

無形文化財にかかわる歴史的有形文化財のデジタル復原

A. メンバー

【事業推進担当者】古川耕平、八村広三郎、赤間亮

【PD】崔雄

B. 研究目的

本プロジェクトの中のひとつの柱として、京都における時系列的な景観仮想復元を目的としたものがある。京都の景観は、時代ごとに大きく変遷し、それらを忠実に復元するためには、それぞれの時代を象徴するような建造物のCG復元は必須である。一方、本拠点においては無形文化財に関わるデジタルアーカイブがおこなわれており、能や歌舞伎をはじめとする伝統芸能の動作データが多く蓄積されつつある。伝統芸能において、動作データの重要性は述べるまでもないが、それ以外にも、装束・舞台・装飾品・道具などが伝統芸能を構成しているといえる。このような観点から本プロジェクトでは各時代に存在した無形文化財（伝統芸能）の舞台となる歴史的建造物の仮想CG復元をおこなうとともに、伝統芸能の動作や所作を内包したより完成度の高いコンテンツの作成

を目指す。

C. 本年度の成果

再度現地調査を実施し、これまでの3Dモデルデータの修正をおこなうとともに、専門家の意見を踏まえた一般向けのウォークスルー動画の作成をおこなった。琴平町教育委員会にこれまでの成果の報告をおこない、一定の評価を得ると共に今後の連携に向けた意見交換をおこなうことができた。地元の小学校中学校における教育用コンテンツとしての利用を視野に入れたコンテンツ作成に着手した。また3Dモデルのデータコンバートに関して、歌舞伎アニメーションを構築するための目途が得られた。

D. 論文・学会発表以外の活動の記録

Kohei Furukawa “Digital Reconstruction of KANAMARU-ZA”; Cultural and Computing 2011 Exhibition Art fair, 20-22, October, 2011

E. 業績一覧

〈口頭発表〉

古川耕平「Digital Reconstruction of KANAMARU-ZA」第2回日本文化デジタル・ヒューマニティーズ国際シンポジウム (DH-JAC2011), 立命館大学衣笠キャンパス (京都市), 2011年11月19日・20日 (ポスター)