

北村憲昭 著

「指揮者の音楽の技術」

NKB

指揮者の音楽の技術

(指導者としての)

目次

- [1. 指揮者の役割](#) 2 ページ
- [2. 楽曲の分析](#) 4 ページ
- [3. 楽曲の表現](#) 7 ページ
- ※参考 [\(音楽への現象学の応用\)](#) 13 ページ
- [4. 指揮のテクニック](#) 15 ページ

1. 指揮者の役割

今述べる指揮者とは、普段一般に思われている指揮者とは、少し意味が違います。なぜなら指揮者は、トレーナーでありリーダーであるからです。又それだけでなく、指揮者本来の仕事としても8割方は練習にあります。如何に練習ができるかが、その指揮者の技量と言っても差し支えありません。

一般には舞台上の姿しか見えませんのでその身振りだけが注目されますが、それは本当の意味での指揮法の一部でしかありません。練習の方法を学ぶには長い時間をかけ、音楽の勉強やいろいろな経験が要ります。

今ここでは、最低限知っておかなければならない知識とバトンテクニックだけしか解説できません。音楽の勉強は、常に怠らず続けて下さい。

皆さんが思われる指揮者とは、カラヤンやバーンスタインなどでしょう。しかし、今皆さんが見よう見まねで彼等に近づこうとしても、それはピアノを触ったことの無い人がいきなりチャイコフスキーのピアノコンチ

ェルトを弾こうとするのと同じ事です。指揮をするには、楽器演奏や歌を唄うのと同じだけの経験と練習が要ります。

あなたの前に居る人達の経験は、あなたの指揮の経験と比べていかがですか？

では指揮の勉強をしましょう。

指揮者とはどのような役割を果たせばよいのでしょうか？

自分で楽器を練習するときのことを考えてください。

まず、何の音をどの様に出そうかと頭で考え、音を出します。

そして、出した音を耳で聞き、良い音だったかを考えます。

もしも良くなかった場合は、どの様に出そうか、又は、うまく出すにはどのような練習をしようかを考えるでしょう。

このプロセスを置き換えればよいのです。楽器を合奏団や合唱団に、頭を指揮者にすればよいわけです。

ただし、とても大事なことが有ります。頭になる事が、指示を与えるだけの軍隊の指揮官の様には思わない事です。あくまで自分自身が練習をする時のように思っていることが大切です。

この様に思っている事は、たとえプロの大指揮者であってもかわりありません。そして、出てくる音楽は、その演奏団体の実力とは関係ないとは言わないまでも、前に立っている指揮者の能力がそのまま現れます。それは、体験指揮者でもカラヤンでも全く同じです。

全て自分自身の音楽の力そのものです。

かつて、有名な指揮者に、「世の中に良いオーケストラ悪いオーケストラというものはない、有るのは良い指揮者か悪い指揮者かだけだ」という言葉があります。全くそのとおりでしょう。

後で指揮法の基礎にふれますが、その様な知識が無くても立派な指揮者がいることも事実です。

大事なことはあなたの音楽の力です。

もしも、目の前の奏者がとてもひどい音を出したとしましょう。それもあなたの音です、力です。

本当です。

2. 楽曲の分析

楽譜は、音楽を作るための設計図です。そこに何が書かれているかを読み取る事から出発します。

楽曲の分析には、目的により二つの見方があります。

一つは、作曲家的な見方（楽曲の構造を知ることに目的があります）。

もう一つは、演奏家的な見方です。

今からは後者の見方について説明します。

一般に楽曲の分析と言いますと、前者です。すなわち楽曲の形式を調べ、調性を考え和音の展開を調べ、どこにどの様に作曲家の意図が表れているのかを探る事を言います。

しかし、今からその楽曲を演奏しようとする時には、少し違った方向からの分析が必要です。一番違う点は、演奏者がその楽曲に共感を呼び起こす為のアプローチだと言う事です。

少し乱暴な言い方をすれば、形式や和音の構造などは知らなくても、自分自身で作った曲のように自然に感じられればそれで十分です。ただしその様に思えるという事は、作曲家と同じ知識や感性があるはずで

それでは、具体的に順を追って考えていきましょう。

1. どの様な種類の音楽かを考える。(分類)

A. 踊りの音楽

ワルツ、ポルカ等ステップの有る音楽、行進曲も入ります。

B. 歌の音楽

広く言えば全ての音楽が含まれてしまいますが、ここでは旋律とその伴奏とで出来ている音楽ぐらいに考えてください。

C. 抽象的な意味を持つ音楽

その時の雰囲気や気持ちを表した音楽。

全ての音楽は、いずれかに分類できるでしょう。もちろん、1曲の中でもそれぞれの音楽が順々に現れたり、同時に進行する曲もあるでしょう。

2. 旋律を考える。(整理)

どのパートにも、いつでも、音があれば全て旋律があると思って良いでしょう。

A. 旋律のまとまりを考える。

普通は、二つ以上の音から成っています。たまにエグモント序曲の頭のようにドーンと一発という場合もありますが、例外と思っていいでしょう。

B. 旋律の意味や性格を考える。

例えば、この部分はファンファーレだとか、歌の部分だとか、前に有った旋律の一部分あるいは、その変化したものだとか。

C. フレージングを考える。

A. 旋律のまとまりを考える。のまとまりよりももっと細かく、出来れば文章で言えば文節（単語＋助詞）に当る部分まで区切って考えましょう。

間違えやすいのは、小節線や拍に惑わされる事と、符桁によって繋げられてしまい分かりにくい事などです。

又、バスの旋律などは、間に休止符が入っている場合もあります。

この作業は、後で述べる音程やリズムにも大きく影響しますので、しっかり解っておく必要があります。

3. ストーリーを理解する。(旋律相互の関係)

わが師山田一雄氏が、「音楽は、落語だよ」と、言われたことがあります。すなわち、

右を向いて 「おい、クマさん」

左を向いて 「なんだい、ハッツァン」

と、一人でいろいろなキャラクターを演じなければいけないという事でしょう。

又音楽を習うときに良く言われることに「問いと答え」という言葉があります。また例えば、ソナタ形式を起承転結で説明できてしまいます。

このように、音楽はいくつかのキャラクター（旋律）がお互いに影響し合いながらストーリーを展開していくのです。

一度、それぞれの旋律に具体的な登場人物を当てはめて、ストーリーを作ってみてください。もちろん、交響曲の中には抽象的に論理を展開して行く音楽もありますが、ほとんどの曲は、かなり具体的なストーリーが作れます。

