

鈴木 寛 (兵庫教育大学教授)

どれどれシラミ

最近あるメーカーから鍵盤を押すと女性の声で「ドレミ」が発音される楽器が発売されました。名付けて「八長調で歌う、光るキーボード《ドレミマスター》」です。すでに《ドレミマスター》の名前で市中に出回っていますが、この原稿が読者に届く頃には前の長い名前の商品名でTVコマーシャルも開始されていることでしょう。

何故こんなに長い名前になったのかはさておき、近年ピアノやその他のキーボードが一般家庭や学校に普及し、誰もがあの白黒鍵盤に対して最初にする作業は「どこがド?」「どのキーがド?」というあの作業です。

昔の小中学校の音楽教室にあったデスク・オルガンを思い出してしまいます。いくつかのオルガンの鍵盤にコンパスの針で彫刻された「ドレミ」がありましたね。極めて原始的ですがあれもドレミガイドです。「いろおんぷ」では色の付いたシールを鍵盤に貼って楽譜の色と同じ色のシールを貼った鍵盤を弾くというものでした。1970年代にはアメリカで次に引くべき音を教師側の親機信号で送ると、子機(生徒機)の鍵盤が光るというML装置が開発されました。

最近ではその親機の代わりにMIDIファイルの楽曲データがするというやり方で「○○ガイド」の名前で数社から発売されています。

この「ドの位置」をマークすることが鍵盤学習の最初の学習なのですが、一般的には視覚的にマークします。視覚情報はいかなる情報よりも記憶されやすく、選択的にイメージできるからです。コンピュータのキーボードのようにキーをタッチしても音階が出ないような場合はまず視覚情報を頭の中に展開し(マッピングという)そのマッピングに基づいてどの指でどのキーを打つかイメージするわけで、いわば仮想空間を頭の中に再現しておいてタイピングするというやりかたです。

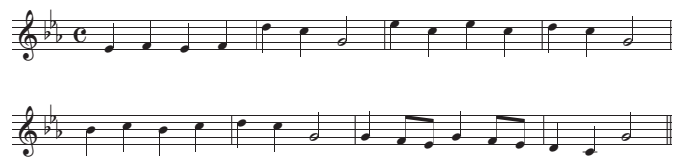
それに対して鍵盤楽器の場合は「基準のキー(ホームポジション)」を最初は八長調の中央八にして練習することが多いのです。次に学習することは5本の指がその位置でどんな音が出せるのかということです。当然この場合タイプライターと違い「押せば音が出る」ということです。従って視覚情報ではなく「聴覚情報」として記憶したり再生したりするのです。

私たち音楽を職業とするものは新しい楽譜に初めて接する時、それをいきなり楽譜から音楽をイメージすることはあまりしません。時にはピアノでなぞってみたりもしますが、私はよく膝の上でピアノを弾くように指を動

かします。そうするとそのキーのイメージと合う音が聞こえてきます。これが正確な絶対音高である場合を絶対音感というのですが、絶対音感でなくても「架空のド」のイメージさえできれば膝上ピアノは殆どの音楽を正確にイメージする助けになります。

この時、絶対音感では前後の音に関係なくイメージしたキーのピッチが頭の中で感じられるのに対して、相対音感(殆どの音楽はこれを前提に作曲や演奏がされる)では、前後のキーからの移動距離(これを音程という)をイメージしてそれを音楽情報とするわけです。

次の楽譜を見て下さい。



いわゆる八調読みや固定ドの人にはこの曲のユーモアは全然わかりません。みなさんはいかがですか。

ヒントは今回の原稿のタイトル「どれどれシラミ・・・」です。この曲をもし次のように移調できたらみんなが笑えますね。



このようにどんな曲でも八調に置き換えているのが相対音感なのです。そこで冒頭の「八長調で歌う、光るキーボード《ドレミマスター》」の登場です。

この楽器は発売当初のモデルはドレミ表示が文字で「光る」というものでした。あらゆる調をいわゆる「八調読み」でしかできなかったのですが、改良モデルでは内蔵曲(100曲)の殆どを八調で再生しそれと一致するドレミが発声されます。黒鍵は発声しません。昔の、黒鍵は印刷だけされたおもちゃのピアノのように徹底的に八長調の訓練ができるのです。もし訓練がうまくゆけば次のCMソングの奥の深さがわかるはずです。



さっぽろいちばん みそら ーメン