

撮影・録音OK

I.Gアーカイブでの作品資料の取り扱い

「デジタル映画の保存と活用に関する技術セミナー」
セミナー2 映画関連資料のデジタル化に関するセミナー
2018年2月27日（火）

山川道子
株式会社プロダクション・アイジー
アーカイブグループ グループリーダー
yamakawa@production-ig.co.jp

I.Gアーカイブ利用状況

1ヶ月平均20件100点、多い時は250点以上

8割がデータ資料、映像テープと紙資料が残りの半々程度

例：制作現場よりカット袋の取り出し依頼

- ・続編での使用

国内ライセンスより映像テープの取り出し依頼

- ・ネット配信、他局への販売、映像ソフトの再販

商品企画より展示会用の原画選定と取り出し依頼

- ・展示に合わせた絵のみの使用

雑誌・書籍の為の素材選定と提供

- ・編集、ライターの意を汲んだ絵の使用



「攻殻機動隊パーフェクトブック」
画像の提供、テキストの監修など

「攻殻機動隊DVD BOOK」
映像の提供、原画の提供など



アニメーション アーカイブが取り扱うモノとは？

【中間成果物】

アニメーションを作る際に発生する資料や素材のことを総称して『中間成果物』と呼んでいます。同じ意味で、『中間制作物』や『中間素材』と呼ぶ方もいます。

具体例：企画書、脚本、絵コンテ、設定、カット袋（レイアウト・**原画**・動画・タイムシート・3D用素材etc）、カラーモデル、3Dモデル、3Dシーン、色指定・仕上げ、背景、撮影、編集、音響、アフレコ台本、納品前映像、ロケハン資料、**版權画**、**セル画**

【その他保管物】

制作現場ではないところで発生するものも必要に応じて保管しています。

具体例：広報・宣伝関係資料、**納品映像**

一般的に保管対象とされているものを**赤太文字**にしてみると
全体のごく一部であることがわかる

保管されるマテリアルの種類



カット袋と倉庫に入るカット袋の入った箱
30分作品の平均は5箱



HDD (I.Gでは500TB保管中) と映像用磁気テープ



作画参考のフィギュアと倉庫で映像フィルム

- ・紙類 (紙と画材)
 - ・セル画
(アセテートフィルム)
 - ・デジタルデータ記録メディア
(磁気、光学)
 - ・フィギュア
(鉄、プラスチック)
 - ・フィルム
- など、複数のマテリアルで届く

