

ドンパン娘

キャラクター & ロゴデザイン

プロジェクトブック

秋田公立美術大学



■ もくじ

概要	2p
スケジュール	4p
リサーチ	6p
ドンパン祭り2022	12p
キャラクターの構想 第1稿	16p
市民アンケート	28p
キャラクターの提案 第2稿	32p
キャラクター・ロゴの提案 第3稿	44p
ドンパン娘キャラクターの変遷	48p
おわりに	56p

\ プロジェクトメンバー /



吾妻 楓子



高橋 空乃



早坂 七海



石川 昌



牧田 颯平



増田 美優



三塚 陽菜



伊藤 あさみ

「ドンドンパンパン、ドンパンパン」
思わず口ずさみたくなる明るい曲調で
親しまれている民謡「ドンパン節」。
その発祥の地、秋田県大仙市中仙地域では
毎年8月16日にドンパン祭りが開かれます。

秋田公立美術大学は2022年度、
大仙市と協働で「ドンパン祭り」の踊り子
「ドンパン娘」のキャラクター・ロゴ制作事業に
取り組みました。

ドンパン祭りのステージでお手本として踊るのが
踊り子「ドンパン娘」。
そろいの絣衣裳と花飾りを身に付け、中学生から
大人まで幅広い年代の約30人が活躍しています。

今回の事業ではこのドンパン娘を題材に、
ロゴを1種類、キャラクターは「等身大」と
等身を縮めてデフォルメされた「ちびキャラ」の
2種類を作成することに。
コミュニケーションデザイン専攻の学生6人と
石川昌准教授が制作しました。