以上が、演奏上必要な楽曲の分析です。勿論和声の展開や楽式的な分析も役立つのですが、分析するだけでなく共感を得る理解が必要でしょう。又、ここまでの作業を机の上だけでなく、音にしながら考えていくべきでしょう。そして、指揮者の仕事としてだけでなく全員がするべきでしょう。

3. 音楽の表現

ある有名な歌謡曲作曲家が、歌の指導をしていたとき、「我々作曲家は点を作っていく、その点を繋ぐ線を作るのが歌手だ」と、話されていました。名言だと思います。

すなわち、楽譜に書かれた音符を、音に移し替えるだけでは、表現したとは言えないということです。

しかし、まずは正確に音にできなければ、表現にまで至らないではないかと、皆さんは思われるでしょう。この正確にというところが問題です。

又、「いそがばまわれ」という言葉をご存じでしょう。外国語を話すとき、意味も分からず話すより、内容や意味をしっかりと分かっているときのほうが、ずっと分かり易く話せるでしょう。

知識

ここで、皆さんが正確な演奏をしようとして意外に間違い易い点を、いくつか示しましょう。

1. 正確な音程（ピッチ）

音程は、常に相対的に決まるものです。決してオルガンやピアノの平均律の音が正しいと思っはけません。自分の耳で美しく響く音を探さなくてはなりません。

2. 美しい和音（音色、バランス、ピッチ）

はり音程の問題も含みますが、**1. 正確な音程（ピッチ）**の観点だけでなく、ハーモニーしない音もあることを知っておくことです。非和声音と言います。

ただし、現代の作品には、9th や 13th のように特別な美しく響かさなければならぬ和音もあります。

今出す音がいったいどちらかを考えます。

先に述べたように、常にピッチの基準とする音である最低音（主音）を聞き、そこから自分の音程を導き出します。

又、和音はある一瞬だけに有るのでは無く、しばらく、時によっては数小節にわたって、支配しているものです。

3. ハッキリとした音（音形）

一番自然な音は、打楽器やピアノのようにパッと始まり響きの残る音です。

しかし **2-2-C. フレージングを考える。** の所で述べた様に、旋律の音は、単独では存在せず、必ず二つ以上で出来ているので、言葉のイントネーションの様な複数の音符で一つの音型を持たなければいけません。

又、皆さんの演奏される殆どの曲は欧米の作品ですので、第一シラブルにアクセントが有るイントネーションは稀です。単語では有りますが、冠詞を伴っています。（ラテン語、チェコ語、ロシア語などには日本語の様に冠詞はありません。）

4. 正確なリズム（テンポ）

リズムとテンポ、この二つの問題は、決して分けては考えられません。どちらも音の動き、流れの表情です。

正確なテンポでと思うと判で押したようなリズムになり、又良いリズムを出そうとするとテンポが変わったりします。この様な経験はだれしもすることですが、そこが問題です。

まずはテンポ。

テンポと拍を混同していませんか。

テンポは音楽の流れを言います。拍子あるいは拍は単に楽譜上の目盛りです。先に述べた様に、楽譜は設計図です。また、グラフと考えてもいいでしょう。縦軸にピッチ横軸に時間を取ったグラフです。その横軸の目盛りが拍や拍子です。

自分のまわりに有る物を見てください。目盛りが打って有るものは、定

規だけでしょう。音楽に目盛りを見せる必要は有りません。目盛りは最初に楽譜を見たとき、何が書かれているかを正確に読み取るためのガイドです。

テンポの設定は、その曲の最初に出てくる印象的な旋律がスムーズに流れるテンポで決めましょう。最小の音価の人達が上手く演奏できるテンポであることも必要です。

リズムは、旋律だと考えてください。イントネーションと言っても良いでしょう。

音楽は言葉です。フレーズも単語もあります。

テンポの指示

(ここでの記述は、エビデンスのないものが殆どですので、今後の研究を期待しています。しかし、私の経験や納得できる説も有りますのでそれをここに記しておきます。)

楽譜にテンポの指示が書かれている場合、書かれていない場合と色々ありますが、どちらにも注意が必要です。

M.M. (メトロノーム) 数字が最も確実な様に思いますが、これも鵜呑みには出来ません。時計の精度も初期は今とは比べ物になりません。もちろん秒針もなかったでしょう。

初期に使ったので有名なベートーヴェンの事例にしても、どう見ても少し速いです。

当時のテンポの基準が脈拍であったのですが、1分間の測定が不確かなため、エマニュエル・バッハは、1分間で 80 としていますが、後にアーノルド・ドルメッチは現在の認識の 72 と言っています。

すなわち当時は1割ほど速かったことになります。ベートーヴェンの記述も、1割割り引けば、ほぼ納得のテンポになります。

それ以前の作曲家は、拍子の1拍の単位で、示そうとしています。すなわち、分母の数値が大きいほど遅く、小さいほど速いのです。

又、アラ・ブレーヴェ記号ですが、これも特定のテンポを指示しています。2分音符単位で、ほぼアンダンテで宗教的雰囲気を持っています。

この記号も一説ですが、キリスト教の神の丸とキリストの十字架のシンボルの変形といわれています。3/2の丸と横棒を除いた縦の線を組み合わせ合わせた物で、不完全な人間を表わすとの説です。なんとなくそのような清らかな雰囲気を持った作品が多いのも事実です。

指示のない物には少しは参考になると思います。

5. 音量（ダイナミック）

p や *f* 等は、書かれている所によりその意味が違ってきます。

- ・そのあたりの音楽の雰囲気を意味するとき。
- ・旋律間のバランスを指示しているとき。
- ・フレーズの始まりや頂点をも示しています。

又、*cresc. dim.* が書かれていなくても、抑揚は常に有ります。わざわざ書かれている時は、特別に強調する時かわざと逆の表現をして欲しい場合だと思ってください。> や *sf.* もそれを補うために使っています。

