんけん発見～」を上映する事ができた。でんけんコンサート関係の方やアダム・スミス先生から「映像が楽しくとても短く感じた。」「とてもよかったです。」などの言葉をいただくことができた。

11月は調査したお店を再び訪れ、展示させていただいたお礼と私たちの展示ブースの宣伝を行いました。訪れた際、「新聞で見たよ。」「うちの孫が展示ブースのチラシを持ち帰ってきたよ。」など、すでに知られている事が多く、喜びとして実感できた。そして、調査した紙面を参考にし、展示物の改善案を話し合った。結果的にキャプションの文字を大きくすることと、汚れたハンコをもう一度作り直す事に決定した。また、今年度の函館山カメラがこれまで活動してきた内容の変遷映像を制作した。これまで映像を制作してきた技術を活かし、6分程度の映像が完成した。こちらの映像は YouTube で公開した。また成果発表会に向けて、プレゼン資料制作、活動紹介映像の制作も行った。プレゼン資料はフォントの拡大、統一した色彩などを心がけ、より見やすい資料制作を行った。活動紹介映像は、発表する場の雰囲気や考慮して、きっちりとした真面目な映像に編集した。

12月は成果発表会の仮発表を行い、プレゼン資料や映像、ポスターに関する指摘をいただいた。仮発表は2度行い内容を添削し、12月の成果発表会でプレゼンを行った。発表の面では、「自信をもって発表できていた」「展示物や映像などのコンテンツを見せながらの発表だったので活動のイメージがしっかり分かった」など様々な評価をいただいた。内容の面では、「屋号に着目したのが面白い」「制作したものの内容と目的がとても分かりやすい」「目的が達成されたのかが分かりにくい」などといった評価を頂いた。

## 4.4 工藤将真の課題解決過程の詳細

工藤将真の活動は以下のとおりである。

- 5月 オリジナル映像の制作
  - 他プロジェクトの映像の制作
  - オープニング映像の制作
  - 西部地区へフィールドワーク
  - 市立函館博物館の見学
- 6月 市役所での企画案発表
  - 大三坂ビルヂングリノベーション作業
  - 函館”笑木”前が木になるプロジェクト参加・映像制作
  - 博物館展示物についての話し合い
  - 屋号に関するインタビュー
- 7月 博物館展示物プロトタイプ制作
  - でんけんコンサート用映像制作
  - 中間発表スライド制作
  - 中間発表原稿制作
  - 中間発表プレゼンテーション
- 8月 西部地区での映像撮影及び屋号調査
  - 「函館～でんけん発見～」の映像編集
- 9月 西部地区での映像撮影及び屋号調査
  - 「函館～でんけん発見～」の映像編集
  - 屋号 Web サイトの制作
- 10月 でんけんコンサートの設営・準備・リハーサル・上映
  - 「屋号展示～屋号を知る・押す・歩く～」の設営・調査
- 11月 「屋号展示～屋号を知る・押す・歩く～」のコンテンツの手直し
  - 一年間の変遷映像の撮影・編集
- 12月 最終発表プレゼン資料、原稿制作
  - 最終発表
  - 報告書制作

5月は、最初のプロジェクト活動で撮影機材の説明と使い方について教わり、学校の外や学校内でDJIなどを使って撮影を行った。そして最初の課題としてゴールデンウィーク中にテーマ自由の1分間のオリジナル映像を制作するという課題を与えられた。私はゴールデンウィークに旅行に行ったのでその旅行中になるべくカメラを回して素材を集めた。初めて企画、撮影、編集などを全て行い、映像を制作することの難しさがわかった。他プロジェクトの映像の制作では、他プロジェクトの作業場所へ行き、許可を頂いて作業風景を撮影させてもらったり、インタビューなどを行い、その映像を編集した。実際に許可をもらって撮影をしたり、インタビューを行うという体験を初めて行った。また、Adobe Premiere Proを初めて使って映像の編集を行い、基本的な映像編集技術を学んだ。映像を先生方に見せた際には、撮影する時のカメラアングルや、テロップを入れ、

