

オンラインでなく

リアルの学会が

イイ!!! (^o^)



音楽即興セッションを支える

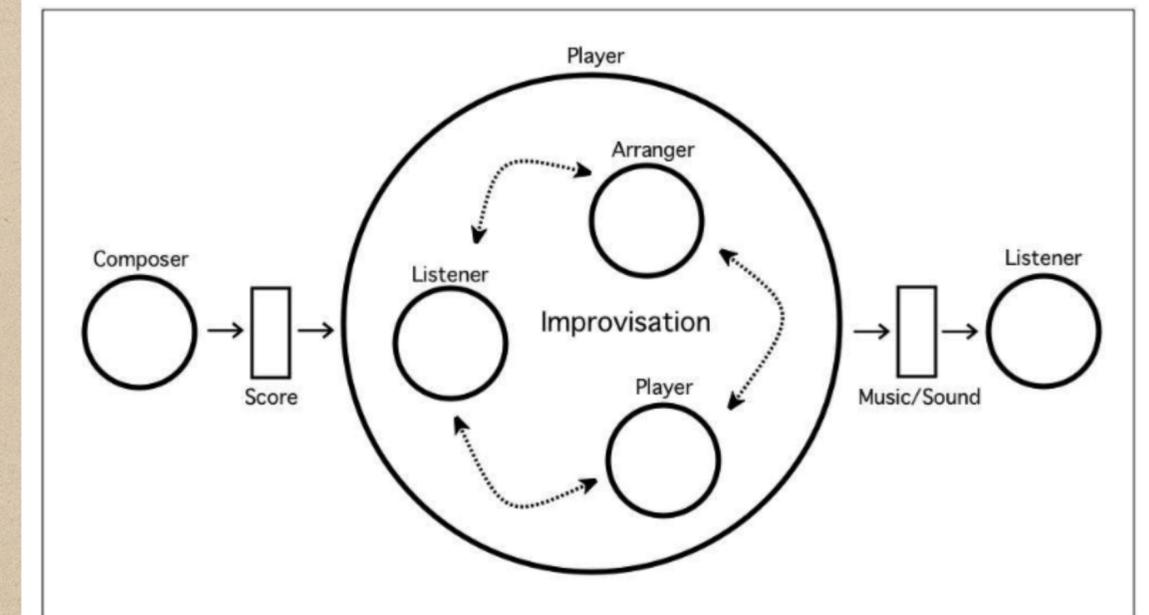
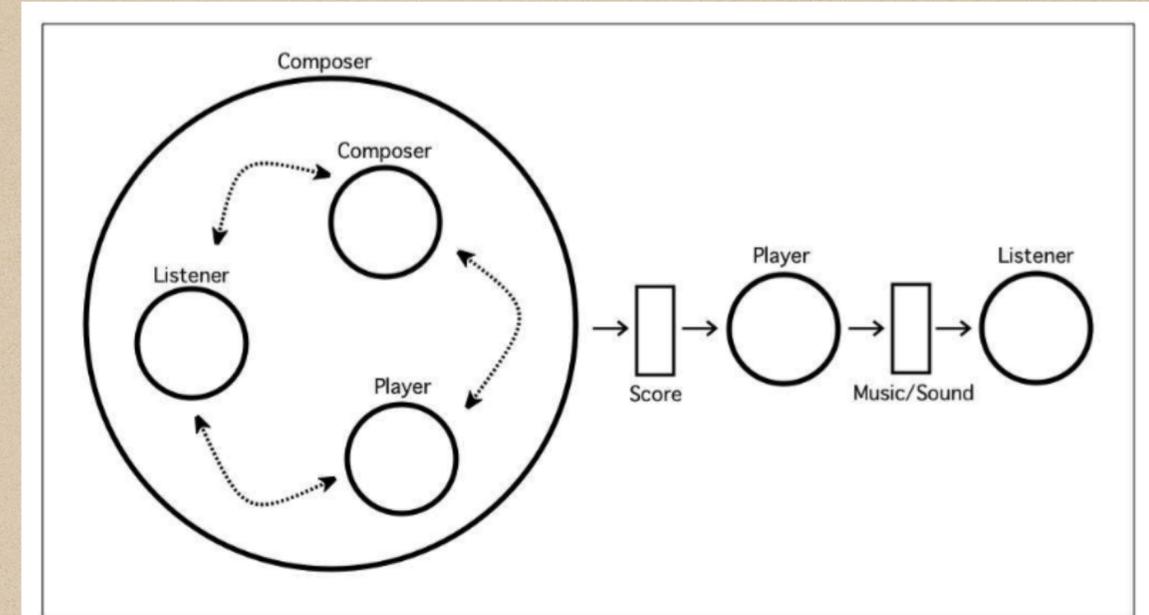
"We-mode認知"の可能性

長嶋洋一

静岡文化芸術大学(SUAC)