しかし *cresc. dim.* が表情を付ける事とは思わないで下さい。意味が違います。

6. いろいろな記号

それぞれその場や書かれた時代によって、作曲家の意図を考えなくてはなりませんが、本来の意味も良く知っておいて下さい。

例えば、フェルマータは、イタリアではバス停のしるしです。即ち、「止まれ」という意味です。けっして「ほどよく伸ばせ」ではありません。

出版された楽譜も、その編集者が書きこんだ物（特に W. A. MOZART の楽譜）や誤って書き写された物も有るので注意が必要です。最近では「原典版」と言われる作曲家の記述を正確に再現しようとした楽譜も出版されて来ています。しかし、その中にも疑問のある書き込みがあります。

日常の練習

以上のような点を考えると、日頃から常に気を付け、磨いておかなければならないことが見えてきます。

* 音程感覚を養う

あくまで美しい響きが基準です。その基準から平均律の音がどれだけ変化しているのかを考えてください。

* テンポ感を養う

言うまでもなく、同じテンポをキープ出来る感覚を身に付けましょう。音程感以上に感覚が不安定で、感情に左右されやすい物です。

* 楽典の正しい知識を持つ

これは知識ですが、その他は感覚的な問題です。

それゆえに日頃からこれらの点に注意を払っておくことにより、その団体の個性、サウンドに成るわけです。

さあ、やっとならこれで表現についての話しに入れます。

いままで述べてきたような正確な演奏が基に成ることは、すでにおわかりでしょう。

機械の様に演奏することも、技術を磨く良い練習の一つです。

音楽の表現は、動き（テンポ、リズム、イントネーション）を表現することです。いかに動くか、勢い、スピード、方向等いろいろなニュアンスを持っています。

同じ1秒（1拍とは限りません。半拍 2拍 3拍 4拍・・・）音を伸ばしても、速い動き、遅い動き、重い動き、軽い動き、立ち止まっている場合もあるでしょう。

残念ながら楽譜には、具体的に指示はされていません。速度標語もその曲の全体の大雑把な意味しか指定していません。又、個々に付けられた記号、*sf*・、*—*、*>*等もその場に応じていろいろな違ったニュアンスが必要です。

楽譜から読み取ることが必要です。

もっと軽い音でと言われた時、ただ音を短くしていませんか？

もっと重くと言われた時、ただテンポを遅くしていませんか？

もっと音を伸ばしてと言われた時、ただ鳴らす時間だけ長くしていませんか？

もっと歌ってと言われた時、ただ *< >* を付けたりテンポを動かしたりしていませんか？

等々全て問題は音の動きの表情です。

バレエは、音楽を動きで表現しています。是非その動作を、参考にしてください。特に指揮者には参考になります。

今、楽しい音楽を表現したいとしましょう。

嬉しい時は、飛び上がって喜ぶといます。

では、音も飛び上がるような表情が要るでしょう。飛び上がる高さや回数、その喜びの度合いによって異なります。

では今度は、悲しい表現をしましょう。

楽しい時とは反対に、心が重いのですから弾めません。しかし、悲しい時は、拳で何かを叩く表現もあります。イタリア語では、マルテラート（martellato：槌打つように）という語に当たります。

即ち、全て音楽の表現は、一つ一つの音の表情に他ならないのです。

決して、気分やノリで表現するものでは有りません。それは、表現をする技術を放棄していることになります。

もう一点、ドラマでは、対比や背景などで主役を引き立てる役目があります。というより、背景や他の人達がすでにあり、主役はそれに対してよりハッキリとした表情での表現をしなくてはなりません。

主役に合わせた筋立てや背景では無いはずです。あくまでドラマでの主役であり、他人により生かされている存在なのです。

拍子

さて、ここで拍子の問題にふれておきましょう。

皆さんにとっていつも問題になるのは、6/8 拍子です。6/8 拍子と 2/4 拍子の違いを、正確に説明出来ますか？

6/8 拍子はスキップ 2 回、2/4 拍子は 2 歩あるくだけ。

すなわち、同じ 4 分音符でも動きがまるで違って来るはずですよ。

複合拍子 6/8 拍子の 4 分音符は、軽く跳ね上がる表情を持っていますが、単純拍子 2/4 拍子の 4 分音符は少し踏みしめるか、キビキビとした足さばきの表情でしょう。

馬が走っているときも 6/8 拍子です。西欧の文化が騎馬民俗の伝統を持っている事は、6/8 拍子の音楽がたくさんある事が物語っています。

しかし良く考えると、スキップのリズムで無い方が珍しく、自然の中にはほとんど無いと言っても良いでしょう。

もちろん、3拍子の音楽も同様に考えて良いでしょう。ワルツが我々にとって難しい訳がありません。

ついでにもう一つ。厄介な混合拍子（変拍子）ですが、さきほどの2種類の混合したものだと考えれば良いでしょう。

* 拍子の分類

	単純拍子(2n)	複合拍子(3n)	混合拍(2n+3n)
2(4)拍子系	2, 4	6, 12	5 (2+3, 3+2)
3拍子系	3	9	7 (2+2+3, 2+3+2, 3+2+2) 8 (2+3+3, 3+2+3, 3+3+2)

