

活動概要

体験拡張環境プロジェクトは、シンギュラリティなどの大きなパラダイム変化を見据えた上で、我々の体験を拡張する環境を創出することを目指している。本年度は、昨年度と同様に大垣駅北口通路での展示、SUMMER SONIC TOKYO での SONICART 展示、飛騨信用組合の Pepper 活用に関する協力、NxPC. Lab などの音楽イベントとの連携などの活動を行った。メンバーは、平林真実（代表）、小林孝浩（研究分担者）、M2 古郡唯希、青木聖也、M1 の高見安紗美、松野峻也である。

外部展示

1 音楽フェスティバル SUMMER SONIC TOKYO, SONICART @2015.08.15-08.16

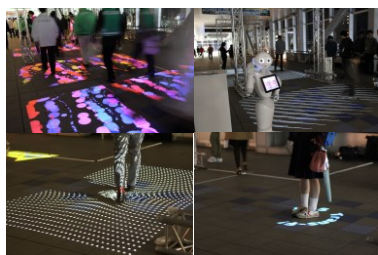
卒業生の田部井君らが参加するアート集団 C-DEPOT の一部として SONICART にて展示を行った。METAMORPHOSE などと違い昼間のイベントのためプロジェクタなどの使用が困難だったため、M1 松野、高見らとともにクジラをモチーフとしたオブジェを作成し、それにレーザーを当てる作品を制作した。



SONICART 展示

2 「TRANSFLOOR2」大垣駅北口通路 2015.12.11-12.13

昨年度に続き、本年度も大垣市からの依頼で、大垣駅北口での展示を行った。今回は、アートを/で考えるプロジェクト(ATP)と共同で、大垣駅北口通路にてインタラクティブな床面プロジェクションを実施した。トラスを組み Kinect とプロジェクターを配置することで、通路を通る人たちの動きを取得し、床面に投影した映像と音によるインタラクティブな体験を提供した。



TRANSFLOOR2

学会発表

1 インタラクション 2016 科学技術館 2016.03.02-03.04

科学技術館で実施された情報処理学会インタラクション 2016 において、POST で実施した高可聴域音 ID による照明・映像制御について発表と M1 高見がジェスチャーによる参加型 VJ システムの発表を行った。

「高可聴域音 ID を利用した音楽会場における照明制御とインタラクションの可能性」平林 真実, 渡辺 充哉

「kinect を使用した hole 検出による VJ コントロールシステム」高見安紗美, 平林 真実



インタラクション 2016

イベント/活動

1 NxPC. Lab 関連 音楽イベント

NxPC. Lab による音楽イベント類については、体験拡張環境プロジェクトと連携しながら、発表や実験の場として利用している。内容

については、平林真実の個人の活動報告に詳しいため、ここではイベント一覧のみを記載する。

- 1 NxPC.Live 「ctrl + ⌘ + i」@IAMAS ギャラリー1 2015.06.18
- 2 NxPC.Live Vol.22 OPEN HOUSE @ソフトピアジャパンせせらぎステージ 2014.07.25
- 3 奥美濃ソウルトレイン @長良川鉄道 2015.08.01
- 4 SUMMER SOCNI SONICART 展示 @SUMMER SONIC TOKYO (幕張メッセ) 2015.08.15-08.16
- 5 POST フェスティバル @ソフトピアジャパン ソピアホール および地下駐車場 2015.10.10-10.11
- 6 TRAINSPOTTING @樽見鉄道 2015.11.21
- 7 NxPC.Live 360° @IAMAS ギャラリー1 2015.12.10
- 8 NxPC.Live Vol.23 @恵比寿 KATA 2015.03.18

2 IAMAS オープンハウス 2015.07.25-07.26

オープンハウスでは、プロジェクト活動紹介ビデオの他、M1の習作としてのシステムとして、高見による何人かで輪になって音を出す楽器、松野による WebGL によるスマートフォンと連携してクラゲを表示するシステムの展示を行った。

3 飛騨信用組合/電算システム Peper アイデアソン @飛騨信用組合 2015.10.28

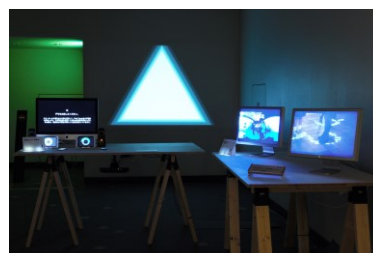
M2 古郡、石郷らとともに飛騨信用組合における pepper 活用に関して、電算システムを介して相談を受け、飛騨信用金庫において電算システム主催のアイデアソンに参加した。このアイデアソンでの結果は、のちに電算システムにより実装され、飛騨信用組合の pepper で稼働中である。

4 IAMAS2016 修了作品・プロジェクト研究発表会 2016.02.25-02.28

オープンハウスでは、プロジェクト室の本プロジェクトスペースにてプロジェクト紹介の映像上映と、古郡さんの研究のためアンケートなどを実施した。

5 MOBIUM FINAL TOUR 2016.3

卒業生であり NODE 主催の河村氏の美術館としてバス MOBIUM のツアーに参加した。試作段階では、学生の参加もあったが最終的なツアーには私のみが参加した。



プロジェクト研究発表会

その他の活動

1 その他 勉強会による技術力の向上

ライブ時空間における体験を拡張するためには、リアルタイム処理が必須であり、そのためセンサーを扱うためのハードウェアを扱う

ための技術、プログラミング技術が基盤として必要になる。これらに対応するため、本年は WebGL をベースとした 3D グラフィックス処理などの勉強会を開催した。