Introduction

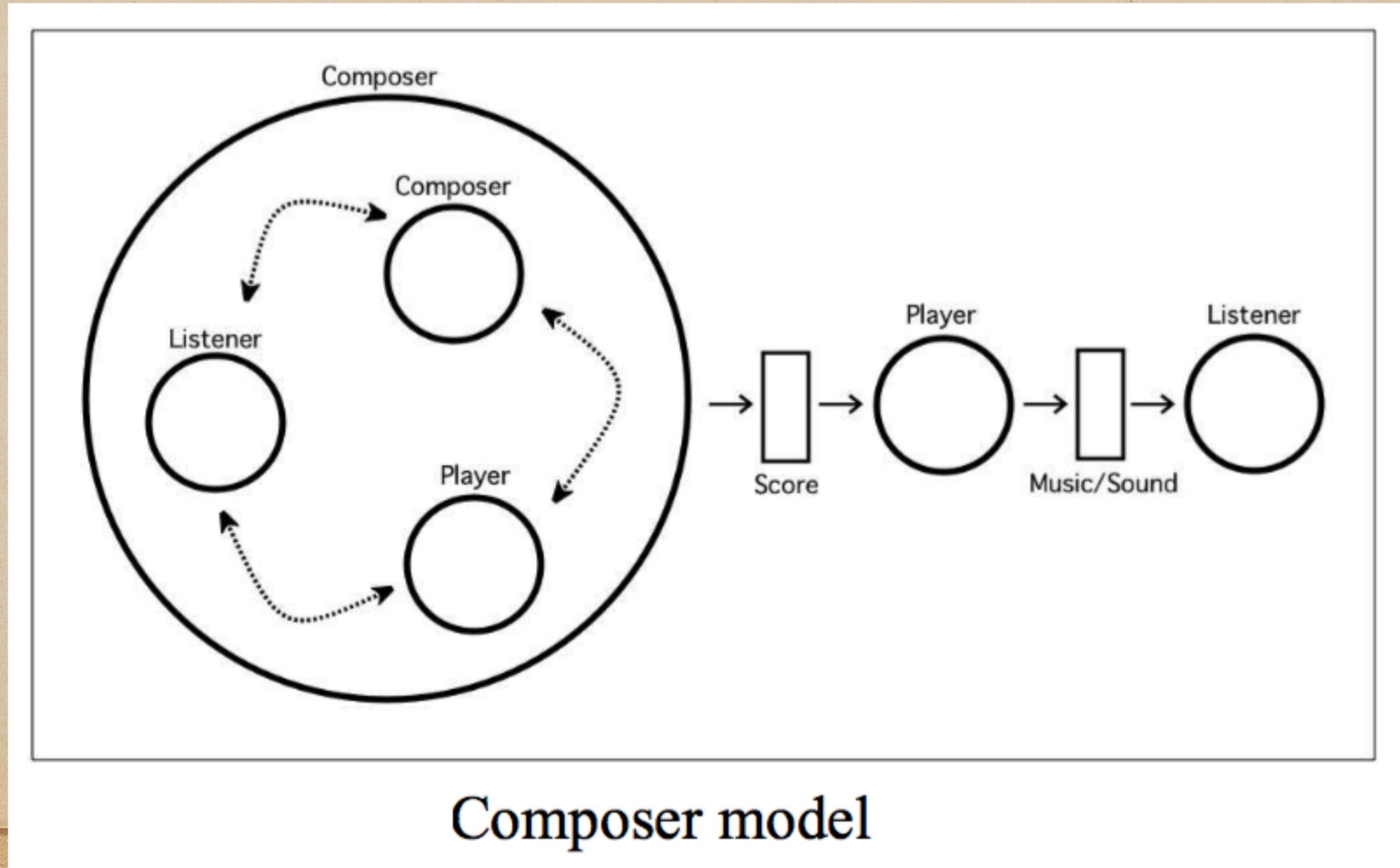
音楽情報科学の領域で長い歴史を持つ
セッションシステムの基礎モデルとして、
従来は[Listener/Composer/Player]
モデルなどが提唱されてきた



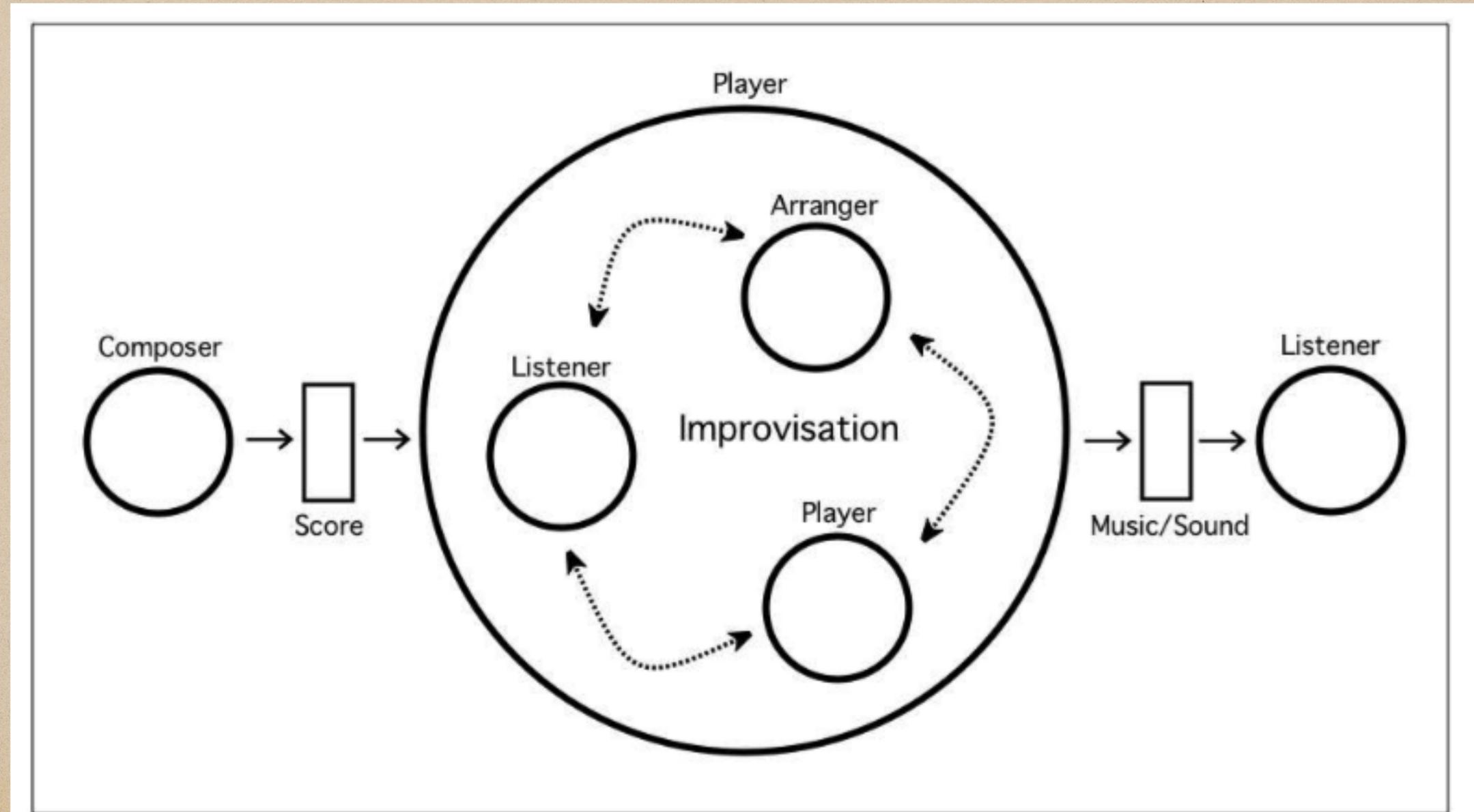
Composer model / Player model.

