

Mixtract: ユーザの意図に応える演奏表現デザイン支援環境

橋田光代、田中駿二、片寄晴弘

演奏の表情付けは、指定された音の並びに対して音量やテンポ、アーティキュレーションに変化を与え、音楽を生き活きとしたものとして実体化する作業である。近年、音楽コンテンツデザインの中での重要性が増してきている。本稿では、フレージングに焦点を当てた演奏の表情付けを支援するシステム Mixtract と、保科の音楽解釈理論に準拠した Mixtract 上での演奏デザイン手法について述べる。保科の音楽解釈理論の運用にあたり、Mixtract では、フレーズ構造解析支援、フレーズ中での頂点音の推定・提示機能を提供した。これらの機能と方法論の利用により、演奏の表情付けデザインの効率性が高まること、また、ユーザの演奏表現に関する思考が客観的なものへと移行することが確認された。

Mixtract: an Directable Design Supporting Environment for Music Expression

Mitsuyo HASHIDA, Shunji TANAKA, and Haruhiro KATAYOSE

Performance rendering is processing to embody musical idea in concrete sound, giving expression to tempo, dynamics and articulation to each note. Recently its importance has been increasing in terms of multimedia content production. This paper introduces a performance design environment called Mixtract, that assists the users to design “phrasing,” and a performance design guideline called Hoshina-Mixtract method based on Hoshina’s music interpretation method, for Mixtract. Mixtract provides its users a function for phrase analysis and a function to analyze importance of each note in a phrase group. We verified the validity of the proposed system and the method in improving productivity of music performance design and letting users’ musical thought from a subject one to an objective one.