

「音楽にノる」「裏拍をとる」ための動きの要素

— 熟達者と未熟者による実験試技の比較を通して —

鈴木 裕子* 山口友理子** 南 曜子***

I. 問題と目的

I. 1 日本人のノリ

「ノリ」は、「音楽にノル」「ノって踊る」「ノリを感じる」「ノリが良い、悪い」「ノリやすい、ノリにくい」などのように使われ、「乗る」などでは代用できない独自の意味をもつ言葉とされ、音楽の特徴や魅力、楽しみ方を語る言葉として用いられている。一方で、複数の意味を持つ曖昧さから、音楽的な意味での定義が曖昧とも指摘される¹⁾。たとえば、「音楽にノっている」状態を判断する際には、音楽に合わせた身体の動きを基準にしている場合が多いが、その動きとは何か、どのような動きの要素によって「ノリ」が生まれるのかが明確になっているとは言えない。本論では、この「音楽にノル」ための動きの要素を、「日本人のノリ」の実態から捉えようとするものである。

日本人はダウンビートの民族と言われ、南米人、アフリカ人などのアフタービートの民族に比してリズム感に乏しいとされる²⁾³⁾。アフタービート(オフビート)は、裏拍(ウラ)を強調としている。ロックやジャズ、ヒップホップなどのポピュラー音楽は、アフタービートを強調して構成され、拍の裏を絶えず感じることによって、独特のノリを生み出す。これに対して、ダウンビートは、表拍(オモテ)を強調としており、ユーロビートや行進曲などはほとんどダウンビートを中心に構成される。日本人がダウンビートの民族であると言われるのは、1拍目を強調した文化を継承してきたためであり、歌舞伎や能、日本舞踊などの伝統芸能や武道の動きを見ると、それらがダウンビートを基調としていることが分かる。特に日本舞踊や盆踊りでは、手拍子はダウンビート、つまり表の拍(1拍目・3拍目)を強調して打たれる。そのため、コンサートやライブにおいても、会場の聴衆は、本来オフビートで裏の拍を感じる音楽にもかかわらず、表の拍で手拍子をするような「ノレていない」状況が生まれることがある。このように、日本人の「音楽にノれない」は、「裏拍がとれない」ことが、要因のひとつと考えられる。

また、日本の伝統音楽には三拍子がなく、日本人は三拍子も苦手とされる。そもそも、三拍子の「質」という点において、西洋では1小節を3分割するタイプの三拍子であるのに対して、日本人のリズム感覚の基本が一拍子ともされ、日本の三拍子は、拍を3つ重ねて1小節をつくる。大正や昭和に流行った演歌には三拍子がみられるが、その曲に合わせて手拍子をする人の多くが、1拍子を強く打つような1拍子の重いリズム感の表現となっている⁴⁾。これは、「裏拍をとる」感覚がなく、結果的に「音楽にノれない」日本人のリズム感の特徴として捉えられる。

しかし、現代社会では、外国音楽が浸透し、日々の生活において、ロックやレゲエなどの外国音楽

* 愛知教育大学幼児教育講座

** 愛知教育大学幼児教育選修卒業生

*** 金城学院大学

を耳にする機会に溢れている。ダンス音楽でもあるヒップホップは若者文化として成立し、電波やネットで世界中が常時繋がっている。老若男女、ジャンルを問わず、聞きたい音楽を聴きたい時に自由に楽しめる音楽環境が整ったといっても過言ではない。

また、平成20年学習指導要領より中学校体育科のダンス領域には、ロックやヒップホップなどの現代的なリズムの曲で踊る「現代的なリズムのダンス」が加えられた。学習のねらいは、純粋にリズムに乗れる身体そのものの獲得とされ⁵⁾、周囲に流れる音楽のリズムを瞬時に捉え、それに即して自らの動きのリズムを委ねることができる身体知の獲得をねらいとして掲げている⁶⁾。

以上のような背景を鑑みれば、日本人は、「音楽にノる」「裏拍をとる」ことに親しみつつあるとも考えられるが、実際にはそうっていないことも、教育現場などから報告されている。水野⁷⁾は、現代の子どものリズム感の調査のなかで、小・中・高等学校教員に「子どもたちのリズム感は良くなっていると感じますか」という質問をした結果、半数以上が「あまり感じない」と回答したことを報告している。理由として、「リズムにのれない」「身体で音楽を感じて揺れたりリズムに合わせてすることが苦手な子どもが多い」「合唱の際、裏拍がとれない」が見られた。今なお、日本人は音楽のリズムを瞬時に捉え、それに沿って自らの動きのリズムを委ねられない。すなわち「音楽にのれない」「裏拍がとれない」ことが、音楽と身体運動の両面の問題として示されていることがうかがえる。

