

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

「音楽のマニュアル」

改定 2023 年版

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

北 村 憲 昭 著

NKB

音楽のマニュアル

改訂 2023 年版

はじめに

音楽の指導、とりわけ演奏の指導をする時に、近頃は情報の氾濫や十分な専門教育の不足、また昔の[師弟制度](#)^{*1}のような親密な師弟関係の欠如などの現状によって、正しい音楽の演奏にならず、悩み、抵抗すら感じるに至りました。だれにでも納得ができ、かつ解りやすい解説が出来ないかと思い、いろいろな疑問に答える形での問答集にしてみました。

もちろん音楽が専門の私の答えですので、十分な説明とは思っておらず、今後[音響学](#)^{*2}や、[音楽美学](#)^{*3}、[音楽心理学](#)^{*4}などの専門分野の方々にもそれぞれの分野からの解説をしていただき、完全な音楽解説集にしようと思っています。

このマニュアル第一部は階層的な疑問集になっています。
太字の部分についての解説は、第二部にまとめています。

この第二部だけ読んでもらっても良いようにしました。

目次

はじめに・・・・・・・・・・P.2

第一部 疑問ツリー・・・・・・・・・・P.6

<1.音楽をしようとする人の疑問>・・・・・・・・・・P.6

<2.音楽について考えてみよう>・・・・・・・・・・P.7

<3.演奏について>・・・・・・・・・・P.9

<4.アンサンブル>・・・・・・・・・・P.14

<5.指揮者>・・・・・・・・・・P.15

<6.音楽への理解> P.16

<7.音程の問題> P.19

<8.リズムの問題> P.24

<9.作曲について> P.29

第二部 音楽について P.32

(第一部の補足※と解説)

§1 音楽には、自由や平等があるだけでなく、博愛すらある P.32

0. 音楽とは 1. 師弟制度

§2 音楽を言葉で説明するもどかしさ P.33

2. 音響学 3. 音楽美学 4. 音楽心理学

§3 聞きなれた自然界に在る音 P.35

5. 違和感 6. 一点イ音 7. 抽象的 8. 共感

§4 人の感情を高める事 P.37

9. 演出効果 10. 深層心理 11. 芸術 12. 解釈 13. 筋立て

§5 音はその人物を映す P.42

14. 嫌悪感 15. うそはつけない

§6 まだ人類は、時間をコントロール出来ない P.43

16. 時間芸術

§7 言葉と音楽の関係は、まったく深い P.44

17. 音色 18. 母音、子音 19. 身体の空間 20. 筋肉の緊張

§8 合奏にとって、欠かせないテクニック P.46

21. 倍音 22. 音の立ち上がり 23. アタック

§9 言うは易し行うは難し。練習あるのみ P.47

24. お互いの意識 25. 即興性 26. 自然な関係の音

<u>§10 かつての名指揮者達は、オーナー</u>	・ P.49
<u>27. 指揮者</u>	
<u>§11 まったく人体の様</u>	・ P.49
<u>28. 有機体</u> <u>29. 二人三脚</u>	
<u>§12 忠実にしなければ減点されるとばかり</u>	・ P.50
<u>30. ダイナミック記号</u>	
<u>§13 息の使い方が良く解る手本</u>	・ P.51
<u>31. 弦楽器の奏法</u> <u>32. 弓のチェンジ</u>	
<u>§14 判って来れば、はっきりして来る</u>	・ P.53
<u>33. モチーフ</u> <u>34. 基準になる「A」</u> <u>35. 五度円（圏）</u> <u>36. グラフ</u>	
<u>§15 民俗的なルーツ</u>	・ P.59
<u>37. 音律</u>	
<u>§16 重力の関係</u>	・ P.62
<u>38. 親子関係</u> <u>39. 主音、属音</u> <u>40. 調、無調音楽</u> <u>41. 入れ籠状態</u>	
<u>§17 基本は、フェンシング</u>	・ P.67
<u>42. フォーム</u>	
<u>§18 元へ戻った時の安心感</u>	・ P.68
<u>43. ストレス</u> <u>44. 和声音、非和声音</u> <u>45. 解決</u>	
<u>§19 良く鳴らす</u>	・ P.70
<u>46. 余韻</u> <u>47. 自然における現象、位相差</u> <u>48. 旋律</u>	
<u>§20 言葉のイントネーション</u>	・ P.73
<u>49. 冠詞</u> <u>50. アウフタクト</u>	
<u>§21 自然なスイング</u>	・ P.74
<u>51. メトロノーム数字</u> <u>52. 混合拍子</u> <u>53. スイング</u>	

[§22 音楽にとって、絶対は危険](#) P.77

[54. 音程感](#) [55. 揺らぎ](#)

[§23 音の飾り方](#) P.78

[56. こぶし](#) [57. 装飾](#) [58. 昔からある旋律](#)

[§24 大きな音には憧れる](#) P.80

[59. オーケストレーション](#) [60. ソナタ形式](#) [61. オペラ](#)

[§25 高尚な音楽ばかりではない、カオス状態だ](#) P.82

[62. 音楽至上主義](#) [63. リアルタイム](#) [64. ポリフォニー](#)

[§26 古い楽器の方が雄弁](#) P.84

[65. コンピューターミュージック](#) [66. バロック音楽が原型](#)

[§27 最後に戻って来る](#) P.85

[67. 楽譜に書き留められている](#) [68. いろいろな記号等](#) [69. 演奏技術](#)

[§28 音楽は、才能か](#) P.88

[70. 家族](#) [71. 思惑](#)

[おわりに](#) P.86

[Discography](#) P.89

第一部 疑問ツリー

<1.音楽をしようとする人の疑問>

Q1：君は、天才か？ = 「天才ではない」

君は天才ではない。なぜなら、今これを読んでいる。確かに世の中には、天才はいる。とてもいい声をしている、楽器を初めて持った時から良い音がするなどだ。[指揮者*27](#)でも、良い音の[指揮者*27](#)もいればそうでない人もいる。とても良い演奏をしながら、残念なことにあまり良い音を持っていない音楽家もいる。

しかし、生まれながらに素晴らしい音楽ができる天才はいない。なぜなら、音楽は学んでいく上で上達する分野であるからだ。人生のあらゆる体験から生まれてくる感情を語る芸術だからだ。

音楽家は色々な体験を通じて理解し、語っていく行為をするもの。

ただ絶対に必要な能力は、努力し**学ぶ才能**だろう。

Q1-1：才能がいるのか？ = 「いない」

確かに才能が有った方が良く、素晴らしい才能を持った天才もいる。しかし、音楽の才能にも一口では言えないほど色々な種類の能力が必要。運も才能の内といわれるゆえんである。

特に必要なのは運動能力、といっても筋力や瞬発力持久力など、有るにこしたことはないがスポーツ選手のようにはいらない。反対に一般の人の能力をはるかに超えていけば、むしろ[違和感*5](#)を与える場合もある。

心身共に柔軟な姿勢があれば必要な身体は鍛えられ、豊かな感受性も育っていく。

積極的な向上心、それにもまして他人を理解しようとする力こそ大切な能力である。

いわば、バランスのよい普通の人達と同じ能力が有ればよい。

音楽をしてみようとすれば、誰でもが出来るものである。

Q1-2：習いに行かなくてはならないのか？ = 「学ぶ姿勢があればよい」

独りで自分の好きな歌を口ずさんだり作曲したりするには習わなくてもよいが、音楽は本来**他人とのコミュニケーション**であるので、その方法すなわち楽譜の読み方、楽器の演奏法や発声法などを、経験者やその道の専門家に習うのは早道であり確実である。

人から学ぶ力も大切な能力。学ばずに正しく音楽をするのは難しい。

音楽を感性や才能でするものという考えは、知識が足りないか、自ら音楽をして

いる者が言うなら不遜な自己満足の態度であり、まったく思い上がった態度と言わざるをえない。

反対に、努力し学べば誰にでもできるし、上手になるものである。言葉を話すことと変わらない。自分独りで言葉を話せるように成ったのではない事は、外国語を勉強した時に思い知ったはずだ。

学ぶ事もコミュニケーションであり、できなくてはならない。

習いに行かなくとも、**学ぶ姿勢**は絶対不可欠である。

Q1-2-1：何をどのように学ぶのか？ = 「総てが勉強」

二つ学ばなければならないことがある。一つは、人生の経験を数多くしそれを見つめていくこと。ゆえに、一朝一夕にできるものではない。

もう一つは、その体験を音にしていく技術を身に付けること。そのためには、先人に学ぶことが不可欠だ。自己流、あるいは狭い世界だけでの学習は、偏りや誤った方法を覚えるだけでなく、他人とのコミュニケーションを妨げる事になってしまう。その点は、人生勉強と何等変わらない。

音楽は、勉強だ。

<2.音楽について考えてみよう>

Q2：音楽とは？ = 「心地よいこと」

書いて字の通り、音で楽しむこと。そして心地よい体験をすること。

Q2-1：音とは？ = 「振動のこと」

空気などの振動。その振動に意識的に意味を持たせれば、音楽で使う音である。特に、[音色^{*17}](#)や表情が、言葉と同じ様に気持ちを伝える大切な要素。

Q2-1-1：振動とは？ = 「動き」

大きくは宇宙の動き、小さくは粒子の動き。

Q2-1-2：空気の振動とは？ = 「疎密波」

空気の疎密波と言い、空気の薄いところと濃いところが交互に連続して起こる事。

1秒間に1回起こると、1ヘルツ（Hz）。

おおよそ16～30,000Hzの間では、鼓膜を振動させて音として認識される。

ちなみに440Hzを[一点イ音（a1）^{*6}](#)に決められているが、近ごろで

は、442Hzが一般的になっている。このたった1秒間に100分の1の違いすら我々の耳は感じ取っている。

Q2-1-3：空気などとは？ = 「身体で感じるもの全て」

空気を伝わるだけでなく、直接骨に響いたり皮膚で感じたり、又新幹線の振動などで起こる低周波公害の振動など、身体で感じる振動も音と言うことができる。

耳に聞こえない高周波も音質に影響する事は、オーディオ愛好者には良く知られている事である。

Q2-2：どう楽しむのか？ = 「聴く、する、作る」

方法は三つ、聴くこと、演奏すること、作曲すること。

Q2-2-1：聴く楽しみは？ = 「感じる事」

別段難しい訳ではないが、ただ聴くだけで楽しいとは十分でない。植物でもお酒でも、モーツァルトの音楽を聴かせれば成長が早くなったり美味しいお酒に熟成される話は、昨今よく聞かれる。

音楽を心地よい振動を感じる事と思えばそうとも言え、それこそが究極の音楽と言える。

Q2-2-1-1：ただ聴くだけでなく？ = 「イメージする」

映画や小説また絵画など、ただ見るだけだろうか。文章では「行間を読む」という言葉があるように、その内容から色々と想像をしながら作者の意図を読み取っていく楽しさがある。正に音楽も同じ事。しかし、音は抽象的*7なもの、そこからイメージされるものは、自分の経験体験にもとづく共感*8が呼び起こされるもの。悲しいときに初めて聞いた音楽は、どんなに楽しい音楽でも悲しさを呼び起こす。

悲しさが癒されれば、初めてその楽しさを味わえるかもしれない。

Q2-2-1-1-1：作者（作曲家）の意図？ = 「作者のすべて」

作曲家の演出効果*9に拠る物や、考え方、作られた時代や作曲家が置かれていた環境、生き立ち、深層心理*10まで探れるだろう。

深読みも覗き見的趣味ではあるが、興味の持てる事には違いないし、大きな楽しみの一つ。

<3.演奏について>

Q3：演奏する？ = 「代弁すること」

半分は、自ら聴く楽しみ。もう半分は、その音楽を理解し作曲家の意図を代弁したり、自分の感じたものを聴衆へ語りかける事。又は、言葉の伴わない芝居、動きの見えないバレエとも言える。

いずれにせよ筋立て^{*13}が有り、その台本（楽譜）によって演じられる物。

欧米では楽譜を、スクリプト（台本）と言うこともある。

Q3-1：語りかける？ = 「自分にも語る」

言葉で語るのは我々の日常の行為であるので、問題は簡単だ。音で語ろうとする為に、問題が起きてくる。

演奏する時は、常に一方通行のコミュニケーションであるため、聴衆へ語りかけるような積極的に働きかける口調が必要。しかし、独善的になってしまわない様にしなければならない。

又、聴衆に語るだけでなく、演奏者同士、ひいては未来の自分に語り反応し答えなければならない。

Q3-1-1：未来の自分？ = 「時間の芸術^{*11}だ」

音楽は時間の芸術^{*11}、今出した音はもう過去のもの。

ゆえに、いつも未来の自分にも語りかけていることになる。

Q3-1-2：独善的になる？ = 「うそはつけない^{*15}」

いろいろな解釈^{*12}があるといわれるが、正しい解釈^{*12}は、ただ一つ。作曲家の頭に鳴っていた音楽だけだ。又、言葉と違って、誤った表現をしたことに気が付き難い。言葉の台本だと筋立て^{*13}はさほど変わらないが、音の表情だけで意味を成すので容易に筋立て^{*13}を変化させてしまう。

また自己満足的な表現は、ごく一部の人達の共感^{*8}しか生まないだけでなく、むしろ嫌悪感^{*14}すら起こしてしまう。反対に何もしなければ、いんぎんな人を食った表現に思える。

音楽は、言葉以上に気持ちが伝わる。うそはつけない^{*15}。

Q3-1-2-1：誤った表現？ = 「未熟さゆえ」

音楽の理解の間違いだけでなく、演奏技術^{*69}や表現力の未熟さからも起こる。

自分の思っている通りに伝わっているかが問題だ。

Q3-1-2-1-1：[演奏技術※69](#)？ = 「コミュニケーションの技術」

すべてコミュニケーションの為の表現技術。自分自身の表現の方法だけでなく、他の共演者や作曲家との対話（[読譜](#)、[4.アンサンブル](#)）の方法。

Q3-1-2-1-1-1：コミュニケーションとは？ =
「[4.アンサンブル](#)すること」

自分と、聴衆だけでなく共に演奏している人達、それに**過去や未来の自分**。今さっき出した音は、もう他人の音と同じ。たった今出した音を聞く自分も他人と同じ。[時間芸術※16](#)ゆえの面白味。[4.アンサンブル](#)とも言い換えられる。

Q3-1-3：口調？ = 「こわいろのこと」

音の持っている表情。[音色※17](#)やイントネーション。イントネーションは、ヨーロッパでは音楽の要素、音程、リズム、強弱やニュアンスなど、総てを含んだ意味で使われているが、今はこのニュアンスの意味。

又、[音色※17](#)は、言葉で言えば、使い方によっては正反対の意味にすることも出来る、取って置きの表現方法である、声色（こわいろ）の事。

しいて言うなら、音に対して響き。

Q3-1-3-1：音の強弱？ = 「表情そのもの」

大きな音や小さな音が有る事はいまさら説明するまでもないが、音楽で使う時は、ただ音量としてだけの強弱ではない。そこに何等かの表情や意図がある。

雷の音などはびっくりするような音量は当然必要だが、どんなに小さい音でも聞こえなければ、まったく意味が無い。

意外に、聞こえないまで弱くしている事が度々見られる。あくまで**全体との相対的なバランス**の上での判断が必要。（[4.アンサンブル](#)）

表情としての音量は、まったく[音色※17](#)と切り離せない要素。無意味な音の強さがあるはいけない。

ましてや、オーディオの音量調整目盛りのような決め方、変化の仕方は間違い。

Q3-1-3-1-1：全体との相対的なバランスとは？＝「演奏者のセンス」

音量だけでなく、[音色※17](#)のバランスもとても大切な要素。音量のバランスにおいては、力の関係が何より優先してしまう。ゆえに全体的な関係が理解出来ていることが大切である。同じ空間の空気を振動させるので、全体の響きのイメージーションが統一されなければならない。

[音色※17](#)については、絵画における配色と同様に、背景になる響きと同系色であれば埋没してしまい、それぞれが勝手に[音色※17](#)を決めれば全体がはっきりしなくなる。

いつもただ整うだけでなくバランスの妙が必要で、そこに演奏者のセンスが問われる。

Q3-1-3-1-1-1：[音色※17](#)？＝「音の表情」

響きと同じ意味で使うが、[音色※17](#)には[音の立ち上がり※22](#)の表情、言葉の[子音※18](#)の部分も含まれる。

[音色※17](#)の違いは、その音の[倍音※21](#)の含まれ方によるものとされているが、音楽心理的には[音の立ち上がり※22](#)の違いによって感じられるとも言われている。

Q3-1-3-1-1-1-1：[音の立ち上がり※22](#)？＝「[子音※18](#)のこと」

音の出だしの部分は、はっきりとした発音や噴きあがるような表情がある。

我々が日常耳にしている音はほとんどがはっきりとした音だが、緊急を知らせるサイレンや風の音などは、通常はあまり聞かれない「はっきりとしない」発音で、不安や寂しさなどの感情を呼び起こ

させる。打楽器、弦楽器（特に指で弾く時）やピアノでは、はっきりとした音の出し方しかできない。吹奏楽器では、タンギングのテクニックを使う。言葉の子音※18に当たる。

Q3-1-8-1-1-1-1-1：タンギングは、必要か？ = 「必要」

吹奏楽器において最も大切なテクニックといえる。舌を使い空気を最初から一定の圧力、スピードで音を出す方法。

音を出す時に、0 から始めれば必ず音はドップラー効果の為に、音程がうわずりそして落ち着く。どんなに速く息を出しても解決は出来ない。そのために、先ずは口の中に安定した時と同じ息の圧力をたくわえ、舌で唇の隙間やリードの栓をしておく。

あとは、栓を抜けばすぐに安定した音を得られる。

言葉で書けば難しいが、我々が話す時の子音※18の発音と同じ。「パッ」と、言う時の「P」の子音※18が最もはっきりとした発音で、舌を添えれば上手なタンギングである。アタック※23という言葉も使われるが、攻撃的に強いイメージが有るので誤解を生じやすい。どんなに優しい言い方でもはっきりとした発音は欠かせない。

我々日本人にとってははっきりとした発音が苦手であるのは、生活の場での音響に残響が少なく、日本語ではたとえ子音※18が無くてもさほど困らないからだ。西洋建築や風呂場のような残響や反響の多い空間では、聞き取り難くなる。

例えば、「あおいえ」の様な、子音※18の無い意味のある言葉は、世界でも珍しい。

Q3-1-3-1-1-1-1-1：ドップラー効果？ = 「救急車のサイレンの音」

アインシュタインの相対性理論で使われ、よく知られるようになった理論。

救急車が近づいて来る時のサイレンは音が高く、遠ざかって行く時は低くなる事を説明した理論。

空気の波が近づいて来る時は、その間隔が走ってくる車のスピード分縮まり音が高くなって聞こえ、遠ざかるときはその分伸びる為に音が低くなって聞こえる。吹奏楽器に限らず、移動しながら音を出せば音程は変化する。

Q3-1-3-2：響き？ = 「澄んだ音」

音楽で使う整った音を考えれば、ほとんどの部分は澄んだ音の部分であるが、音が立ち上がる時にはむしろ雑音^{※21}が在る。

前者を普通響き^{※21}という。響きの構成は、純正倍音^{※21}で出来ている。

声や吹奏楽器では、口の中の空間の形（母音^{※18}の発音の形シラブルやアンブシュアー）や、身体^{※19}の空間や筋肉の緊張^{※20}などで響きが作られ、自由に変えることができる。

Q3-1-3-2-1：倍音^{※21}？ = 「音の成分」

一つの音といえどもたくさんの音が混ざり合っているのだが、無関係な音でなく全て秩序だった関係にある。

最も低い音を基音と呼び、その音の振動の整数倍の振動数を持つ音、すなわち倍音^{※21}で出来ている。

打ち消し合う場合もある（位相差^{※47}）。

Q3-1-3-2-2：アンブシュアーとは？ = 「母音^{※18}の口の形」

言葉を発声する時、口の中の形を変えて色々な響きを出している。その口の中の空間の事をシラブル^{※18}といい、アンブシュアーは形作る筋肉の状態のこと。日本では混同して使われている。

我々日本人は、畳や障子など非常に無反響な音の環境に生活している。そのため、言葉の響きが豊かにならないばかりか、母音^{※18}の響きが硬く、はっきりと話そうとすれば怒鳴り声のように成ってしまう。

テレビのドラマや、舞台の俳優のセリフがいつも怒鳴っているように聞こえるのがよい例だ。

又、音楽教室に吸音板を張り、無反響室のようにしてしまうのも、その現れだろう。

西洋人は、石造りの部屋いわば風呂場の中で生活している様なものだ。残響や反響のたくさん有る所で生活するため、いつも澄んだ響きでなければとてもやかましく思える。

そこで言葉をはっきりとさせる為に、子音^{※18}の発音と豊かな響きの母音^{※18}が不可欠である。

Q3-1-3-2-2-1：残響、反響？＝「音響空間の響き」

残響は、コンサートホールなどで2.5秒とか3秒などと言われるが、そもそもヨーロッパ建築の特徴の一つである高いドーム型の天井が作り出す、洞穴のような音響空間の響き。

反響も残響を作り出すための要素だが、通常は直接跳ね返った音を反響と言う。

Q3-1-3-2-3：身体で響きを作る？＝「身体は楽器」

響きの作られ方は、弦楽器の構造からが理解しやすい。

先ず弓が弦と擦れ合い振動を起こす。その振動を駒で共鳴箱へ伝え、共鳴箱の中で純粋な倍音^{*21}を増幅させ、響きが折り合わない音を減衰させる。

声や管楽器では弓が息、弦が声帯や唇リードなど、駒が歯や骨格、共鳴箱が身体に相当する。

正に響きは身体全体で作られている。

「楽器が良く鳴る」という表現を使うが、正しくは、「身体が良く響いている」と言うべきだろう。

<4.アンサンブル>

Q4：アンサンブルとは？＝「お互いの意識^{*24}」

音楽を演奏する時に最も大切な行為。

聴衆も含め他人を思いやる気持ちでもあり、お互いの意識^{*24}無しには良い音楽は有り得ない。

たとえ無視をしていても、相手を意識しての無視は、また表現と言えるかもしれない。その様に、全体においての自分の関わり合い方が全体の表現を左右する。よい演奏は、互いの存在を認め合いそれぞれの主張に耳を傾け、それに答えている。互いに勝ちも負けもしない。

