

中学生から音楽学者まで 音楽を聴く人、する人、作る人、研究する人のために

君達の音楽は、間違っていないか

北村憲昭 著

# 「アンサンブルのマニュアル」

アンサンブルは全ての音楽家に必要な技術

正しく音楽をするために 今までの間違った知識を正そう

我々音楽家は、このように音楽をしている

アマチュアもプロも目指すものは同じ

誰にでも解る音楽の解説書

NKB

# 目次

## はじめに

### 1 目的

### 2 全体とパート

### 3 個人の技術

### 4 全体の技術

### 5 演奏例

## おわりに

---

## はじめに

音楽では、アンサンブルの対象は自身からです。ゆえに演奏家全てに必要な能力です。

アンサンブルは、複数の演奏家が共に演奏することを指しますが、それだけではありません。演奏は常に、聴衆が居ることを前提とします。一人だけで演奏する時はないのです。

ただ一人で演奏する時でも、今出す音は、直前に出した自身の音ともアンサンブルする必要があります。コミュニケーションとも言えます。

時間芸術である音楽演奏の特徴です。

その技術は、色々な知識を総動員する必要があります。

今からそれを詳しく述べようと思います。

# 1 目的

「和をもって貴しと為す」（孔子や聖徳太子の言葉）の精神が最も理想的に行われるのが、音楽におけるアンサンブルでしょう。

そもそも音楽は、心地よいものです。

それをいかに実現するかが目的です。

ただ単に、美しいメロディーやハーモニーを作るだけでは、目的を達したことにはなりません。作品の中には、色々なことが書かれています。それを再現して作曲家の意図を代弁するのが演奏です。

もちろん作曲家も心地よいものを書こうとしています。いい音と言い換えられます。それを再現するのです。

ここでのいい音については、単に美しいだけの音ではありません。詳しくは私の著「名演奏」の中で述べています。参照してください。

これらのメロディーやハーモニーを美しくするのは、その他のパートや、通常伴奏といわれる物とのアンサンブルです。

無駄な物は書かれていません。中には、響きを歪ませたり流れを邪魔したりするものもあります。それもいい音や美しいメロディーの為にあるのです。それを活かすのも、アンサンブルの目的です。

そこに、作曲家の感情や意図が込められています。それを理解し表現しなくてはならないのです。

指揮者の動きのままに、又メトロノームの様に機械的に音楽を進めていくのでは、これらの表現は不可能です。

指揮者は、この点を上手く進めていくのが仕事です。棒先で奏者をコントロールするではありません。それぞれのアンサンブルをうまく有機的に機能させるのが仕事です。その為には、指揮者も奏者の一人になる必要があります。奏者は全員対等です。それぞれが時にリーダーとなり、時に

異議を唱え、時に同調する。そのやり取りがアンサンブルです。理想的社会の縮図です。

常に全体の調和の為です。

一人は皆のため、皆は一人のため。これを実現させるのがアンサンブルです。

## 2 全体とパート

多くの場合、作曲家はピアノで弾きながら構想を練ります。もちろん、究極的には頭の中で思考したままに楽譜にできます。しかしその原型は、ピアノで弾けるような、コーラスや弦楽4重奏などの4声部の構成です。

すなわち、どのような作品も一人の頭の中で作られた響きであり、完結されているのです。

理解するのは難しいですが、J. S. バッハの「音楽の捧げ物」の6声のリチェルカーレや、7声BWV.1078 14声BWV.1087のカノンまであり、R. シュトラウスの23弦楽器の為の「メタモルフォーゼン」などもあります。

ピアノで弾くには不可能に近いですが、頭の中では想像出来なくありません。それぞれが有機的な関連を持つからです。

その有機的構成は、楽譜上の構成ではないのです。あくまで音響の構成です。ハーモニーです。

これらの様な多声部のポリフォニー音楽では、それぞれの旋律が独立して進んでいくことは誰でも知っています。ですが演奏時には、刻々の響き（ハーモニー）の変化がもたらされているのです。互いに協和したり歪んだりを繰り返すのです。

ゆえに、演奏家はそれを理解しながら演奏することが必要です。それに多くのパート譜は単独の旋律が書かれていますので、聴き合わせることでしか理解できません。

自己主張しようとする、他の音が邪魔になります。

時に、整った響きを作ろうとしても、どこかの音がそれに抵抗をします。その後に全員が整った時のハーモニーは、至福の美しさがあります。

苦悩の後に救われるということでしょうか。人生です。

もちろん、コラールというホモフォニックの音楽も同様です。常に整ったハーモニーではなく濁ったり整ったりを繰り返します。これは、ピアノやオルガンなどの単独の楽器を含めて、すべての演奏で言えることです。

ソロパートと伴奏の組み合わせでの説明が、解り易いかもかもしれません。

主旋律と伴奏があります。作曲では、旋律が作られそれに伴奏が付けられる手順が一般的理解でしょう。

しかしその様に演奏してしまつては、完全な音響の再現になりません。作曲とは逆の思考が必要なのです。

音は必ず基音の上に倍音を伴っています。ゆえに、最も低い音の倍音がその場の響き（ハーモニー）を支配します。

上のパートの音はその倍音であれば協和しますが、違えば歪みます。時に、上の音の音量が相対的に強ければハーモニーの支配が逆転する場合があります。その作用を認識することが必要です。

すなわち、伴奏が支配するハーモニーの世界で、主旋律が同調したり異議を唱えたりするのです。

主旋律に伴奏が従っているのは、横柄な主人に卑屈に従う者の関係でしかありません。封建時代にはそれもよしとされたのかもしれませんが。もうそれは聞き苦しいです。

1789年のフランス革命後急速に現代の音楽が普及してきたのは、この

関係改善の反映かもしれません。

それでも今なお、このような演奏がされているのは、信じられません。このような演奏を強要する指揮者を、ファーストヴァイオリン指揮者と、我々は揶揄しています。

この様な関係を一人でこなすのが、ピアニストやオルガン奏者です。

もし、作曲家が主旋律を他より大きくしたければ、楽譜にそう書いたでしょう。まずそのような物はありません。

例えばW. A.モーツァルトは、*p*や*f*の指示は極めて簡素です。当時の使用楽器はピアノではなくチェンバロ又はパイプオルガンでした。どちらもタッチでは自由な強弱の変化は無理なので、上下の鍵盤で行いました。望めば、旋律は*f*の下段で、伴奏は*p*の上段での指示もできたでしょう。でもこれも全くありません。