1. 2 目的

では、「音楽にノる」「裏拍をとる」とは、どのような音楽に対してどのような身体の動きが求められるのだろうか。この問題を考えるひとつの手がかりとして、本研究では、裏拍のリズムが基本となる音楽の中から、スウィングという独特のリズムのノリをもつジャズの音楽を用いて、「裏拍をとる」ことや「音楽にノる」という状態が、身体運動としてどのように実現されているのかを実証し、特に熟達者と未熟達者における差異を動作解析によって比較することによって、「裏拍をとる」ことや「音楽にノる」ために必要な動きの要素を明らかにする。

スウィングはジャズの特徴として演奏形態の一つという意味もあるが、演奏の魅力を表す要素の一つでもあり⁸⁾、独特のリズムのノリである。動揺感、躍動感などと訳され、リズムの基本単位である拍を、長音と短音とに不均等に分割する演奏法のことを指す⁹⁾。ジャズではスウィングすることが基本となり、譜面上にswingと記載され、これが表記されている場合は、標準的なスウィングとして3連符が2:1での比率で演奏されるが、それは演奏者やテンポによって変わり、実際には3:1のようなバリエーションも見られる。いずれにおいても、アクセント記号はウラにあり、ジャズのスウィングは裏拍にアクセントを感じるものが基本となる。このスウィングに類似したリズムにシャッフルがあるが、双方とも「ハネる」リズム、奏者によってはバウンスすると言い表すことあり、またスウィングはジャズ寄り、シャッフルはブルースやロック寄りのリズムと理解されることもある。

ジャズにおけるノリは、グルーヴ (groove) といった言葉に対応し、ほとんどスウィングと同義である。つまり、スウィングすることがジャズにおけるノリを表す要素となる。奥平ら¹⁰⁾が、ポップス系音楽におけるドラムのグルーヴ感を、その違いにより楽曲全体の印象を変えるような重要な要素の一つであると捉え、グルーヴ感の定量的解析を行った。この研究では、主に8ビートに分類される4種類のリズムパターンについて、プロのドラム奏者による「タイト」「ルース」と呼ばれる2種類のグルーヴ感の演奏を収録し、その音データからスネアドラム、バスドラム、ハイハットシンバル

の打点時刻および音量を測定し解析している。芳賀ら¹¹⁾は、様々な音楽ジャンルにおけるグルーブを奏者に効率的に理解させる可視化システム SeeGroove を提案し、グルーブを「音のうねりやノリ、躍動感や一体感など、リズムの心地よさに関わる要素を包括する概念」であるとしている。いずれも、演奏者を対象としており、本研究における「音楽を聴いてノる」人の身体とは異なるものである。

II. 研究方法

II. 1 実験方法

被験者	<p>熟達者と未熟達者各 1 名を対象とした。被験者には、事前に実験の目的と内容について十分に説明を行ったうえで実験の参加への同意を得た。</p> <p>熟達者 (K氏) ジャズを専門とするプロの男性ドラム演奏家。(身長 171cm, 体重 59kg, 45 歳) 大学入学と同時にドラムとジャズ音楽を始め、1999 年よりニューヨークへ移住し、ジャズ、ソウル、R&B、ラテンなど幅広い演奏活動を行う。2011 年より再び名古屋に拠点を移し、様々なグループやセッションで活動している。</p> <p>未熟達者 (N氏) 愛知教育大学男子バレーボール部 1 年生。(身長 171cm, 体重 58kg, 19 歳) 熟達者 K氏と体格 (身長, 体重) がほぼ同じであること、音楽好きであり、予備調査により音楽に対する身体反応が平均的と評価されたことを条件に選定した。小学校時にピアノ学習経験有。</p>
使用した音楽	<p>ディズニー映画「101 匹わんちゃん」の「Cruella De Vil」を選定し、AA' BA の形式で 1 分間に編集した。この曲はスイングやシャッフルに特徴的な「タータ タータ」のパターンが連続するリズムでできておりジャジーな曲である。A はトレモロによる音ののびが特徴的な主メロディーであり、B は細かいリズムで刻まれたメロディーと伴奏が特徴的である。M.M=80 というゆったりとしたリズムが、速いテンポに比べて両被験者間のノリの差異を際立たせると考えた。分析段階で音楽と動作の同期を確認するために、プロジェクターで波形を映し出し、被験者の試技と同時に正面カメラに収めた。</p>
実験期日	<p>熟達者：2015 年 11 月 6 日，未熟達者：2015 年 11 月 26 日</p>
場所	<p>愛知教育大学第 2 体育館実験室</p>
測定方法	<p>・ HHD カメラ (Sony 社製) 2 台を被験者正面と右側に設置した (図 1)。床からカメラレンズの中心の高さまでを 80cm に設定し、キャリブレーションの 1 辺の長さをカメラレンズの中心の高さと同一にした。</p> <p>・ 身体各部位の動きの軌道を三次元座標 (X 軸, X 軸, Z 軸) で追跡するために、目印となる蛍光シールを 23 箇所貼った。</p> <p>・ 「音楽に合わせて大きくノる感じを表現してください」と教示し、一度曲を流した後、座位、立位の順で試技を行った。</p> <p>・ 試技終了後、感想や動きの印象、自己評価のインタビューを行った。</p>