ただそれぞれが、整然と音を出しているだけの演奏は、どんなに正確であろうともよい演奏には成り得ない。そういった意味では演奏は毎回違った物になり、常に即興性^{*25}を持っている。

Q4-1：即興性^{※25}とは？＝「自然な関係」

具体的には、もし誰かが少し早く出てしまったとすれば、その次に出す音で元に戻そうとするか、あるいはより助長してテンポを速めるかを判断し決定されなければならない、そこにおのずとその人の意志が反映される。

すなわち、前もって決めておける事でなく、即応性が必要。

音程についてはもっとはっきりと意志が反映される。前に出された音と繋がる音であるかどうかは、次の音で決定される。すなわち、前の音と自然な関係の音程^{※26}であれば、例え機械的に正確に捉えられていない音でも繋がっていると言えるが、あえて機械的に正しい音に修正をすれば、もう前の音とのつながりは無くなってしまう。

Q4-1-1：和音では、決まった音程が必要ではないのか？＝「決まっていない」

和音をハーモニーさせるには、常に最低音（根音）がその和音の音程を決定しているのであり、どんなに機械的に正確といわれる音（平均律）であろうと、低音との関わり合いが外れていれば、聴く側にとってハーモニー（協和）しているとは思えない。正しく思えるのは低音であり、上の高い音は外れたと思うのである。相対的に対応しなければならない。

Q4-2：合奏では、統率者が必要ではないのか？＝「合奏は、理想社会」

音楽の演奏形態は、一見全体主義的な統率が必要な集団に思えるが、全く理想的な社会構造で成り立っていると言える。一人の意見であろうと決して見過ごさず、おのずと全体に影響を及ぼす。しかし、そこには多数原理も働くが、ただ力関係だけで全体の方向は左右されるとはかぎらない。常にアンサンブルされている。

一人は皆の為皆は一人の為、が実践される。

<5.指揮者^{※27}>

Q5：指揮者^{※27}は、統率者ではないのか？＝「奏者の一人」

指揮者^{※27}も同じくアンサンブルをしている。**奏者**と何等変わらない。

独裁者のように思えるが、もしその様に振る舞えば墓穴を掘ることにしかならない。一時期旧ソ連で指揮者が独裁者的であるので、指揮者無しでオーケストラが演奏を試みたが完全な失敗に終わった経緯があり、やはりオーケストラには指揮者が必要であるというのが証明された。

指揮者^{※27}はリーダーである事に間違いはないが、一人一人を棒先一本で操っているのではない。全体を眺めながらよい方向に進める義務はあるが、無理やり自分の考えを押し付けられれば混乱を引き起こしてしまう。かつて指揮者^{※27}がオーナーであった時代には、その様な事も見られたが、今ではあり得ない。

Q5-1：[指揮者*27](#)が皆を引っ張っていくのではないのか？＝「全員で進んでいく」

昔の有名な指揮者の言葉に、「指揮は、キャリーするのでなく、ドライブしなくてはならない」というのがある。

奏者側も、[指揮者*27](#)の指示に従うのではなく、自らの意志を持ち互いの関係を強く保ちながら音楽を進めて行かなくてはならない。一つの[有機体*28](#)と成れば理想である。

悪い指揮者を「ファースト・バイオリン指揮者」と呼び、自分が先頭に立って目立とうとする[指揮者*27](#)を戒めている。

アンサンブルは、正に[二人三脚*29](#)。お互い助け合いながら全員で進めていくものである。

[「指揮のマニュアル」](#) 参照

<6.音楽への理解>

Q6：音楽の理解？＝「作曲家への理解」

音楽は音で語られる物だが、自分で作曲した音楽以外は、楽譜を通じて作品や作曲家に対する理解が必要。

楽譜は物を言わないので、見る者が積極的に読み取っていくことが必要。

やはり大作曲家といわれる人の作品ほどその意図が理解しやすい。ゆえに、内容の深さも感じ取れる。

Q6-1：音で語る？＝「自分自身の言葉（音楽）で」

楽譜に書かれた音楽の文字は、音符。そしてそれらに付けられた記号や標語から作曲家の頭の中をのぞき見、どのような音が、[旋律*48](#)が、作曲家の頭の中で鳴っていたのかを探り出す作業が先ず必要。

そして、それをあたかも自分自信で作った音楽であるかの様に歌い楽器を奏し、聴衆に話しかける。

Q6-1-1：楽譜とは？＝「音楽の設計図」

作曲家が、演奏者に自分の意図を伝える設計図。縦軸に音の高さ、横軸に長さ（時間）をとった、グラフと言っても良いだろう。

その他[ダイナミック記号*30](#)やいろいろな記号や言葉（標語）が書き込まれている。正確に演奏家に伝えようとするため合理的な記述を書き加えているが、かえって読み取りにくい場合も多い。

改訂版の多い作品も意外に初版がよく使われているのは、その為かもしれない。

Q6-1-1-1：ダイナミック記号^{*30}は？ = 「音の強さではない」

f や *p* などの記号で表されているが、単に音の強さだけを表しているのではなく、色々な表情を教えてくれている。

ff や *pp* は *f* や *p* の倍、*mf*、*mp* は、*f* や *p* の半分。*m* (メツォ) は、半分という意味。

本来の役目ではないが、記号の書かれた場所から、フレーズの始まりを知ること出来る。

自筆の楽譜ならより明確に解る。

Q6-1-2：音符とは？ = 「音そのもの」

音の高さを玉で表し、縦線や旗などで時間の長さを表す。

Q6-1-3：記号、標語とは？ = 「注釈のこと」

モーツァルトの頃までは、ほとんど音符だけしか書かれていなかったが、より正確に作曲家の意図を伝える為に、又は奏法を整える為にいろいろな記号や標語が書き込まれるようになった。アクセント、スタッカート、スラーなどの記号は、最初は弦楽器の奏法^{*31}を定める記号として書き込まれた物。

特に注意が必要なのは、作曲家の記述だけでなく後世の編集者が書き足した物も有るので、元の記述を復元しなくてはならない事だ。

Q6-1-2-1：学校で習ったことと違うのか？ = 「十分ではない」

通常我々が学ぶ楽典（音楽の基礎的規則を学ぶ学科）では、本来の意味にはあまり触れず対処の仕方を教えるために、かえって誤った表現になる場合が多い。

例えば、スタッカートは短く（1/2 に）演奏することではなく、軽くあるときは重く、一つ一つの音をはっきりとさせたい時に書かれる記号である。

フェルマータはイタリア語で「止まる」意味で、程よく伸ばす意味ではない。

スラーは滑らかに奏するには違いないが、元来弦楽器の弓のチェンジ^{*32}（ボーイング）をも示すので、必ずしもフレーズなど音楽のまとまりを示すものではない。

音楽の三要素とは、旋律^{*48}、リズムとハーモニーである、と言った説明をする。

それには異論は無いが、それぞれに関係が生じている事を理解しなくてはならない。

旋律にはリズムが含まれる。もちろん要素としてのリズムは、舞踏などのステップのリズムだけの表現を念頭に置いた概念からの要素だろうが、音楽（旋律）としてリズムを捕えるのであれば、すべてのリズムは[旋律※48](#)の中に存在しているものである。

一方ハーモニーも、音が存在すればそこにハーモニーはある。

音は、常に[倍音※21](#)を伴っている以上、その[倍音※21](#)はハーモニーを作っている。

音が複数になれば、おのずと[倍音※21](#)の構成要素が定まり、より強固なハーモニーが形成される。すなわち[旋律※48](#)があれば、そこにおのずとハーモニーがあると言える。

つまり、リズムもハーモニーも、[旋律※48](#)があればそこには必ず伴ってくるものである。

逆に音楽においては、音の無いリズムは存在せず、[旋律※48](#)の無いハーモニーも存在の意味は無い。

時間の経過を伴う芸術である音楽は、楽譜の上で理解しようとするれば、一瞬一瞬の有様に目が行きがちで、ともすればデジタル的处理に終始しがちになるのは、諫めるべきであろう。

音楽の命は、流れに有る。その流れ方に目を向け、ベクトルを解析してこそ音楽の本質に迫れる。

Q6-1-2-2：音楽のまとまりとは？ = 「[モチーフ※33](#)」

音楽も言葉と同様に、旋律を文章、句、文節、単語などに分けて考えることができる。楽譜上では小節線や拍節が有る為、それがまとまりを探し出すのを難しくさせている。

聴いてみれば、何でもない事。

話しをするときと同様に、せめて意味を成す最少単位（[モチーフ※33](#)「フレーゼット」）の文節を考えていなければ、聞く人には解り難いものとなる。特に声や吹奏楽器では、音程の不自然さの原因にもなる。

「よくわかる音楽だ」とか、「わからない!」と、言われるのは、多くの場合、この点の処理の為であろう。

フレーゼット理論（「[読譜のマニュアル](#)」参照）

<7.音程の問題>

Q7：音の高さ（音程）とは？ = 「自然の音の関係」

元来作曲家は**頭にある音楽**を現そうとしている。

音の高さは自然界に在る音であり、単純に 12 の音で表現できるはずはないのだが、およそ（数学的等分に）1 オクターブの内を 12 の音に分類することができる。

そのおよその分類により並べられたのを**平均律**と呼び、普通ピアノやオルガン鍵盤楽器などはこの音に**調律**されている。

Q7-1：合奏での調律は？ = 「チューニング」

チューニングといえば、オーケストラの演奏会などで最初オーボエが**基準になる「A」※34**の音を出し、全員がそれを基に自分の楽器を合わせている作業の事。

弦楽器においては、いつも楽器の状態が変化する（木であるため温度湿度により膨張したり縮んだりする）ので頻繁に行う必要がある。ただし、元来音程を決めるのは指の押さえる場所であるので、微妙な音程は指で行なう。

管楽器においては、基本的には必要は無い。なぜなら日によってあるいは環境によって、楽器の長さや容積は変わらない、もしくは変わっても影響は少ないからだ。前もって一定の調律をしておけば、ほとんど問題はない。リード楽器などは、リードにより若干の変更が必要な時がある。それゆえに、調整がしにくいオーボエから始める習慣が出来た。

Q7-1-1：なぜチューニングをするのか？ = 「中心を知るため」

楽器はその振動体の容積と比重で固有の振動が決まる。しかし管楽器の容積を決めるのは楽器の中の空気であるが、比重はその空気すなわち息などの温度に左右され、息のスピードは**ドップラー効果**を引き起こす。

その為楽器の音程にはいくらかの幅を持たせてあるので、その中心を求める必要がある。

しかしそれは、何も舞台の上でする必要はない。

Q7-1-1-1：では、何をしているのか？ = 「演奏状況の確認」

それは、音程を変えるもう一つの要素である、身体の状態や音程感覚を定める為と、それぞれのチューニングだけでなく会場や全体の響きのバランス感や音色感の確認が主な目的。

Q7-2：純正律とは？ = 「協和し合う音程」

音は倍の振動数になると 1 オクターブと言い、全く同種の音として感じる。3 倍になると、その又 1 オクターブ上の間のほぼ中間に当たる音に感じ、それを繰り返すと

12 順目の音はほとんど元の音に近い音となる（[五度円※35](#)）。

そして一つの音の中にも多くのこの関係による音が含まれている。これを[倍音※21](#)と言う。この音ばかりで[音律※37](#)を作れば、とても協和しあう。

また、すべての音の関係を協和させるために、整数比にしたものを純正律と呼ぶ。

ただし、音楽では全てが協和すると限らないことも、知っておかなくてはならない。

Q7-3：平均律とは？ = 「およその[音律※37](#)」

しかし、いったん基準になる音が変わればかなり違った音程の[音律※37](#)になってしまう。そこで、およその音で決めたのが平均律である。そのため正確な平均律の音は、1 オクターブ離れた音同士以外は歪んでしまう。

それでは美しく協和した音楽が聴かれるはずは無いのだが、音はとても融通性がありいつも協和しようと変化する働きを持っている。

力の強い音や数多く出てくる音が基準になり、他の音はそれに協和するように変化する。共鳴の作用である。

（[倍音※21](#)を[グラフ※36](#)に書けば放物線に成るので、基準を変えれば元のカーブと外れるのは想像できる）

Q7-3-1：[音律※37](#)とは？ = 「音階のこと」

音階と言ってもよい。世界各地にはいろいろな音階があるが、その基準になる音（[主音※39](#)）とその音の低い倍率の[倍音※21](#)が根幹をなし、全体が[親子関係※38](#)にある。

Q7-4：どうすれば、よい音程が得られるのか？ = 「音楽を知ればよい」

最も大切なことは、全体の音楽を知る事である。知るとは大変漠然としたものではあるが、我々が言葉を話すときにはいつもしている事である。内容を理解せずただ読んで文章は、聞き取りにくい。先ずは何を言おうとしているのかを理解すること。音楽では、簡単にいってしまえばその[調※40](#)であり[主音※39](#)である。

音楽は、常に[主音※39](#)に戻ろうとする。あたかも地球上の重力の様に。

それゆえ、逆に無重力の宇宙空間を表す音楽は、[調性感※40](#)の無い曲（[12 音技法※40](#)などの[無調音楽※40](#)）が使われる。

その[主音※39](#)に戻ろうとする力が、その音楽の[調※40](#)を教える。ゆえに演奏者は、常にその[主音※39](#)を意識し、そこへ戻ろうとする力を感じなければならない。

もちろん音により、その力が違う。

[主音※39](#)に戻る力の1 番強い音（[属音※39](#)）にも他の音を引き付ける力がある。その様な[入れ籠状態※41](#)（フラクタル）もある。だから全体を知り、最終的にはどこへ行き着きたいかを知る必要がある。

Q7-4-1：具体的には？＝「声を出すように」

我々にとって最も頼れるのは自分の身体であり、それを使った声である。

ある高さの声を出そうとすれば、その高さの音に最も自然な身体の状態（フォーム※42、ささえ）を作る。

ゆえに、全体の音楽を知り、最終目標が解れば、そのフォーム※42で全ての音を出せばよい。

そうすれば、出そうとする音が、全てその倍音※21になり自然倍音の音律※37の音になる。

しかし、すべての音が同じ様に気持ちよく出るわけでは無い。もちろん主音※39に近い倍音※21に当たる音は気持ちよく響くが、遠い倍音※21の音はかなり辛い。それだけでなく、その音の出たときの他の音との関係（和音）、すなわちハーモニーの基準音（根音）との協和関係で変わってくる。

そしてその根音と協和しない音を出す時のその辛さは、他の音との歪みの抵抗（ストレス※43）を作り、色々な感情を引き起こす表現の力となる（非和声音※44の働き）。そしてそれが次の音へ移行したときに起こる解消感（解決※45）は、とても爽快な感覚をもたらす。

しかし、一つ基準を取り違えると、その関係が反対になってしまう。

それだけに全体を知り、他の音に気を配り、細部にわたる関係を理解すべきである。

「読譜のマニュアル」 参照

Q7-4-1-1：フォーム※42、ささえとは？＝「声を出す時の身体の状態」

とてもよく使われるが、説明の難しいものの一つだろう。

例えば、ある音を歌ってみる、又違った音を出してみる。そうすると、腹筋の力の入るところが変わり同じ音なら同じところに力が入る。その力をささえといっても良い。

もちろん音によって変わるが、頻繁に変えるのではなく、なるべく同じ様に（常に主音※39に）保った方が良い。又、高い音のささえでは低い音は出ないが、低い音のささえだと高い音は豊かに確実に響き、倍音※21の音しか出ないのでとてもよい音程になる。

身体でのささえの位置は、ほぼFからFの1オクターブしかない。

音程が外れる原因は、殆どがこのささえの基準のとり方の間違いだ。

Q7-4-2：よい音程とは？ ＝「他の音との関係で決まる」

音程は、純正律理論と違って常に協和するとは限らない。音楽の要素にハーモニー（和音）があるが、総ての音がいつもハーモニーしているかと言うと、そうではない。

ハーモニーする音を和声音※44、不協和を起こす音を非和声音※44という。それらが混在している。

旋律※48を作るには、どちらの音もなければ美しく聞こえない。なめらかに隣りあった音へ動く旋律は、この2種類の音が交互に現れる。

協和しようとするのに抵抗・ストレス※48を示すのが、非和声音※44といえる。

和声音※44は、倍音※21関係にある音でなければ、整った歪みの無い音にならない。

常に、その時の基準音、すなわち最低音（バス）との関係で決まる。

Q7-4-2-1：ハーモニー、和音とは？ ＝「複数音から成る響き」

2つ以上の音によって起こる響きの変化。

和声学では、根音とそのもっとも協和関係にある完全5度上の音とその中間にある音と合わせて、3つの音から成る三和音のこと。

そしてその根音が主音※39と属音※39下属音※39を採る三和音を主要三和音と言ひ、そのハーモニーは、その音楽の持っている調子（調※40）の基準音（主音※39）の倍音※21で構成され、その調※40を特徴づける主要な働きを持っている。

Q7-4-2-2：いつも和音を考えていなくてはならないのか？ ＝「意識していなければならない」

和声学という学問が発達している為、「総ての音楽は、和音で出来ている」という言い方があるが、音楽を分析する時、その時々一瞬の切り口がどの様であるかを説明するものが和音であり、和音によって作られているのではない。

音は常に倍音※21を含んでいるために、次々と出される音の余韻※46が残って重なり合い、協和するものはますます増幅し、不協和の音は減衰していく。

全くの自然における現象※47で、ハーモニーしているかどうかを意識していなければならない。

Q7-4-2-3：ハーモニーと旋律*48、どちらが大切か？ = 「旋律*48が大切」

もちろん旋律。ハーモニーさせるのではなく、旋律*48同士が
お互いの存在を意識しあえば、そこで歪んだり協和したりして
ハーモニーの変化が生まれる。

Q7-4-2-3-1：伴奏にも旋律*48は、あるのか？ = 「常にある」

ある。常に全ての音楽は、旋律*48で出来てい
ると考えるべきだ。

音が意味を持つには、2つ以上の音の組み合わ
せが必要。極たまに、あっ！ おー！ や！ など
の掛け声やびっくりした時などのように単音だけ
の表情はあるが、ほとんどの場合は複数音が組み
合わさって意味を成す。

ただ単に背景のようにハーモニーの響きだけを
作っている場合でも、必ず旋律*48を持っている
はずだ。（コード進行、カデンツ）

延々と続くバスの保持音も、最後には終止する
解決*45音へ繋がる旋律だ。

又、休符が在っても続いている旋律*48もたく
さん有る。

Q7-4-2-3-1-1：常に、旋律*48を見つけようとする事が必
要？ = 「楽譜から読み取らなくてはならない」

楽譜は、カタカナやひらがなばかりで書
かれた文の様な物。アルファベットで書く
時のように単語の間にスペースもない。

ゆえに、言葉の文節にあたる意味のある
最小単位を読み取らなくてはならない。

Q7-4-2-3-1-1-1：小節線が、切れ目ではないのか？ =
「関係無い」

小節線は句読点などではない。むしろ、
意味ある関係の音は小節線をまたぐ場合が
多い。

なぜなら、欧米のイントネーションは言
葉の最初にアクセントが来ることはまれだ
から、強調する時などだけだ。

普通は[冠詞※49](#)を持っている為もあって、その後にアクセントがくる。その様なイントネーションが、日頃使っている[旋律感](#)に成っている。そのアクセントの場所を教えるのが小節線だ。

だから反対に、日本の[旋律※48](#)は強拍から始まる事が多い。ゆえに、小節線のところで[旋律※48](#)が切れることが多くなる。

やはり、言葉に[冠詞※49](#)を持っていないロシアやチェコなどの国の音楽も、[旋律※48](#)が日本と同じ様なイントネーションを持っている場合が多い。

旋律は楽譜上で作られるのではなく、頭の中でそれぞれの音を即興的に飾り変化をさせて書かれている為、そのパターンを読み取ることも必要。

ただし、そのパターンも数種類に分けられるほどしかない。

[「読譜のマニュアル」](#) 参照

<8.リズムの問題>

Q8：リズムとは？ = 「音の表情」

[旋律※48](#)のイントネーション（抑揚）のこと。言葉を話すにも、調子のいい口調をリズムが良いと言う。踊りのリズムも、元は言葉のリズムから始まっている。

機械的にテンポを守って、拍子通りに時間を区切ることではない。すなわち、リズムはそれぞれの音の表情であり、音の組み合わせ方ではない。したがって、リズムのグループのどこにアクセントがありどこを短くするなどの説明は、正しくない。

Q8-1：シンコペーションでは、アクセントを換えると言うが？ = 「間違い」

シンコペーションでは、「最初の強拍に来る短い音を弱くスタッカートをつけ詰まったようにして、次の音はアクセントをつけなくてはいけない」と言った教え方があるが、全く本質的でない。

最初の強拍に来る音はその前からの[旋律※48](#)の最後の音であり、落ち着き静止する。その表情を破って突然新しく次の[旋律※48](#)が弱拍から飛び出して来る様に始まる事が、シンコペーションである。

だから、いつも「タッ、ター、ター」のようなパターンばかりでなく、同じ長さの音ばかりで出来ている [旋律※48](#) の場合でもシンコペーションが頻繁にある。

Q8-1-1：強拍、弱拍とは？ = 「説明の用語」

イントネーションを説明するには、とても便利な解りやすい方法。

間違いやすいのは、あくまで説明の為で、演奏の時に強くしたり弱くしたりする事ではないことだ。

拍の頭や小節線の右側は、強拍で他の部分よりも強い。

拍を2つに分ければ、拍の最初はやはりその他より強くなる。3つに分ければ、最初は他より強い。3つの部分はそれぞれ強、弱、弱といわれるが、実際にはこれはメヌエットのリズムぐらいで、普通には [スイング※53](#) する様な強、弱、中強の方が正しい。