もちろん、強弱記号は音量だけでなく表情を表す記号ですので、そのようには使うことはなかったのです。

この事例は、それぞれのパートが同等の価値を有している証拠になるでしょう。それを演奏者が無視をするのは拙速です。というより、偏見といえるでしょう。机上の空論です。

常に同じバランスで鳴った音で、関係を構築してほしいものです。

### 3 個人の技術

さて、全体でのアンサンブルは理論的には理解して頂けたと思います。実際の演奏者は何をすればいいかを具体的に説明していきます。

## 音程

音程について、旋律を美しくするには、ハーモニーしているかいないかの判断が必要です。

これは、常にハーモニーしていたい気持ちが根底にあるので、あえて時に歪ます意思を示すことです。それほど難しくはないでしょう。

ただし、よいハーモニーの為には音律の問題があります。

極力ハーモニーさせるために作られた純正律は、よく知られています。

しかし音楽にはハーモニーを歪める音も必要です。非和声音です。それでいろいろな感情表現を作ります。

歴史上色々な音律が作られましたが、最後に残ったのが平均律です。これは、単純な数学的思考のみで出来上がったものではありません。現実的にとっても実用的なのです。

しかし、この平均律を上手く使うには、正しい音響の知識が必要です。すなわち、楽器や音響空間の、共鳴や残響の影響を考慮する必要があります。

例えばピアノでは、楽器の内部での共鳴を上手く使えば、かなり純正律に近い響きを得られます。各音の音量バランスで出来ます。そこで奏者の力量が出ます。

例えば、完全5度離れたCとGの音を同じ強さで弾きます。正確な調律をしてあれば、ワァ〜ンワァ〜ンと唸りが聞こえます。そこでCだけを少し強めに弾くと、唸りません。長3度のCとEでは、少し唸りが残ります。これは楽器の中での共鳴によって弦同士が協和するように働く為です。物理現象です。

それによってうまく弾けば、平均律や純正律の響きも可能です。ゆえに、ピアノの調律を変えて、平均律と純正律の聞き分けをするのは無意味

です。全て奏者の力量です。素晴らしい奏者は、良い響きを出せます。

いい例があります。

ベートーヴェンピアノソナタ第8番「悲愴」Op. 13 冒頭、ハ短調の主和音を色々な奏者で聴き比べてみてください。

とてもたくさん演奏があります。はっきりといい音とそうでないものに分かれます。

単純なCE♭Gだけで出来ている和音です。それがこんなにも違って聴こえるのです。いいピアニストは、澄んだいいハーモニーがします。それ以外は問題外です。

いい音を目指さない音楽家はいないはずですが、ピアノやホールの良し悪しも関係ありません。アマチュアピアニストでも、この音だけはいいい音で弾ける人がいるかもしれませぬ。他の音もいい音で弾ければ、一流ピアニストです。

ここに作品に対する敬意が現れるのです。楽譜通りに弾いているのに、なぜいけないのかを解決すべきです。

複数で演奏するときには、全員の音に対する同じ意識が必要です。奏者が多くなるほど技量が違い、難しさは増します。

パイプオルガンでは、建物の音響でやはり可能ですが、作曲家の技術が求められます。ペダル鍵盤などで根音を強調する事で、残響を上手く利用することが可能です。

これが不可能なのが、電子楽器です。刻々音を生成するために、他の音との共鳴による影響が無いからです。

アンサンブルができないから、と言い替えられます。

もちろんこれは、他の楽器や編成でも考慮する必要があります。



この様な演奏上の力量以前に、奏者にとって必要な知識は、調性の理解です。もっと単純に、主音の認識と言ってもいいかもしれません。

前述したように、「音は必ず基音の上に倍音を伴っています。ゆえに、最も低い音の倍音がその場の響き（ハーモニー）を支配します」。

その曲の調性を決めるのは、主音です。

これを間違えれば、全て台無しです。

誤った俗説で、「長調第3音は低くとらなくてはならないので、並行短調の第5音も低くしなくてはならない」といったものがあります。長調でも短調でも第5音は、平均律より若干高く主音と完全調和する音程です。

短調や主音への意識が希薄なのが原因でしょう。

この俗説だけでなくとも、実際の演奏で頻繁に起こることがあります。

属音から始まる旋律の時、属音を主音と取り違えば主音の響きは失われます。なぜなら、属音の倍音には主音の音は含まれないからです。計算で簡単に確認できます。

もちろん、第3音から始まれば、もっと大きく違ってしまうことがあります。有名なブラームス交響曲第1番ハ短調Op. 68 第4楽章の、最初ホルン次いでフルートで奏される主題です。

第3音Eから始まり主音Cで終わります。第3音Eを主音と思って始めると、最後のCがずいぶん高くなってしまい、後のトロンボーンのコラールの音程が外れたように聞こえてしまいます。

特にフルート奏者は、この最初のEはとてよく鳴る音ですので、勢い高めにとってしまいがちです。気持ちがいいのです。全体の事を無視してしまうと、後の奏者が迷惑をこうむってしまう典型です。