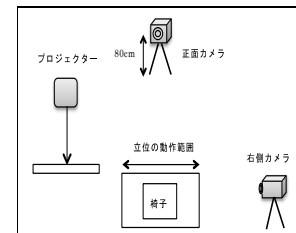


図1 実験室におけるカメラ設置図

II. 2 データ処理と分析

- ・ 音楽とダンスの専門家と共に撮影した映像を目視した結果、熟達者において特徴的に異なる動きが見られた A の終わり部分 5 秒間と A の終わりから B の始めにかけての部分 5 秒間を対象とした。A の終わり部分 5 秒間を曲想 A、A の終わりから B の始めにかけての部分 5 秒間を曲想 B とする。座位・曲想 A、座位・曲想 B、立位・曲想 A、立位・曲想 B の 4 試技を対象とした。
- ・ 三次元動作解析を行う身体部位は、映像を目視した結果、特徴的な動きを示していた頭、肩、肘、手首、股関節 (腰)、膝、つま先の 7 箇所とし、体側右側に限定した。
- ・ 映像は、映像分解ソフト「Free Video to JPG Converter」を用いて 1 秒間を 30 コマの静止画像に分解した。各試技 5 秒間を対象としたため 300 コマを分析した。三次元座標の算出には三次元動作解析ソフト「ToyBox (北海道科学大学、昆恵介教授監修)」を用いた。算出された三次元座標は Microsoft Excel 2010 を用いて図に変換した。なお、グラフの縦軸は原点より動いた距離を示しており、X 軸が左右動、Y 軸が前後動、Z 軸が上下動である。分析には、座標系 (X 軸, Y 軸, Z 軸) ごとに各部位を図に変換したものをを用いた。

Ⅲ. 結果と考察

Ⅲ. 1 各試技における熟達者・未熟達者の比較

各試技における被験者間の比較として、座位・曲想 A、座位・曲想 B、立位・曲想 A、立位・曲想 B の4つの試技に関して、熟達者、未熟達者別の左右動 (X 軸), 前後動 (Y 軸), 上下動 (Z 軸) を、動画の目視と合わせて分析検討した。図 2、図 3 は、熟達者、未熟達者の立位・曲想 B における各部位別、X, Y, Z 軸別の軌道である。図 4～図 11 に見られるように、基本的には7 部位を全部位一括に変換した図を用い、必要に応じて部位別に分離抽出して詳細な比較を行った。