ただし気を付けなければならないのは、拍の最初が強拍である事と **フレーズの始まり** である事とは、一致しないことである。

日本人の言葉のイントネーション特に標準語では強拍から始まることが多いが、音楽では一般的にはその前に弱拍を伴う事の方が多い ([アウフタクト※50](#))。

Q8-2：リズムの表情とは？ = 「響きの変化」

図 1

音の表情を形で表せば、自然界の音はほとんどがこの様な段々と消えていく音。



ブザーや蚊の羽音、機械から出るブーンと言うハムの音などは、ほとんど変化しない音。

ガラスが割れた音などは、一瞬の音。余韻が有るように思えるのは、心理の問題だ。



パトカーなどのサイレン、風の音は、特別な音の始まりがあり、

それが日常的でない心理を呼び起こす。



Q8-3：テンポ、拍子とは？ = 「流れを表す言葉」

テンポとは、イタリア語では時間で、**流れ**、**速度**という意味。速度メーターも、テンポメーター。

同じ様に基本単位である拍の1分間の数を表したものが、[メトロノーム数字^{※51}](#)。

拍は、そのテンポを示すための**目盛り**。同じ1秒間の音でも、1拍と採ればゆったりとした流れを感じ、2拍にとれば行進して歩く流れで、ちなみに2歩分の長さ。

本来目盛りであるので、それを強調する時以外は目立つ事はない。

その**拍**が2つ3つ4つと集まって一定の繰り返しが定まれば、それぞれを**2拍子 3拍子 4拍子**という。

Q8-3-1：3/4拍子と6/8拍子とはどう違う？ = 「2×3、3×2」

3/4拍子は**単純拍子**の3拍子、6/8拍子は**複合拍子**の2拍子、であるがその両方ともが**振り子の動き** ([スイング^{※53}](#)) である。

その[スイング^{※53}](#)を**楽譜**に書き表そうとすれば、2:1の不均等な割合のリズムを考える。

それを足せば3（拍子）またそれが2つ集まれば2倍の6（拍子）であり、3つ集まれば9（拍子）、4つで12（拍子）、均等に区切られたリズムではない。

Q8-3-1-1：[スイング^{※53}](#)とは？ = 「ブランコの動き」

振り子の運動の事。ただし起点（**拍節**）が一番下。

すなわち最後に止まる位置にあり、始まりも終わりもその点になる。

そこからの動きを考えると、2拍で持ち上がり、1拍で元へ戻る。

一番上を起点に採れば、動きの表情が変わってしまう。常に起点は、一番下に成らなくてはならない。

拍の起点の採り方もイントネーションの係わりが有り、日本では**デジタル的に拍節**の部分を意識し、西洋では**アナログ的に拍節の間**の表情を意識する事により違いが生じるとも言える。

Q8-4：拍のリズムは？ = 「イントネーション、ステップ」

音楽は、歌と踊りにルーツを分けられる。歌のリズムはイントネーション。踊りは**ステップ**。

ステップのリズムは、二つに大別できる。一つは馬の走るひづめの音の様な「**パッカ パッカ**」という、弾んでいるような不均等なリズムで、**複合拍子**と呼んでいる。もう一つは拍を2等分したリズムで、**単純拍子**と呼ぶ。

Q8-4-1：単純拍子が音楽の基本か？ = 「単純拍子は、自然界には無い」

単純拍子は人の頭で考えられ 19 世紀初頭の頃から平等思想と共に発達してきたが、複合拍子は心臓の脈拍をはじめ自然におけるリズムで、昔より音楽のリズムの中心であった。

近代の音楽では、もう一つ混合拍子^{※52}と言う単純拍子と複合拍子とが交互にあらわれる拍子があるが、ギリシャや中東などでは昔からの踊りのステップにあった。

Q8-5：インテンポは必要か？ = 「出来ればよい」

テンポ感覚は、音程感^{※54}と同様演奏者の大切な能力。また、音程感^{※54}より感覚が不安定。ゆったりすればどんどん伸び、忙しくなればどんどん急ぐ。音がしなければ、緊張感が高まりがまんしきれないが、聞いていればすぐに時間が経つ。

ゆえに感覚の矯正が必要。その為のトレーニングとしてインテンポは、不可欠。

しかし、演奏には自然な流れの為に揺らぎ^{※55}も必要。ただそれが認識されなければ、表現にならない。聴く側に心地好い流れに成らなければならない。

もちろん、とても正確なテンポを要求される場合もあり、インテンポ感^{※56}は必要。

Q8-6：リズムの表現はどうすれば良いのか？ = 「話すように」

音楽に流れ動きが有るということは、一つ一つの音に流れや動きの表情が有るという事。いつも同じ流れ方では、どうしても単調な音楽になってしまう。

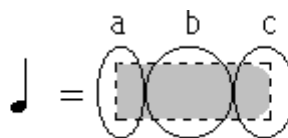
チェンバロ、オルガンや電子音の場合などは表情が付けられず、それを補うためにテンポの変化を意識的に行う。

反対に変化させないと、非常に切迫した効果があり興奮を与えることもできる。

打楽器やピアノでは発音の時にすべてを表現し後は余韻^{※46}に頼るのだが、その他の演奏者にとってはその音の伸び方がリズムであり、音楽の流れを作り出す重要な表現手段だ。

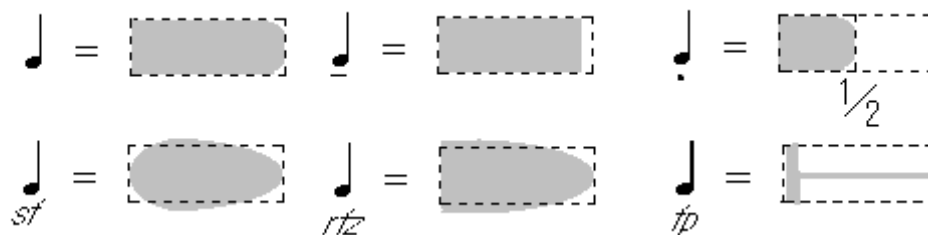
その音が終わるときに、次の音へ繋がろうとしているのかも表現できる。

図 2



a:音の立ち上がり方 b:音の伸び方 c:音の終わり方

(それぞれの所で、表現する事ができる)



リズムは、ピアノや打楽器での表現方法だと説明し易く、その音の**強弱関係**でリズムの表現を教えようとするが、イントネーションとしてリズムを捉えなくてはならない。

繰り返しになるが、決して**時間の割り振り方**ではない。

ふだん話しをしている様なイントネーションが表現出来れば良い。

Q8-6-1：時間の割り振り方とは？ = 「意味を考えずに読むこと」

いつも**リズム**を楽譜から読み取る時に、1拍の中の区切り方や何拍在るか考えるが、[旋律※48](#)として見れば**拍**の存在は見えてこない。

作曲家が自分のイメージを分析しデジタル的に拍を計って書いているので、拍の途中から飛び出して始まるような時には、その前の[旋律※48](#)の終わりの音は本来の必要な音の長さが途中で切られてしまう事になる。

馬の走り方も、「パッカ、パッカ」も「パカッ、パカッ」も同じ**リズム**に書かれている。字に書かれれば前者はゆっくりの**んびり**と歩いているようで、後者は、走っている表情であると解るが、楽譜の上では判別するのは難しい。

Q8-6-1-1：付点のリズムは、拍単位ではないのか？ = 「小さい音は、飾りの音」

基本的には、西欧では日本の**民謡**などに有る「[こぶし※56](#)」の様に長い音の後に音が[装飾※57](#)されることはめったに無く、最初に飾りの音が来る。だから、小さく細かい音はその後にくる本来の音を[装飾※57](#)する様に付けなくてはならない。そうすれば、おのずと本来の音が**拍の頭**に在り、飾りの音はその前に飛び出して来る事になる。

むしろ、飾りの音を拍の最初に入れようとする事は**不自然**であり、その様に意識しなければとても難しい。しかし、実際に演奏する時には、前に出そうとしなくても自然に出て来る。

このように始まる所を、[アウフタクト※50](#)と言っている。

モーツァルトは、常に[アウフタクト※50](#)を持つ音楽の流れが好まれていたその当時の宮廷に、あえて強拍から始まるように創り、貴族や父親への反発を示した。又、ベートーヴェンは田園交響曲の中で、同じ形の音形をわざと[アウフタクト※50](#)の無い形に変えて田舎の様子に使っている。

当時の田舎は、今のハンガリーやチェコ、スロバキアなどの地域だが、その地方の言葉のイントネーションを[旋律※48](#)に反映させたことに間違いない。フランスに近いボン生まれのベートーヴェンにとって、とてもユニークなイントネーションであったのだろう。

[「読譜のマニュアル」](#) 参照

<9.作曲について>

Q9：作曲とは？ = 「組み合わせのこと」

その言葉のままを英語にすればミュージック・クリエイトとでも言えるように、ポピュラーの世界では旋律を思い付くままに書き留める仕事を言うが、元来は[コンポーズ](#)と言う言葉を使う様に、[旋律※48](#)を巧みに変化させたり組み合わせたりする事を言う。

[旋律※48](#)は、自分で作る場合もあるし[昔から有る旋律※58](#)を使う時もある。

モーツァルトもベートーヴェンも、他人の作った旋律を使っただけの曲を作っているが、誰も盗作とは言わない。

[変奏](#)（バリエーション）や[組み合わせ](#)（コンポーシング）それに、[オーケストレーション※59](#)による[表現](#)が、作曲の仕事である。

Q9-1：作曲家の表現は？ = 「[ストーリー※13](#)を作ること」

一言でいえば、[ストーリー※13](#)の[展開](#)を作る事。文章の起承転結を持たせながら提示、発展、展開、結論を順次行う形式は、まったく音楽の[ソナタ形式※60](#)の考え方と同じである。西洋音楽の発展の大きな力となった、[オペラ※61](#)を考えても、物語と音楽は切り離せない。

近代あるいはバロックの頃には作曲家自身が演奏した事もあり、かなり純粋に音楽としての価値のみを考え書かれた作品もある（[音楽至上主義・絶対音楽※62](#)）。

Q9-1-1：[ストーリー※13](#)の[展開](#)とは？ = 「時間の経過」

芝居の台本と変わりはない。楽譜の事を、スクリプト（台本）と言う時もあるくらいだ。むしろ、音楽は戯曲に書かれるよりもっと立体的に表現でき、かつ時間の経過を[リアルタイム※63](#)で書く事が出来るのが最大の特長と言える。

Q9-1-1-1：立体的？ = 「ポリフォニー」

カノンとかフーガと言った形式がある。同じ旋律が少し始まりを遅らせたり、違った旋律を同時に演奏したりすると、ある時はとても美しく響いたりある時は濁った響きがしたりする。

その違った旋律が相互に係わり合う面白さが有る。その様な音楽をポリフォニー^{*64}音楽と言う。その時々をの響きを説明するのが、和声（学）ハーモニーである。

Q9-1-2：作曲家が演奏する？ = 「昔は、作曲家＝演奏家」

J. S. バッハの頃、演奏家と作曲家は同一であった。すなわち、**演奏は作曲をする事**であり、演奏だけをする者は音楽家とはみなされていなかった。現代でもまたコンピューターミュージック^{*65}が盛んになると、同じ様に成った。

Q9-1-2-1：どの様に演奏（作曲）されていたのか？ = 「即興で」

方法は**即興**であったが、思い付くままに旋律^{*48}を演奏すればすぐに行き詰まり、新しく作るには限界がある。そこで基本的な旋律^{*48}を基に変奏を加えていく。更に又その変奏に変奏を加えていく。

Q9-1-2-1-1：即興はどの様にするのか？ = 「パターンの組み合わせで」

難しいことではない。一つ一つの旋律^{*48}のモチーフ^{*33}（動機）を幾つかの決まったパターンで変えて行く（装飾^{*57}する）。

ほとんどが、演奏での指の動き方のパターンと言っても良い。

偶然の場合も珍しくはなかっただろう。それが又その人の個性と評価されている。

Q9-1-2-1-1-1：ジャズの即興とは違うのか？ = 「昔の音楽の化石」

全く同じ。ジャズは、J. S. バッハ時代ピューリタン達はその当時の音楽をメイフラワー号に乗せ、アメリカに持ち込み、奴隷達の故郷であるアフリカの旋律^{*48}を基に発展させた音楽であり、バロック音楽の原形^{*66}を保っている。

Q9-1-2-1-2：今の作曲の方法は違うのか？ = 「同じ」

何も違う物ではない。即興されたものが楽譜に書き留められている^{*67}だけである。

もちろん後から手を加えたり、大きな構成に組み立てたりしている。

ただ作曲家はたくさんの人達に演奏してもらう為に、直接言葉を交わさなくても意志が通じる様に、いろいろな記号など^{*68}で音符を補う。

Q9-1-2-2：今の作曲家は、演奏家ではないのか？ = 「専門化が進んでいる」

近代社会では分業が進み、音楽の世界でもほとんど作曲家と演奏家とは分離されている。しかし、作曲を学ぶためにも演奏技術^{*69}の知識が必要であり、演奏家として大成している人もたくさんいる。ただ総ての楽器などの演奏技術^{*69}をマスター出来ないで、十分な記述にならない場合も多い。

逆にモーツァルトの様に父親^{*70}に立派なヴァイオリン教師を持てば、その記述は大変的を射ているので、後の演奏家や編集者の補足は必要無い。

Q9-2：演奏家は、作曲家に解説を求めるべきか？ = 「真意は明かさない」

楽譜の記述だけでは意志の疎通が十分で無いのだから、作曲家が生存していれば当然解説を求めたくなるが、多くの場合解決には至らない。なぜなら、その作品の成り立ちには作曲家の思惑^{*71}だけでなく、生い立ちや深層心理^{*10}などの作曲家自身にさえ気が付かずに作られた要素も多く存在するし、触れられたくない部分だって有るからだ。質問に対し「どちらでも良い」とか、「大した意味は無い」などの答えがよくあるが、その作曲家には何でもないことだが他人にとっては特別な事も数多くある。

意外に、楽譜にはその人の素顔が見えるものだ。楽譜は、作曲家にとっての唯一のコミュニケーションの手段であり、他人に解らない物では意味がないし理解してもらえない。作品は独り歩きする。

Q9-3：作曲家は天才か？ = 「努力のご褒美が、才能」

最初の質問へ戻るが、全ての作曲家も習い学んで素晴らしい作品を産み出している。

何の努力もしないで才能をあてにしては、音楽は何も出来ない。

第二部

第一部では、音楽をしようとする人達の疑問や今まで間違っただけで覚えた知識等に答えを示して来た。この第二部では、第一部での答えの補足と全般的な音楽の解説をしていく。

(sound no. は、ウェブサイトでその音が聴ける)

§1 音楽には、自由や平等が有るだけでなく、博愛すら有る

0. 音楽とは

音楽とは、誰でもが楽しめる物であるはずだが、ごく一部の才能有る人達の独占物であるかの様に思われている。

確かにこの 300 年の間、バッハ、モーツァルト、ベートーヴェン等の天才と言われる人達が世間でもてはやされて来た。その為に、また自分達の商品価値を高めて夢を売る付加価値の為に、自分達のしてきた努力や勉強の部分をさらけ出せなかった。

情報格差も昔と違い、今では何時でも何処でも色々な知識を得る事が出来る。才能と言う不可解な能力をうんぬんせず音楽を皆の手に取り戻し、知識を得て練習をする事で誰もが音楽を楽しめる様に成るべきであると思う。

音楽、とりわけ演奏や作曲は知識や技術であるし、合奏や合唱等は理想的な社会形態であり、民主主義が行われなければ良い演奏が期待出来ない。その証しは、今の様な演奏形態が発達したのが、あの自由、博愛、平等のスローガンの下、封建的社会から近代社会を作り出した 1789 年のフランス革命以後である事だ。

確かにそれは、国家主義、全体主義そして独裁者までを輩出したが、それはある意味では人々の声であり望みであったはずだ。しかしそれをも改革出来るシステムに育て上げられつつある。音楽の様に音というイデオロギーを示す事の出来ない媒体の芸術が、一歩先に理想社会を築けた事は当然であったと思う。

カラヤン王国と言われるのは、彼が独裁者であろうとしたと言うより、組織がビルゲイツの様なビジネスの制覇をねらったからだ。ゆえに、音楽的には並の評価しか受けないし、未だにベルリンフィルの前任者フルトヴェングラーを凌いだとは誰も言わない。

最後に楽団から拒絶されたのはいかにも音楽の世界が民主的であるかの証明であろう。

そのきっかけになった、女性奏者をメンバーに加えるかの問題はその後完全に解消され、今はたくさんの女性奏者が加わっている。

楽団は決して差別を行っていたのではなく、カラヤンの横暴に対する抵抗であることは明白だ。

音楽には、自由や平等が有るだけでなく、博愛すら有る社会だ。

1. 師弟制度

音楽は、有史以前人類が生まれた時より始まった、最も古くから有る人間の営みと言える。

その音楽に芸術としての価値を与えた最初は、ギリシャ、ローマ時代である。その頃の音楽は、今の音楽の範囲よりもっと広く、演劇、バレエも含まれた総合的なエンターテインメントであった。その頃の様式は、現在もオペラとして受けつがれているが、音楽は単独の発展を遂げて来た。

音楽だけでなく、どのような分野でも常に利権は付き物である様に、様式として確立されると共に受けつがれる物としての音楽に成って来た。しかし利権として見ればあまりに俗っぽい、学問として系統だって来たといえは意味合いは納得出来る。

どちらにせよ、音楽の師弟制度は起こるべくして起こった。

ただ、音楽の大きな要素としてその個人の資質が物を言う事が有る。例えば、良い声をしている、指が速く動く等、肉体的素質が一般の人より格段に優れている場合、天才と言われ尊敬を受ける。その為、新しい系統が出来る機会が比較的頻繁にある。

師弟制度の短所については、よく述べられる所であるが長所も少なくない。

その最も良く現代でも認められる長所は、師との人間的な触れ合いや、反面教師も含め、親子関係よりもっと親密になる事もある人間関係から学ぶ事ではないだろうか。かく言う私も、たくさんの師に学んで来たが、何より自慢出来るのは良い師に学べた事であり、脈々と繋がる系脈を感じる事である。

現代では集団での教育があたりまえの時代に、音楽教育でマンツーマン教育がいまだに実践されているのは、心の触れ合いを扱う音楽教育にとって当然の事かもしれない。

§2 音楽を言葉で説明するもどかしさ

2. 音響学

音は誰でも何時でも接している感覚であるが、その響きは一様ではない。

野原に立った時の感覚で、「シーン」とした音響感是谁もが知っているし、その頼り無さや不気味な感じを思い起こさせる静けさは、響きの無さの起こす感覚であろう。

ヨーロッパ留学して来た多くの声楽家達は、本当に豊かな声の響きを維持しているが、しばらくすると段々に響きが無くなって来てしまう。その原因は、生活環境の音響の違いだ。

近頃日本でも、コンサートホール等が十分な残響に設計され、ヨーロッパの著名なホールにも劣らないというが、やはり何処か違うものを感じる。

かつて、ウィーンの楽友会館ホール（ムジークフェライン・ザール）で「視察に来た日本の技術者が、機械での計測ばかりをして会館の職員の案内した床下や壁の中の構造には全く関心を示さなかった」と、ウィーンの音楽関係者の間で評判になった事が有った。

ウィーンの彼等にしてみれば、結果の問題より材質や構造こそが大切であると言いたかったのであろう。

また、日本の楽器開発者がウィーンの楽器の複製を手掛けている時に、「響きの捉え方がまったく逆であった」と言っている。

よく日本の演奏家は、「楽器が良く鳴る」と言うが、「良く部屋が響いている」とは言わない。この違いこそ我々の生活空間における日常の響きを説明するものだろう。

つまりは、音響学といえども人間の感情を無視しては語れないと言う事だろう。

3. 音楽美学

この文章を書くにあたり、音楽を言葉で説明するもどかしさを感じずにはいられない。

あるギリシャ文化の研究者が、「数学がギリシャ時代に発展したのは、音楽を数式で表現しようとしたからだ」と言った。むしろその方が、解り易い気もしないではない。

音楽と感情は切り離しては考えられないし、19世紀ロマン派の感情を表に出した作品が中核を成している為、作曲家の心情や資質が捉えられ論じられる事が多い。しかし、実際に触れ感じる事の出来る演奏の価値を取り扱う学問も必要ではないかと思う。

すなわち、作曲家の事のみ扱うだけで音楽の美を語るのは本末転倒であり、演奏家にも目を向けるべきだと思う。

ただその演奏の善し悪しを言うのでなく、その演奏の心情あるいはその演奏家の思索に注目する必要がある。音楽演奏美学もあるべきだ。

4. 音楽心理学

音楽の人の身体や心に及ぼす様々な影響は、十分に考えられる。

特に作品の持つ色々な感情が、聴く者の過去の経験や感情を思い起こさせる。

また視覚における錯覚の様なもの、振動による肌触りの様な触覚等、人間の感覚全般に対する問題として音楽を捉えれば、まだまだ音楽の有意義な使い方や、存在を確かにする裏付けに成るだろう。

§3 聞きなれた自然界に在る音

5. 違和感

音楽に限らず、日常と違った何かを見たり聞いたりすれば、違和感が生じる。

特に音楽に於いては時間の経過を伴うので、その流れや動きには十分に気を配る必要がある。

最近ではコンピューター音楽が氾濫し、特に機械的な流れや音程が常に聞かれる様に成り、その融通の無さは人々の感覚を緊張させ、いらいらを引き起こしているのではないだろうか。

息をする間も無いどんどん進んで行く音楽は、切迫感を演出するとても効果的な方法である。が、あまりに多用すればその効果もしだいに無くなってしまう。

しかも、その切迫感や緊張感はどこかに違和感を募らせる。

音量にしても同じ様に、自然界に於いてとてつもなく大きい音は、やはり何か不安を呼び起こす。

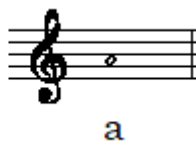
やはり、聞き馴れた自然界に在る音が、我々にとって気持ちの良い音であろう。

6. 一点イ音

譜例 1 一点イ音

一点イ音 [sound 1](#)

一点ハ音 [sound 2](#)



