

指揮法

岡部 洋一

放送大学名誉教授 (東京大学名誉教授)

2019年11月27日

起草: 2015年12月8日

2015 年 12 月 8 日：起草

2016 年 2 月 7 日：Web 公開

All Rights Reserved (c) Yoichi OKABE 1965-present.

個人の使用以外のコピーを禁じます。また、再コピーおよび再配布は禁止します。ただし、教育目的に限り、再コピー、再配布は原著者を明示するという条件でのみ許諾します。

まえがき

著者は現在たまたま二つの合唱団を指揮している。もちろん、指揮法をちゃんと習ったこともない素人である。たまたま、放送大学の面接講義で、東京学芸大学の山本訓久先生から、指揮法を学ぶチャンスを得た。2日間の講義を2回という短いチャンスではあったが、自分の今迄のメトロノームに強弱を付けた程度の棒振り状態がいかにマズいかを知ることができた。

さらにこれを機会に、指揮法に関する Web や著書を何冊か読むことになった。その結果、一歩、突き抜けたような思いがする。恐らく、多くのアマチュア指揮者の方々に、この経緯を紹介するのは意味があると思い、この文章を記載した。

著者

目次

第 1 章	はじめに	1
第 2 章	拍取り	5
2.1	指揮棒	5
2.2	しゃくい、叩き、平均運動	6
2.3	二拍子による拍子取り	11
2.4	三拍子	14
2.5	四拍子	16
2.6	六拍子	18
2.7	多拍子	20
2.8	曲のテンポ	21
2.9	本章のむすび	22
第 3 章	アインザッツ	24
3.1	きっかけの指示	24
3.2	アインザッツのタイミングの練習	26
3.3	半拍前のアインザッツ	28
3.4	本章のまとめ	28
第 4 章	基礎技術	30
4.1	撥ね上げ	30

4.2	曲の開始の指示	32
4.3	曲の終了の指示	33
4.4	リズムの速度を変える	33
4.5	強弱の付け方	34
4.6	フェルマータ	34
4.7	本章のむすび	36
第 5 章	応用技術	37
5.1	間接運動と直接運動	37
5.2	瞬間運動	38
5.3	引っ掛け	38
5.4	先入	39
5.5	フレーズの開始	45
5.6	休符、長い音符での振り方	45
5.7	パートによって異なる指示	46
5.8	遅い拍の取り方	47
5.9	速い拍の取り方	48
5.10	本章のまとめ	48
第 6 章	楽曲の解釈	50
6.1	フレーズ	50
6.2	楽曲の理解の例	52
6.3	指揮の実際	52
6.4	本章のまとめ	54
第 7 章	合唱の指揮	55
7.1	発声法	55
7.2	各パートの特性	63
7.3	アンサンブル	64
7.4	演奏会	65

第 8 章	オーケストラの指揮	67
8.1	楽譜の構成	67
8.2	移調楽器などの取り扱い	68
8.3	主旋律のありか	70
8.4	指揮者の行う仕事	71
8.5	本章のまとめ	71

第1章

はじめに

指揮とは演奏に合わせて指揮棒を振ることではない。一度「君の指揮はよく演奏に合っていたよ。」と言われて、えっと思ったことがある。また、CDに合わせて指揮棒を振り、うまく振れるようになったから、オーケストラの指揮者をやらせてもらったという話もしばしば見聞きする。

残念ながら指揮とはそんなものではない。指揮とは、指揮者がイメージしたように、演奏者を巻き込んで曲を作り上げることである。例えば、指揮者の思うタイミングで曲が始まらないとか、演奏の開始がバラバラになったりしたときには、すべて指揮者の責任である。

指揮に必要な技術は次のようなものであろう。

- 曲のテンポ (速度) を決めること。これは拍をとることで行われる。指揮法というと、最初に学ぶのが拍のとり方であるが、演奏者が容易に拍をとれる場合には、必ずしもすべての拍をたたく必要はない。すべての拍をとることに終始して、他の重要な指示を与えないことは本末転倒である。途中で全体のテンポが変わる場合、*ritarand* のように臨時に変る場合にも、的確な指示が必要である。
- 始まるタイミング、終わるタイミングを与えること。パートによって、入るタイミングや終わるタイミングがわかり難いときには、それ

も指示する。

- 複雑なリズムの場合には拍だけでなく、リズムに沿った振りをする場合がある。
- フレージングとって、曲の塊を明白にして、演奏者に伝える。通常、複数の小節からなる大小節が対応したり、声楽曲であると、歌詞のセンテンス一つに対応する。フレーズの多くは、やや小さめな音から入り、真中辺りまで *cresc.* し、真中に最高音が置かれ、そこから *decresc.* し、最後は小さな音で終わることが多い。もちろんその他種々のフレーズがあるが、フレーズ内は突然の大きな音量変化をすることなく、まとまりを持ったものが多い。フレーズを意識することで、音楽の連続性が担保される。
- 強弱、*staccato*、*legato*、あるいは *cantabile*、*resolute* などの各種曲想を指示する。
- そしてもっとも大切なのが、作曲家がどのようなイメージを伝えたかったかかを指揮者が想像し、それに可能な限り近付けた曲を再現することである。透明感を強調するか力強さを強調するのかわといった選択、さらには悲しいのか楽しいのかといった曲全体のムードなどを聴衆に伝えることである。

このように書くと、どうやって伝えたらよいのか暗然たる思いにかられるかも知れない。しかし、所詮は指揮者も人、演奏者も人、指揮棒の微妙な動きの変化、身体表現、アイコンタクトなどによって、以心伝心というか、人から人への思いの伝達によって、以上のようなことは可能である。例えば、指揮棒を「叩く」ことにより、毅然とした振りをすれば、曲はスタッカート的になるし「しゃくる」ような動作により、指揮棒を緩やかに動かせば、曲はレガート気味になる。

私の世代は、学生時代、社交ダンス全盛時代であったが、社交ダンスではダンスの種類により基本的なステップの踏み方は決まっているが、ステップの踏み出し方向などは自由である。そのため、男女が協調した動きをするた

めには、男性は女性をリードしなければならない。このとき、多くのダンスでは男女は手しか触っていない(厳密には例えば男性の左手は女性の右手、男性の右手は女性の背中部分に触れるなどであるが、手でしか伝えられない)ので、手による指示だけで、すべてを伝えるのである。男性が女性の腰を自分方向に引けば、女性は男性の方へ移動してくるし、強く引けば回転を始める。また、腰に当てた手の力を緩めれば、女性は男性から離れる方へ移動していく。やや腹側から押せば、逆に回転を始める。正回転であろうと、逆回転であろうと、回転のような大きな動きをいきなり行うのは難しい。女性にあらかじめその気になっておいてもらう必要がある。このため、例えば正回転の場合には、一拍前に一度軽く引いてみて、女性が一步を踏み出す前に一度戻してから、本番に引きに入るとうまく回転してもらえる。

指揮とは正にダンスにおける指示と似たところを感じる次第である。演奏者が自然にその気になるような指示が必要である。例えば、曲の開始前には、事前にテンポや強弱を理解しておいてもらわなければならないし、いきなり開始もできない。事前の準備として一拍前(場合によっては一拍半前)に振りを開始する。そして本番に入る直前にブレス(合唱などの場合は息継ぎ、楽器などの場合は事前準備)を指示してから開始する。こうした気配りをするにより、スムーズに曲に入れるのである。小澤征爾氏の語ったカラヤンの言葉に「指揮とは演奏者を invite すること」とあるが、正に演奏者をいかにその気にさせて指揮者のイメージに載ってもらえるようにするかが重要である。

社交ダンスの場合は、その場の判断でいくらでも流れを変えることが可能であるが、曲の場合はまず楽譜があり、大きな流れは変えることができない。そこで、あらかじめ、曲の大要は理解しておく必要がある。最低でも曲の頭をイメージしてからでないとい、振ってはいけな。初心者でよくあるのは、曲の拍子だけを理解していて、例えば4拍子の曲ならば4拍子の振りだけして、自然に曲の始まるのに任せるというやり方である。これだと、演奏者も曲のイメージが捕まえられないため、下手をすると、出だしがバラつくことがある。不思議なもので、指揮者が曲のイメージしっかりと把握してい

ると、演奏者もしっかりとしたイメージを持つことができるのである。何回か練習する場合、最初はややラフなイメージでもよいから、可能な限り理解しておき、演奏者のレベルアップに合わせて、指揮者も常に先行して曲を研究していき、最後にはしっかりとしたイメージを持つという方法もあろう。

指揮法の本題に入るととかく技術中心になり、心を忘れてしまいがちになるが、あくまでも人と人のコミュニケーションであることを常に強く意識することにより、速い上達が期待できる。

なお、前書きにも述べたように、著者は短い期間ではあるが、東京学芸大学の山本訓久教授に指揮法を学んだ。本文を越えるさらに詳細な指揮法については、同先生の著書*1を参考にさせていただきたい。また、同書や本書でたびたび引用している齋藤秀雄氏の著書*2も読んでいただきたい。

*1 山本訓久「新版 学ぼう指揮法 Step by Step」アルテスパブリッシング、2016年

*2 齋藤秀雄「指揮法教程」音楽の友社、2010年

第2章

拍取り

指揮のもっとも基本的な作業は、演奏者にテンポを与える、つまり拍を刻むことである。さらに、二拍子、三拍子、四拍子といった、一定の強弱の繰り返しを示すことである。本章では、こうした一定のリズムの繰り返しの与え方について示す。なお、本書では利き腕が右手であることを前提に記載している。利き腕が左手だったり、両手を使う場合などは、各記載事項に対し、鏡面对称の位置で動かせばよい。

2.1 指揮棒

指揮棒 (baton, Taktstock [G]) は必ず必要というものではないが、楽器を使う曲では使われることが多い。合唱では、指揮棒を使わない人も多い。しかし、指揮の振りの練習には指揮棒がある方が理解しやすいかもしれない。指揮棒は重心の位置(握りの2-3cm先)を親指と人差し指で摘み、残る3本の指で握りを包む。中指は握りが細くなる場所に掛けておくとよい。それにより、指揮棒が不用意に手から飛び出すことを防ぐことができる。万が一飛び出すと先端が尖っているため、演奏者に突き刺さることがあるので、他人に引いてもらって、抜けないことを確かめた方がよい。指揮者自身に突き刺さった事故もあるので、注意されたい。また、指揮棒を購入したり

作成したりするときには、こうした持ち方で、自分に馴染むことを確認すべきである。

指揮棒の善し悪しを知るには、自分で作ってみるのもよい。100円ショップで売っているような何組かで100円程度の菜箸とワインのコルク栓（本物のコルクだとバラバラになり易いので、コルクを接着剤で固め直したようなしっかりしたものの方がよい）から作ることが可能である。やや長めの菜箸を加工することなくそのまま利用する。コルク栓に、菜箸よりやや細目の穴を2/3から3/4ぐらいまで空け、そこに菜箸の太い方をぎゅうぎゅうに差し込めば完成である。緩い場合は、指揮の途中で先端が飛んでいってしまう事故が起り得るので、木工接着剤で固定する。これで、コルクの境界の2-3cm先に重心が来ているかを確認する。多くの場合、重心の位置はもっと先端に寄っていて、振ってみると、やや指揮棒に降られる感が残っているかも知れない。その場合には、コルクの尻尾に取り付け可能な重しを探してきて、それにより重心を所定の位置に寄せるとよいだろう。筆者は、木ネジを使って、重めのナットを取り付け、大変バランスのよい指揮棒を作成している。

2.2 しゃくい、叩き、平均運動

指揮においてもっとも重要な技術は拍子をとる**拍取り** (beat [v] time, Takt schlafen [G,v]) である。まず、すべての振りの基本となる**一拍子** (single time, einfache Zeit [G]) (一小節に一回の拍) の振りの運動を示そう。指揮棒を右手に持って、まず自然な姿勢で下腕を水平にし、指揮棒の先がお臍の前ぐらいに来るようにする。上腕はほぼ鉛直なので、肘はほぼ直角となる。指揮棒も軽く持ち、すべてが自然体になるようにする。これが腕を振り下したときの姿勢である。もっともこの位置は、拍を取っている最中は、指揮棒を振り下げから振り上げに変えるもっとも力のかかる点である。

次に指揮棒の先端が顔の正面に来る程度に、腕全体を自然な形で上げてみよう。およその目途として、上腕はやや前、下腕は水平より30°上向き、指揮棒は45°ぐらいになるであろう。これが、拍の開始時および終了時の形で

ある。

ここから、指揮棒を前述の臍の前ぐらいまで、真っ直にゆっくり振り下してみよう。また同じ経路を通って元へ戻る。続いて同じ臍の高さまでやや速く振り下し、そのままバウンドするようにして元へ戻ろう。上の地点では、毎回、一旦軽く停止する。さらに速く振り下し、バウンドさせて元へ戻る。ある程度、速くすると、下のバウンドする際、手首も軽く振られるようになるが、指揮棒は最大でも水平になるぐらいのところで引き戻すようにしよう。

演奏者はこの谷底の位置で、拍 (beat, Schlagen [G]) (または拍子 (time, Zeit [G])) を意識する。もっとも上向きの加速度の高い点ともいえる。指揮者の意識では、もっとも引上げの力のかかった瞬間である。この時間的位置や空間的位置を拍点 (beat point) という。

加速度とは速度の急変の程度を示す。シャクイの場合には、拍点の手前の時刻では下向きの速度だったものが、拍点の後には上向きの速度になっている訳なので、上向きの加速度が存在することになる。上向き加速度を与えるには、それに比例した上向きの力が必要となる。したがって、拍点の先端が鋭いほど、強い力が必要である。

なお、演奏者は拍点で拍を感じるが、音の出るのは若干遅れる。合唱では、比較的遅れは少ないが、オーケストラなどでは、低音楽器の音の出が特に遅いこともあり、かなり遅れる。さらに、楽団特有の遅れもあるので、さらに遅れるのが常である。指揮者がその遅れに合せると、楽団はさらに遅らすため、どんどん合わなくなってしまう。このため、指揮者は、音が常に若干遅れることを意識しながら、正しい間隔でリズムを刻むべきである。

これらの空間的軌跡を図 2.1 に示す。「シャクイ」の意味については、直ぐ後に説明する。左図は本来の空間図形であるが、振り下しの経路と振り上げの経路が重なってしまうため、右図では参考のため、重なる図をずらして描画し、それを点線で接続してある。以後も点線はそのような意味である。右図のように描くと、破線の部分で左右に位置をずらす必要があるのかと勘違いする人がいるため、図形としては左図を覚えてほしい。また、速度の速

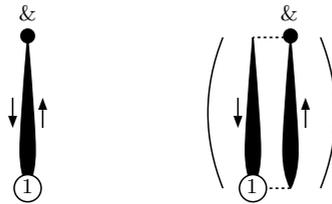


図 2.1 一拍子の「しゃくい」の空間図形（○は拍点、●は裏拍）
右図は左図の軌跡の重なりを分離して描いた参考図で、本来同じ位置を点線で結んでいる

いところを太く記載している。

図中、○は拍点である。以後、多拍子の場合、例えば2拍目の拍点は②と記載することとする。上部における最高点を●で示したが、これはちょうど拍と拍の中間のタイミングに相当し、**裏拍** (upbeat, Auftakt [G]) という。日本語で | ①ト | ①ト |、英語で | ① & | ① & | (① and ① and) と拍を数える場合の「ト」(以後・と記載) または「&」に対応する。裏拍に対し、○で示した拍点を**表拍** (downbeat, Abtakt [G]) ともいう。以後、表拍で統一する。

表拍のことを英語でも独語でも直訳すると「下げ拍」と言っているが、これはドラムや指揮で棒を振り下した際の拍だからである。一方、裏拍は「上げ拍」であるが、これは棒を振り上げた際の拍だからであり、共に分かりやすい。さらに、裏拍から始まる曲を、日本語では弱拍から始まるため、弱起と言っている。しかし、実際には、シンコペーションなどで弱拍は強拍に変わることもあるため、やや不適切な訳と思われる。むしろ、英語の upbeat、独語の Auftakt と、いわば「上げ拍起」という用語の方が優れているように思われる。

