

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、オープンな実験プラットフォームとしての音楽イベント Interim Report、学内プロジェクトである体験拡張環境プロジェクトプロジェクト、たるてつ II プロジェクトらと、科研費基盤(C)「音楽体験を拡張するための基盤技術とインタラクションデザイン」および神戸大学、神戸情報大学院大学との共同で科研費(C)「コピペ時代のプログラミング能力評価手法の開発」等の研究活動を行った。科研と NxPC.Lab/Interim Report 関連では、演奏者の動きを 360 度ライブ配信へ重量する実験や音楽会場である Circus Tokyo でのセンサー環境の構築などを行いつつ、イベントでの実施と実験を行った。なお、Interim Report edition2 はメディア芸術祭協賛事業として実施した。作品としては高可聴域音 ID を利用した作品をオランダの作家と共同制作し、養老町の専念寺で展示したほか、kafuka, 岡村綾子らと Sense of Space のインスタレーション版の制作を行っている。他にも POOL JAM EXPO やたるてつ II プロジェクトでの CLUBTRAIN2018 などの活動を行った。

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。本年度も、従来からの活動と同時に科研費との連携を行いながら活動を進めた。特に高可聴域音 ID を使った音楽作品の展開、360 度 VR ライブ配信や、音楽会場への IoT プラットフォームの適用による可能性についてイベントを行いながら実験を行ってきた。本年度からは間チルダの山本恭介氏、音楽会場の Circus Tokyo らと共同でクラブという空間を使用したオープンな実験プラットフォームとしてのイベント Interim Report シリーズを開始し、2 回の音楽イベントと学生によるユニットで音楽イベント RIPPLES にてインスタレーション作品の展示を行った。

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

(Interim Report <http://interim-report.org>)

1 NxPC.Live new comer 2017, 2017.06.15 @IAMAS ギャラリー1

毎年恒例の新入生 M1 による自己紹介を兼ねたイベントを実施した。

2 Interim Report, 2017.07.17 @Circus Tokyo

Interim Report シリーズの第一回目のイベントとして、大学対決シ



リーズとして多摩美術大学関連の田所氏、ひつじ氏、OB の Scott Allen などを呼びイベントを開催した。研究としては、360 度 VR ネット配信に演奏するアーティストに装着してもらったセンサー (SenStick) のデータを可視化し重畳する実験などを行っている。

(<http://interim-report.org/edition1/>)

3 NxPC.Live OPEN HOUSE 2017, 2017.07.29 @IAMAS ギャラリー2

これまで実施してきたソフトピアジャパンのせせらぎステージでの開催条件が厳しくなり困難になったため、ギャラリーにて実施した。このイベントでも M2 永松に映像生成を協力してもらい、演奏者の動き情報を 360 度 VR 配信に重畳する実験を行っている。

4 Interim Report Edition2, 2017.09.22 @Circus Tokyo

2 回目となる Interim Report では、多摩美術大学 vs. IAMAS をフィーチャーし、久保田晃弘氏、田所淳氏、Renick Bell 氏、ひつじ氏、OB の Scott Allen、学生の白石覚也に参加してもらった。本イベントは、卒業生の乾さんや文化庁の細谷君の協力もあり、文化庁メディア芸術祭協賛事業として実施することができ、メディア芸術祭関連作家として福島諭君にも参加してもらった。

(<http://interim-report.org/edition2/>)

5 NxPC.Live Vol.29 専念寺 Yoro 1300th, 2017.11.3 @専念寺 (養老町)

養老町 1300 年記念に関連した展覧会「KALEIDOSCOPE OF TIME」内で、NxPC.Live を専念寺の本堂内で実施した。

6 CLUBTRAIN2018, 2018.01.13 @樽見鉄道

たるてつ II プロジェクトの最後の活動として、樽見鉄道にて毎年行ってきた CLUBTRAIN を実施した。ゲストには、明和電機に来ていただき、狭い車内で、不安定な電源の中、普段では見ることのできないユニークな列車 (電車ではなく) ならではのパフォーマンスを楽しむことができた。

7 NxPC.Live vol.30 IAMAS2018, 2018.02.24 @ソフトピアジャパン地下駐車場

おそらく地下駐車場での最後の実施となる NxPC.Live を IAMAS2018 に合わせて実施した。この日は IAMAS2018 にて、Qosmo の徳井直生氏、Backspace tokyo の清水基君、Unity の高橋啓次郎氏のレクチャー等があったこともあり、そのまま NxPC.Live に来た人も多く盛況であった。高橋氏、清水君にはアーティストとしても参加していただいた。