地域に長く愛されるドンパン娘のキャラクター・
ロゴとは何か、考え続けた1年間。
リサーチから完成までの流れをご覧ください。





ドンパン娘
キャラクター & ロゴデザイン
完成までの道のり

July
2022

キャラ・ロゴ
について
各自リサーチ

中仙地域現場視察
フィールドワーク

ブランド
DNA作成

ドンパン祭り中止

仕切り直し
3つの世界観での
提案に決定

August

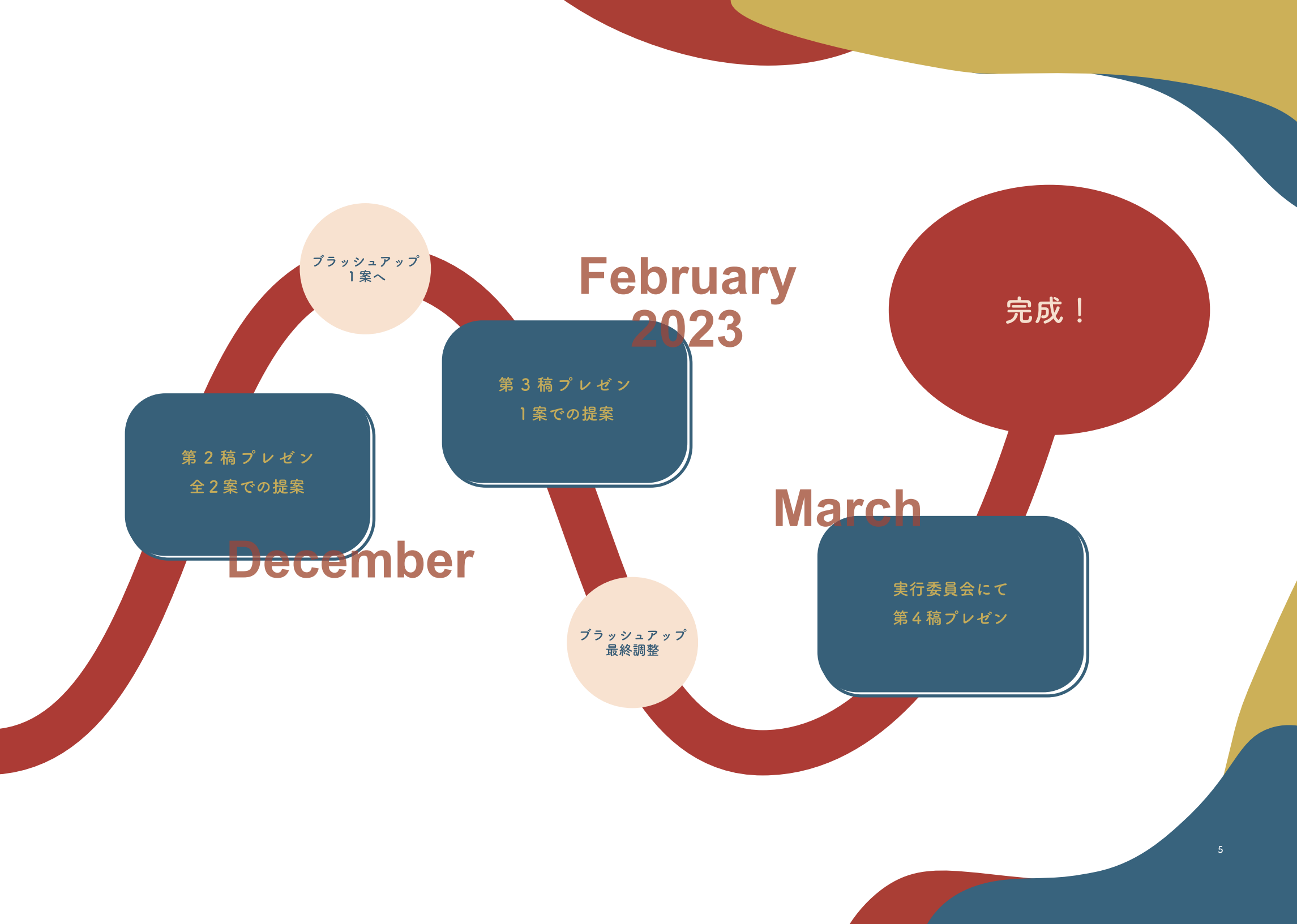
第1稿プレゼン
全6案での提案

September

中仙地域に
アンケート配布

October

ジャンボウサギ
フェス参加
ドンパン娘に
ヒアリング



ドンパン娘キャラクター案

●大人向け



▲丸で囲まれている
デザインがかわいい！

現代風・絵画風▶

- ・小梅ちゃんの
(作者：林静一)
- ・横顔だとミステ
- ・少女のあどけな
- ・キャラというよ



子供向けの子たちが成長した姿？



ドンパン娘とは？

- ・餅の着物、手ぬぐい、髪飾りを身につけている
- ・人前でドンパン節、ロックドンパン、円満造基句の踊りを披露
- ・踊りの伝道者
- ・年代の幅が広い
- ・遠方から集うドンパン娘もいる
- ・地元アイドル感がある

個人的な所感

「どんな人でもドンパン娘になれる」

- ・体型差別、ファットフォビアへのアプローチ
- ・歴史的背景の側面から良くない「秋田美人」か
→ 美白、華奢、黒髪の子だけのキャラ

- ・餅の着物を着た女性
- ・踊りができたら「ドンパン娘」になれる
- ・踊りは楽しい
- ・笑顔で踊る色々な女性 3人ぐらいのユニット

コンセプトまとめ

大人向け Ver.

→ 大人っぽい雰囲気を見せる
→ 黒髪や色白の方が雰囲気合うかも



ドンパン娘キャラクター案

●子供向け

- ・キャラの**設定を作り込む**ことで、愛着を持たせる。
- ・表情が豊かなため、様々な場面の説明役にも。
- ・**ドンパン・ロック・円満造**の三人のキャラがいることで推しを選べたり、種類別の展開が期待できる。
- ・色味で親えキャラ感を抑えられる。
(今回の案はパステル調)
- ・食べ物や動物の設定を入れることで**特産品との関連性**も持たせられる。
- ・**オズの中学生の姿**を描くことで等身大感・親近感がわく。
(△アニメなどではないため、どこまで設定を盛り込めるか…)

■メインキャラクター案



えまちゃん
踊ることが大好きな中学生。
食べることも大好き！
おじいちゃん二人暮らし。

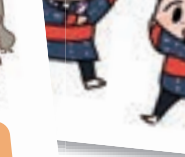
楽しくなって
作り込んだじいちゃんですが
あくまで一提案です！

■円満造キャラクター案

■ロックキャラクター案



【前田=しんやと
① まじっく魔法
② ユニット単位





美人画

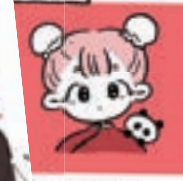
- 門脇さん、長谷川さん
・ 髪3等 → 顔が見え方が良い 横顔
・ 顔の見える方が良い プラドの窓 (存在している、身辺)
・ おどろき → ドンパンとわかるようにオリジナルで...
- 小幡ちゃんイメージで、顔と共有できている
- ドンパンの奥の奥
・ 髪3等 X 横顔 (カマコ) マスア、ハセ
・ 顔の見える → しやがてではない、素人の素人さ
・ 顔の見える → しやがてではない、素人の素人さ

小幡ちゃんから...
「おどろき」を表現しよう

- ・ 身長高め
- ・ 肩が広くて細い
- ・ スタイリッシュでかわいくていい



顔の向き



ドンパン節の子

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

顔の向き

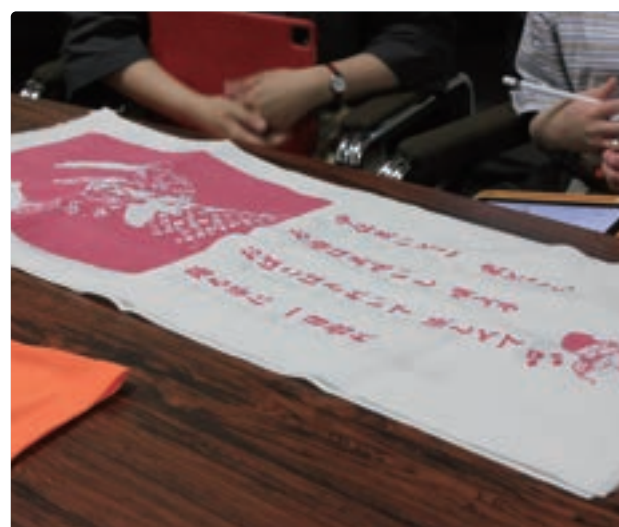
顔の向き

顔の向き

顔の向き

実際に中仙地域を訪れてフィールドワーク。
ドンパン節の元唄である「円満造甚句」を生み出した円満造翁の縁の場所を巡ったり、鈴木酒造の見学をさせてもらったり。
その後、道の駅なかせんの職員の方々からドンパン祭りのグッズに関するお話を伺いました。現状どんな課題があるのか、デザインで何が解決できるのか、手がかりを得ることができました。





／ リサーチ中… ／



ドンパン娘 _ ブランド DNA

ターゲット・オーディエンス

この商品／サービスを買う・利用する人は？

市内：市外＝5：5

プロダクト・プロダクトベネフィット

その人がこのブランドを選ぶ理由は？

キャラクターを身近に感じられる。市内の人は中仙を好き、愛していることの証明になる。市外在住の市内出身者の人はそのブランドを持つことで、中仙での思い出をもつこと、市外に出た際にブランドを活用したアンバサダーになれる。市外の人は+α中仙に来たことの記念。

