



個人研究

文化・芸術

空間における リアルタイム映像演出の手法



本研究では、これまで著者が実際に制作に携わった舞台作品の中から、特に「音響と映像のシンクロ」にかかわる事例を収集し、空間演出における重要事項を分析し、新手法として提案する。空間演出の上で重要な音と映像のリアルタイム制御を可能とするものである。

KEYWORDS 空間映像演出、プロジェクション・マッピング

RESEARCHER

メディア学部 教授 佐々木和郎

<http://www.starman.biz/kazuosasaki/index.html>



学会発表・論文・著書・社会活動

- [1] Xi Sun, Yuankai Gao, Kuwahara Meeko and Kazuo Sasaki : A Proposal of Speech Training Application for Hearing-impaired Children using Portable Devices. 2019 ADADA+Cumulus,
- [2] Kazuo Sasaki, Bird Strike Movement Analysis on Artificial Life Flock Simulator, CMIC 2017 / Creative Media And Innovation Conference. : Best Paper Award
- [3] Adullah Al-Khatib, Kazuo Sasaki, Installation Using Arduino with Interlock Sensors CYBERWORLDS 2015 / Gotland Sweden : Best Paper Award

01 | 空間における映像演出手法の発展

かつてミュージカルなどの舞台演出において発展を遂げてきた映像は、現代ではLED技術による高輝度映像プロジェクターが登場し、野外イベントでのプロジェクション・マッピングに活用されるようになり、いまやリアルタイムCG技術とともに先進的な空間映像表現が可能となった。



02 | 音楽パフォーマンスと映像の連動

これらの映像は人間の直感によって操作されることが多い。音と映像の連動システムを実現することは非常に重要で、それによって、さらに高次元な空間映像表現が可能となる。特に「音楽」が主体であるコンサートにおいては、音楽と映像のシンクロは必須であり、パフォーマンスとのリアルタイムな連動も効果的である。



© 雲母社

03 | 実際のイベントにおける応用例

「池坊550年祭」における映像演出の事例では、京都の六角堂の四季の移り変わりを映像で表現するとともに、池坊における生け花の文化的価値を現した。出演者の生花などのパフォーマンス、音楽と映像の連動が注目される。音をトリガーとしながら、映像を投影する演出パターンの事例として成功した一例である。



© 池坊