際の注意点などのアドバイスを頂いた。オープニング映像の制作では Adobe After Effects を使って映像を制作した。最初はまったく使い方がわからなかったが Web サイトや技術書を見て使い方を学んだ。また、オープニング映像などを作るにあたって、色々な映像を見て勉強することが大切だと学んだ。西部地区へのフィールドワークでは、実際に西部地区へ行き魅力を自分たちで探しに行った。実際に訪れてみないと知らなかった部分や気づかなかった魅力がたくさんあり、映像制作の企画を考える上でのアイデア出しに活かすことができた。市立函館博物館の見学では情報ブースの展示物のテーマである屋号についての説明をいただいた。初めて屋号というのを知り、歴史ある街函館ならではの魅力を感じた。そして、屋号について興味を持ってもらえるような展示物を制作したいと感じた。

6月には、市役所においてでんけんコンサートの映像企画案のプレゼンを行った。企画案のアイデア出しの際には、伝えたいことをしっかりと考え、それに相応しい映像作りが大事だと教えてもらい、映像企画を行った。私たちは4つの案を考えそれぞれ1人1つずつプレゼンを行い、評価を頂いた。私は屋号映像についてプレゼンした。評価の結果、4つの映像を制作することになった。市役所の方にプレゼンをするのは良い経験になった。私たちは、ボランティア活動にも参加した。大三坂ビルディングのリノベーション作業では、函館の景観を守る活動をしている人々のお話を聞き、その活動を自分たちでも体験することができた。私たちは、このような活動を社会に発信していきたいと感じた。函館”笑木”前が木になるプロジェクトへのボランティア参加では実際に撮影を行い、映像制作を行った。短期間で映像編集を行う技術を得ることができた。市立函館博物館展示物の企画案の話し合いでは、先生方からの企画案の批評を頂きそれを基に話し合いを行った。展示物などの話し合いの際には模型などを使って考える方が良いことを学んだ。そして展示物の案が固まりプロトタイプを制作した。また、博物館展示物を制作するために屋号を持つ商店への取材を9件行った。この取材では、電話でアポイントメントを取ろうとしたところ、取材を拒否されたり、撮影させていただけなかったことがあった。また、屋号がある商店を見つけてアポイントメントなしで取材をしようとしたところ追い返されてしまったこともあった。このような経験を通して取材の大変さや難しさを体感した。

7月には、中間発表で流す映像として、でんけんコンサート映像のプロトタイプを制作した。この映像制作を通して映像編集の技術を向上することができた。しかし、構成を考えるのが難しく、映像を構成することの難しさを学んだ。中間発表スライド制作と原稿制作では、先生方やTAから何をしてきたかだけを書くのではなく活動してきたことを通して何を得たのかを書くというアドバイスや見やすいスライドのアドバイスをいただいたのでそのアドバイスを基にスライドと原稿の制作を行った。

8月は、屋号を持つ商店を合計24軒調査した。商店に人がいなかったり、店主さんが不在だったり、大変な調査だった。調査していく中で、屋号の由来を知っている店主さんは5軒ほどであり、由来を知らないお店が多いことなどもわかった。また、でんけんコンサート映像制作に向けて、映像の企画を再度話し合い前期で出た4つの映像案の一つにした映像を作ることになった。映像の内容は、屋号や坂についてなどの函館西部地区に関するクイズを一般の人々に応えてもらうという内容である。その企画を基に西部地区に行き、撮影を行った。手振れがあったり、うまくインタビューができなかったりしたので、何度も撮影を繰り返し行った。一般の方にインタビューをしようとしても断られることが多く、大変さが分かった。

9月の博物館展示物制作は、4人で手分けして展示物の制作を行った。私は、Webサイト制作を担当し、HTML、CSS、JavaScriptなどを用いて屋号Webサイトを制作した。私たちが調査した屋号を持つ商店の屋号が載っており、屋号をクリックするとそのお店に関する情報が閲覧できるよ



うにした。Webサイトを制作するのは初めてだったので苦労した。映像制作では、仮の映像を完成させ、市役所に行きまちづくり景観課に方と伝統的建造物保存会の方々に仮発表を行い、素晴らしい映像だという評価をいただいた。モザイクをする部分などの修正点を教えていただき、本番までに修正を行った。