ここには弦楽器のGCEのハーモニーがありますので、アンサンブルができていれば旋律は最初の音で修正が可能です。旋律の音に弦楽器が合わせ

ることはできません。必要以上に弦楽器の音を小さくしてしまつては、本末転倒の結果になります。そのような演奏も多いです。

**始まりが主音でない旋律は、注意が必要です。**

## テンポ

ここで問題にするのは流れです。

通常テンポはインテンポが正解で、たまにテンポ・ルバートをするごとの様に思っています。1/f 揺らぎの理論を持ち出すまでもなく、心地よい流れは機械的正確さではないことは、誰にでもわかることです。

しかし、流れの感覚は音程よりも不安定です。その為にも、インテンポができる訓練が必要です。

インテンポは、できる能力が必要ですが、あえて感覚に従つた変化（テンポ・ルバート）も必要です。又それをあえて意識してのインテンポもあります。

最もよい例は、ラヴェルのボレロでしょう。

最初から終わりまで、まさにインテンポで、小太鼓(仏 tambour)が一定のリズムを刻みます。しかし、聴衆は最初と終わりで同じとは思わないでしょう。奏者にとっても同じです。

このマジックが、この曲の醍醐味です。

小太鼓奏者は、最小の音量から最大まで、インテンポを守ることを求められます。これはこれで大変な技術です。

すなわち、誰でも大きな音になって興奮すれば早くなってしまうでしょう。最弱にしようとするれば遅くなってしまうでしょう。音量ではなく、遠くから近づいてくる状況と想定すれば上手くいきます。

ポレロのリズムを歌えば、(/は切れ目、| は小節線)

| パン/<sup>①</sup> パカパパン/<sup>②</sup> パカパパン/<sup>③</sup> パン | パン/<sup>④</sup> パカパパン/<sup>⑤</sup> パ  
カパパカパカパ | パン/<sup>⑥</sup>

太文字パンにはアクセントがあります。パカパは3連符、パカパパカパ  
パカパは9連符。

/で切れ目を示したのは、楽譜では1拍毎に符桁で繋げるために、ひと  
まとまりのリズムに採ってしまう恐れがあるからです。楽譜で示さなかつ  
たのもそれが理由です。

そのような間違いをすると、3連符パカパや9連符パカパパカパパカパ  
が失速してしまいます。これらは次のパンに向かうための装飾音符です。  
若干のクレッシェンドやアチェレランドのルバートを含みます。それが緊  
張感や高揚感を生みます。

それをそのままにせず、引き締めるのが/<sup>④</sup>の2つのパン | パン/<sup>④</sup>で  
す。それが2小節毎にあるので、インテンポを維持して徐々に高まりを作  
ることになるのです。

それに対して、旋律は伸びやかな部分にこの連符があり、先を急がせま  
す。逆に、盛り上がった時には旋律が先を急ぎ、この連符が抑制に働いま  
す。

旋律の意のままには行きません。そこに葛藤が生まれ、様々な表情にな  
ります。

この様に基本リズムがインテンポであることにより、色々な表情を作る  
ことができるのです。この関係は、様々な曲で見られます。

この曲の場合、主旋律の奏者がリズムパートに従うように注文すること  
はめったにありません。踊りのステップなので、テンポが狂うことは無い  
と信じているからです。

しかし、他の曲の場合にはしばしば主旋律が主導することを望みます。もし必要なら自由にしてよいとの意味でtempo rubatoなどを作曲家は書き加えます。

主旋律が自由気ままに演奏することを抑制するためや厳格なテンポを維持させるためには、作曲家はトレモロや3連符などを伴奏に用いることがあります。

相対的に、音価の小さい音符ほどテンポは安定します。ゆえに、その場の最も小さい音価のパートがテンポの主導権を持つのが基本です。

言うまでもないのですが、主導権を持つというのは、それぞれの都合ではなく全体を把握して最も適切な判断をすることです。

大概の場合、音価の小さい音符の旋律は、オブリガートや旋律のヴァリエーションですので、ただインテンポを維持するのではなく心地よい流れで演奏することも必要です。それにより心地いいテンポを作り出せます。

反対に、大きな音価やバスなどで長いフレーズを示す場合も、主導権を持つとともに流れを作ることを求められます。それも心地よい音楽のテンポを作ることになります。

この様に、一般の人が思うように主旋律が主体でそれ以外のパートが客体ではなく、むしろ演奏上は主客が反対なのです。

絵画でも、描きたいものと背景は対比を成し、主たるものを際立たせるには背景に対してのバランスが重要になります。むしろその背景にこそ主張があるのです。

音楽でも、主旋律以外で音楽の雰囲気や主張が表現されるのです。もう少し具体的に言えば、ハーモニーや根底に流れるリズムです。

主旋律は、それらに対応するのです。けっして「俺についてこい！」と言うような一方的命令関係ではないのです。

## 4 全体の技術

個人の技術ができていれば全て解決のように思えますが、合奏では役割分担があり、それを知らなくてはなりません。

主旋律と伴奏については、説明しました。ただ音楽はそのような単純な関係だけではありません。とても複雑な、何声部もあるフーガなどもあります。更に、ハーモニーも各音の働きが違います。それらを解説していきます。

### 音のそろえ方

アインザッツというドイツ語を使います。英語ではアタックでしょうか。アインザッツは、挿入するとか賭けるとかの意味があります。ただ単にアタックの様に始める感覚よりも、始まる直前の意識の仕方に意味があります。緊張した一瞬。間合いでしょうか。

斎藤秀雄氏の指揮法で、先入といった技術があり、これは弦楽器での音を出す直前に弓を弦の上に置く動作と同じです。「3～4ト」のトの部分になります。彼がチェロ奏者であったので、そのテクニックを流用したのでしょうか。

とにかくまずはそろって出なければ始まりません。

当然ですがその理由があります。些細なことに思えますが、最初からハーモニーしなくてはいけないからです。とても重要です。

そろわなければハーモニーには聞こえないのです。

例えば、ドミソをそれぞれが出すとしましょう。

そろえばもちろんドミソのハーモニーに聞こえます。もしミだけが少し早く出たとすると、ミ～ソの旋律として聞こえます。

最終的には、ドミソのハーモニーに聞こえるのですが、旋律はミ～ソです。作曲家の意図しない旋律が聞こえてしまうのです。

三者のタイミングがずれると、ソ～ミ～ド、ミ～ソ～ド、ソ～ド～ミなどと聞こえます。

それをド～ミ～ソとあえてずらせてアルペッジョに聞かせることもできます。これはそれなりに効果的な場合があります。又最低音だけを少し前に出して根音を強調するのもいい効果を生むことがあります。