担当者は、すべてに対して
ある程度の知識が求められる

紙類はスキャニング

フィルム・磁気テープは映像データ化
物は撮影など

マテリアルに応じたデジタル化が必要

社内でアーカイブへの理解を得た方法

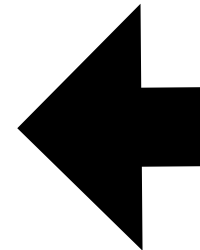
1.選別して処分し、全体量を減らす

アニメーションの資料の中で一番量が多いのは原画・動画などの紙類
コピーであるものは原紙やデータを残す

！上記のルールで原画/動画を処分していくと、全体の5%まで減る！

【選別基準】

- ・ 文化的な価値はあるか
- ・ 後進育成に使用できるか
- ・ I.Gを代表するものか
- ・ 宣伝や商品化などの二次利用ができるか



伝える相手によって
順番を入れ替える

非営利組織に対しては文化的価値を強調し、企業に対しては商品価値を強調

2.社内に理解者を増やす

資料を提供してくれるのも、資料を使うのも社内が多い

- ・ 現場が移管を希望した時に速やかに回収する
- ・ 現場が利用を希望した時に速やかに提供する

3.商品化に協力することで制作部門以外の収入源となる

ビデオメーカーが持っていない中間成果物を使用できる利点は大きい

- ・ 保管物の内容を理解して利用価値を高めておく
- ・ 監督や現場スタッフなどの関係者の声も聞いておく

1から3でわかること

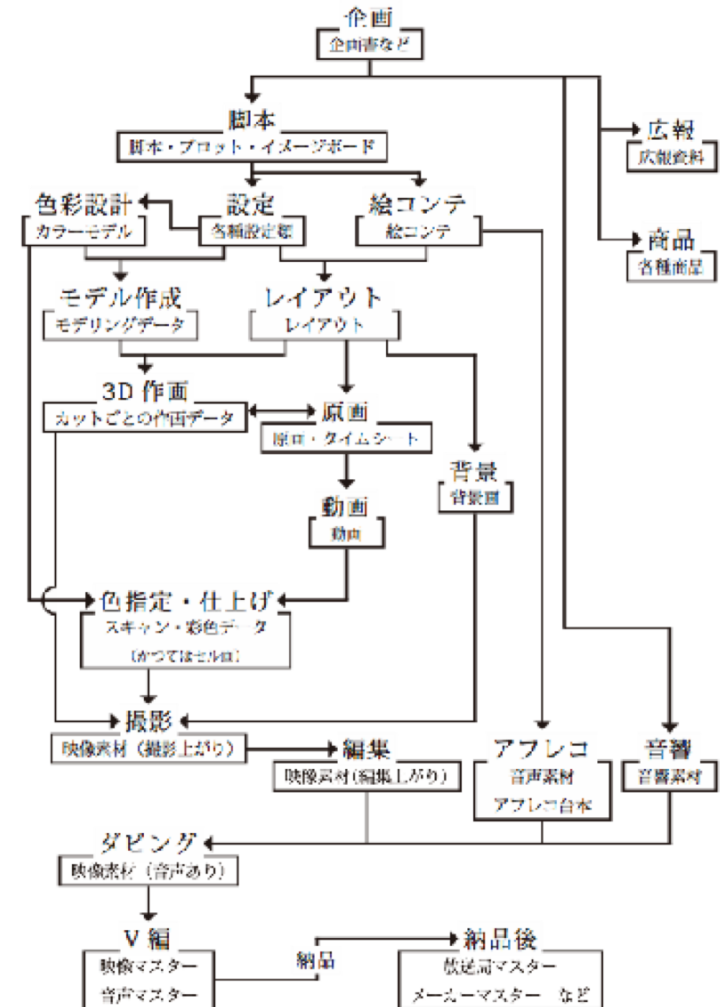
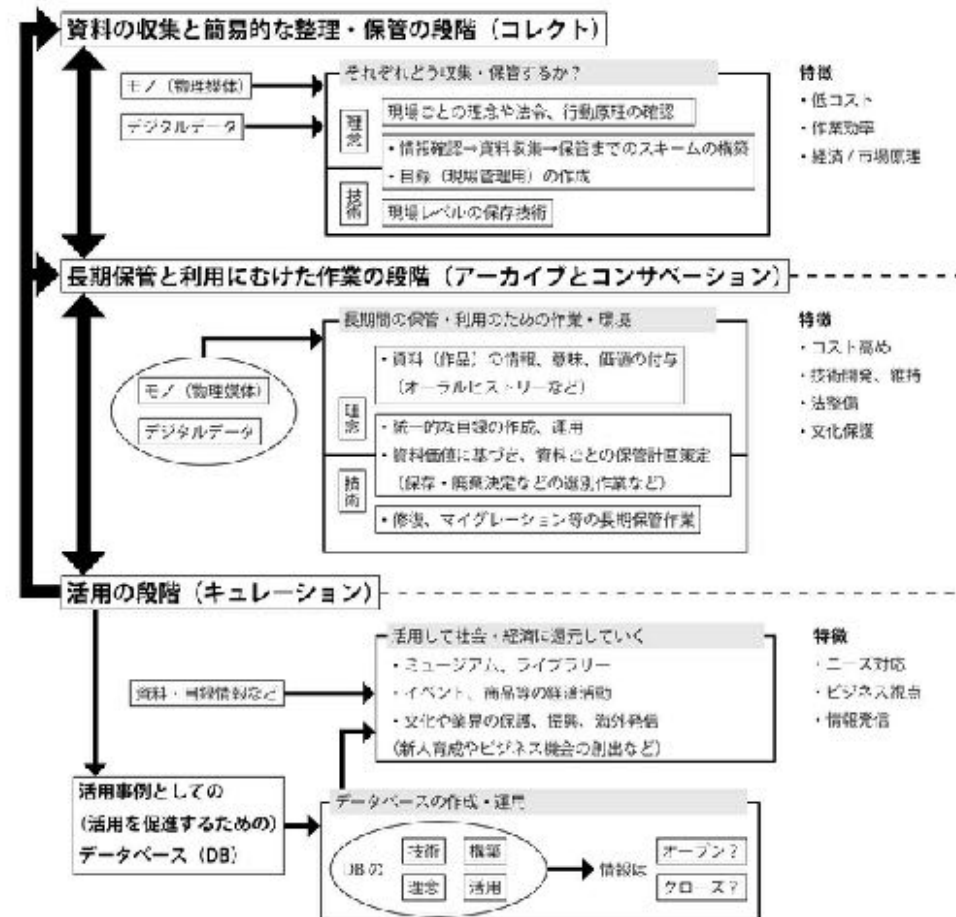
- 1.選別：企業内部で許容できるコスト内で収める収めて上司や会社を安心させる。
安心は信頼となって予算が増えるきっかけとなる。
- 2.理解：他部署が困った時は、アーカイブの仲間が増えるチャンス。
制作現場の作業を止めない為には会社からの予算が出やすい。
- 3.金銭化：ユーザー（社内外の利用者）が求めるものを常にリサーチしておき、
制作現場を持つアーカイブならではの保管物を用意する。

