
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、飛谷謙介（研究分担者）、M2 嶋、M1 奥野、カ、城戸、京谷、佐藤、鶴目、中岡、共同研究として東京コンピュータサービス（マーブル）伏田である。

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シンポジウム, 北海道情報大学, 2024. 09. 02-09. 04
M1 鶴目のスイッチングアニメーションのマルチカラー化に関する発表を行った。
「舞台照明器具を用いたマルチカラースイッチングアニメーションの提案と実験」(デモ発表) 鶴目佳蓮 (情報科学芸術大学院大学), 天野憲樹 (ノートルダム清心女子大学), 平林真実 (情報科学芸術大学院大学)
2. ADADA+CUMULUS 2024, International Conference for Asia Digital Art and Design 2024, Tainan, Taiwan, 2024. 12. 07-12. 09
M1 鶴目のスイッチングアニメーションに関する研究のうち、複数の手法と実験結果について報告した。
「Toward the Realization of Multi-colored Switching Animation Using Light」Karen Tsurume, Noriki Amano and Masami Hirabayashi
3. 情報処理学会インタラクシオン 2025, 学術総合センター, 2025. 03. 03-03. 05
共同研究の成果でもある Avator を使ったセッションシステムについてインタラクティブ発表にてデモ展示をおこなった。
「生体情報と Avatar を用いた MR 空間における音楽セッション体験の提案」伏田 昌弘 (株式会社マーブル), 平林 真実 (情報科学芸術大学院大学)
4. 日本映像学会中部支部第 3 回研究会, 椙山女学園大学 星が丘キャンパス, 2025. 03. 14
学生作品のプレゼンテーションとして、AI を用いたドキュメンタリー作品の上映を行った。
学生作品プレゼンテーション, 「one day / tokyo | 8 分 8 秒 | 映像作品」, 中岡孝太

展示発表

1. ムービング・イメージ・フェスティバル (MIF) 2024 名古屋プログラム、愛知芸術文化センター、2024. 11. 30-12. 01
名古屋特別プログラム、「バランス生成テレビ」、中岡 孝太
2. インターカレッジ・ソニックアーツ・フェスティバル 2024、同志社女子大学 京田辺キャンパス 頌啓館、2025. 02. 23-02. 24
ろくろとレコード用のカートリッジを使った演奏装置と独自のレコードを使用したパフォーマンスを実施した。
ライブパフォーマンスコンサート、「《PhonoTact》」、奥野唯織、松井光寿

イベントおよび活動

1 NxPC. Lab 関連活動

- 1.1 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。Ogaki Mini Maker Faireにおける出展者と連携したイベントなどを実施している。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。

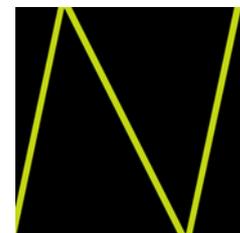
(NxPC. Lab <http://nxpclab.info>)

- 1.2 NxPC. Live vol.69 うい！, IAMAS ギャラリー1, 2024. 06. 15
例年行っている新入生 M1 がイベント運営を学びながらパフォーマンスを行う新入生紹介イベントを実施した。

- 1.3 NxPC. Live vol.70 交通の要所、爆音にて, 2024. 07. 20, IAMAS ギャラリー1
オープンハウスに合わせてイベントを実施した。この会では、乱数発生器を使用した AudioVisual パフォーマンスを実施した。

- 1.4 NxPC. Live vol.71 Large Kid Maker, ソフトピアジャパンセンタービル セミナーホール, 2024. 11. 23
Ogaki Mini Maker Faire(OMMF)にあわせてイベントを実施した。前回の OMMF の時と同様に出品者からイベント参加者を募り、OMMF での音系イベントとしての役割を持ちつつ実施した。

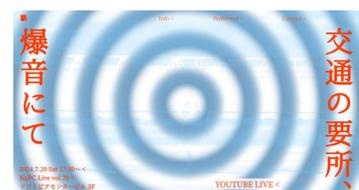
- 1.5 NxPC. Live vol.72 俺楽と影像, ソフトピアジャパンセンタービル セミナーホール, 2025. 02. 22
修了制作展 IAMAS 2025 に合わせて NxPC. Live を実施した。今回は IAMASONIC も開催されるため音系イベントが 2 つあったため、出演者も 4 組となり比較的小規模な実施となった。PhoneTacte という自作楽器に



NxPC.Lab

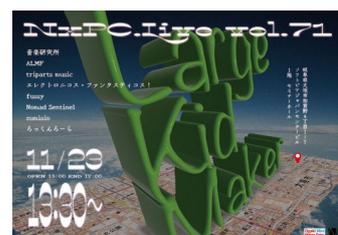


NxPC. Live vol.69 うい！



NxPC. Live vol.70

交通の要所、爆音にて



NxPC. Live vol.71

Large Kid Maker

よる演奏が、Record PrayerPXL による行われている。

1.6 NxPC. Live vol.73 NxPC X SAZAREBA, Circus Tokyo, 2025. 03. 19

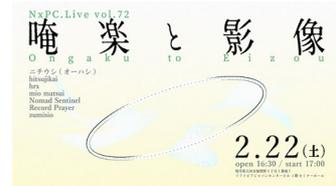
例年実施している NxPC. Lab としての東京でのイベントを Circus Tokyo で実施した。今回は、AudioVisual 系のイベントを公募型で実施しているさざれ場とのコラボレーションを実施した。ゲストとして CLUBTRAIN 以来の tomad, 活躍が目覚ましい Jackson Kaki を招致した。

1.7 その他

1.8 大垣市民プールでのイベントでの映像演出等を NxPC. Lab 有志が実施した。

2 IAMAS OPENHOUSE 2024, IAMAS ホール A, 2024. 07. 20-07. 21

EEE-Exhibition として、オープンハウスにて M1 によるプロジェクトでの習作の展示を行った。



NxPC. Live vol.72

俺楽と影像



NxPC. Live vol.72

俺楽と影像



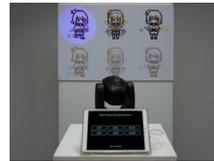
EEE-Exhibition



音楽ゲームのインタラクションで詩を読む作品



飲みコミュニケーションに着目した VR 作品



色分解されたグラフィックとスポットライトによるスイッチング・アニメーション



生成 AI によるムービー作品

3 IAMAS2025 修了研究発表会, ソフトピアジャパンセンタービル 12F レセプションルーム, 2025. 02. 21-02. 24

IAMAS2025 におけるプロジェクト研究展示において、M1 の 7 名による展示を行った。展示スペースの関係もあるため、映像によるアーカイブ展示が多かった。展示内容としては以下のとおりである。

リズムゲーム+映像+詩による作品「諸要素について」(奥野)、照明装置を用いたマルチカラースイッチングアニメーション(鶴目)、観客の持ち物について偽って伝える「Routine Inspection」(カ)、AR によるスピログラフ図形で輪投げを行う「AR スピロわなげ」(佐藤)、仮想空間でのアバターの一部が入れ替わることによる認識を試す体験(城戸)、NFT アートのアーカイブプラットフォームを目指したシステム(京谷)、生成 AI によるドキュメンタリー映像の探求(中岡)。

4 その他

プロジェクト活動における必要な知識としてインタラクション関する

基礎知識として「コグニティブインタラクション 次世代 AI に向けた方法論とデザイン」植田 一博、大本 義正、竹内 勇剛 編の輪読を行い、インタラクションと認知に関する再確認と議論を行った。