ブランド属性とブランド価値

どんな価値を提供する？

キャラクターを持つことで祭り、中仙への一体感を得られる。

ブランド・パーソナリティ

このブランドの人格は？

子供向け：元気さ、踊りが好き 大人向け：凛とした、しなやかな、芯の通った

ブランド・ビジョン

このブランドの目指す未来は？

中仙といたらドンパン！というのが全国に知られていること。10年後ドンパン娘を50人に

ブランド・プロポジション

このブランドはどんなブランド？

①ドンパン祭りの象徴 ②ドンパン踊りの発信者で継承者 ③地域に愛される

市場での位置付け

このブランドは競合の中でどこにいる？

数ある伝統芸能の一つであるドンパン節の担い手である
ドンパン娘をモチーフにしたキャラクター（地域マスコット）

ブランド・プロミス

このブランドになにを社会は期待できる？

①地域の特産品の知名度向上につなげていき、経済的な利潤を生むこと。
②地域PR、地域の発展につながる。③地域が持っている伝統、文化財産を継承すること。

ブランド・エクスペリエンス

このブランドはどんな体験ができる？

夏祭り、盆踊りの一体感。ドンパン娘が引っ張ってくれる安心感による気軽な成功体験。
上手下手ではなく楽しい！を味わえる。老若男女が踊れる敷居の低さ。
最初は恥ずかしくてもやってみたら楽しい。

トーン・オブ・ボイス

このブランドはどういうトーンの語り口調？

子供向け：中学生が元気に言うトーン 大人向け：20歳くらいの女性が普通に話すトーン

タグライン

このブランドの世界観を一言でいうと？

「踊る姿にひとめぼれ」「かわいい花だよ 皆おいで（おばこを見においで）」

二〇二二年八月十六日

ドンパパン祭
雨天によ

り

り

中止。

紹介します☆

4/29
なかせん稲まつりイベントデー

今年度も新ドンパン娘を募集しています！
6/24（金）までお待ちしています☆

馬の中のおどり披露でしたが、
がんばりました！

ドンパン娘
募集集中

4/30
イオンモール大館
「ドンパン娘ミニライブ」

ヒアリングからの修正

ドンパン祭りが中止になった8月16日、第1稿プレゼンに向けてのミーティングが行われました。

ミーティングでは、7月のフィールドワークの時点では「ドンパン祭り」についての話をしていたため、もう一度「ドンパン娘」について話し合う必要があるのではないかという話もありました。

オンラインミーティングやメールでの大仙市からのフィードバックを元に、第1稿へ向けてのブラッシュアップを行います。

募集中！



COMPAN FESTIVAL



〇観劇 毎年8月16日
市内外
ドンパン節や中
〇応募方法 公式SNS
(@donp)
ドンパン祭り実行委

ラシオラシコエアエム秋田

あきたあそばへ

秋田のなつ遊び
マップ2022

コロナウイルス感染症予防対策を十



10月中旬の第1稿のプレゼンに向けて、3つの世界観（王道、シンプル、個性的）に2人ずつ分かれ計6パターンのキャラクターを提案することに決定しました。今回の提案では、キャラクターデザインの方角性を絞ることで、キャラクターを作る上で一番大切にしたい部分を明確にしていきます。

まずは、第1稿のプレゼンにてドンパン祭り実行委員会からフィードバックを頂き、キャ

ラクターの方角性を絞ります。その後大仙市の市民の方々にもアンケートを行い、より客観的な意見を頂きます。

また、アンケートで回答をいただいた市民の方々のドンパン娘へのイメージや、3つの世界観に対するご意見をキャラクター制作に反映させることで「みんなで作り上げたキャラクター」という認識を促す目的があります。



ドンパン娘キャラクターデザインの構想

王道パターン



この世界観では、「一緒に踊ろうよ！」と、話しかけてくれるような親しみやすいキャラクターを意識しています。誰が見ても受け入れやすいデザインにし、中仙の魅力を積極的に発信してくれる愛らしさのあるキャラクターになっています。



ドンパン娘キャラクターデザインの構想__王道パターン

三塚 陽菜

キャラクター名
こまちちゃん

キャラクター設定

秋田生まれ秋田育ちの元気いっぱいな高校1年生。
好奇心旺盛な性格でよく食べよく喋る。歌うことと踊ること、人と話すことが好き。
秋田や中仙が大好きで、ドンパン娘として全国に地域の魅力を発信したいと考えている。

デザインコンセプト

親しみ、おばこのかわいらしい印象を持たせるため全体的に曲線を意識して作成。
純粋さ、しとやかさ、しなやかさといったドンパン娘らしさを重視。

元気さやかわいさを表現するため、また表情の変化をわかりやすくするため、顔のパーツを大きくデザインしている。

○大人向け



○子ども向け



○ポーズ展開



展開例

●大人向け

お酒のラベルなどに使用することを意識し、落ち着いた雰囲気になっている。

●子供向け

多様な表情やキャラクターを使用することで、親しみやすさを持たせる。幅広い展開が期待できる。



お酒のラベル
使用イメージ



子供向け
キャラクター
表情



他キャラクター
(案)

ドンパン娘キャラクターデザインの構想__王道パターン

吾妻 楓子

キャラクター名

えまちゃん

キャラクター設定

踊ることが大好きな中学生。
念願のドンパン娘になったばかりで、毎日練習を頑張っているよ！
食べることも大好き！おじいちゃんと2人暮らし。
大人向けは、えまちゃんが踊りに集中してゾーンに入った時の姿、普段の元気なイメージと変わって凛とした表情に。

デザインコンセプト

●子供向け

・「ドンパン踊り、一緒に踊ろ！」
とこちらに声をかけてくれるようなキャラクターを制作した。
・円満造・ロックのキャラもいることで、推しを選べたり種類別の展開ができる。

