

## 活動概要

本年度は、2010 年度より活動を行っている新しい音楽体験を目指した活動である NxPC. Lab を中心としたイベントの実施、音楽イベントにおける会場デコレーションとしての展示、同時にこれらの活動を通して開発したシステムについての学会での発表を行った。

NxPC. Lab 主催のイベントとしては、大垣の IAMAS OS における 2 回のクラブイベントの開催と、東京における本学の F 領域を中心とした展覧会である「一歩さがって、二歩すすむ」展での音楽イベントを開催した。会場展示としては、例年通り野外音楽フェスティバル METAMORPHOSE に会場デコレーションの他に Sonar Sound Tokyo にて NODE とともにアート展示を実施した。

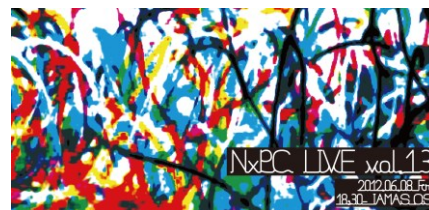
学会等の発表としては、SIGGRAPH ASIA Emerging Technologies における展示発表、エンタテインメントコンピューティング 2012、インタラクティブ 2013 にて発表やデモ展示を行った。

## 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ティブ/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行っている。本年度は、学生および卒業生有志とともに 3 回のイベント実施と 2 つのイベントにおける会場展示などを実施している。(NxPC. Lab <http://nxpclab.info>)

### 1 NxPC. Live Vol. 13 @IAMAS OS 2012. 06. 08

プロジェクトの導入となる講義であるプロジェクト基礎において 1 週間のワークショップを行い、その成果発表を兼ねたイベントとして NxPC. Lab Vol. 13 を実施した。会場には Kinect や力覚デバイスを利用した会場システムが展示され、NxPC. Lab のメンバーおよびゲスト DJ として卒業生の菅野創が参加した。



NxPC. Lab Vol. 13

### 2 NxPC. Live Vol. 14 メカメカ///めかたろにか @IAMAS OS 2012. 08. 25

Make Ogaki Meeting およびオープンハウスの実施に合わせ、電子ガジェットを意識したクラブイベントを実施した。Make Ogaki Meeting に向けて体験拡張インターフェイスプロジェクトの学生らの制作したガジェットをクラブイベント会場にデコレーション/エンタテインメントシステムとして展示を行いつつ、音楽会場におけるこれらのガジェットの持つ意味を説明をはさみながらの実施した。Make 参加者の来場や電飾ドレスらの参加もあり、Make に合わせたイベントとしては楽しいイベントとなった。



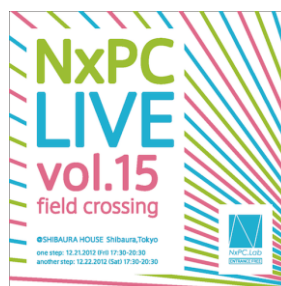
NxPC. Live Vol. 14 メカメカ///めかたろにか

### 3 NxPC.Live Vol.15 field crossing @SHIBAURA HOUSE 2012.12.21-22

IAMAS F 領域を中心とした展覧会「一歩さがって、二歩すすむ」展において、2日間にわたってクラブイベントを実施した。

1日目には、Yousuke Fuyama 氏をゲストとして招き、厳しい音響映像環境の中ではあったが素晴らしい AudioVisual パフォーマンスをして頂いた。NxPC.Lab のメンバー (GATE) や卒業生 (NMZZ, 水谷賢太郎) によってライブ、DJ、VJ のほか、当日のワークショップの成果発表も兼ねた凡人ユニットによる VJ パフォーマンスも演じられた。

2日目には、OBSNVSR, エキソニモ xHUMAN PRACTIVE をゲストアーティストとして招き、OBSNVSR では NxPC.Lab と共同開発したシステムを利用したパフォーマンス、エキソニモによるカオティックなパフォーマンスを中心に、Jojporg による Cutting records による DJ, NxPC.Lab メンバーによる DJ/VJ により、かなりの盛り上がったイベントとなった。



NxPC.Live Vol.15 field crossing

### 4 Sonar Sound Tokyo @ageHA 2012.04.21

新木場の ageHa にて行われた音楽フェスティバルである Sonar Sound Tokyo に NODE と一緒に NxPC.Lab 名義でアート展示として作品を展示した。Kinect を使ったバースペースにおけるインタラクティブなプロジェクション、iPod Touch によるモバイル、シャボン玉へプロジェクションするデコなどとともに、自分の作品として Kinect を使った観客の動きの映像を Red Bull 用のテントへのプロジェクションを行った。



Sonar Sound Tokyo アート展示

### 5 METAMORPHOSE SPRING @幕張メッセ 2012.05.12

毎年恒例となっている音楽フェスティバル METAMORPHOSE にて会場デコレーション展示および公式 iPhone アプリの開発を行った。昨年の台風による中止の余波なのか、今年は屋内会場、幕張メッセにて実施となった。さらに実施時期も5月と通常より、かなり早まったためアプリ開発もあわただしく、学生も十分に制作時間を取れなかったが、会場デコレーションとして来場者には十分楽しんでもらった。



