

ジャズの即興演奏における身体動作の視覚的役割 Visual Effect of Body Movement in Jazz Impromptu

若宮はるか[†], 阪田真己子[‡], 小高直樹[†]
Haruka Wakamiya, Mamiko Sakata, Naoki Odaka

[†]神戸大学大学院, [‡]同志社大学
Kobe University, Doshisha University
inumonjiyaki@gmail.com

Abstract

This research is study on Visual Effect of Body Movement in Jazz Impromptu.

In this research, 6Jazz impromptu (3"expression dynamics" × 2"styles") were estimated, in each 3"stimulus modality", by SD method with 20 scales.

The result of principal component analysis and ANOVA implicated that there exists specific KANSEI information of Body Expression in Jazz impromptu.

Keywords —Jazz Impromptu, Body Movement

1. はじめに

音楽の表現性についての研究は、演奏方法や印象といったものとの関係について盛んに議論されてきたが、身体の動きについてはあまり注目されてこなかった。しかし、音楽が身体によって創出されることを考えれば、音楽表現における身体の問題が重要であることは言うまでもない。近年、「音楽における身体性」に関する研究が散見されるようになってはきたものの^[2]、その議論はまだ緒に就いたばかりといえる。

そこで本研究では“ジャズの即興性における身体動作の視覚的役割を明らかにすること”を目的とする。具体的にはジャズの即興演奏を行う際に、その表現性に身体動作がどの程度、どのように寄与しているのかを、感性評価実験により検討する。

2. 方法

2.1 呈示刺激

ジャズのスタンダードナンバーであるSummertime (テーマ・ソロ) を、ジャズ熟練者1名 (アルトサクソフーン歴10年) に、「通常通り」「無表情 (本研究においては演奏時の音楽表現を抑えることを意味しており、演奏者には演奏前にその旨を指示した。)」 「表現

過多」の3段階のダイナミクスをつけて演奏させた。これら3種類の演奏をテーマとソロに分け、6つの呈示刺激を作成した。

2.2 手続き

実験に参加した評定者は、音楽経験のある38名 (男子20名、女子18名、平均年齢20.5歳・SD±1.428) である。評定者に回答用紙を配布し、あらかじめ評定用語リストに一通り目を通させた後、呈示刺激を「映像のみ (6刺激)」→「音のみ (6刺激)」→「映像を音 (6刺激)」の順に呈示した。各刺激に対して、先行研究^[1]をもとに選定した20の形容語対についてSD法にて両極7段階で評定を求めた。

3. 結果と考察

各評定結果を1~7点に得点化し、その評定得点をもとに主成分分析 (相関行列) を実施した結果、固有値1以上の3つの成分 (迫力成分・審美成分・硬さ成分) が抽出された (第3主成分までの累積寄与率0.633)。「迫力成分」の成分負荷量の高い評定語は、[迫力のある - 物足りない][臨場感のある - 臨場感のない][印象深い - 印象が薄い]であり、「審美成分」の成分負荷量の高い評定語は、[美しい - 醜い][のびやかな - 歯切れの悪い][渋い - 華やかな]であり、「引き締め成分」成分負荷量の高い評定語は、[引き締まった - たるんだ][硬い - 柔らかい] である。

主成分得点より、迫力があまりなく審美性が高いものがテーマ、迫力があり審美性が低いものがソロということが読み取れた*。

* ジャズ音楽には、テーマとよばれる核となる部分と、テーマのコード進行に則った上で自由に演奏するソロ部分がある。

聴くものとしての音楽を追求したクラシック音楽と違い、ジャズ音楽は観客との相互コミュニケーションの色合いが強い。特に自由度の高いソロの部分では、観客との間でインタラクティブな相乗効果が生まれ、迫力や臨場感といった感性を強く観客に伝達していることが考えられる。それに対して、曲の核となるテーマの部分では、ある程度の基本を守りつつ表現することが必要となるので、美しさや伸びやかさといった感性を伝えることで、芸術性を高めていることが推察された。