拍取りの運動を始める点を**始点** (beat start)、終了する点を**終点** (beat end) と呼ぼう。本章で示す基本的な拍取りでは、始点も終点も裏拍のところと思ってよいだろう。さらに、表拍の直前、直後点を**点前** (before beat)、

点後 (after beat) という。例えば 2 拍目の直後は②点後などと表現する。したがって、②付近の時系列は「...、1& (始点と同じことが多い)、②点前、②、②点後、終点、2& (終点と重なることが多い)、...」となる。ここで定義されたいくつかの点の名称は、いずれも空間的な位置にも時間的タイミングにも用いられる。

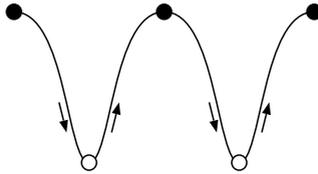


図 2.2 「しゃくい」の拍子取り (横軸は時間、縦軸は高さ、○は表拍、●は裏拍)

中間的速度となるしゃくい (swing, scooping) と呼ばれる拍振りの上下移動の時間変化を図 2.2 に示す。表拍の前後でしゃくい上げる (すくい上げる) ため、しゃくい (齋藤氏の命名で、動詞の杓う (swing [v], scoop [v]) の名詞形) と言う。なお、しゃくいは、こうした動きだけでなく、ここに示した標準的な振り方そのものも意味する。

一定リズムで何回か振り、ある時は遅い振り下し、ある時は速い振り下しをトライしてみよう。リズムは一定なので、速い振り下しでは上での速度が遅くなり、遅い振り下しでは上での速度が速くなる。

表拍の付近を除いた曲線は、放物線になっている。これは、ほぼ重力による下向きの加速度に対応している。もちろん、リズムを遅くしたいときには、やや上向きの力をかけて放物線を緩くし、逆にリズムを速くしたいときには、やや下向きの力をかけるが、それらの力はかなり弱くてよい。やはり、強い力は、表拍付近における引上げ力が中心となる。

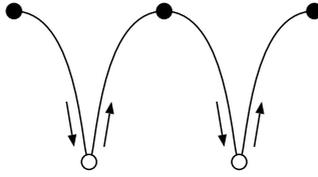


図 2.3 「叩き」の拍取り（横軸は時間、縦軸は高さ、○は表拍、●は裏拍）

図 2.3 のように、表拍付近でさらに短かく強い引上げ力を使って極めて短時間のしゃくいを行う場合を叩き (striking) という。太鼓を叩くように、表拍の付近だけ強く引き戻すよう力でバウンドするようにし、それ以外はリラックスするのがコツである。これにより、演奏者は速い動きを意識するため、スタッカート演奏となる。

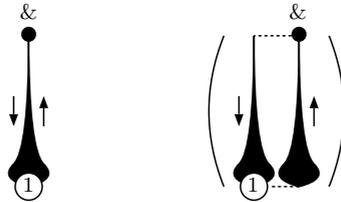


図 2.4 一拍子の叩きの空間図形（○は表拍、●は裏拍）

叩きの空間的図形を図 2.4 に示すが、線の太さからもわかるように、より下で、より速くなっている。

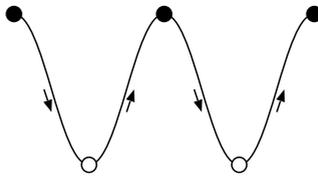


図 2.5 平均運動の拍取り（横軸は時間、縦軸は高さ、○は表拍、●は裏拍）

図 2.5 のように、滑らかに上下の加速度を与えることにより、指揮棒を上

下対称に近い比較的一定の速度で動かすことを**平均運動** (even motion) といい、レガート演奏が誘導できる。意識としては、上下に一定速度で動かすが、上下の切り返しをあまり意識させないようにする。それでも上向きの加速度の極大点は、表拍に来るため、拍ははっきりと読み取れる。基本形であるしゃくいより表拍付近の切り返しを緩やかにすれば、レガートを誘導することは可能であるが、これも明白な差をつけるために、ここに示したように裏拍付近でも常に動くような練習をしておくべきである。

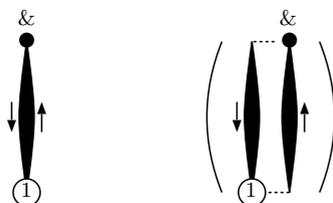


図 2.6 一拍子の平均運動の空間図形 (○は表拍、●は裏拍)

平均運動の空間的図形を図 2.6 に示すが、線の太さからもわかるように、より上で、より遅くなっている。ただし、本節では「しゃくい、叩き、平均運動」の差を明示するため、微細な線の太さを描画したが、以後の図では簡略表現する。

しゃくいと叩きと平均運動の差は相対的なものであるが、私の意識としては手首を普通に構え、表拍の付近で手首が振られて明白に折れるほど振れる場合は叩き、ほとんど、角度が始点と変らない場合は平均運動、これら二つの境界付近がしゃくいかと理解している。もちろん、これらの境界は指揮者により異なってもよいが、叩きは普段より鋭く、平均運動は鈍くすることにより、明白な差がつくように練習しておくべきである。

2.3 二拍子による拍子取り

二拍子 (double time, zweifache Zeit [G]) とは一小節を等長の二拍で分け

たもので、図 2.7 に示す **2/2 拍子** (two second time, Zweihalbe Zeit [G]) などがある。これは二分音符二個からなる。よく知られているように、二拍子は | ① & ② & | を | 強・弱・ | (& や・は裏拍) と 1 拍を強めに演奏する。



図 2.7 2/2 拍子

ちょっと余計な話であるが、何故、二分音符と呼ぶのだろうか。西欧音楽では元々、**小節** (bar, measure, Takt [G]) *1 というのが重要な単位であった。フレーズというのは、四小節だったり八小節だったり色々変化するため、曲の基本は小節であったと考えられる。さて、この一小節を全部埋めるのが**全音符** (whole note, ganze Note [G]) である。これを二つで埋めるのが、全音符の半分なので**二分音符** (half note, Halbenote [G])、四つで埋めるのが**四分音符** (quarter note, Viertelnote [G]) ということになる。古い音楽は全音符だけで作られたものが多かったが、速い変化や複雑なリズムが好まれるようになって、二分音符や四分音符が使われるようになったのである。したがって、一小節を埋めるのに、二分音符ならば二個の 2/2 拍子や、四分音符ならば四個の 4/4 拍子が基本となっている。2/2 拍子の 2/2 とは、正に半分の長さ 1/2 の音符が二つという意味である。

なお、現在では、小節と音符の長さはより独立してきているので、**2/4 拍子** (two fourth time, Zweiviertel Zeit [G]) などよく見られるようになった。

小節番号にはドイツ語の Takt より、T. を使う。したがって、第 3 小節の 2 拍目の点後は T.3 ②点後と記載する。

二拍子の空間図形であるが、まず図形がはっきりしている叩きの場合を、

*1 小節のことを独語では Takt ともいう。つまり元々拍取りは小節単位だった可能性が感じられる。

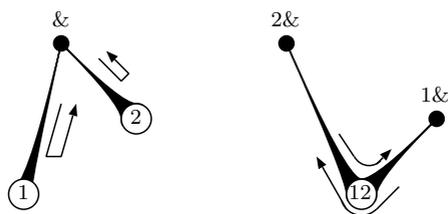


図 2.8 二拍子の叩き（左：表拍折り返し型、右：裏拍折り返し型）

図 2.8 に示す。今後、すべて、空間図形は指揮者側から見た図とする。まず左図は、軌跡が表拍で折り返す表拍折り返し型となっている。&は裏拍の位置である。一方、右図では、逆に軌跡が表拍を通過後、裏拍で折り返すいわば裏拍折り返し型になっている。2&や 1&はそれぞれ 2 拍目および 1 拍目の裏拍であることを示している。

左図の表拍折り返し（flyback after downbeat）型は古くから使われている古典式であり、右図の裏拍折り返し（flyback after upbeat）型は齋藤氏の提案である。どちらの振り方でもよいが、最終的には演奏者にどう伝わるかを考慮し、各指揮者に合った振り方を選択すればよい。ただし、5 章に示す先入という技術との互換性を考慮するならば、私個人は表拍折り返し型を推奨する（詳細は p. 44 に記載）。これは二拍子だけでなく、さらなる多拍子でも同様である。

いずれの方式でも、裏拍（●）からスタートし、表拍（○）を叩くという動作を二回行うが、1 拍目と 2 拍目が区別できるようになっている。いずれも、表拍付近で引上げ力を最大とし、それ以外はリラックスするように叩く。

拍の強弱は、その拍の始点から表拍までの落差で感じるため、1 拍目の始点（前拍の裏拍）である 2&と表拍①の間の落差を深めにして「強」を意識させる。一方、2 拍目の始点 1&と表拍②の間は浅めにして「弱」を意識させる。

「しゃくい」や「平均運動」になると、叩きの図形をやや滑らかに繋ぐため、図 2.9 に示すようになる。左図では相変わらず軌跡は表拍で折り返し、

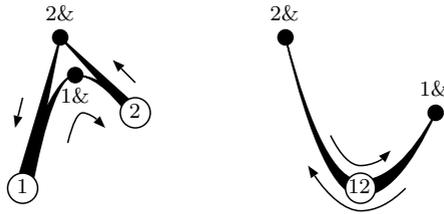


図 2.9 二拍子のしゃくい (左: 表拍折り返し型、右: 裏拍折り返し型)

右図では裏拍で折り返ししている。ただし、左図では、通常の裏拍では軌跡は滑らかに接続されるが、図形全体の始点つまり最後の拍の裏拍である 2& では、鋭角で方向を変える。

右図の裏拍折り返し型では、表拍の付近が緩く見え、拍が感じづらいのではないかと感ずるかも知れないが、上下方向の時間的変化は図 2.2 などのように裏拍付近は遅く、表拍は速いため、表拍は明白にわかる。

2.4 三拍子

三拍子 (triple time) とは一小節を等長の三拍で分けたもので拍子である。| ① & ② & ③ & | を | 強・弱・弱・| と、1 拍目が強めで残る二拍が弱めである。一小節に三つの音符を入れたリズムであり、本来は図 2.10 で示すような二分音符三連符 (triplet) で表現されるものであった。ちなみに、三連符を構成している二分音符は表現上の便法であり、当然二分音符ではない。強いて言えば、一小節を三つの音符で構成していることから三分音符であろう。



図 2.10 3/3 拍子

ここで本当に三分音符が発明されていたら、三拍子は 3/3 拍子が基本になったと思われるが、現実には図 2.11 に示すように、それにもっとも長さに近い四分音符三つの組が使われるようになった。



図 2.11 3/4 拍子

したがって、3/4 拍子が多い。また、その場合、一小節は全音符一個分の長さではなく、全音符の 3/4 倍になる。これが契機に、小節と音符の長さはより独立するようになり、現在は二拍子ならば前述の 2/4 拍子、また三拍子ならば 3/8 拍子なども出現するようになった。これらは、2/2 拍子や 3/4 拍子と、何ら変えることはなく、単に一拍を記載するのに二分音符の替りに四分音符、四分音符の替りに八分音符が使われているだけである。

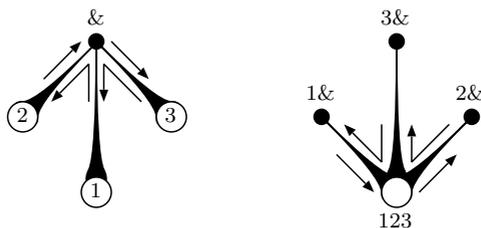


図 2.12 三拍子の叩き（左：裏拍折り返し型、右：表拍折り返し型）

三拍子の空間図形も、図 2.12 に示す叩きの場合から始めよう。二拍子の場合と同様に、左図は裏拍折り返し型であり、右図は表拍折り返し型である。いずれも、1 拍目の始点表拍間の落差が大きく、2 拍目、3 拍目の落差は少い。

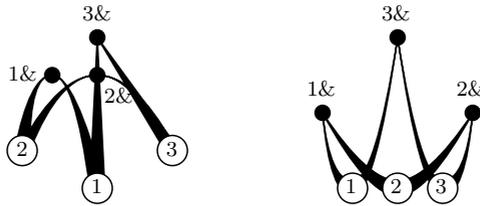


図 2.13 三拍子のしゃくい (左: 表拍折り返し型、右: 裏拍折り返し型)

しゃくい/平均運動の空間図形は、叩きの図形を滑らかにしたものになっている。落差の関係を崩さないように変形したものを図 2.13 に示す。この左図でも、図形全体の始点、つまり最後の裏拍 3&では、軌跡は滑らかではなく、鋭角になっている。

2.5 四拍子

時代と共に、さらに細かいリズムが使われるようになってきた。このため、二拍子や三拍子の各拍をさらに二つ、三つと分割した**複合拍子** (compound time) が使われるようになってきた。二拍子の拍を二つの分割したものは、全部で拍が四つになるため、現在は**四拍子** (quadruple time) と呼ばれている。四拍子は四分音符 4 個でちょうど 1 小節となる 4/4 拍子が圧倒的にポピュラーである。なお、現在では四拍子は複合拍子には含めず、二拍子、三拍子と合せて**単純拍子** (simple time) に含める。そのくらい、ポピュラーになったからである。

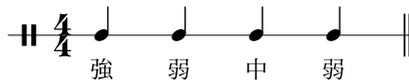


図 2.14 4/4 拍子

二拍子の | 強・弱・ | のそれぞれの拍をまた | 強・弱・ | の入れ子構造にしたため、四拍子は | 強・弱・中・弱・ | (厳密には後の弱は前の弱よりさらに

弱であろうが、区別しない) となり、これを | ① & ② & ③ & ④ & | に対応させるため、1 拍目を強めに、3 拍目を次に強めに意識させる必要がある。

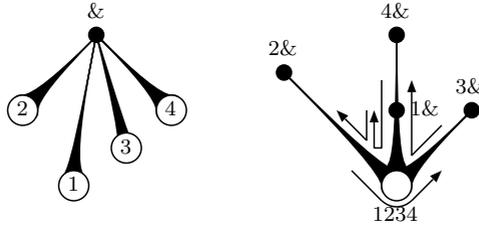


図 2.15 四拍子の叩き (左: 表拍折り返し型、右: 裏拍折り返し型)

四拍子の空間図形であるが、三拍子に一拍追加した形になっている。表拍折り返し型は図 2.15 左図に示すように、①はやや左、③はやや右にしている。また、齋藤氏の提案した裏拍折り返し型は右図に示すように、2 拍目を 1 拍目に重ねるように追加している。2 拍目を 1 拍目と区別するために、2&の方向を多少ずらせばよさそうであるが、齋藤氏は左右対称性を重視したようである。なお、3 拍目の中の強度を示すために、2&をやや高目にする方がよいであろう。

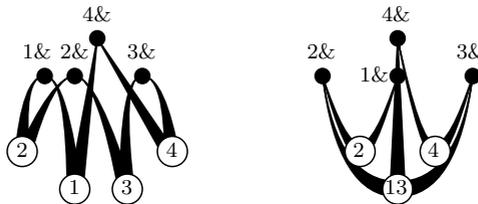


図 2.16 四拍子のしゃくい (左: 表拍折り返し型、右: 裏拍折り返し型)

四拍子のしゃくい/平均運動の表拍折り返し型では、図 2.16 左図に示すように、図形全体の始点、つまり最後の裏拍 4&はやはり鋭角となっている。また、裏拍折り返し型は右図に示すようにかなり左右対称性がよくなってい

