函館市南茅部支所

目的

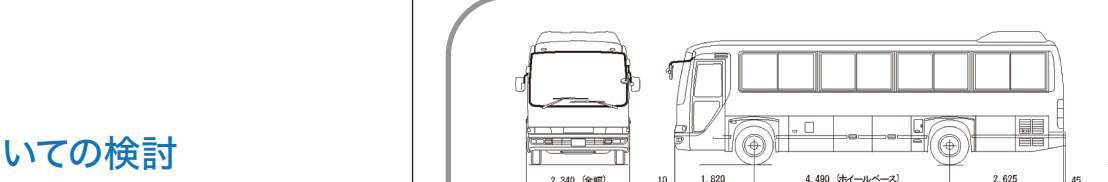
北海道・北東北の縄文遺跡群が世界遺産に
※函館からは**大船遺跡**と**垣ノ島遺跡**

市民に PR して
函館市全体で盛り上げたい

素材

南茅部支所の福祉バスの
車体ラッピング

バスラッピングというメディアについての検討



◎ 定員：45 名
◎ 大きさ：全高 3,035mm × 全長 8,990mm × 全幅 2,340mm
◎ 運用：南茅部の市民団体や地元小中学生の移動
◎ 移動範囲：南茅部〜函館市〜函館市周辺

バスについて

目的・コンセプトについての検討

「遺跡が世界遺産」ってどういうこと？
「大船遺跡・垣ノ島遺跡」はどこ？
「函館市全体で盛り上げる」とは？

目的（再定義）

函館の2つの縄文遺跡の魅力を
函館市民に広く知ってもらう

大船遺跡とは？
垣ノ島遺跡とは？
価値は？魅力は？

垣ノ島遺跡・大船遺跡の調査

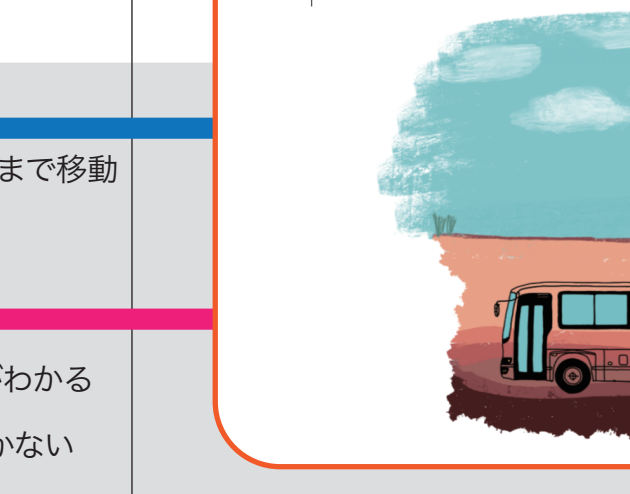
福祉バスの特性
9m×1.5m の広大なキャンバスが周辺地域まで移動
小学生〜年配の方まで利用