次に、音楽の表現性に【表現のダイナミクス】と【刺激のモダリティ（映像のみ・音のみ・映像と音）】とがどのように影響しているかを調べるために二元配置分散分析をおこなった。その結果、すべての成分において、交互作用がみられた（迫力成分： $F(2, 4) = 17.668, p < 0.001$ 、審美成分： $F(2, 4) = 5.7608, p < 0.001$ 、引き締め成分： $F(2, 4) = 4.486, p < 0.001$ ）（紙幅の関係で迫力成分のグラフのみ図に示す）。

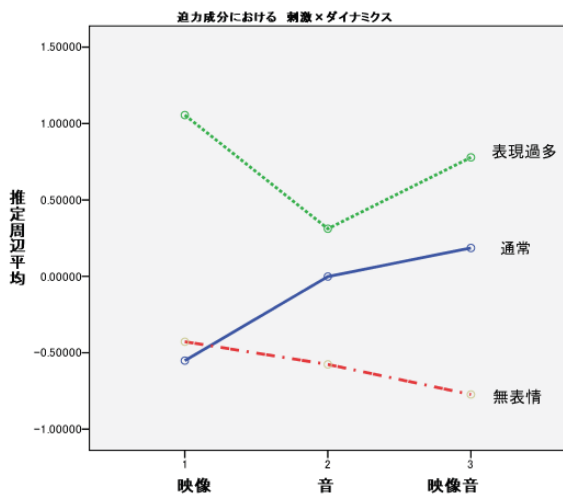


図 迫力成分におけるモダリティ×ダイナミクス

図が示すように、迫力成分においては、「通常」には音が影響し、迫力を増す効果が、「表現過多」においては身体動作が影響し、迫力を増す効果があると考えられる。また、「無表情」では映像と音の両方を含むことによってより迫力が抑制されると考えられる。これらのことから、身体動作だけでは大げさに表現しない限り演奏者が伝えたい迫力は伝わりにくいことが推察される。

審美成分においては、映像のみの刺激を鑑賞する際は、表現がありすぎても、反対に表現がなさ過ぎ

ても、審美性の評価が低くなった。しかし、「表現過多」の場合では、音が加わることによって審美的効果が増加することが考えられる。また、「通常」と「無表情」では、刺激に関係なく、常に通常の方が美しいと感じると考えられる。つまり、身体動作だけではジャズの美しさは、まさに適切な表現が要求されるが、音によってやりすぎ（表現過多）という点において寛容になることが分かる。

硬さ成分においては、音のみの刺激を鑑賞する際、「無表情」において、やわらかい印象を与えるが、映像が加わることによって、硬い印象が付加されると考えられる。また、音のみの場合でしか単純主効果が認められなかったため、硬さの表現は、演奏している身体を見ることによって、表現のダイナミクスにあまり左右されない安定感を得ることが考えられる。

4. おわりに

当然のことながら、音楽の表現性には、音が発信する感性が主軸となっていることは言うまでもない。しかし、演奏鑑賞時に聴覚情報としての“音”と共に視覚情報としての“演奏者の身体動作”を合わせて認知することにより、多様な感性が創出されることが実験的に明らかになった。つまり、音だけでは受け取ることはできない、身体動作が加わることによって得られる感性があることを示すことができた。

今回実験で演奏の対象とした曲目は1曲のみであった。しかし、楽曲自体から発信される感性も存在することも考えられる。そのため、曲目を増やしていくことで、精度を高めていく必要があるだろう。

本研究は、音楽演奏における身体性を実証するための基礎研究にすぎないが、山積する課題を解決しつつ、さらに研究を進めたい。

参考文献

- [1]岩宮, (2000) “音楽と映像のマルチモーダル・コミュニケーション” 九州大学出版会
- [2]丸山, (2007) “音楽を修辞する身体技法—演奏家の身振りと表現に関する事例的検討—” 日本認知科学会, pp. 471-493