る。2拍目を弱にするために1&の位置を下げ、3拍目を中にするために③を下げている。

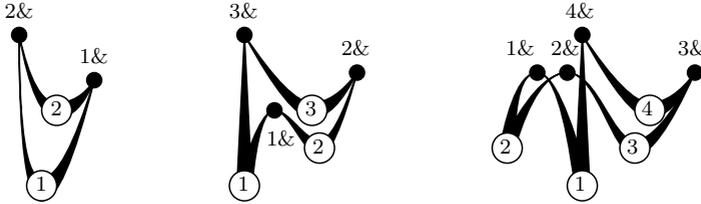


図 2.17 伝統的な古典式のしゃくいの空間図形

今迄、しゃくい/平均運動の表拍折り返し型が古典的であると説明したが、実は、伝統的な振り方はこれまで紹介したものと若干異なり、最終拍とその一つ前の拍が違う。図 2.17 に示すように、まず、最終拍は必ず右や上方からしゃくうようにし、そのしゃくいの底が最終拍の表拍となる。さらにその一つ前の表拍も折り返しではなく、右向きにしゃくうような図形とする。このため、二拍子は裏拍折り返し型と近い形となり、三拍子の②は①の左ではなく右にくる。なお、これらの拍取りの図形は、表拍折り返し型が徐々に崩れてきたものではないかと推定している。そのため、以後はこの最後の方の拍でしゃくいを入れる伝統的な方法については言及せず、純粋な表拍折り返し型で説明する。

2.6 六拍子

二拍子の複合拍子で、下部構造を三拍子としたものが六拍子 (sextuple time) である。六拍子は本来、図 2.18 に示すように、一小節に二個入っていた二分音符の各一個を三連符に割り当てたものからスタートした。

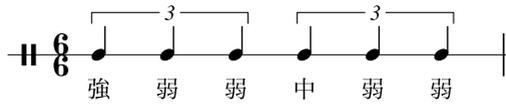


図 2.18 6/6 拍子

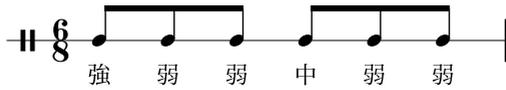


図 2.19 6/8 拍子

この場合にも、四分音符三連符を使うことなく六分音符を発明していれば、6/6 拍子が定着したかも知れないが、現実には図 2.19 に示すように、その長さにもっとも近い八分音符を 6 個並べた 6/8 拍子が主流になったのである。なお、現在は 6/4 拍子も使われる。

二拍子の | 強・弱・ | の各拍をまた | 強・弱・弱・ | の入れ子構造にしたため、六拍子は | 強・弱・弱・中・弱・弱・ | となり、1 拍目を強めに、4 拍目を次に強めに意識させる必要がある。まず、速い六拍子の場合には一小節を二拍で振る。

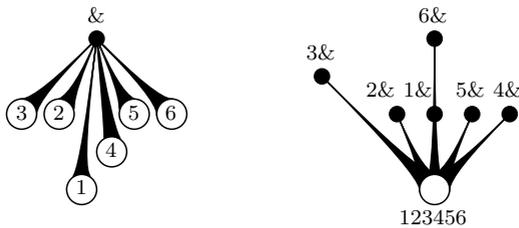


図 2.20 六拍子の叩き (左: 表拍折り返し型、右: 裏拍折り返し型)

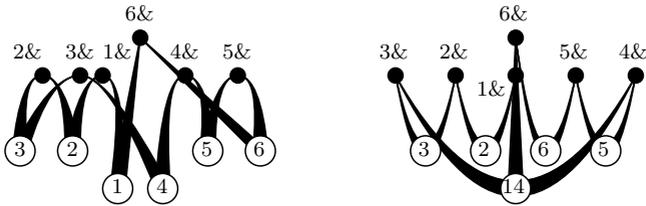


図 2.21 六拍子のしゃくい (左: 表拍折り返し型、右: 裏拍折り返し型)

大変遅い六拍子の場合には、図 2.20 および図 2.21 に示すように、六拍をすべて振ることになるが、その場合でも二拍子を意識して、1 拍目および 4 拍目は大きく振り、それらの間に二回ずつ補助拍を入れるような振り方となる。空間図形のポイントは二番目に強い「中」に対応する 4 拍目で、左側から右側に大きく移動させることである。

なお、三拍子の下部構造を二拍子とした六拍子は存在しない。というのは、例えば $3/4$ 拍子の各拍を二つの八分音符にするだけで済むからである。

2.7 多拍子

三拍子三つを組み合わせた複合拍子である**九拍子** (nonuple time) は、同様に、三拍子で振ることが多い。大変遅い九拍子の場合には九拍をすべて振ることになるが、その場合でも三拍子を意識してほしい。三拍子の一拍に三回、補助拍を入れるような振り方でもよい。これは $3/4 \times 3/4 = 9/16$ が標準になりそうであるが、より 1 に近い $9/8$ 拍子が主流である。

さらに、三拍子四つを組み合わせた複合拍子である**十二拍子** (duodecuple time) は、四拍子で振ることが多い。 $4/4 \times 3/4 = 12/16$ になりそうであるが、16 分音符が並ぶのが見辛いためか、 $12/8$ 拍子が主流である。

五拍子 (quintuple time) は、多くは三拍 + 二拍の | 強・弱・弱・中・弱・ | か二拍 + 三拍の | 強・弱・中・弱・弱・ | に分解できるため**混合拍子** (mixed time) と呼ばれる。これらは「中」のところで、左側から右側へ大きく移動

させる。いずれにせよ、それに応じて、中の強さの拍の場所が変わるので、それを意識して振る。| 強・弱・弱・弱・弱・| の純粋な五拍子もある。これらは、特に振り方が決まっている訳ではないが、やや繁雑であるが、2 拍目以後をすべて右側で振るのも一つの方法である。

同様に、七拍子 (septuple time) は、四拍 + 三拍の | 強・弱・弱・弱・中・弱・弱・| か三拍 + 四拍の | 強・弱・弱・中・弱・弱・弱・| に分解できる混合拍子 (mixed time)、もしくは純粋な七拍子 | 強・弱・弱・弱・弱・弱・弱・| である。

本節では一定のリズムが繰り返される場合の拍の取り方を示したが、だからといってメトロノームのように一定の拍子を取り続けることを推奨するものではない。拍子は曲によって色々であることを知るべきである。有名なものに、ウィーナワルツがあるが、②-③の間がやや短くなっている。同様に一小節の間の拍の取り方で、曲は軽快になったり重くなったりすることが可能である。さらに、一小節の長さも一定とは限らない。気分を盛り上げるために、だんだん短かくしていくといった手法もごく普通に用いられている。

指揮者はどんな曲に仕上げたいのか、そのためにはどんな拍取りをしたらよいかを考慮すべきである。時には、多少拍取りを省略しても、強弱を適切に表現したり、以後に述べるブレスを入れたり、といったことに重点を置く必要が生じることを意識してほしい。

2.8 曲のテンポ

曲のリズムの速さをテンポ (tempo) という。テンポを記載するには速度標語 (tempo marks) とメトロノーム記号 (metronome marks (M. M.)) がある。速度標語は Andante、Moderato、Allegro などの主として伊語などで表記される感覚的な速さである。感覚的であるので、指揮者や演奏者によって、同じ標語でも異なる速さで演奏されることは当たり前である。一方、メトロノーム記号は速度記号とも呼ばれ、♩=96 などと記載されるもので、

この場合には八分音符を1分に96回のペースで演奏せよと数量的な指示である。Beethovenなどは、速度標語とメトロノーム記号を併記することも多く、徐々に速度表記とメトロノーム記号の対応も付けられるようになってきた。一方で、感覚的な速さを具体的な数で表すのはおかしいという議論も、常に行われている。

さて、問題は指揮者が Allegro (快速に) はこんな程度の速さだと思っても、やや困る場合が発生する。それは六拍子、九拍子、十二拍子といった複合拍子のときである。6/8拍子を例にすると、八分音符で刻んだテンポを快速にするのか、3拍である付点四分音符を快速にするのか、迷うところである。ともかく、曲を快速に演奏すればよいというのが、感覚派の結論であるが、それは曲をある程度知っている場合に言えるのであって、初めての曲の場合にはやはり迷いが生じる。M.M.=72 や BMP=72 と書かれる場合もあるが、これらもどの音符を1分に72回演奏するのかやはり迷う。結論から言えば、大きな括り、つまり6/8拍子ならば八分音符3個分の付点四分音符の二拍のテンポを意識すべき場合が多い。^{*2}ただし、その速度で演奏すると異常に速い場合には、八分音符を基礎にしたテンポである可能性も稀にある。

2.9 本章のむすび

本章では、拍の取り方を示した。後の章で示すように、演奏者にいろいろな指示をすると、ここに示した基本的な図形からずれた作業をしなければならない。しかし、どんなにずれても、毎回、速やかにこの基本図形に戻る必要がある。指示後の指揮棒の位置からもっとも近い拍に戻るのではなく、本来、何拍目にいるのかを常に意識して、そこへ入る必要がある。それには、練習を積み重ねるしかないが、とは言っても、ここに示した図形が、いつで

^{*2} 上部構造の二拍に対する指示なので、M.M.=72 や Andante は、一小節を二拍として72前後で数えることになる。

も無意識に描けるようになっていないと、それには覚つかない。ぜひ、暇なときにはいつでもこれら図形を描くように練習してほしい。

第3章

アインザッツ

指揮の重要な技術として、演奏者にリズム以外に種々のきっかけを指示することがある。しかし、私自身、長いこと、曲の開始時のサイン以外、何のサインも送らず、たまに、出した方がよいと思っても、そのタイミングが掴めず、そのうちに演奏者の方が適切に対応できるようになってしまい、そのままになってしまうという経験が多かった。その後、かなり楽にタイミングが取れるようになったため、この章は主として、そのタイミングの取り方について記述する。

3.1 きっかけの指示

アインザッツ (Einsatz [G]) とはフレーズの開始という意味の独語であるが、滑らかな曲の流れの最中に、演奏者に対し、事前に種々のサインを与えることである。英語でこれを**ブレス** (breath) ということからもわかるように、息継ぎの指示はもちろん含むが、曲の途中であるパートが演奏開始するような場合の開始時、音量を急に変えるような場合などに、正に指揮者から特定の人やパート、あるいは全員に対しサインを与えることである。このように、息継ぎ以外でも使われることから、本書では独語のアインザッツという言葉を使うこととした。なお、これらの用語を用いるには「アインザッツ

を出す」、「ブレスを指示する」などという。

指揮とは、拍子をとるよりは、むしろインザッツを出すことであるといっても過言ではないかも知れない。というのは、最初に曲のテンポがわかれば、曲の流れが続く限り、優秀な演奏者にとってそれを維持するのは比較的容易であるが、フレーズが途切れるなど、流れが切れた後に再び流れに乗るタイミングを掴むのはかなり神経を使うことが多い。そこで、曲の途中でやや演奏し始めのタイミングがとりづらいところ、特定のパートだけ、他のパートと異なるタイミングで始まる場合など、インザッツを適宜出すと、演奏者はストレスなく曲に参入することができる。さらにフェルマータの後など、指揮者次第で再開のタイミングが決定される場所では、きちんとサインを与えなければどうにもならないことは自明であろう。

もちろん、すべてのパートのすべての曲出しにインザッツを出すことは不可能でもあるし、必要もない。息継ぎも特に指示しなくても自然にできる場所は無視してよい。演奏者が入りづらそうなところを敏感にキャッチし、そこを重点的にインザッツを出せばよい。

インザッツは、演奏者に心の準備を与えればよいので、アイコンタクト、そちらに体の向きを変える、指揮棒などで手招きをするなど、いろいろな種類があるが、一拍前に出すのが基本である。

典型的なのが、入るべき拍の一拍前に、演奏者を促すように一振り、いわゆる前振りをし、さらにその振り方で指揮者の意志を伝える**予備運動** (preparatory motion) である。その意味で、曲の最初の開始時に行く前振りもインザッツである。また、ここで述べたような曲中のフレーズ開始などに起す**中間予備運動** (intermediate preparatory motion) もインザッツである。インザッツに対し、演奏者がそれにうまく乗ってこれられないような場合は、指揮者の責任と認るべきである。とは言うものの、拍子をとるだけの棒振りを長くやってきた人には、このインザッツの出し方、特に一拍前を掴むのが極めて難しい技術であり、多くの街の指揮者（私自身もそうであるが）にとって、一つの鬼門となっている。

うさぎ おいし かのやま こぶな つりし かのやま

ゆめは いまも めぐりて わすれが たきふるさと

図 3.1 ふるさと

3.2 アインザッツのタイミングの練習

アインザッツは多くの場合、曲のフレーズの切れ目で出すことが多い。しかし、フレーズできれいに切れていない場合、あるいはフレーズの途中で出すこともあるため、色々な時点で出せるようにする必要がある。私のやってきた練習方法を紹介しよう。

例えば小学唱歌である図 3.1 に示す「ふるさと」を例にしてみよう。まずは曲頭では一拍前振りを追加する。つまり、曲頭の一拍手前の③から振り始める。これは誰でも知っている手法である。ただ、一拍、追加するだけでも、何度も練習すれば、演奏者は開始することが可能であるが、本当は、演奏者が自然に演奏開始したくなるようなコミュニケーションが必要なのである。

まず、アインザッツ一般に言えることであるが、通常の振りとは異なる振りをする。前振りには「撥ね上げ」を利用する。詳細は次章で述べるが、撥ね上げとは拍の底である拍点から振り上げることをいう。つまり、「しゃくい」や「叩き」の後半と思えばよい。この曲のように1拍目から始まる曲の場合には、前拍、つまり3拍目の底である点③から半拍分の時間で振り始めればよい。こうした裏拍からでなく、点から振り始めることを撥ね上げという。詳しくは4章を参照してほしい。

前振りの際、アイコンタクトをとったり、左の手の平を上に向けて誘うようにするとさらによいであろう。他の誘導の仕方もあるかも知れない。とも

かく、通常の1拍目とは明かに異なる作業を入れることで、演奏者を誘うことが必要である。誘い方は指揮者の個性のうちである。いろいろトライして、自分なりのよい方法を見出してほしい。

次に、この曲のT.5 (5小節)の頭の①の「こ」に対し、中間予備運動としてのアインザッツを出してみよう。直前のT.4の最後の「まー」は三拍分を占めているので、この③を撥ね上げて「こ」を誘導すればよい。撥ね上げは、通常の拍取りと異なり、ほぼ半拍の停止期間が入ること、曲線を描かないなどから、通常の拍ではないことが容易にわかり、演奏者はアインザッツであることが理解できる。「まー」の②で意識を変え、③で、曲頭の前振りのような相手を誘うような仕草をする。この時、本当は「まー」を3拍目一杯延し、極めて短い息継ぎの後、次の「こ」を発声してもらいたいと思っていると、2拍目で切るのはいささか葛藤がある。と、思って、3拍目の終りに入れようとする、演奏者には準備の余裕がなくなってしまう。ここは、思い切って2拍目で切って、アインザッツを出す方がわかりやすいのである。

慣れてくれば、空いている手と組み合わせて、小節一杯の延長と一拍前に出すべきアインザッツの両方を指示することも可能であるが、取り敢えずは、片手で2拍目で切って、3拍目のアインザッツを出す練習をしてほしい。

次はスフォルツァンド (sforzando [f], sf) (急に強くする) の入れ方を練習してみよう。T.3はcresc.になっているが、これが①の「か」でsfするようになっていたとすると、T.2③の「し」で撥ね上げ、かつその移動量を思いきり長くし、次のT.3①の「か」で叩くように大きく振ればよい。この場合にもT.3の「おーいし、」の③でアインザッツを出すのであるが、③では「し」の音が始まる訳なので、もっと強い葛藤がある。それでも2拍目で意識を変えて、前振りをするのである。

私はアインザッツの練習の際、前振りの部分で「ほい」という掛け声を心で唱えるようにしている。直前の例では「おーい|ほい|かのや|まー」と唱えるのである。で、「ほい」の部分で前振りを入れるとすつきり入るのである。それでは先の例のT.5の「こぶな」の①の「こ」でアインザッツを出す

には、どのような掛け声を掛けたらよいのだろうか。答は「かのや | まー‘ほ
い’ | こぶな」と3拍目に入れる。

同様に、逆のスピト ピアノ (*subito piano* [I], *subito p*) (急に弱くする)
の入れ方を練習してみよう。T.7は *decresc.* になっているが、これが①の
「か」で *subito p* するようになっていたとすると、T.6③の「し」で撥ね上
げ、かつその移動量を短かくし、次の T.7①の「か」で小さく振ればよい。