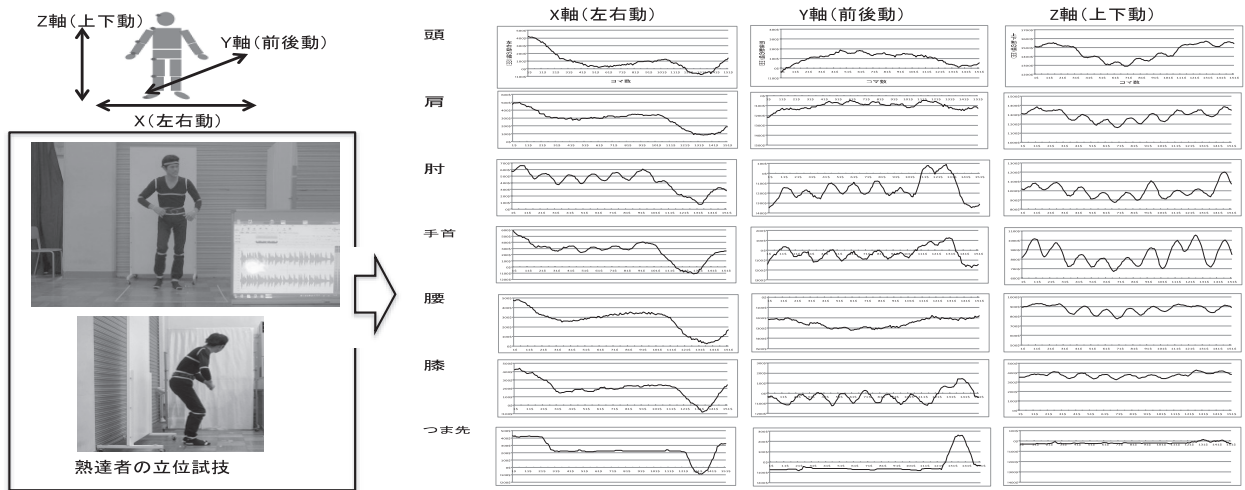


図 2 熟達者の立位・曲想 B における各部位別・X, Y, Z 軸別の軌跡

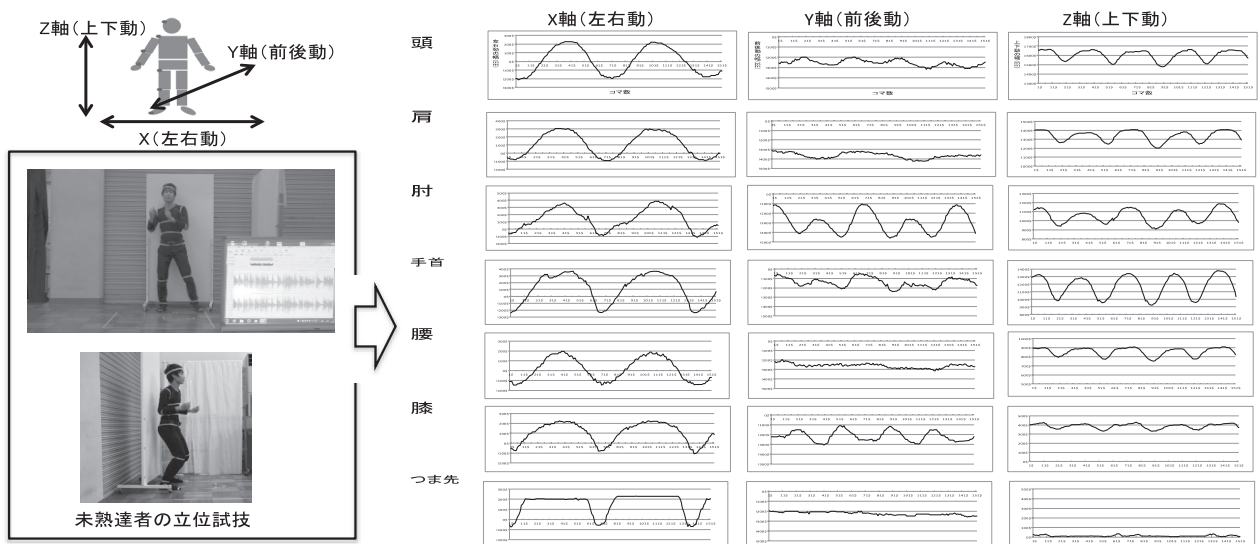


図 3 未熟達者の立位・曲想 B における各部位別・X, Y, Z 軸別の軌跡

熟達者、未熟達者別、体位・曲想別の特徴は、表1のようにまとめられた。

表1、表2の内容をもとに、熟達者、未熟達者を比較した結果、熟達者は、座位・立位ともに明確な裏拍以外にも細かく拍をとり、裏拍の後ろの短い音のタイミングで、身体のいずれかの部位を上方もしくは下方に動かす動きが認められた。一方で、未熟達者には認められなかった。また未熟達者は、体位・曲想に関わらず一貫して2拍をひとまとまりとして上半身を左右に揺らし手拍子をするというパターン化された動きであったのに対し、熟達者は、頭、ひじ、手首、つま先などの各部位の異なった動きが時間差を伴って発現していた。さらに未熟達者の動作面はほぼ左右動の二次元であったのに対し、熟達者は左右動のみでなく、上下動、前後動も加わる立体的な動きを示していた。

