

感性のデータ化(1)

感性とは

SML理論では音楽教育を「音」のレベル「音楽」のレベル「生活」のレベルにわけそれぞれをS(サウンド)M(ミュージック)L(ライフ)のエリアに分けて考えます。

Sの教育では「感じる」「知る」に重点が置かれます。Mの教育では「わかる」「できる」に重点があります。Lの教育では「おもう」「はまる」に重点をおきます。感性の教育はSやMのレベルではなくLのレベルに属します。

ピアノの音楽では演奏情報は【ピッチ】【ベロシティ】【オン・オフタイム】の三つしかありません。それに比べるとオーケストラなどでは【ピッチ】【楽器】【ベロシティ】【ボリューム】【モジュレーション】【ピッチベンド】【デュレーション】【言葉】などが時間軸上に連続データとして展開されます。

ギターやピアノのような【減衰音】の楽器ではその演奏情報は極めて少なく、従って音楽の情報も極端に省略されています。

俳句のように五七五に簡略化された言葉が文字数の情報以上のイメージを展開するように、優れたピアノ演奏はその少ない音情報を研ぎ澄まして聴衆に伝えます。聴き手の側にそれを展開する或いはイメージを拡大させる能力が無ければただの打楽器音になり音楽情報は伝わりません。この聴き手の能力を【感性】であると考えます。

コンピュータを使った人工感覚はできても人工感性はできません。何故ならば人間の感性は「驚き」や「喜び」「希望」「愛」「共感」などの積み重ねで形成されるものであり、学習の結果とは言えロボットやコンピュータに学習できるものではないからです。芸術はこのように人間の知識や経験の積み重ねの構造(スキーマ)を共通のコミュニケーション(文化)の手段としているわけです。

逆に言えば多くの情報を五七五に集約しなければならないのと同じように、ピアニストは音楽を【ピッチ】【ベロシティ】【オン・オフタイム】の三つに集約しなければならないのです。

非感性入力

多くのコンピュータ・ミュージックやDTMソフトは【ピッチ】【ベロシティ】【オン・オフタイム】の三つを基本入力データとしています。それにも関わらず学校教育の現場では、単にネズミの運動会(マウス操作だけの入力)だけで満足しているのが現状です。この場合音楽の諸要素の内、ただ【ピッチ】と【時間位置】【音符の種類】を入力しただけに過ぎず、画面にもただ【ピッチ】と【音符の位置】



【音符の種類】が表示されているに過ぎません。かなり慎重に計画された授業では写真に有りますようにミニ鍵盤を利用して【ピッチ】に【ベロシティ】を付加する場合がありますが、予算の関係もあり、一般的な授業では二人一組(二人羽織)で単に音符の貼り付けをしているケースが殆どです。言い換えれば機械的入力というより、非感性的入力と言わざるを得ません。

足りないものは何か

人間の感性に訴えるには何が必要かを考えてみましょう。ラジオの放送を聴くときにその局にあわせることを「同調」と言います。同調しないとその局の番組を聞くことは出来ません。同じように人間も人の文化に接するときはその人と同じ文化に同調・共鳴しなければなりません。【ピッチ】と【時間位置】【音符の種類】には十分な情報が有ると思えませんが、同調する側で想像力を働かせればそれらしく聞こえます。現状では学校教育はこの受け手の感性に依存しているとは言えません。ただタイトルや歌詞と歌手の知名度に依存する一種類の【感性】しか必要のない軽い音楽ならいざ知らず、わずが週に1~2時間の音楽の時間を無為な時間とするのは何ともお寒い限りです。

【ピッチ】と【時間位置】【音符の種類】の内、【ピッチ】以外のパラメータに微妙なニュアンスを個性的にセッティングしたり、同じでもすべて【同じ長さの】として扱わず、つまり【オン・オフ】のタイミングに感性表現が追加したり【ベロシティ】についても曲の前後関係やパート(声部)の動きによって巧妙にデザインしてこそ感性入力と言えるのです。