10月7日にはでんけんコンサートが行われ、私たちが制作した映像作品「函館～でんけん発見～」を上映することができた。映像を見たでんけんコンサート会長からは「もっと長く見ていたかった」といったコメントをいただいた。その後、10月13日に市立函館博物館の情報ブースに私たちが制作したコンテンツの設置を行い、翌日、展示が開始された。展示開始初日には、情報ブースを訪れた人の行動マッピングを行い、情報ブース訪問者がどのような行動をしていたかを観察した。行動マッピングの結果、屋号はんこはほとんどの人が利用してくれたことや屋号の説明を書いたキャプションが見られていないこと、屋号はんこがインク汚れてしまうなどが分かった。情報ブースを訪れた人からは、「はんこ体験が面白かった」「屋号がとても懐かしく感じた」などの感想をいただくことができた。また、屋号についての展示が、新聞にも掲載された。屋号パンフレットを持ち歩いて、西部地区を歩いている人を見かけたという情報があり、屋号を街歩きの手段としてもらうことができたと思う。

11月は調査した商店を訪れ、調査のお礼と博物館展示のお知らせをしに行った。新聞を見たという人が多くいて、うれしさを実感することができた。動線を調べた結果から、はんこをやすりで削ってボンドを塗り、はんこが汚れないようにした。しかし、汚れが消えなかったためさらなる改善が必要であることがわかった。また、今年度の函館山カメラプロジェクトの変遷映像を制作し、Youtubeにアップした。最終発表の際に見せる映像として私たちの活動を紹介した映像を制作した。

12月は最終発表準備のために発表用プレゼン資料と原稿を制作した。プレゼン資料と発表内容について教員にレビューをもらい、修正を行った。

(※文責: 工藤将真)

## 第5章 結果

### 5.1 プロジェクトの結果

プロジェクトの結果として以下のように整理できる。

- 西部地区フィールドワーク
- 映像撮影技術の習得
- オリジナル映像の制作
- 他プロジェクトの映像制作
- オープニング映像の制作
- 函館”笑木”前が木になるプロジェクト映像の制作
- 「函館～でんけん発見～」の制作
- 「屋号展示～屋号を知る・押す・歩く～」のコンテンツ制作
- 一年間のプロジェクト活動変遷映像制作

(※文責: 帯川大地)

#### 5.1.1 西部地区フィールドワークについての結果

函館西部地区の魅力を発見し、博物館展示やでんけんコンサートの案を考える上での素材収集ができた。博物館展示での屋号に関するインタビューでは、アポイントメントを事前にとっておくことで、商店の店主が事前に資料を用意してくださり、屋号について深く知ることもできた。また、アポイントメント無しで行ったところの中には、「礼儀がなっていない」と言われ追い返された事もあり、アポイントメントの重要性を知った。

(※文責: 武田仁司)

#### 5.1.2 映像撮影技術の習得についての結果

OSMO・ハンディカム・アクションカムの計3つの撮影機材の使用方法を学んだ。そして、フレーミング、カメラアングルを勉強し、良い映像を撮っていくための基本を学ぶことができた。撮影の角度や視点、フレームの大きさ、ピントの合わせ方といったことを考えながら、フィールドワークやインタビューの際に活用することができた。

(※文責: 武田仁司)

#### 5.1.3 オリジナル映像の制作についての結果

他プロジェクトの許可を頂き、メンバーがそれぞれ異なるプロジェクトを撮影した。活動風景の撮影をしたり、インタビューをして、今後の抱負などを語ってもらった。それを基に映像編集を

行った。フレーミングや構成を意識したり、効果音を取り入れるなど、以前よりも技術力の向上が見られた。

(※文責: 武田仁司)

#### 5.1.4 他プロジェクトの映像制作についての結果

他プロジェクトに潜入し、メンバーがそれぞれ異なるプロジェクトを撮影した。ECM、ファッションテック、プラネタリウム、マンガ工学に潜入した。活動風景の撮影をしたり、インタビューをし今後の抱負などを語ってもらった。オリジナル映像の時より良い映像が撮影できていた。

(※文責: 武田仁司)

#### 5.1.5 オープニング映像の制作についての結果

Adobe After Effects を使い、アニメーション制作をした。アニメーションに触れ映像素材などが無い分細かい作業が必要であった。そのため、試行錯誤が必要であり、うまくいかないことも多かったが、新しい表現を使うことができた。

