

■研究・実践の課題（テーマ）

アニメーションを描く事を起点とした映像と音楽のパフォーマンスをする為の仕組みの開発

■主任研究者 渡部 眞

■共同研究者 沓名健一

■研究・実践の目的、方法、結果、考察や提案等の概要

【目的】

アニメーションを描く行為をパフォーマンス化する仕組みを作り、アニメーション表現の可能性を拡張する事を目的とする

【方法】

Max と Ableton Live を利用して

- ・ iPad や iPhone を映像の入力デバイスとして映像を取り込む仕組み
- ・ 映像から音を生成する仕組み
- ・ 映像をミキシングする仕組み

上記の実装したプログラムを作成し、そのプログラムを利用してパフォーマンスする

【結果】

テストバージョンのプログラムを完成させ実演してみた結果、アニメーションを描く行為をパフォーマンスとして成立させられる可能性はある事は確認出来た。また、パフォーマンス内容をより良くするためにプログラム自体の改善の必要性がある事も確認できた。

【課題】

アニメーションと音の関連性が低さが問題。描く人によって音がまったく変わったものになる必要がある。かつ、描かれたものの質によって音の質も対応し変化する必要がある。