音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性

Introduction



Introduction



Player model

Introduction

音楽セッションにおいて「即興」を実現



音楽的考察とともに「Improvisation」を
どのようにモデル化するかという課題

Introduction

ニューロ、カオス、 $1/f$ ゆらぎ、ファジィ、遺伝アルゴリズム、ベイズ推定、**深層学習、量子コンピューティング**などの新たな計算機パラダイムが登場するたびに、それをシステムの「即興生成」に実装するというチャレンジが繰り返されてきた。情報工学屋は肝心の音楽的考察を避けてこれらの表層的技術応用ばかりを求めるために、発表される研究成果(デモ)が貧相/貧弱で聴取に値しない悲惨な音楽である事も少なくない(;_;))

音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性

Introduction

本発表のきっかけ

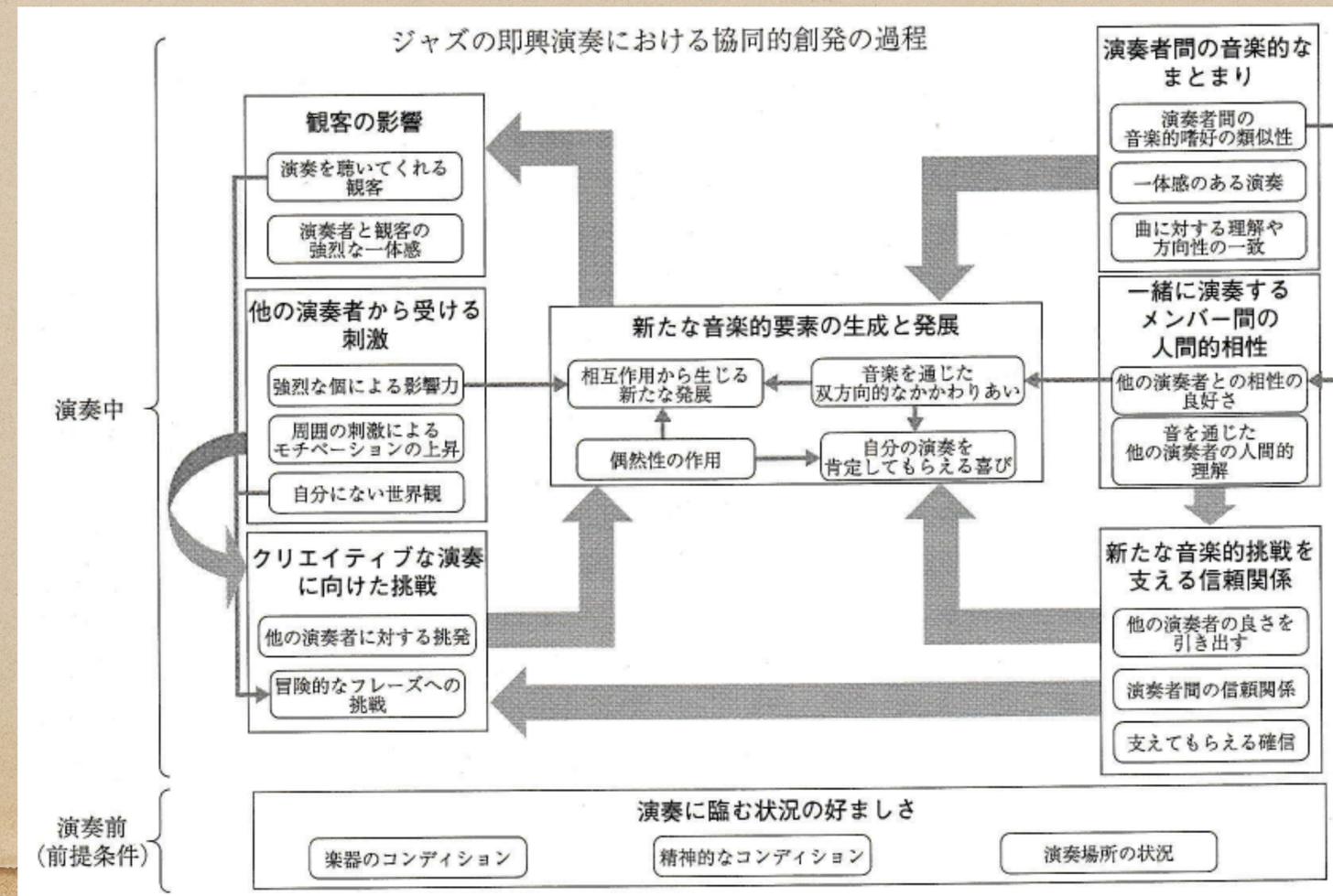
ジャーナル「音楽知覚認知研究」に掲載された論文

「ジャズの即興演奏における協同的創発」

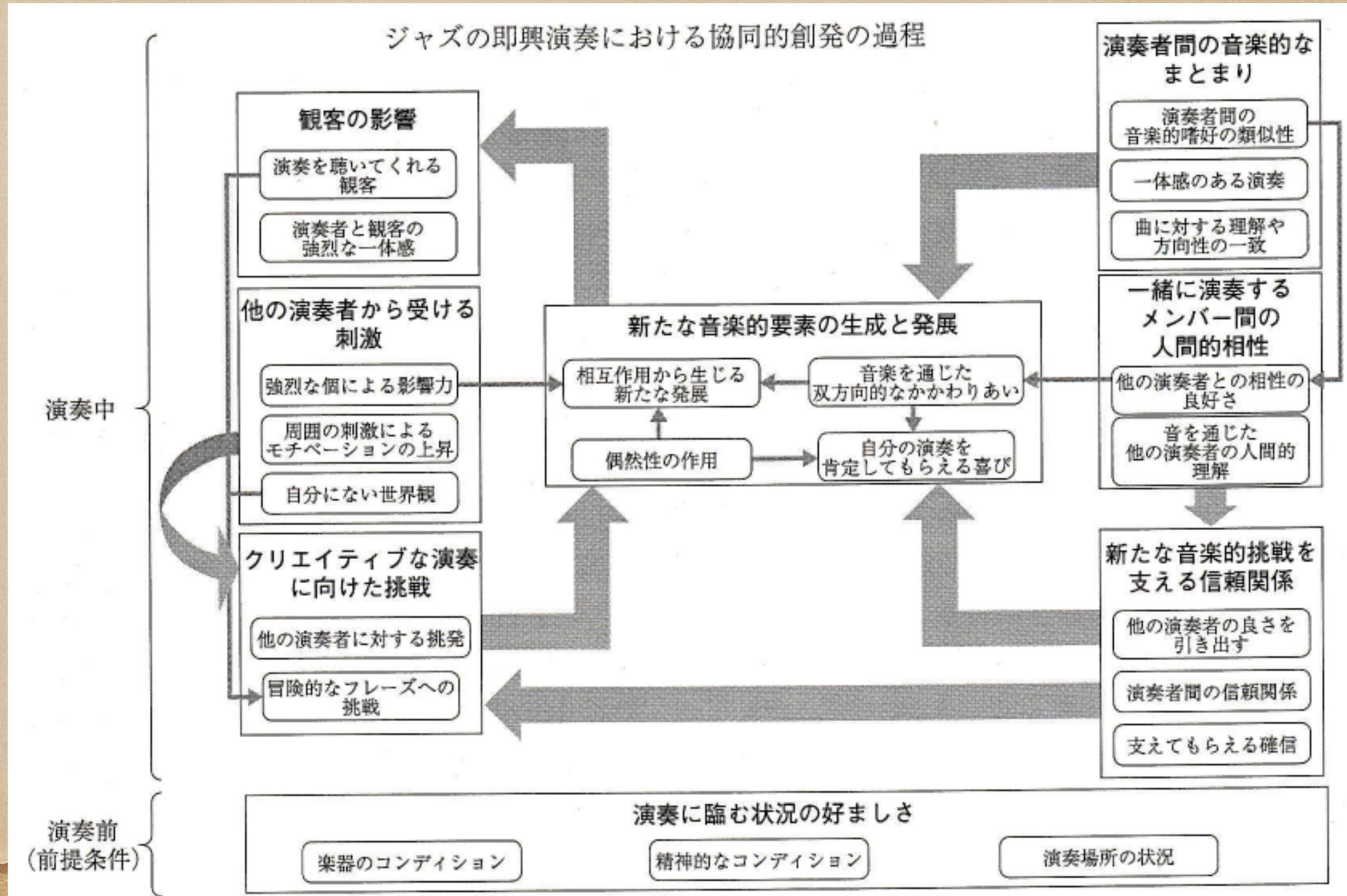
(植松由香, 尾関美喜)

Introduction

「ジャズの即興演奏における協同的創発」



音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性



「ジャズの即興演奏における協同的創発

原論文は慣れ親しんできた「量的研究」とは世界が異なる「**質的研究**」の手法である「**M-GTA**」を採用した研究であるために、研究手法の勉強から始めた
(progress report)