表1 座位試技における熟達者・未熟達者の座標系 (X軸,Y軸,Z軸) の軌道と映像目視から捉えられた結果の概要

実験試技	観点	熟達者	未熟達者
座位 曲想A	拍	<ul style="list-style-type: none"> 4拍子の裏拍にあたる2拍目と4拍目で手拍子をする様態が捉えられたが、手首に着目すると、1小節間において熟達者は未熟達者の2倍の動きが見られ、8分音符単位で細かく拍をとる動きが捉えられた。 つま先に1拍ごとの上下動が捉えられた。 	<ul style="list-style-type: none"> 4拍子の裏拍にあたる2拍目と4拍目で手拍子をする様態が捉えられた。 手首に着目すると、4分音符単位の動きが捉えられた。
	動き	<ul style="list-style-type: none"> 頭(左右動、前後動、上下動の大きい巡回)、肘(手拍子に先行した左右動の大きい巡回)、手首(手拍子)、つま先(上下動)の各部位に異なる動きが捉えられた。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>図4-1 座位・曲想A 熟達者の左右動 (X軸)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>図4-2 座位・曲想A 熟達者の前後動 (Y軸)</p> </div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> 上半身の部位(頭、肩、肘、手首)には、2拍をひとまとまりとした同時の左右動が捉えられた。 肘、手首には、2拍をひとまとまりとした同時の前後動、上下動が捉えられた。(体側、左右交互に手拍子をする状態) <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>図5-1 座位・曲想A 未熟達者の左右動 (X軸)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>図5-2 座位・曲想A 未熟達者の前後動 (Y軸)</p> </div> </div>
座位 曲想B	拍	<ul style="list-style-type: none"> 4拍子の裏拍にあたる2拍目と4拍目で手拍子をする様態が捉えられ、さらに頭に小さな上下動が見られ、裏拍の後に各部位を上方に動かし細かく拍をとる動きが捉えられた。 つま先に1拍ごとの上下動が捉えられた。 	<ul style="list-style-type: none"> 4拍子の裏拍にあたる2拍目と4拍目で手拍子をする様態が捉えられた。 手首に着目すると、4分音符単位の動きが捉えられた。
	動き	<ul style="list-style-type: none"> 肘(大きな左右動と大きな前後動の交互)、手首(大きな左右動と前後動の交互)、それに伴った肩(小さな左右動)や膝(小さな左右動)の各部位に異なる動きが捉えられた。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>図6-1 座位・曲想B 熟達者の左右動 (X軸)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>図6-2 座位・曲想B 熟達者の上下動 (Z軸)</p> </div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> 上半身の各部位(頭、肩、肘、手首)において、2拍をひとまとまりとした同時の左右動、前後動が捉えられた。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>図7-1 座位・曲想B 未熟達者の左右動 (X軸)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>図7-2 座位・曲想B 未熟達者の上下動 (Z軸)</p> </div> </div>

「音楽にノる」「裏拍をとる」ための動きの要素

表2 立位試技における熟達者・未熟達者の座標系 (X軸,Y軸,Z軸) の軌道と映像目視から捉えられた結果の概要

実験試技	視点	熟達者	未熟達者
立位 曲想A	拍	<ul style="list-style-type: none"> 裏拍にあたる2拍目と4拍目で、アクセントをつけるように、各部位を上方に動かす様態が捉えられた。 手首に着目すると、8分音符単位で細かく拍をとる動きが捉えられた。 	<ul style="list-style-type: none"> 手首に着目すると、56~126コマの1小節間において2回(73, 17コマ)の振動が見られる。2拍目と4拍目で手拍子をし、手拍子の直前に各部位を下げることで1拍目と3拍目の拍をとっていた。
	動き	<ul style="list-style-type: none"> 左右動において、最小値のコマ位置(左端到達)に着目すると、頭42コマ目、肘36コマ目、手首34コマ目、膝38コマ目、つま先の35コマ目と時間差が捉えられた。手首、つま先、肘は同様に動き、膝、頭の順で動いていた。各部位の左右動において時間差で動く様態が認められた。 各部位の前後動の移動幅が50cm以上認められ、身体全体を徐々に前方に動かし、その後、後方に動かす様態が捉えられた。また、その際の最大値のコマ位置(前方到達)に着目すると、頭85コマ目、肩95コマ目、肘97コマ目、手首102コマ目、腰105コマ目、膝102コマ目、つま先101コマ目であった。頭の次に肩と肘が動き、続いて手首・膝・つま先がほぼ同時に動き、最後に腰が動いていた。各部位の前後動に時間差が認められた。 上下動において、肘は上下動を繰り返しており、手首は肘や腰より上方になったり下方になったりする様態が捉えられた。頭、肩は、それらに連動した小さな上下動が捉えられた。 	<ul style="list-style-type: none"> 各部位すべてが、2拍をひとまとまりとした同時の左右動として捉えられた。(左右にステップを踏んでいる状態) 前後動において、肩、肘、手首、膝の動きが認められた。肘の前後動の幅が大きい様態が捉えられた。 上下動において、つま先以外の部位は同時に上下動している様態が捉えられた。
		<p>図8-1 立位・曲想A 熟達者の左右動 (X軸)</p> <p>図8-2 立位・曲想A 熟達者の前後動 (Y軸)</p> <p>図8-3 立位・曲想A 熟達者の上下動 (Z軸)</p>	<p>図9-1 立位・曲想A 未熟達者の左右動 (X軸)</p> <p>図9-2 立位・曲想A 未熟達者の前後動 (Y軸)</p> <p>図9-3 立位・曲想A 未熟達者の上下動 (Z軸)</p>
立位 曲想B	拍	<ul style="list-style-type: none"> 膝を曲げることで3連符の1,2拍目を、肘を上げることで3拍目にアクセントをつける動きが捉えられた。 	<ul style="list-style-type: none"> 手首に着目すると、46~116コマの1小節間において2回(65, 1コマ)の振動が見られ、2拍目と4拍目で手拍子をし、手拍子の直前に各部位を下方に動かすことで1拍目と3拍目の拍をとる動きが捉えられた。
	動き	<ul style="list-style-type: none"> 左右動、前後動、上下動すべてにおいて、肘と手に周期的な動きが捉えられた。(肘と手首の回旋の繰り返し) 上下動において、肘と膝に着目すると、膝を曲げているときに肘は下がっており、膝を伸ばすときに肘は上がる動きが捉えられた。 	<ul style="list-style-type: none"> 各部位すべてが、2拍をひとまとまりとした同時の左右動として捉えられた。(左右にステップを踏んでいる状態) 前後動において、肩、肘、手首、膝に前後動が認められた。特に、肘の前後動の幅が大きい様態が捉えられた。 上下動において、つま先以外の部位は同時に上下動する様態が捉えられた。
		<p>図10-1 立位・曲想B 熟達者の左右動 (X軸)</p> <p>図10-2 立位・曲想B 熟達者の上下動 (Z軸)</p>	<p>図11-1 立位・曲想B 未熟達者の左右動 (X軸)</p> <p>図11-2 立位・曲想B 未熟達者の上下動 (Z軸)</p>