それでは、音の動きでそのストーリーを演じてください。

* 参考（音楽への現象学の応用）

これらの図は、自然な音の繋がりを視覚的に説明したものです。

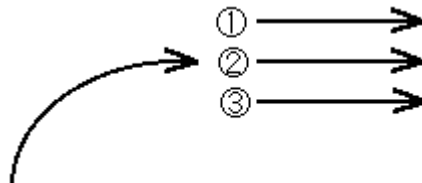


図 1

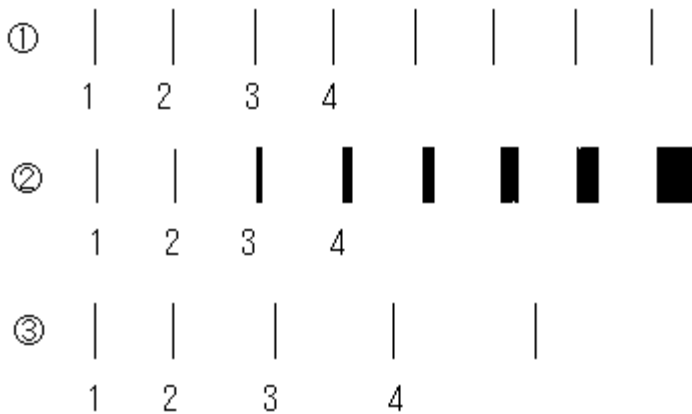


図 2

説明

図 1 を見てください。

ある音から出発した音は、次の音へ向かいます。

次の音は、前の音から受け継いで、また次の音へ向かいます。

しかし、それらの音の出発点は、前もって決定されるので無く前の音の方向性によってのみ決まります。

例えば、音程について言えば。

①の高さがチューニングした音だとします。

当然この場合①から出発するのが、正しいと思うわけです。しかし、聞いている人は、②から出発するはずだと思っています。そうすれば、結局いくら正しく出した音も正しいとは感じてもらえません。

音色、テンポ（流れ）、音量、リズム等全てに当てはまることです。

つまり、常に今出ている音を基準に次の音を予測しながら音を作っていかなければ、正しい音とは言えないのです。

図2は、テンポ感の問題と置いていただければよいでしょう。

①と③については、最初の音が出て、次の音が出るタイミングが基準となり、次の第2音から第3音の出るタイミングとの変化が、次の第4音を出すタイミングを決定します。

②については、第3音の発音が甘くなれば、自ずと後の音がますます甘くなって行かざるを得ないと云う説明です。特に合奏では、それぞれの奏者の感性や反応の違いで、顕著に現れます。

シャープな発音が如何に大切かを実感します。

以上が、現象学の音楽への応用、音楽現象学の説明です。

4. 指揮のテクニック

最初の**1. 役割**のところ述べてのように、指揮法の勉強は楽器を習得するのと同じです。

ただ、自分自身で出した音の実感がなかなか得られない為に、自分のミスに気が付かないので上手になれないのです。全て出てきた音が、自分自身に起因した物である事をしっかりと認識して欲しいものです。

今までにいろいろな事を説明してきましたが、全てプレイヤーにも指揮者にも、音楽をしている人達皆さんに分かって欲しい事です。

特に指揮をしようとする人が、正しく解っていなければ、全員の悲劇です。どうぞしっかり音楽の勉強をしてください。

それでは、指揮の基本的なテクニックについて説明をします。

1. 手の動き

指揮者の手の動きで何を表すのかは、いままでの話でもう良くお分かりでしょう。まさに音の動きそのものを手で見せればよいのです。

指揮をすること＝テンポを取る（数える）といったことはもう思わないでください。でなければ、テクニックを付けても似て非なるものになってしまいます。

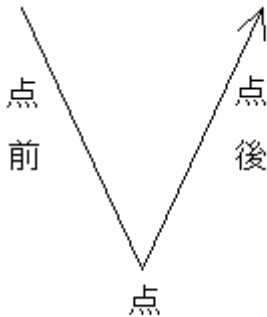


図 3-1

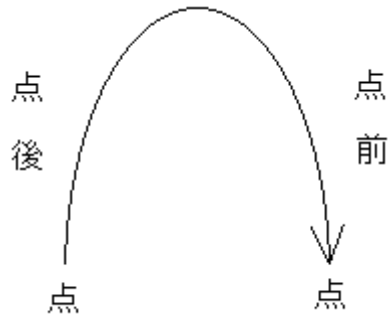


図 3-2

2. ビート

基本的なビートですが、物の動きを表すにはある一点から動き出します。(図 3-1 3-2) その一点が音の出る<点>であり、又その<点>も、いろいろな表情を、持っているでしょう。

その<点>に至る軌跡のところを <点前>、その音の動きその物を表している所を <点后> と、呼んでいます。(図 3-1 3-2)

両極端な二つの<点>の表情も次に示しておきます。図 4 (A、B)

もう一つの<点> (C) は、表情に影響せず次のアインザッツ (予拍) を教えるテクニカルな<点>です。

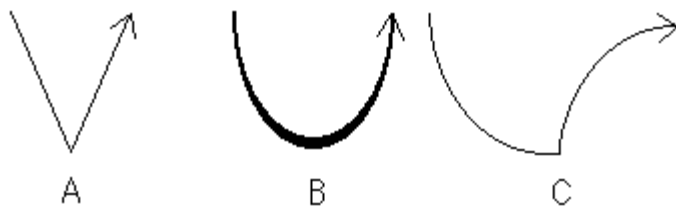


図 4

<点><点前><点后>の詳しい説明

<点>

音の出る場所です。ただし拍始めの場合だけです。

全くの心理的現象で、誰もがここで音を出します。

指揮棒を、物をたたくように強く振り下ろしてから振り上げた場合、棒先がしなって跳ね返りが遅くなれば、棒先の作った<点>に誰もが反応します。全く不思議です。

音は、全て明瞭に発音されます。どれほど柔らかい音でもはっきりと出ます。あいまいな発音はありません。

<点>があいまいになれば、奏者の反応が分かれて結果的にシャープさは失われます。大きな編成の場合、<点>を明確にすると、物理的に両端で時間差が生まれ、かえってずれを生じることもあります。

程よいシャープさが必要です。

<点前><点后>

<点>に至る部分を<点前>、実際の音の部分を<点后>と言います。

先に<点后>ですが、音そのものを表します。<点>で発音した音をどのように伸ばすか、どのように終わるかを表します。

ここでのスピード感がテンポを決めます。

<点前>はこの<点后>の延長になります。

すなわち<点后>の伸び方で、次へ繋がるのか終わるのかが示され、それが次の音の<点>を予感させるのです。

次へ繋げる時は、<点后>の流れそのままに進めば繋がります。

終わって次の<点>からまた新たに始まる時に、若干の間、つまり次の<点>の準備の動作が要ります。

その一瞬の静止と<点>に向かう動作が<点前>のテクニックです。ただ特別な物ではなく、弦楽器では弓を弦においてから弾く間合い、管楽器ではタンギングの準備の間合いです。