Introduction

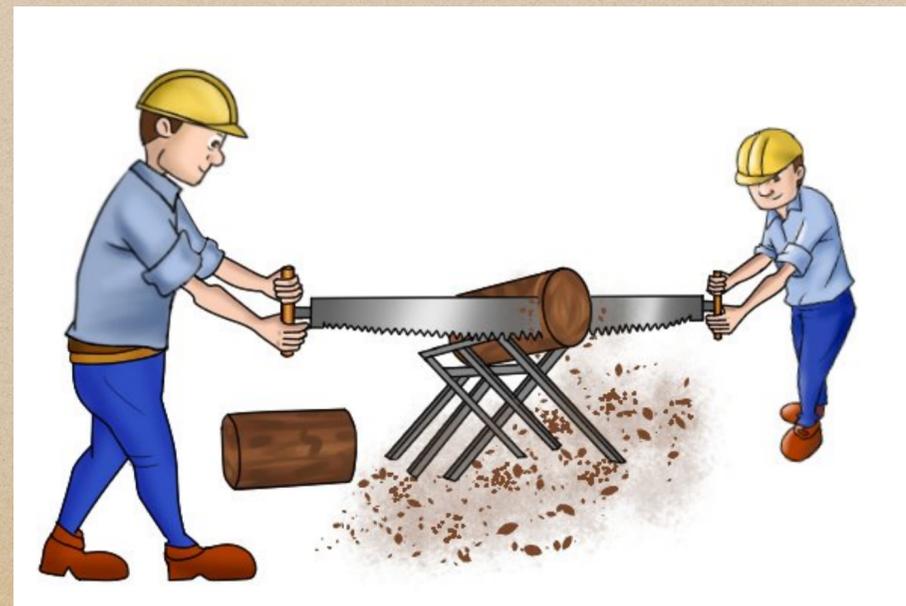
最終的な目標：

心理学/認知科学の領域で注目されている
「We-mode認知」のコンセプトを音楽即興
セッションに取り込みたい

音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性

Introduction

We-mode認知



音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性

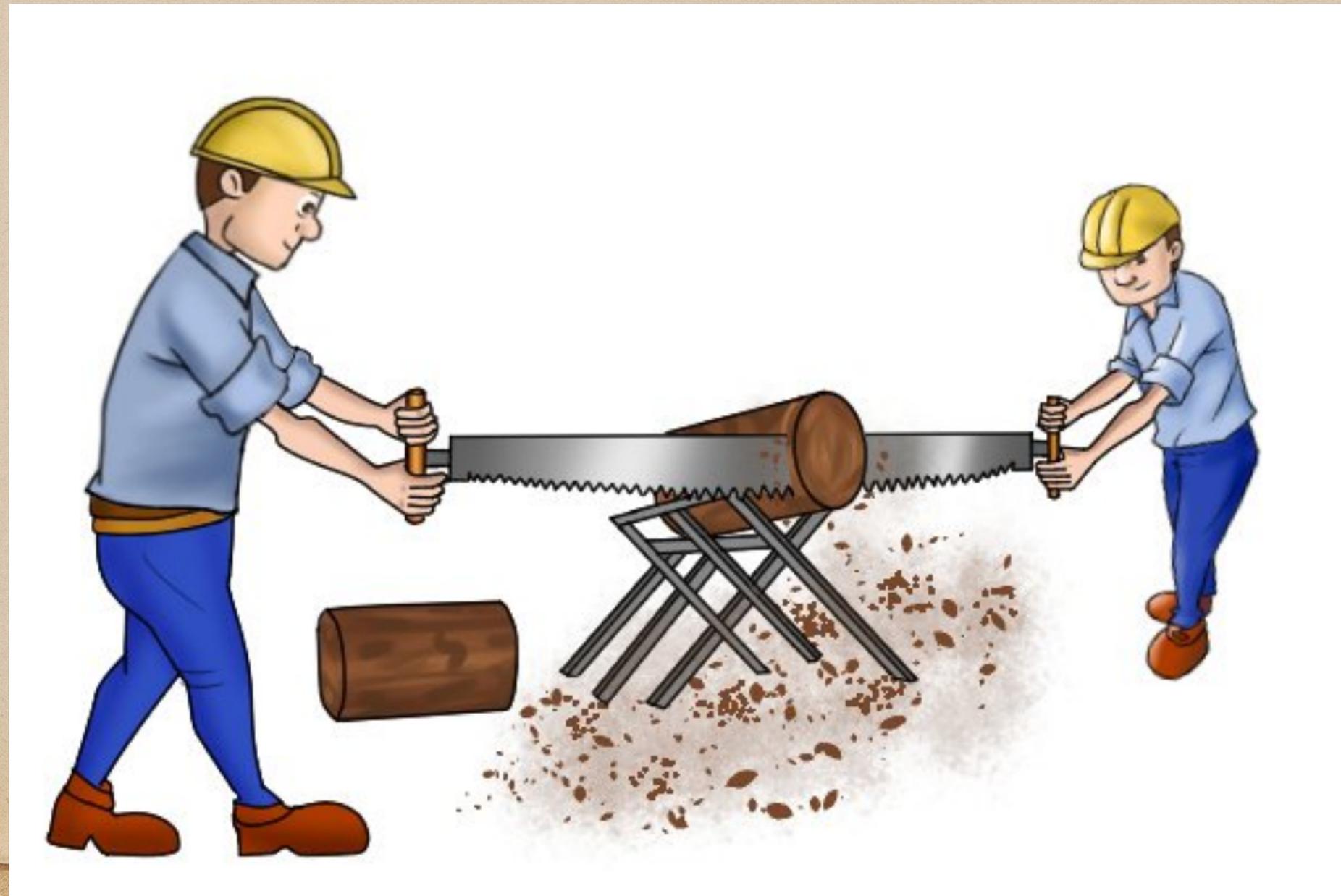
We-mode認知

メタ認知



音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性

We-mode認知



音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性

音楽セッションシステムの事例(1)

ネットワーク即興セッション

- Improvisession
- GDS-Music

音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性

Improvisession



音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性

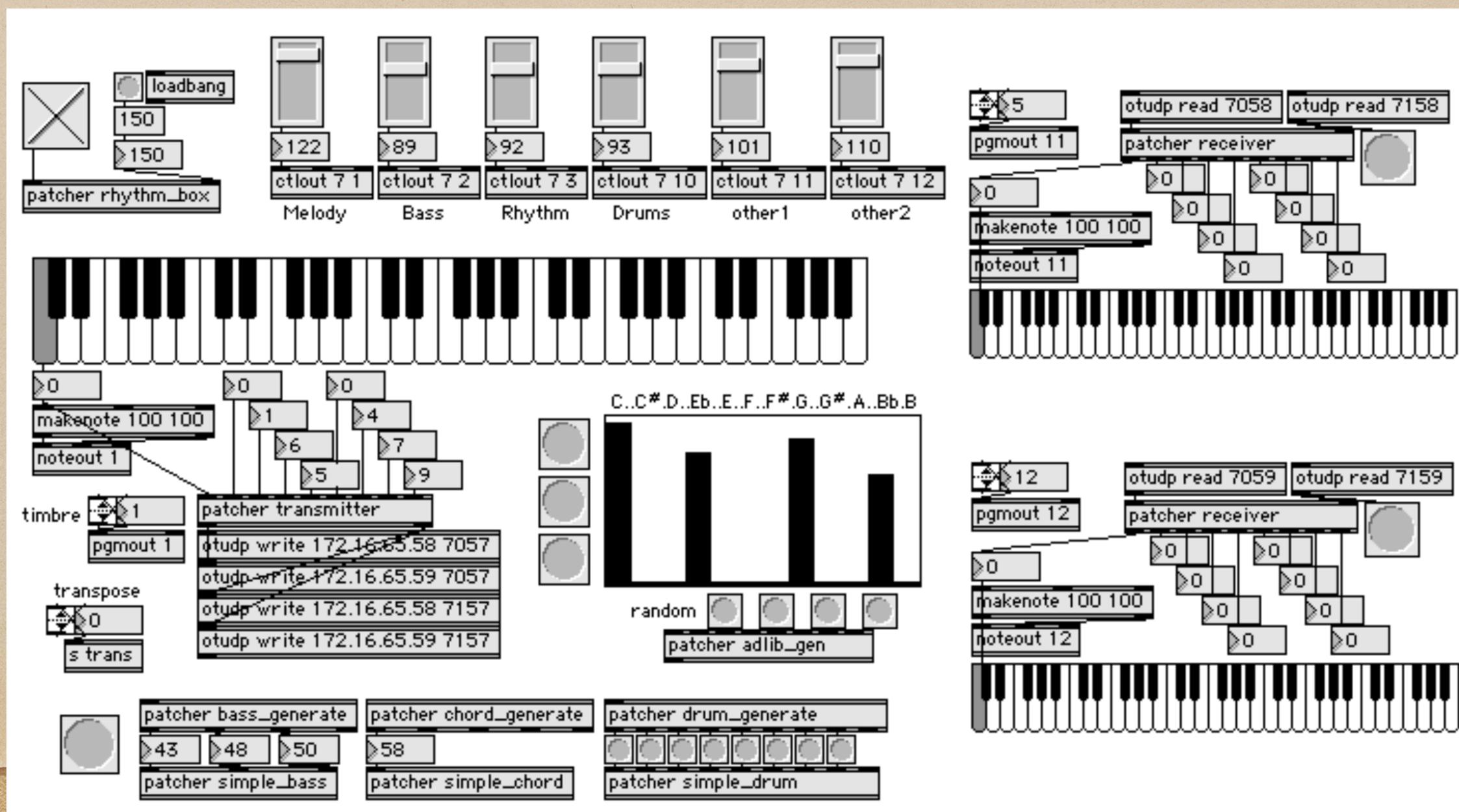
The screenshot displays a classic Mac OS desktop with a starry blue background. On the left is a 'Desk 1' menu with options: Desktop, Selected, Find, System, and Help. The top dock contains icons for Screen Saver, Audio Panel, Video Panel, and winterm, with a 'snapshot' button below them. A 'gr_osview' window in the top right shows CPU usage (user, sys, intr, idle, free, vlib) and memory usage (kernel, free, dirty, free, user) with corresponding bar graphs. On the right side of the desktop are icons for camera, netscape, showcase, and nagasm. The central 'testsend_23' window features a large grey area with a green-to-blue gradient bar on the left and a small icon at the end of a curved line. To the right of this area are 'SOUNDS' (Piano, E. Piano, Glocken, Marimba, Guitar, Timpani, Voices, Percus.) and 'ACTION' (Record, Play, Undo, Clear, Quit) buttons. At the bottom, a 'RANDOMS' section includes buttons for [Strings], [Vibraphone], [Voice Oohs], [Syn. Brass], [Pan Flute], [Fantasia], and [Orch. Hit]. Below these are numerical controls for Pitch (21), Volume (30), Duration (50), and (reserved) (0), alongside Speed (70), Width (1), Notes (3), and Skip (1). On the far right of this section are 'Load File Name' and 'Save File Name' input fields.