結論：所属組織に「あった方が良い」と思わせる

利活用の理想的なサイクル

【例】 資料を集め保管をし、展示を行い、
それで発生した物を残し活用する

現在のアニメーション制作の流れと発生する資料の例



各セクションから回収し、必要な人へ渡せるサイクルが重要

どこまで保存するか？

- 作曲家が作ったBGMが入ったCD、データ
M-1,M-2などの仮タイトルが入った状態で、
本編用の曲なのでサントラとは違うデータで残っている。
- 声優のサンプル音源
作品のオーディションで使用されたと思われる音源が残っている。
制作には直接関係ないけれど、声優業界で残していない場合は、
その役者さんの貴重な記録なので処分は躊躇される。
- グッズ類
キャラクター商品が大量に作られるようになってから、
保管場所の問題で收拾を諦めた。
しかし、その作品やアニメの歴史を語る上での資料と考えると、
いつどのような商品が出回っていたのかを記録することにも
価値があるように思える。

原画/動画をスキャンする際の注意

手描きの原画/動画が持つ原紙の魅力はスキャニングでは残せない。

しかし、紙は常に劣化し続ける為、現在の姿を残す意味でも、活用の点からもデータ化することには十分価値がある。

ケース：「人狼」 2000年公開 セル画時代の作品

スキャン時の設定：400dpi、TIFF、色補正なし

スキャン予算の確保

歴史的価値はあるものの、人気作というわけではない為に会社から予算が出ない。

そこで、文化庁メディア芸術アーカイブ推進事業の補助金をいただきスキャンを行なった。

色調整で起きた問題

セル画時代に使用された色鉛筆はスキャンに出にくい。

そこで背景にグレーを置くことにした。商品化の際に背景を白くする手間がかかるので社内の補正担当からは嫌がられた。ここでは、アーカイブの意味を主張して理解を求めた。

今後の課題

- ・ 業界全体でマテリアルに即したデジタル化の方法が決まっていない。
- ・ 今後は、デジタル作画が増えてくることで、展示に向いているマテリアルとしての原画が無くなっていく。
- ・ デジタルならではの活用方法を見つける為に、ユーザーやメーカーとの意見交換を行って魅力の発掘をしないといけない。
- ・ I.Gの業務拡大に伴って、実写・漫画・ゲームと複数のジャンルの制作/製作を行っている。アニメ資料以外の資料の収拾と保管と活用も具体的に考える必要がある。

本日のスライドは下記で公開致します！

<https://www.slideshare.net/MichikoYamakawa>

個別にご質問があれば山川までご連絡ください。

本日はありがとうございました。