202 5 年度いちだい地域共創プロジェクト研究報告

地域の魅力再発見　～広島の歴史を紙芝居に～

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、広島の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

協力団体は広島の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こ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。

初年度 (2024 年度)

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。（3 コンテンツ試作、77 画像）

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：steppu 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像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

本年度 (2025 年度)

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。（5 コンテンツ、617 画像）

step 4：steppu 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？
５コンテンツのパワポ紙芝居コンテンツを作成。
うち４コンテンツは実演可能として完成！

step 5：step 4 に実録音声をあて、自動動画化する。
→動画データ

作成した PowerPoint データから柿代は可能であるが、これも本来の紙芝居の利点を失うことから今後の検討材料とする。

ほぼ完成したコンテンツ

【ハトのお爺さんの話】

【稲生もののけ話】

【三代十郎兵衛ものがたり】

【原爆の絵・第二部・国民義勇隊】

再検討コンテンツ

【バウムクーヘンとひろしま】
カールユーハイム物語

紙芝居メディアの再検討と地域アーカイブ実践における課題

本プロジェクトは、「紙芝居」というメディア形式を再検討し、地域記憶のアーカイブ手法としての可能性を探る実践研究である。

現在、複数のタイトルが企画されているが、フィクション／ノンフィクションも混在しており方向性が分散し、最終的なメディアフォーマット（紙芝居形式・映像化・デジタルアーカイブ等）の定義が未確定である。また、広島関連コンテンツのアーカイブ化に際しては、物語性と記録性の構造整理が求められている。

本プロジェクトにおいて使用されている画像は、専門的完成度という観点では必ずしも洗練されていない。しかしながら、その造形には制作者の強い当事者性と語りの熱量が刻まれている。

本研究では、この「素朴さ」と「表現の媒介性」の関係を、単なる技術的未熟としてではなく、地域記憶の伝達形式としてどのように評価し得るのかを重要な論点とする。

今後は以下の点を重点課題とする。

・紙芝居メディア特性の再定義
・最終フォーマットの明確化
・シナリオ構造の再整理（物語性と記録性の接続）
・画像使用権利の確認
・制作範囲と研究範囲の明確化