
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 今尾、M1 JUNG、徳保、成瀬、山口、松本（後期中途から）、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 サカエチカメディアアートコンテスト、展示、栄地下 Phenix スクエア（クリスタル広場）、2023.01.11-01.23

名古屋地区の6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旧 LED. プロジェクト、本年度からコンテスト形式になり名称も「サカエチカメディアアートコンテスト」に本年度も参加した。また、展示場所の名称もクリスタル広場から Phenix スクエアにへんこうされている。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、今回は愛知淑徳大学、椋山女学園大学、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 hitsujikai 名義で JUNG、徳保が参加した。



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 2024 (EC2024) 東京工科大学, 2023.08.30-09.02

時間操作体験を実現するため VR 空間内でどのような体験を行うコンテンツが有効かを検討した研究の発表を行った。

「VR を用いた「時間操作体験コンテンツ」の提案」

今尾秀飛, 平林真実, 小林孝浩, 前田真二郎 (情報科学芸術大学院大学)

- 2 同上

修了研究で行った、実際の音楽会場と仮想空間上の音楽会場を接続し、一体として体験できるシステムとその空間演出手法についての研究の発表を行った。

「仮想空間と物理空間の接続により拡張されるライブ体験システム」

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。本年度は、NFT アートの展覧会 Proof of X との連携、高松市やしまーでの香川のアーティストとのコラボレーション、野外音楽フェスティバル METAMORPHOSE の野外インスタレーション、渋谷 Circus Tokyo でのイベントなど各地でのコラボレーションを含むイベントを実施することができた。なお、残念ながら毎年実施していた樽見鉄道 CLUBTRAIN について、樽見鉄道さん都合により実施できなかった。

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

1.1 NxPC. Lab 好きな曲をかける会, IAMAS ギャラリー1, 2023.04.15

昨年度から始めた M1 の導入講義であるメディア表現基礎1の展示を見ながら、各自が好きな曲を持ち寄って音楽自己紹介を兼ねて d&b のサウンドシステムで音楽を楽しむイベントを実施した。

1.2 NxPC.Live vol.63 HARDPIA, IAMAS ギャラリー1, 2023.06.17

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.64 Proof of X x NxPC. Lab, 2023.06.25, 代官山 SALOON

NFC アートの展覧会である Proof of X の関連企画かつクロージングパーティーとして実施を依頼され、共同で開催した音楽イベント。展覧会の会場の近くの代官山 SALOON を会場として使い、Web や VJ に Proof of X 参加アーティストのビジュアルを使うなどのコラボレーションも行っている

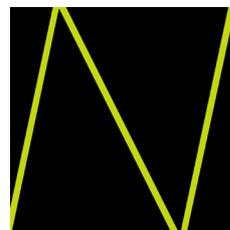
1.4 NxPC.Live vol.65 流せソ〜メン, IAMAS ギャラリー1, 2023.07.23-23

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。

1.5 METAMORPHOSE '23 会場インスタレーション, 御殿場市 遊 RUN パーク 玉穂, 2023.10.14-15

11年ぶりに復活した野外音楽フェスティバルに、今回も会場インスタレ



NxPC. Lab



NxPC.Live vol.63 HARDPIA



NxPC.Live vol.64 Proof of X
× NxPC. Lab



NxPC.Live vol.65 流せソ〜メン

ーションとして会場デコレーションに参加した。久しぶりに泊りがけの野外フェスティバルを楽しむことができた。会場インスタレーションとしては、夜間の動線沿いに透明な球にカラーLED テープを巻きつけてオブジェを配置、デコレーション兼移動動線の案内と機能させている。学生としては、M1 JUNG、徳保、山口、BAK が参加した。

1.6 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。

1.7 NxPC.Live vol.66 KYOKUMEN, 香川県高松市 やしまーる, 2023. 10. 21

2 年ほど前から高松在住の卒業生でアーティストである安岐理加氏と高松での音楽イベントの実施について相談していたが、COVID-19 による制限も明けやっと実現することができた。最近できた施設であるやしまーるにて、香川在住のアーティストらを多数招致し、NxPC. Lab との交流をもたらすイベントとすることができた。詳細については、NxPC. Lab のイベントページ(<https://nxpclab.info/vol.66/>)を参照して頂きたい。

1.8 NxPC.Live vol.67 FULL-SWING IAMAS2023 GRADUATION EXHIBITION, ソフトピアジャパンセミナーホール, 2024. 02. 24

例年通り修了制作展に合わせたイベントを実施した。修了制作展のフォーマット変更に対応し、セミナーホールにて開催することになった。ゲストには食品まつりを招致した。なお、hrx 名義で筆者も乱数発生器を用いたパフォーマンスを行った。

1.9 NxPC.Live vol.68 SPACEDEBRIS – IAMAS x MAU x LIVECODING, Circus Tokyo, 2024. 03. 20

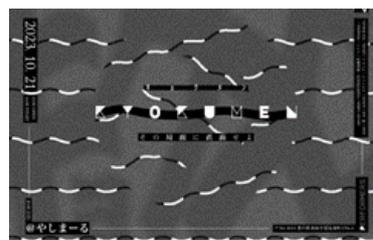
本年度のまとめとして昨年に続いて今回も渋谷の Circus Tokyo にてイベントを実施した。今回は、以前からいつかはやりたいと話が出ていたが今年度で活動が終わるとのことで武蔵野美術大学電子音楽研究会とコラボレーションを最後にすることができた。また、今年のメンバーにはLive Coding 系が2名いることから、Live Coding 系もフィーチャーした。結果としては、武蔵野美術大学電子音楽研究会とLive Coding 系の方たちとのコラボレーションとなった。ゲストにも様々な方に来ていただき面白いイベントではあったが、運営側の準備不足もある集客が伸びなかったのが残念であった。

1.10 その他

名古屋在住のアーティスト katafuta さんから声をかけていただき、金山のマーケットソコにて開催された katafuta さん主催のイベント Chroma に NxPC. Lab のメンバーが出演した。8/27 日はパフォーマンスと



METAMORPHOSE'23



NxPC.Live vol.66 KYOKUMEN



NxPC.Live vol.67 FULL-SWING



NxPC.Live vol.68 IAMAS x MAU x LIVECODING



オープンハウス展示風景

作品展示、10/28 にはパフォーマンスとして参加している。

2 IAMAS OPEN HOUSE 2023、IAMAS, 2023. 7. 22-23

例年実施しているオープンハウスでの M1 の習作展示を今年も実施した。JUNG がディスコミュニケーションをテーマとした表情によって伝わり方が変化するビデオ対話装置、徳保がプロジェクタを使ったスリットアニメーションの新しい表現手法、成瀬が偏向フィルムを使った展示を独自の装置で見る作品、山口がモールス信号を使ったコミュニケーションの普段見えない状況を示す作品を展示した。

3 IAMAS2024 修了研究発表会, 2024. 02. 22-02. 25, IAMAS

修了作品展も今年度はフォーマットが変更になりプロジェクト展示はなくなったため、プロジェクトとしては KISOK におけるプロジェクトのポスター展示および NxPC.Live としての音楽イベントの実施を行った。

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「知識は身体からできている- 身体化された認知の心理学-」レベッカ・フィンチャー – キーファー著、望月正哉、井関龍太、川崎恵里子訳の輪読を行い、身体と認知の関係についての再確認と議論を行った。