1 秒間に 440 回(Hz)空気が振動する時の音を、日本語の音名で一点イ音と呼び、欧米ではaの音。 [sound 1](#)

通常音楽家は、ドイツ語読みで「アー」と言う。

しかし 440Hzの基準音は、最近ではあまり使われる事はなく、442Hz [sound 3](#)が主流である。

1939 年の国際会議でそれまでのインターナショナルピッチ(435Hz [sound 4](#)) コンサートピッチ(440Hz [sound 1](#)) 等の取り決めに一本に統合し、440Hzを国際標準高度とした。

19 世紀初頭モーツァルトやベートーヴェンの時代は、430Hz [sound 5](#) 前後で、今よりほぼ 1/4 音ほど低かったと言われている。

しかし、なぜ基準の音がイ音（A）であるのに、ハ長調やハの音（C）が音楽では中心になっているのだろう。

そこで、1Hzの音は何の音に成るのか探ってみた。

何と、ハ（C）の音に成ったのである。

勿論おおよそではあるのだが反対に 1Hzをハにすると、驚いた事に一点イ音がモーツァルト時代の 427Hz [sound 6](#) になる。

勿論、秒の単位にしても、最近の正確な取り決め以前は、1日の 1/86400 が1秒に決められていたにせよ、その振動数を、ハ（c）の音にしたのには、神秘的なものあるいは人間の感覚の鋭さを感じずにはいられない。

やはり人間にとって、心地好い音なのだ。

それぞれのHzをクリックすると音が出る。

427Hz [sound 6](#) 430Hz [sound 5](#) 435Hz [sound 4](#) 440Hz [sound 1](#) 442Hz [sound 3](#)

7. 抽象的

音楽が目に見えない事で抽象的だとするのは、あまり意味が無く思える。

目に見えなくとも、音ははっきりと存在するし感じ取る事も出来る。

音楽の表現を抽象的だとするのは近代の作曲家の一傾向に過ぎず、ほとんどの音楽は自然の音を具体的に模倣した物だ。我々日本人にしか判らないとされる虫の声や、静けさを「シーン」と表現する事も含め、まったく具象の物として捉えても良いと言える。

一部の音楽学者は、その様に音楽を捉えるのは「その音楽を深く考えていない」と軽蔑するが、何でも難しく説明するだけが学問ではないだろう。

ベートーヴェンハ短調交響曲「運命」のモチーフ（動機）は、どの様に言ってもノックの音に聞こえる。

それにベートーヴェン自身も「この様にして、運命は訪れる」と言った様に、抽象的な運命と言う概念は残るが、実際の音としては突然の来訪者のノックであると考えるのは妥当だろう。

譜例 2 ベートーヴェン 交響曲 第5番 ハ短調 Op. 67「運命」より冒頭 [sound 7](#)



この時代に限らず、ヨーロッパでの音楽の傾向は、オペラから脱していない。
すなわち、具体的な物語の情景を音楽で表現している、と言っても差しつかえはない。
抽象的なイメージを表現しようとしたのがロマン派である、と言えなくない。

8. 共感

エンパシーと言う訳語が正しいかどうか問題は残るが、自分自身の体験に基づく感情が、音楽という刺激によって思い起こされる経験は誰にでも有るのではないだろうか。

我々の音楽から受ける感情は、決して未体験の物は無い。

どのような感情にしても、覚えは無くとも、深層心理、幼児体験、ひょっとすると前世体験や遺伝子の記憶等、証明されていないものを省いても、確かにどこかで何時か体験した物を基に新たな感情を引き起こしているはずである。

もし全く未体験の事と遭遇すれば、きっと我々はただ啞然としているだけであろう。

あくまで芸術の表現は、作者の思いとそれを見たり聴いたりしている者との共感でコミュニケーションする物といえる。

自分の体験以外の物は、受け取れないし理解も出来ない。

また送り手も自分の体験以外の物は表現出来ない。しかし、自分でも気が付かない様な深い部分にまで洞察をされる事を知っておくべきだろう。

ただ、全く同じ共感は、はたして在るのだろうか。

§4 人の感情を高める事

9. 演出効果

演出は演劇の分野ではあたりまえの仕事だ。音楽では、オペラやバレエでの特別な仕事の様に思う。しかし、音楽作品自体も芝居と言ってよく、楽譜の事をスクリプト（台本）と欧米では呼ぶように、同じ様に演出がある。

作品に対して「ドラマが有る」と評価することがあるが、そのドラマの筋立てがその作品の構成であり、その作品の良し悪しの大部分を形作っていると言えよう。

それこそが作品の完成度であり、聴くものを感動させられるかの大切な技術である。

決して奇をてらうとか、大袈裟であるとか、計算して涙を誘う様にとかのわざとらしい表現でなく、自然な盛り上がりやクライマックスへの緊張の高まり等、至る所にその効果が必要な事は言うまでもない。

10. 深層心理

音楽の素材は、ふだん耳にしている音楽であり、決して全く新しく誰かが作り出した音楽ではない。もし新しい音楽であれば、きっと我々は、全く旋律とも音楽とも思えないであろう。

その様に、たとえ作曲家であろうと、旋律や音を作り出すのではなく「音楽を組み立てる」すなわちコンポーザーである。

そうすると、その素材を手に入れたのは、何時何処でどの様な状況であったかだ。それが、その音楽に意味をもたらしている。

我々の耳には無数の音や旋律等が記憶されているが、何時聞いたかどの様な時に聞いたかは定かではない。

それに同じ音楽や旋律を、だれもが同じ様な状況で聞いたとしても、まったく同じとは言えない。

その微妙な違いを感じる事が出来る世界である。

まさにその音楽家の心の奥底を映し出す。

11. 芸術

芸術と芸能の境は何であろう。

誤解を恐れずに言えば、プロとアマ、技術の差だけかもしれない。

くり返し述べて来たが、芸術家は、才能をあてにせず知識を蓄え練習を繰り返す努力により、芸術を作り出す。

芸能の世界にも芸術と言える物や人もいるし、反対に芸術家だと言いながら、自分の資質だけに頼り努力もせずただ売れる事のみに奔走するのは、商売のプロではあっても芸術家とは言えない。

またアマチュアでありながら、正しい指導を受け真摯に取り組む事で芸術の世界にたどり着く場合も少なくない。

特にコンクールで、中学生等の演奏が思いもかけない高いレベルであったり、名だたる団体が実に貧しい音楽を演奏している場合等、例はいくらでもある。本人達の思い入れもさる事乍ら、指導者すなわち指揮者の見識を疑わざるをえない。

またプロフェッショナルの音楽家を目指す音楽大学の生徒においても、芸術家を目指そうとしない事が多い。一奏者であるには、その様な勉強は必要無いと言う人も居るが、それも寂しい事である。

芸術家の芸術家である所以は、謙虚さであり、飽くなき追求の姿勢であると言えよう。

12. 解釈

音楽において解釈と言う言葉はよく使われるが、その多くは自分の不勉強を隠す言葉として使われる。

自分の事を振り返っても、十分に作品の内容が読み切れず、理解出来ない時に「この様に（解釈）したい」と言ってしまった事が有る。その時は大変正しいつもりで、自分の個性はそれではなくては発揮出来ない、と思っていた。誠に赤面の思いだ。

確かに他人の心の底を読む事には限界が有り、その当時にタイムスリップ出来る訳でなく、誠に隔靴搔痒だ。しかし過去の事、それもほとんどが、たかだか 200 年以内古くても 300 年の事。その頃の事はわざわざ調べなくても、少し考えれば答えは意外に解るものだ。

しかしその安易さで、落とし穴に陥る事も有る。当然今と同じと思い、楽譜の間違いであろうと思いついてしまう事がよくある。

その例としては、ダイナミックだ。

ピアノフォルテ（ピアノの事）が出来てその名を与えられたのは、言うまでもなく音量が自由に出来るからである。と言う事は、それ以前の楽器は音量のコントロールは不可能であったはずだ。

つまり今の様には、自由に音量をコントロールできなかったばかりか、その様な事すら考えていなかった事は明白である。しかし、今日の大演奏家達が、モーツァルトやバッハの演奏に堂々とクレッシェンドやディミヌエンドを付け加え演奏している。

その効果がとても人の感情を高める事を最初に見つけたのは、ベートーヴェンではなかったかと思っている。

第 9 番交響曲ニ短調「合唱付き」第 4 楽章、大フーガになる前の所で、「Ahnest du den Schöpfer, Welt?（世界の創造主の気配を感じるか?）」と、合唱が最弱音から最強音までを一気に爆発させる様に歌う。（譜例 3）

同じくピアノでの試みとしては、シューマンのパガニーニのカプリッチオによるピアノ練習曲 Op.3 より冒頭 [sound 10](#)（譜例 4）を例として挙げる事が出来る。

さらに、シューマンは、最初ピアノでのこのような表現に興味を抱き、ついには自身の交響曲においても試みる事となる。（譜例 5）

譜例 3 ベートーヴェン交響曲第 9 番ニ短調 Op. 125 第 4 楽章より [sound 8](#)

Fl. II *pp cresc.* *ff*

Cl. II *pp cresc.* *ff*

Fg. II *pp cresc.* *ff*

Trb. I II III *cresc.* *ff*

Sop. Alt. *cresc.* *ff*
Ah - nest du den Schöpfer. Welt?

Ten. Bass *cresc.* *ff*

Vn. I II *pp cresc.* *ff*

Va. *pp cresc.* *ff*

Vc. Bass *pp cresc.* *ff*

譜例 4 シューマン パガニーニのカプリッチオによるピアノ練習曲 Op. 3 より冒頭 [sound 10](#)

sf

譜例 5 シューマン交響曲第 1 番変ロ長調「春」 Op. 38 第 1 楽章

冒頭 6 小節目より [sound 9](#)

Ob.
Cl.
Fg.
Vn. I
Vn. II
Va.
Vc.
Bas.

13. 筋立て（ストーリー）

我々日本で育った者にとって最も残念な事は、オペラを観ずに音楽に接してしまった事だ。

オペラは面白い。まったく難しい意味ではなく。映画やテレビが無い時代、その代わりにオペラがあった。全く娯楽に富んだ面白味が有り、芸術性も有る。内容の深い楽しみである。その要素の最も重要な点は、ストーリーが解り易い事だろう。

オペラの題材は、ルネッサンス、バロック時代にはギリシャ神話であった。モーツァルトの時代からは、当時の社会の動きに合わせた、貴族の退廃した生活ぶりとその風刺。そしてその後の時代にはベリズモオペラと言われ、社会に起こる日常の出来事を題材にし、人種問題、植民地問題、宗教問題を取り上げ、娯楽に富んだ物はオペレッタに譲った。

しかしそのオペレッタでも、風刺が主な題材だった事は、他の芸術分野と同じだ。

いきおい抽象的になりがちな音楽を、一般の人々の興味を引き付ける為に、その様なメッセージのはっきりした演出効果を持たせる事でアピールするのは、ロックや歌謡曲でもよくされている事でもあり、別段に価値を引き下げる事でもない。

交響曲等でその様な具象的アプローチを卑しむ風潮はあるが、それは作曲家を神格化し、その神託者であろうとする偽善的行為にしか思えない。

筋だての無い人間の営みは、あり得ない。

§5 音はその人物を映す

14. 嫌悪感

人間の営みを表現する以上、普通の人達の嫌悪するものはやはり嫌われるだろう。特に身体に関するもの、例えばまったく息継ぎの無い音楽等だ。

その様な事が出来れば良いだろう、と声楽家や管楽器演奏家で考えなかった者はいないだろう。そして循環呼吸と言う技術も考案されたが、はたしてそれはどれだけの効果があったのだろうか。

聴衆も、その時は息を詰めたまま聴いている。そして我慢出来なくなってしまう。嫌悪感とまではいなくても、不自然さを感じない訳はない。

その他にも、多くの例を挙げる事が出来るが、「サロメ」等その作品の社会背景の感覚の違いとして理解出来る物も有る。

15. うそはつけない

昔から名優には2つのタイプがあると言われる。

泣く演技をする時に、一方は本当に悲しく涙を流す。もう一方は、いかにも悲しそうに泣いている様に見せるが、気持ちは平静である。

音楽の世界では、後者の演奏は見抜かれてしまう。もちろん今泣いていなかったと指摘出来るものではないが、何とも白々しく成ったり押し付けがましい演奏であったりする。

例えば、同じ舌先三寸でも面と向かえば騙される事も多いが、意外に電話では口調で判ったりする。いくら上手な言い方でも、しばらく話せば相手の意図は何となく判ってくるものだ。

詐欺師が必ず会って口説くのは、常套手段だそうだ。

我々の耳はそれ程鋭いし、音はその人物を映す。

§6 まだ人類は、時間をコントロール出来ない

16. 時間芸術

音楽において時間は最も大切な要素の一つだ。他には、演劇ぐらいだろう。

しかし演劇では、その時間を自由に変える事も可能であり、演出家や俳優の裁量が物を言う。そこに演技者の意図を入り込ませる事が出来る。

音楽ではこの部分が作曲家に既定され、楽譜から作曲家の意志を読み取らなくてはならない。それだけに、メッセージははっきりしている。ただ時間の感覚は、捉えるには訓練が必要だ。

電話のベルが鳴っている時と止まっている時とは、どちらが長いかを考えよう。感覚的には同じようだが、譜例 6 の様に、止まっている方が 3 倍ほど長い。視覚における錯覚の様な働きだが、つい間違ってしまう。

譜例 6 [sound 11](#)



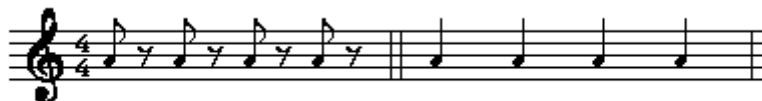
上記の感覚があるので、演奏時同じ長さの音符と休符が見えた時、つい音をとても短くしてしまう。作曲家は、正確にその音の長さを示している以上、それでは間違いに成る。

譜例 7 音の錯覚

左の楽譜を見て演奏すれば、右のようになりがち。 [sound 12](#)



正確に演奏すれば、右のように聞こえる気がする。 [sound 13](#)



正しく習った作曲家は、正確に書いている。

もっと大切な事は、音楽は一度しかチャンスが与えられない事だ。

ちょうど一刀彫りする様に、後からの修正は出来ない。たった一瞬だけの為に日夜努力をするのである。

録音は後から編集をするが、無修正のライブ録音の方が優れている場合が多い。

その時の集中力、その時の状況を再現出来ないのはあたりまえだが、たとえミスがあったとしてもその時の状況が産み出したものは、それなりに納得出来る物である。

まだ人類は、時間をコントロール出来ないという事だ。

§7 言葉と音楽の関係は、まったく深い

17. 音色

音色は、昔からその音に含まれている倍音の成分が違うので聞き分けられると言われて来た。

それに異議が唱えられ始めたのは、電子音の楽器で音色を作る試みの時であった。いくら倍音を変えても、思った様には音色が変わらなかったのである。

そこで心理テストがされ、被験者に色々な音を聞かせる時に、音の出始めを切り取っておくとどれも同じ様に聞こえる事が解った。

この研究は、我々演奏家に多くの示唆を与えた。

一つは、常に良い音を求めて、整った澄んだ音、すなわち倍音をあまり複雑にしない様にして来た。

もう一つは、発音が意外に大切である事を教えた。

ピアノや打楽器だけでなく、弦楽器においても常にはっきりとした発音になるが、歌や管楽器にとっては音楽のめりはり程度にしか考えていなかった。

18. 母音、子音

音色を声で考えれば、倍音の変化は言葉の母音の変化に相当し、発音は子音に相当する事は容易に気が付く。

と言う事は、言葉と音楽の関係は、まったく深い事になる。

その事からすれば、我々の日常使っている日本語がいかに外国の言葉と違っているかを知るべきだ。

特に注目する事は、生活空間での響きの違いであろう。日本の家屋には響きが無い事は、特に注意しなければならない。

我々はその中で生活して来た事によって、響きを豊かにする事よりも響きにたくさんの倍音を含ませた母音を発声するようになった。その為におのずと口の中は狭くなってしまう。またその微妙な響きの違いで色々な表情を演出して見せる事も覚えた。

ゆえに、発音の不明瞭な母音だけの言葉さえ作り出している。例えば、「青い家（あおいえ）」だ。

響きの豊かな音響空間では、きっと何を言っているかは判らないであろう。世界にこのような言語は他にないようだ。

子音については、反対にあまり明瞭であればきつい表現になり、いんぎんな調子に聞こえてしまう。そこであまりはっきりとした子音の発音は、舞台以外ではしなく成った。

19. 身体の空間

音の響きは口の中の形で決まるが、もっと深い響きを作るには身体の中にある空間を使う。

弦楽器の胴の形を見てもわかる様に、人の形をしている。音の響きを声に近づけようとしたのか、あるいは一番響きやすい形なのかだが、いずれもが目的であろう。

身体の中には、たくさんの空間がある。額や、頬骨の所に有る空間、口、のど、肺の空間、胃や腸等腹の中の空間。どれもうまく使えば豊かな響きを作り出せる。

発声の教師が「額に響きを集めろ」とか、「頬骨を高く」とか説明するのもまんざら理由の無い事ではない。

20. 筋肉の緊張

響きを作る身体の空間の状態を変える事が出来るのは、筋肉の緊張である。又、太鼓の革の様に筋肉をピンと張ったり緩めたりする事によっても、響きが変わったり音程がうまく定まったりする。

その方法は、我々が声を出す時に自然に身に着けている。

例えば、色々な高さの声を出してみれば、特定の腹筋が緊張するのを確かめる事が出来る。又、視線の高さを変える程度の目の筋肉の緊張でも、響きの変化が起こる等、非常に些細な変化でも音の響きに影響する。

自分の手を前に出して指先を口の高さにする。今度は、鼻の頭の高さに、更に目の高さにする。それぞれの高さで、ハ長調の「ド」「ミ」「ソ」の音を歌えば、非常に安定した響きを得る事が出来る。奇異な感じではあるが、中世の教会音楽指揮法で、ネウマで記されているグレゴリオ聖歌の音程を示した手の動きも、この様な物である。（キロノミー、クイロノミー、chironomy）

やはり手の動きで、身体の筋肉の緊張が変わるのを応用したものであろう。

§8 合奏にとって、欠かせないテクニック

21. 倍音

既に[音色*17](#)で説明した様に、かつては倍音の含み方がその音色を決定づける様に思われていたが、むしろ音の立ち上がり時の雑音の成分や表情の違いの方が、大きな影響を持つ事が判って来た。

しかし、あくまで音楽演奏での響きは、倍音の構成が問題になる。

特に音楽においては音程が重要な要素だが、幾つかの音を協和させようとした時、それぞれの倍音の構成が違えば当然協和しない。つまり整った響き、ハーモニーは生まれない。

計算をすれば簡単に証明できる。例えば、最も良く協和する完全五度の関係、すなわち「ド」にとって「ソ」は1.5倍音に相当するので、当然完全に協和する。その完全協和する「ソ」の音を基準に採った倍音では、3の12乗倍の音が「ド(1594323Hz)」になり、元の「ド」の倍音1441792Hzの音より152531Hz高い音程になってしまう。その2つの音が同時に鳴らされれば、当然うなりを生じる。

そこで、「ソ」の音を出す時には、「ド」の音を基準にとった上で、倍音上の「ソ」の音を出さなくては完全協和しない。その上、そうする事によって、完全協和の「ソ」の音程すらわざわざ探らなくとも勝手に一番正しい音程で鳴ってくれる。

まったく反対に、元来協和してしまう音程でも非和声音としてあえて協和させない時には、その「ソ」の音を基準にとった音を出せば、その意味をはっきりと出す事が出来る。

22. 音の立ち上がり

音の発音の事はくり返し述べて来たが、心理的にも物理的にも重要な問題である。

音色を決定する要素は、音が出る時に含まれる雑音や立ち上がる表情だ。しかしそれ以上に、音の持つ意味にとってその前の音との関わり合い、つまり切れているのか繋がっているのかが、音の持つ表情を決定する。

もちろんだが、打楽器や弦楽器のピッツィカート等は、音の立ち上がりだけで全て決定しなくてはならない。

ところが歌や管楽器では自由に発音できるので、ついなおざりに成ってしまいがちである。

その為に発声法、発音のテクニックが有る。

管楽器の教則本の第1ページは、「Tuと音を発音するように」と始まっている。この「T」の子音の部分がタンギングであり、最も大事なテクニックの一つである。

アマチュア演奏家達は、この第1ページを簡単な物として素通りしてしまう為、いつまでも発音が満足に出来ないばかりか音程やアンサンブル等の基本的な問題が解決出来なくなる。早くその重大性に気が付いて欲しいものである。

23. アタック

タンギングの事を、管楽器奏者はよくアタックとかタッチと言う。どれも間違った言葉ではないと思うが、誤解を招きやすい。

はっきりとした発音をする時に力で解決しようとするれば、かなり攻撃的なニュアンスが出てしまう。それがアタックの意味になってしまう。

またタッチの方は、リード楽器でリードの先端を舌尖で触る方法ではなく、背の部分で舐める方法とタッチと言う言葉のニュアンスが合ってしまい、やはり甘い発音になってしまう。

アタックは、十分な準備をして息を溜めておく意味。タッチは、そっとリードの端を触りすばやく舌を引っ込める意味だと理解して欲しい。

それに、当然楽器の種類によって発音のタイミングや表情が違ってしまい、その発音のずれは全体としての音の響きやハーモニーを壊してしまいかねない。

合奏にとって、欠かせない大切なテクニックである。

§9 言うは易し行うは難し。練習あるのみ

24. お互いの意識

アンサンブルの説明は、「気を遣う」と言う言葉が一番適切だ。

ふだん我々が特別意識しないでしている事には、いざ考えてみると大切なそれでいて説明の難しい事が多い。その一つがこれだろう。何気なくする事であり、意識が強すぎればわざとらしくなるし、弱ければ無視をしている様に思われる。