この時の静止は、図形の頂点でも<点>の直前でも行えます。

この静止から<点>へは、瞬時に移動したいものです。

ここに思いが強いと、「強く」との指示をしてしまいます。

とてもテクニカルな動作ですので、多用すればシャープな演奏になりますが、フレームワークの様な中身の無いスケルトンの印象になってしまいます。

指揮はそのようにして、間を埋めるのは奏者の仕事と割り切るのは、指揮者の自覚に欠けます。

指揮者は一人称で演奏しているのです。全てを振らなくてはなりません。

これらの部分を理解するには、図 3-1 の V 字が解かり良いのですが、横一直線に振ってもこの 3 か所は存在します。

実際に振ってみるとわかるのですが、身体の中心線を通る時に<点>が生まれます。奏者は必ずそこで音を出します。

図形を描くだけでなく音の出る<点>に集中するのは、奏者と同じです。反対に<点>だけに集中しすぎれば、フレームワークに陥ります。

指揮者としては、<点>から<点后>で、奏者と同じ音の表現に意識を持ち、その為に必然的に生まれる<点前>の動きを付け加えるだけでいいと思います。

いろいろな指揮者の映像を見てみてください。

良い指揮者は、<点后>ばかりが見えます。

反対に良くない指揮者は、<点前>ばかりが見えます。指示を与えなければいけないと思えば、<点前>に意識が向かうからです。これは初心者等が陥る間違いに起因します。指揮は指示をする事と思っているからです。普通の人たちの指揮に対する間違った認識なのです。

指揮者には、共に演奏するあるいは自分で演奏するという一人称の自覚が必要なのです。

まずは、楽器を演奏したり歌ったりするように振ることから始めましょう。

指揮は物の動きを表すと言いました。

皆さんも、指揮をしようと棒を振る時、誰でもV字を描く動作をします。そして、音の出をV字の描き出しの所と、思ってしまう。

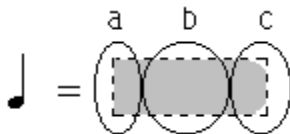
あくまで音の出る所が一番下です。ですから、実際には図3-2のような逆U字を書くビートに成らなくてはなりません。

頭の中では、すぐ理解できますが、意外に手はその様に成りません。

もう一つ注意を、いままで手の表現と言ってきましたが、実際は皆さん指揮棒を使います。その棒の先端が大切です。本当に不思議ですが、奏者達は先端の動きに反応します。どうぞしっかり練習をしてください。

全く極論ですが、これが出来て音楽が分かっているれば、もう立派に指揮が出来ます。

ここで、一つの音の形を図形で確認しておきましょう。



a 発音（音の立ち上がり方） b 伸び方 c 終わり方（次の音との関係）

図5

この図5のa発音（音の立ち上がり方）の部分が<点>の表現に成りません。

そしてb伸び方の所が<点后>に当り、この部分こそが最も重要な音の表現をする所です。ここで軽さや重さ、柔らかさや堅さ、スピード感、全て表現しなければなりません。

最後のc終わり方（次の音との関係）の部分、実はこの部分が<点前>

なのです。すなわち、次へ繋がるならばスムーズに次の<点>へ向かい、切れるならば改めてアインザッツが必要と成ります。

a についての説明はたくさんなされていますが、もっと重要な b、c についてはあまり触れられていません。それはこのような文章では説明が難しいからです。

そこを図で詳しく説明します。

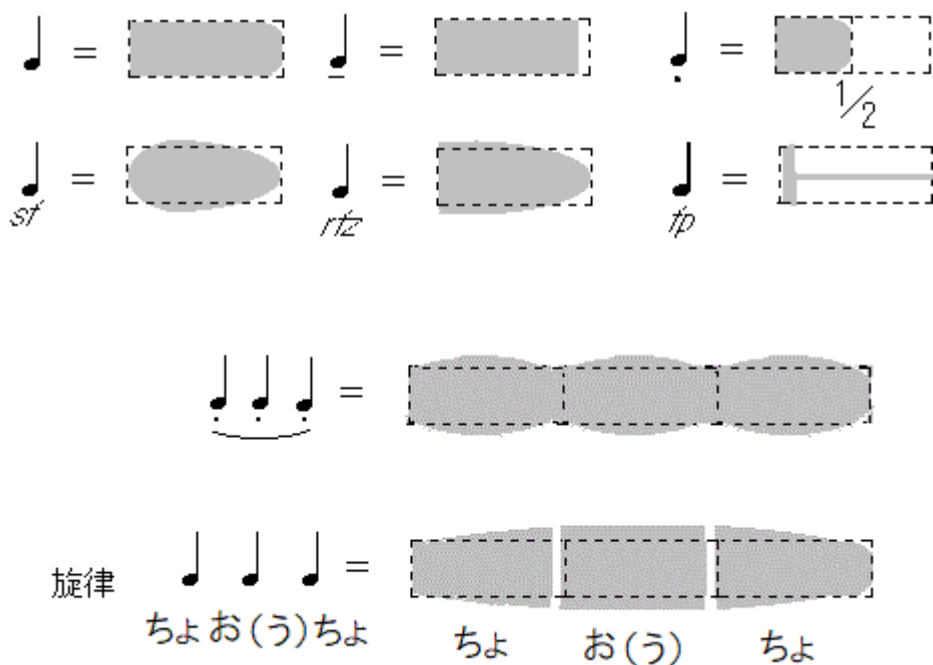


図 6

図 6 は、音の表現を、図で表した物です。

上の図は、いろいろな記号を伴う音の形です。

下の図は、一つのフレーズを演奏したときの、それぞれの音の形です。

3. 図形

指揮法といえば図形というのが普通でしょう。しかし其の場其の場で違ってくるものです。この様に描かなくては成らないとは言えない物です。

単純明瞭に<点>の位置だけを示します。

2拍子なら、各拍子の<点>が、[中央、右、中央、右、のくりかえし]

3拍子なら、[左、中央、右、左、中央、右、のくりかえし]