(※文責: 武田仁司)

#### 5.1.6 函館”笑木”前が木になるプロジェクト映像の制作についての結果

函館駅で行われた、函館”笑木”前が木になるプロジェクトに参加した。ここで撮影したもので映像をそれぞれ制作した。3日間という短い期間の中での映像制作だったがなんとか完成させることができた。参加中も何か面白いものを撮ることはできないかと考えて撮影した。ただ漠然とカメラを回すではなく、考えて回すこともできていた。

(※文責: 武田仁司)

#### 5.1.7 「函館～でんけん発見～」についての結果

プロジェクト学習が始まってから約5か月間の期間を使い制作を進めた。最初はメンバーが一人一つの映像制作を行う予定だったが、メンバー間で話し合った結果、全員の案をまとめた一つの映像制作を進めることとなった。伝統的建造物に関するクイズを基に話が進められていき、考えながら見ることで身近に感じる事が出来るように制作した。本映像は10月7日にカトリック元町協会で行われたでんけんコンサートの前座にて上映した(図1)。他にも、ボランティア活動に参加していた大三坂ビルディングのお披露目会でも本映像を上映した。



図 1. でんけんコンサートでの上映様子

(※文責: 武田仁司)

### 5.1.8 「屋号展示～屋号を知る・押す・歩く～」のコンテンツ制作についての結果

博物館の学芸員の方や教員の方々と連携しながら、「屋号パネル」「屋号はんこ」「イージーバナー・チラシ」「屋号パンフレット」「屋号パノラマ」「屋号 Web サイト」を制作した。「屋号パネル」では、実際に調査した屋号の情報を利用し、そのお店の名前、住所、沿革がかかれており、西部地区の屋号の存在や屋号が使われているお店について具体的に知ることができる。「屋号パンフレット」では、計 24 個の屋号を場所を記した地図とそれらのスタンプ台紙を用意した。そこに「屋号はんこ」を制作し実際に読み方を考えながらスタンプラリーを行うことで、屋号を身近に感じれるようにした。「イージーバナー・チラシ」では、一目で屋号展示が行われているように制作した。チラシは調査に協力して頂いた商店全部に届けると同時に感謝の言葉を述べた。「屋号 Web サイト」では、屋号一覧と読み方・建物の写真・お店の沿革・店主さんのお名前などを知ることができる。また、屋号パンフレットに QR コードを載せ、どこでも閲覧可能にした。これらを市立函館博物館の情報ブースにて展示を行った (図 2)。展示初日には来客者の行動を観察し、コンテンツの改善に努めた。



図 2. 情報ブースでの展示様子

(※文責: 武田仁司)

### 5.1.9 一年間のプロジェクト活動変遷映像制作についての結果

プロジェクト学習を通じて得た知識や技術を用いながら、一年間の集大成となるような映像を制作した。これまでの活動を映像として残してきた素材やアニメーションなどを使用し、函館山カメラの一年間の活動が一目で分かるような映像となっている。

(※文責: 工藤将真)

## 5.2 プロジェクトの評価

### 5.2.1 西部地区フィールドワークについての評価

函館西部地区へ実際に訪問することによって、その場でしか感じることが出来ない魅力を知ることができた。また、屋号を持つ商店にインタビューを行った際には、取材に応じてもらえない、マナーの面で注意を受けてしまうなど取材の難しさを感じることができ、今後の活動の良い経験ともなった。しかし映像撮影の際、DJI やその他様々な撮影機材を使用することが少なかったため制作した映像で手ぶれやフレーミングがあっていないこともあり、今後の課題であると感じた。

(※文責: 伊藤祐樹)

### 5.2.2 映像撮影技術の習得についての評価

先生方や TA から映像の撮影、編集技術について学び、普段のフィールドワークでの映像撮影や Adobe Premiere Pro での編集作業で意識しながら映像制作を行うことが出来た。中間発表での映像上映では手ぶれが発生している、フレーミングが合っていないなど、課題点も多くあることが分かった。

(※文責: 伊藤祐樹)

