

活動概要

本年度は、新しい音楽体験を目指した活動である NxPC. Lab、学内プロジェクトである体験拡張インターフェイスプロジェクトを中心としながら、内外のプロジェクト等と協力する形で活動を行った。NxPC. Lab と体験拡張インターフェイスプロジェクトでは、名古屋のアーティスト集団である NODE(卒業生の河村陽介代表)に協力する形でのワークショップおよび名古屋と韓国での展覧会の実施、NxPC. Lab とメディア・地域・鉄道プロジェクトとの共同で樽見鉄道クラブトレインイベントの実施などを行った。NxPC. Lab としてはイベントとしては、岐阜大垣ビエンナーレにおけるオープニングパーティである NxPC. Lives の実施、領家町祭の支援などを行った。学会等の発表としては、インタラクショナル 2014 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している。本年度は、イベントの拠点として使っていた IAMAS OS の閉鎖されたため、外部との協力によるイベント実施を主に行った。

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

1 Rhythm@京都メトロ 2013.06.14

卒業生の松本典子の参加しているイベントに、NxPC. Lab として、私を含め学生 (M1 丸山、村上、宮坂、M2 堂園) らと一緒に参加した。学生らは VJ として映像の一部の担当と会場内デコレーションを行った。私は、Kinect を用いて周辺の動きと色を取得し、DMX 制御のフルカラーLED ムービングヘッド照明を連動させる照明システムの実験を行った。



Rhythm @ Kyoto Club Metro

2 CONSONARE 光とファッションデバイスワークショップ @IAMAS ギャラリー — 2013.07.12-13

名古屋を拠点とするアーティスト集団 NODE 主催の「光とファッションデバイス」をテーマとしたワークショップ CONSONARE に NxPC. Lab および体験拡張インターフェイスプロジェクトとして協力し、IAMAS 内でワークショップを実施した。1 年生、愛知淑徳大学の萩原ゼミのメンバー、外部の方を含め 30 名程度が参加し、手芸から始まるファッションデバイスの試作、アイデアスケッチ、NODE オリジナルの LilyPad 互換ボード E-tex ボードの紹介などが行われた。



CONSONARE ワークショップ

3 Mother Brain Night @Spazio Rita 2013.07.21

名古屋 Spazio Rita で開催された「SaBa Exhibition Mother Brain」のクロージングパーティに学生らと参加した。SaBa は J Sam Sheffield&Barry Whittaker によって結成された共同プロジェクトであり Kinect などのメディアを扱ったゲーム性の高いインタラクティブ作品を制作している。会場では作品展示とアーティストによるデモンストレーション、ライブが行われた。NxPC. Lab としては、john smith のパフォーマンス、Reck と石川らの DJ とともに私は Metro での実験を改良した Kinect による DMX 照明制御によるデコレーションを担当した。



Mother Brain Closing Party

4 IAMASONIC @IAMAS オープンハウス 2013.07.27

CONSONARE ワークショップ(7/12-13)で作成したものおよびそれらを元に制作した光るファッションデバイスの展示と、それらを装着したパーティとして、オープンハウスでの音楽イベント IAMASONIC の一部として、NxPC. Lab としてクラブイベントを実施した。およそ2時間程度の短い時間であったが、NxPC. Lab のメンバーによる DJ/VJ と各自のファッションデバイスの展示・実演と、会場内デコレーションとして、光の色に反応して映像が変化する会場内プロジェクション、動きによる LED 照明制御なども行った。



NxPC. Lab CONSONARE Party

5 Maker Faire Yamaguchi @山口情報芸術センター 2013.08.10-11

CONSONARE ワークショップ、IAMASONIC CONSONARE Party での制作物を山口情報芸術センター (YCAM)にて行われた Maker Faire で展示した。主な展示作品は、子供向けの光が点滅する服、めくると光と音が発生するスカート、押すと光る IAMAS エコバッグ、音に反応するブレスレット、ヘッドバンド、挟むと光る鍋つかみなどである。



Maker Faire Yamaguchi

6 NxPC. Lives 岐阜おおがきビエンナーレオープニングライブ@IAMAS 校庭 2013.09.07

岐阜おおがきビエンナーレ オープニングライブとして、NxPC. Lab による NxPC. Lives を実施した。校庭に簡易な小屋を設置し、そこにステージを配し、映像は新校舎(領家町)に投影した。ゲストとして、サウンドパフォーマンスに卒業生の kafuka、映像に同じく卒業生の vokoi を迎え、NxPC. Lab および現役学生として、Junji Nakaue、So (gewaltsampler)、RECKHAHN、また飛び入りで古館健による LED デコなどにより2時間あまりのライブとなった。kafuka のライブパフォーマンスでは iPhone アプリ「NxPC」と連動した参加型の音楽作品の実演も行われた。アプリ内コンテンツ Sense of Space(SOS)を起



NxPC. Lives (vokoi)

動して、会場内に配置された iPad2 に近づくことで kafuka の演奏する音楽と iPad2 から発生する曲フレーズ、観客手元の iPhone からの曲フレーズが一体となり一つの楽曲になるような参加型の音楽作品となっている。当日は、途中小雨が降るなどすべてが順調というわけではなかったが、大きなトラブルもなく無事行うことができた。