4拍子なら、[中央、左、中央、右、中央、左、中央、右、のくりかえし]、

これだけ守れば十分です。図7

他の拍子も全てこのパターンで済んでしまいます。

参考までに、5拍子6拍子は2拍子で、7拍子8拍子9拍子は3拍子で、12拍子は4拍子で図形を描けばよいのです。

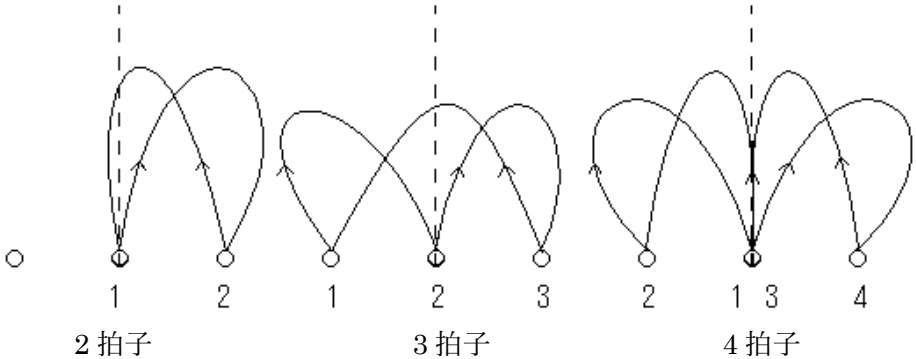


図7

*ビートは、必ずその拍の<点>から音と同時に跳ね上がり、次の<点>に向かいます。

*ただし、この描かれている軌跡は自由です。<点>の位置だけ守れば結構です。

*その<点>も中央の<点>だけが必ず真中で、左右は反対にならなければ自由です。

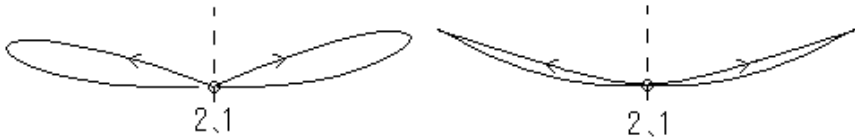


図 8

*複合拍子（8分の6拍子等）は、この図8の様に本当にスイングしている方が良いかもしれません。ただし、あくまでスタートは一番下に有り、一番高い所が3拍目、6拍目に成らなくてははいけません。

図形

この図形には音楽的な意味があります。

4拍子の図形を例に挙げます。図7の右側にある図形〔中央、左、中央、右、中央、左、中央、右〕です。

教科書などの指揮の図形とは違うでしょうが、基本的に同じで、ここではそれを単純化したにすぎません。

それがなぜそのように成ったかを見れば意味が分かります。

1拍目の<点>には最上部から落ちてくるように真中の最下部の1の<点>へ降り、最下部から一度右へ輪を描き左の2の<点>へ向かいます。

2の<点>から左へ輪を書き今度は真中の3の<点>へ向かいます。

3の<点>から大きく右へ輪を描き右の4の<点>へ行きます。

4の<点>から大きく振りかぶって最初の最上部へ繋がります。

この時の、1の<点>が真中である事。

2の<点>では身体が縮む（左右の腕を対称に動かせば）事。

2の<点>から3の<点>を通過して4の<点>に向かう時にはその縮が解消し伸びていく事。

そして4の<点>からまた中央へ戻り治まります。

これが4拍子の音の表情と同じなのです。

ただし、現代の作品では、この動きとは別の旋律の表情も必要なときがあります。その為なるべく3拍目の<点>を中央にして、各拍の軌跡を同じ距離にする図形の描き方を習得しておく必要があります。

3拍子の時は、[左、中央、右、左、中央、右]とすることで、丁度テニスの壁打ちの様な、3拍で打ち、1拍で壁に当たり、2拍で地面に跳ね返る同じ運動になります。それにより、複合拍子と同じようなスイングのリズム感が生まれます。

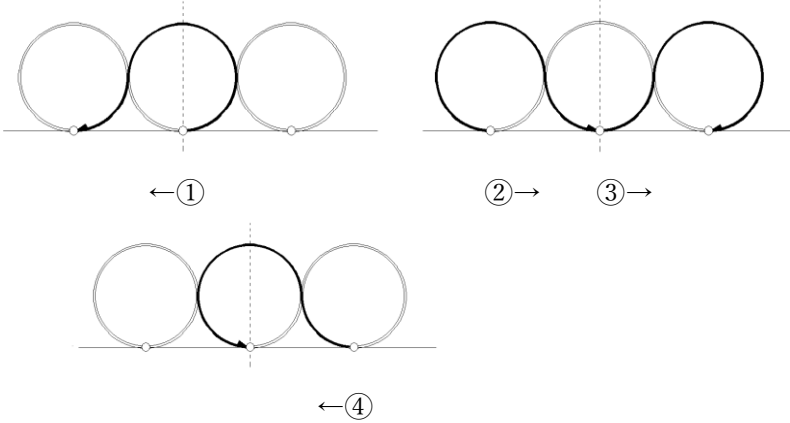
2拍子も、[中央、右、中央、右]で、外へ内への繰り返しになります。

これらは、俗にいう強弱での拍子の説明を補うものになります。近代の作品でのこの関係を見逃した物も有りますので、それとは区別する必要があります。

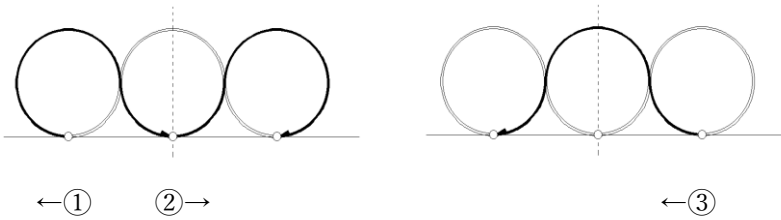
しかし、これらの関係は自然な物であり、感情を動かすものでもあるので、無視はできません。上手く図形を描くことで、いい音楽を描くことができます。