遺跡を見ただけではわからない
出土品を見てはじめて価値がわかる
出土品と遺跡が結びつかない

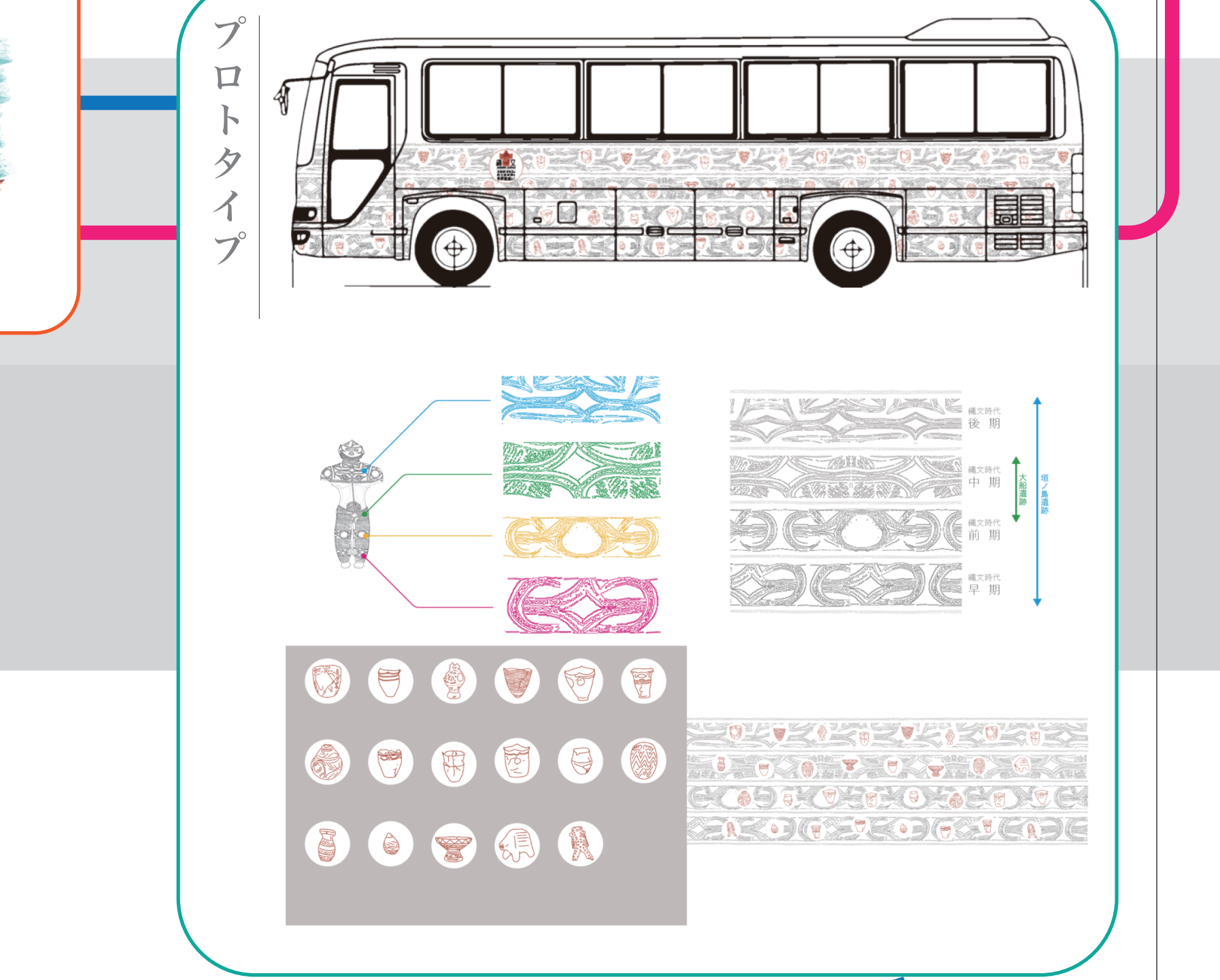
コンセプト

縄文遺跡の地中を切り取る

地中に眠っていた出土品の多様性やおもしろさ発見
先人たちの暮らしの痕跡を再認識



プロトタイプ



専門家との対話

並行して進めていた LINE スタンプについて意見交換
⬇
足形土器にまつわる話や縄文時代の家族についての話を聞く

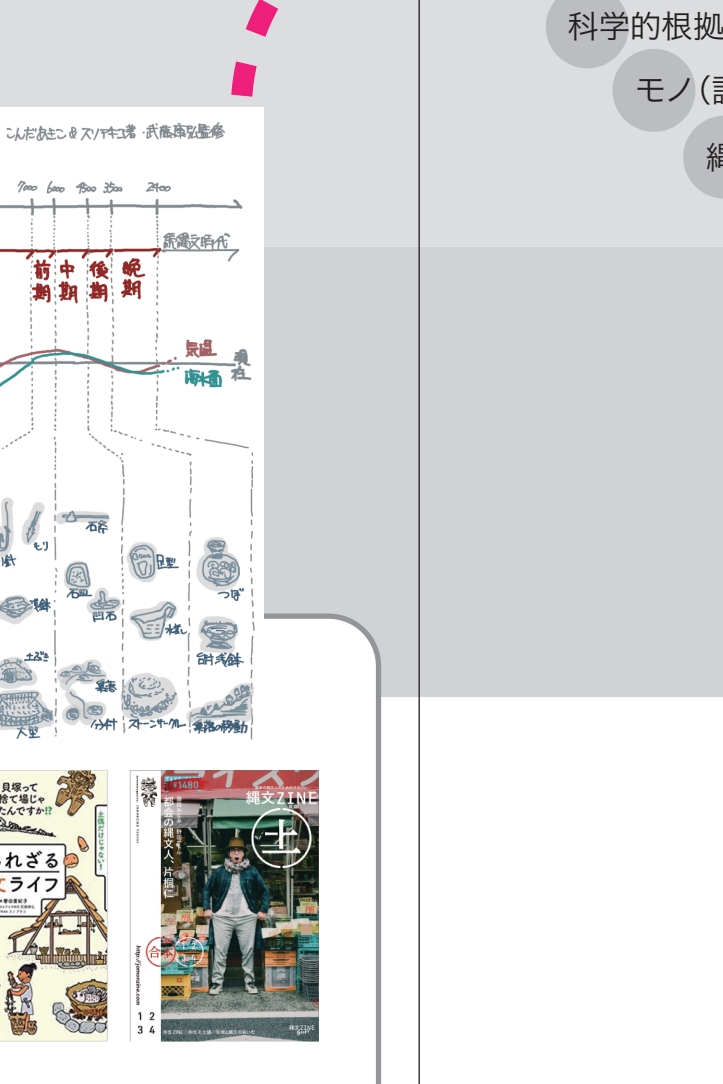
木村先生　西山　小松　専門家 阿部さん　学芸員 坪井さん　学芸員 平野さん

専門家の視点に触れる
⬇
縄文のおもしろさ
॥
出土品から縄文人の生活を想像すること …？

目的（再定義）

縄文の楽しみ方 ＝ 遺跡のみかた
を伝えることで、遺跡の魅力を
発見してもらう

そもそも縄文のおもしろさとは？
「楽しみ方」「みかた」を発見とは？
2つの遺跡からどんな世界が想像できるのか

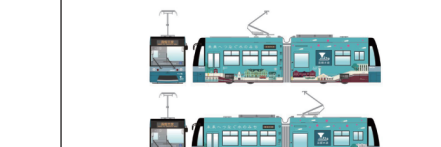


縄文の面白さを知る

縄文の面白さ ＝ 出土品の価値
出土品 → 人との関係 → 縄文の世界像を想像

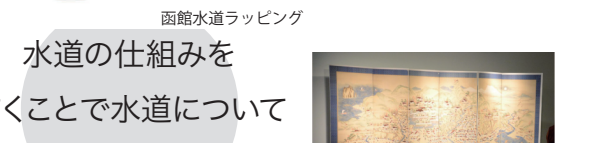
科学的根拠から推察していく縄文の世界
モノ（証拠）➡人との関わり➡世界像を構築
縄文時代は今よりもっと自然と共生