それらの場合は、飛び出す音は拍の前に出します。この効果とは別ですが、歌の場合、子音も拍の前に出します。母音しか、音程感が無いからです。

又指揮者にとって、最も初期に悩む技術です。演奏者にとってはそれほどに思えないのですが、いざアンサンブルになれば問題になります。

そこでそれを解決するテクニックが必要です。

「よ～い・ドン」が答えです。

普段始めるときの、「3～4～ジャン」と何が違うのでしょうか。

「ドン」の前の「・」が無いことです。

これが肝心です。これがアンサンブルの技術になります。先に述べた、指揮法の先入の方法と同じです。

ピアノのアクションも、動きはそのようになっています。鍵盤を押さえた途中で一旦少し抵抗があり、そこを超えた時に打弦します。声でも子音があれば、いったん唇や舌で息の溜めを作ってから発音します。管楽器でのタンギングはこれを模しています。弦楽器も基本は、弓を弦に乗せてから弾き始めます。ピッチカートも弦をひっかけてから離します。

一般には、ブレスや予拍などでの説明もあります。ただこれは、かなりわかりにくい説明になります。

ブレスは前の拍のカウントの仕方ではなく、直前にある「・」の空白の時間を指すものと思った方がいいでしょう。「・」は、若干のストップモーションです。

ただ我々が普段の会話で使っていても気が付かない程度の空白です。

「3~4・」や、「せ~の・」などの掛け声でも「・」があるでしょう。それです。

これは全ての演奏者に必須のテクニックです。しかしうまく説明できなく、あいまいなまま感覚で対処している場合も少なくありません。ぜひしっかり認識してください。もちろん曲の途中でも使えるし、しています。

ただしあまりに頻繁に行えば、演奏に柔軟性が失われます。名指揮者フルトベングラーは、あえてそれをしなかったとも言われています。

又大きな編成では、同時に演奏すれば、両端では発音のずれが生じます。ただ一斉に物理的にそろえるだけでは、良い表現にはなりません。しかしできる技術は必要です。

それをほとんど感じさせないで始める、高度なアンサンブル団体もあります。

歴史に残るアルバン・ベルク弦楽四重奏団の演奏会で、まったく合図もなく一斉に始まった演奏に何度か遭遇しました。長年共に演奏してきた仲間だからできるのかもしれませんが、究極のアンサンブルでしょう。それでも暗黙ながらのインザッツが存在するのでしょうか。気の配り合いでしょうか。

## 流れ

一糸乱れず演奏されることは、大変気持ちのいいことです。しかしそれは表現の一種でしかありません。

複数の演奏者が居るのですから、それぞれに意図や好みもあります。それが一体となって演奏するのですから、それぞれが互いに主張し又譲り合いながら進めていく様子が聴こえるのがアンサンブルです。

それには技術が要ります。ただ、我々は無意識のうちに行っていることでもあります。

数人で街を散策している時、誰かが何かに気を取られて止まれば、他の人たちも何かと思いつまるか歩みを緩めるでしょう。幼児と親の場合はもっと顕著です。親は一定の速さで歩いていますが、子供は先へ行ったり遅くなったりします。

全体には一定に進んでいきますが、その道すがらではいろいろな変化が見られます。その様子が表現されるのです。足並みそろえてパレードもあり、ふざけ合いながら街行くのもあり、親子での散策もあります。

全てが足並みそろえるのでは、堅苦しくなってしまいます。表現が幼くなってしまいます。反対に、無関心に進めばもちろん粗雑になります。

まさに音楽の質を問われるのです。

団体スポーツの高度なフォーメーションを見ている面白みでしょうか。

それをサンサーンスの動物の謝肉祭の第 11 曲ピアニストで、2 台のピアノがユニゾンで音階を一糸乱れず弾くのと、オーケストラの Tutti の和音が対比を成します。いろいろな演奏法があり、2 台のピアノがたどたどしく弾くのが一般的ですが、この易しい音階を完全にそろえるのと、和音がアルペッジョで大人の響きを作ることで、エスプリが完成します。

3 曲目のロバでも 2 台のピアノがユニゾンで、もっと複雑なパッセージ



を弾きますが、これはむしろ指さばきの鮮やかさを際立たせるでしょう。

サンサースのピアニストでは、初心者でも弾けるような音階をただそろえて弾くことの皮肉を感じます。

意図的なズレは、多声部ポリフォニックの音楽での事と思われるでしょうが、むしろ同声部ホモフォニックの音楽でこそ行われています。

非和声音での、掛留音、先取音、倚音がそれになります。

先の二つはハーモニーの動きより遅れたり先に行ったりする音になり、後の倚音は一つのハーモニーの中で遅れて整う音です。それこそ全体の流れとずれることで生まれる表現です。

これらの音の動きが、それぞれの意図をもってずらして書かれているので、その意図を演奏すべきです。

さて、先にずれる流れについて説明をしましたが、整った流れもあります。先の例に挙げた、ラヴェルのボレロの根底に流れる小太鼓によるリズムは典型です。

それ以外にも、作曲家が意図した安定した流れの音楽もあります。それは同じ音や同じ音価の音符が延々と続く音型です。

特に弦楽器で、このような音型は頻繁にあります。これは弦楽器の演奏上の特性にも合ったものです。同じ音価が続くと弓の弾みで一定の流れになります。この様な物理的インテンポは、緊張感をもたらすとともに旋律に足かせをはめる働きがあるのは、ボレロの説明と同じです。

