

地域の魅力再発見 ～広島を紙芝居に～

ワンチーム・れきし紙芝居 x 広島市立大学芸術学部：笠原浩

1 目的

市民団体「ワンチーム・れきし紙芝居」では、広島を歴史コンテンツを紙芝居化するべく数多く準備されている。すでに紙芝居として完成されたものは6コンテンツあり、今後も新規制作をも計画されている。本プロジェクトにおいては新規制作を見据えて、既存のコンテンツのデジタル化、映像化することにより順次アーカイブ化を進め、グローバルな展開と配信力を高めることを目的とする。広島における多方面の歴史のエピソードを未来に残し、未来へ繋げる手段として、現状では“デジタル化”は必須とも言えるアプローチではあるが、団体

メンバーは高齢化が進んでいる状態で、新規媒体への取り組みに自力では困難である。このことを踏まえ、協議ののち適切な助言、技術的サポートをするものである。

2 実施内容、方法

正規授業としては取り扱わないが、今回の作業内容は実習授業で学ぶ技術とその応用が活かされる内容であり、実践課題として、正課外プロジェクトとして充てる。

3 期待される成果

●社会貢献の観点から

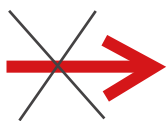
協力団体は広島を歴史継承を目的として設立された団体であり、本学研究者及び学生がその目的に則して、日頃の研究・技術を活かして協力するとは言うまでもなく研究機関の社会貢献と考える。その成果によって広島をの理解が広まることをは、双方にとって WinWin である。

●人材育成、学生の成長の観点から

協力を得られる学生にとって、実践的な成果物を作ることは有意義なことであることは言うまでもない。また、広島で学ぶ学生として、広島をの歴史に触れながら自身の学んだ技術スキルを活かす機会を提供できることは、地域に根付いた学びの場として有意義と考える。

提案・制作 Step

step 1: 紙芝居を実演している様子をビデオ撮影。
それをデジタルデータ化。記録アーカイブ。
→記録映像 →Youtube
* 収録場所・状況によって難易度変動

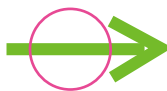


現状および今後の展開

実際の紙芝居実演の活動は現状では実施していない。
コンテンツ制作収集の活動が主たる活動。
そのため、このステップは実現が困難であるとのこと

step 2: 紙芝居原本をスキャニング。

PowerPoint に埋め込みデジタル紙芝居作成。
→要パソコン操作 →ポータブルフォーマット化。



現在保有しているまたは借入可能なコンテンツ4本を高画素にてスキャニング。大判原画をステッチング（繋ぎ合わせ加工）にて補正画像化。その画像を持って単純なスライドコンテンツを作成。データの軽量化を図る。
→現状ここまで。(5コンテンツ、77画像)

追加オーダー

団体の活動パンフレット制作依頼



提案画像の使用許可が不明、掲載情報未整理のためペンディング状態。

step 3: step 2 にナレーション、効果音や BGM をつける。

→要パソコン操作 →持ち運びデータ化



紙芝居用に原本から、読み上げ用シナリオを作成。生成音声、もしくは声優読み上げにするか、要検討（そもそも音声付きは“紙芝居”と言えるのか？）

step 4: step 3 に部分アニメーションを施す。
→要パソコン操作 →持ち運びデータ化



画像データからアニメート要素を抽出し動画パーツの制作。プラットフォームよりアニメーション要素の適用検討。シングルチャンネル化kするのか？インタラクティブ化するのか？

step 5: step 4 に実録音声をあて、自動動画化する。
→動画データ
→Youtube、DVD パッケージ等



最終的にはシングルチャンネル化された動画をアーカイブして行く作業となるのか？紙芝居のライブ性をどのように残すのか？要検討

今後の課題

そもそも“紙芝居”とは？その有用性を検討する必要がある。現状ではシングルチャンネル化された動画制作の方向性となっている。広島コンテンツをアーカイブするにせよ、そのメディア化するにせよ最終フォーマットが不明瞭であるため早期に決定する必要がある。現在使用されている画像のうち、使用権利の確認が不十分ものが含まれている可能性がある

ため、確認が必要である。それによって、画像の補正修正、加筆が発生する。今後、予定されているコンテンツも多数存在が確認されているが、どこまで対応するのか？また新規コンテンツの制作も携わる可能性も感じる。可能な範囲で対応するものとする。