縄文は人々の営みが主役（全員が主役）
縄文はとっつきにくいがハマると面白い
学校の授業では触れられなかった面白さがある



函館水道ラッピング

水道の仕組みを描くことで水道について考えてもらうきっかけに



松前屏風

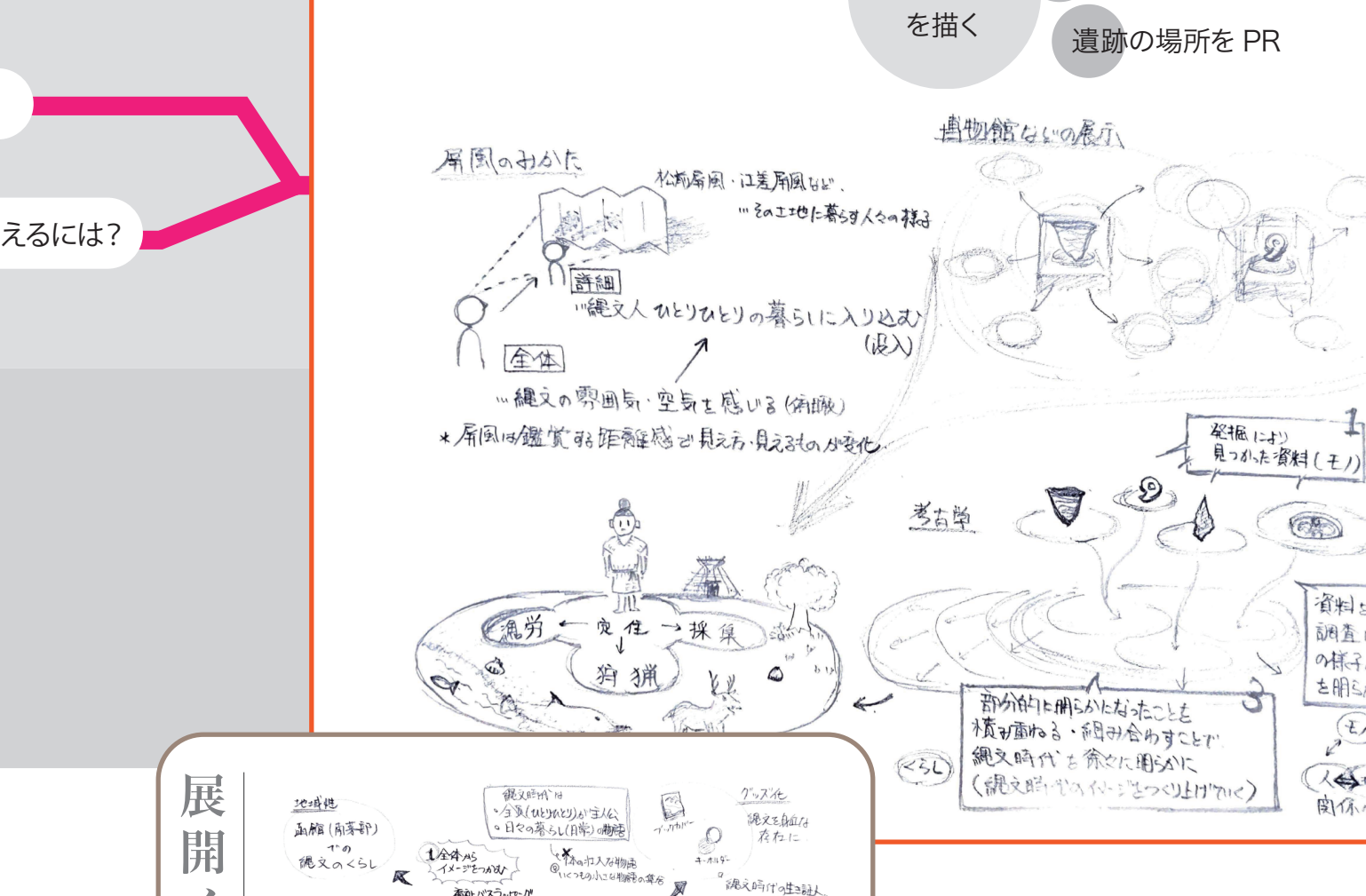
その地域に住む人々の営みと当時の雰囲気がわかる

縄文の様子をイメージするには？
縄文（遺跡）の楽しみ方を伝えるには？

コンセプト

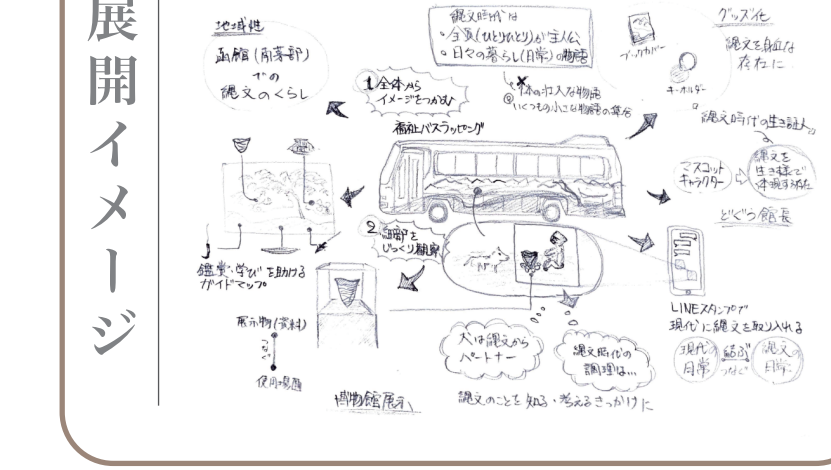
縄文時代の遺跡周辺（南茅部）の様子をイメージさせ、
出土品から人の営みを想像し、縄文の世界像を構築していく
という縄文（遺跡）の楽しみ方の入り口となるクラフィック

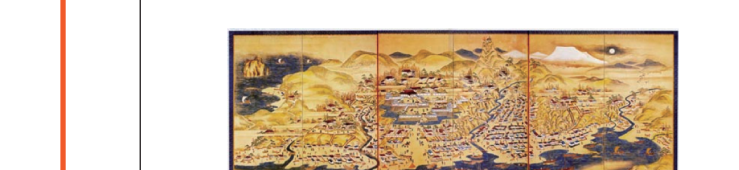
遺跡に行った時に見える景色を変える
江差屏風の特性を利用
屏風の距離感↔見え方の違いを活用
遠く：雰囲気／近く：縄文人の営み
南茅部の地形を描く
南茅部の人に親近感を持ってもらう
遺跡の場所を PR



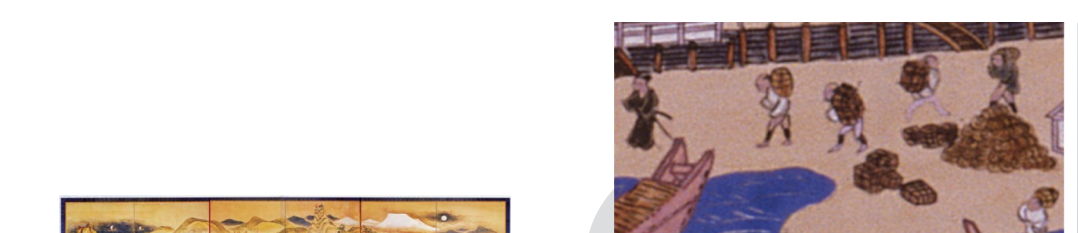
屏風のみかた
松前屏風・江差屏風など、…その土地に暮らす人々の様子
詳細 …縄文人 ひとりひとりの暮らしに入り込む（没入）
全体 …縄文の雰囲気・空気を感じる（俯瞰）
＊屏風は鑑賞する距離感で見え方・見えるものが変化
博物館ないの展示
発掘により見つかった資料（モノ）