いつでも当然の様にそこに居る、でも何時も気に掛かっている存在である。

その様に、相手を意識していなければ、一緒に音楽を進めて行く事は出来ない。

そして自分の意志をそれとなく、時にははっきりと示し、その相手のメッセージをしっかりと受け止め、その働きかけに対して反応をする事がアンサンブルである。

親子や友達同士が散歩している様なほのぼのとした光景が見られれば、きっと良い演奏に違いない。言うは易し行うは難し。練習あるのみ。

25. 即興性

音楽の様な時間芸術では、その時々への対応や反応が興味のある所だ。

例えば台本（楽譜）に書かれていても、あたかもたった今気付いて反応している様に思わさなければ、現実感が伴わない。

その為には、本当にその様な状況にある設定が認識されていなければならない、いつもその様なリアリティーが表現される事が必要。

しかし、本当の即興は随分多くの経験や練習をしなければならず、見様見真似のアドリブはひんしゅくを買うだけである。だから即興でなく、即興性が大切である。

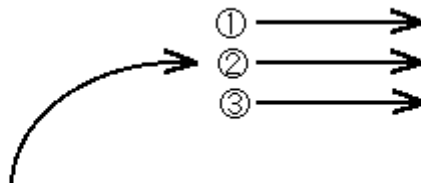
26. 自然な関係の音

音楽は、即興的に音の表情を決め、流れを作って行かなくてはならない。その為、テンポや音程もその時々によって変わる。

音楽の音は、基本的には何時も有機的に繋がって行こうとしている。

つまり前の音から受け継ぎ、次の音を目指している。その目指した次の音が予想通りであれば繋がっている、すなわち自然な関係にある。

図3 音の関係



その様にして出来た音列は、当然その音列の最終到達音の倍音から導き出された自然倍音の音律になる。

しかし全てがその様な音になるであろうか。ならない、多分ならない。なぜなら予想に反した事は常に起こる。それは、意図されたものとは限らず、突発的に起こる事もある。間違った時もあるだろう。

しかし出された音はもう消す事は出来ない。その音はその時の基準。今までの流れに戻す事も出来るし、新たな流れを作り出す事も出来る。そこに意志を反映する事が出来る。

その様な関係こそ本当に自然な関係だろう。

前もって決められた音が、正しく自然な音ではない。

§10 かつての名指揮者達は、オーナー

27. 指揮者

あこがれの職業の第一であると言われる指揮者であるが、その通りでもあり違うとも言える。

指揮棒の先で多くの奏者を意のままに操る。まるで魔法使いの様に出来る。しかし、その為には奏者の信頼を得て、その上に作品の理解を求め、間違いを正し自由なアンサンブルの成り立つ様な環境を作る為の練習を重ね、その上で奏者達が共に音楽をするに足る人物であると認めれば、である。

その練習をしなければならない。大きなハードルである。

かつての名指揮者達はオーナー、つまり奏者の雇い主のマエストロであり、逆らえばすぐに首になってしまう。

その様な状況での権力者として、指揮者をまだ見ているのではないだろうか。

未だにこの様な時代錯誤的指揮者が存在するのは、アマチュアの団体だけである。

カラヤンでさえ実現出来なかった。晩年には、その様になりたい欲望に負けてしまった為に、ベルリン・フィルハーモニーの反感を買ってしまったのは記憶に新しい。

すべての権力を持つ様な錯覚に陥る姿は、もう見苦しい。それでは、奏者の力を見くぶり、共に音楽を構築して行く姿勢は見られない。

最近では、学者指揮者が目立って多くなって来ている。その様な状況は理解出来る。ただ人当たりが良く物分りの良い、そして手を振り回す技術に長けた、音楽を才能だと勘違いしている指揮者に、誰が指揮をされ操られたいだろうか。それよりは、少々棒の扱いが下手でも、正しい音楽の知識を持った指揮者を選ぶのは当然であろう。

しかしそれも寂しい事ではないだろうか。やはり演奏技術をしっかりと持ち、作品への興味を失わず、積極的に真実を求め、共に自由なアンサンブルの中にはっきりとした自分の意図を示せる演奏家としての指揮者を求めて欲しい。

フルトヴェングラー、トスカニーニ、クレンペラー、クレメンス・クラウス等、20世紀前半にはなぜこの様に素晴らしい指揮者達がたくさん存在したのであろうか。

§11 まったく人体の様

28. 有機体

人の集まりである合唱や合奏の形態は、作曲家や作品との相性、思考の方向や反応等が、それ自体一個の生命体である様な反応をする。

新陳代謝の激しい団体といえども、その体質はなかなか変わる物ではない。それは音楽である為に、どんなにアンサンブルが下手であろうと、お互いの関係が無い訳はないからだ。

新しいメンバーが来れば、先ずは拒否反応が起こり、少しずつ薬を使う様にして融合を図らなくてはならない。

何でも組織とはその様な物であろうが、音楽の団体ほど機能してしまう物はない。

新しい指揮者が立った時、あたかも臓器移植の様な拒否反応が出る。しかし一旦取り込まれると、今度は身内意識が強くなり、他の団体との関係が始まるとジェラシーも強くなる。全く人体の様だ。

29. 二人三脚

演奏家達が一糸乱れずに進んでいく様子は、他の世界ではまず考えにくいほどの行動だ。

よく軍隊的とか封建的な社会であるとかと勘違いされるが、全く的を射ていない。経験をしなければ解らないかもしれないが、全くと言っても良いほど理想の民主主義的な行動をする。

二人三脚と言ってもいいが、なかなか複雑な事をしている。ただ足を括っただけなのに、タイミングを合わせれば失敗はしない筈であるが難しい。

積極性の違いが有ると途端に絡まってしまう。ちょっと違う事をお互いに考えただけでも又転んでしまう。易しそうでもなかなか難しい。如何にも機械的な合わせ方であるように思えるのだが、いざ機械にさせれば、かなりの精度とコントロールが必要になる。それを小学生でもうまくこなすのは、なぜだろう。

お互いの気の遣い合いが何よりポイントになる。一步一步を合わせるのではなく、全体の流れや進む方向、つまり目的意識がはっきりとしていれば問題なく進んで行ける。一寸疑問を持ったりふと違う事を考えると、すぐに流れが止まってしまう。難しいが、そこに「あ、うん」の呼吸が在る。人の意志が要る。

非常にデリケートだが、面白い。

§12 忠実にしなければ減点されるとばかり

30. ダイナミック記号

いきなり最初に *ff* が見えたりすると、本当に力いっぱい音で演奏する。日本の音楽教育のすごさに驚かされる。何処にも力いっぽいにと説明されていなくても、とにかく日本では、間違いなく力いっぽいだ。

欧米人は、フォルテと言う意味合いを読めてしまうのだろうか。彼らは幅広く豊かな響きを出そうとする。反対に *pp* の時も決して小さな音では演奏しない。豊かに、しかし静かな音楽を始める。

言葉として読んでいるのである。ただの記号ではないのだ。

また、[解釈※12](#)の項で述べたが、自由なダイナミックの変化は19世紀も四半世紀過ぎてからの事であり、それまでは階段状にしか変化できなかった。その為にオルガンやチェンバロには、2、3段の鍵盤が有る。上段が*p*で下段が*f*の鍵盤に成っている。それでは自由な音量の変化は出来るはずがない。

実際に自由に音量を変化させたり抑揚を付ける事が出来る様に成ったのは、その後の事である。

よく旋律の抑揚をはっきりさせる為に、クレッシェンドやデクレッシェンドさせる事があるが、むしろまだアクセントでの説明の方が許される。出版されている楽譜、特にピアノや合唱の曲などにこれらが書き込まれたものがよく見られ、それを又忠実にしなければ減点されるとばかりに演奏されている。

とても残念な事だ。その編集者の罪は大きい。

また専門家でも、モーツァルトのオペラ等、歌のパートにダイナミック記号があまり書かれていない為、オーケストラに付けられた記述をそのまま付け加えさせたり、書かれていないクレッシェンドやデクレッシェンドを要求する人が未だにいるのは、不勉強の誹りを受けざるを得ないだろう。

§13 息の使い方が良く解る手本

31. 弦楽器の奏法

楽器の歴史の中で最も古くから研究され、完成された分野は弦楽器奏法だろう。

モーツァルトの父、レオポルド・モーツァルトは、完成されたヴァイオリンの教則本を書いている。それは、今なお大切な教材として使われている。つまりそれが書かれた1756年には、既に奏法は完成されていた事になる。

それに、楽譜に付けられる記号が、まだ統一されていないだけでなく、あまり使用さえされていなかった。その当時の記号は、音を装飾する為のアドバイスの意味や演奏上の指示で、音楽の表情等の意味では無かった。

以後たくさんの記号が現れるが、ほとんどがこの弦楽器奏法から発生した。

その意味から弦楽器の奏者でなくても、弦楽器の奏法を知識として知っておかなくてはならない。

ピッツィカートは、指で弾くので解り易いが、豊かな余韻が残る事を記憶しておかなくてはならない。それだけでなく、弦楽器奏者はもっと余韻を残そうとビブラート（弦を押さえた指を前後に

揺らして響きを残す技法)を付ける。ただウイーンやチェコ等の東欧地域では、あまり付けない。余韻の多い演奏環境の為であろう。

スタッカート、スピッカート、メゾスタッカート、アクセント等の記号は、記号の形を見た通りに弓を動かすのは、想像出来る。

意外に問題は、スラーである。

滑らかに音をつなげる事はその弓の動き通りであり、その動きが目に見えるので良く理解出来る。この弓の動き方は、声楽家や管楽器奏者にとって、息の使い方が良く解る手本だ。

意外な問題は、弓の長さには限界が有り、どうしても方向を変えなければならない事だ。

息を吹いたり吸ったりして音を出すのは、日本や中国の楽器、笙（しょう）だけである。

32. 弓のチェンジ

この弓の仕草は、視覚的にとても美しい。オーケストラの魅力の一つかもしれない。

ウォルト・ディズニーの映画「ファンタジー」の最初に、バッハの「トッカータとフーガ」に合わせて動く弓のアニメーションはとても面白い。この動きは、それぞれの演奏家が勝手に決めている様に思うが、ほとんどは作曲家が楽譜に書き込んでいる。

その記号は、スラーである。

音楽のフレーズと合っている場合は問題が無い。しかし技巧的に付けられた場合には、誤って読んではしまうところでもない所で旋律のフレーズが切れてしまう事になり、しかも頻繁にある。

特に付点音符と次の短い音符に架けられたスラーは、まずこの意味と思って間違いない。

つい、拍ごとのまとまりに見てしまうので、日本語のイントネーションに慣れている我々にとっては、疑問すら起こらないが、やはりおかしい旋律感に成る事に気が付くべきである。

その様な事は、弦楽器に詳しい作曲家の場合によく見られる。

モーツァルトもその一人。有名な「アイネ・クライネ・ナハトムジーク」などは弓使いがしっかり書かれているが、出版された時に後世の人達書き込み、かえって元の旋律の流れを阻害している場合がたくさん有る。モーツァルト自身の書いた楽譜を見れば、全て納得する。

ドボルザーク、チャイコフスキーも、かなり意識的に書いている。

現代では、インターネット等も普及して来ているので、自筆譜をもっと簡単に手に入る様にし、正しい演奏の為に公開を望みたい。

§14 判って来れば、はっきりして来る

33. モチーフ

今まで何度となく使って来た、旋律とかフレーズといった言葉の説明が必要であろう。

今まで私が使って来たこれら最小単位の言葉は、音楽用語ではモチーフ（動機）と言う言葉が通常当てはめられるが、少し違った意味で使っている。

有名なこのモチーフと言う用語に、ワーグナーが作った楽劇と言う大規模なオペラ作品を作る上での作曲書法に使われる「ライトモチーフ」がある。これは、話の中に出て来る人物、物、出来事、感情等を、それぞれに特定の旋律（ライトモチーフ）を当てはめ、話の進展に従ってその状況や話の裏側に流れる係わり合いを暗示するのに使われる。

しかしこの様な書法は、特にワーグナーが最初でもないし特別でもない。モーツァルトやベートーヴェンにしても同じ様に作曲しているが、その様な説明がなされていないだけである。循環形式などという場合もある。

ただし同じ旋律でも、出て来る毎に少しずつ形を変える。それは、日本でも同じ言葉や漢字を文章の中で何度も使う事は、知性が無い様に思われるので、出来る限り変えた事と同じである。

このライトモチーフは短い物もあるが、大抵は数小節から成る旋律である。今私の述べようとする物は、最小では一つの音だけ、言葉で言えば、「あっ!」「オー!」「ヤッ!」等の感嘆詞の様なあまり複雑な意味を持たない物は例外的だが、最大でも2か3の音群から成る物で、意味を成す最小単位の事。言葉の文節に相当する物だ。グルーピングと言った用語もあるが、若干考え方が違うので私はフレーゼット（造語）と言う言葉を使っている。

ただ、この音に変奏を加えたり飾られたりした場合も含むので、場合によってはかなり長い場合もある。

実際に我々が話すときには、一音一音や単語は考えていないが、何処までが言葉のまとまりかを判って話している。はっきりと判りやすく話そうとすればするほど、そのまとまりを意識する。

この一まとまりが判って来れば、音楽もはっきりとして来る。「読譜のマニュアル」 参照

譜例 8 ベートーヴェン 交響曲 第6番 ヘ長調 Op. 68「田園」より冒頭 [sound 14](#)



正しいまとまりでの演奏例 [sound 14a](#) 間違ったまとまりの演奏例 [sound 14-1](#)

34. 基準になる「A」

前の一点イ音※6の所で説明したが、不思議な事は、何故「A」が基準かだ。

いろいろな説明をする事が出来る。例えば、古代中国の王族墳墓の副葬品の中から調子笛が出土しその音がAやDだったり、日本音律の平調子の基準がD、尺八は1尺8寸の事でやはりDになり、そのDの一番関係の深い倍音がAである。

尺八は両手の指を使うので、押さえ易い長さがちょうどDになる。やはり、西洋の笛フルートも元はDが基準の楽器である。人間工学的に適した長さだったからかもしれない。

やはり一点イ音※6の所でも1秒の事に触れたが、1Hzの音がCである事も大変不思議であるが、更に計算をすれば次の表のように成った。

表1 色々な音程

1 秒 (1")	 C
1 分 (60")	 C#
1 時間 (3600")	 D
1 日 (86400")	 G
1 週間 (604800")	 A
1 月(29 日) (2505600")	 A
1 年(365.2564 日) (31558152")	 D

倍音の説明からすれば、C#はAの5倍の倍音、GとDはCの3倍とその3倍の倍音である。

とすれば、1秒、1時間、1日、1年とはCの倍音関係。他の1分、1週間、1月どれもがAの倍音関係となる。

計算方法は、1Hz=C から、1オクターブは2倍の振動数であるので、2秒、4秒、8秒、16秒も全てCの音であるので、それぞれの秒の数に当てはまる音を探した。

とてもおもしろい関係だ。

無理に結論を出せば、太陽の関係はC、月の関係はAつまり「陰」と「陽」。もっと無理やり、長調と短調。

どうも音楽と自然の営みは、無関係ではなさそうだ。ギリシャ時代、ピタゴラスは惑星の動きと音律の関係を説いたそうだが、何かこのような関係を知っていたのかもしれない。

ちなみに、素粒子を説明する「ひも理論」は、この倍音の関係やピタゴラスの音律を導き出す原理から出来たそうだ。

音名

譜例 9 音名



ハ長調で階名では、

ド、ド#、レ、レ#、ミ、ファ、ファ#、ソ、ソ#、ラ、ラ#、シ、ド

日本音名では、

ハ、嬰ハ、ニ、嬰ニ、ホ、ヘ、嬰ヘ、ト、嬰ト、イ、嬰イ、ロ、ハ

ドイツ語の音名で、それぞれ

C, Cis, D, Dis, E, F, Fis, G, Gis, A, Ais, H, C

ツェー、ツイス、デー、デイス、エー、エフ、フィス、ゲー、ギス、アー、アイス、ハー、ツェー



ハ長調で階名では、

ド、シ、シb、ラ、ラb、ソ、ソb、ファ、ミ、ミb、レ、レb、ド

日本音名では、

ハ、ロ、変ロ、イ、変イ、ト、変ト、ヘ、ホ、変ホ、ニ、変ニ、ハ

ドイツ語の音名で、それぞれ

C, H, B, A, As, G, Ges, F, E, Es, D, Des, C

ツェー、ハー、ベー、アー、アス、ゲー、ゲス、エフ、エー、エス、デー、デス、ツェー

35. 五度円（圏）

基準になる「A」※34での倍音の計算にしても、ある意味ではかなりいい加減に近似の音を当てはめている所もあるのだが、音には融通性、もっと易しい言い方をすればお互いの仲の良さが有る。

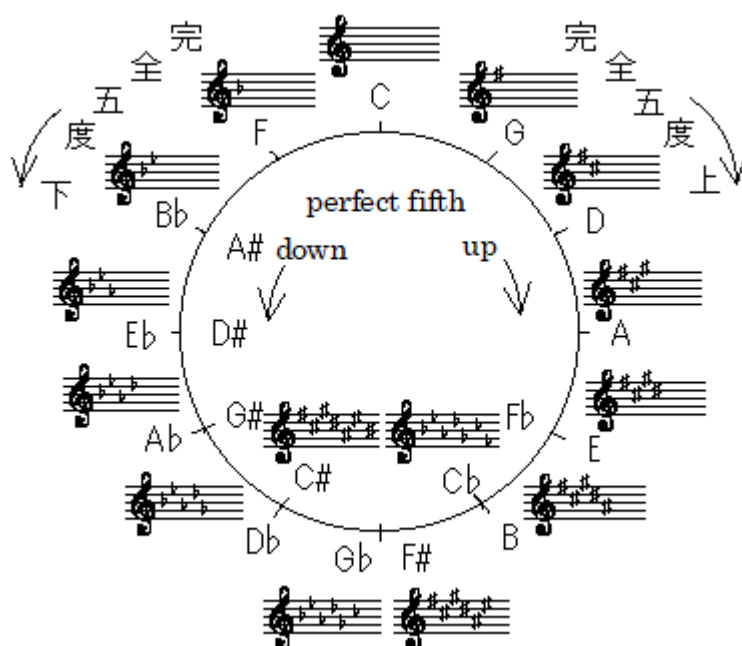
ある程度融通がきく程度の音で1オクターブの内を12等分に分類した音律が、平均律だ。

それを音階の主音と属音（全音階の第5番目に出て来る音で、主音の3倍の振動数を持つ倍音。主音以外の音では最初の物）の関係を次々と採って行くと、ちょうど時計の文字盤の様に成り、12番目にほぼ元へ戻って来る円が描ける。これを五度円、あるいは、五度圏と言っている。

右回りに行くと、シャープが一つずつ増え、左回りではフラットが一つずつ増える。そして、それぞれ6つ付いた調は、F# Gbに成り、平均律では同じ音となり、書き方は違うが同じ音（異名同音）になる。

この12と言う数字もなかなかおもしろそうだが、まだ究明していない。きっと何か音楽との関係が出て来ると思っている。

図4 五度円（圏）



36. グラフ

楽譜自体がグラフであるが、最近の現代曲と呼ばれている楽譜は、誰が見ようとグラフ以外には見えない。当然の事である。

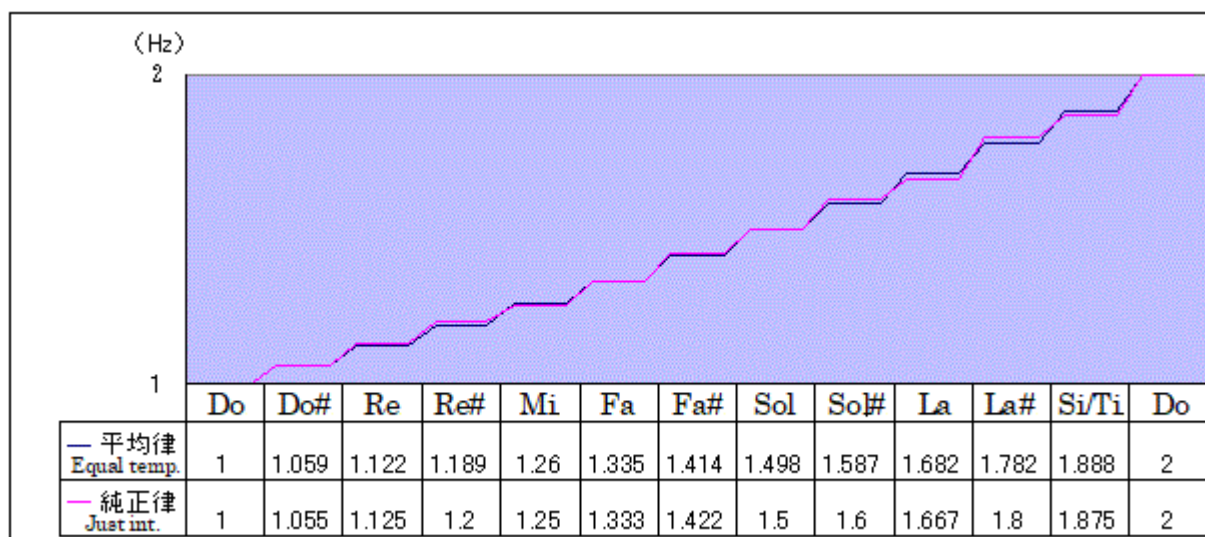
今ここでは、本当のグラフを示したい。すなわち協和関係による音律、つまり純正律や純粋倍音と平均律の違いを表すグラフ。

