

楽曲のリズムの聴き取りと理解のための訓練方法 Practice of Listening and Understanding Rhythm of Music

堀川 澄弘[†]

Sumihiro Horikawa

1. はじめに

人が音楽を積極的に聴く時には、何か求めるものがあるにちがいない。著者は音楽に感動や癒しを求めている。音楽から感動や癒しを受けるには、楽曲を選択することからはじめるべきである。多くの聴衆から正当に評価された楽曲の作曲者の意図を正確に把握することができてはじめて聴いた者は感動や癒しを受けることができる。作曲者の意図を把握するためには、楽曲が作られる上で使用されている音楽的手法を正しく理解し、演奏時にリアルタイムで音楽理解ができなければならない。著者はリアルタイムでの音楽理解力を習得するためのシステムを構築することを目的としている。

本研究は第一歩として音楽の3大要素の中でも最重要であるリズムの訓練方法について考察する。著者が提案するシステムは学習者が楽曲のリズムを刻む楽器の音を的確に聴き取ることができるようになることを目標としている。

2. 訓練方法

わが国における音楽とリズム指導[4]は昭和の初期から始まっている。学校教育に西洋音楽を取り入れた時点でリズムの重要性[5]が認識された。現在ではコンピュータを利用した学習支援システム[1]の試みも行われている。また、ヴァーチャル・リアリティの技術を応用した仮想音楽空間[2][3]におけるリズム習得の研究もある。これらのシステムは基本的に独習支援を目的としているが、学習者自身の学習能力や意欲については考慮されていない。学習者の意欲の問題は学校教育の課題でもあり、研究[6]もされ続けている。本研究では、『自己学習能力を育てる』[6]のⅢ部の自己学習のための技能にしたがってすすめている。

今回の報告は水中エクササイズと水泳を通して被験者が自己学習の手法を用いてリズム習得を8年間試みた経過である。この試みに使用した環境はフィットネスクラブのプール施設である。水中エクササイズは複数用意されており、BGMを用いるものと用いないものがあるが、いずれもリズム習得を目的としたプログラムではない。訓練はあくまでも被験者の判断によっている。被験者自身による自己訓練の流れをFig.1に示す。被験者はどの段階においてもBGMを聞きながら練習ができる環境にあり、常にリズム音を聴き取ることに集中した。被験者はしだいにBGMの曲に使用されている打楽器の音が認識できるようになり、強調されるべき拍には特別な音が発生することにも気づき始めた。それと同時にエクササイズ中にリズムを取る際に特別な音が出るタイミングに頼ることもできるようになっていった。

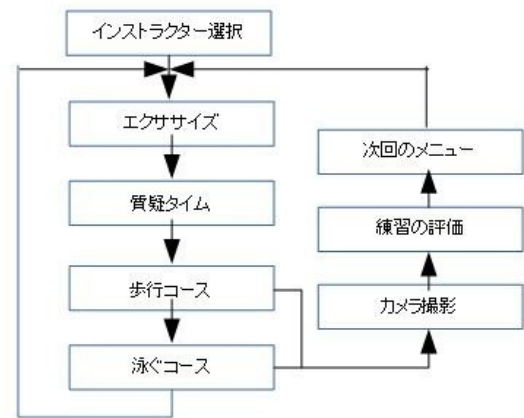


図1 システムの流れ

2.1 知識の獲得過程

エクササイズの段階では、スキーマを使った学習を行う具体的には、被験者がエクササイズの中で行う動作から水泳やリズムに関するものを発見する。水中歩行と水泳練習の際には、発見した動作のみを反映させる。そのため、水泳練習における泳法は水泳教室などの指導内容とは異なる解釈がしばしば生じた。

練習がすすむにつれ、エクササイズから得られる水泳に関係する動作の種類が増えていった。余裕が出てきた被験者は水泳時に適用される動作をリズムにのせる工夫を始められるようになった。同時にリズムにのせにくい動作があることも感じるようになった。

2.2 知識獲得のための練習の促進

知識獲得のための練習の促進は、言い換えれば学習者の意欲という大問題である。練習前の適切な情報として学習者と指導者の相性の問題がある。そのため、今回の流れの最初に学習者が指導者を選択する段階を設けている。エクササイズの直後には学習者が指導者に質問できる時間を設定する。エクササイズが終了すると、学習者は水中歩行によって復習し、その後に水泳の練習をする。その様子はカ