展開イメージ





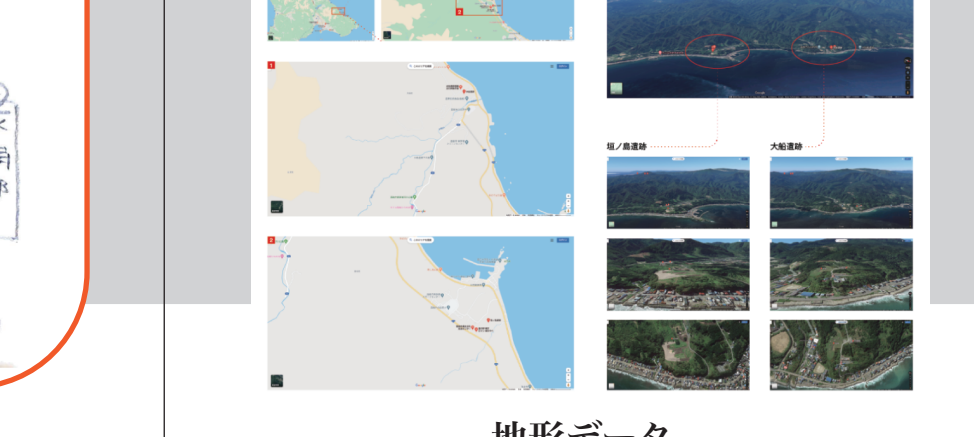
江差屏風・松前屏風



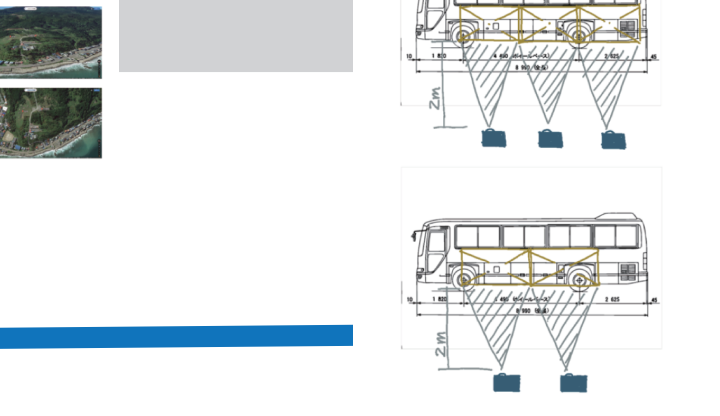
人の描き方

どぐう館長

自然の中での人の営みを俯瞰する
鳥瞰図
どんな営みをしているか ＞ リアルなヒトの絵
ヒトは全員どぐう館長家族で表現
2つの遺跡の位置関係をどう示すか？
函館山 × 恵山 × 駒ヶ岳の3点で示す