グ ラ フ

1. 純正律と平均律

グラフでは明らかには見えないが、Solの時にもわずかな差（純正律の方が高い）がある。同時に鳴らした音源で解る。（図5 純正律と平均律）

図5 純正律と平均律

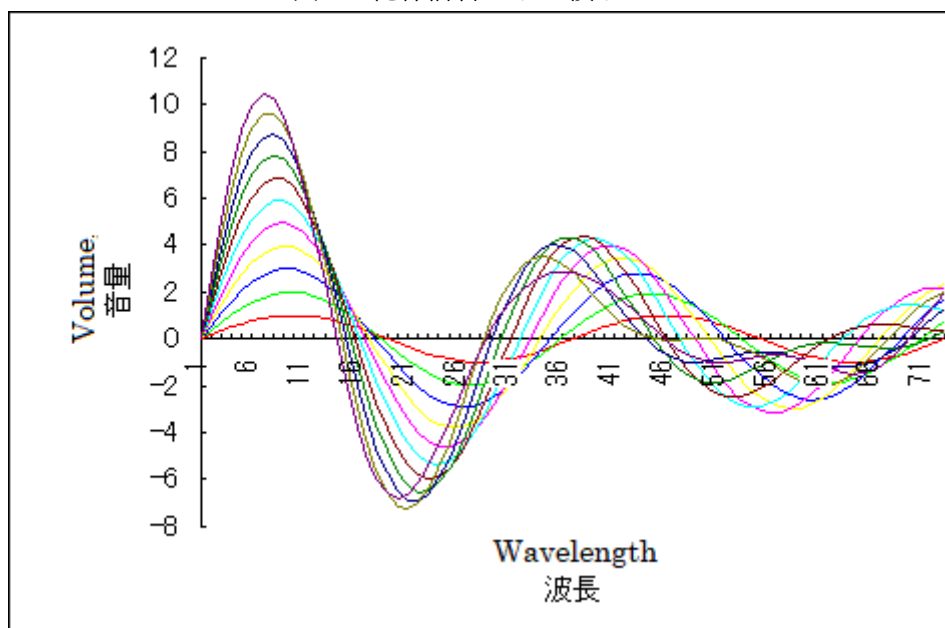


赤い線が純正律 [sound 15](#)、黒い線が平均律 [sound 16](#)。（同時に鳴らせば [sound 17](#)）

2. 純粋倍音のみの積み重ね

基音のカーブに、純粋倍音の成分を加えたグラフ。[sound 18](#)

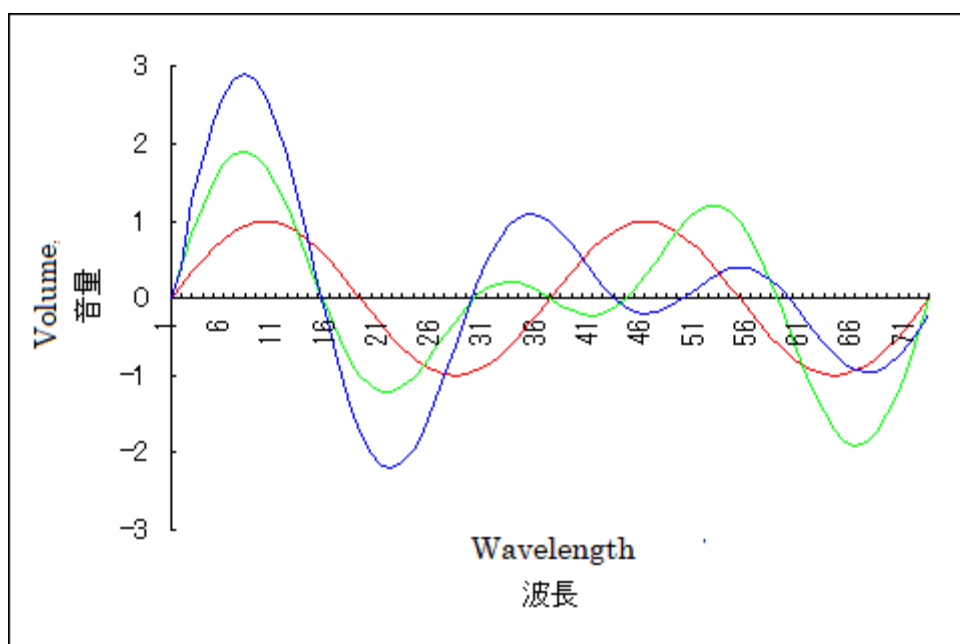
図 6 純粋倍音のみの積み重ね



3. 純粋倍音だけの三和音

基音のカーブに、純粋倍音の三和音の成分だけを加えたグラフ。

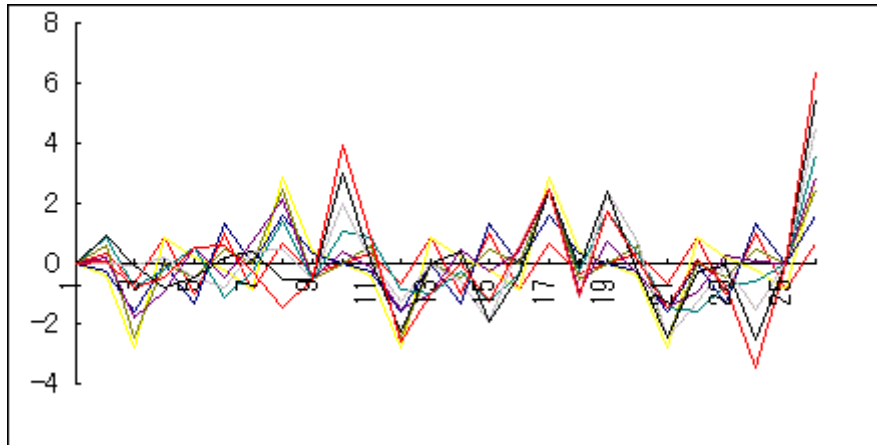
図 7 純粋倍音だけの三和音



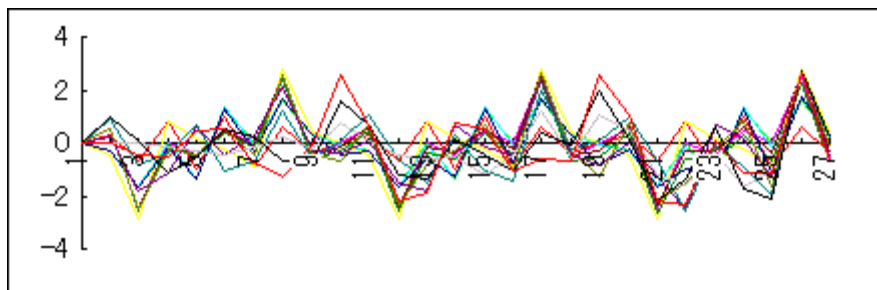
4. 倍音の違う三和音

図8 倍音の違う三和音

基音のカーブに、純正律の長三和音の成分を加えたグラフ。 [sound 20](#)



基音のカーブに、純正律から外れた平均律の長三和音の成分を加えたグラフ。 [sound 21](#)



以上のグラフから純粋倍音の音が重なれば響きが増幅し、倍音から外れた音が混ざると響きが減衰していく様子が見て取れる。

§15 民俗的なルーツ

37. 音律

音律を音階としてしまっても良いが、普通の音階とは限らないので、音律という言葉が使われる。

現在主に使われている音階は、長音階、短音階、半音階、ごくたまに全音音階が有る。

譜例 10 音階

それぞれの音の音程が、最小単位の半音ばかりで出来ている音階を、半音階。 [sound 22](#)



半音 2 つ合わせた全音ばかりで作った音階を、全音音階と言う。 [sound 23](#)



全音階は、半音と全音が混ざりあって出来ている音階で、2 種類ある。

その一つ第 3 番目と 4 番目の音、第 7 番目と 8 番目の音の音程だけが半音になる音階を、長音階。

[sound 24](#)



全音 半音

第 2 番目と 3 番目、第 5 番目と 6 番目の音程だけが半音になる音階が、短音階。 [sound 25](#)



そして、その短音階を更にそのままの音階を、自然的短音階。

第 7 番目の音を半音高くして主音へ導く力を強めた音階を、和声的短音階。 [sound 26](#)



1.5 全音

その為に出来た第6音と第7音との1全音半の音程を解消する為、上行時に第6音も半音高くして主音へ導き、反対に下降時は自然な状態へ戻す音階を、旋律的短音階と言う。[sound 27](#)



長く解り難い説明になったが、この様な音階が出来た過程を知る事が必要だ。

まず音階の発生は、やはり倍音であろう。

歌を唄って、出し易い音程の声を繋げようとするだろう。そうすれば、低い倍率の倍音が並ぶ事になる。

それは和音の音で、順番に出せば分散和音になる。それで出来た音楽が、ヨーデルと言われるアルプス地方の民謡だ。

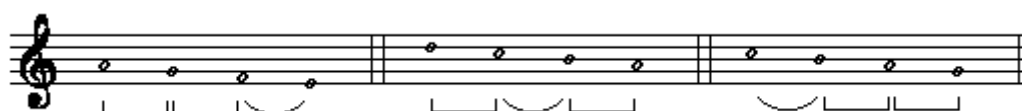
それをもっと滑らかにしようと、もう少し響きやすい音を探れば、今の長調や短調、また各地の音律になったのである。

そしてギリシャ時代に、それを分類した理論が生まれた。テトラコードと言われる、3つの音程を持った4つの音の列（両端は音楽用語の完全4度）。

その3つの音程で半音の在る場所で幾つかの組み合わせが出来、またそのテトラコードを組み合わせさせて1オクターブの音階（旋法とも言う）を作る。

その中の2つが、我々が頻繁に使っている上記の長音階と短音階である。

譜例 11-1 テトラコード



ドリア

フリギア

リディア

[sound 28](#)

[sound 29](#)

[sound 30](#)

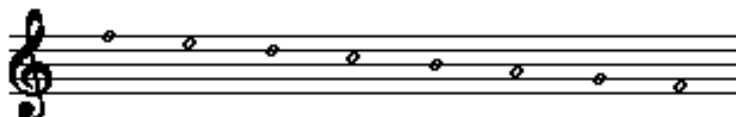
譜例 11-2 各種旋法



ヒポドリア [sound 31](#)



ヒポフリギア [sound 32](#)



ヒポリディア [sound 33](#)



ドリア [sound 34](#)



フリギア [sound 35](#)

この様な方法で幾つかの特徴的な音列を作り出し、それにドリア人、フリギア人やリディア人の地域の名前を着せ、その音階の性格を決める音楽理論（エトス論）が発展していた。

その様な音律についての研究は中世の教会でも盛んであり、それらを旋法論と言う。

その中世の旋法論で使われた各々の音列の名称は、このギリシャの名称とは一致しないものもある。

17世紀のバロックの頃にはほとんど今の様な音階に統一されて来たが、今でもかつての旋法は旋律の中に聞かれる。

実際今でも欧米の音楽教育では対位法の必要上旋法論が教えられているが、日本ではほとんど和声学しか習わない。又ポピュラー音楽特にジャズの世界では、当然の知識とされている。

西欧人は民俗的なルーツをそこに感じるのであろう。

§16 重力の関係

38. 親子関係

音や旋律の関係は主従と言えれば封建的な感じを受けるが、その様な観念的な意味ではなく、例えば地球と月、そして太陽と地球の親子関係で捉えたい。

図9 親子関係



重力の関係にとってもよく似ている様に思う。

旋律の中の音は、最後には何かの音へたどり着こうとする。その音へ向かっていつも重力の様な引き付け合う物を感じる。

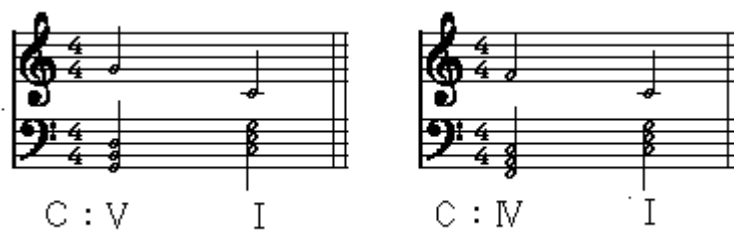
その力は倍音の関係と比例している。一番強いのは属音と言われる第3倍音。その音から主音へ進んだ時の解消感、全く終わった感じがする。音楽では、解決と言う言葉を使っている。

もう一つ下属音と言う音が有る。属音が主音の完全5度上の第3倍音にあたる音であるが、これはその様な関係を主音の下側に設定した音。

音階で見れば属音の一つ下の音（それで下属音と言うのではない）だが、その音から主音へ進んだ時の解決感、それは程強くはないが、何らかの安らぎを感じさせる。

それをアーメン終止と呼んで、宗教的な祈りの表現として使われている。

譜例 12 終止形



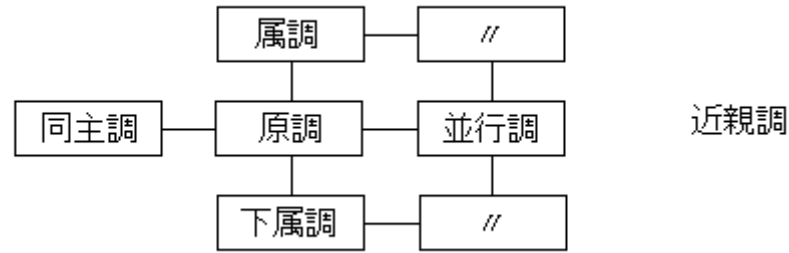
通常の終止 [sound 36](#)

アーメン終止 [sound 37](#)

主音と属音の関係がちょうどさきほどの太陽と地球との関係にあり、更に地球と月の関係が生まれればそれを転調と言ひ、その元の調を主調、5度上であれば属調、下であれば下属調と言ひ、主音が同じだと同主調、同じ音律から出来る長調短調の関係を並行調と言う。

そしてこれらの全ての関係を、近親関係調と言っている。

図 10 近親関係調



39. 主音、属音

主と属であるのでその関係は明白であるが、属音が主音へ戻ろうとする力が強いのは、主音の関係の及ぶ最も遠くにある音と言う意味でもあろう。

主音へ進む力は隣の音も強い。特に下から昇って来た頂上間際の第7音は非常に強く、主音を導くので導音と呼ばれる。導音はハーモニーや倍音関係からも、属音のグループと言う事が出来る。

主音と属音の関係が逆転しその属音を新たに主音とした時、その属音を完全5度下に見る事になるので、下属音となる。

イタリア語では、どちらもが主と言う意味を持っているし、ドミナント（属音）は支配すると言う意味が有る。何故か解らない。

ハ長調の音の関係

譜例 13 ハ長調の音の関係



属音から主音へ [sound 38](#)

下屬音から主音へ [sound 39](#)

40. 調、無調音楽

この親子の様な関係を、音楽から無くそうとの試みが生まれた。

今までの様な親子の関係では主音の存在が大きくなり、まさに主になってしまう。その様な状態を調と言う。

ハの音が主になった長調であればハ長調で短調はハ短調、ホが主になった長調はホ長調で短調はホ短調と言う。自然の中には、むしろその様な関係しか存在しないと思う。しかし、調を感じないのは、宇宙遊泳の音楽ぐらいだろう。

調と言う重力の関係から解放された音楽を、無調音楽と言っている。

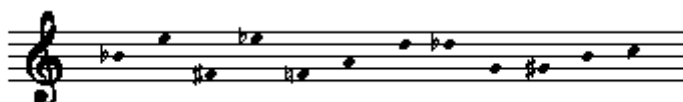
代表的なこの音楽手法には、1923年シェーンベルクが考案した12音技法と言われる作曲技法がある。

1オクターブ内の12の音すべてを平等に扱い、どれもが同じだけ出て来る様に、一つの音が出れば他の11の音が出てしまうまでは同じ音は出さない。その規則に従ったセリーと言う12の音で出来た音の列を作り、そのセリーを素に作曲をしていく方法を12音技法と言う。

20世紀になりシェーンベルクが考案し、弟子のヴェーベルンやベルクたちが用いた大変良く出来た作曲技法だが、観念上の理論である事には違いない。

調を無くす試みは、その後あまり続かなかった。

譜例 14 シェーンベルク 管弦楽の為の変奏曲 Op. 31 主題のセリー [sound 40](#)



41. 入れ籠状態

フラクタル状態の事であるが、簡単には箱の中に箱があり又その箱の中に箱が入っている状態の事。

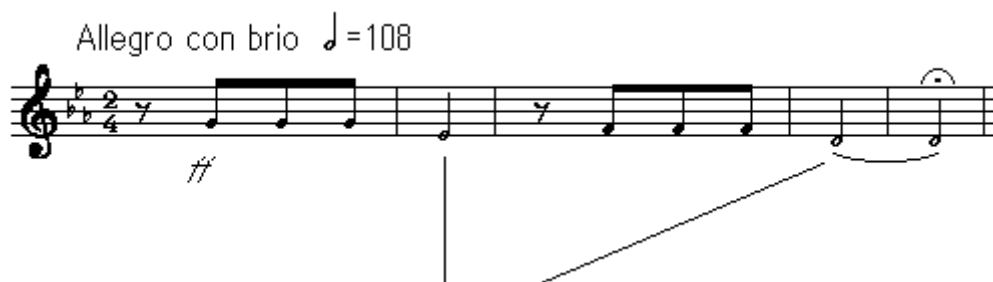
20世紀初めの頃ハインリッヒ・シェンカーと言う音楽学者がいた。旋律を解析して行くと、表面に聞こえて来る旋律とその素となる旋律も聞こえ、またその旋律の元になる旋律がやはり存在するといった理論を展開した。色々な旋律や曲を解析した物が有る。原旋律（ウアリニエ）と言う。

この理論の基は、バロック時代の即興法で、装飾法と言う演奏理論による。

すなわち、彼の解析とは逆の順に、まず簡単な旋律が有り、そのそれぞれの音に装飾的な変奏を加え、またその旋律にそれぞれ装飾して行く、その様なくり返し装飾を加える事による作曲法。

それを当時は演奏者が即興的に行っていた。

譜例 15 ベートーヴェン 交響曲 第 5 番 のウアリニエは、

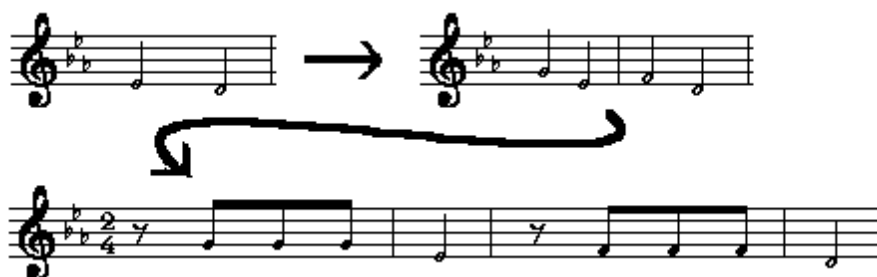


この 2 つの音からなる旋律



になり、作品全体がこのモチーフで出来ている。

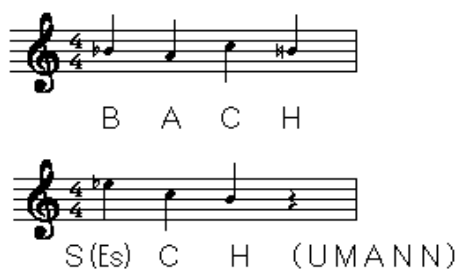
譜例 16 逆に作曲する方法 [sound 41](#)



当時は、即興が普通であったので、演奏理論でもある。

有名な物に、J. S. バッハの曲の色々な所に、自分の名前の音「B」「A」「C」「H」を織り込んでいる。まるでダリの隠し絵の如く、聴く者に気付かれない様に、自分の名前を入れている。

譜例 17 BACH SCH(UMANN) ドイツ音名



BACH [sound 42](#)

SCH(UMANN) [sound 43](#)

その頃だけでなく、作曲家のみならず芸術家は人知れずその様な細工をする事は、よくある事だ。

むしろ感情をいかに込め様か等とは考えず、色々な音の組み合わせを楽しんでいるのである。

作曲家を大変尊敬されている方々には申し訳ないが、芸術家ではあるが、音楽家は作曲家も含めて極めて普通の人に近い存在だ。

作品も、「エイヤッ」と、才能を出したのではなく、こつこつと積み重ね組み合わせて構築された物である。ゆえにコンポーザーと言う。

§17 基本は、フェンシング

42. フォーム

「姿勢を正しく」は、全ての基本だ。しかし、音楽でどの様な姿勢が大事かとなると、色々な事が言える。

「かまえ」という言葉がある。スポーツの受けて立つ時、どの様な攻撃にも対処出来る構え。緊張と集中力が増し、しかも柔軟な身体全体の筋肉の状態、特にフットワーク。

ヨーロッパでの姿勢の基本となるスポーツは、フェンシングだ。

フェンシングでは、相手の攻撃をかわす為に、相手に的を狭く見せる様に体を横にして構え、頭を高くする。日本の剣道との大きな違いだ。

それに「頭を動かさない」これは、本当に西洋人が頻繁に言う姿勢の第一の基本だ。

音楽の演奏の時も全く同じで、頭を動かさない。

演奏する時に、身体特に頭を動かすととても表情を付けている様に思ってしまうが、音にはその表情は現れない。

とても優秀な演奏家が身体を動かしている時があるが、表情の為に音を出すための動きだ。よく似ているようだが、全く違う。よく見れば、その違いはすぐに判る。主客が反対だ。

音楽は、相手のミスを誘うのが目的でなく、心地よくラリーを楽しもうとするのだが、対処する緊張は同じだ。

もう一つ大切な意味がある。

それは、これからしばらくの間に起こる事を、一度に把握しておくことである。

難しそうな言い方に成ってしまったが、話しをする時、一つ一つの音や単語を話そうとはしない。一塊のフレーズを話そうとする。話す内容がはっきりしていれば、最初から最後まで話の内容全部が一塊に頭の中に在る。

その様な状態にあれば、すべての事に対処しようと身体が反応する。音楽も、その塊全ての音が響き易い様に身体の状態が整うはずだ。

非常に良い状態で演奏に臨んだ時には、今から演奏する音楽がどんなに長いオペラのような曲であっても、ひとつかみの一瞬の物として捉えているのに気付く。

最後の巨匠指揮者と言われたチェリビダッケが、「最初の音が鳴った時に、最後の音が判った」と言ったのを思い出すが、この事であろう。

彼は音楽現象学を説いたが、音楽はイデーの集合であると言いたかったのではないだろうか。

物事をひとつかみにする事によりその本質を知り、その本質から個々の音を導き出さなくてはいけない。「色即是空、空即是色」だろうか。東洋哲学に造詣の深い、彼の考え方である。ヨーロッパでも、「All is one. One is all.」は、よく通じる。