Ⅲ. 2 「音楽にノる」「裏拍をとる」ための動きの要素

4つの試技における熟達者・未熟達者の比較から、「裏拍をとる」「音楽にノる」ための要素として、「3連符の感覚と具現化」「身体のうねり感」「マルチタスク的な動き」「即興性」が考えられた。

1) 3連符の感覚と具現化

熟達者と未熟達者は、ともに2拍目と4拍目に手拍子をしていたため、4拍子における裏拍が捉えられていることが認められた。しかし、未熟達者では、拍をひとまとまりとして上半身を左右に揺らし手拍子をする四分音符以外の細かい拍は認められなかった。実践後の未熟達者本人へのインタビューにおいて「リズムは取れていたと思う」と述べられたように、拍のとり方の正確さは感じられるが、“ノッてる”とか“ノリがいい”とは感じられない。

一方、熟達者では、立位・曲想B(図10-1)において、肘で3連符の3拍目にアクセントをとる動きが見られた。また座位・曲想A(図4-1)では、頭を回転させたり肘・手首を回したりする動きの裏拍の後ろの短い音のタイミングで、上方もしくは下方に動かす動き、各部位がそれぞれ小刻みに動いている様態が見られた。曲想Aはトレモロによる音ののびが特徴的な主メロディーであるが、音ののびている時間のなかで、小刻みにリズムを刻むことによって拍をとっていることが認められた。これらは、図12の、3連符の2:1の割合(タータ)のリズムと認められる。その結果、跳ねるような感じになり、“タテノリ”の印象となる。裏拍を感じるためには、このように3連符の感覚が必要であり、その3拍目にアクセントを感じて動きにすることが裏拍をとることになる。さらに、“ノッテル”とか“ノリがいい”“タテノリ”のために、3連符が意識され、3連符を身体の動きとして具現化させる必要性が示された。

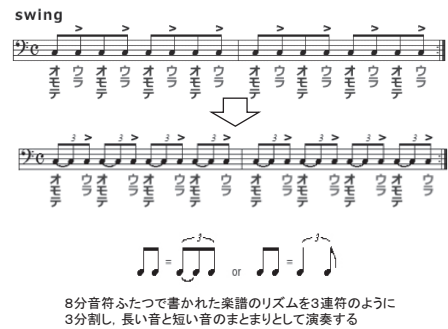


図12 スイングの記載と演奏

2) 身体のうねり感

立位・曲想Aにおける左右動を見ると、熟達者(図8-1)は各部位が時間差を伴って動いていたのに対し、未熟達者(図9-1)は各部位が同時に動いていた。上下動においても、熟達者(図8-9)は頭、肘・手首に時間差を伴った独立した動きが見られたが、未熟達者(図9-3)は各部位が同時に動いていた。未熟達者は身体各部位の動きがほぼ同時であり、1拍の拍子に忠実に単調に動く印象を受けたため、“ノリがよい”と感じられなかった。また、熟達者は上下動・左右動・前後動すべてに動きが見られ、特に前後動(図9-2)が大きく、立体的な動きとなっていた。それに対して、未熟達者の主な動作面は、左右動が中心となり、二次元的で平面的であった。