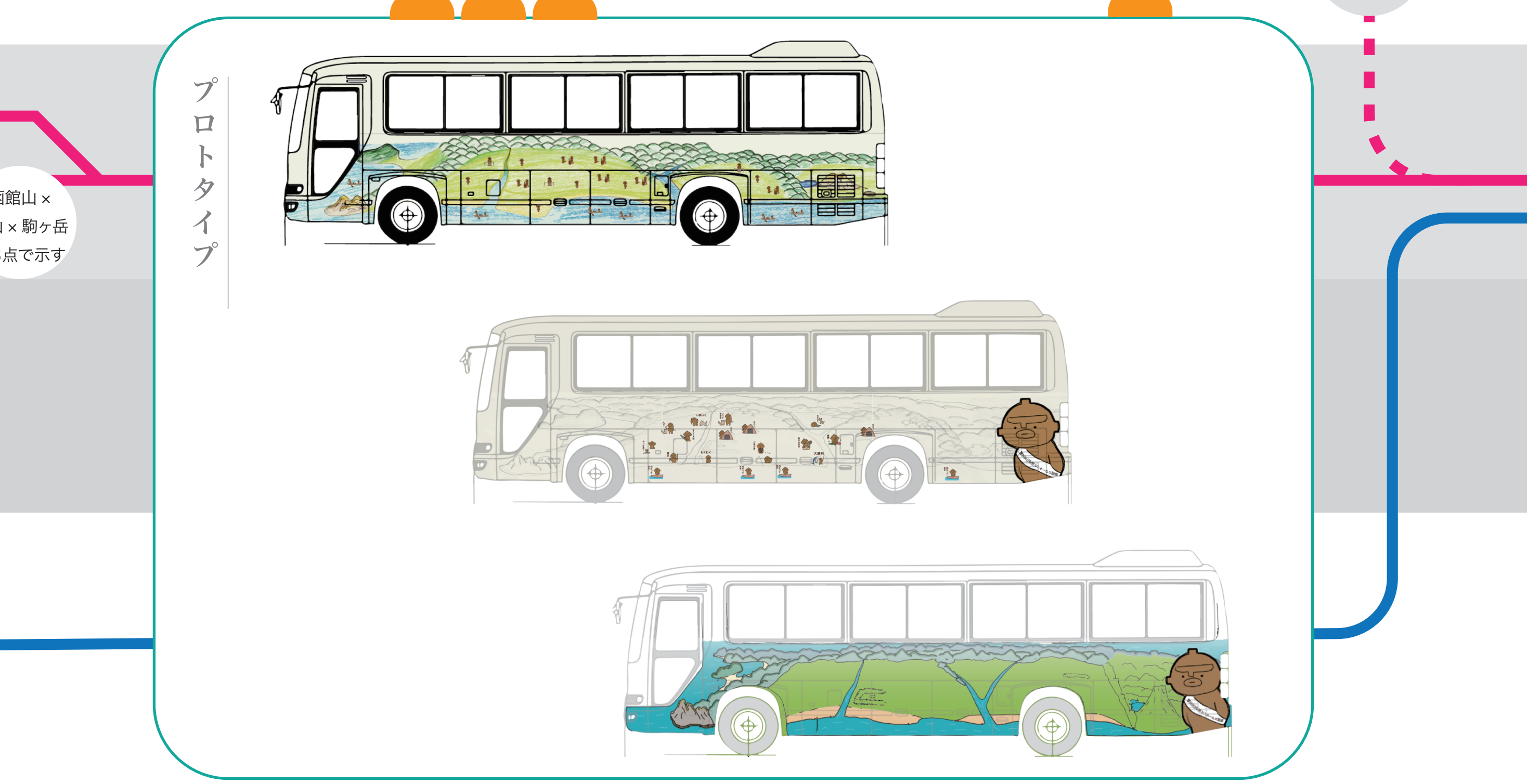
地形データ



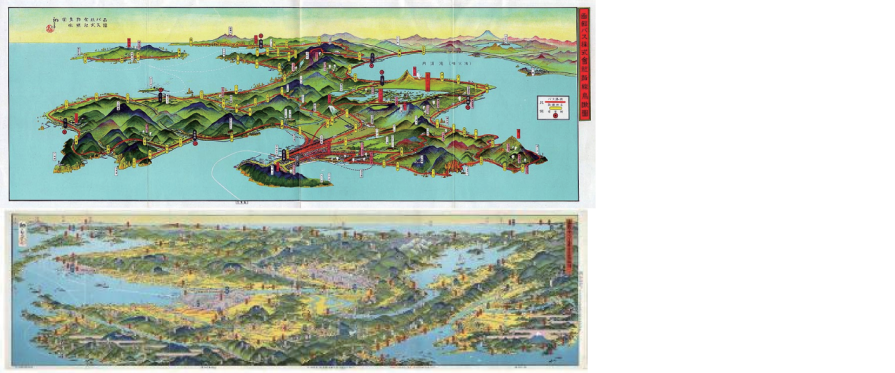
実寸検討の方法検討

遠くから見た時に縄文の絵とわかるか不安
盛土遺構が2つの遺跡の象徴
専門家 阿部さん　学芸員 坪井さん　学芸員 平野さん

プロトタイプ



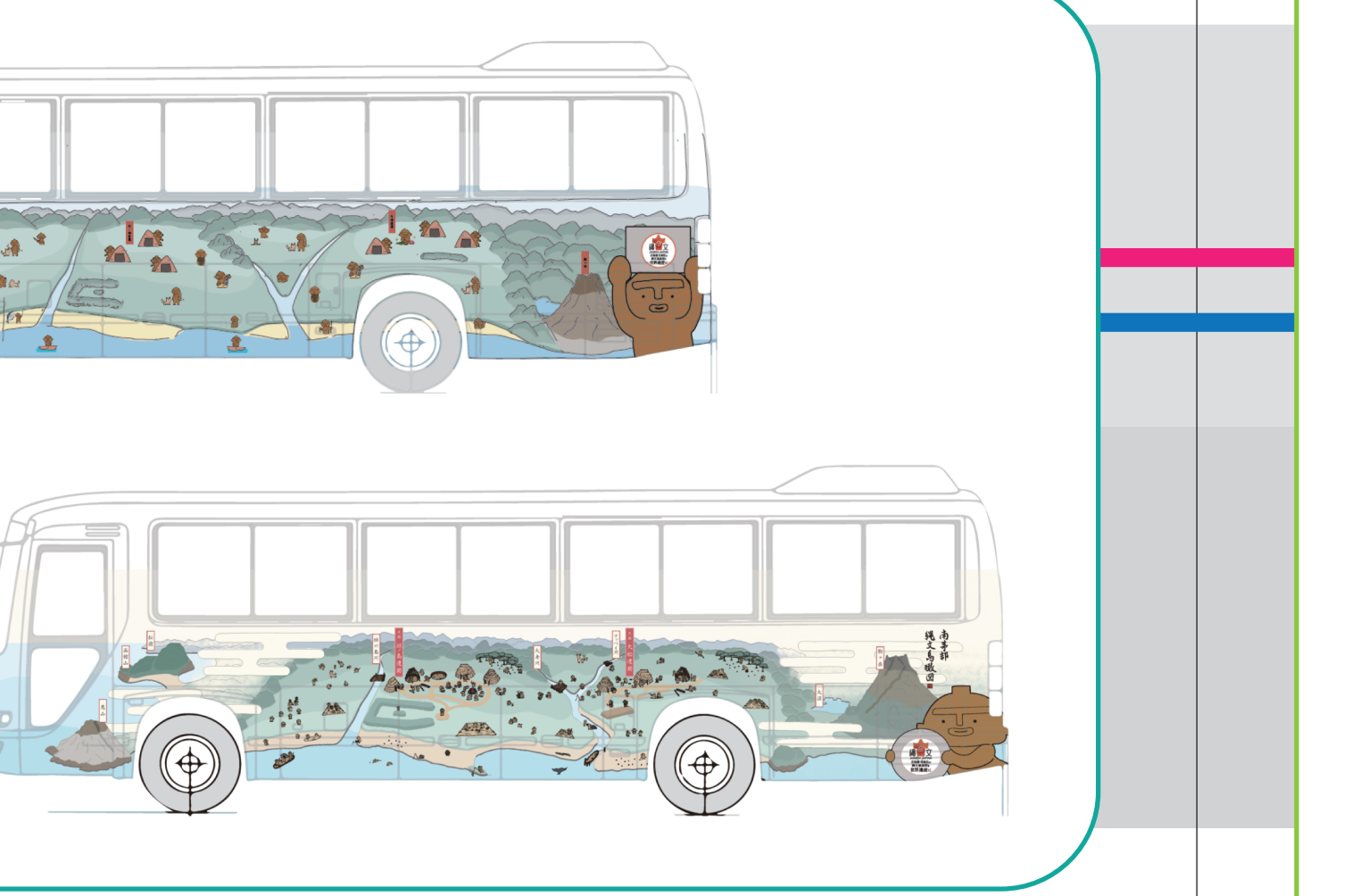
吉田初三郎の鳥瞰図が参考になる
木村先生