メラ撮影され、指導者は練習の成果を評価できる。その内容に沿って指導者は次回のエクササイズに先行オーガナイザーの役割を果たす動作を組み込む。指導者は組み込んだ動作については学習者に知らせない。回を重ねていくと、学習者は新しい動作が組み込まれたことに敏感に気付くようになり、その理由を考えるようになっていった。

2.3 自己学習のための批判的思考力

学習者はエクササイズにおける動作のみによって構築されていくスキーマによってのみ水泳練習を行うこととする。学習者はエクササイズに含まれる動作が水泳とどう関係していくのかを自力で試行錯誤していかねばならない。水泳練習においては隣のコースで泳いでいる人たちと自分とを比較し、日々の向上が確認できる。向上が認められないときには指導者への質疑の時間に問いかけをした。

被験者はしだいにBGMにあわせた動作を心がけるようになり、周囲の学習者のばらついた動作を意識するようになった。水中における人間の動作はそれぞれのリズム感を明確に表しており、リズムに対する反応が視覚的に確認できる。水中での動作は水の抵抗があるために腕や脚の使い方意識することが容易である。結果的に被験者は楽器を演奏する際に指や腕の感覚で演奏を記憶する方法を模索し始めた。

3. システムの提案

今回の試みは現実のプール施設において行われた。この現実環境を仮想空間に置き換える際に必要な要素は、自分以外の人間の様子が見えることである。Fig.1の流れにおいては、エクササイズ中に周囲の参加者の動きと自分の動きを比較したい。水中歩行中や、水泳練習においては他者と自分のスピードの優劣がつく。その要素を加えることができれば、仮想空間において自己学習が可能となる。

音楽を理解するには、まず音楽の3要素を的確に聴き取れなくてはならない。3要素の中でもリズムは最重要要素である。従来の学習支援システムにおいては指定されたリズムを再現することに重きが置かれている。今回提案するシステムにおいては、演奏されている曲のリズムを正確に聴き取れるように支援する。リズムを正確に聴き取るにはリズムを刻む音を聴き取れることである。リアルタイムに変化していく音群の中から特定の音を聴き取るのは容易ではない。難易度の高い能力を身につけるには根気の必要な訓練を要するが、同じ動作をくりかえし継続する歩行や水泳には開放感や気楽に他者と競うという楽しみがある。それを利用して自己学習能力を育てることが比較的容易に行える。

4. 今後の課題

現実空間から仮想空間へのシフトが今後の課題となる。今回の試みの被験者は楽器演奏の経験者であったが、音楽とは全く縁の無い生活をしてきた成人に対して適用可能かも確認しなければならない。

リズムを刻む音が聴き取れるようになったら、次の目標は刻まれているリズムの構造を明確に把握することである。リズムの構造が即座に把握できるようになれば、音の聴き取り能力はさらに向上するはずである。

5. 将来構想

今回までの試みではBGMの内容については配慮していない。音楽の聴き取り能力が向上するにつれて、BGMの曲目を教育的な内容に編集する。少しずつ複雑なリズムを用いた音楽を流すようにすれば、自然に多彩な音楽を聴き取れるようになるに違いない。

音楽の聴き取り能力が向上すれば、音楽以外の分野における聴き取りにも応用が効くはずである。英会話の聴き取りや、調理などの作業のタイミングを音によって判断する能力も向上するに違いない。

参考文献

- [1] 竹川 佳成, 寺田 努, 塚本 昌彦, “リズム学習を考慮したピアノ演奏学習支援システムの設計と実装”, 情報処理学会論文誌, Vol.54, No.4 1381-1392(Apr..2013).
- [2] 小尾 正和, 鈴木 健嗣, 橋本 周司, “ジェスチャによる音楽の再生制御”, 情報処理学会全国大会講演論文集, Vol.67th, No.2 (2005).
- [3] 大照完, 橋本周司: “仮想音楽空間”, オーム社, 1997
- [4] 三瓶正一郎: “リズム指導”, 音楽の友社, 1968
- [5] マイケル・H・タウト: “新版リズム、音楽、脳”, 共同医書出版社, 2011
- [6] 波多野誼余夫, “自己学習能力を育てる”, 東京大学出版会, 1980