§18 元へ戻った時の安心感

43. ストレス

ここでとり上げたい音楽の上でのストレスとは、響きのストレスから生じる様々な表現である。

もちろんストレスだけで感じるものでなく、それが解消された時に生まれる感覚だ。さきほどの[38. 親子関係](#)で説明をした解決である。

釣り竿や消しゴム等がストレスを受け限界になって、もう折れそうだった瞬間に元へ戻った時の安心感だ。

言いかえれば、後ろ髪を引かれる思いを振り切った瞬間の気持ち。皆より一步先んじて前へ出た時の不安と後から追い付いて来た時のホッとした気持ち。なかなか決心のつかない時のいらいらとした感じ。人をかき分けて行く時の抵抗感。突然の出来事にでも遭った時のびっくりした感じ。色々な状況の中での感覚を音に表したものである。

ただし、他のパートとのお互いの意識が無くては生まれて来ない事に、注意が必要だ。

44. 和声音、非和声音

その色々なストレスの気持ちを表した音に、それぞれ名前がある。

後ろ髪を引かれる音は掛留音。一步先んじた音は先取音。決心のつかないのが刺繍音（刺繍をする時の運針から名付けたのであろう）。かき分ける抵抗の音が経過音。突然の音が倚音（い音）。

譜例 18 非和声音 [sound 44](#)



掛留音 先取音 刺繍音 経過音 倚音（い音）

これら総称して非和声音と言う。

不協和音を作る音である。

このような音は、元々特別に述べる様な物でなく、滑らかな旋律の動きでは揺らぎ程度に感じられる物である。最初は演奏中に本当に飛び出したり遅れたりした時に、その効果を見つけた物であろう。

それに対して、いつも大勢のままに落ち着いているのが、和声音と言える。生ぬるいが気持ちが良い。

その和声は解析しやすいので、説明が簡単だ。また学びやすくもあるので、作曲の基礎知識として重要である。しかし、その理論に束縛されるのは間違いだろう。ポップスのコードネームも同じアプローチと言え、束縛が大きい。

和声学では全てを解析しようとする為に、大変複雑なハーモニーも規定している。

7thは、属7と言う様に、属音の基音の上に出来た3和音のその上に又3度の音を重ねたものでよく使われるが、その又3度を重ねた9th、その又上にさらに3度の音を加えた11th、その上に13th、ここまでくれば基音が主音であればその調子の音階の何の音でも有る事に成ってしまう。

譜例 19 I (C) の 13th [sound 45](#)



普通の楽器や声では、現実には不可能に近いが、電子音の場合には、面白い音となって存在する。

その要因は、平均律に調律されている事、それぞれの音のバランスが完全に取れる事、そして最も重要な点は、お互いが干渉しない事だ。

つまり、それぞれ勝手に鳴っており、お互いのアンサンブル、気を遣い合って譲り合う事が無いから起こるのであり、まったく機械だからこそ出来る音である。

最近の作曲家はシンセサイザー等の電子音で作ってしまう為、平気でこの様な音を書くが、実際の演奏の機微を知っていれば、とても非人間的な要求である事に気が付くだろう。

45. 解決

音楽における解決とは、ストレスの解消である事は前にも述べた。

純粹に整った澄んだ音はとても美しく、豊かに響けば身も心も洗われる様な心地がする物だ。

高いアーチの教会などで聴くコラールの美しさは、心に染み入る。

その美しさをより際立たせる為には、非和声音で時々曇りを演出する。それが晴れた時、全てが解決する。

[親子関係^{*38}](#) [ストレス^{*43}](#) 参照

§19 良く鳴らす

46. 余韻

響き、余韻、残響、反響、どれもよく似ているが、特に音楽においての意味合いにはかなりの違いがある。

響きについては、演奏家にとって最も関心の深い問題であり、常に追究している事である。それだけに、それをうまく説明したり会得したりする事が難しい。

音楽家は、「良く鳴らす」と言う言葉を使う。しかし、力一杯になったり、詰まって押さえつけた様な音になってしまう場合が多い。反対に、非常にうまく響きが出た時に、「力が無い」、「綺麗なだけだ」と言った批判が出る場合も多い。

実際に会場で聞けば、力ずくの音は刺激的で強くても厚みや豊かさは出ず、響いた音の方が豊かでかえって大きく強く聞こえる。

倍音が整っていなければ、位相差で振動が相殺されてしまうからだ。

昔から「そば鳴り」と言い、近くで大きく聞こえる音は良くないとの戒めがある。近頃では響きの無い練習場所が多い為、楽に大きな音が出るといった基準で楽器を選んだり奏法を考えてしまう。その為、結局響きがうまく出せない事に成ってしまっている。

楽器メーカーも、迷演奏者に迎合しないで自分の耳を信用し、器械に頼らない製作姿勢を貫いて欲しい。

奏者も製作者も、本当に鳴っている状態を知らない事が問題ではないだろうか。

私は昔、山の中にこもって練習をした事がある。山の頂上にある小屋で、見渡すかぎり山また山。そこで向こうの山にめがけて音を飛ばす。力一杯出してもエコーは返って来ないが、力を抜き整った音を出せば難無く音は返って来た覚えがある。

それまで先生に何度となく、その様にするよう言われ続けて来た事であったが、目から鱗の思いであった。やはり身をもって知る事が必要だろう。

余韻と残響は同じではあるが、奏者の内の問題が余韻、外が残響と言う捉えかたで良いと思う。

エコーも反響だが、反響については、反響板と言われる板が舞台の後ろや横や上にあったり、客席の天井等に張ってあったりするので、誰でもよく判ると思う。

しかし、残響は必要でも反響は邪魔にさえ成る事がある。直接反射した音は、とても他の音と融合し難い。

かつて、名テノールのマリオ・デル・モナコが、自分の声がはっきり聞こえるように、鉄の反響板を作らせた事があるそうだが、普通は全体の響きの為には、かえって違和感をもたらす事になる。

ちなみに、音響の測定器械では、残響と反響の区別は、出来ないそうだ。

47. 自然における現象、位相差

先程の力いっぱい音が、何故鳴らないかを説明してみようと思う。

音や倍音の説明は前にしているので、それが解っていなければ、もう一度、[第1部Q2：音楽とは？](#) [Q3-1-3-2-1：倍音？](#) [第2部21. 倍音](#)を読み返して欲しい。

音を目に見えるようにするオシロスコープと言う物がある。音といえば、誰でもがこの器械に表示される「波」（サインカーブ、正弦波）を想像するが、今その波を頭に描いてもらおう。

先ず最も単純な、完全な正弦波を思っ欲しい。

そして、その波を半周期だけずらし、元の波と重ね合わせれば、完全にその波は消えてしまうのは、想像出来るだろうか。

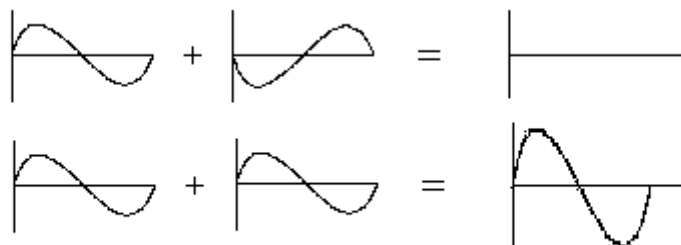
しかし倍音の波が重なれば、元の波を強調するように、波の最初と終わりが尖ってどんどん大きくなり後は整った幅の深い形の音形になって行く。[図8](#)参照

もちろん、実際には音は同心円上に進んで行くのであり、全く重なる場合はまず無いので、この様な事が完全に起こるわけではないが、同様の作用は起こっていると考えて欲しい。

特定の重なりあう要素が増幅し、相反する所が打ち消し合うからである。その事を、位相差に拠る物と言う説明が出来る。

逆にその位相差のずれた音は、増幅する所が減り、どんどん打ち消し合って小さな尖った山がたくさん出来る図になってしまう。

図 11 位相差



大きな山は無くなるという事は、大きな音はしない。つまり響かない。しかし、騒音の様に耳障りな硬いやかましい音になってしまう。

感覚的には、こちらの音も大きな音だと思う。[図 8](#) 参照

反対に、位相の合った倍音を十分に含む音は、整って響く。その上出された音は、部屋等の空間で又倍音を最構成し、益々良く響く。

優しく豊かに響く事になる。確かに刺激的ではない。

ソロの時、他の音に埋没しないように、少し違った倍音や位相差を持たせれば、かえってくっきりと目立たせる事も出来る。先ほどの、名テノールのモナコ氏のした事は、その為だ。

しかし、皆がその様にすれば、ただ消し合うだけか、小学校の休み時間の様な、雑然としたにぎやかな音楽になってしまう。

48. 旋律

もしも、全ての音が協和する倍音の音ばかりで旋律が出来ていれば、どうなるだろう。

位相差の説明で判るように音が増幅するが、主音ばかりがやたら目立って来るのは想像出来る。とても響きは良いが、旋律はもう一つはっきりしなくなる。そこで、あえてその響きを歪ませる。

その音が、[非和声音^{*44}](#)である。

ヨーロッパの大きな教会でバッハの無伴奏フルートソナタBWV.1013を演奏した時、自分の音がいつまでも残り、ハーモニーする音は益々重なり大きく成り、歪ませた音は出した時は窓が曇った

時の様に濁り、次のハーモニーの音へ戻った（解決した）時には、すかっと晴れ渡った空の様に今までの曇りが一瞬に消えてしまった事を思い出す。

なるほどこの様な所で作られた音楽なのだと、改めて思った。

大きな教会のパイプオルガン奏者であったバッハが平均律を好んだのも、やはりオルガンが全くの純正律で調律されていれば、それほどの解決感はむしろ望めなかったからだろう。

§20 言葉のイントネーション

49. 冠詞

西洋のこの様な音響空間に生活していれば、ふだんの話し言葉にも影響しない事はないだろう。

英語のThe、イタリア語のIl Lo La Le、フランス語のLe La Les、ドイツ語のDie Der Den等は、定冠詞と呼ばれるものだが、どれもはっきりとした子音を持っている。

それに引き換え、不定冠詞は、英語のa、イタリア語のun uno una、フランス語のun une des、ドイツ語のein等の様に、殆どが母音で出来ている。

つまり、響きの在る環境で、はっきりとさせたい言葉にははっきりとした発音の子音の冠詞を付け、そうでない物は母音での冠詞で始める。何時もはっきりさせればやかましくなり、はっきりしなければ何を言っているのか判らなくなる。

しかし人の注意を喚起しようといきなり喋るのでなく、前もって少し音を発する。最初の音は少し位聞こえ無くても、コミュニケーションには問題ない。

少し以前の宇宙船と地上の管制官との交信で、話し始めれば電源の入る省電源のシステムの為、話す言葉の最初が途切れていたのだが、英語では問題はなかった。しかし毛利さんの日本語は、判り難かった。

それは日本語には冠詞が無い為で、いきなり話される最初の音が聞き取れない時は、意味が判り難い。

ロシア語やチェコ語などの言葉にも、冠詞が無い。

50. アウフタクト

この冠詞の部分を音楽にする時、小節の最初から始まれば当然強すぎて本来の単語の部分を解り難くしてしまう事になる。そこでその前に付ける。

これが、アウフタクトの意味である。アウフは～に、の意味、タクトは拍節の事。つまり、拍節を目指して、と言う意味のドイツ語である。

ただ単に弱起とか弱拍から始めると言う説明より、はっきりと意味が解るだろう。

なるほど、日本の旋律には無いはずだ。又、ロシア民謡やチェコの旋律にもあまり見られない。

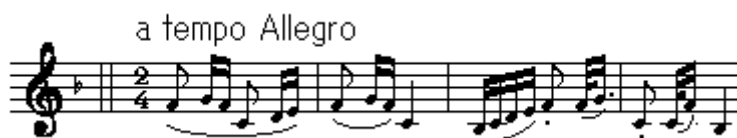
言葉のイントネーションと音楽は、密接に関係が有ると言う事だ。

譜例 20 ベートーヴェン 交響曲 第 6 番 ヘ長調 Op. 68 「田園」 第 3 楽章 冒頭
[sound 46](#)



譜例 21 ベートーヴェン 交響曲 第 6 番 ヘ長調 Op. 68 「田園」 第 3 楽章

後半「田舎の人々の踊り」の部分 [sound 47](#)



ここにはアウフタクトは見られない。ウィーンの田舎、すなわちチェコ地方のイントネーションの為であろう。

だんだんと地球が小さくなって色々な言語が何時も聞えて来るようになって来たので、その様なイントネーションも段々無くなり、音楽との関係が乏しくなっていくのだろう。

ロシア人作曲家の音楽にはアウフタクトがかなり頻繁に出て来るが、宮廷での公用語がフランス語であった事を考えれば、理解出来る。

シューマンの音楽はアウフタクトが無い場合があるが、生地ツヴィカウ辺りの言葉はとても早口で抑揚のあまり無いイントネーションであり、やはり理解出来る。

§21 自然なスイング

51. メトロノーム数字

1816 年ドイツのメルツェル・メトロノームが、拍を正しく数えてくれる器械を発明し自分の名前から付けた物が、メトロノームである。

今でもよく使われている器械だが、電動の物に取って換われようとしている。しかしながらこの器械は、なかなか良く出来ている。

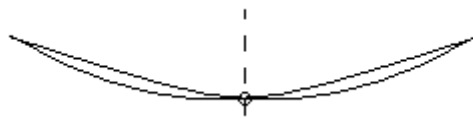
設定が重りの位置だけで出来る事も良いが、何よりその動きが自然である事だ。それはちょうどブランコを逆にした様で、（実は、見えない所が重りを付けたブランコになっている）自然なスイングが見られる。

リズムは、自然の中にはこの様な動きが普通で、均等な動きの方が不自然だ。

表現を身に付ける上では、この様な不均等な拍子の感覚を身に付け、日々矯正が必要である。この器械は、正確に刻む事も出来るし、動き自体はいたって自然な物である。

指揮法の複合拍子の図形は同じくこれだ。

図 12 ブランコのようなスイング



52. 混合拍子

音楽の本来のリズムは、わざわざ規定されなければならない物ではないが、踊り等人間の身体の動きを表現しようと思えば、おのずと幾つかのパターンに分ける事が出来る。

歩いたり走ったりする時は、2拍子でしかない。

一歩は、人間工学の分析を待つまでもなく、振り子の様に動かしている。それをもっと弾ませれば、スキップになる。そのスキップと、普通に歩くのを交互に繰り返す様なステップが、混合拍子である。

普通変拍子と言って、ストラヴィンスキーやバルトーク等が近代の音楽に民俗的な素材を取り込んだ為に、この様なギリシャやカスピ海周辺に在るリズムが知られるようになった。しかし、とても楽譜にすると読み難く複雑になったので、近代の複雑な構造物を想像してしまい、やたら人工的なリズムになっているが、全く自然な動きと言っても良いだろう。

5拍子（2+3）、7拍子（2+2+3）、8拍子（2+3+3）は、2の単純拍子の部分と3（スイング）の複合拍子の部分が混ざり合っている。どの拍も同じ動きで繰り返す事は無い。「弾んで、歩いて」の繰り返しで、変化が聞こえて来るはずだ。

たとえ 2 拍子の行進曲でさえ、もし無理やり弾みの無い拍の繰り返しをすれば、それこそ全体主義の時代の軍隊行進だ。

伸び伸びとした行進の様子は、見る事は出来ない。

表 2 拍子の分類 (n=自然数)

	単純拍子(2n)	複合拍子(3n)	混合拍子(2n+3n)
2(4)拍子系	2, 4	6, 12	5(2+3, 3+2)
3 拍子系	3(実際には複合拍子でもある)	9	7(2+2+3, 2+3+2, 3+2+2) 8(2+3+3, 3+2+3, 3+3+2)

53. スイング

第 2 次大戦終戦後、進駐軍キャンプでジャズのスイングに人々が心躍らされたのは、全体主義的な抑圧から解放されたかったからだろう。

モーツアルトは、反対に、フランス革命のスローガンでもありフリーメーソンの教義でもある、自由、博愛、平等、の主張として、あえて均等な拍の符割りを書いている。それが後に、自由を束縛する反対の表情になろうとは、まさか考えなかっただろう。

ただ、歴史的に言えば、ヨーロッパに起こったこの音楽をアメリカ大陸へ運んだ人達は、ピューリタンである。

新しい考え、やはり自由や平等の主張を持った人達であり、モーツアルトのように貴族社会の中で音楽を武器に闘っていた人と違い、何も音楽で主張しなくてもよく、昔ながらの自然なリズムをそのままに運んで行ったのであろう。

現在ではそのジャズもかなり形式的になり、ハーモニーのジャズ理論であるコード進行やインテンポの維持、このスイングリズムの符割り規定等、逆に不自由さを感じてしまう。

ジャズの世界だけでなく、クラシック、オーケストラでも、かたくなな権威主義的傾向を感じるのは、私だけであらうか。

商業主義の為か、国民性か、権威主義か判らないが、何かのその様な物が現れてきているのには間違い無いだろう。

音楽は、社会の鏡だ。

§22 音楽にとって、絶対は危険

54. 音程感

リズムやテンポ感は、ある程度器械の助けで矯正するのはメトロノームを使えば難しくない。ぜひ音楽をする人は、知っておくべきだろう。

だが音程の感覚に於いては、甚だ難しい。

平均律が不自然である事は前に述べた通りであり、純正律も絶対的な物ではないからである。耳を自然な感覚にしておくようにするしかない。

またまた復活して来たものに、「絶対音感」の教育がある。

この絶対音感とは、器械的助け無しで、様々な音を音名で言い当てる能力の事である。それを幼児期に訓練しようというのである。

この様な教育がもてはやされる背景は、幼児期に付けた能力を才能と勘違いさせて、親の虚栄心をくすぐる何物でもない。

だれでも訓練さえ受ければ出来る事であるが、その様な訓練を受けなかった人は大人に成った時に、音楽そのものを捉える事が出来るが、何の音でも音名に聞こえれば、微妙な自然の音の情緒を不可解な音に思え、音楽を素直に感じる事は出来なくなるのではないだろうか。

かつて幼児期にその様な教育をされた高名なピアニストから、各地のピアノで調律が変わるのが「我慢ならなくなる」との話を聞いた。

唯一便利なのは作曲をする時であろうが、前にも述べたように、特別な能力は普通の人にとって違和感がしたり、実際に出る音との違いが想像出来なかったりするだろう。

音楽にとって、絶対は危険を伴う。

55. 揺らぎ

一時流行った言葉でファジーとも言い、扇風機や洗濯機の回転を変化させる機械の理論回路に応用されている。

やはり何時も同じ状態が続くのは、不自然な感じがするのに違いない。自然な変化が必要だ。ただその様な変化を意識的に起こそうとすると、今度もまた不自然に成ってしまう。

特にテンポは、その人にとっては自然でも、他の人には不自然に感じてしまう事は多い。

その自然さをどの様に、あるいはどの段階で感じるのかだ。

演奏者の自然さは、演奏の為の色々なテクニックの段階で考えられるが、それは技術の習得のレベルによってで、音楽の自然さとは違ってしまふ。

あくまで音楽上でなくてはならない。

技術は、完璧さではなく、音楽が自由に演奏出来る事を目指したい。そうすれば、本当に自然で自由な音楽になるだろう。

その時には、インテンポも平均律もリズムも考えなくても、心地好い音楽の世界に入り込め、作曲家の頭の中で会話する事が出来る。

その様になりたいし、その様になった音楽は自然な揺らぎが存在している。

§23 音の飾り方

56. こぶし

音（声）を揺らして装飾する方法は、世界の何処にでも有る事だ。

日本民謡等での揺らし方は少し特殊で、長く伸ばした音を最後に揺らして終わる。日本古来の雅楽や、能、神社の神主の祝詞でも聴かれる。余韻の少ない空間で、声で余韻まで表現したのかもしれない。

まったく、日本的な音の飾り方だと言っても良いだろう。

57. 装飾

西欧の飾りは、音の最初が殆どだ。

この装飾の仕方は、弦楽器のリユートの奏法から来たものと考えられる。リユートは、日本の琵琶の様な形をしたギターの様な楽器である。

弾き方は指で弦をはじくのだが、ギターのように響かず音の伸びも少ない。そこで色々な装飾が考えられた。

一つは、指を押さえたり離したりを繰り返すと、か細い音ながら何時までも音を出し続けられる。これがトリルやモルデント（短いトリル）に成る。

また、一つの音を出しすぐに他のポジションへ指を押さえたりずらしたりすると、それがシュラーク（短く速く駆け上がる様な音形）や前打音（アチャカトゥーラやアポジャトゥーラ）に成る。

他は、一つの音を弾き、一つ上や下へ行ったり来たりする音形がターンに成る。

これらの装飾の方法は、主にフランスで盛んに使われたもので、フランス式でフレンチスクールと言う。

それに対してイタリアンスクールの方式があるが、フレンチスクールの方式をゆっくり動く音形にしたもので、これは装飾と言う言葉よりも、変奏の方が理解し易いだろう。

この様に音を飾りながら即興的に音楽を進めて行くのがバロックの演奏法であり、装飾法と言っている。

この音響的意味合いは、和声音、非和声音^{*44}で説明した物と同じである。

しかし、J. S. バッハは、余り即興が得意でなかったのか、前もって楽譜を書いておいた。そのおかげで、今でもその当時バッハが演奏をどの様にしていたか、楽譜を見れば解る。

その後、彼の息子達が即興だけでなく、今の様に楽譜上へ書き残したのではないだろうか。

この時代、他の作曲家は楽譜をあまり残さなかったので、どの様に演奏されていたかは想像するしかない。

その当時J. S. バッハよりもヘンデルやテレマンの方が優れていたと言われているが、ヘンデルの「メサイア」など大規模の作品では即興の部分まで書き込んでいると見るならば、なるほど納得できる。

58. 昔からある旋律

その様に旋律を書き留める事は、昔はあまり成されていなかった。

中世の時代に書き残された楽譜に、グレゴリオ聖歌と言うヨーロッパ各地のカトリック教会で歌い継がれて来た聖歌を7世紀頃の法王グレゴリオが提唱して編纂されたものがある。