こうした練習でタイミングが取れるようになると、アイコンタクトや左手
によるサインなども徐々に出しやすくなってくるので、ぜひ練習願いたい。

3.3 半拍前のアインザッツ

もう少し、面倒な例として、T.2の「おーいし」の「い」で入れてみよう。
「い」の位置は2&、つまり裏拍である。アインザッツを出すところは拍単位
で考えれば①で入れることになり、「うさぎ | ‘ほい’ ーいし」となる。テンポに
余裕がある場合には、直前の裏拍2&でアインザッツを出すのがよい。つま
り‘ほい’を半拍で歌うとして、「おー‘ほい’いし」とするのである。この方
がわかりやすいと思われる。

「撥ね上げ」は通常拍の後半だけなので、半拍でも振ることができる。そ
の結果、アインザッツを入れるべき拍の前半まで、他の指示が可能である。
この速いアインザッツの入れ方で、「おー‘ほい’いし」の「ほい」を振って
みよう。

実は、今迄述べた中間予備運動や *sf* や *subito p* などでも、半拍のアイン
ザッツは有効である。ぜひ確かめてほしい。曲中では、余裕があれば一拍
前、なければ半拍分の撥ね上げが入れられるように、練習を重ねてほしい。

3.4 本章のまとめ

小節の途中や、他のパートが進行中に特定のパートにだけアインザッツを
出すには、工夫が必要であり、事前に十分な練習をするべきである。工夫に

は色々あるが、演奏ビデオを見たりして、うまい指示の仕方を研究すべきである。また、出すべきサインの与え方も同じ曲内でも一通りではなく、正に臨機応変である。ただし、多くの場合、演奏者の立場になって、指揮者自身が息をするとか、ここで述べたように‘ほい’と掛け声をかけるなどするとうまく行く。

このインザッツがうまく出せるようになると、急速に演奏者との一体感が高まるため、真剣に練習を重ねてほしい。

第4章

基礎技術

拍だけ取れても指揮はできない。曲を開始したり停止したり、強弱を指示したり、速度を変えたりといった手法はどうしても必要である。本章では、こうした基礎的な指揮法について紹介する。

4.1 撥ね上げ

アインザッツの際よく用いられる**撥ね上げ** (toss, burst) の技術を紹介しておこう。図 4.1 に示すように、拍点から素早く上方に動くことで、拍点を明示する方法である。通常の拍取りの後半だけの図形である。弾き飛されるおはじきをイメージするとよいかもしれない。

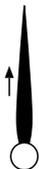


図 4.1 撥ね上げの空間図形 (白丸は拍点)

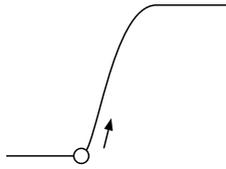


図 4.2 撥ね上げの時間変化（白丸は拍点）

図 4.2 に時間変化を示すが、動き出して加速が明白に感じられるには若干の時間遅れがあるが、その差は少ないので、動き出しの時点で拍を感じるといってもよいだろう。撥ね上げ運動のあとは滑らかに減速したり、裏拍で停止したりするが、重要なのは急で明白な動き出しである。

撥ね上げ運動を通常の拍内で使う場合には、前拍の裏拍の位置で半拍止まり、次の拍点のタイミングで動き出すことになる。従って、他の拍とは明白に異なる意味を持たせる際に使用するのがよい。もっともよく使われるのは、フレーズの区切であろう。最初のフレーズの開始を示す予備運動、それ以外のフレーズの開始を示す中間予備運動といった**アインザッツ** (Einsatz [G]) として使われることが多い。なお、アインザッツの意味については 3 章で述べる。

拍点からスタートするため、半拍で指示が可能である。一拍の余裕がある場合には、前半の半拍は拍点で停止している。何拍か停止してから撥ね上げることも、しばしば起る。その場合は、移動先をよく認識しておく必要がある。また、移動方向は上方が多いがそうでないことがあるとも認識しておいてほしい。あくまでも、点から急に動き出す運動を撥ね上げと呼ぶのである。

撥ね上げだけを繰り返して拍をとることも可能である。その場合には、始点は基本図形の拍点にあり、撥ね上げによって拍を取った後、減速しつつ、次の拍点に移動する。これを繰り返す。予備運動がないだけに、テンポを比較的自由に操作できる。また、加速度が大きいため、タイミングを正確に伝えることができる。

4.2 曲の開始の指示

曲を開始する場合には、演奏者にその気になってもらうことと、開始時の音の高さ、速度、音量を推定してもらうこと、正確なスタートのタイミングを知ってもらうことなど、いろいろな情報を与えなければならない。

まったくの最初には、楽譜の見方、例えば合唱ならパートの振り分け、また、どの部分がどう繰り返しになるかなどの曲の流れの説明、記載されている音楽用語の説明、曲のフレーズなど概説などが必要である。そのため、指揮者はかなりの予習が必要である。

ある程度、慣れてきても、まず、演奏者全員が演奏する気になっているかの確認のためのアイコンタクトが必要である。合唱ならば、その前に音取りも必要かも知れない。

続いて演奏に入るわけであるが、指揮者は曲の開始前に**予備運動** (preparatory motion) を入れて、その部分で曲の速度や音量を指示し、同時に曲開始のタイミングを正確に伝える。予備運動として効果的なのが**撥ね上げ** (toss, burst) である。通常の一拍でもよいが、半拍の撥ね上げで十分である。一拍前の拍点に対応する位置で停止しており、演奏が開始できることが確認できた時点で、そこから曲開始の始点に向って、半拍を使って正に撥ね上げるのである。撥ね上げは曲線的でもよいが、直線の方が開始が明白に伝わる。

その半拍の長さから曲の速度が、また振り幅から音量が演奏者に伝わるのである。曲が四拍子で、1 拍目から始まる場合は④から、また 4 拍目から始まる場合には③から振り始めることになる。

最初の音が一拍分の途中から始まる場合には、その長さが半拍以上の場合には、その拍のさらに一拍前から開始する。1/4 拍程度の短いものならば、それを含む一拍から始めてもよい。

4.3 曲の終了の指示

曲全体の終了時、あるいは必要に応じ、フレーズの終了時にはオフ (off) のサインを与える。まず、音の止めるタイミングは、最後の有音拍の次の拍の頭である。例えば、四拍子で3拍目で終了し、4拍目が休符の場合には、4拍目を意識して、④でオフサインを与える。また、四拍子の4拍目で終了する場合には、4拍目を一杯延し、次の小節の①を意識して、そのタイミングでオフサインを与える。ただし、フレーズ終了に続いて、次のフレーズが休符なく始まるときには最後の有音拍の最後になる。

オフサインには次のようなものがある。最後の一項を除いて、いずれも静かに終わる置き止め (soft stop) とよばれる方法である。

静止 単に止める。必要に応じ、軽くバウンスする。

回転止め 事前に手首を右回りに、甲が下を向くようにゆっくり回転しておき、停止の時点で、左回りして、再び甲が上を向くようにする。

摘み止め 静かに終える場合は、最後の終了直前の拍で手を軽く開き、終了時点で曲を摘み取るような動作をする。指揮棒を持っている場合は、左手で行う。

握り止め 大きな音量の場合には手を握る。指揮棒を持っている場合は、左手で行う。

瞬間運動 叩いた直後の点後で瞬間的に静止して止めることを叩き止め (sudden stop) という。終止拍直前の一拍も叩きの場合には、一拍前の拍を叩き止めする。そして、さらに最後の終止拍で右方向へ叩き止めする。

4.4 リズムの速度を変える

リタルダンド (retardand [I], *rit.*) のように曲の速度を遅くする、あるいは

はアツチェランド (accelerando [I], *accel.*) のように曲の速度を速める、さらに元の速度に戻すアテンポ (a tempo [I], *a tempo*) のような場合、どう振ったらよいだろうか。

例えば、*rit.* では拍の刻み方をだんだん遅くしていく。どこまで遅くするかは、指揮者の感性にしたがって、思っている速度まで落とせばよい。*rit.* や *accel.* は徐々に遅くしたり速くしたりすればよいので、特別な注意は不要であるが、アテンポ (a tempo [I], *a tempo*) や *allegro* が急に *andante* になるような急変のある場合には単に振り方の速度を急変させると、演奏者に予測が働かないため、何らかの工夫が必要である。答は次章で述べるインザッツを出して、速度を変更しなければならない。ここでも撥ね上げを利用する。

4.5 強弱の付け方

フォルテ (forte [I], *f*) やピアノ (piano [I], *p*)、あるいはクレシェンド (crescend [I], *cres.*)、デクレシェンド (decrescend [I], *decres.*) などの強弱記号で表わされる音量の変化の指示は、拍振りの振幅で対応する。音量を大きくする場合には、拍を取る際に描く図形を大きくする。逆に、音量を小さくする場合には、拍を取る際に描く図形を小さくする。これだけの単純なルールだけで音量は変えられるが、スフォルツァンド (sforzando [I], *sf*) や スビト ピアノ (subito piano [I], *subito p*) のように、急激な音量変化に対しては、演奏者にそれを予測できるように、撥ね上げによるインザッツを出す必要がある。

4.6 フェルマータ

フェルマータ (fermata [I]) とは伊語で停止するという意味である。音楽の場合にも、そこである程度の長さ停止する。どのくらい停止するかは、指揮者 (あるいは演奏者) の気持次第であるが、通常、さらに一二拍ぐらいか

ら場合によってはもっと長く停止する。フェルマータを指示するには、延したい拍点の点後で停止するだけである。フェルマータは任意の長さの停止の意味であるから、停止期間に拍を刻むような振りを入れてはいけない。拍を刻むと、演奏者も聴衆も拍を感じてしまうからである。



図 4.3 フェルマータ (左: ポーズなし、中: 息継ぎあり、右: ポーズあり)

問題は停止の終了、あるいはその後の曲の再開の方法である。フェルマータには図 4.3 に示すように三種類あるため、それぞれに再開の方法が異なる。

- フェルマータが終わるとポーズなく連続的に曲へ戻るもので、フェルマータの拍点から次の裏拍の位置へ撥ね上げる (後述)。その後、通常の振りに戻る。
- もっとも多いのが、息継ぎ後に曲に戻るもので、フェルマータを指示した停止点付近で時計回りに素早く小円を描くことで終了し、撥ね上げて再開する。したがって、撥ね上げ分遅れて再開することになるが、空白はブレスの時間程度しか空かない。
- 楽譜上もちゃんとポーズが指示されているもので、一旦、小円を描いてフェルマータを終了し、改めて予備拍から振る。曲の最後のフェルマータもこの停止までの手順で処理する。



図 4.4 縦線上のフェルマータ (左: Fine、右: 短いポーズ)

なお、フェルマータ記号はこの他、図 4.4 に示すように、複縦線あるいは

小節区切の単縦線の上に置かれることがある。複縦線の上の場合には、Fineと同じ意味で、リピートなどの最後を示すので、そこで終了すればよい。単縦線の上の場合には、一旦軽く切って、直ぐに再開する。

4.7 本章のむすび

この章で述べた技術をマスターすれば、かなりの曲の指揮が可能である。ただし、演奏者がメロディー以外にある程度、曲の進行の様子を知っているということを前提にした指揮という意味である。

カノンのように、パートごとにフレーズの進行が異なる場合など、やや複雑な曲の構成の場合には、応用技術が必要であるが、それらは必要に応じ、学べばよいであろう。

第5章

応用技術

これまでは、「しゃくい、叩き、平均運動」といった定常的、もしくはそれに準ずるゆっくりとリズムの変化する場合の拍取りを学んだ。これだけでもかなりの曲はこなせる。

本章では、より応用的な、拍取りの細かい技術について説明する。なお、こうした技術は読んだだけでは簡単にはマスターできない。一にも二にも、実際に手を動かしてみることで、その上で実際の指揮にどンドン取り入れていき、演奏者がより演奏しやすくなったか、指揮者と演奏者の意志疎通がより深まったかということで、効果を確かめてほしい。

5.1 間接運動と直接運動

「しゃくい、叩き、平均運動」あるいは後述する分割打ちやワルツ叩きといった運動は、点前に予備運動があるため、**間接運動** (to-motion, indirect motion) と呼ばれる。点後の運動は、点前の運動が間接的に関わってきて自然に動くからであろう。

これに対し、点前の予備運動なく表拍（厳密には表拍付近）から直接に運動が始まるものを**直接運動** (from-motion, direct motion) という。直接運動には、先に示した撥ね上げ、またこれから示す瞬間運動、引っ掛け、先入

がある。

5.2 瞬間運動

瞬間運動 (instant motion) とは、表拍から次の表拍の位置へと素早く直線的に動かし、直ちに停止する運動である。実際に拍を感じるのは始点を離れて直ぐの辺であらう。拍を伝えるだけの指示である**数取り** (counting) や、速いリズムカルなテンポの曲、変化するテンポを正確に伝えるときなどに利用される。

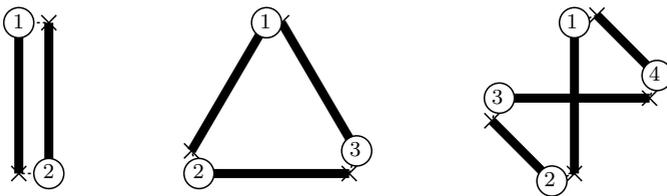


図 5.1 瞬間運動の拍取り図形

素早く動かすため、指揮棒だけあるいは手首から先で動かすことが多く、せいぜい、肘までしか動かない。また、拍取りの図形は図 5.1 に示されるように、直線で構成される幾何学的図形が多い。

5.3 引っ掛け

引っ掛け (scoop up) とは、図 5.2 に示すように、撥ね上げの前に短い点前の予備運動を付けたものである。



図 5.2 引っ掛けの空間図形 (○は表拍)

空間図形ではややわかりづらいかも知れないので、図 5.3 に時間変化も示しておこう。

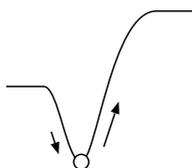


図 5.3 引っ掛けの時間変化 (○は表拍)

「引っ掛け」には、しゃくいの引っ掛けと叩きの引っ掛けがある。しゃくいの引っ掛けはスラーのかかった弱拍から強拍への動きを誘導する際に使われる。一方、叩きの引っ掛けは前装飾音の付いた音に使われることが多い。

5.4 先入

本拍を打つ前に裏拍などで停止することを^{せんにゆう}先入 (pre-position, already in place) という。裏拍のタイミングで、本拍の始点の場所にあらかじめ入っているため、このような名称が付いた。

5.4.1 叩き先入

これを利用した拍取りを学ぼう。それには深い先入と浅い先入がある。裏拍のタイミングをより明白に伝えるには、**深い先入** (hard pre-position) とい

う運動を行う。著者は**叩き先入** (pre-position by strike) という。

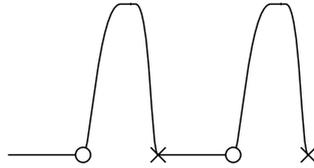


図 5.4 叩き先入の時間変化 (○は表拍、×は裏拍で停止)

まず一拍子に対して学ぼう。図 5.4 に示すように、始点は下の方に置く。表拍のタイミングで上へ速やかに「撥ね上げ」る。上に到着すると比較的停止に近くなる。そして再び表拍の位置へ戻るように、次の裏拍のタイミングで叩き止めし、停止する。これを繰り返すのである。撥ね上げと裏拍のタイミングでの叩き止めが組み合わされたものである。裏拍も叩き止めのため、正確にタイミングを与えることが可能である。したがって「先入」の場合、初期のうちには「& (ト)」をちゃんと頭の中で唱えるようにするのがよいであろう。

叩き先入をよく知らない人には、一見、半拍の先振り^{さき}しているように錯覚するかも知れない。また、演奏者にも最初はやや混乱が起るかも知れないが、拍の位置が明白であるため、積極的に利用したい技術である。