熟達者に見られた各部位の異なる動きや動く時間のズレ、それらが組み合わされた立体的な動きは、「うねり感」を醸し出していた。本実験における捉えられたこの動きによる「うねり感」は、芳賀¹¹⁾らの述べる「グルーブとは、音のうねりやノリ、躍動感や一体感など、リズムの心地よさに関わる要素を包括する概念」に通じている。「音楽にノる」ためには、身体各部位を立体的に動かすことが必要であり、それによって「うねり感」が醸し出されることが認められた。

3) マルチタスク的な動き

未熟達者は、立位においては、A、Bいずれの曲想でも、2拍をひとまとまりとし、左右にステッ

ブを踏み、上半身を左右に大きく揺らして手拍子をする動きであった(図9-1, 図11-1)。「全身で大きく動くこと」を「ノリがよい」と判断することもあるが、この場合は、左右動のみとなっているために粗大な印象を与え、「ノリ」が感じられない。

一方、熟達者の座位・曲想Aでは、頭、肘・手首、つま先などの各部位が異なるリズムをとって動いていた。また、立位・曲想A(図8-1, 2, 3)では各部位が時間差で動き、立位・曲想B(図10-1, 2)では頭を小さく縦に振る動き、つま先の上下動による4拍子を刻む動き、肘を左右に振って手拍子をする動きがあり、それに伴い肩や膝も小さく左右に揺れていた。小刻みに上下運動したりする微細な運動が見られ、各部位間が協調的に動いていた。このことから、3連符を動きのリズムとして表現するためには微細な運動が必要となり、また1部位だけではなく、身体の様々な部位を協調させてリズムをとるといふ、マルチタスク的な動きによって深いノリが生まれると考えられた。

4) 即興性

曲想Aから曲想Bへの変化について、熟達者、未熟達者における被験者内比較を行った。未熟達者(図9-3と図11-2)では、曲想の変化に伴った動きの変化は見られず、2拍をひとまとまりとして左右にステップを踏みながら手拍子をするというパターン化された動きを続けていた。一方、熟達者では、立位・曲想A(図8-1, 2, 3)において、肘・手首で3連符を感じさせるような跳ねるリズムをとりながら、4拍子の裏拍にあたる2拍目と4拍目に肩や腰、膝などの部位を下げるようにしてアクセントをつける動きが見られた。これは、曲想A部分のメロディーに休符が多用されており、また、黒鍵を用いたベースラインが特徴的であるため、それらに合わせた動きをしたと考えられる。立位・曲想Bに移行すると、身体各部位が上下運動をはじめ、その動きは、図10-1, 2の波形から分かるように小刻みである。曲想Bは細かいリズムで刻まれたメロディーと伴奏が特徴的であるため、曲のリズムに合わせて動いたと考えられる。熟達者では、曲想A, 曲想Bともに曲の特徴を捉えた動きで表現していることが認められた。

さらに、熟達者は、図13に見られるように、曲想Bへの移行の直前の曲想Aの段階で、すでに曲想Bで見られた上下動の動きを始める姿が捉えられており、曲の変化を先取りして即興的に動きを変化させる様態が認められた。本人への試技後のインタビューにおいて、曲想Aから曲想Bにかけて動きの変化が見られた理由を質問すると、「音楽を一度聴いたら曲の形式が分かり、癖のように自然に動きを変えていた」と答えた。また「どのようにノっているか」という質問に対しては、「僕は僕でビートを出しつつ、この音楽を聴いてアンサンブルしている」と話した。曲想の変化によって拍のとり方や動きに違いが見られたのは、音楽と「アンサンブル」するために、必要な拍を自分で即興的に動きにしていたと考えられる。

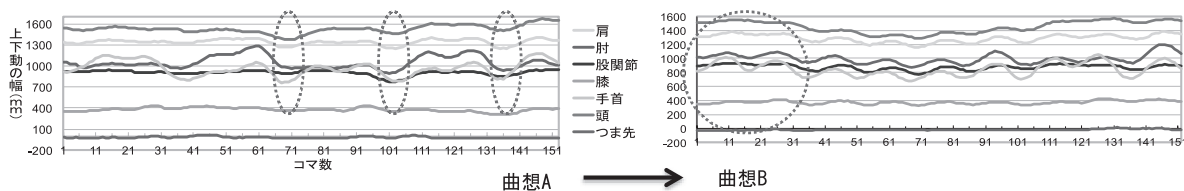


図13 熟達者における立位・曲想Aから立位・曲想Bへの上下動の変化

曲を聴いて瞬時にリズムを捉え、それに即して身体を動かしていくことは「音楽にノる」ために必要な要素であり、それは「即興性」と捉えられる。「即興」は、音楽では「決められた楽譜によらず、演奏者が即席で作曲しながら演奏すること」¹²⁾、即興ダンスでは「今この瞬間に自分が感じることを、今この瞬間の場や状況に従って身体を通して表現すること」¹³⁾と定義されるが、実際の形態やパフォーマンスはジャンルによって多様である。本研究での熟達者に見られた曲想に合った動きの変化は、曲のメロディーやリズムを瞬時に捉えたり先取りしながら、即座に自在に身体の動きで表現するという即興性に基づくものと考えられる。また、熟達者は「立位試技の方がノリやすかった」と述べており、その理由を「コンサートに行き座っていてもノってくると立つように、足も手も動かすことのできる方が自然にノることができる」と答えた。このことから、身体が開放的に感じられる心理状態が、「即興性」に繋がると考えられた。以上から、「音楽にノる」ためには、動きにおける「即興性」が必要な要素として認められた。