7 CONSONARE EXHIBITION キャナルアート@中川運河 2013. 10. 12-13

NODE 主催 CONSONARE ワークショップシリーズの展示として、中川運河キャナルアートの一環である「CONSONARE EXHIBITION」に参加した。CONSONARE では、これまで、NODE Lab、名古屋造形大学、韓国 (NODE Korea、卒業生の Kim Hoonida 代表)、IAMAS などワークショップを実施してきたが、これらの成果を中川運河沿いの倉庫にて展示した。私が LED 照明を利用したデコレーション展示などをしたほか、学生らが iPad から制御可能な LED キューブ付きバッグや、これまで作ってきたものを展示した。

8 CONSONARE EXHIBITION KOREA @kaywon School of Art and Design 2013. 12. 13-14

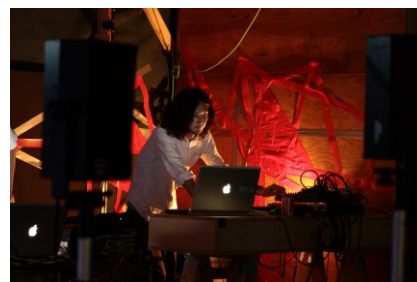
名古屋での展示に続き NODE KOREA 主催により、韓国の桂園造形芸術大学にて開催された CONSONARE EXHIBITION に参加した。今回は、LeapMotion で手元制御可能な、フルカラーシリアル LED テープを巻いたボディバッグを制作した。学生 2 名も展示に参加し、LED キューブの新作を展示した。

9 樽見鉄道クラブトレイン @樽見鉄道 2013. 12. 21

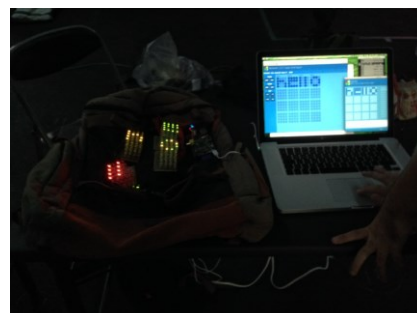
メディア・地域・鉄道プロジェクトの一環として NxPC. Lab のメンバーと協力して、樽見鉄道を借り切ったの終点までの往復 2 時間半程度のクラブイベントを実施した。事前には実験は行っていたが、初めてのイベントであることや、電源容量を含め厳しい環境であるため、招待客のみとした。列車内という狭い移動空間独特の雰囲気、山に向かっていくにつれて雪が増えてくる風景の変化、移動しながらのフラッシュ照明による効果、窓から外への映像プロジェクションなど鉄道内での音楽イベントについて多くの可能性を感じる事ができた。

10 領家町祭 @IAMAS 2013. 03. 08

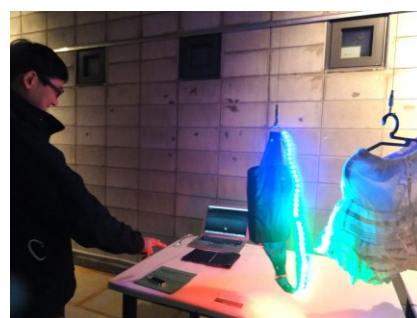
校舎移転に伴う、領家町の校舎に別れを祝うイベントである IAMAS 領家町祭に協力した。NxPC. Lab として PA 関連の協力やサウンドチェックイベントを担当した。



NxPC. Lives (kafuka)



CONSONARE EXHIBITION



CONSONARE EXHIBITION KOREA



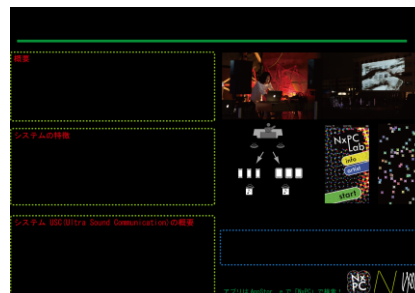
クラブトレイン

学会等での発表

1 インタラクシオン 2014 @日本科学未来館 2014. 03. 01

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オン 2014にて、Sense of Space の発表を行った。卒業生の江島和臣とともに制作した、高可聴域音による音声 ID を利用した観客参加型の音楽作品である「Sense Of Space」のデモとパネルによるインタラクティブ発表形式で発表した。

「高可聴域音による音声 ID の観客参加型音楽作品への応用」 平林真実、 江島和臣



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オン/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 や外部団体である NODE との連携を行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。

2 メディア・地域・鉄道プロジェクト

岐阜県内のローカル鉄道 4 社向けのスマートフォンアプリの開発、樽見鉄道クラブトレインなどを行った。

その他学外での社会活動（公的）

1 プロジェクションマッピング研究会

ソフトピアジャパンが主催し、サンメッセ、だるまジャパン、ソウルメイツインタラクティブが参加したプロジェクションマッピングの技術と応用を考える研究会を協力のした。ソフトピアジャパンの冬のイルミネーションイベントでは、「プロジェクションマッピングの技術と表現」というタイトルの講演とともに研究会の成果であるプロジェクションマッピング作品の発表を行った。

2 インタラクシオン 2014 プログラム委員

情報処理学会インタラクシオン 2014 のプログラム委員を担当した。

3 バーチャルリアリティ学会論文誌委員

鈴木教授から引き継ぎ、来年度から担当する論文委員の引き継ぎ会議に出席した。