●大人向け

・凛とした、しなやかさの中にどこかあどけなさも残した絵柄に。
・パッケージに使用されることを想定し、シンプルな絵柄とデザインにした。

○大人向け



○子ども向け



○ポーズ展開



▲円満造キャラ案
◀ロックキャラ案

展開例

- オフの姿→オフの中学生の姿も描くことで、等身大感・親近感がわく。
- 漫画→踊りや大仙市の魅力を漫画を使って紹介する。(HPやパンフレットなど)
- 「ド」髪飾り→キャラクターとおそろいのグッズの販売。
- お酒のラベル→可愛らしさと上品さを感じるパッケージに。



オフの姿



漫画



「ド」髪飾り



お酒のラベル



ドンパン娘キャラクターデザインの構想 シンプルパターン



この世界観はシンプルをデザインの指針にしています。描き込みを少なくして要素を削ぎ落とすことによって、ゆるキャラやお菓子のパッケージキャラクターのような親しみやすさを出しました。様々な広告のデザインに合い、立体物などのグッズにしやすい汎用性があります。



ドンパン娘キャラクターデザインの構想__シンプルパターン

早坂 七海

キャラクター名

あやめちゃん

キャラクター設定

高校2年生の女の子。お母さんがドンパン娘として活動していたため、小学生の頃から憧れを持ち、中学1年生で念願のドンパン娘に。踊ることが大好き。ふるさと、中仙を大事にしており、ドンパン娘の活動を通して、地域の良さを伝えていきたいと思っている。名前はドンパン節の歌詞に出てくるあやめ花から引用。

デザインコンセプト

大人向け：色数や、線の情報を抑えてシンプルさを重視した。パッケージなどの汎用性が高まり、場面を問わず使いやすいデザインになるようにした。

子ども向け：パーツの形や配色を大人向けキャラと統一させて一貫性を持たせつつ、表情の豊かさや元気をプラスさせて親しみやすいデザインを目指した。



○大人向け



○子ども向け



○ポーズ展開



展開例

大人向け▶シンプルなキャラクターデザインを活かしてどんなパッケージにも合わせることができる。

子ども向け▶かわいらしさや表情の豊かさにより、SNSでの宣伝をより効果的に発信することができる。



SNS
宣伝の活用



日本酒ラベル

ドンパン娘キャラクターデザインの構想__シンプルパターン

牧田 颯平

キャラクター名

おばちゃん

キャラクター設定

14歳・中学2年生

出身：秋田県

一人称：「わたし」

踊ることが好き。

利き米ができる。

普段は活発で元気だが、ドンパン踊りを踊るときはちょっと大人っぽくなる。

デザインコンセプト

子供向け ver.

伝統文化を継承するドンパン娘から、「日本的」「伝統的」というイメージを抽出した結果、塗りをずらし、版画のようなレトロ感を出すこととした。

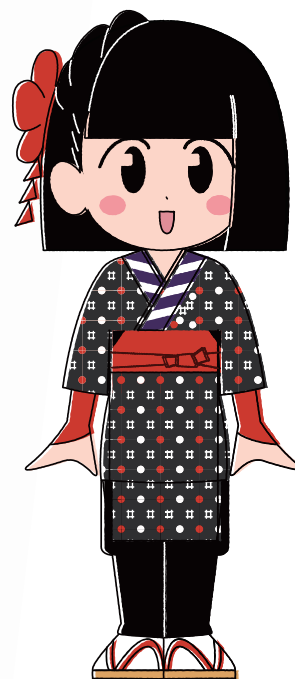
大人向け ver.