基本的な図形の描き方

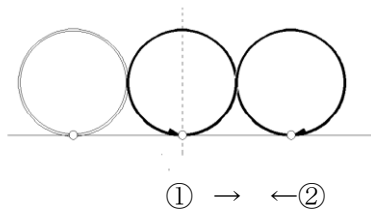
4 拍子



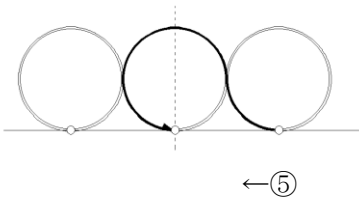
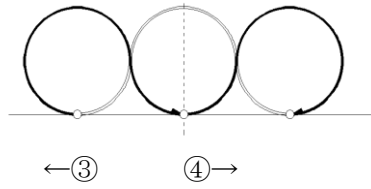
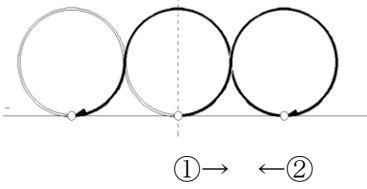
3 拍子



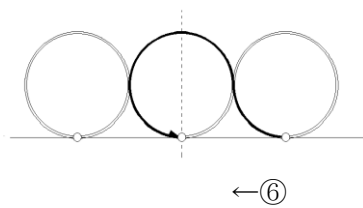
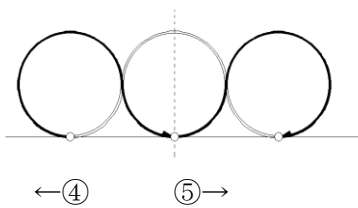
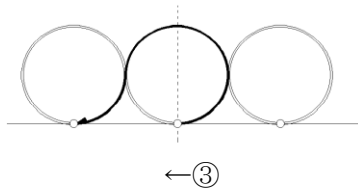
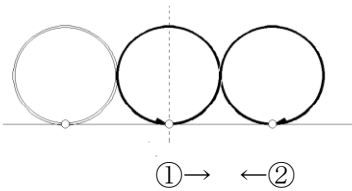
2 拍子



5 拍子



6 拍子



4.曲のはじめ方

音楽で指揮が完全に止まっているのは、最初と最後、そしてフェルマータ（イタリア語の意味は、「停止」。ですから楽曲の最後にフェルマータが書かれる事が有るのです）の3ヶ所だけです。

それ以外の時には、基本的には棒は完全には止まってはいけません。

そして、最初には必ず、「さん、し～」とか、「せ～の～」の様な掛け声に当る部分があります。

その「さん」「せ～」の時に、完全な静止が有ります。そして、「し～」 「の～」の時、動き出すのです。

そこに楽譜には書かれていない音符が存在するように考えてもよいでしょう。

4拍子の1拍目から始まる時、「さん、し～」と始めるのは3拍目で静止し、4拍目で1拍目の<点>へ向かって動きます。

ただし、静止している3拍目の<点>は4拍目の<点>です。

殆どの場合は、1拍目の<点>と同じ所にします。

次に、4拍子の4拍目から始まる時には、3拍目の<点>で静止して、「に一、さん～」と4拍目の<点>へ向かって動き始めます。

4拍子の3拍目から始まる時、2拍目の<点>で静止して、「いち、に～」と3拍目の<点>へ向かって動き始めます。

4拍子の2拍目から始まる時も、「しー、いち～」と始めるのですが、静止位置が理屈通りだと1拍目の<点>になり、1拍目から始まる時と同じで分かり難くなります。

そこで、例外的に跳ね上がった一番高い位置に静止し、「いち～」と振り下ろし「「の」の字を書くように」もう一度跳ね上がり2拍目の<点>へ向かって動きます。そうすることにより、1拍目が全員空拍で2拍目を示すことが出来ます。

この始め方の典型が、ベートーヴェン交響曲第5番「運命」の冒頭です。

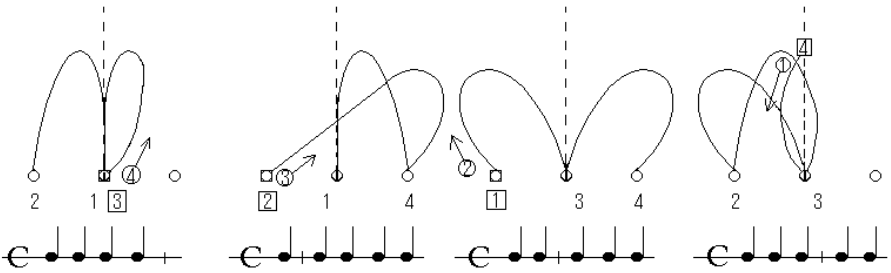


図9 始め方

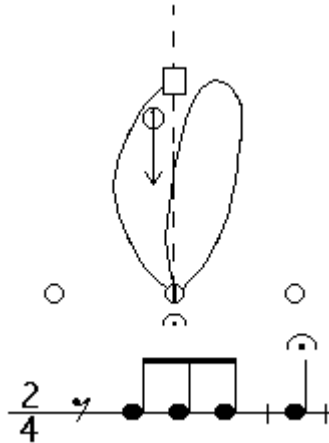


図10 「運命」の冒頭

このベートーヴェン交響曲第5番「運命」の冒頭の始め方は説明が
 でしょう。

前の説明での様に1拍目頭が無いので、棒を上
 に構え振りおろす仕草なのですが、1拍目の
 <点>から動き始めます。それは弱拍（アウ
 フタクト）から始まる為でもあります。

弱拍（ここでの弱拍は拍の頭に音が無いという事です）から始まる時は、どのように振ればいいのか疑問に思うところです。遅いテンポでは、倍か3倍に振れば今までの説明で応用できるでしょう。

普通は、指揮法としては弱拍を無視してかまいません。

次の楽譜を見てください。図 11



図 11

左の楽譜で、かけ声で始めると「さん、し～」とか、「せーの～」でしょう。それでちゃんとそろって始めてくれます。

すなわち、通常の始まりである右の楽譜と同じという事です。

これらの曲の始め方は、曲の途中でも新たにはっきりと旋律が始まる時や、何かの指示を与える時に応用できます。

どうしてもこのような弱拍を強調して振りたいときは、後述する分割の振り方を使って、高い位置でもう一度跳ね上げ<点>を見せることもできます。

しかし、あまり多用すると奏者が目を回してしまいます。

フルトヴェングラーが「振ると面食らう（フルトメンクラウ）」と悪口を言われたそうですが、なかなか高度なテクニックなのです。もちろん当然これは日本人が言ったので、ドイツ人がどう思っていたかでは定かではありません。