METAMORPHOSE SPRING デコレーション

### 6 ニコニコ学会β @幕張メッセ 2012.04.28-29

NxPC.Lab の活動をニコニコ学会βのような活動における展開を考え、ニコニコ超会議にて行われたニコニコ学会βにパネル展示で参加した。iPad による NxPC.Lab 紹介ビデオとこれまでの活動で制作したシステムをポスター形式で展示を行った。



METAMORPHOSE SPRING デコレーション

### 7 その他

NxPC.Lab のイベントの拠点となっていた大垣駅前のスペース、「IAMAS OS」の閉鎖に際し、企画されたイベント「さよなら IAMAS OS」

に NxPC. Lab としてイベント運営に協力した。

## 学会等での発表

### 1 ニコニコ学会β合宿 @筑波研修センター 2012.08.19-20

筑波で行われたニコニコ学会β合宿においてアンカンファレンス形式で行われた議論の中で、NxPC. Lab 的な活動と音楽体験の拡張について発表を行い貴重な意見をもらうことができた。

### 2 Make Ogaki Meeting @ソフトピアジャパン 2012.0825-26

大垣ソフトピアジャパンで行われた Make Ogaki Meeting にて体験拡張インターフェイスプロジェクトの展示に一部として Cryptone で使用している高可聴域音を発生させる装着型ガジェットの試作品を展示した。

### 3 エンタテインメントコンピューティング 2012 @神戸大学 2012.09.28-30

神戸大学にて行われた情報処理学会エンタテインメントコンピューティング 2012 にて、音楽フェスティバル METAMORPHOSE 公式 iPhone アプリの一つのコンテンツとして提供してきた会場内の音源探しゲーム TrackGetter についての発表を行った。

「TrackGetter: 音楽フェスティバル会場における音探しゲーム」平林 真実、松本 典子



TrackGetter 画面例

### 4 SIGGRAPH ASIA 2012 @シンガポール 2012.11.28-12.01

シンガポールで行われた SIGGRAPH ASIA の Emerging Technologies 部門で高可聴域音を利用した音声 ID による音楽会場のインタラクションを実現するシステム Cryptone について発表を行った。

「Cryptone: Interaction between Performers and Audiences With Inaudible DTMF Sounds」Masami Hirabayashi, Motoi Shimizu



SIGGRAPH ASIA デモ発表

### 5 「一歩さがって、二歩すすむ」展 @SHIBAURA HOUSE 2012.12.21-23

芝浦で行われた IAMAS F 領域を中心とした展覧会「一歩さがって、二歩すすむ」展において、Cryptone のデモ展示と会場デコレーションとして iPad を多数用いたバージョンの 2 の作品を展示した。

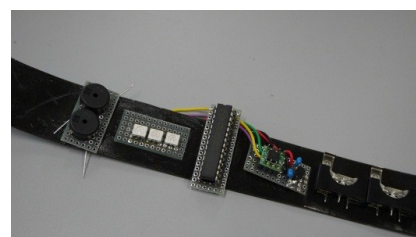
### 6 インタラクション 2013 @日本科学未来館 2013.03.28

日本科学未来館で実施された情報処理学会インタラクション 2013 にて、Cryptone の発表を行った。SIGGRAPH ASIA での展示内容に加えて、高可聴域音を発生する装着型のガジェットの試作第 2 版を展示した。

「Cryptone: 音楽会場におけるパフォーマと観客の相互インタラクションのためのシステム」平林真実、清水基



Cryptone iPad バージョン 展示



Cryptone 装着型ガジェット Ver0.2

---

## 学内活動

### 1 体験拡張インターフェイスプロジェクト

「その時、その場」の体験を拡張するためのインタラクション/インターフェイスを研究するプロジェクトを実施した。適宜 NxPC. Lab との連携を行いうことで体験の場を作り出しながら、実践的な展開を目指した研究活動を行った。

---

## その他学外での社会活動（公的）

### 1 樽見鉄道 ARTrain

樽見鉄道のクリスマス向けのコンテンツとして、鉄道と AR を組み合わせた iPhone アプリ ARTrain を関口学長らとともに制作した。列車のヘッドマークをマーカーとした AR コンテンツ表示による列車車両と AR の合成や、列車内に配置されたマーカーによる「よだれちゃん」アニメーションの表示の乗客向けの AR コンテンツの 2 種類により、おそらく世界初と思われる列車と AR コンテンツのコラボレーションを実現した。



Cryptone 装着型ガジェット

### 2 “光”制御・表現研究会 講演

ソフトピアジャパンの RCIC 分室で行われた”光”制御・表現研究会において、光に関連する表現や技術の事例について、NxPC. Lab 等の活動を含め紹介を行った。

### 3 インタラクション 2013 プログラム委員

情報処理学会インタラクション 2013 のプログラム委員を担当した。