顔のバランスをリアルようにして大人っぽさを出しつつ、微笑みの無邪気さ、踊りを楽しむ心も表現した。

○大人向け



○子ども向け



○ポーズ展開



展開例

秋田の名産品である「日本酒」

ドンパン祭りにおいて重要なアイテムの一つである「手ぬぐい」

版画を意識した子ども向け ver.と同じく版を押すものである「スタンプ」

現状ドンパン娘のグッズにおいて1種類しかない「ボールペン」を例として提案する。



日本酒



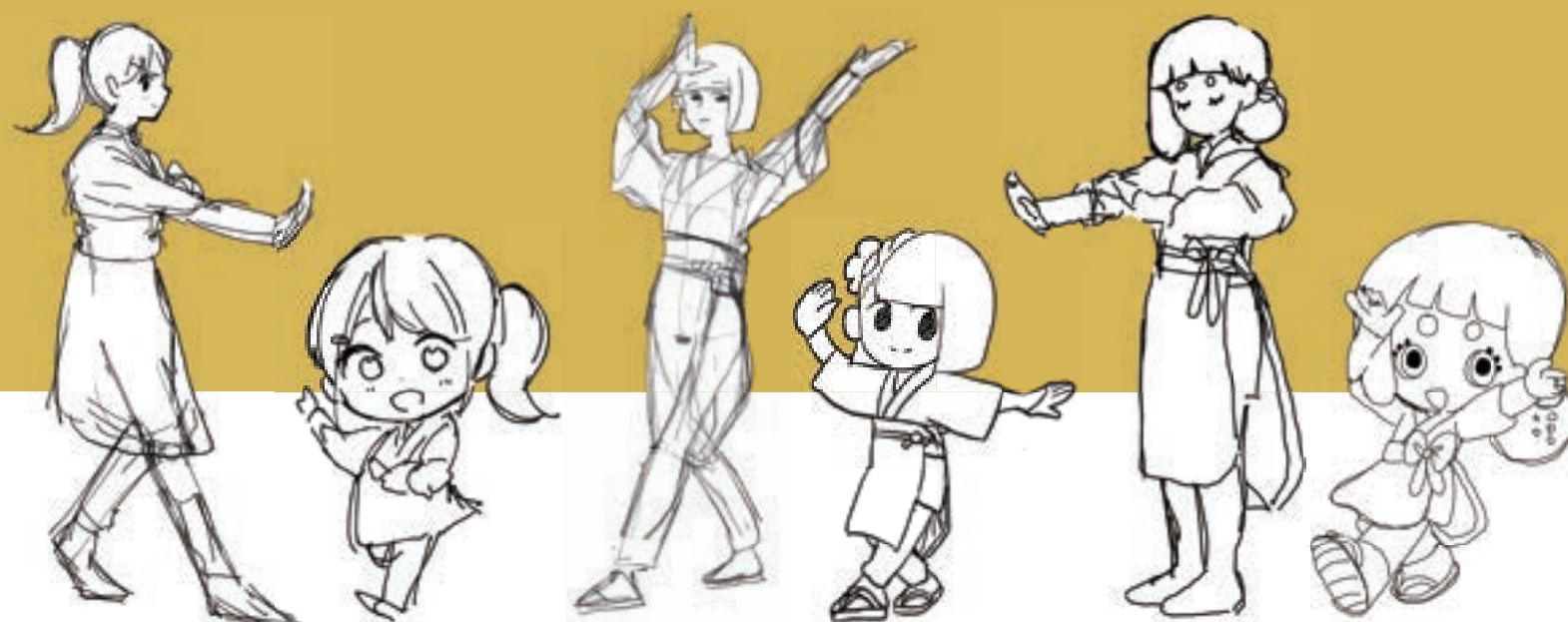
手ぬぐい



スタンプ



ボールペン



ドンパン娘キャラクターデザインの構想 個性的パターン



この世界観は**コンセプト**を大切にしています。ドンパン祭りの「誰でも参加できる」という在り方から着想を得ました。また、ドンパン娘と円に関わりを見つけモチーフにするなど、他にはない**オリジナリティ**のあるキャラクターを意識しています。



キャラクター名

こまちちゃん

キャラクター設定

仲良し高校生3人組。時には元気に、時には優雅に、どんな時も自信満々に踊るドンパン祭りの主役たち。3人の出会いはドンパン娘がきっかけ。歴が長いのはえま、あやめ、こまちの順。こまちは高校入学前に中仙に引っ越してきた新参者。同年代だからすぐ仲良くなった。

デザインコンセプト

「どんな人でもドンパン娘になれる」「ドンパン祭りの主役はドンパン娘」をコンセプトに、体型、顔、髪型が異なる女の子たちをデザインした。同じドンパン娘でも、様々な子がいること、そしてその子達それぞれにスポットライトが当たっていることが伝わるように意識している。3人とも祭りの主役である自覚があるため、明るく自信のある表情に。

○大人向け



○子ども向け



○ポーズ展開



こまち



えま



あやめ



展開例

大人向け▶3人がそれぞれ違う型を踊っているため、単体でも一緒に並べても、ドンパン節の踊りがよく伝わる。

子供向け▶楽しい、可愛い、元気を意識してデザインした。どの子も汎用性の高いデザインに。



お酒のラベル



うちわ



お菓子
パッケージ



道の駅バナー

キャラクター名

円（まどか）ちゃん

キャラクター設定

ドンパン祭りで人との輪を広げたくてドンパン娘になった女の子。
恥ずかしがり屋な一面もあるが、
ドンパン娘として人前で、またみ
んなと一緒に踊ることで少しずつ
明るい性格になりつつある。
丸い眉毛がチャームポイント。

デザインコンセプト

- ・ 縞の柄が遠目だとドット柄のように見えること（ドット柄＝円で構成された柄）
- ・ 円満道爺さんの頭文字の円
- ・ 円になって踊る盆踊り

→これらのことから「円」に着想を得てキャラクターデザインを作成。全体的に強めのデフォルメをかけて、丸の形や丸みが目立つようなキャラクターデザインに。

○大人向け

○子ども向け

○ポーズ展開



展開例

大人向けデザイン▶ドンパン娘のおしとやかなおばらしさを印象付けることがねらい。色合いからモダンでレトロな雰囲気と合わせやすい。

子供向けデザイン▶明るい表情がメインのため。ポップな色合いにも合わせやすい。



お酒のラベル①



お酒のラベル②



うちわ



お饅頭パッケージ

市民アンケート

令和4年11月 中仙支所地域活性化推進室

みんなの声で ドンパン娘がキャラクターになります

中仙地域を代表するイベントのひとつドンパン祭りの踊り子「ドンパン娘」。市では、地域PRのさまざまな広報や、新たなお土産品のパッケージなどへの活用を目的に秋田公立美術大学との共同で「ドンパン娘」のキャラクターイラスト（ちびキャラ・等身大）を制作しています。みんなの気持ちがこもった、地域で愛されるキャラクターを作るプロジェクト！裏面のサンプルイラストをご覧ください、皆さんのお声をお聞かせください！

※キャラクターデザインは制作中で、完成デザインではございません。

制作スケジュール

11月

12月

1月

2月

3月

R5

3つのパターンから1つに絞ります → 完成！

ご意見

● どのパターンのドンパン娘を作りたいですか。

☐ 王道パターン ☐ シンプルパターン ☐ 個性的パターン

● ドンパン娘（ちびキャラ・等身大）のそれぞれ気に入っている点を教えてください。

.....

.....

.....

.....