8 NxPC.Live Vol.31, 2018.03.20 @Circus Tokyo

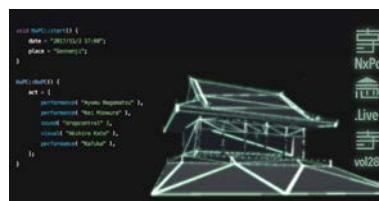
毎年都市部で行っている 3 月の NxPC.Live を Circus Tokyo にて実



OPEN HOUSE 2017



Interim Report edition2



NxPC.Live vol.29 専念寺



NxPC.Live vol.30 IAMAS2018



NxPC.Live vol.31

施した。研究関連としては、360VR 配信他、Sense of Space インスタレーションの試作版を作成した。

9 RIPPLES, 2018. 03. 21 @Studio Coast (新木場)

Interim Report 関連の活動として、Space shower TV と J-WAVE 主催により Studio Coast で実施された 1990 年代生まれのアーティストによる音楽イベント RIPPLES に学生チームによるインスタレーション作品を展示した。

学会等での発表

1 地域活性学会 第 9 回研究大会, 2017. 09. 01-03 @島根県立大学

CLUBTRAIN の活動を地域活性学会の大会にて発表した。

「移動体メディアとしてのローカル鉄道の新しい活用実践」金山智子、平林真実

2 エンタテインメントコンピューティング 2017, 2017. 09. 16-09. 18 @東北大学

東北大学で実施さ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 2017 において、M1 飯島がライブ演奏において指の動きを映像表現するためのシステムの発表および展示を行った。また、私も 360 度 VR 配信に視聴者の反応を重畳するシステムについて発表および展示を行った。

「音楽ライブパフォーマンスにおける奏者の運指に着目した映像表現システムの開発」 飯島祥、平林真実、小林孝浩

「360 度 VR 配信による音楽会場と観客の臨場感共有の試み」平林真実

3 インタラクション 2018, 2018. 03. 05-07 @学術総合センター

東京の学術創造センターで実施された情報処理学会インタラクション 2018 において、360 度 VR 配信に演奏者の動き情報を重畳するシステムのデモ展示を行った。

「音楽イベントにおける演奏者の動作取得と 360 度 VR 配信への重畳」平林真実

学内活動

1 体験拡張環境プロジェクト

シンギュラリティなどの大きなパラダイム変化を見据えた上で、我々の体験を拡張する環境を創出することを目指しているプロジェクトを実施している。

2 NxPC.Lab プロジェクト

NxPC.Lab を履修不可能なプロジェクトとして実施した。



RIPPLES インスタレーション

3 たるてつ II プロジェクト

樽見鉄道における音楽イベント CLUBTRAIN を実施した。

学外活動

1 TRANSFLOOR, 2017. 07. 15-09. 18 @スイトピアセンター (大垣)

2 TRANS-FLOOR, 2017. 08. 05-15, @ゆめたろうプラザ (知多)

IAMAS メディアサイト研究会として TRANSFLOOR の展示を行った。

3 POOL JAM EXPO, 2017. 08. 27-28 @TOKYO POOL LAB(足立区)

プールのための展示会・イベントである POOL JAM EXPO にむけて、共同研究としてプール内で LED による光るボールを制御するアストロプールを作成、展示した。

4 日本バーチャルリアリティ学会大会, 2017. 09. 27-29 @徳島大学

編集委員会出席を兼ねて参加した。

5 「KALEIDO SOUND」 KALEIDOSCOPE OF TIME, 2017. 11. 04-05 @専念寺 (養老町)

オランダのアーティスト Dave Hagen 氏と、高可聴域音 ID(USC) を利用した参加型サウンドインスタレーションを作成し、専念寺の本堂内で展示した。

6 Global Grad Show, 2017. 11. 13-18 @Dubai Design District

M2 永松君の作品が Global Grad Show の作品に選ばれたため、教員招待枠にて参加した。



アストロプール



KALEIDO SOUND

その他学外での社会活動 (公的)

1 日本バーチャルリアリティ学会論文委員

論文委員として論文誌の査読者の選定や査読をアート&エンタテインメント分野に関して行った。

2 日本バーチャルリアリティ学会アート&エンタテインメント研究会

外部研究助成

1 科研費 基盤研究 (C) 15K00691 「音楽体験を拡張するための基盤技術とインタラクティブデザイン」 2015-2017 研究代表者

音楽体験を拡張するためのインタラクティブデザインについて、音楽会場におけるインタラクティブの在り方と、そのインタラクティブを実現するための基盤技術の開発を行う。NxPC. Lab 等の活動を通して実践的に研究を進めている。

2 科研費 基盤研究 (C) 15K01068 「コピー時代のプログラミング能力評価手法の開発」 2015-2018 研究分担者

神戸大学、神戸情報大学院大学とともにフレームワークの普及などコピーによってプログラムの可能にかっている状況において、プログラミングのセンスをどのように評価していくか、その評価

手法の研究を行っている。