ただ、ここにはちょっとした落とし穴がある。それは、指揮者は容易にリズムの速度を変えられることである。確かに、*accel.* をかけたいと思ったとき、表拍のタイミングを若干早めれば済みそうであるが、一方、演奏者はそうはいかない。点前の裏拍のタイミングから本拍である表拍のタイミングを推定せざるを得ないため、指揮者が急に表拍のタイミングを速めたりすると、準備できなくなってしまうのである。もし、指揮者が *accel.* をかけたいのなら、点前の裏拍のタイミングから早めないといけなない。

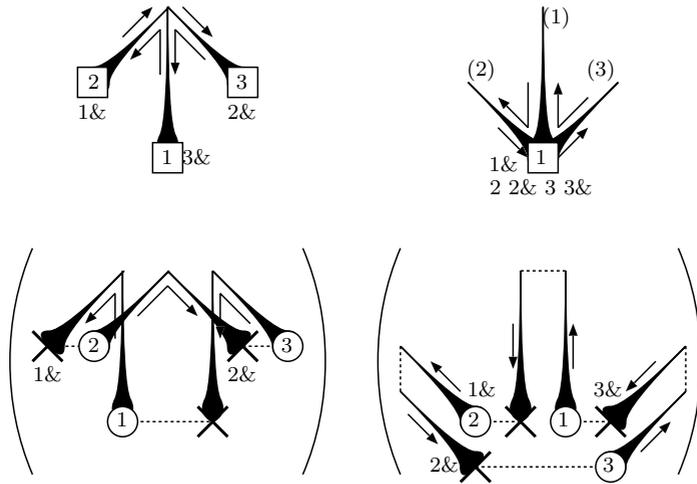


図 5.5 三拍子の叩き先入 (□は裏拍で叩き止め後、表拍で撥ね上げ)

左: 表拍折り返し型、右: 裏拍折り返し型

下図は上図を分解した参考図 (×は叩き止め)

三拍子を例にして、叩き先入の空間図形を図 5.5 に示すが、左図の表拍折り返し型も右図の裏拍折り返し型も、いずれも通常の叩きと同じ空間図形である。ただし、動きのタイミングが異なる（実際の折り返しは左図では表拍と裏拍の共通の拍点、右図では 1/4 拍）。左の表拍折り返し型では、表拍のタイミングで□（下図では○）から素早く撥ね上げ、次の□へ方向を変えてから、裏拍の叩き止めに向う。これを三方向に行う。一方、右の裏拍折り返し型では、表拍のタイミングで□（下図では○）から素早く撥ね上げ、同じ経路を折り返し、裏拍の叩き止めに向う。□で方向を変えて、繰り返す。

いずれも、各振りは底辺の方から急に始まり、その付近で拍が感じられる。頂点で折り返し、底辺に向って強い叩き止めを行なうことで裏拍を感じさせる。裏拍の叩き止めのタイミングは、頂点付近の低速のところと合せることができるため、シャープな先入が可能となる。

ここでは三拍子の図形のみ示したが、他の拍子でも、2章で示したそれぞ

れの叩きの空間図形から、容易に誘導できる。左図の表拍折り返し型では、①後の振り出し方向は常に上である。ただし、裏拍で、次の表拍に向って叩き止める必要がある。一方、右図の裏拍折り返し型から誘導された図形では、①後の振り出し方向は元の1&の方向であるため、やや馴れておく必要がある。ただし、毎回間接運動の表拍の位置へ向って叩き止めを行えばよい。

指揮者と演奏者が馴れればどちらの図形でもよいと思うが、個人的には1拍目の①からの跳ね上げが真上に近い左図の、表拍折り返し型がわかりやすいと思っている。また、曲の途中で従来の振りりと切り替えたりする場合にも、拍点が共通になる表拍折り返し型で統一する方が楽であろう。

5.4.2 シャクイ先入

続いて、レガート気味な先入である浅い先入 (soft pre-position) について述べよう。著者はしゃくい先入 (pre-position by swing) という。

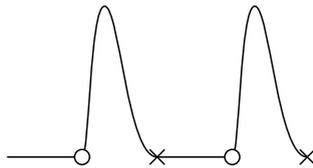


図 5.6 シャクイ先入の時間変化 (○は表拍、×は裏拍で停止)

一拍子のしゃくい先入の時間的変化を図 5.6 に示す。表拍を打ちたいタイミング直前まで静止して待ち、ほぼ表拍のタイミングで急速に移動を開始する。そして適切な速度制御をして、滑らかに跳ね返って、ちょうど裏拍のタイミングで静止する。叩き先入とあまり変らないが、表拍から裏拍に至る動きが滑らかである。したがって終点の空間的位置は次の表拍の位置となる。つまり、一回の動きで本拍と裏拍の両方のタイミングを与えるのである。停止が裏拍を感じさせるので、そのタイミングも正確にとる必要がある。

る。この場合も、初期のうちは「& (ト)」をちゃんと頭の中で唱えるようにするのがよいであろう。

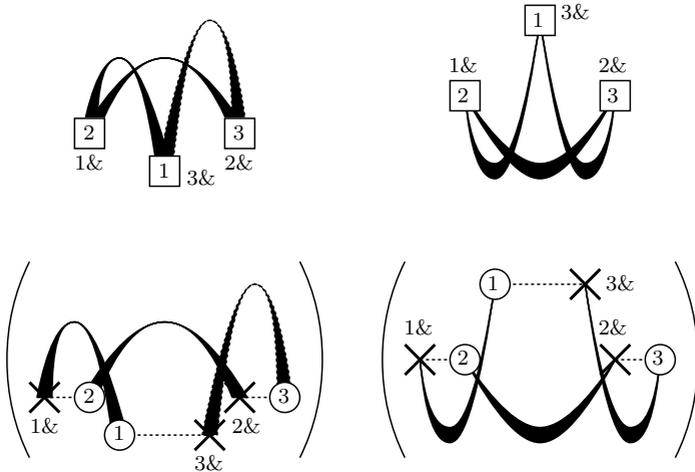


図 5.7 三拍子のしゃくい先入 (□は裏拍で叩き止め後、表拍で撥ね上げ
左: 表拍折り返し型、右: 裏拍折り返し型
下図は上図を分解した参考図 (×は叩き止め)

再び三拍子を例にして、左図の表拍折り返し型も右図の裏拍折り返し型も、いずれも図 5.7 に見られるように通常のしゃくい/平均運動と同じ空間図形である (実際の折り返しは左図では 1/4 拍、右図では□)。ただし、一拍分の弧の始点を表拍、終点を裏拍のように振る。左図の表拍折り返し型の場合には、叩き先入と同様に、下から振り上げ、下へ戻ってくる。ただし、その間の動きは滑らかである。

一方、右図の裏拍折り返し型は、叩き先入とかなり異なる動きをする。停止点から拍のタイミングで下に向って動き始め、滑らかに撥ね上がって裏拍で停止する。しゃくい/平均運動との関連性は強いが、叩き先入とは半拍ずれた関係となっている。そのため、私個人としては、叩き先入もしゃくい先入もほぼ同じような動きをし、滑らかさだけで区別する左図の表拍折り返し

型を好む。

5.4.3 間接運動と先入の推移

ここまでで、「しゃくい」、「叩き」、「平均運動」を含む間接運動、しゃくい先入、叩き先入という三種類の振り方を紹介したが、その表拍や裏拍の位置はかなり違うため、それぞれの打ち方の間を推移するには、ちょっとしたコツが必要である。以後、切り替えのタイミングは1拍目であるとして、説明する。他の拍で切り替える場合も、ほとんど同じであるが、それぞれ十分に練習してほしい。

まず間接運動と叩き先入との間の推移であるが、表拍折り返し型も裏拍折り返し型も拍点の位置は双方同じである。ただし、叩き先入では裏拍の位置が上部ではなく、次の拍点の位置になっている。そこで、間接運動から先入に入るには、①を打った後、裏拍1&を上で打つのではなく、下へ戻って打つ必要がある。さらに、間接運動では、裏拍①を打つと直ぐに2拍目の動きに入るが、先入では半拍停止する。この間が取りずらく、直ぐに動き出さないうようにしないといけない。1小節前ぐらいから「① ト ② ト ...」と「ト」を入れて練習するのがよいかも知れない。

逆に叩き先入から間接運動に戻る際は、裏拍は上にあるため、下へ叩き止めせず、上にふわりと余裕を持って戻る必要がある。それから以後は通常の間接運動の動きになる。いずれの遷移にせよ、十分な練習によってのみ習得可能である。

間接運動としゃくい先入との間の推移であるが、表拍折り返し型では、表拍の位置①も裏拍1&の位置も叩き先入と同じである。したがって、間接運動と叩き先入の推移と同じである。単に図形が滑らかであるか角張っているかだけの差である。このため、叩き先入としゃくい先入の推移もほとんど問題がない。

間接運動から裏拍折り返し型のしゃくい先入への推移は、3&で上に来た後、直ちに下へ振らないで、半拍待って、①のタイミングで振り始めれば

よい。また、逆に裏拍折り返し型のしゃくい先入から間接運動への推移は、3&で上に来たら直ちに下向きの運動を開始し、下で①を打って、復帰する。

恐らく最もむずかしい推移は、裏拍折り返し型の叩き先入としゃくい先入間の推移であろう。それは拍点（前裏拍と表拍の共通の□）が前者は下で、後者は上だからである。この場合には前拍の裏拍 3&で、上を打つべきところを下で打ち、下で打つべきところを上で打っておくしかない。これが故、すべての推移を見たとき、表拍折り返し型の方が楽である。しかし、いずれの遷移も、身に付くまでには、それなりの練習量が必要である。慣れてくると裏拍のさらに1/4拍後、つまり「① トオ」の「オ」のタイミングなど、より短いタイミングで先入することも可能となる。

5.5 フレーズの開始

フレーズとは6章で紹介するが、要するにメロディーの一区切のことを言う。古いスタイルの曲では、4小節を小楽節と言っており、それがフレーズに対応したが、現在は色々な長さのものもあり、最終的には指揮者の解釈で決定されると言っても過言ではない。そのフレーズの開始を指示する動きを**中間予備運動**（intermediate preparatory motion）という。

多くの場合、開始の一拍前の点から撥ね上げを行うことで、指示する。二拍前までは通常の間接運動を行なっているが、二拍前の点後の裏拍の位置で半拍停止し、一拍前の点で撥ね上げる。以後は再び間接運動に戻る。撥ね上げの際、機械的に撥ね上げるだけでなく、フレーズ開始の感覚を持って行うことで、良いインザッツを出すことが可能となる。

5.6 休符、長い音符での振り方

一拍の**休符**（rest）の場合は、その拍のタイミングで拍取りの下振りをしていないで、撥ね上げる。つまり、前拍の裏拍の位置で停止し、休符の拍の点で撥ね上げて次の裏拍の位置まで移動させ、次の拍から通常の拍取りに戻れば

よい。

二拍以上、休符がある場合には、音のある最後の点後でオフサインを与えると同時に拍取りを休止し、指揮棒をその位置で固定する。再開にあたっては撥ね上げで指示する。フェルマータとは異なり、休止中は指揮者は心の中で拍を刻むことになる。休止が長く、演奏者が不安に感じるような場合には、瞬間運動を使って小さな図形を描くことで拍を伝えてよい。

一拍以上の長い音符の場合、通常の拍を取り続ける方法もあるが、長い音符の最初の拍点で拍取りを停止する方法もある。その後、休符があつて時間的余裕があれば、一旦オフサインを入れる。最後の一拍の点で次の撥ね上げ、音符の予備運動とする。瞬間運動を使って拍を伝えてもよい。タイで繋がった長い音符の場合も同じであるが、瞬間運動を使って小節の変りを伝える方がよい場合もある。

5.7 パートによって異なる指示

いくつかのパートがあつても、概ね同じように演奏する単音楽 (homophony) では、右手は主旋律を意識して振る。さらに、あるパートが休止状態になつても、動いているパートがある限り、主旋律の意識が途切れないように、拍取りを行う。大部分のパートの動きに対応する振りをすると言ってもよいだろう。

パートによって異なるタイミングで開始したり終了したり、また音量がずれて変つたりすることはしばしば見られる。これを片手だけで指示するのは困難であるため、左手の補助が必須である。例えば、特定なパートだけが開始するときは、左手でアインザッツを出す。また、特定なパートのオフ指示も、左手で与える。特定なパートだけ異なるデュナミック (大小) がある場合も同様である。どのパートであるかは、そちらを向くとかアイコンタクトとか左手をそちらの方へ向けて振るなどによって指示する。指揮者から見て、右の方にいるパートで、こうした方向への指示が難しいときには、左手で共通の拍を取り、右手で特定パートへの指示をしてもよい。

カノン (Canon) とはいわゆる輪唱と訳されているが、厳密には輪唱のように同じ旋律をずらして演奏するだけでなく、異なる旋律やリズムが倍になったものなど、元の旋律と強い関係のある旋律がずれて重なって演奏される。ただし、ずれる旋律も元の旋律と同じ調である。一方、フーガ (fugue) は5度など調を変えた旋律が重なって演奏されるもので、かなり多くのルールにしたがって作曲されている。これらのような複音楽 (polyphony) に対しては、右手は明かに主旋律というよりは全旋律の OR 的リズムを刻むことになる。つまり、どこかが動いている限り、動く必要がある。各パートごとの入や出は左手で指示することになる。

以上、原則を述べたが、すべてのパートに対する個別の指示を厳密に行うことは無理であるから、特に注意すべき指示のみを与えるしかないことは、やむを得ない妥協であろう。その場合、十分な練習によって演奏者に習熟させる必要がある。

5.8 遅い拍の取り方

極めて遅い拍、あるいは、普通の拍でも裏拍の位置を明示したい場合、拍を分割 (subdivision) し、従来の一拍の間に拍点を二個入れる。図 5.8 に二拍子を分割する場合の振り方を示すが、| ① ② | を | ① & ② & | のように四個の拍点にする。左図の表拍折り返し型が四拍子の振りに酷似しているのは偶然ではない。

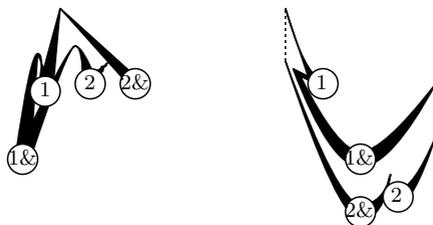


図 5.8 二拍子の分割振り (左: 表拍折り返し型、右: 裏拍折り返し型)

この方法で一拍を三分割することも可能である。二拍子の各拍を三分割すると、六拍子の原形ができる。二拍子以外でも、本拍を少し手前で打って、一旦、少し戻り、改めて「&」を元の拍点の付近で叩けば、分割打ちができる。

前述の先入によって、裏拍を明示するのもよい。

5.9 速い拍の取り方

極めて速い拍の場合には、逆に拍を減らして取ってよい。例えば、六拍子を二拍子で取る、四拍子を二拍子で取る、あるいは一拍子、つまり小節単位でとればよい。

また、拍を減らし、間の拍を後述の先入で補う方法もある。

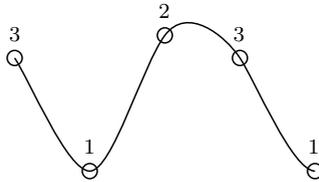


図 5.9 ワルツ叩きの時間変化 (○は表拍)

ウィннаワルツ (Vienna Waltz [G]) の拍取りは、1 拍目が強調されたリズムのため、三拍子にも関わらず一拍子に近い比較的直線的運動で行われる。これをワルツ叩きと呼び、図 5.9 に時間変化を示すように、始点 (3 拍目) から一挙に振り下げるところで 1 拍目を感じる。戻ってきて最上部付近で、2 拍目を感じる。3 拍目は経過的に感じるだけである。

5.10 本章のまとめ

これまでの章で、指揮法の技術についてはほぼ記述できたと思うが、これらを実践でどう組み合わせるかはまた別の問題である。まず、常にチャレンジ

ングであってほしい。つまり、新しい組み合わせの振りの仕方をトライして欲しい。どんなに複雑な組み合わせでも、時間をかけて練習すれば実行可能である。さらに、新しい組み合わせに対しては、常に謙虚に演奏者の反応を観察し、よりわかりやすい振りを探して行ってほしい。