グループのアイデアが良い

こんなグッズが欲しい！

等身大は○○パターンが好き

Googleフォーム
回答はこちらから

締切期日：11/20（日）

回答提出先：① FAX.0187-56-2118 ② 持ち込み ③ Googleフォーム

持ち込み＆問い合わせ先：TEL. 0187-56-2111 大仙市中仙支所地域活性化推進室 長谷川・門脇

ご協力ありがとうございました。

王道パターン

この世界観では、「一緒に踊ろうよ！」と、話しかけてくれるような親しみやすいキャラクターを意識しています。誰が見ても受け入れやすいデザインにし、中仙の魅力を積極的に発信してくれる愛らしさのあるキャラクターになっています。

● 元気いっぱい

● 豊かな表情

シンプルパターン

この世界観はシンプルをデザインの指針にしています。描き込みを少なくして要素を削ぎ落とすことによって、ゆるキャラやお菓子のパッケージキャラクターのような親しみやすさを出しました。様々な広告のデザインに合い、立体物などのグッズにもしやすい汎用性があります。

● おほこらしさ

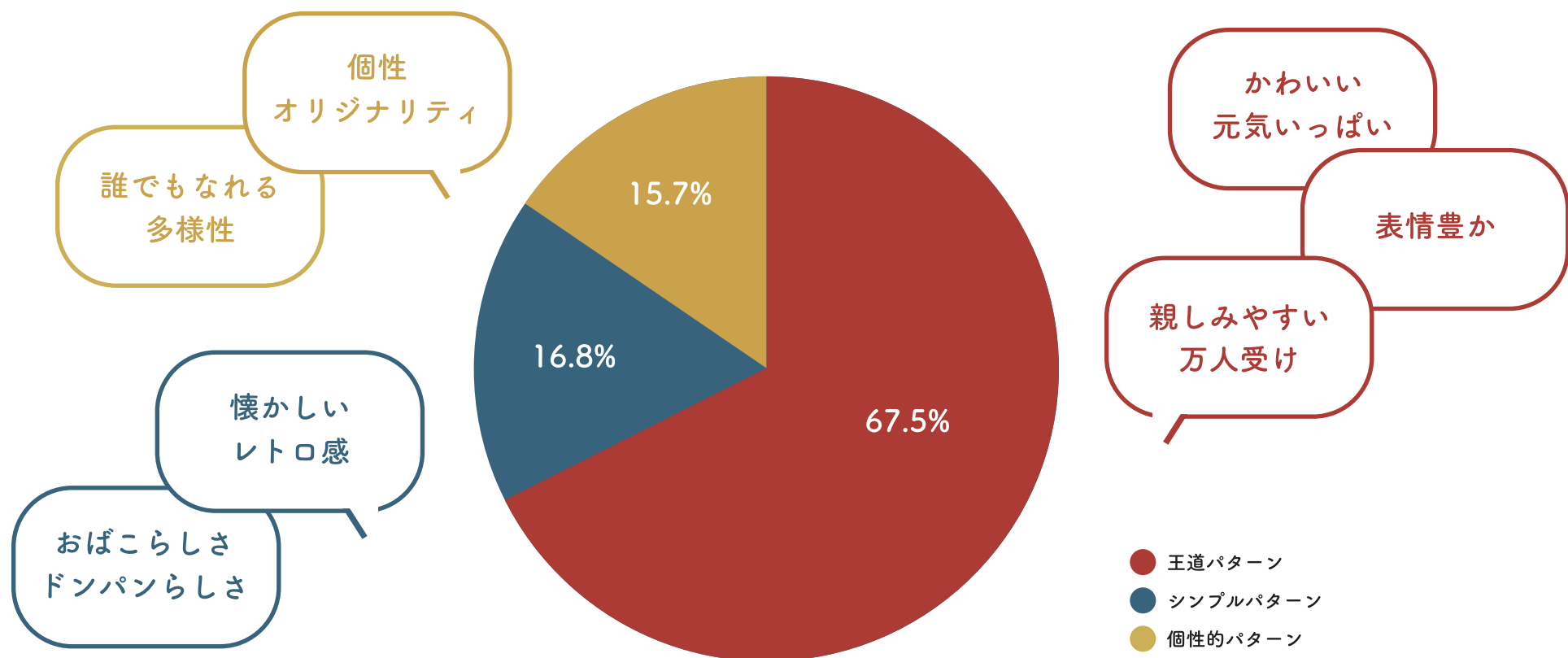
● どこか懐かしい

個性的パターン

この世界観はコンセプトを大切にしています。ドンパン祭りの「誰でも参加できる」という在り方から着想を得ました。また、ドンパン娘と円に関わりを見つけモチーフにするなど、他にはないオリジナリティのあるキャラクターを意識しています。

● 他にはないユニークさ

● 誰でもなれる

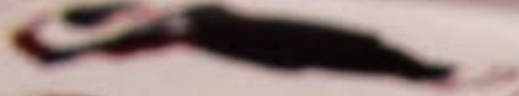


中仙地域の方々、中仙地域の小中学生、大仙市内事業所の方、ドンパン祭り関係者の皆様より総計 467 件のご意見をいただきました。王道パターンは「かわいい」「親しみやすい」、シンプルパターンは「どこか懐かしい」「おばこらしさ・田舎っぽさが伝わる」、個性的パターンは「オリジナリティ」「誰でもなれるコンセプトが伝わりやすい」などのご意見をいただきました。グッズ展開についても、キーホルダーや文房具、ハンカチ、う

ちわなどの実用的なものをはじめ、スクールバスのラッピングなど新しいご意見を下さった方も多く、来年度の活動の参考になりました。

そしてこちらのアンケートの結果を元に話し合いをした結果、王道パターンを主軸にし、シンプル・個性的それぞれのパターンの良い点を組み合わせたキャラクターを新たに 2 パターン制作することになりました。

的パターン



この世界観は、ドンパンのキャラクターをモチーフにしています。また、ドンパンのキャラクターをモチーフにしています。

キャラクター



キャラクターのどんなグッズがほしい
属性区分

No.	回答区分	どのパターンのドンパンが お気に入りですか	キャラクターのどんなグッズが ほしいですか

[illegible]

ドンパン娘キャラクター・ロゴデザインの提案

第2稿



A案

ドンパン娘ならではのキャラクター

吾妻・高橋・増田

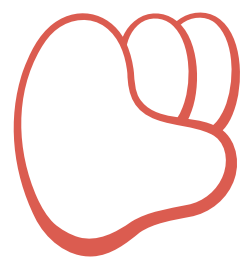
.....

