

持永只仁の人形アニメーション映画製作に関する原資料のデジタルアーカイブ化と公開

国立大学法人 佐賀大学

概要／課題

日本の人形アニメーション映画の起源である持永只仁の人形アニメーションに関する原資料は、60年を過ぎて経年変化が激しい。これらを保存し、調査し、デジタルデータ化し、活用をはかる。

体制/手法

図1の体制のもとに事業期間中に月に一度の定例会を開き持永只仁の人形アニメーション映画の制作過程に関する絵コンテ、台本、人形、直筆ノート、フィルム等の原資料を分類目録に基づいて紙資料や写真等のスキャニング・各種フィルムのスキャニング・人形の3Dスキャニング・目録やテキストデータのWebページやシンポジウムによる資料公開を実施する。

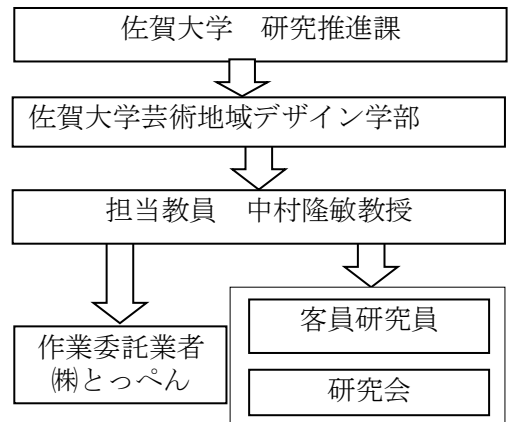


図1 事業体制

成果

- ・原資料の目録を整理・確認して8桁のナンバリングを行った。
- ・直筆の文字起こしや印刷物等のスキャナーによるデジタル化を行った。(BOXナンバー) 101～117:紙・フィルム等の資料、101～115:状態確認、封筒等への入れ替え、101～112:台帳記入、データ化(スキャニング) (写真1)
- ・部品も含めて人形のすべてに8桁のナンバリングを行った。ID900000001～900000240 (人形リストの更新)
- ・全身像の人形を3Dスキャナーでデータ化して保存した。データ化(スキャニング):120体 objデータ、3DPDFデータに変換(写真2)
- ・小規模な資料展示会と原資料を手に取りながらのワークショップを行った(2024年8月24, 25日)。ワークショップでは持永只仁氏のもとで人形アニメーション映画製作において撮影助手の田畑博司氏と人形制作を担当された田畑(喜多)京子氏を囲んで絵コンテや人形を手にしながらかつ時の様子を語っていただいた(写真3)。
- ・作成した目録やテキストデータ、人形の3DデータをWebページで公開した(2025年1月31日)。



写真1 紙資料のデジタル化



写真2 人形の3Dスキャニング



写真3 ワークショップ直後の田畑ご夫妻との写真

持永只仁のホームページ <http://mochinaga.jp/>

・日本の長編人形アニメーション映画の創始者である持永只仁が制作過程で残した膨大な原資料のデジタルデータを公開することで世界中のアニメーション研究者に新たな原資料を提供できる環境を整えた。現在までのHPのコンテンツは、スキャニング状況を示す目録1点、テキストスキャンデータとして3つの作品のタイトルと表紙写真、フィルムデータとして作品のタイトルと写真6枚ずつ、3Dのデータとして2つの作品から3つの3Dデータを提供している。次年度から掲載する内容を充実させていく。