前章までに述べた技術だけでも、最低限の指揮は可能ではある。しかし、より豊かな表現を演奏に求めるのならば、それを支援する振りが必要なことも明かであろう。なるべく、本章で述べた応用技術までトライしてもらい、一層の成長を果してほしい。

第6章

楽曲の解釈

指揮者とは、楽譜を丁寧に読んで作曲家の意図を汲み、それをどう自分の曲として実現するかである。したがって楽曲の解釈は本来、最初に行うべき重要な仕事である。

6.1 フレーズ

最初に行うべきは、曲を大局的に掴むことであろう。そして、作曲家はどこを強調したかったのか、どのようにして、そこへ到達するようにしているのか、どのようにして余韻を持たせるようにしたのかを掴む必要がある。作曲家が積極的に指示をしていない場合もあるが、その場合には指揮者が独自の解釈をする必要がある。

もっとも重要なのはデュナーミク (Dynamik [G])、つまり強弱である。曲の強弱のうねりを調べることで、作者の意図を大局的に掴むことができる。ほとんどの曲が寄せては返すいくつかの波で構成されている。中にはいきなり大きな波が来るもの、あるいはどんどん大きくなるだけの波もあろうが、これら一つ一つの波をフレーズ (phrase) という。そしてもっとも波が高まるところが作曲家の強調したい部分である。指揮者は、そこを意識して指揮しなければならない。

古典的な楽曲の構成上の決まりである**形式** (form) も重要なヒントを与える。形式を構成する最小単位は**動機** (motif) であり、通常、2小節で構成される。次の単位は**小楽節** (phrase) であり、通常2動機、つまり4小節で構成され、不完全終止も含め、何らかの終了感のある小節で締め切られる。記号として'a'、'b'のような小文字で代表されることが多い。一つの曲となり得る単位を**大楽節** (sentence) といい、通常2小楽節、4動機、8小節で構成され、完全終止で終わることが多い。記号として'A'、'B'のような大文字で代表されることが多い。これらを組み合わせて曲全体が構成されるのであるが、その組み合わせ方を形式と呼ぶのである。代表的なものに、次のようなものがある。

二部形式 (binary form) 大楽節二つからなる AB の形式で、A を ab と書くとき、 $\parallel aa' \parallel ba' \parallel$ 、 $\parallel aa' \parallel bb' \parallel$ などがある。

三部形式 (ternary form) 大楽節三つもしくは小楽節三つからなる形式で、ABA、ABA'、ABC もしくは aba、aba'、abc などがある。ここで B (もしくは b) は不完全終止のものが多く、その意味で、二部形式の B が倍の長さの小楽節 (もしくは通常の不完全小楽節) となったものといえよう。

複合三部形式 (complex ternary form) ABA の各部分がそれぞれ二部形式だったり三部形式だったりするもの。さらに最後に**コーダ** (coda) (結尾部) が置かれることもある。

ロンド形式 (rondo form) 大楽節や小楽節を ABACAD...A のように、同じメロディーが繰り返されるようにした形式。

なお、フレーズも小楽節も共に英語は phrase であるが、小楽節は楽曲構成上の単位であるのに対し、フレーズは指揮者や演奏者が意識する演奏上の単位であるため、動機だったり大楽節だったりいろいろ在り得る。さて、一番大きな波はどこに来るかであるが、概ね曲の 2/3 ぐらいの位置に来ることが多い。展開部にあったり、最後の繰り返しにあたりで、それこそ作曲家の意図を汲み取らないと簡単には判断できない。

6.2 楽曲の理解の例

楽曲をどう理解し、どのように指揮に生かしていくかを、再び、図 6.1 に示した「ふるさと」を例に説明しよう。

まず形式は、小楽節（4小節）ごとに切ってみるとわかるように、典型的な $\parallel aa' \parallel ba'' \parallel$ の二部形式である。しかし、*cresc.*、*decresc.* で波の具合を見てみると、8小節 + 4小節 + 4小節の三つのフレーズがあるといってもよさそうである。また、曲の頂点は最後のフレーズの *f* 付近にあるといってよいであろう。

曲の波や頂点を見るには、歌詞 (lyrics) も重要な要素である。むしろ、先に詩があり、それに曲が付けられることが多いことから、まず歌詞を読むべきかも知れない。漢字の混ざった元の詩を書いてみると一層理解が深まろう。この曲の場合、歌詞からも *f* のところが頂点であることがわかる。また「懐しむ」気持を表現する必要も感じとれる。特に T.11-12 (11-12小節) や最後のフレーズをいかに表現するかが肝になる。例えば T.9-10 でテンポを少しずつ上げていき、T.11-12 はややゆっくり歌い、T.13 で元の速度に戻し、T.15 から軽く *rit.* をかけるなども一例であろう。

このようにアゴギク (Agogik [G])、テンポの伸び縮み、をどう与えるかも指揮者の裁量のうちである。フレーズの変る際に「溜め」といって、ちょっと遅らせて気を持たせるような手法などもある。ただし、あまり派手にやって、作曲家の意志を崩すのは問題である。なお、これを作曲家の意向で完全に演奏者の自由に任せたのが、速度自由という音楽用語、テンポバート (tempo rubato [II]) である。

6.3 指揮の実際

指揮にあたって、気を付けなければいけない点を示そう。

うさぎ おいし かのやま こぶな つりし かのやま

ゆめは いまも めぐりて わすれが たきふるさと

図 6.1 ふるさと

- 開始前にこの曲が三拍子であること、最初の音の高さがGで、ピアノ *p* から始まることをしっかり認識してほしい。曲に入り演奏者の出した音から判断するなど、もつての他である。さらに、演奏者の準備ができていることをアイコンタクトで確認する。
- T.1 の始まる一拍前に予備運動である撥ね上げを入れる。しかも、T.1 がピアノ *p* で始まるという十分な意識を伝えること。
- T.4、8、12 にある中間の三つの休符で、中間予備運動である撥ね上げを行うこと。しかも、次の小節での強弱を正しく伝えること。さらに、可能であれば、休符に入るなり曲の終了指示を短かく与え、撥ね上げができるとうよい。
- 最後の小節 T.16 ③の休符に入った直後に終了指示を与えること。
- 強弱の指示を、振りの振幅で正しく伝えること。*cresc.* は記号よりやや遅れ目に大きくし、しかも、少なくとも *mf*、さらにフォルテ *f* ぐらいまで大きくしてもよい。*decresc.* は記号よりやや遅れ目に小さくし、しかも少なくとも *mp*、さらにピアノ *p* ぐらいまで小さくしてよい。T.10 で *cresc.* した後、T.11 で再度 *cresc.* しているが、最初の *cresc.* で大きくした音をさらに大きくするよりは、T.11 の頭で一旦レベルを下げ、改めて大きくする方が効果的である。
- T.9 から意識し、T.10 に入るなり少しずつ加速する。T.10 の最後の音符で、やや長めのアインザッツを入れて、T.11 が遅目になること

を伝える。T.11-12 ではそれに応じ、ややゆっくり振る。T.12 の最後でやや短か目のアインザッツを入れ、T.13 がアテンポ *a temp* になることを伝え、T.13 からは元の速度で振る。

- T.13 からやや *rit.* をかけ、T.16 ①の拍点で置き止めし、③で終了する。
- T.4、T.8 の音符は二分音符である。したがって、これらも 2 拍目は振らなくてよい。①付近で静かに停止し、③で中間予備運動に入る。

たった 4 小楽節 (24 小節) しかない曲でありながら、指揮者がいかに大量の指示を与えているかが理解できよう。もっとも、慣れないうちは、これらすべてを直ちに指示できるとは思えない。なんども振って、上の項から順に慣れていくしかないであろう。ここで、慣れた手法は次の曲で同じようなことをする際、必ず役立つ。正に体に染み込むため、無駄にはならないので、ひたすら練習してほしい。

6.4 本章のまとめ

この他、パートにより、入るタイミングが異なる場合、デュナーミクが異なる場合など、いくらでも複雑な場合がある。こうした場合には、左手も使って、かつ左右異なる指示をする必要もある。これらも、演奏者がわかるやすすくなることを念頭に、ひたすら練習してほしい。

最後に、一言。実際のプロの指揮者を見ていると、ほとんど譜面を見ていない。暗記は、指揮に余裕を持たせるので、可能な限り暗記して欲しい。というと、総譜のすべてを覚えているのかというと、そこまでの必要はない。しかし少なくとも、重要な振りのシークエンスは覚えているのである。

第7章

合唱の指揮

合唱の指揮の場合、声の出し方を中心とする指導が必要である。まず、個人としての音の出し方があり、さらに合唱の場合には、さらに他人とどう合わせるかも重要な要因となってくる。また、各パート内で合っても、パート間で音が合わないこともある。どのような場合に合いづらいか、それを調節するにはどうすべきかについて述べる。

7.1 発声法

声の出し方、つまり**発声法** (vocalization) は、一人ずつの問題であると同時に、合唱全体のハーモニーの取れ易さにも重要な意味を持っている。海外の合唱を聞いてみると、全体が一つの響きとして一体感のあるものが多い。それは、各人が高調波の多い発声をしているからのようである。その高い周波数での音を合わせることに長けているのである。それでは響きのある声はどのようにしたら出せるのかというと、あまり統一感のある説明が得られない。合唱の指導者は声楽出身の人が多く、発声法はその各教師の個人的知識から合唱団に伝授されることが多く、合唱の指導書を見てもほとんど記述がない。また、若干の発声法の書籍を探してきて読んでも、その多くが、カラオケのような場面を想定したり、著者の運営するスクールの宣伝だったり

する場合が多い。

唯一、見つかったのが Richard Miller の書^{*1}であるが、これは正に発声法の専門書であり、音楽における発声法のすべてが記述されているが、逆に百科事典全体から自分の必要な知識だけを探すのが大変なようなものである。さらに、上記の書も含め、独唱に対する指導が大部分で、合唱における発声法の書物が少ない。そこで、著者の体験から得られた発声法について記載する。

発声の三要素は「呼吸」、「声帯」、「共鳴」と言われる。

7.1.1 呼吸

まず、肺の**呼吸** (respiration) に関する仕組みを示そう。呼吸をする場合、**胸式呼吸**と**複式呼吸**があることが知られている。肺はざっと言うと、**肋骨** (rib) と**横隔膜** (diaphragm) で囲まれている。肋骨を上げると息を吸い込むことができるが、これが**胸式呼吸** (thoracic respiration) である。一方、横隔膜の上下によるのが**腹式呼吸** (abdominal respiration) である。

肺の下には内蔵を収容した**腹腔** (abdominal cavity) がある。腹腔という空間のように聞こえるかも知れないが、ほとんど内蔵や脂肪や液体で充たされている。これを複数の筋肉が包んでいる。底には**腹底筋**があり、横は**腹横筋**、**外腹斜筋**、**内腹斜筋**、**腹直筋**などで腹巻のように囲まれており、さらに上には**横隔膜**がある。言わば、筋肉で囲まれた液体の袋のようなものである。このうち横隔膜だけがゴムのような不随意筋である。したがって、腹巻を縮めれば横隔膜は上へ張り出し、その結果肺は**圧迫**されて**呼気**となり、腹巻を緩めれば、横隔膜は**弾性**でもって下がり、その結果肺は**拡大**し、**吸気**となる。

大量の呼気を出すには**胸式呼吸**よりも**複式呼吸**の方が良いと言われている。しかし、両者が同時に行われることがもっとも良い。プロで、ほとんど

^{*1} Richard Miller: (邦訳) 歌唱の仕組み—その体系と学び方, 2014/12

胸式呼吸だけの人も居る。一方、複式呼吸の場合には腹巻を縮めればよいが、どこを縮めてもよい。一番良いのは全体を縮めることである。比較的普段意識しない横背中側（背中にも息を入れよ）や腹底筋（肛門を窄めるように）も縮めるように指導されることがあるのは、その意味である。

しかし、息を極端に目一杯吸うのは、時間がかかり、かつ余分な力も必要で、歌う力が弱まるからである。私個人はこうした腹式呼吸のみで目一杯吸うような指導には消極的である。むしろ、4拍で吸って4拍止め4拍で吐く、それもスーッと息だけで吐く。何回かやったら、さらに声を出す。慣れてきたら、5+5+5拍、以下、能力が上がったら、これを10+10+10拍ぐらいまで延すような実践的訓練で、各人に合った自然な呼吸法を訓練する方がよいと思っている。

7.1.2 声帯

声帯 (vocal cord) については、息漏れのないような発声に心掛ける。ハスキーなのは明かに息漏れを起しているのであるが、それ以外は他人に聞いてもらうしかない。しかし、これも前節に述べた何拍かの吸って止めて吐くの練習を無声ではなく有声で行うことで、効率のよい発声に変わっていくので、特別な配慮は不要であろう。

7.1.3 共鳴

声の響きだけは生まれつきよい声を持った人以外の大部分の人は、ある程度練習しないとできない。しかも、話す際も重要な概念であるのに、初中等教育はおろか、ほとんど教わることがない。長文の作成法、弁論法などと合せ、若いうちに教えるべきであると思っている。

海外の合唱には響きを感じるものが多い。その理由は、まず普段使っている言語の発声法に違いがあるようである。特に欧州の各言語の発声にはいずれも響きが必要である。仏語によく現われる鼻音、独語の口腔内に響いた発

音、伊語の直ぐにでもカンツォーネにでもできそうな全身に響く発声に対し、日本語はとかく口先だけの発音で済み、むしろ響く音は忌避される。その結果、特に弱音が貧弱になりがちである。また、音が通らない時には、音量に頼り、キンキン声になるなど、響きに頼らない発声をベースにしている。

実は、声楽家が日本語の歌を歌う際には、日本語の問題点を解消するために、子音と母音をかなり分けて発音し、母音は日本語的でなく、伊語のような明かるいものとしている。これを、歌詞を「ひらがな」で読むのではなく「ローマ字」のように読めと表現された声楽の先生もいらっしやる。ローマ字だと子音と母音が明白に分離されているからである。また、母音は後述のように響きを付けやすいという利点もあるからである。

今一つの要因は教会にもありそうである。キリスト教のキャセドラルは、宗教の荘厳さを演出するために非常に響きが良い。鋭い音を発すると、そのエコーが何秒も続くところも少なくない。そうしたところで、声の出し方を工夫すると、一人でも教会全体が響くように持っていける。そうした、響きのある音を聞き慣れ、歌い慣れていることが「響き」を大事に扱うようになった理由であろう。

響きとは何であろうかというのと、共鳴 (resonance) 現象である。同じ音量であっても、体のどこかが共鳴すると音量は大きくなる。教会とか風呂場とかいった外部の共鳴装置以外に、人間は元々喉腔、口腔、鼻腔、副鼻腔といった空間を持っており、それらが共鳴装置として働いてくれるのである。この自分の持っている共鳴装置をいかに利用するかが、響きのある音を出す方法なのである。

元々、我々が声帯から出す音は基本となる音に加え、極めて沢山の倍音を持っている。「あいうえお」といったいくつかの母音を区別して発音することができるのは、これらvの空間の大きさを変え、どの辺の倍音を共鳴させて拡大するかによっており、概ね4つのピーク(フォルマント)があることが知られている。

しかし、音楽の発声では、その発話で使う以上に共鳴を強調するのである。まず、共鳴には硬口蓋共鳴と軟口蓋共鳴があることを知ってほしい。硬

口蓋 (hard palate) とは口の中の上の部分、つまり口蓋で前歯の歯茎に近い舌で探ると硬い部分をいう。一方、軟口蓋 (soft palate) とは、硬口蓋の段々状の奥の、舌で探ると急に天井が高くなり、さらに柔らかい感触の部分で、口蓋垂 (uvula) (喉ちんこのこと) を指す。一般に日本語は共鳴の少ない話方をするが、共鳴のある人も硬口蓋共鳴となっている場合が多い。いわゆる女声に多いキンキン声は硬口蓋共鳴である。西洋の発声はもう少し奥に共鳴させた軟口蓋共鳴であり、合唱ではこの発声を目指すべきである。