同じ音価が連続しても、旋律では安定した流れは維持しにくいものです。

上行の旋律は駆け上がるようにだんだん速く、下行の旋律は段々治まっていきます。これは自然な心理的作用です。その為実際にそのような流れになり易いのです。又それを逆手にとって、上行で流れを押さえていくとテンションを上げることができ、下行で加速すればジェットコースターのようなスリルを表現できます。

では、実際にテンポを変えるのでしょうか？実は変えなくても流れを表現できます。

確かに、チェンバロやオルガンなどでは実際にテンポを変えて同じ効果を狙います。しかし、他の楽器では音量の変化や音質のスピード感を変えることで表現できます。

最も安易な方法は、音量を変化させることです。上行はクレッシェンドし下行はデクレッシェンドさせます。しかしこの方法は、流れとは違った表情が出てしまいますので要注意です。

しかし、一つの音の伸び方で表現できます。むしろリズムの表情と言い換えても良いです。

動きを進めたり止めたりをも表現できます。

詳細な研究はされていないので、イメージだけの説明になりますが、自然音の典型は減衰していく音です。減衰しなければ、進んでいきます。減衰が多ければ止まっていきます。激しければ物にぶつかったように止まります。

投げた物がたどる軌跡の放物線を想像してもらえれば解ると思います。

ピアノや打楽器では、弦や皮に少しでも長く力を与え続ける様にすれば進みますが、ぶつけると減衰が激しくなり止まります。

声や弦楽器などでのビブラートもこのテクニックです。のこぎり波の様にすれば、進みます。サイン波のようであれば、フラフラ揺れてしまいます。

持続音のある楽器では、音の出だしの勢いをしばらく保つと進んでいきますが、音をぶつけたように発音すると杭打つように止まります。（マルテラート martellato の語源）

もちろんこのような表現は、一つの音だけではなく、いくつかの音のまとまりでもできます。

又一个のフレーズの表現も、動いて治まる一連の流れの変化です。その動く時にアナクルーズ（Anacrouse）、治まる時にデジナンス（Désinence）の用語が使われるのもこのためです。

これらのテクニックを使えば、物理的なテンポは一定でも自然な流れが表現できます。そして、複数のパートが同時に演奏しても、混乱なくアンサンブルができます。

あえてインテンポを強調する表現の例を挙げます。

これまでの説明は、音楽の流れが心地よく進んでいくための物でした。しかし心地よくない表現もあります。

とても悲しい音楽の時、オペラなどでしばしば使われるのが行進曲です。民族や風習などで一様に同調できるものではありませんが、悲しみをこらえる表情を表現できるのでしょう。

行進曲の様な一定のテンポを安定して続けるときには、緊張感が増していきます。これを維持するにはかなりの自制心が必要になります。それが悲しみの表現となるのでしょうか。

私は、音楽はネガティブな表現は出来ないと思っています。

絶望のシーンをベートーヴェンは序曲エグモントの最終部前にギロチンを模したといわれる *f* の C-G 下行の音型を使いましたが、効果は無いように思えます。

チャイコフスキー交響曲第6番「悲愴」第4楽章の絶望の表情の旋律でも、誰もが絶望と思わないものです。あるCMの音楽にここが使われ、俳優が「しあわせだな〜！」という台詞が流れました。この曲を知る者にとっては、製作者の見識を疑うものですが、「悲愴」という表題を知らない人にとっては幸せを感じるものかもしれません。むしろその方が純粋な受け取り方の様にさえ思います。すなわち彼は悲愴な状態で最も幸せなことを思えたのかもしれないし、その可能性を私は信じます。幸せな表現であればあるほど悲しみの浄化を表現できるように思います。

同じくチャイコフスキーの幻想序曲「ロメオとジュリエット」の最終部は怒りの強音で悲しみの表現を狙ったのでしょう。これは戯曲を題材にしているので、若干の芝居があったところもあるのでしょう。乾いた悲しさです。

## アゴーギク

先の**流れ**では、楽譜には書かれていない変化について述べました。ここでは、作曲家が記述したり付け加えたりするテンポの変化について述べます。

rit. accel. allargand calando tempo rubato等と、ad libitum a piacere等があります。

前者は一定の変化の物、後者は奏者の自由での意味の物です。

大きな違いは、前者は奏者が一斉に行うもので、後者はソリストなど特定の者が行うものです。ここでは、前者のみ解説します。

先に述べたように、実際のテンポを変化させなくても流れを変化させることは可能ですが、限界もあります。ゆえにそのような場合にこのアゴーギクの指示が書かれます。

反対に言えば、書かれていない時には極力インテンポのままで、流れのみ穏やかにしたり前進したりするべきです。ただ、終わる時やフェルマータの前では若干の変更は許されるでしょう。

一番問題になるのは、テンポ・ルバートです。

イタリア語の直訳では、「盗まれた時間」です。すなわち、どこかで時間を費やせばそれをどこかで解消するとの意味です。つまり、一つのフレーズの中で急ぐ部分と落ち着く部分があるということです。そして全体としてはインテンポで進むのです。

大きな単位で進んでいくパートはそのまま、細かく動くパートは単位時間の中では伸び縮みが許される演奏方法です。この時大きな単位のパートまで共に変化させると、全体の流れが不安定になってしまいます。

解り易い例が、ワルツです。

3拍子の前半で減速があり、後半で加速があります。ですので、前半が2拍になり後半が1拍になるのです。かなりの変化です。

ゆえに、合わせて3拍子になります。3拍がそれぞれに変化するように思うと違った流れになります。このワルツにおける1小節の3拍は意外に物理的均等です。それをルバートさせると陳腐なワルツになってしまいます。

