

活動概要

COVID-19 禍の影響により制約されていた発表や活動が徐々に元に戻り始め、今年度は、実会場における学会発表・デモや有観客な音楽イベントなどを行えるようになった。昨年度より開始した「体験拡張表現プロジェクト」およびサブプロジェクトであるテクノロジーによる新しい音楽体験の開発をめざした活動である NxPC.Lab においても、実会場での有観客の会場をベースとしながらオンライン対応、XR 空間との融合といった COVID-19 禍で広がった表現形態を取り入れたイベントとして実施してきた。学会発表でもエンタテインメントコンピューティングシンポジウムでのデモ発表、インタラクション 2023 での共同研究として実施している Avator Jockey を初めて実体験可能なインタラクティブ発表として実施できるよていである。

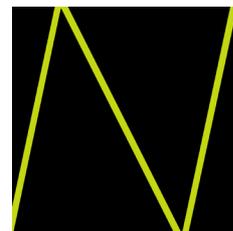
NxPC.Lab 関連の活動

NxPC.Lab は、アーティストと観客および会場との相互作用によってもたらされる場の臨場感を拡大するためのメディアテクノロジーの実現を目指した活動であり、音楽体験におけるインタラクション/インターフェイスを研究開発とそれらを利用したクラブイベントの実施をしている。COVID-19 による制限も緩和されていくなかで、オアシスパークでの屋外イベント、樽見鉄道でのクラブトレイン、3 月に開催予定の東京でのイベントなど、マスク着用以外は通常に近いイベントが実施できた。同時に COVID-19 により発展した表現形態として XR 空間との連携・融合などの試みも引き続き行われている。ギャラリーで実施される通常のイベントにおいても有観客で配信と XR 空間を合わせた実験的な仕組みを用いている。なお、NxPC.Lab については体験拡張環境プロジェクト報告書でも記述するため重複部分がある。イベントの詳細については、下記 NxPC.Lab の Web ページを参照して頂きたい。

(NxPC.Lab <http://nxpclab.info>)

1 NxPC.Fav 🐾=3, IAMAS ギャラリー1, 2022.04.16

今年度から始めた新しい試みとして、d&b のサウンドシステムを使って、自分の好きな音楽を掛けながら自己紹介を語ってもらえるようなイベントを開催した。メディア表現基礎 1 の M1 自己紹介の壁展示が残っている中で、各自好きなレコード、CD、サブスクリプションからの選曲などを持ち込み音楽を掛けてもらいながら雑談する緩いイベントとなった。演奏する側だけではなく、誰でも参加可能で音楽を介して自己紹介



NxPC.Lab



NxPC.Live vol.55 おでん



NxPC.Live vol.56 屋台再開あせ
だくつだく暑い夏



NxPC.Live vol.57 SpinEcho

してもらおう機会として試みたイベントである。

- 2 NxPC.Live vol.55 おでん, IAMAS ギャラリー1, 2022.06.18

M1による自己紹介とイベント設営練習を兼ねた新入生イベント。

- NxPC.Live vol.56 屋台再開あせだくつゆだく暑い夏, IAMAS ギャラリー1, 2022.07.23-24

オープンハウスに合わせて2日間にわたり実施。

- 3 NxPC.Live vol.57 SpinEcho, 河川環境楽園オアシスパーク ガラスドーム, 2022.08.28

オアシスパークとの連携により川島 PA と一体化している河川環境楽園オアシスパーク内のガラスドームにてイベントを実施した。

- 4 NxPC.Live vol.58 connect, IAMAS ギャラリー1, 2022.10.23

M2角により修士作品である実会場と仮想会場を連結した音楽会場を実現するための実験を兼ねたイベントとして実施。

- 5 NxPC.Live vol.59 connect2, IAMAS ギャラリー1, 2022.12.04

M2角により修士作品である実会場と仮想会場を連結した音楽会場を実現するための実験を兼ねたイベントの第2弾。前回の修正と機能拡張を行っている。

- 6 NxPC.Live vol.60 CLUBTRAIN 2023 ネオ天国, 樽見鉄道, 2023.01.14

恒例の樽見鉄道の車両を貸し切ったのクラブイベント。今回は裂国とDJ Motive をゲストに迎えた。

- 7 NxPC.Live vol.61 NxPC25%減塩 IAMAS2023 GRADUATION EXHIBITION, IAMAS ギャラリー1, 2023.02.25