B案

おばこらしさ、みんなで踊る一体感

早坂・牧田・三塚





ドンパン娘



「緋の柄が遠目だとドット柄のように見えること（ドット柄＝**円**で構成された柄）」「**円**満造爺さんの頭文字の**円**」「**円**になって踊る盆踊り」、これらのことから『**円**』に着想を得てデザインをした。

踊りのポーズ、ドンパン娘の頭文字である「ド」の髪飾り、モチーフの『**円**』によって、他の踊り子と違う「ドンパン娘ならではの」魅力を表したキャラクターとなっている。

キャラクター名 桜田 まどか

キャラ設定

ドンパン踊りで人との輪を広げたくてドンパン娘になった女の子。

明るく積極的な性格で、1人の子を見かけると「一緒に踊ろ!」と声をかけている。

好きな食べ物はまんまるなお饅頭。

おじいちゃんと二人暮らし。

「ド」の髪飾りがチャームポイント。

コンセプト

- ・「円」のモチーフを元に、キャラクターのシルエットとなる髪型やほった、お花の髪飾りや緋の模様などから丸みを感じられるデザインにした。
- ・切り揃えた前髪や、丸い眉毛でおばらしさを演出している。
- ・元気いっぱいな表情にすることでドンパン娘と私たちを繋いでくれるような親しみやすいキャラクターを目指した。



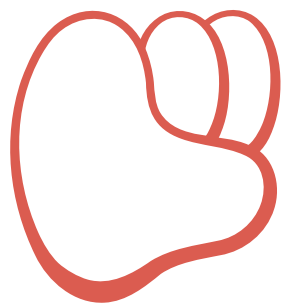
キャラ設定

子供向けキャラであるまどかちゃんを、より日本酒などのパッケージや落ち着いたデザインでの展開にて扱いやすいような絵柄で表現した。

コンセプト

- ・子供向けキャラクター同様『円』のモチーフを元に、大人っぽくデザインしても丸みのシルエットを失わないよう全体的に角の少ない柔らかな線で仕上げた。
- ・同一キャラクターであることを示す髪型や髪飾りなどの特徴を失わずに、等身を上げカラートーンを落とすことで大人っぽい雰囲気仕上げた。
- ・あえて頬の赤みを象徴づけることで大人っぽくありつつもおばこの初々しさや素朴さを失わないような工夫を施した。



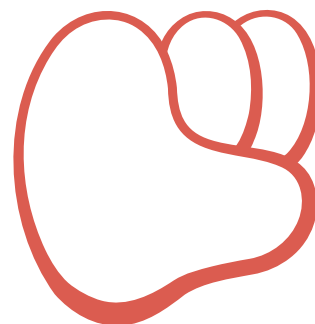


ドンパン娘

横組み

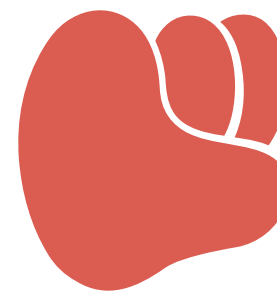
コンセプト

・ドンパン娘の頭文字である「ド」をより丸く、抽象的にした形をロゴマークとして起用した。・キャラクターモチーフである「円」をロゴにも感じてもらうため、全体的に丸みを強調している。・大仙市の形がカタカナの「ト」に似ていることから、大仙市にも親和性のあるマークになると考えた。

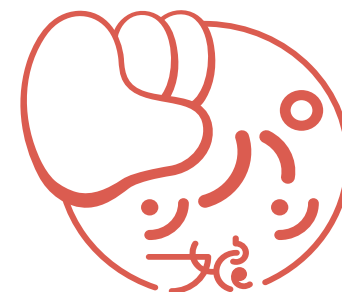


ドンパン娘

縦組み



ドンパン娘



別案

B 案



地域に馴染むような、**親しみやすさ**や身近さを感じるキャラクターを制作しました。王道的な可愛さだけではなく、素朴さや**おばこらしさ**のあるキャラクターになっています。また複数のキャラクターを登場させることで「誰でもドンパン娘になれる」「誰でも参加できる」という面を表現しています。同時に、みんなで踊る**一体感**や楽しさも表しています。

キャラクターデザイン 子供向け



なかせん
中仙 あやめ

高校2年生。少しおっちょこちょいで明るい性格。踊ることやお祭り、人と話すことが大好き。



すわどう
諏訪堂 えま

23歳。おっとりしていて癒し系のお姉さん。お米とお酒が大好きで、酒豪。利き酒利き米ができる。



いざさわ
十六沢 うさぎ

高校1年生。クールで運動神経抜群。最近ドンパン娘になったばかり。実は可愛いものが好き。

全体的に素朴で身近に感じるデザインに。表情や性格が親しみやすく、市民の方々に愛着を持ってもらえるキャラクターになっている。「誰でもドンパン娘になれる」ところに着目し、様々なキャラクターを作成。性格も容姿も違う3人が一緒にドンパン娘として活動していることで「誰でもなれる」ことを表している。



