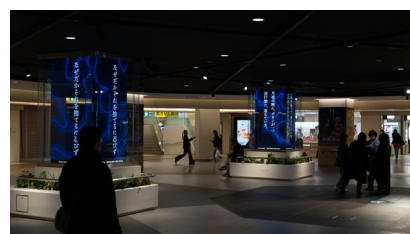

活動概要

体験拡張表現プロジェクトは、リアルタイム、インタラクティブな体験に必要とされる高度なテクノロジーおよびテクノロジーを使いこなす表現手法とコンテンツの研究を目的としたプロジェクトである。クリエイティブコーディング、XR 技術などによる実空間と仮想空間の融合した体験や表現、さらには各種感覚を用いた体験の複合化など体験拡張の技術をさらに高度な表現として高めていく。本年度のメンバーは、平林真実（代表）、前田真二郎、小林孝浩（研究分担者）、M2 角、竹本、永富、M2 竹澤、山岸、浅尾、今尾、共同研究として東京コンピュータサービス伏田である。

外部展示

- 1 LED. プロジェクト映像展示, 栄地下 クリスタル広場, 2023. 01. 12-02. 03

名古屋地区の 7 大学が集まり栄地下にあるクリスタル広場にて映像展示をおこなう LED. プロジェクトに本年度も参加した。4 面がディスプレイとなっている柱、4 本に映像を表示するプロジェクトであり、愛知県立芸術大学、愛知淑徳大学、椛山女学園大学、名古屋芸術大学、名古屋学芸大学、名古屋造形大学、IAMAS が参加している。プロジェクトからは、浅尾、プロジェクト外から森田、塩澄、石塚、坂本が参加した。



LED. クリスタル広場

学会発表

- 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) オンライン開催, 2022. 09. 01-09. 03

指の運動を記録しアニメーションとして書き出すことでクリエイティブコーディングにおけるモーショングラフィックス作成手法の提案を行った。

「指の動きを用いたモーショングラフィックス作成手法」 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 2022, オンライン開催, 2022. 02. 28-03. 01

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 XR システムを用いた参加型演奏システムの Avatar Jockey による音楽体験の評価を行った。

「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)

イベントおよび活動

1 NxPC. Lab 関連活動

NxPC. Lab による音楽イベント類については、体験拡張表現プロジェクトと連携しながら、映像や音楽、演出等音楽会場における新しい表現やシステムの発表や実験の場と利用しながら、エンタテインメント表現の研究を進めている。COVID-19 による制約も徐々に緩和されていく中で、実会場との XR 環境の融合や、引き続きネット配信による対応を行いながら、オアシスパークにおける野外イベント、樽見鉄道 CLUB TRAIN、渋谷 Circus Tokyo でのイベントなど、実会場ならではのイベントも開催した。。

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

1.1 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してもらおう機会として試みたイベントである。

1.2 NxPC. Live vol. 55 おでん, IAMAS ギャラリー1, 2022. 06. 18

毎年実施している、NxPC. Lab の新メンバーが中心となった自己紹介とイベント設営練習を兼ねた新入生イベント、イベントの企画、設営、実施、PA 講習などを含めたイベントの一連を習得するという目的も合わせている。

1.3 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

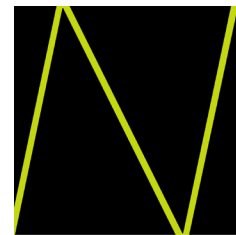
オープンハウスに合わせて実施しているイベント。今年度に関しては出演者が多いこととギャラリーを使う時間的な関係から2日間に分けて、夕方から夜にかけて実施する形となった。

オープンハウスのトークイベントにも参加していた uku Kasai さんをゲストに迎えている。

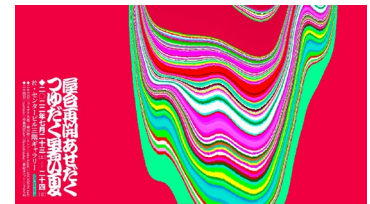
1.4 NxPC. Live vol. 57 SpinEcho, 河川環境楽園オアシスパーク ガラスドーム, 2022. 08. 28

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。

ゲストには、DJ Motive と KxS を迎えて実施した。ガラスドームという屋外に立つドームの下で行うこと言うことで、複数のシートによる空間



NxPC. Lab



NxPC. Live vol. 56 屋台再開あせだくつゆだく暑い夏



NxPC. Live vol. 57 SpinEcho



NxPC. Live vol. 58 connect

を囲い3面のプロジェクションによる映像演出を行っている。

1.5 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。

1.6 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。

1.7 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。今回は裂固と DJ Motive をゲストに迎えた。

1.8 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。

1.9 NxPC.Live vol.62 SFC CCLab x IAMAS, 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した。徳井さんをはじめ徳井研のメンバーをゲストとして迎えて、NxPC.Lab 関連では Ai.step、sanmal にも参加してもらい、3年ぶりの東京でのイベントであったが、音楽会場らしい盛り上がりを感じられる楽しいイベントとなった。

2 IAMAS2022 修了作品・プロジェクト研究発表会, 2023.02.20-02.23, ソフトピアジャパンソピアホール

プロジェクト成果発表として、M1 の作品のおよび共同研究、NxPC.Lab の展示を実施した。竹澤が指さしにより不可視な物体の存在を感じさせる作品、浅尾による日常の違和感を感じさせる映像作品、今尾による VR による時間操作感覚を目指した作品、山岸による指の動きを記録することによるモーショングラフィックス制作環境、共同研究の伏田が Avatar Jockey のビデオパススルー版の展示を行った。また、NxPC.Lab の活動アーカイブ映像の展示も行った。

3 イアマスこどもだいがく 2022 2022.9.24-25

大垣市の受託事業の一つとして、イアマスこどもだいがくにおけるクリエイティブコーディングのワークショップを開催した。

小学5年から中学1年までを対象として、Processing と M5StickC に繋いだセンサーによって、身体の動きに反応して映像が変化するプログラムの作成を行った。



NxPC.Live vol.59 connect2



NxPC.Live vol.60 CLUBTRAIN 2023
ネオ天国



NxPC.Live vol.61 25%減塩
IAMAS2023



NxPC.Live vol.62 SFC CCLab x
IAMAS

4 その他

プロジェクト活動における必要な知識として認知科学に関する基礎知識として「バイオハッキング—テクノロジーで知覚を拡張す」カーラ・プラトーニ著、田沢恭子訳の輪読を行い、認知科学的にみた人間の行動や身体拡張について再確認と議論を行った。