しかしこのテクニックが解らないのは、指揮法に無知であるからに他ありません。事実彼の演奏は素晴らしいのです。演奏家が面食らっては、良い演奏に成るはずはないですから。

5.今までの応用例

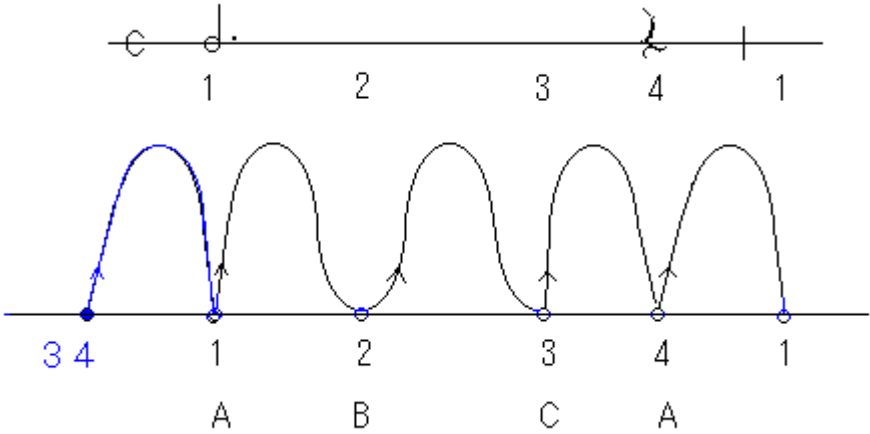


図4の<点>の種類

図12

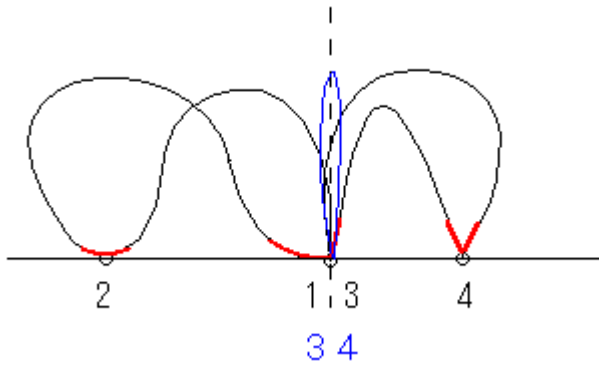


図13

図13は、図10を実際に指揮する時の軌跡です。

前にも述べたように、楽器を始めた時、やはりこの様な練習をしたでしょう。指揮もこの様な稽古から入ってください。

注意する点は、3拍目です。3拍目の<点>は、前に説明したCの<点>の方法を使います。4拍目は休止符ですが、指揮法では休符の扱いは音符と同様です。

6. 分割

よく、「この曲は、何拍子に振ったら良いのでしょうか」という質問をされます。答えは簡単、書いてある拍子に振ればいいのです。ですが、実際にはそうはいきません。

とても速い時には、4拍子は2拍子に、3拍子は1拍子に、と言うのはお分かりでしょう。しかし遅い時が難しい訳です。やはり本来は書いてある通りの拍子で振りたいのですが、とても分かりにくく成ってしまいます。

その時に使うテクニックが分割という振り方です。

図形で説明しますと、通常<点后>は次の<点>に向かって進みますが、分割の時は、もう一度その拍の<点>の方へ帰ります。軽く分割したい時は浅く、しっかりと分割したい時は深く元の<点>のところへ戻ります。

勿論2拍子は4拍子に、8分の6拍子は6拍子に振ってかまいません。

*rit.*をするときなどは、そのテンポが変わる時に音楽がギクシャクしないためには、その小節最初から分割を使ったほうが良いと思います。

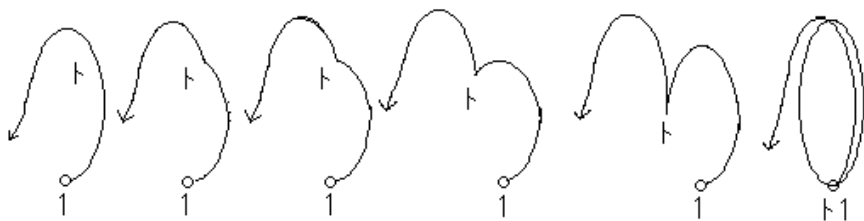


図 14 2分割



図 15 3分割

この分割は、なにも拍子が振りにくい時だけでなく、音楽の要求に従って、同じ拍子の中でも動きが変われば使ってみたいものです。

3分割の方は、ワルツ等1拍子を振っている時、常に分割の図15の左端の様に感じていると、とてもうまく行きます。ただ先に述べたように不均等なスキップのリズムである事を忘れないでください。

7.まとめ

以上に述べたテクニックでおおよそ演奏は、出来ると思います。

しかしこれ以上のことについては、テクニックと言うより、皆さんのアイデア次第です。

音楽を身体の動きで表現するわけですから、パントマイムやバレエのようなものです。

音楽で表現しなければならない要素は、たくさんあります。けっして棒先だけで表現出来るものではありません。常に全身を使って音楽を表現してください。

大変不思議な事ですが、前に立つ指揮者によって違った音が出てきます。一挙手一挙動が、全てに影響を与えます。あなたが萎縮すればその様に、尊大に成ればまたその様に音楽に現れます。

どうぞあなたらしく精一杯音楽をしてください。
皆さんが良い音楽をされることを期待しています。

おわりに

指揮者は、音を出さない音楽家です。

目の前にいる人達も音楽家です。音楽を共にしようとしている人達です。たとえ年齢が違っていても、経験が違っていても、今共に音楽をしようとしています。共に音を作り、音楽で聴衆に語っていかなくてはなりません。

演奏している人達を叱咤すれば、怒った音楽に聞こえます。譜面を追うだけでは、意味の無い音の羅列に聞こえます。

テクニックばかりを考えれば、綱渡りを見ているような気分になります。

音楽です、音で考え、音で表現し語るものです。

音楽の感性を高め、欲求を高めれば、自ずと技術は手に入ります。技術があつての音楽ではありません。

豊かに音楽をすることこそ上達の早道です。

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

付録

図形パターン

