

1. 担当 PM

首藤 一幸 PM

(東京工業大学 大学院情報理工学研究科 数理・計算科学専攻 准教授)

2. 採択者氏名

クリエイター：村岡 眞伍

(早稲田大学 大学院基幹理工学研究科 情報理工・情報通信専攻 甲藤研究室)

3. 委託金支払額

1,426,000 円

4. テーマ名

作曲・演奏支援のための候補提案型鍵盤楽器システムの開発

5. 関連 Web サイト

なし

6. テーマ概要

演奏候補音をユーザに対して提示することで演奏・作曲を支援する楽器を開発する。

7. 採択理由

誰でも簡単に楽曲を作ることができる鍵盤楽器を作る提案である。画面や鍵盤上に色や記号でガイドを表示し、それに従って演奏していくことで、コード進行といった楽理に従った楽曲を作ることができる、これを目指す。

これまで、いくつかのプロトタイプを作ってきているが、最終形態がはっきりと見えていないわけではない。それでも村岡君なら、楽器ユーザインタフェース界に（大きな）一石を投じてくれると信じている。

8. 開発目標

確率モデルに従ってコード進行の候補を提示し、また、そのコードに合致するスケールも提示する。コード進行や演奏の記録と編集を可能とする。こうした鍵盤楽器を、タブレット端末等を対象に開発する。また、作曲用ソフトウェアの連携を可能とする。鍵盤以外の楽器を対象としたユーザインタフェースも開発する。

9. 進捗概要

上述の開発目標にある機能を提供したソフトウェア OtoComplete を開発した。

10. プロジェクト評価

村岡君は、構想、機能の案、およびそのプロトタイプをプロジェクト提案の以前から持っていた。それをどう発展させるか？それ以上何ができるのか？悩むところからプロジェクトは始まった。村岡君自身、未踏への提案自体が自身およびプロジェクトに対する荒療治だったと言っている。しばらくの間悩み続けていたが、「自身のための楽器」を作る、という方針に心を決めてからは迷いもあまりなくなった。

成果報告会が近づくと「未来が見える（楽器）」というコンセプトも定まり、成果報告会では村岡君自身が OtoComplete を使って、たまにはランダムな要素も入れながら、さくさくと楽曲を作成・演奏して見せた。全プロジェクトの中で一番よかった！と評した PM もいたくらいである。

11. 今後の課題

村岡君自身のための楽器でありながら、なおかつ、一般向けの楽器となること、である。