

活動概要

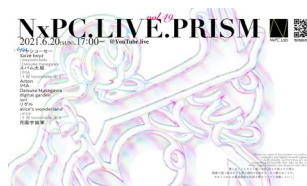
昨年度から続く COVID-19 禍の影響により、リアルな会場における発表や実験は制約されていたが、今年度より開始した新しいプロジェクト「体験拡張表現プロジェクト」およびサブプロジェクトとして従来から続けているテクノロジーによる新しい音楽体験の開発をめざした活動である NxPC.Lab においても、オンライン化、XR 空間との融合、多地点化といった手法を取り入れつつ、各々のイベントにおいて新しい試みを実験することを課題として実施した。学会発表もオンラインでのデモ展示、音楽イベントもほとんどは無観客の配信イベントとはなったが、一部外部での有観客イベントも含めて従来に近い回数の活動を行うことができた。

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。昨年度から続く新型コロナ禍で無観客での実施が続く中で、無観客の配信イベントで可能となるステージや表現手法を試みた。特に学生にとっては、在学期間である 2 年間、観客の前でのパフォーマンスができない状況が続いているためパフォーマンスとしての臨場感を感じることができる空間として、せせらぎ広場での屋外での実施、VR 空間でのアバターとしての観客を入れた空間などの試みや、新型コロナ禍の合間を縫って、名古屋錦 2 丁目の「みちにわ SDGs マルシェ前夜祭」でのパフォーマンス、樽見鉄道での CLUBTRAIN など 2 回の有観客ライブを実施できた。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.Live vol.49 PRISM 無観客配信ライブ, IAMAS ギャラリー1, 2021.06.29
新入生紹介イベント
- 2 NxPC.Live vol.50 [窓], 無観客配信ライブ, IAMAS ギャラリー1, 2021.07.22
IAMAS オープンハウスに合わせて開催。
- NxPC.Live vol.51 “望”, 屋外での無観客配信ライブ, ソフトピアジャパ



NxPC.Online vol.49 PRISM



NxPC.Live vol.50 [窓]



NxPC.Live vol.51 “望”

ンセンタービル せせらぎ広場, 2021. 11. 06

- 3 みちにわSDGs マルシェ前夜祭, 名古屋錦 2 丁目路上, 2021. 11. 19

昨年に引き続き、SDGs のイベントにて路上でのパフォーマンス

- 4 CLUB TRAIN 2022 NxPC.Live vol. 52, 樽見鉄道, 2022. 01. 15

新型コロナ禍の合間の落ち着いた時期になんとか 2 年ぶりに有観客イベントとして実施できた。

- 5 NxPC.Live vol. 53 IAMAS2021 GRADUATION EXHIBITION, 関係者限定有観客の配信ライブ, ソフトピアジャパンセンタービル セミナーホール, 2022. 02. 20

- 6 NxPC.Live vol. 54 “密”(HISOKA), 無観客多次元 VR 空間配信ライブ, IAMAS ギャラリー1 + 東京 + 金沢 + 秋田 および Neos VR におよる VR 空間, 2022. 03. 13



CLUB TRAIN 2022



NxPC.Live vol. 53

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 2021 (EC2021), オンライン開催, 2021. 08. 30-09. 01

- 音楽会場等の薄暗い会場において、LED 等のデコを用いて AR 表現を可能にするためのシステムの試作を行い発表した。

「音楽会場等の薄暗い空間での AR 表現に向けたシステムの試作」
平林真実(情報科学芸術大学院大学)

- Web カメラで読み取った顔の血流量をオンライン会議システムの画面にフィードバックすることによるコミュニケーションを試みた研究を M1 林が発表した。

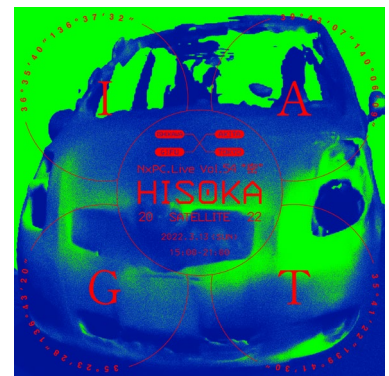
「ハートトゥハートオンラインコミュニケーション」 林晃世、平林真実、小林昌廣(情報科学芸術大学院大学)

- 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 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 を MR から VR, AR まで連携させたシステムの発表を行った。

「Avatar Jockey を用いた現実空間と仮想空間を繋いだ表現システムの試作」

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)



NxPC.Live vol. 54 “密” HISOKA

学内活動

- 1 体験拡張表現プロジェクト

前田教授をメンバーに加え、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。

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。

学外活動

1 イアマスこどもだいがく, 2021.10.23-24

RCICのメンバーおよび体験拡張表現プロジェクト代表として、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、クリエイティブコーディングのワークショップを実施した。

その他学外での社会活動(公的)

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研究会運営委員

運営委員として運営会議等に参加し、研究会の運営を行った。

2 情報処理学会インタラクション2022 実行委員