IV. 総括と課題

本研究では、日本人が「音楽にノれない」という問題意識をもとに、その原因のひとつである「裏拍がとれない」ことに着目し、裏拍のリズムが基本となるスウィングというノリをもつジャズ音楽を用いた実験試技によって、「裏拍をとる」ことや「音楽にノる」という状態が、身体の動きとしてどのように実現されているのかを実証した。特に熟達者と未熟達者それぞれの試技を三次元動作解析によって分析し、その差異をもとに考察した。

その結果、熟達者と未熟達者の主な差異として以下の3点が認められた。①熟達者は、座位・立位ともに明確な裏拍以外にも細かく拍をとり、裏拍の後ろの短い音のタイミングで、身体のいずれかの部位を上方もしくは下方に動かす動きが認められたのに対して、未熟達者には、その様態は認められなかった。②熟達者は、各部位を、時間差を伴った異なった動きによって、曲の変化に敏感に反応しているのに対して、未熟達者は2拍をひとまとまりとして上半身を左右に揺らし手拍子をするというパターン化された動きであった。③熟達者は左右動、上下動、前後動を使った立体的な様態を示したのに対して、未熟達者の動作面は左右動の二次元であった。

以上のような両者の差異から、「音楽にノる」「裏拍をとる」ためには、「3連符の感覚」「身体の内ねり感」「マルチタスク的な動き」「即興性」の4要素が必要であることが明らかにされ、ノリの良し悪しに、身体の動きが大きく関わっているとことが示された。

今回得られた結果について、年齢、性別などの属性の多様化をもとに被験者数を増やし、その特徴を定量的に測定して、より詳細な検討をすることを今後の課題とする。それによって、音楽にノることのできる身体を育てるための支援方法を探りたい。

引用文献

- 1) 松本息吹, 高橋美樹 (2009) 音楽的空間における「ノリ」の研究, 高知大学教育学部研究報告, 第70号, 169-180
- 2) フェリペ・トロ, 岩井大輔, 井口征士 (2002) 踊りの特徴抽出と日本人らしさ, 人文科学とコンピュータシンポジウム論文集, 165-168
- 3) 七類誠一郎 (1999) 黒人リズム感の秘密, 郁朋社,
- 4) 南曜子 (2017), シャッフルリズムのノリについて～熟達者と非熟達者による実験試技の比較を通して～, アジア文化造形学会

「音楽にノる」「裏拍をとる」ための動きの要素

中部支部研究報告, Vol. 5,29-30

- 5) 宮本香織, 高岡治 (2012) 「現代的なリズムのダンス」における指導内容についての発生運動学的一考察, 鹿児島大学教育学部教育実践研究紀要, 第 22 巻, 19-27
- 6) 大橋奈希左, 坂井星太 (2015) ダンス教育における「リズムにのる」ことについての考察: 音楽と身体の動きのかかわりと視点として, 上越教育大学研究紀要, 第 34 巻, 235-244
- 7) 水野伸子 (2013) 教師の捉える現代の子どものリズム感とその指導, 岐阜女子大学紀要, 43, 53-61
- 8) 前掲 1)
- 9) 池上真平, 重野純 (2013) 音楽鑑賞におけるスウィングの効果—リズム聴取実験による検討—, 心理学研究, 第 84 巻, 第 2 号, 119-129
- 10) 渡辺哲朗, 近山隆 (2006) ドラム演奏のグルーブ感の解析, 情報処理学会研究報告音楽情報科学 (MUS), 27-32
- 11) 芳賀直樹, 中山雅紀, 藤代一成 (2015) SeeGroove: 可視化を介したグルーブの学習支援, 映像情報メディア学会技術報告, 第 39 巻, 第 14 号, 99-102
- 12) 同上 10)
- 13) 丸山洋司 (2011) 即興演奏を身につけるということ—シタールの学習と演奏についての一考察—, 東京藝術大学音楽学部紀要, 37, 139-155
- 14) 中野優子, 岡田猛 (2012) 大学生を対象とした即興ダンス授業実践とその効果, 2012 年度日本認知科学会第 29 回大会, 4-12