その変化がとんでもなく大きいと、ウイナワルツになります。

もちろん複合拍子も、全てそれと同じです。

蛇足ですが、ワルツ及び複合拍子のリズムについて説明します。

我々は、常に均等であることが正しいと思っていますが、これらのリズムは不均等であることが基本です。

自然界にはまったくの直線が無いのと同じく、均等であることはほとんどありません。それらは人工的なものです。ゆえに音楽でも同様です。

3拍子 6拍子 9拍子や 12拍子すべての単位は3拍の基本リズムで出来ていますが、本来は2:1の不均等な2拍子です。

振り子の運動スイングを横から見た動きです。2拍で上がり1拍で降りてきます。合わせて3拍を基本単位にしたものです。

メヌエットのリズムは、2拍歩いて次の準備に1拍使う3拍です。スイングではないですが、結果スイングと同じになります。

もちろん、常に2:1ではなく、時折シンコペーションの1:2になります。もっとまれに、1:1:1になり流れが落ち着いていきます。

ですので、均等1:1:1にすれば常に動きが制約された表情になってしまいます。その為に通常1拍目にアクセントを付ける説明をしていると思われます。しかし、1拍目が強調されて伸びてしまい、不自然な3拍子になってしまいます。

ウイナワルツは特別なリズムに感じますが、意外にとっても均等な3拍です。エドワード・シュトラウスも、「インテンポです」と言ったといわれています。

詳細にこの3拍の関係を見ていきます。

スイングでは、真ん中の最下点を起点に、減速しながら2拍で最高点に向かい、最高点で瞬間静止し、加速しながら1拍で最下点へ向かいます。

穏やかなスイングの場合、上昇するときの2拍目の点は、1拍目と3拍目の点のほぼ中間点にあります。しかし、スイングが激しくなると、最高点が高くなるにつれて、2拍目の点は、1拍目寄りになっていくように思うのです。

別の言い方をすれば、スウィングのスピードが上がれば、1拍目から2拍目までの時間が2拍目から3拍目までの時間より短く感じるのです。

1スウィングの時間は同じですので、この1拍目と2拍目の時間は同じです。違うのは距離、言い換えればスピードの変化の比率です。関数的に変化します。すなわちこの2拍はいつも同じなのです。これこそがテンポ・ルバートと言えるでしょう。

元来は、馬のギャロップの様子なのでしょう。ワルツも複合拍子の音楽も同じです。

ウイナワルツの特徴がもう一つあります。それもテンポ・ルバートです。

各拍については、テンポ・ルバートでの説明は普段されませんが、作品の中でのアゴーギクのとて大きなテンポ・ルバートをする時があります。2小節単位、4小節単位、もっと大きな単位のものまで各種あります。

それがこのウイナワルツの特徴でもあり、その後それが広く各地に知れ渡ったので、以後の作曲家の作品でしばしば取り入れられることになりました。リスト、ショパン、ブラームスも多用しています。又各地の独自のニュアンスを持つ踊りのリズムも自由に取り入れられたのもこのテンポ・ルバートの影響でしょう。

これらのリズムは楽譜上では厳密に書かれていないので、読み取る必要があります。

前出のボレロのリズムでも、パン<sup>①</sup>パカパン<sup>②</sup>のパカパの部分は、16分音符の3連符に書かれています。実際にはかなりつまった装飾音符の様になります。最初のパン/を付点8分音符にして、パカパを32分音符の3連符にしてしまっは、やはりニュアンスが違ってしまいます。現地のボレロを見ないと理解しにくいのですが、想像できなくもありません。やは

り自然な身体の動きなのでしょう。自然な物理現象と言ってもいいでしょう。

我々の身の回りにある物理現象を音で表現したのが音楽なのですから。

これらのアゴーギクの変化が、一斉にそろって演奏されるのはとてもスリリングかつ楽しいものです。その最たる例は、シュトラウス兄弟によるピッチカートポルカでしょう。

かなりの人数で一瞬に音を出す奏法のピッチカートで、早くなったり遅くなったりするのですから、奏者の緊張は大変なものです。聴く方は楽しいですが、演奏は至難の業です。そこが面白いのです。最後のアコードをアルペジヨで弾く場合がありますが、そこで緊張が解かれるのはとても爽快です。

これを独奏ピアノで弾くのでは面白みが分かりません。アンサンブルの醍醐味です。

## 5 演奏例

演奏例に、ヨハン・シュトラウスの喜歌劇「こうもり」序曲 J. Strauss II Die Fledermaus Overture Op. 367 を取り上げます。

この曲の中には、これまで述べたいろいろなアンサンブルの問題がある名曲です。それを解説します。

最終的には指揮者の理解力ですが、奏者のアンサンブル能力に大いに依存します。ゆえに奏者も十分にその点を理解しておく必要があります。

### 第1小節～ *Allegro vivace*

まずは、始め方が問題です。



印象的な冒頭の3つの音をいかに始めるかです。

意外に難しいのがここです。単に3つ音を出そうとするだけでは、この曲のイメージに合いません。3つを一気に演奏します。

詳しく見ると、管楽器とTimp. Vc. Cb.は4分音符3つですが、Vl.とVla.は3つ目の音が付点4分音符になっています。ここで判るのは、このモチーフで解決するのではなくさらに先へ進んでいく勢いを出さなくてはいけないことです。

さらにその前に検討しなくてはならないのがテンポです。

この最初の4分音符とその後の8分音符でテンポを決定したいのですが、その後8分音符の3連符が出てきます。その為にもし過度に速く成ってしまうと、この3連符が十分な響きを出すことができません。

どの様なテンポでもそれを演奏できるのが上手い奏者などと言うのは、思慮が足りないでしょう。ですので、この3連符の上手くいく精いっぱいテンポを設定すべきです。

そうすると、実はこの最初の4分音符はあまりマルカートが過ぎても長すぎても間延びがします。長くてもスピード感のある音が望まれます。

ベートーヴェンの運命のモチーフとこの冒頭は、共に奏者にとってはなかなか悩ましいものです。はっきりと力量が現れます。

### 13小節～ Allegretto

Fig. Vla.のメゾ・スタッカート表情がテンポを決めます。静かで穏やかな背景です。そこへ急がせるような、アクセントのついたスラーのOb.が入ってきます。両者の葛藤が必要です。