修了制作・プロジェクト発表展 IAMAS2023 に合わせて実施。

- 8 NxPC.Live vol.62 タイトル未定, Circus Tokyo, 2023.03.26

慶応義塾大学 SFC の徳井研究会を招いて、久しぶりの東京でのイベントを実施予定。



NxPC.Live vol.58 connect



NxPC.Live vol.59 connect2



NxPC.Live vol.60 CLUBTRAIN 2023
ネオ天国

学会等での発表

- 1 情報処理学会エンタテインメントコンピューティング 2022 (EC2022), 福知山公立大学, 2022.09.91-09.03

- 音楽会場等の薄暗い会場においてステージ演出と融合した AR マーカー手法について提案を行った。

「ステージ演出のための暗い場所での AR マーカー手法」

平林真実(情報科学芸術大学院大学)

- 手の動きからモーショングラフィックスを生成する手法の提案を行った。

「手指の動きを用いたモーショングラフィック生成手法の提案」

山岸 奏大, 平林 真実, 小林 孝浩, 前田 真二郎, 桑久保 亮太(情報科

学芸術大学院大学)

- 2 情報処理学会インタラクシオン 2023, 学術総合センター, 2023. 03. 08-03. 10

卒業生である東京コンピュータサービス伏田との共同研究である MR を用いた音楽体験の研究として、MR システムを用いた参加型演奏システムの Avator Jockey の評価について報告した。

「XR を用いた観客参加型ライブパフォーマンスの可能性」

伏田昌弘(東京コンピュータサービス株式会社), 平林真実(IAMAS)

学内活動

1 体験拡張表現プロジェクト

XR やクリエイティブコーディングなどのテクノロジーによる高度な体験と表現を実現するためのプロジェクトを実施した。M2 3 名と M1 4 名が参加している。

2 NxPC. Lab

音楽会場における体験を拡張するための研究開発を行うプラットフォームとして体験拡張環境プロジェクトの一部として、音楽イベント等を実施した。

3 産業文化研究センター(RCIC)

RCIC のメンバーとして学外等との連携事業を進めた。

4 メディア表現学研究会

小林茂教授を中心に、松井茂教授、私が運営を行っている情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] における多様な研究と制作が直面している話題の中で、今後の社会を考える上で重要な兆候になると思われるものを学外に開き、参加者との議論を経てメディア表現学を集合的に定義していくことを目的とした連続研究会であるメディア表現学研究会にて第一期である 4 回の研究会を開催した。そのうち 2 回の研究会を担当した。担当会においてメタバースや Web3.0 といった流行りに対して感じていたインターネット黎明期の類似性から、今現場にいる人はどのように感じ、考えているのかをテーマに研究会を実施した。1 回目には卒業生でネットレーベルの運営を研究していた sanma1 と M1 でメタバースでのアート表現をテーマにしている新垣を呼び、2 回目では、メタバース住人であり、VR 研究者である明治大学の三武裕玄先生と、引き続き新垣を呼びメタバースの現状と今後について話あった。

学外活動

1 イアマスこどもだいがく, 2022. 09. 24-24

例年実施している大垣市からの受託事業である「イアマスこどもだいがく」において、昨年に引き続きクリエイティブコーディングのワークシ

ヨップを実施した。体験拡張表現プロジェクトのメンバーが講師およびサポートを務めた。

その他学外での社会活動（公的）

1 情報処理学会インタラクション2023 実行委員 インタラクティブ発表副委員長