キャラクターデザイン 大人向け

キャラ設定

ステージ上、皆の前で踊っている時の姿。

普段は明るくおちょこちょいだが、ステージに立つといつもより大人っぽく、しなやかな雰囲気になる。

コンセプト

色数や線の情報を抑え、シンプルかつレトロな雰囲気を目指した。お酒のラベルやパッケージなどの汎用性が高まり、場面を問わず使いやすいデザインになっている。

大人っぽく凛とした清楚な美人の雰囲気はありつつ、お婆このあどけなさや可愛らしさが残るように意識して制作した。



ロゴデザイン



横組み

コンセプト

ドンパン娘の「伝統を継承する」役割を表現するため、落款を意識してデザインした。

ドンパン娘の重要な要素である「おばこ」を「0・8・5」と読み替え、ロゴに落とし込んだ。丸(0)を縦横比が8:5の長方形の中に3つ配置し、それらを線で繋げることで外枠の「ド」の文字を表わしている。また、外枠の形は大仙市の形もイメージしている。

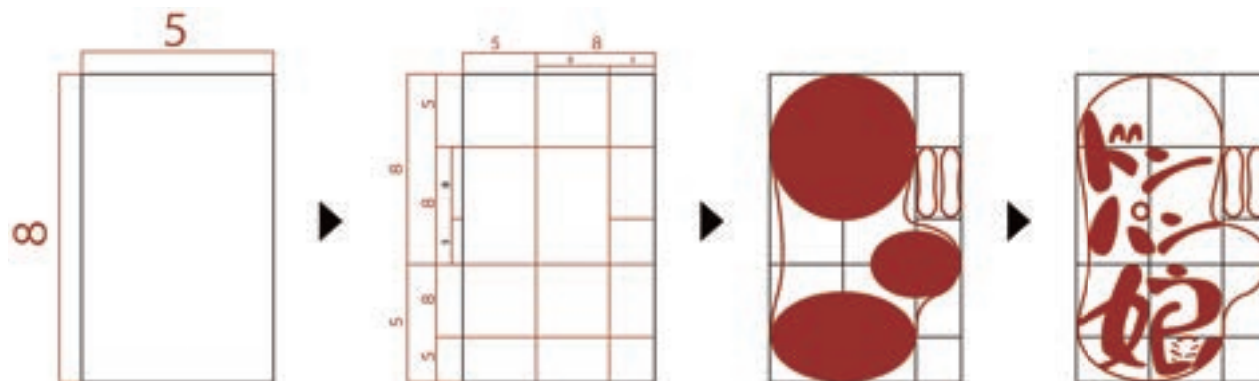
中の文字は、おばこの親しみやすさを表すため丸みのある字体で表現している。



縦組み



別案



A 案展開例



はんこ



グッズ



パッケージ



ファッション



SNSイメージ



POP

B 案展開例



はんこ



グッズ



パッケージ



ファッション



SNSイメージ



POP

ドンパン娘キャラクターデザインの提案 第3稿

高橋・早坂・三塚・増田・吾妻・牧田



提案①

横組み

ドンパン娘

コンセプト

従来までのドンパン祭りのロゴに見られる、筆文字の温かさを意識した。

文字組の曲線部には、ドンパン節の振り付けにおける指先を伸ばした手の形を用いている。

円満遠藤さんや振り付けなど、「円」が関わっていることから、濁点などの部分に円を用いている。

「娘」のつくり部分には、ドンパン娘の髪飾りの意匠を取り入れた。大仙市を感じられる要素が複数含まれたロゴマークとなった。

また、マークは「おぼこ」にちなみ、中心から8.5°傾けている。



縦組み

ドンパン娘

提案②

横組み



コンセプト

長く使い続けられるロゴになるように「レトロ」と「モダン」の印象のバランスを意識して制作した。

踊りの優雅さから着想を得て、「ド」や「娘」などの文字の各所に曲線を用いてデザインし、ドンパン娘の踊りの美しさだけでなく「秋田おばこ」のイメージを感じてもらうために、ちょっと田舎な素朴さ・レトロ感を印象づけるように意識した。

その上で、現代でも、これから先の未来でも使い続けられるようなフラットさ（使いやすく馴染みやすいこと）も考えたデザインにしている。

また、ドンパン娘の髪飾りでもある花の形を要素として使用したことで、ドンパン娘との親和性を持たせた。



縦組み



















おわりに

私たちは、1年をかけてドンパン娘のキャラクターとロゴのデザインを行いました。

振り返ってみると、六者六様のデザイン案を提出した頃から今までにかけて多くの変遷が感じられます。zoom やアンケートを通して実行委員や大仙市の方々の意見を聞き、何度も修正を行い、計4回のプレゼンテーションを経て最終的に『『これまで』と『これから』のドンパン娘の象徴として長く使用してもらうこと』を共通のコンセプトとしたキャラクターとロゴを制作しました。

「ドンパン娘の持つ『昔ながらのおばこらしさ』を大切にしたい」という声を多く頂き、そこから私たちも、素朴さや初々しい愛らしさ、親しみやすさなどをキャラクターに持たせたいと考えました。しかし、ドンパン娘のこれまでの歴史が醸すレトロ感やあたたかみと、未来を見据えたモダンで新しいデザイン性とのバランスを取るのが難しい課題でした。

細やかな調整の結果、出来上がったのがこちらのデザインです。

キャラクターは数多くいる踊り子キャラクターの中で際立って「おばこらしさ」を感じられるオリジナリティあるデザインになりました。ドンパン娘と大仙市民、さらには市外のドンパン娘を知らない人にもドンパン節の輪を広げられるような、魅力溢れる子が生まれました。

ロゴデザインは、キャラクターとの調和を考えながら制作しました。視認性や判読性を保ちつつ、ちょっとレトロ感を醸し出しながらも、これから先も長く使用していただけるようなフラットさのあるデザインとなりました。

多くの方々から「ドンパン娘の象徴」として愛していただければ幸いです。

お盆っ娘