19小節から、メゾ・スタッカートの束縛が取れ、Vc.のpizz.でわくわく感を持って前進します。それが過度にならないようにしているのが、27小節からのVl. II以下の8分音符の連続です。それを保って、33小節での

冒頭の再現になります。

VI.の上行の分散和音でテンポが過度にならないようにして、39小節で、限界いっぱいの3連符で楽しさを。そこに突然時を告げる鐘が鳴ります。

#### 41小節～ Lento

41～46小節は、無機質な6時の鐘と、それに反応するTr.とTrb.の対照的な表情です。コード進行Em7-EM7-Am+D-C#m7-Em9-DM9-EM7が、本編の鐘を数えて慌てていく様を描写しています。このコードの小節ごとの変化は、芝居上で重要な出来事なので、その意味が求められます。その為には、Trb. IIIのD-D-D-E-E-Eの根音の動きに注意が必要です。

本編ではこれを機に大騒ぎになるところですが、ここでは、穏やかな情景に戻ります。

#### 47小節～ Allegretto

47小節からの、Vla.のBとDの16分音符の連続が人のざわめきを表現しつつ、穏やかさを作ります。

鐘のEの余韻を感じさせるEGH和音のFg. Vc.の分散和音でウキウキ感を出しますが、さらに華やかにする旋律のBとDがこの和音の音でないことは重要です。

#### 69小節～ Allegretto

82小節後半に、通常行われる若干のテンポの変化があります。ここではテンポ・ルバートではなく軽いrit.で、人々の会釈でしょう。同じ旋律ですが、90小節ではしません。二度ではくどくなります。

## 122 小節～ Tempo di Valse

さて、まさにこの作品の中核となり、最もウイーンの雰囲気醸し出すのが、このワルツです。

ウイナワルツのエッセンスが詰まっています。

繰り返しになりますが、ワルツの基本を整理します。

基本各拍はインテンポ。リズムは 2:1、スイングの 3 拍子。

たまに、シンコペーションとして 1:2 の符割がある。

もっとたまに、1:1:1 の均等符割がある。

またそれぞれのパターンを強調するルバートがある。

又、あえてしない。

この序曲でのワルツは、あえて強調しないところから始まります。

本来は、3 拍子の音楽ですが、2 拍子のパターンが聴こえます。これは、ヘミオラと言われます。あえて 2 拍子に書かないのは、2 拍目から始まる時のシンコペーションの表情が大切だからです。そこに前へと進んでいく推進力が生まれます。2 拍子に書くとそれが出ません。

ここがウイーンの粋なところでしょうか。

それを際立たせるために、126 小節に入る前に楽譜にない一瞬の間の G. P. を入れる演奏が慣例化されています。

この間がアンサンブルの真骨頂です。もちろん全く楽譜通りでも上手くできます。しかし、奏者たちと指揮者のアンサンブルの力量を測れるところでもあります。

この意図は、その後の弦楽器の旋律をいかに良く鳴らせるかです。その目的があいまいだと、とってつけたようになってしまいます。

この旋律の勢いと 128 小節の 2 拍目 3 拍目のルバートです。気持ち良いスイング感を出したいです。

132~133 小節のエコーの *p* は、されないことも多いです。

アンサンブルの問題点は、128 小節の 2 拍目の長さです。

3 拍目と 129 小節 1 拍目には *>* がついています。ただし、Cl. Cor. Tamb. にはありません。

この意味を読み解くと、126~127 小節の 8 分音符の連続からのスイングの揺れ幅が拡大し、128 小節前半で最も激しくなり、その後最上点で一旦無重力状態ができます。そして急激な加速で、テンポを回復させます。

これは、*rit.* や *accel.* のアゴーギク記号では十分な指示ができません。

といっても、決してウイーン人にしかできない独特の物でもありません。自然な物理運動を模したに過ぎないのです。

ただとてもデリケートな変化ですので、全員の感覚のすり合わせは必要なところです。まさにアンサンブルの妙です。

131 小節や 133 小節 136 小節など、何度も 182 小節までこのリズムが繰り返されます。その都度このルバートは変化します。

## 166 小節～

それらの中で、166 小節の最初で、立て直しを図り再度激しいスイングが始まります。

ここでは、最上点は無重力状態ではなく、激しく動き出す前の準備の静止でしょう。ここにスイングが見えると、次への展開が不明瞭になってしまいます。ここに Cor. Trb. Vln. II Vla. Cb. が無いことから、裏付けられません。

## 181 小節～ Allegro

ここは 201 小節からのAndanteまでの移行部です。

最後のFg.のフェルマータですが、オノマトペの「シーン」が最適でしょう。この部分は、フェルマータなしの拍分の長さがふさわしく思えます。長すぎると間延びします。

## 201 小節～ Andante

Ob.の旋律はとても自由にしたいのですが、Cl.が分散和音で束縛をします。

しかし 209 小節からは、Cl.とVc.は同じ旋律ながらむしろVln.の大袈裟な溜息のような旋律に翻弄されます。無視してインテンポで進むとこの面白みが無くなってしまいます。

Vln. Vla. の 1 拍目裏の>の付いた倚音と 2 拍目の 2 つの 8 分音符は、場違いなほどの愛情表現ですので、少し伸びてもたっぷりと鳴らして、その後の 3 つのスタッカートの付いた 8 分音符はそっけなくインテンポがふさわしいでしょう。その繰り返しです。