音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性

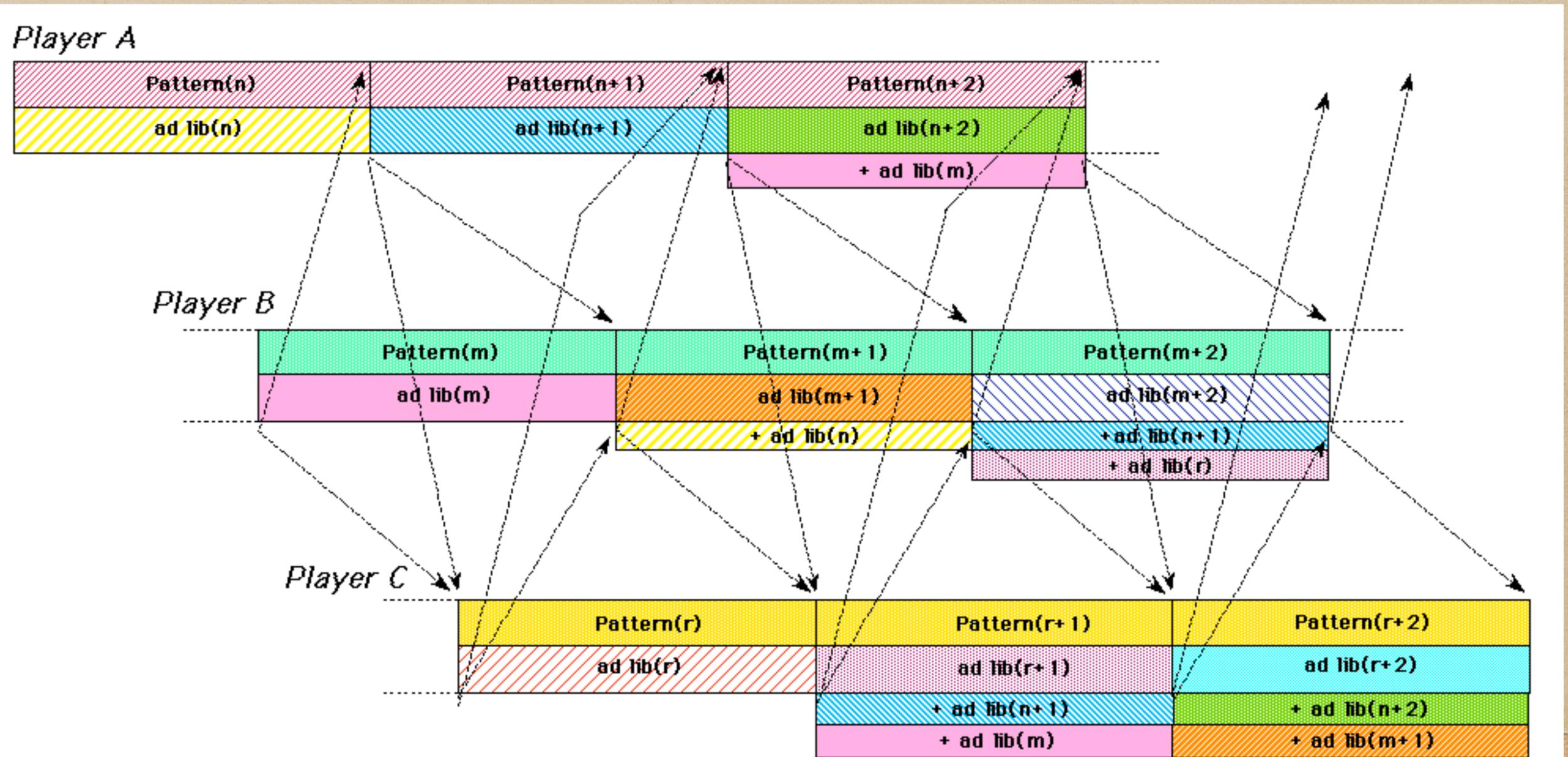
Improvisession

Movie DEMO

GDS-Music



GDS-Music



音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性

GDS-Music

Movie DEMO

音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性

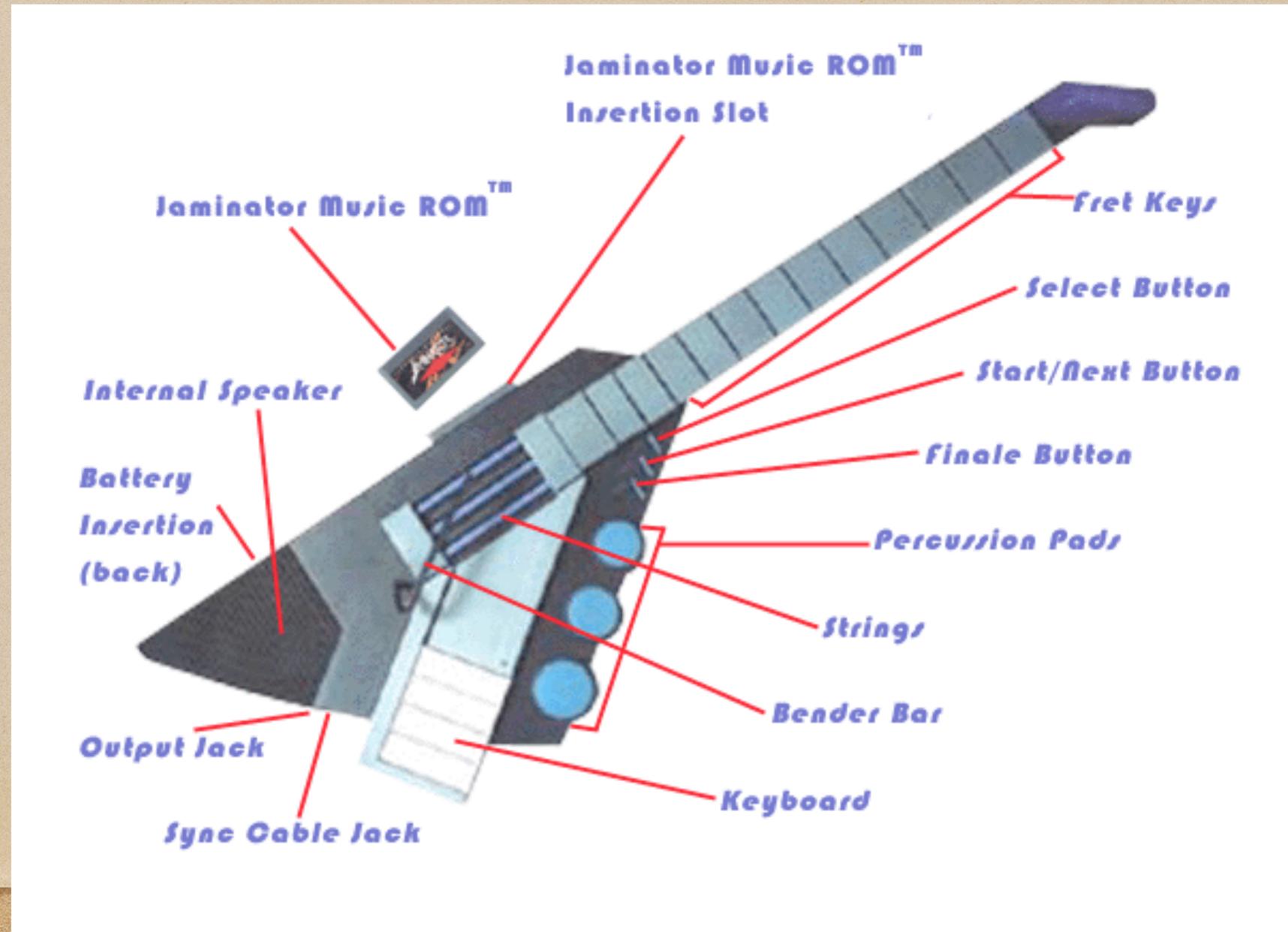
音楽セッションシステムの事例(2)

「ジャミーズ娘+」プロジェクト



音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性

「ジャミーズ娘+」



音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性

「ジャミーズ娘+」



音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性

「ジャミーズ娘+」

メイキング

Movie DEMO

音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性

「ジャミーズ娘+」

パフォーマンス

Movie DEMO

音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性

「ジャミーズ娘+」

学生(新入生)
感想レポート



音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性

「We-mode認知」と ウェルネス・エンタテインメント



音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性

「We-mode認知」と ウェルネス・エンタテインメント



音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性

第21回 認知神経リハビリテーション学会学術集会

WE-MODE COGNITION

— 新たな運動学習の視点と臨床展開をめぐって—

WEB 開催
zoomウェビナー

会期：2021年10月24日

学会長：河野正志
五条山病院

準備委員長：小倉亮
株式会社たか翔

Aleksandr R. Lur'ia
Come lavora il cervello

AUTOPOIESI
E COGNIZIONE

音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性

「We-mode認知」と ウェルネス・エンタテインメント



脳のなかの自己と他者: 身体性・
社会性の認知脳科学と哲学 (越
境する認知科学) 単行本 -

2019/9/7

日本認知科学会 (編集), 嶋田 総太郎 (著)