鼻腔共鳴

しかしながら、普段あまり共鳴を使ったことのない人は、まず短時間で硬口蓋共鳴を学び、速やかに軟口蓋共鳴へ移るのがよいと感じている。元々日本語は鼻腔 (nasal cavity) の共鳴が弱いので、多くの人は以下のようなトレーニングが必要である。まず、鼻腔共鳴 (nasal cavity resonance) を経験してもらおう。

口を閉じて、出しやすい高さ、例えば男声なら G3、女声なら G4 ぐらいの高さ (これは例であるので、各自で最適な高さは異なるかも知れない) の音をハミングで出してみよう。まず鼻の穴に近いところを共鳴させてみよう。声帯から出る音の大きさは変えないで、あるいは、息の量は変えないで、鼻腔のあちらこちらの大きさを変えてみるのである。いわゆる鼻を膨らます動作を試みるのがよいかも知れないし、目の下の頬の筋肉を釣り上げるのが有効かも知れないし、口は閉じたまま、口腔 (oral cavity) のあちらこちらを拡げたり閉じたりするのがよいかも知れないが、とにかく、鼻の前の方が今迄よりもピリ付くような感覚が得られれば正解である。

ちなみに風呂場で試行すると、風呂場の共鳴か鼻の共鳴かがわかりづらくなるので、外部が極端に共鳴しない普通の方がよいだろう。鼻の先が共鳴するようになったら、口は閉じたまま、共鳴する場所を鼻の奥へ持っていったり、口腔のいろいろな場所へ移動できることを確かめる。改めて、鼻腔の内でもっとも響く場所を探す。

母音の硬口蓋共鳴から軟口蓋共鳴へ

鼻腔共鳴がわかったら、続いて鼻の前の部分を共鳴させたまま、口を少し開けて発声する。「お」の母音をもっとも近い共鳴になると思う。以下、しばらく母音 (vowel) の発音に限定する。「い」だと、もっと先端の歯裏ぐらいが共鳴する。「あ」はやや奥かもしれない。これが硬口蓋共鳴 (hard palate resonance) である。

「い」の母音で口先でよい共鳴が得られることを確認する。さらに「い」と聞こえる範囲で、共鳴場所を口の奥の方に探していく。茹で卵を口に入れた時のように、奥を開くと、軟口蓋共鳴 (soft palate resonance) が得られる。「い」は軟口蓋共鳴のもっとも難しい母音かも知れない。硬口蓋と軟口蓋の境目ぐらいが限度で、それより奥へ入れようとするとも「い」とは聞こえなくなり可能性すらある。また、「い」の場合には鼻腔の共鳴もかなり残る。それも鼻腔内のかかなり前が共鳴する。音の高さは保ったまま、息の量を徐々に下げていくと、弱い響きだけが残ったような感触が得られるはずである。

「い」ができれば、それ以外の母音の軟口蓋共鳴は簡単である。特に「お」は口を卵を呑み込むような形にすることで簡単に出来る。「あ」は共鳴点が逃げがちであるが、しっかり捕まえると大きな音が出る。「う」「え」は「お」と「い」の間ぐらいの難しさであろう。はっきり母音の区別ができる範囲で奥の共鳴点を探す。さらに、母音の順をかなりランダムに変えて発声し、どこでも響きが保たれるように練習する。この辺は毎日歩きながら練習するとよいだろう。ほぼ、一週間でマスターできるかと思う。

軟口蓋共鳴の「コツ」はこれでよいが、母音ごとに、また音の高さごとに共鳴のさせ方は異なるため、いろいろ変化させ、いつでも共鳴できるようにする。特に音の高さを高くしたとたんに、共鳴しなくなる場合が多い。思い切って、卵型を維持し、顎が出ないように、頬を上げ、目を大きくするなど、平べたい音にならないように努力する。

ベストの共鳴点の位置、ベストの鼻腔共鳴と軟口蓋共鳴の組み合わせなどは個人によって異なり、それがその人の声の個性となるのであるが、大事なこ

とは必ずかなりの鼻腔共鳴が伴うこと、口腔共鳴の位置は普段の話言葉に比較して比較的奥であることである。さらに、弱音にしても響きが残ることなどが重要な点である。散歩練習により、母音を変えても高さを変えても直に共鳴点が見付かるように努力するのがよい。なお、鼻腔共鳴を伴った軟口蓋共鳴は倍音に共鳴しやすい。

なお、鼻腔や軟口蓋の共鳴が利用できるのは、中音と高音域である。低音、特にバスの出すような低音では、倍音の共鳴は得られても、基本波の共鳴は得られない。その場合には胸に響かせる。胸の共鳴を利用するには、喉と胸の関係を良くしなければならない。つまり、姿勢をよくし、頭頂に紐を付けて上に引っ張り上げられたような姿勢が重要である。著者は猫背であるので、この胸の共鳴をとる際は、なるべく背を伸ばすように努力している。

子音の発声

子音 (consonant) が入ると若干複雑になる。それは「か」「が」「た」「だ」「ば」「ぱ」「ら」行の子音といったハード型子音 (hard consonant) があるからである。これらをうっかり硬口蓋共鳴にすると突然、キンと遠方に飛ぶような音となりやすいので、特にこれらが単語の最初に来る場合には、軟口蓋共鳴になるように意識して発声すべきである。

これら以外の「さ」「ざ」「な」「は」「ま」「や」「わ」行のソフト型子音 (soft consonant) は、逆に聞きづらくなる。特に単語の最初にこれらが来る場合には注意が必要である。発声の前にこれら子音の口型を構成し、続く母音で押し出すようにして発声すると、聴きやすくなる。特に「は」行の「h」は相当はつきり発音しないと「はな」が「あな」と聞こえたりする。こうした子音を含む発声、50音、濁音・半濁音、拗音、ng、n、mの発声を散歩練習することを薦める。なお、散歩の場合には、他人を脅かさないうちにも、また反響が少いため、自分の喉を潰さないためにも、やたらに大声を出さないように留意して欲しい。

7.1.4 裏声と地声

普段の話す声を**地声** (natural voice) という。女声の場合には、普段家庭などで使うやや低目の声である。一方、男声も女声も音を高くしていくと、E4 から A4 ぐらいで声の低い成分が落ち、カン高い音となる。これが**裏声** (head voice) である。女声にとっては、電話などに出る際に出す改まった声なので、あまり違和感はないであろうが、男声は声楽の時にしか使わないので、ややトレーニングが必要である。なお、裏声は falsetto とも言うが、日本語のファルセットは息漏れのなある弱々しい裏声を意味するので、息漏れの少ない柔らかく響く裏声を意味する head voice を用いた。

各声の帯域を**地声区** (modal voice register)、**裏声区** (falsetto register)、また、切り替わる帯域を**換声点** (passage area) という。換声点は、歌う高さで言えば、男声にとっては高目、女声にとっては低目の音である。男声の場合には、地声で音を上げていくと、換声点辺りで急に声がひっくり変えり、裏声となってしまう。また、女声の場合には、裏声で音を下げていくと、急にドヤ声となってしまう。そこで、地声から裏声に高さに対し連続的に変化させるような技術が必要となる。

換声点付近では地声と裏声の混ざったいわゆる**ミックス ボイス** (mixed voice) を出すことになる。軟口蓋共鳴を使うと、両者の共鳴音が似てくるため、比較的容易に連続性が確保される。このため鼻腔共鳴の比率が高いと、地声と裏声の差がなくなっていく。試しに、男声ならば、鼻腔共鳴を多くしたところで、徐々に地声を抜いていって裏声に移行してみよう。ほとんど、響きは差がないことがわかる。これが、低音は地声、高音は裏声の間をうまく繋ぐ秘訣である。

男声の場合、裏声を使うことには慣れていないので、ある程度練習し、息漏れの少ない(つまり長く伸ばせる)かつ音量のある程度ある裏声の発声法をまず習得すべきである。その後、ミックス ボイスを練習するのがよい。また、高い音を地声で出そうとして、喉を締めるような発声になりやすいが、

早目に裏声を主とした軟口蓋共鳴になるように努力する。

7.2 各パートの特性

多くの合唱団ではパートごとの癖がある。以下、パートごとに起きやすいトラブルとその対処法を示そう。

ソプラノはメロディーを歌うことが多いため、高さに対する正確さが不足し、特に高音が下りがちである。下がり易い箇所はほとんど、オクターブ近い音上げの部分と、徐々に音階を降りていく部分である。急に高さを上げる箇所は、つらいためにポルタメント気味なズルっとした音上げをしがちである。いきなり目標の高さをポンと出せるように何度も練習する。また、音を上げるように指示するとキンキン声になる人も多い。その場合には、響きの練習を再現する。

音階を徐々に下げていく所では、声帯を早く弛緩させてしまうためにより下ってしまうのである。これも、音が下りがちであることを指摘し、そのことを十分認識してもらうことと、下がらないように十分な練習を積むしかない。

アルトは、低音で音量が出なくなり、それを上げるよう強要すると、ドスの効いた地声になりやすい。これも響きの練習で解決できる。ただ、音の出しやすい高さでの響きの練習に加え、低音での響きの練習が必要である。

アルトは和音の真中の音を出すことが多く、変化記号のついた複雑な和音では音が取れない場合がある。これは、ソプラノを除外したテナーバスなどの練習を繰り返し、音が取れるようになってからソプラノを追加すると、音取りが早く達成できることが多い。

テナーは、何といても高音域が出せないことが最大のトラブルである。さっさと高音は裏声で唱うことを薦め、鼻腔共鳴を利用し、その音色の差を無くすことを指導すべきであろう。また、アルトと同様に和音の中音を出すことが多いので、アルトと同様に、バスのみとの合唱、あるいはバス、アルトとの合唱により音取りを達成させたい。

バスは、主音、属音、下屬音が多く、それ以外の高さの音取りが雑になる。また、リズムが多少狂ってもごまかしやすいことをバス自身が感じており、全般に正確さに欠ける傾向がある。指揮者も何となく合っていればよいと感じるようであるが、合唱全体のグラケに繋がるので、こうした点に目配りをし、必要に応じ、バスパートだけの練習を繰り返す必要がある。また、音取りはズレる程度ではなく、勘違いして例えば3度離れた音を出していることも多く、それが発見しづらいこともある。発見したら、その音をどのように取るか、伴奏の音を利用するのか、他のパートの音を利用するのかも含め、きちんと指導すべきである。

7.3 アンサンブル

合唱は皆で歌うものなので、アンサンブル (ensemble) に留意して欲しい。つまり、一人だけが極端に目立つような発声は抑える必要がある。独唱なら許されるというかむしろ推奨されるビブラート、ポルタメント、極端なデュナーミクは厳禁である。また、他の人の声を聴く「聴き耳」を養って欲しい。ある程度声に自信があり、かつ突然、本番もしくは本番近くになって参加する部員に、こうしたアンサンブルのできない人が多い。

本章の纏めとして、すばらしい男声合唱曲などで知られている多田武彦さんの書「合唱音楽に関する効率的練習方法」に同じく作曲で著名な清水脩さんの示した西洋音楽の構築性主要4項目と装飾性主要4項目が示されているので紹介する。

構築性主要4項目とは

1. リズム
2. メロディー
3. ハーモニー
4. 楽式論

このうち4項の楽式とは、第6章で述べた音楽形式 (form) のことである。

最初の2項に囚われず、残る2項にも十分配慮して欲しい。これら構築性の重要度は70%と示されている。

残る30%が装飾性主要4項目である。

1. デュナーミク
2. アゴーギク
3. コロリート
4. フレージング

ほぼ今迄説明してきたが、コロリートとは音色の明暗である。表情と言ってもよいかも知れない。

7.4 演奏会

演奏会など第三者に対する発表会は、合唱団に目標意識を与え、また一定の緊張を与えるので、レベル向上のためにもぜひ開催すべきである。指揮者も第三者に聞かせるとなると、楽しむだけの趣味の域から、響き、ハーモニー、デュナーミク、アゴーギクなどに気を使うようになる。また、第三者から良い評価を得ると、団員の意欲にも極めて大きな影響を与える。

演奏会となると、総演奏時間の把握の必要性から各曲の演奏時間の把握も重要である。歌ってみて、ストップウォッチで測るのが一番確かであろうが、楽譜からの予測も重要である。小節数と各小節内の拍数の積で曲の総拍数が得られる。一拍に要する時間はテンポ（譜頭に四分音符＝数字などで記載）でわかる。Andante など、伊語で記載の場合にも、指揮者は72前後などとわかっているので、それを使用する。

$$\text{演奏時間 (分)} = \frac{\text{小節数} \times \text{拍数}}{\text{テンポ}} \quad (7.1)$$

式を忘れても、これら演奏時間が三つの量の増減にどう影響されるかを考えれば、直ぐに式が誘導できよう。テンポだけが増えると演奏時間の減少に繋がるので、これだけが分母に来る。もちろん、テンポは1分当りの拍数なの

で、この式から得られた総演奏時間は分になる。秒にしたければ、60倍しよう。

第 8 章

オーケストラの指揮

たまたま、オーケストラの指揮をすることがあった。オーケストラの指揮でも基本的には合唱の指揮と大きく変わることはないが、オーケストラ独自の知っていなければいけないことも多々あるので、備忘録の積りで、記載しておく。

8.1 楽譜の構成

総譜 (score) の構成は、何本もの譜表 (stab) で構成されていることは言うまでもないが、その構成の原則について述べる。上から順に木管楽器、金管楽器、打楽器、ボーカル、鍵盤楽器、撥弦楽器、弦楽器といくつかのグループに分けられている。通常、複数の譜表の頭に' ['のような記号付けて纏められている。このすべての種類がある訳ではないので、その部分は省略される。

各グループ内には楽器の種類に応じた譜表が並ぶが、同じ楽器でもパートの違いで複数の譜表が必要な場合、ピアノやハープの高音部と低音部などは' { 'により纏められ、大譜表 (grand stab) と呼ばれる。ボーカルの男/女、あるいは SATB (ソプラノ/アルト/テノール/バスの略) はそれぞれ別々の楽器のように扱う。

8.2 移調楽器などの取り扱い

総譜は歴史的に各楽器の譜表を纏めたものである。そのため、各楽器が昔から使っていた楽譜の書き方に依存する。例えば、ティンパニーを除く打楽器の多くは、五線ではなく一線の上に書かれる。

もっとも面倒なのが、**移調楽器** (transposing instrument) と呼ばれるものの楽譜である。元々、楽譜の主流がハ長調とは限らないところに作られた楽器で、キーやバルブの配置がハ長調以外の調で楽なように作られたために、楽譜上のドを鳴らしても、他の調のドの音が鳴ってしまうのである。移動ドのような感覚であるが、移動ドの場合には、ト長調のドは譜面上でも G という実音の位置に書かれるのに対し、移動楽器の場合には記譜上、一見ハ長調のドの位置に書かれているのである。そのため、常に読み替えが必要となる。

例えば、クラリネット B^b 管 (独語の音名で B 管、伊語の音名で Si^b 管とも言う) の場合、記譜音 C の音は実音 B^b になるのである。実音 C を出したかったら、記譜音 D を出せばよい。つまり、記譜上ニ長調の楽譜が実音ハ長調に対応する。クラリネット B^b の楽譜を見たら、調号二個分フラット方向へ移動した楽譜だと思って読めばよいことになる。

移調楽器の楽譜の読み方の一般論をする前に五度圏という概念を知ってほしい。五度圏とは図 8.1 に示す円形の円周を 12 等分し、そこに完全 5 度の間隔で音を並べたものである。ちょうど鍵盤楽器の 12 音すべてが収容される。上半周の F-B が白鍵に対応し、残る下半分が黒鍵に対応する。また、この音名を調名だと思うと、ハ長調 (C) の右が調号にシャープ 1 個入ったト長調となっている。以下同様に、時計回りに移動すると、調号にあるシャープ数が 1 個ずつ増加した調が順番に現われる。逆に反時計回りに移動すると、シャープ数が減じ、ハ長調を通り越すと、今度はフラットが増加していく。