吉田初三郎の鳥瞰図

縄文時代から昆布をとっている（特徴）
専門家 阿部さん

プロトタイプ

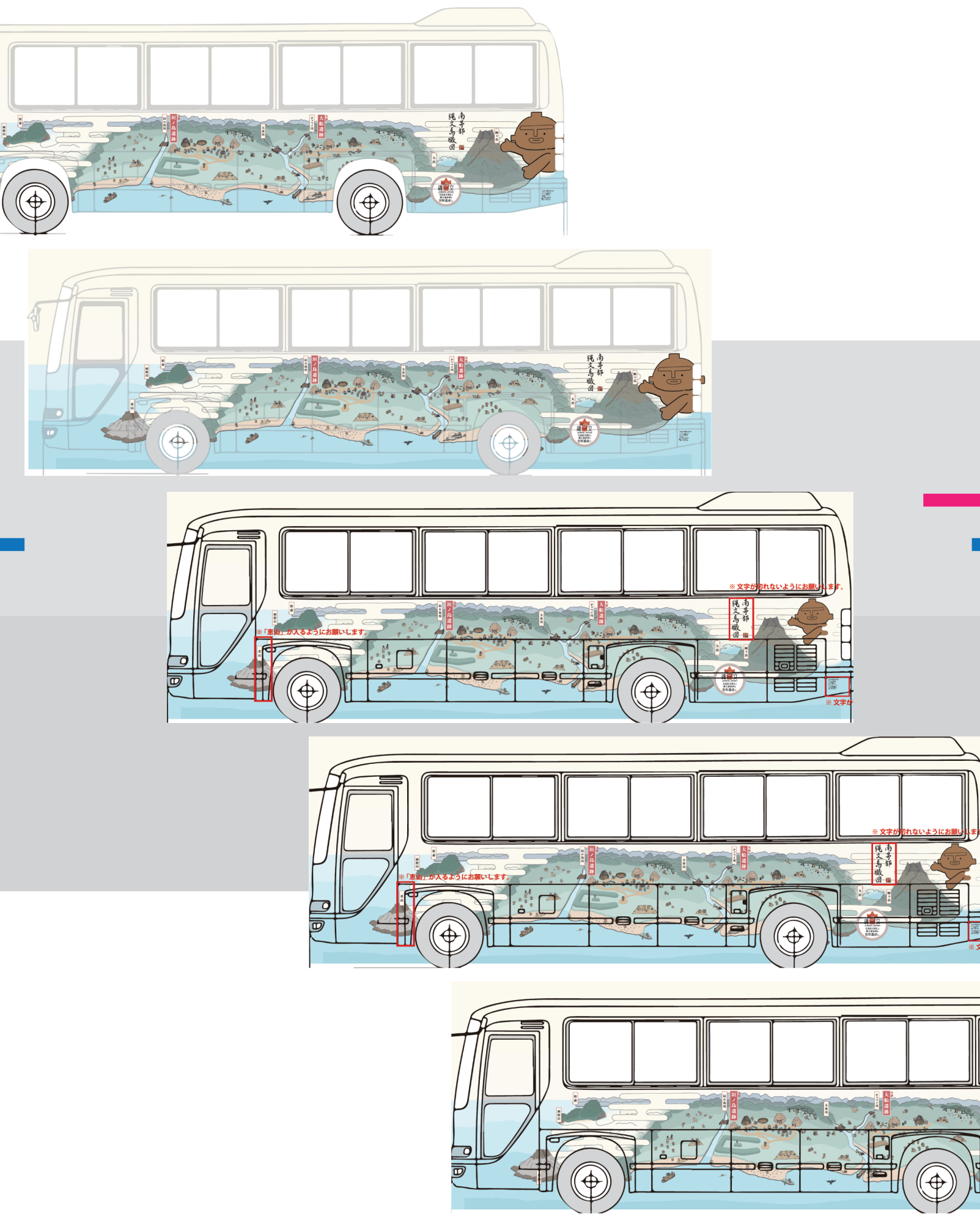


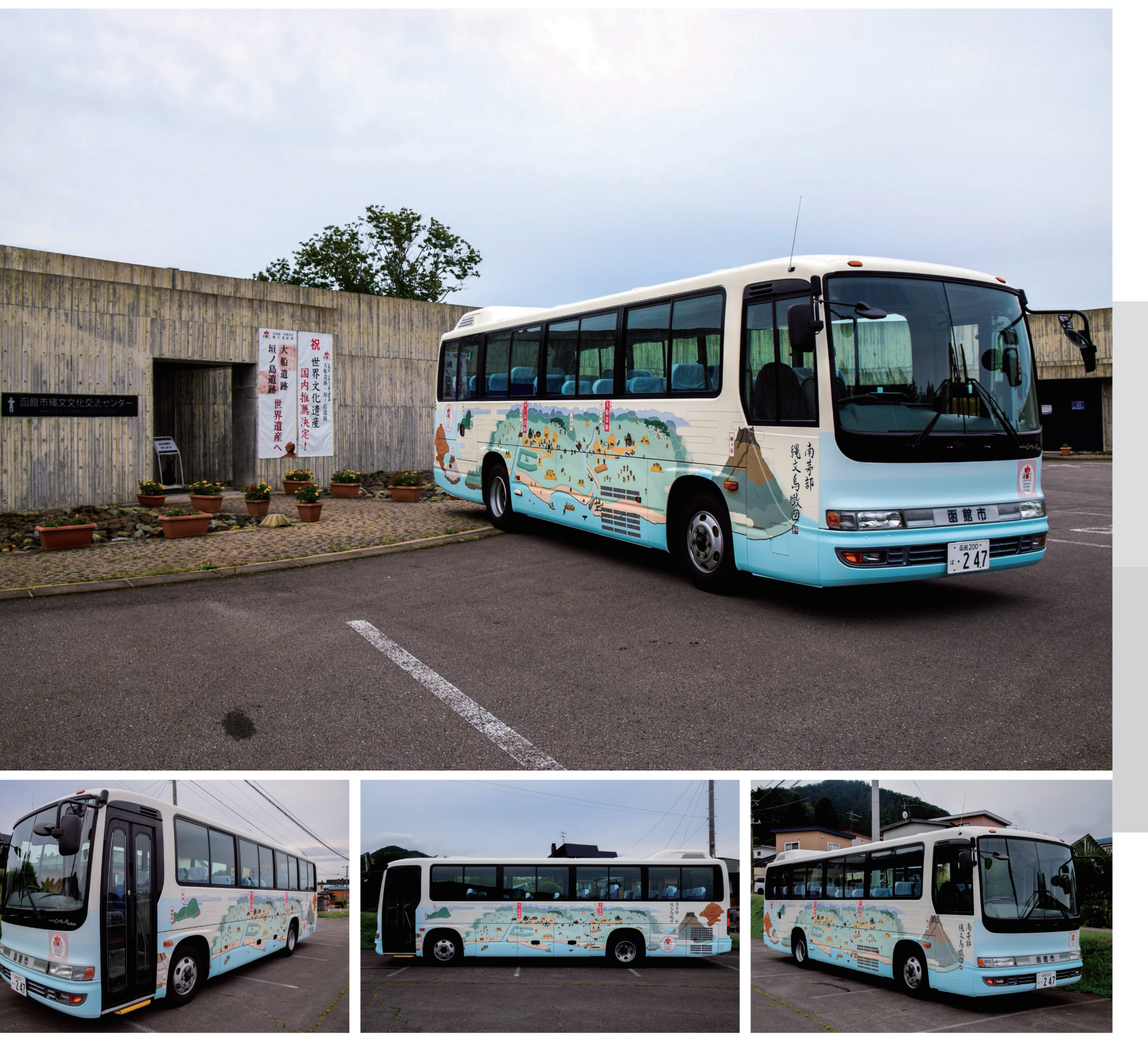
木村先生　西山　小松　南茅部支所 職員

プロジェクションによる実寸検討

文字の大きさ
レイアウト上の問題点
最終データの制作方法

… を検討できた





P | 依頼内容　**DP** | 問題の再定義　**CP** | 問題の構成要素を再構成　**RD** | データの収集　**AD** | データの分析　**C** | 創造　**DI** | 対話　**DP** | 問題の再定義　**CP** | 問題の構成要素を再構成　**RD** | データの収集　**AD** | データの分析　**C** | 創造　**MT** | 素材や技術のデータ収集　**SP** | 素材や手段についての実験　**M** | 模型　**V** | 検証　**DC** | 製図　**S** | 完成