★★★★★ 9個の評価

音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性

「We-mode認知」と 即興セッションモデル

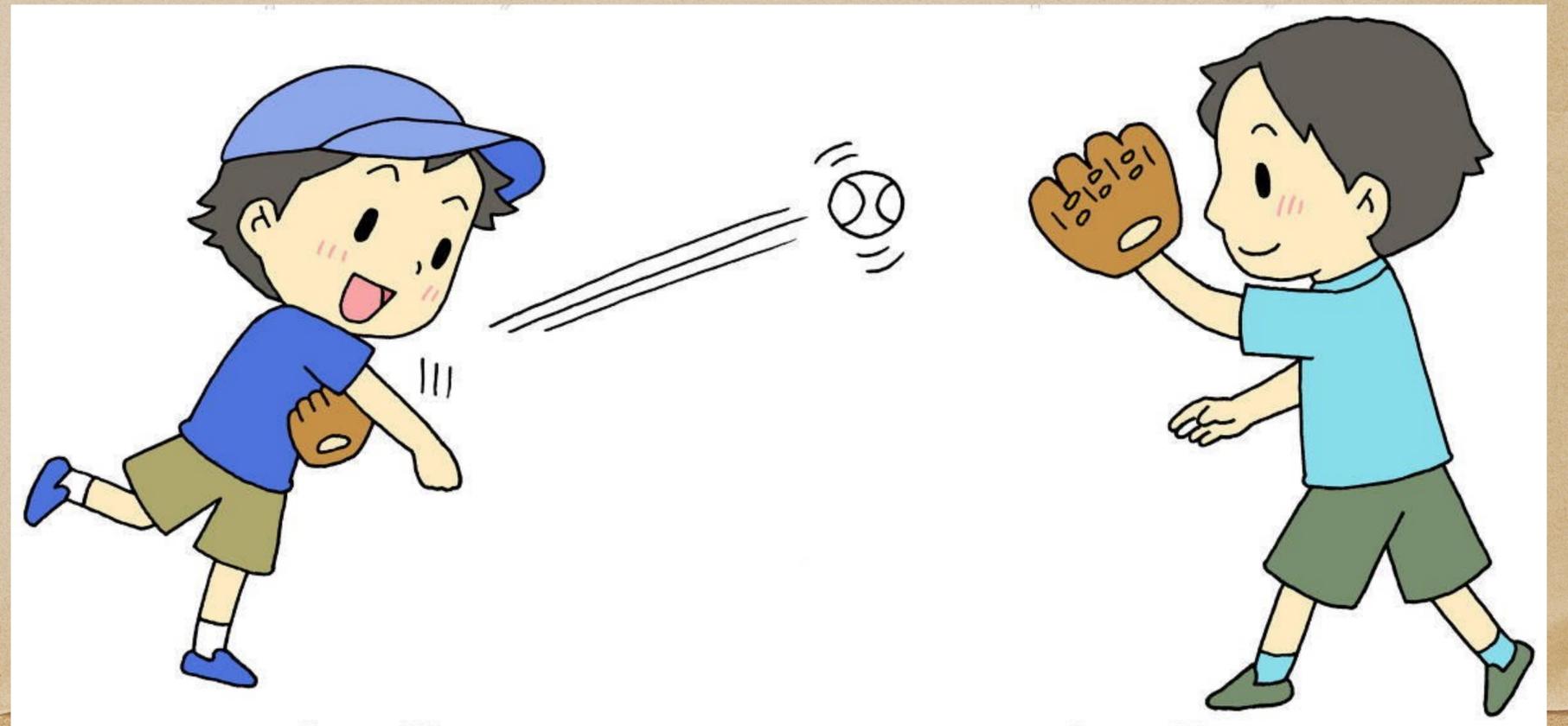
掛け合い



音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性

「We-mode認知」と 即興セッションモデル

掛け合い
(時間がかかる)



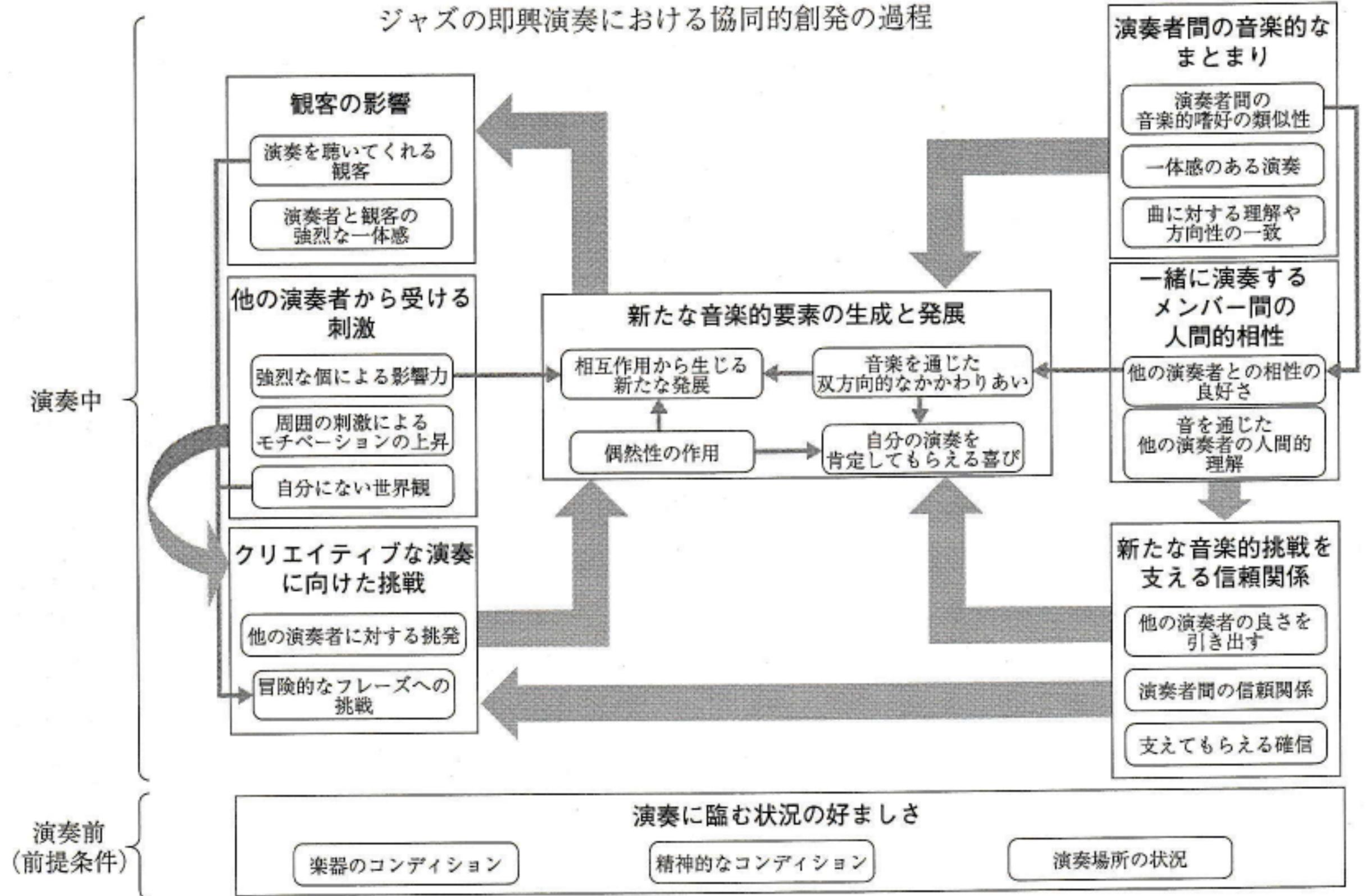
音楽即興セッションを支える"We-mode認知"の可能性

「We-mode認知」と 即興セッションモデル

一体感
(高速反応)



考察



まとめ

- ・「質的研究」は難しい
- ・セッションシステムの可能性
- ・”We-mode認知”の情動的側面
- ・「ウェルネス・エンタテインメント」の追求