

**事業名** 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

**団体名** 国立大学法人 佐賀大学

## 概要

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。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。

## 体制

佐賀大学研究推進課を担当部署として、芸術地域デザイン学部が研究の計画と活動の中心となって、佐賀出身で日本の人形アニメーション映画の創始者である持永只仁のすべての原資料をもとに日本の人形アニメーション映画の起源を解明する。

具体的な実施にあたっては、まず中村隆敏教授と客員研究員の角和博と専門業者である(株)とっぺん、持永只仁アニメーション研究会のメンバーが一同に会した会議を開き、すでに分類・保管されている資料（台本、絵コンテ、または人形など）をどのような手順で2Dや3Dのスキャニングするかを計画した。

(株)とっぺんの職員で2D・3Dデジタルデータ化の専門家は、方法の手順や注意事項などのワークショップを開き、作業を依頼する学生や一般社会人などに指導した。複雑な作業や重要な作業は、(株)とっぺんの専門家が行い、ルーティンワークで作業が進められるものは、学生や一般社会人に作業を依頼した。持永只仁アニメーション研究会のメンバーは、これらの月間の作業の進捗状況を確認し、次の展開を検討した。情報公開・活用の計画とWebページ作成にあたっては、中村隆敏教授のもとで、(株)とっぺんの担当者、客員研究員の角和博および持永只仁アニメーション研究会のメンバーでデジタル化作業の進捗と合わせて企画・設計・実装し公開した。

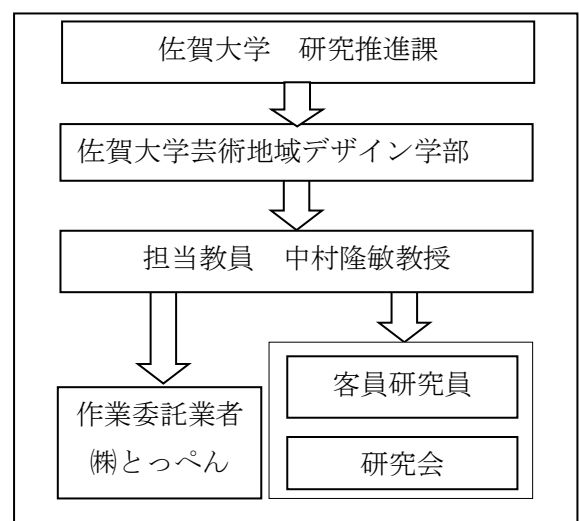


図1 実施体制

## 手法（解決方法）

毎月の持永只仁アニメーション研究会の会議において中村隆敏教授のもとで、委託業者(株)とっぺん、客員研究員の角和博、持永只仁アニメーション研究会のメンバーで、研究活動の進捗状況を踏まえながら情報公開・活用の計画を立てた。主に紙媒体、フィルム、絵コンテ、人形等の原資料のデジタル化を進めた。

活動の後半でWebページのレイアウトやデザインを決定し、順次Webページの作成を実施した。事業の終了と同時に人形、台本、絵コンテなどのデジタル資料をホームページで公開する。



写真1 紙媒体のデジタル化



写真2 人形の3D スキャニング



写真3 人形への8桁のタグ付け

## 作業内容

- ① 資料整理・詳細台帳作成（18 箱程度）：既存の資料台帳と実際の資料とを照らし合わせ、再整理するとともに、より詳細な資料台帳を作成する。
- ② 紙・写真等のスキャニング（1,000 頁程度）：紙資料や写真資料（紙焼き）のスキャニングを行う。
- ③ 各種フィルムのスキャニング（800 カット程度）：フィルム資料のスキャニングを行う。
- ④ 文字起こし（A4 以内、500 頁程度）：②でスキャニングした紙資料中、活字化されていない物の文字起こしをおこなう。対象資料等は発注者の指示に従う。
- ⑤ 人形 3D スキャニング（150 体程度）：人形の 3D スキャニングを行う。
- ⑥ 情報公開・活用計画：アーカイブデータの今後の活用法等について、提案し協議を行う。⑦で作成する Web ページにて事業の様子を情報発信する。
- ⑦ Web ページ作成（10 頁程度）：本事業の情報を発信する Web ページを作成し、令和 7 年 1 月末から公開する。持永只仁のホームページ <http://mochinaga.jp/>  
 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。

## ・成果（公開・成果物について）

- ・原資料の目録を確認し修正を加えて 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（スキャン）
- ・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。ID90000001～90000240（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 データに変換した。
- ・小規模な資料展示会（写真 4）と原資料を囲んで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ときに撮影助手をされていた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た様子を語っていただいた（写真 5）。



写真4 小規模の資料展示会



写真5 ワークショップ担当者（角、田畑ご夫妻）

- ・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
- ・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。

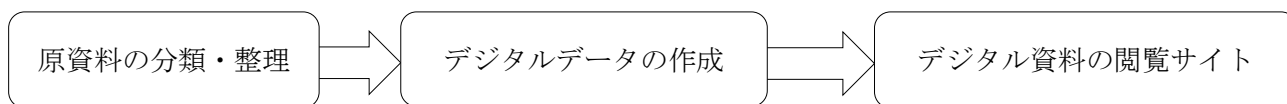


図2 原資料の閲覧からデジタルデータの活用への変化

#### ・成果（社会・産業に向けての意義、見込まれる社会的利用等）

現状の原資料は世界に1つしかなく、閲覧するためには佐賀大学まで直接出向かいと閲覧できない。世界中から閲覧できることで、多数の研究者がアクセスできて研究が進むことが想定できる。

世界のアニメーション流通のうちの大半を占める日本のアニメーション作品は、戦前からの多くのアニメーション作家によって培われてきたのである。持永只仁は戦前・戦中の国内の2Dのアニメーション映画を手掛け、戦後の8年間は、中国のアニメーション制作の指導に当たり、帰国後に国内初の人形アニメーション映画を製作した。

1960年から1967年までは米国のRankin/Bass社からの人形アニメーション映画の製作を(株)MOMプロダクションで請け負い、当時の米国のテレビ放送による人形アニメーション映画を支え、その後の米国の人形アニメーション映画に多大な影響を与えた。またこの大量な人形アニメーション映画を支えるための製作スタッフは120名になった。これによってその後の日本の人形アニメーション映画を支える人々を多く輩出した。

このような持永只仁の生涯の業績を振り返り、デジタル資料を世界中に公開することで、数多くのアニメーション研究者への資料提供に貢献できる。また当時から持永只仁のアニメーションまたは人形アニメーション映画を愛好するすべての人々に原資料を公開できることで、世界的な規模で日本のアニメーション文化の歴史を伝えることができる。また、デジタル化で保存・管理が容易になり、数十年の時を経て経年変化した現物の現在の状態をデジタル画像に留めることができる。

#### ・成果（課題）

令和6年度に行った分類・整理によるナンバリングやスキャニングは原資料全体の約5分の1であり、人形のナンバリングと3Dスキャニングは、約半分である。今年度の実施により作業過程の手順は、明確になったので次年度以降の作業継続によって、さらに貴重な資料のデジタル化を進めることがで

きる。

・成果（本年度にこだわらない事業の最終ゴール）

持永只仁個人の所有していた原資料は、日本の人形アニメーション映画の創成期に関する貴重な資料であり、デジタル化と同時に現物の保存・管理・公開も重要な事業となる。また、本年度成果物の3D データを活用した持永アニメーションのデジタルによる再現化制作や、人形の3D プリントによる観賞用汎用実物制作等、アーカイブ活用のモデルも検討していく。