さて本論に戻り、代表的な移調楽器の楽譜の読み方、書き方を図 8.2 に示

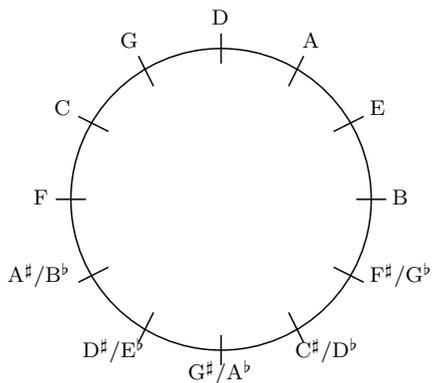


図 8.1 五度圏 (音名が二つずつ記載されているのはすべて異名同音)

楽器	記譜音 C4 に対する 実音	記譜音から 見た 実音の位置	実音の調に 対する 記譜上の調
クラリネット E ^b	E ^b 4	+m3	五度圏 -3
クラリネット B ^b	B ^b 3	-M2	五度圏 -2
クラリネット A	A3	-m3	五度圏 +3
アルトサキソフーン	E ^b 3	-M6	五度圏 -3
テナーサキソフーン	B ^b 2	-M2-1 oct	五度圏 -2
ホルン F	F3	-P5	五度圏 -1 ¹
トランペット B ^b	B ^b 3	-M2	五度圏 -2

¹ 調号は使わず臨時記号で処理

図 8.2 代表的な移調楽器 (m3、M2、M6、P5 は短 3 度、長 2 度、長 6 度、完全 5 度)

す。例えば、クラリネット B^b の「五度圏 -3」とは、例えば移調楽器でない楽器の調がト長調ならば G から反時計回りに C、F、B^b と移動し、記譜上では変ロ長調の楽譜に記載すればよいことを示している。ただし、ホルンの譜表だけは調号を使わず、記譜上ハ長調の楽譜を利用し、すべてを臨時記号で処理する習慣がある。

楽器によってはト音記号やヘ音記号ではなく、ハ音記号 (C clef) を使うものもある。これは真中の凹んだ C の形をしており (ちなみのト音記号は G、ヘ音記号は F の文字の変形) その凹んだところが C4 である。しかも、楽器によって記号を異なる高さに置く。アルト記号は、五線の第 3 線を C3 とし、主としてヴィオラ、アルトトロンボーンに使われる。テノール記号は、五線の第 4 線を C3 とし、テナートロンボーン、時に、ファゴット、チェロの高音域に使われる。

8.3 主旋律のありか

総譜にはあまりにも多くの譜表があるため、主旋律を探し出すのが意外と難しい。しかも、主旋律は色々なパートを渡り歩くので余計に大変である。さらに、移調楽器だと同じ調記号では記載されていない。しかし、これが掴めないと、曲全体のイメージが掴みにくいので、その方法を知ることが重要である。まず、他のパートに比べ、音量の大きいパートが主旋律を受けもっていることが多い。例えば、一つの楽器だけが *f* や *ff* ならば、明かにそれが主旋律である。さらに、譜面上では同じ大きさであっても、トランペット、フルート、第一バイオリンといった高音部の楽器が主旋律を奏でている。それでも分らない場合には第一バイオリンの可能性が高い。

曲のイメージを掴むために、ピアノで弾いてみる、楽譜から演奏できる Musescore などの楽譜作成ソフトを利用する、有名な曲ならば CD や Web を聞いてみるなども重要な方法である。ただし、これに自分のイメージを作り込むことが重要である。先人のままに演奏することは避けたい。

8.4 指揮者の行う仕事

基本的に本番までの練習における仕事が圧倒的に多いのは、合唱と変らない。本番では、練習で与えた指示をいかに思い出してもらうか、また、上がって堅くならないようにし、実力、場合によっては実力以上を出してもらうように誘導する。

練習にあたっては、作曲家のイメージを早く掴み、それに本人の解釈を加え、曲を頭の中に作り上げる。それをどのように演奏者に伝えるかは、合唱曲とあまり変らないかも知れない。合唱の場合にはパート数が少ないので一見楽そうであるが、素人集団を相手にすることが多く、その場合には音の高さにも注意しなければならないが、オーケストラの場合には音が狂うことは少い。しかし、パートが多い、団員が多いため、慣性が大きい。自分の頭にある速度やリズムを正確に伝えることが肝要である。どうしても、速度が自分のイメージと合わない場合には、低音楽器の慣性の重さに合わない速度を求めている可能性もあるので、細かな擦り合せが必要である。

ある程度、速度やリズムがとれるようになったら、細い拍取りは省略してもよい。むしろ、楽譜に詳細記載されていないようなディミニクや、より強調したい箇所に対する的確な指示、また、打楽器など、長い休止がある楽器に適切な導入を示すこと、主旋律など、他の楽器に対し抜き出て歌ってもらいたい楽器にうまい誘導を与えるなどに注意を払うべきであろう。

8.5 本章のまとめ

まとめを言えば、オーケストラの指揮も合唱の指揮と大きく変るものではないという当り前の結論である。しかし、本章で述べたような最低限の知識なく振ることは困難である。また、移調楽器の楽譜などは慣れるしかない。十分な訓練が必要であろう。

索引

■ A

- a tempo [I], *a tempo* (アテンポ) ... 34
 abdominal cavity (腹腔) 56
 abdominal respiration (腹式呼吸) .. 56
 Abtakt [G] → downbeat 8
 accelerando [I], *accel.* (アツチェレランド) 34
 after beat (点后) 9
 Agogik [G] (アゴーギク) 52
 already in place → pre-position 39
 Auftakt [G] → upbeat 8

■ B

- bar, measure, Takt [G] (小節) 12
 baton, Taktstock [G] (指揮棒) 5
 beat [v] time, Takt schlafen [G,v] (拍取り) 6
 beat end (終点) 8
 beat point (拍点) 7
 beat start (始点) 8
 beat, Schlagen [G] (拍) 7
 before beat (点前) 8
 binary form (二部形式) 51
 breath (ブレス) 24

■ C

- C clef (ハ音記号) 70
 coda (コーダ) 51
 complex ternary form (複合三部形式) 51
 compound time (複合拍子) 16
 consonant (子音) 61
 counting (数取り) 38
 crescend [I], *cres.* (クレシェンド) .. 34

■ D

- decrescend [I], *decres.* (デクレシェンド) 34

- diaphragm (横隔膜) 56
 direct motion → from-motion 37
 double time, zweifache Zeit [G] (二拍子) 11
 downbeat, Abtakt [G] (表拍) 8
 duodecuple time (十二拍子) 20
 Dynamik [G] (デュナーミク) 50

■ E

- Einfache Zeit [G] → single time 6
 Einsatz [G] (アインザッツ) 24, 31
 ensemble (アンサンブル) 64
 even motion (平均運動) 11

■ F

- falsetto register (裏声区) 62
 fermata [I] (フェルマータ) 34
 flyback after downbeat (表拍折り返し) 13
 flyback after upbeat (裏拍折り返し) 13
 form (形式) 51, 64
 forte [I], *f* (フォルテ) 34
 from-motion, direct motion (直接運動) 37
 fugue (フーガ) 47

■ G

- ganze Note [G] → whole note 12
 grand stab (大譜表) 67

■ H

- Halbenote [G] → half note 12
 half note, Halbenote [G] (二分音符) 12
 hard consonant (ハード型子音) 61
 hard palate (硬口蓋) 59
 hard palate resonance (硬口蓋共鳴) 60
 hard pre-position (深い先入) 39

head voice (裏声) 62
homephony (単音楽) 46

■ I

indirect motion → to-motion 37
instant motion (瞬間運動) 38
intermediate preparatory motion (中間
予備運動) 25, 45

■ L

lcanon (カノン) 47
lyrics (歌詞) 52

■ M

measure → bar 12
metronome marks (M. M.) (メトロノ
ム記号) 21
mixed time (混合拍子) 20, 21
mixed voice (ミックス ボイス) 62
modal voice register (地声区) 62
motif (動機) 51

■ N

nasal cavity (鼻腔) 59
nasal cavity resonance (鼻腔共鳴) . . . 59
natural voice (地声) 62
nonuple time (九拍子) 20

■ O

off (オフ) 33
oral cavity (口腔) 59

■ P

passage area (換声点) 62
phrase (小楽節) 51
phrase (フレーズ) 50
piano [I], *p* (ピアノ) 34
polyphony (複音楽) 47
pre-position by strike (叩き先入) . . . 40
pre-position by swing (しゃくい先入) .
42

pre-position, already in place (先入)
39

preparatory motion (予備運動) 25, 32

■ Q

quadruple time (四拍子) 16

quarter note, Viertelnote [G] (四分音符)
12

quintuple time (五拍子) 20

■ R

resonance (共鳴) 58
respiration (呼吸) 56
rest (休符) 45
retardand [I], *rit.* (リタルダンド) . . . 33
rib (肋骨) 56
rondo form (ロンド形式) 51

■ S

Schlagen [G] → beat 7
scoop up (引っ掛け) 38
scoop (v) → swing (v) 9
scooping → swing 9
score (総譜) 67
sentence (大楽節) 51
septuple time (七拍子) 21
sextuple time (六拍子) 18
sf → *sforzando* 27
sforzando [I], *sf* (スフォルツァンド) 27,
34

simple time (単純拍子) 16
single time, einfache Zeit [G] (一拍子)
6

soft consonant (ソフト型子音) 61
soft palate (軟口蓋) 59
soft palate resonance (軟口蓋共鳴) . . . 60
soft pre-position (浅い先入) 42
soft stop (置き止め) 33
stab (譜表) 67
striking (叩き) 10
subdivision (分割) 47
subito piano [I], *subito p* (スビト ピア
ノ) 28, 34
sudden stop (叩き止め) 33
swing [v], scoop [v] (杓う) 9
swing, scooping (しゃくい) 9

■ T

Takt schlafen [G] → beating time .. 6
Takt [G] → bar 12
Taktstock [G] → baton 5
tempo marks (速度標語) 21
tempo rubato [I] (テンポルバート) . . . 52
tempo (テンポ) 21

ternary form (三部形式) 51
 thoracic respiration (胸式呼吸) 56
 time, Zeit [G] (拍子) 7
 to-motion, indirect motion (間接運動)

37

toss, burst (撥ね上げ) 30, 32
 transposing instrument (移調楽器) 68
 triple time (三拍子) 14
 triplet (三連符) 14
 two fourth time, Zweiviertel Zeit [G]
 (2/4 拍子) 12
 two second time, Zweihalbe Zeit [G]
 (2/2 拍子) 12

■ U

upbeat, Auftakt [G] (裏拍) 8
 uvula (口蓋垂) 59

■ V

Vienna Waltz [G] (ウィннаワルツ) 48
 Vierelnote [G] → quarter note 12
 vocal cord (声帯) 57
 vocalization (発声法) 55
 vowel (母音) 60

■ W

whole note, ganze Note [G] (全音符) 12

■ Z

Zeit [G] → time 7
 zweifache Zeit [G] → double time . 11
 Zweiviertel Zeit [G] → two fourth time
 12

■ あ

アインザッツ (Einsatz [G]) 24, 31
 アゴーギク (Agogik [G]) 52
 浅い先入 (soft pre-position) 42
 アツェレランド (accelerando [I], *accel.*)
 34

アテンポ (a tempo [I], *a tempo*) 34
 アンサンブル (ensemble) 64
 一拍子 (single time, einfache Zeit [G])
 6

移調楽器 (transposing instrument) 68
 ウィннаワルツ (Vienna Waltz [G]) .. 48
 裏声 (head voice) 62
 裏声区 (falsetto register) 62

裏拍 (upbeat, Auftakt [G]) 8
 裏拍折り返し (flyback after upbeat) 13
 横隔膜 (diaphragm) 56
 置き止め (soft stop) 33
 オフ (off) 33
 表拍 (downbeat, Abtakt [G]) 8
 表拍折り返し (flyback after downbeat)
 13

■ か

歌詞 (lyrics) 52
 数取り (counting) 38
 カノン (Icanon) 47
 換声点 (passage area) 62
 間接運動 (to-motion, indirect motion)
 37

九拍子 (nonuple time) 20
 休符 (rest) 45
 胸式呼吸 (thoracic respiration) 56
 共鳴 (resonance) 58
 クレシェンド (crescend [I], *cres.*) ... 34
 形式 (form) 51, 64
 口蓋垂 (uvula) 59
 口腔 (oral cavity) 59
 硬口蓋 (hard palate) 59
 硬口蓋共鳴 (hard palate resonance) 60
 コーダ (coda) 51
 呼吸 (respiration) 56
 五拍子 (quintuple time) 20
 混合拍子 (mixed time) 20, 21

■ さ

三拍子 (triple time) 14
 三部形式 (ternary form) 51
 三連符 (triplet) 14
 子音 (consonant) 61
 指揮棒 (baton, Taktstock [G]) 5
 地声 (natural voice) 62
 地声区 (modal voice register) 62
 始点 (beat start) 8
 四分音符 (quarter note, Viertelnote [G])
 12
 しゃくい (swing, scooping) 9
 しゃくい先入 (pre-position by swing) .
 42

杓う (swing [v], scoop [v]) 9
 終点 (beat end) 8
 十二拍子 (duodecuple time) 20

瞬間運動 (instant motion)	38
小楽節 (phrase)	51
小節 (bar, measure, Takt [G])	12
スビト ピアノ (subito piano [I], <i>subito p</i>) 28, 34	
スフォルツァンド (sforzando [I], <i>sf</i>) . 27, 34	
声帯 (vocal cord)	57
全音符 (whole note, ganze Note [G]) 12	
先入 (pre-position, already in place) せんに入ろう 39	
総譜 (score)	67
速度標語 (tempo marks)	21
ソフト型子音 (soft consonant)	61
■ た	
大楽節 (sentence)	51
大譜表 (grand stab)	67
叩き (striking)	10
叩き先入 (pre-position by strike) ..	40
叩き止め (sudden stop)	33
単音楽 (homephony)	46
単純拍子 (simple time)	16
中間予備運動 (intermediate preparatory motion)	25, 45
直接運動 (from-motion, direct motion) 37	
デクレシエント (decescend [I], <i>deces.</i>) 34	
デュナーミク (Dynamik [G])	50
点後 (after beat)	9
点前 (before beat)	8
テンポ (tempo)	21
テンポルバート (tempo rubato [I]) ..	52
動機 (motif)	51
■ な	
七拍子 (septuple time)	21
軟口蓋 (soft palate)	59
軟口蓋共鳴 (soft palate resonance) .	60
二拍子 (double time, zweifache Zeit [G]) 11	
二分音符 (half note, Halbenote [G]) 12	
二部形式 (binary form)	51
2/2 拍子 (two second time, Zweihalbe Zeit [G])	12

■ は	
ハード型子音 (hard consonant)	61
ハ音記号 (C clef)	70
拍 (beat, Schlagen [G])	7
拍点 (beat point)	7
拍取り (beat [v] time, Takt schlafen [G,v])	6
発声法 (vocalization)	55
撥ね上げ (toss, burst)	30, 32
ピアノ (piano [I], <i>p</i>)	34
鼻腔 (nasal cavity)	59
鼻腔共鳴 (nasal cavity resonance) .	59
引っ掛け (scoop up)	38
拍子 (time, Zeit [G])	7
フーガ (fugue)	47
フェルマータ (fermata [I])	34
フォルテ (forte [I], <i>f</i>)	34
深い先入 (hard pre-position)	39
複音楽 (polyphony)	47
腹腔 (abdominal cavity)	56
複合三部形式 (complex ternary form) . 51	
複合拍子 (compound time)	16
腹式呼吸 (abdominal respiration) ..	56
譜表 (stab)	67
フレーズ (phrase)	50
ブレス (breath)	24
分割 (subdivision)	47
平均運動 (even motion)	11
母音 (vowel)	60

■ ま	
ミックス ボイス (mixed voice)	62
メトロノーム記号 (metronome marks (M. M.))	21

■ や	
予備運動 (preparatory motion) 25, 32	
四拍子 (quadruple time)	16
2/4 拍子 (two fourth time, Zweiviertel Zeit [G])	12

■ ら	
リタルド (retardand [I], <i>rit.</i>)	33
六拍子 (sextuple time)	18
肋骨 (rib)	56
ロンド形式 (rondo form)	51