### 5.2.3 オリジナル映像の制作についての評価

映像撮影においてまだ経験がない中、各メンバーが個性のある映像を制作できたと感じた。メンバーの中にはゴールデンウィーク期間を映像制作にほとんど費やし、時間のかかる映像を制作する者もいた。映像上映では、メンバーそれぞれ違った場面や内容の映像が流れ、それぞれの映像で工夫が見られた。

(※文責: 伊藤祐樹)

### 5.2.4 他プロジェクトの映像制作についての評価

映像撮影では、撮影前に先生からフレーミングや映像構成の技術について学ぶ事ができ、撮影に活かす事が出来た。映像編集でも、Adobe Premiere Pro の使用方法を学び、映像制作を行うことが出来た。映像上映時には、1つのシーンごとに意味を込めて映像制作を行う事が大切であると指摘を頂いた。映像制作技術の向上のために、撮影ではフレーミングや角度などを意識して撮影を行った。編集では、Adobe Premiere Pro を使いこなし、多くの映像を制作していくことが必要であると感じた。

(※文責: 伊藤祐樹)

### 5.2.5 オープニング映像の制作についての評価

オープニング映像制作は主に Adobe Premiere Pro、Adobe After Effects をし、各自でオープニング映像を制作した。初めて使用する Adobe After Effects の操作の難しさを知った。映像を上映した際には、映画のオープニングなどを見て参考にすべきだと指摘を頂いた。様々な映像を見ることが、良い映像を制作するために必要であると学ぶことが出来た。

(※文責: 伊藤祐樹)

### 5.2.6 函館”笑木”前が木になるプロジェクト映像の制作についての評価

それぞれ約3分程の映像として、函館”笑木”前が木になるプロジェクト映像を制作した。これまで制作してきた映像よりも時間の長い映像を制作し、映像編集技術が向上した。

(※文責: 伊藤祐樹)

### 5.2.7 「函館～でんけん発見～」についての評価

でんけんコンサートで上映した後に関係者の方々から「映像が短く感じた。もっと見ていたかった」「とても面白かった」「来年もお願いします」などのコメントを頂いた。映像を制作していくうえで、映像の内容を考える企画力と映像撮影・編集技術などが向上した。

(※文責: 伊藤祐樹)

### 5.2.8 「屋号展示～屋号を知る・押す・歩く～」のコンテンツ制作についての評価

来客者に感想を聞くと「昔を思い出すことができた」「はんこ体験が面白かった」「屋号はもっとあるから調べて展示してほしい」等のコメントを頂いた。また、我々の制作した屋号パンフレットを見ながら西部地区の街歩きをしている人を見かけるなどし、屋号に興味を持ってもらうことができた。そして、実際に展示後、取材したお店にお礼に行った際、「新聞で展示の記事を見てうれしかった」「孫がチラシを持ち帰ってきて貢献できたと実感できてうれしい」などの話を頂くことができた。

(※文責: 伊藤祐樹)

### 5.2.9 一年間のプロジェクト活動変遷映像制作についての評価

今までの映像編集経験を活かして制作を行い、メンバーでも納得のいく作品を作り上げることが出来た。最終発表で変遷映像を上映したところ、「映像がわかりやすくておもしろい」「活動過程が分かって良い」などのコメントを頂いた。

(※文責: 帯川大地)

## 第 6 章 今後の課題と展望

「函館～でんけん発見～」は、函館市公式観光情報サイトである「はこぶら」などに掲載して頂き、より多くの人に見てもらうことを課題とする。「屋号展示～屋号を知る・押す・歩く～」では、展示物のメンテナンスやキャプションの文字が見えにくいため、キャプションを一つにまとめ拡大することが今後の課題である。

(※文責: 工藤将真)



## 参考文献

- [1] 中野恒. 函館の建物と街並みの変遷 都市再生の歴史. 凸版印刷株式会社. 2013
- [2] 阿部信行. Premiere Pro & After Effects いますぐ作れる！ムービー制作の教科書. 技術評論社. 2015
- [3] 函館市公式サイト. <http://www.city.hakodate.hokkaido.jp>
- [4] 函館市公式観光情報サイトはこぶら. <http://www.hakobura.jp>
- [5] 箱バル不動産. <http://hakobar.com>
- [6] 市立函館博物館. <http://hakohaku.com>
- [7] After Effects チュートリアル. <https://helpx.adobe.com/jp/after-effects/tutorials.html>