ゆえに、Cl.とVc.はそれに翻弄されていた方がいいのでしょうか。ただし、3 拍目裏のアウトタクトからはテンポを戻す意志が見える方がよりの状況を際立たせます。

そして両者の和解は、214 小節の共に奏する下行の音階からです。

まさに両者のシチュエーションに沿ったアンサンブルが必要です。

その後、Ob.も 219 小節と 221 小節 1 拍目で、16 分音符の音階の最初に少しテヌートを定石通り付けると、その前の大袈裟な表情を補うことになります。それが、222 小節 1 拍目の大袈裟な跳躍や、223 小節 1 拍目の 4 分音符と 2 拍目の 8 分音符の倚音のように見せた動き、224 小節以後の付点 8 分音符の繰り返し等で、わざとらしいあきらめを演出できます。

前後しますが、217小節のHr.の8分音符からは、テンポを回復し、その後への橋渡しをします。

## 227小節～ **Allegro moderato**

ここにはAllegro moderatoの記述がありますが、習慣的にその前のテンポを続けて、229小節から小節ごとにテンポを速めて233小節に記述のテンポにします。

単にアチェレランドで徐々にテンポを上げるより、小節ごとに段階的にテンポを上げる方が踊りのしぐさを想像できます。

## 272小節～

この後の275小節と277小節にあるG. P.へは、テンポを緩めない様にします。

278小節と279小節のCl.とFg.は「シーン！」のオノマトペです。

## 280小節～ **Tempo ritenuto**

最初は、74小節の始まりと同じです。

最初からインテンポで始めます。ここで、228小節と同じように初め遅くしてテンポを速めていく方法だと、やぼったくなりテンポが不安定になります。又前と同じである印象が無くなります。

前に出てきたものは、同じようにすることで繰り返しであることが分かるのです。

288小節のルバートも82小節と同じようにします。

310小節からは、ワルツに入っていく展開が前回と違うので、テンポを上げる演奏もありますが、ここは楽譜の記載通りa tempoでインテンポの方が期待値は上がると思います。

以後 351 小節までは、前のワルツの部分と同様です。

### 351 小節～ Allegro moderato

ここからの 6 小節は、冒頭の再現へのブリッジ部分です。

2つの 16 分音符と 8 分音符のリズムは、何度も出てきます。冒頭の 3 連符と 4 分音符と同様のニュアンスを持つのですが、3 連符での目いっぱいと同じに思うと、速すぎてしまうことになります。少し慌てた印象のパッセージですので効果的ではありますが、次の小節のVln.での分散和音を思うと抑制が必要です。若干つまった 16 分音符はルバートとして、テンポは速くしない方が推進力を得られる表現になります。

### 371～372 小節

ここの 2 小節の 8 分音符で、楽譜には記されていない急激な減速を行います。228 小節からの再現の為です。

厳密には、371 小節 1 拍目裏から 372 小節 2 拍目までで *molt rit.* をします。2 拍目裏は次のアウフタクトです。

### 373 小節～

急速な減速の結果、ほぼ止まったようになったところから始めることになります。

意味としてはこのテンポに成る様にテンポ変化をさせるのですが、前後の音楽的なアンサンブルとして、急ブレーキをかけて、改めて一步一步跳っていき動きを出したく思います。

テンポだけで考えると、373 小節の最初の付点 8 分音符と 16 分音符のリズムでは穏やかな進み方になるのですが、ここでは複付点 8 分音符と 32 分音符の様なリズムにします。重い蒸気機関車の動き出しの様子を想

像すればわかると思います。

その複付点 8 分音符後の 32 分音符と次の音符の表情で、加速します。

このようなテンポ変化は、考えると難しいのですが、実際のアンサンブルではほとんど問題なく行えます。イメージしやすいからでしょう。

### 381 小節～

ここまででテンポが安定してくるのですが、ここでは次の *Più vivo* からコーダへ向かっての勢いが必要になってきます。

### 388 小節～ *Più vivo*

ここからはコーダになっていきます。

コーダのハイライトは、404～411 小節の Fl. Pic. Ob. Vln. による 16 分音符のユニゾンです。

ここでの鮮やかな印象を与える為に、388～403 小節で準備をします。

前半 4 小節で加速を意識づけ、5～6 小節で一旦惰性を見せ、安定した 2 小節の 16 分音符の助走をします。これを二度繰り返します。

この最後のハイライトは、本編への大事な要素を含みます。

ただの娯楽ではなく、深い意味合いを含めますというメッセージです。

以上が、この序曲のアンサンブルの説明です。



## おわりに

アンサンブルは、たくさん言葉を使っても十分に説明することはとても難しいです。

かつての名演奏家にあっても、素晴らしいアンサンブルをしているとは限らないのです。素晴らしいアンサンブルは、共に演奏するプレーヤーも同じアンサンブル能力や価値観が無ければ実現しません。

歴史的なアンサンブルといわれるカザルス・トリオも、3人の力量がそろっての名演奏です。

その演奏の解説に取り組んでみましたが、刻々の心情を描くととても膨大な量になってしまいそうでした。一瞬一瞬のやり取りすべての説明が必要になってしまうのです。短い曲でも一冊の本が書けるような気がします。

はたして、それを読んでいただいても、真価が伝わるかどうか疑問に思いました。

確かに、そのやり取りはアンサンブルとしての神髄であり、後世の演奏家も其処に気づいて習ってほしくは思うのですが、「百聞は一見に如かず」といわれるように、説明を加えるより演奏を何度も聴く方が得策のように思えます。

天才たちの曲芸と思わず、名手のテクニックとして詳細を聴きとれば、きっと自身の演奏にも役に立つと思います。

ゆえに、解説は断念しました。しかし、ヒントはたくさんここに書きました。これをガイドにもう一度名アンサンブルを聴き直してみてください。

SP時代の名演奏についての書物「名演奏」と、その他音楽関連図書や音源もありますのでご参照下さい。

<http://www.nkb-ga.com/book.html>

ここで取り上げた諸問題は、複数奏者での演奏のみならず単独の演奏でも必ず必要な知識です。

しっかり身に着けて頂きたいと思います。

皆様の良い演奏に寄与できれば幸いです。

最後に、校正や英訳にご尽力いただいた北川啓微様に御礼を申し上げます。

北村憲昭