その記述方法がネウマ譜と言われ、今の五線譜の基となっている。

その中には、聖歌ではあるのだが、いわゆる祈りの歌ばかりでなく、当時の流行歌等も含まれているといわれている。

その編纂された旋律が、また各地で歌われて行く事になった。

幼いころから教会に通っていた西欧の作曲家達は、その様な音楽を聞いて育ったのであり、彼らの作品の中に現れない訳はない。

ベルリオーズの幻想交響曲に出て来る「ディーエス・イーレ」、ハイドンのディベルティメントに有る「聖アンソニーのコラール」、それを又ブラームスが変奏曲にして彼の代表作となっている等、その影響からは抜け出す事は出来ない。

他にヨーロッパでの昔からの音楽には、トロバドゥールと言われた吟遊詩人の歌が有るといわれている。日本にも居た琵琶法師や辻音楽師、門付け芸人等、各地を旅しながらいろいろな伝承や出来事を語って伝えた人達の事であるが、日本と違う所は貴族である騎士のたしなみで有った事だろうか。

一種のスパイの様な事もしていた事は、ヴェルディーのオペラ「トロヴァトーレ」の話からでも解る。

§24 大きな音には憧れる

59. オーケストレーション

この様な素材で作曲家は音楽を構成して行く（だから「コンポーザー」と言う）のだが、何より西欧の音楽の栄えた要因は、大規模な作品が生まれた事だろう。

もちろんワーグナーの四夜にわたって上演される楽劇「ニーベルングの指輪」を頂点とするオペラは言うまでもない。また、オペラでも使われる器楽のみの編成で演奏される作品が出来た事だろう。

バロック以前は器楽のみの演奏形態は、踊りの伴奏には別段珍しくはないが、それ以外は非常にまれであった。特に大編成の物は、初期は声楽の入った物ばかりだ。

作曲家達は最初からオーケストラの音を想像しながら作曲しているように思うが、先ずは手近なピアノで作曲し、それをオーケストラに置き換える作業をする。その事をオーケストレーションと呼んでいる。

このオーケストラで使われる楽器は、ほとんどがバロック以後に完成された楽器だ。

一番中心に成っているヴァイオリン属も 17 世紀に発明されたが、その世紀中はまだヴィオール属が中心であった。それがヴァイオリン属に取って代わられたのは、音量の問題であった。

ほかの楽器にしても最初は、オーボエ、ファゴットにホルンぐらいであったが、すぐに、フルート、トロンバ（トランペット）、トロンボーンにティンパニーが加わり、その後クラリネットが入って、今のような基本的な編成になる。

意外にモーツァルトの父親への手紙などを見ると、その当時は今のようなスコアに忠実な編成の方がまれであったようで、オーボエが 2 本有るとか、ヴィオラが有るなどと驚いているような記述も有る。スコア通りの編成で演奏するのが当たり前になったのは、20 世紀中頃からの事でしかない。まだ 100 年たっていない。

それぞれの加わって来る順を見ると、如何に音量の出せる楽器が増えたり、昔からあっても金属加工等の技術が進んだ為に完成されたかが判る。その前に使われた、リュートやヴィオール属リコーダー等が使われていないのは、その点から納得出来る。

何時の時代も大きな音に憧れるのは、昔の人も今のロックファンも変わらない。

60. ソナタ形式

この様な大規模器楽様式が出来たのは、この音楽構成法が生まれた為であろう。

このソナタは、声楽を含むカンタータと言う形式に対して器楽だけの形式として生まれた。

テキストの無い音楽としては、作品の構築が難しく成るのは想像出来る。

最初は、オペラの始まる前お客が席に着くまで、オーケストラだけで演奏された。それがシンフォニア、後には、オーヴァーチュア、序曲と言う形式になった。

その後そのオペラに出て来る特徴的な旋律を集め、予告編の様な音楽が演奏されるように成る。

もっと後には、オペラの無い、序曲だけの作品も出て来る事になる。

そこから旋律を論理的に展開して、順序良く起承転結に構成した形式がソナタ形式と言えるだろう。

起承転結にあたる構成の要素は、最初に提示部があり、特徴のある旋律が示され、それを説明する様な部分がある。それは、通常性格の違う2つの旋律が提示される。そして、その旋律を使い大胆に展開されるのが展開部であり、その後にもう一度最初に出て来た旋律が再度提示される。それを再現部と言っている。冒頭に導入部があったり、最後に終結のコーダを付けたりする事も有る。

西欧人的物の考え方の論理法である、ヘーゲルの弁証法の三段論法である事に違いない。

また昔からの歌の形式である、ダカーポ・アリアの最初のテーマに戻って来る形も生かされている。

大変論理的であり、かつドラマチックな展開の出来る、優れた形式と言える。

シンフォニー、交響曲はこのソナタ形式で書かれている。

最もしっかりとこの形式で構築された第1楽章がまずあり、歌の様な叙情的部分や踊りの形式等の曲で第2及び第3楽章を作り、最後にまたソナタ形式やロンド形式によって作られた第4楽章、終楽章を持って来るのが一般的である。

交響曲だけでなく、室内楽もこの様に作られるが、大概楽章は3つで、中間の楽章はゆったりとした叙情的な閑徐楽章だけにしている事が多い。

それは初期のバロックの時代にあった世俗的ソナタ形式に見られる。

バロックの時代には、他に教会ソナタと言う最初にゆったりとした部分が有り引き続き休むことなく速い部分に繋がる楽章が2つ、計4楽章で出来たものも有る。この形式が後の交響曲に見られる序奏部に成ったのであろう。

61. オペラ

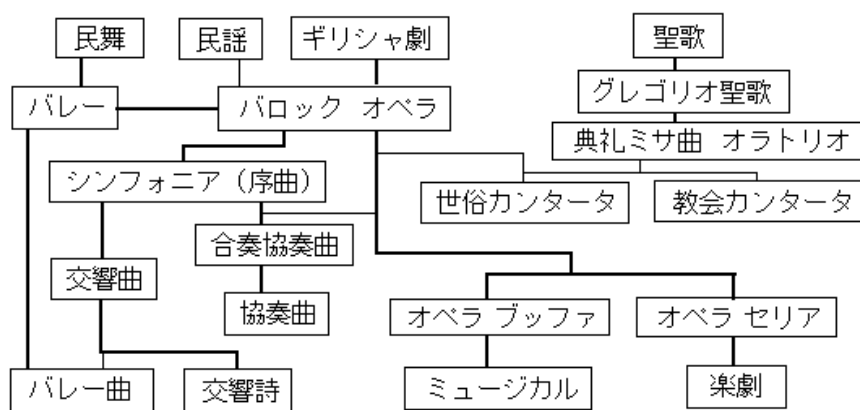
ルーツはギリシャ劇であり、ルネッサンスで復活（真に文芸復興）された。

その題材は、最初はやはりギリシャ神話でバロックの時代まで続く。ほぼ最後になるのが、グルックの「オルフェオとエウリディーチェ」である。

その後、シリアスな題材のオペラセリアと、気楽なオペラブッフアに分かれ、オペラセリアはグランドオペラになりワーグナーの楽劇に、オペラブッフアはオペレッタそしてミュージカルになった。

中間的な形式にジングシュピールが有るが、歌芝居とも訳せるようにそれこそミュージカルの様にセリフの間に歌を挟んでいく様式である。この様式は、ナショナリズムの台頭と密接に関係を持ち、自国の言葉でオペラを上演しようとした運動の一環といえる。それゆえ題材に思想信条を込めた物が多い。これこそミュージカルのルーツとしても良いのではないだろうか。

図 13 音楽形式の系譜



この系譜は、西欧音楽形式の骨格を成すものである。

その他の影響としては教会の音楽も大きいが、オペラの影響を受けない物はない。オペラを聞かずに作曲をした者も、我々の知っている歴史上の作曲家の中にはあまりいない。

前にも述べたが、日本の音楽事情は少し違っている。しかし、意外に大正の頃は浅草オペラとして一般の人達に馴染まれた時代もあり、そのころに育った人達は、コメディアンの出し物にオペラの物真似やパロディーが有った事を知っている。

今の我々よりオペラを知っていた。

§25 高尚な音楽ばかりではない、カオス状態だ

62. 音楽至上主義

「音楽こそ総ての人間の文化を代表する物である」と言えば、なかなか否定も難しいほど色々書いて来た。

音楽が人間の営みを題材に演じて見せる芸術である事は、解かって頂けたと思う。

エリック・サティの「家具の音楽」の様な考え方は、なかなか面白いと思う。そこまで行かずとも、バロックの音楽にターフェル・ムジークと言われる貴族の食事時のバックグラウンド・ミュージックもそのころからあった。

意味をあまり感じさせない音楽、環境音楽と言う分野も最近できて来ているが、もう 300 年前から存在していたのだ。その為にも、バッハ、ヘンデル、ハイドン、モーツァルトは作曲をしていた。

彼等は、決していつも高尚な音楽ばかり作って来たのではない。むしろ反対かもしれない。その作品から、高尚な芸術性を見て取る事は良い事だが、その価値ばかりを唱えているのでは、本当の価値が解ったとは言えないのではないだろうか。

今、音楽の無い生活の方が珍しいぐらいだ。どこに居ても音楽が聞こえ、また聴こうとしている。その様な中で、音楽の音楽だけの価値観に走る傾向は常に有る。

音である事から離れたり、または音楽だけの世界で物を考えたのでは、価値は狭くなってしまう。

意外に浅い 300 年程の歴史の近代音楽であるが、小説も科学も同じ程度の歴史であり、その歴史の中から生き残って来た作品は、それだけ人類が価値を認めて来た。そこにその芸術としての存在意義が有ると思う。

63. リアルタイム

音楽だけでなく、芝居や、映画、バレエ等、時間の経過と共に進めていく芸術はたくさんあるが、音楽には音楽にしか出来ない、あるいは効果的に出来る事が有る。

それは、幾つもの事を同時に進められる事だ。全てを意識の中に置きながら、関係したりしなかったり、総て感じ取ってしまう事が出来る。

回りくどい言い方だが、先ほどの環境音楽でもそうだが何か他の事をしながらでも聞いていられる。テレビもそうかもしれないが、総てを意識しながら全てに係わり合っては居られない。

たくさんの物を、まるで天上から眺めている様に、刻々意識してられる芸術である。

その刻々の様子が全体と個々が、混ざり合いながらそれぞれがその個性を発揮する。

小説や映画は、同時進行的には見せられないが、音楽ではまったく無関係な混沌とした状態も作り出せる。

まさにカオス状態を作り出せるのである。

64. ポリフォニー

その様に作られた音楽は、多声部音楽（ポリフォニー）として 10 世紀頃中世の時代から有る。

同じ旋律の追いかかけ合いであるカノンで、その後それをもっと複雑にしたフーガ形式も出来た。それも今では考えられない位に複雑に作られたものがたくさん有る。それに、この様な音楽の作られた時代は大変に長かった。

このポリフォニーに対し、一つの旋律でハーモニーを重視したホモフォニー、今盛んに行われている様なソロと伴奏のヘテロフォニー等の形式が有る。

§26 古い楽器の方が雄弁

65. コンピューターミュージック

コンピューターで音楽を演奏しても、スピーカーから音が出ているので、ある程度の良い音響空間で十分な音量があれば、自然倍音の音の関係になるので音程はあまり問題にならない。しかし、小さな音やヘッドホーンのような音で聴けば、実際にはかなりの違和感が有る。イヤホンなどで音楽を聞いている人達が、歌やライブ演奏のデータを好んで聴くのもその為かもしれない。

シンセサイザーで自然倍音律を出す事自体は難しくないが、音程を前もって決めてしまえない難しさがある。

もっと問題なのが、リズムだ。コンピューターミュージックが、音の表情としてでは無く時間の割り振りとしてだけで捉えてしまっているのでは、とても受け入れられる物ではないだろう。

確かにコンピューター音楽は、これ迄に無かった画期的な物を産み出す可能性は十分に有ると思うが、既製の楽器を手軽に扱う目的だけに使えば、その存在は危うい。

しかしもっと憂慮しなければならないのは、人間の奏者が、コンピューターの様に演奏しようとしている事だ。

正確である事は良い事だが、その揺らぎが意識されなければならない。そうしなければ音楽を雄弁には語れない。

古い楽器の方が、雄弁であるのかもしれない。反面教師としてのコンピューター音楽も有意義だ。

66. バロック音楽が原型

バロック時代では、[ソナタ形式](#)^{*60}で説明した様に、速い楽章の間に遅い楽章を置く 3 楽章から成るソナタを世俗ソナタと言ひ、最初に遅いソナタ形式の楽章を置き速い楽章へ休まず続き、改めて遅い楽章を始めまた引き続き速い楽章に成る形式の、教会ソナタと言われる物も有る。

バロック時代のソナタの編成は通常トリオソナタと言われ、通奏低音と言うチェロ（その当時はヴィオラダガンバ）等のパートと旋律のみのパート、この 2 つのパートのみが作曲されている。それにチェンバロなどのキーボードで、左手は通奏低音と同じ旋律を、右手は即興で演奏したパートを加えた。全部で 3 パートからなるトリオソナタになる。このチェンバロは、きっと作曲家自身が受け持ったに違いない。

この楽器チェンバロは、19世紀になってピアノに取って換わられるまでは、その当時に最も活躍した楽器であった。

形はピアノと同じ様でももっと繊細な貴婦人的な美しさを持っているが、発弦機能は全くピアノと異なっている。

原理はピアノの様に弦を叩かず、爪の様な物が弦一本ずつに付いておりそれで弾く（はじく）様になっているので、あまり色々な音色や音量は出せない。また当時の弦は動物の腸を引き伸ばしたガット弦で出来ている為、あまり強く張れないのでやはり大きな音は出ない。

音量を増す毎に弦を2本3本と重ねて音を出す方法で解決している。ゆえに鍵盤が、2本用3本用と2段や3段に成っている。オルガンにも鍵盤が数段有るのは、音色を変える為の他にチェンバロと同じ意味もある。

鍵盤の黒鍵と白鍵の色が今のピアノと逆に成っている物があるが、黒鍵が多いと指が美しく映えとの理由であると言われているが、白鍵の材料に象牙を使っていて高価なのが真相だろう。

このチェンバロ中心の通奏低音とオブリガートのパートでトリオソナタ、そしてそれに打楽器を加えればルネッサンス時代の形態で、ジャズのクワルテットと同じに成る。

打楽器は、バロックの前の時代、ルネッサンス又は中世の世俗的な音楽によく使われている。

§27 最後に戻って来る

67. 楽譜に書き留められている

音楽のアプローチとしては最後に戻って来るのは、やはり楽譜になってしまう。

即興的に演奏され最新の録音技術で記録されても、それは生活の中の装飾品でありそれなりの価値は有る。しかし、その音楽の中へ入り込みコミュニケーションを持つ事は出来ない。

楽譜を通して我々は作曲家とコミュニケーションする事が出来、その上又それを他の人に伝え、またそこでコミュニケーションする。だから、今作曲家がそこに居るのである。

音楽では過去の写真を見る如くでなく、生身のその人物と直接に会って話す事が出来る。まるでタイムスリップの様な事が行える。

勿論楽譜を見ているだけではない。読み取り音にして、初めて生き返って来る。

音楽を書き留める発明が有ってこそ出来た事であり、J. S. バッハの様に一過性の即興だけでなくそれを書き留めて音楽を構築する事を始めたからに他ならない。

芝居も同様であろうが、言葉への依存や障壁が存在してしまう。しかし、音楽はその点が自由であるだけに、時代を越え、地域を越え、全ての人達とコミュニケーションする事が出来る。

よく言われるが、一方通行ではコミュニケーションとは言えない。その為の楽譜であり、演奏デ

一タの様に考えては、せっかくの大切な意味が無くなってしまう。

色々考えながら音を重ねていくと、それが正しいと良い響きに成り、正しくないと響いてくれなかったりする。既に楽譜は、答えが書かれているだけでなく、その時に応じて答えが解るように書かれている。

68. いろいろな記号等

19世紀の中頃から、作曲家達は音楽の速度や表情の標語を自国語で書き表すように成り、イタリア語をあまり使わなくなって来た。それは作曲家にとって大変に使い易く、意味を伝え易いと思ったのだろう。しかしそれは、間違いだと思う。

微妙な表情は十分に音楽の中に有る。それ以上の説明が必要だろうか。

確かにまったくの白紙ではクイズの様で、その真意を誤ったり、到達するのに時間がある。しかし、言葉を書き込んだ為に誤解を招き易くもなる。

昔は最も速いものは馬だとすれば、今は飛行機。「馬の様に」と記せば、我々は競争馬の様に感じ、それなりに速さや躍動を感じるが、最も速い物を見た感動はもう無い。

あまり良い例えでなかったが、時代によってその価値や感じ方が変わる言葉を使えば、その真意は伝えられなくなる。

音楽が時空を超えた芸術である為には、なるべく共通の認識を持てる表記であって欲しい。

意外にイタリア語の速度標語は分かり易い。

表3 イタリア語の速度標語

Largo	象がゆったりと歩いているようなテンポ 〔拍は分けずにゆったりと〕
Adagio	アリが歩いているように遅々として進まない 〔拍子を倍に取り、一定の安定したテンポ〕
Grave	重い物を引きずる様に〔拍は分けずに、1拍毎に〕
Lento	陽が沈んで行くようなゆっくりと進むテンポ 〔拍は分けても良いが、流れは淀まない〕
Andante	モーツアルト以前は馬がゆっくり歩く速さ（パッカ、ポッコ）で、人間にとっては少し速い〔拍を倍にとって、少し速く〕以後はゆったりと〔拍は分けないでゆったり〕

Moderato	速くも遅くもなく 中庸が好ましい価値観は、品位や知性の現われと理解する
Allegro	人の走る速さ
Vivo	必死で走っている様〔拍を倍に取らない〕
Vivace	とても忙しく 〔決して拍を倍に取らない〕
Presto	ツバメが飛んでいるように、ヒューッと〔拍を倍にとっても良い。スムーズな動き〕

69. 演奏技術

演奏技術修得の当面の目標は、先ずは自分の声で話す様に音楽が出来る事だ。

それ以上最初は望めない。その段階を越え音で考える事が出来る様に成れば、声以上に表情を持たせ主張する事も可能だ。

声が目標なのは、自分が一番長く使っている楽器であり、一番よく練習をしたからだ。

ちなみに、楽器の発音原理と声とは全く同じと言ってもよい。弦やリード、唇、何でも先ず振動する物は声では声帯の筋肉。それに刺激を与える、弓、打楽器の撥やピアノのハンマー、爪、等、それは息（空気）。響きを作るのは、楽器本体や身体。全く同じと言える。

もちろん話し方や声は、これからも習得しうまくなる。それに伴って、音楽の表現もうまくなる。

学び、練習をする事だ。

§28 音楽は、才能か

70. 家族

バッハの例を持ち出すまでもないが、音楽は才能が大切でありその才能は遺伝するという考え方が根付いているが、それは家庭環境によるものだとの見解の方が一般的になりつつある。

もし遺伝するなら、現在モーツァルト、ベートーヴェン、ブラームス姓の音楽家達がたくさん活躍しているだろう。しかし、皆さんの知る通りである。

遺伝ではない良い例がある。

確かに優秀な演奏家の一族にはたくさんの演奏家が生まれるのは、親達が立派な教師でトレーナーでもあるからだ。

声楽家は肉体を受け継ぐので、生まれた時から高価な良い楽器を持っているのと同じだ。しかし、音楽は直接教えなくとも、いつも近くで聞いていたり練習を見ていたりしていれば、自然に親達の音楽をする知識や姿勢を学び取っている。家元制度で一族が継承できるのもその為であろう。むしろ公開されれば、立派な制度かもしれない。

しかし、一族から同じ仕事の立派な音楽家をほとんど輩出していない職種がある。指揮者だ。親子で、立派な指揮者になったのは、エーリッヒとカルロスのクライバー親子ぐらいだ。その理由を考えれば、とても興味深い。それは、この本全体で述べて来た事であり、いかに音楽が色々な事の集積であるかの証明と言える。

特に、音楽の内容を扱う仕事としての指揮者は、たくさんの知識の集積や人生経験等の、素質では達成出来ない領域の仕事であるからだろう。

ただ、その人の素質だけでは出来ないと言う事だ。

71. 思惑

最後にこの項目になったのは、何か特別なものを感じる。

音楽こそ、人間らしい素直な感情の表現であり、思惑や悪意等をすぐに見て（聞き）取れるものであるのだが、騙され易いのも事実だ。

その最たる物が天才音楽家説だが、自分が本気でそう思っていれば、別段何も悪い感情は伝わって来ない。悪意が有る訳ではないのだ。

子供達は戦闘シーンの音楽が好きだ。そこには戦争の悪いイメージでなく、正義の為の行為を見ているからだ。当然好きになるだろう。いろいろな論理や方法論も、最初から悪意はない。伝えて行く間に、大事なものがぬけ落ちてしまう事が有る。言葉で伝えるからだ。そしてそこに、悪意も入り込む事が出来る。しかし音楽はそれをも取り除く。

音楽で悪意を伝える事は難しい。出来ないかもしれない。あのモーツァルトでさえ、「魔笛」の中で悪の権化である夜の女王を表現する為に採った方法は、極限の高い音を歌わせる事でしかなかった。

そこでは、悪人であっても子供を思う愛をむしろ語らせる結果になり、全体の話の善悪を混乱させる原因にすらなっている。

人の善意が出ているのが音楽ではないだろうか。

ただ、知らず知らずに不快な表現をしてしまわない様にしなければならない。

皆に心地好い事が、音楽だ。

おわりに

最後まで読んでいただき感謝いたします。

この本では、基礎的な音楽の考え方を述べるつもりでしたが、本質論や詳細な演奏論にまで及んでしまいました。

しかしそれも十分述べつくしたわけではありません。まだまだたくさんの説明を要します。

それを補うために、「[名演奏](#)」「[読譜のマニュアル](#)」「[指揮のマニュアル](#)」「アンサンブルのマニュアル」「[合奏のマニュアル](#)」「[演奏のマニュアル](#)」「合唱のマニュアル」「フルートのマニュアル」も書いていますので、参考にさせていただきたく思います。

まだ未公開の物もありますが、順次公開を予定しています。

少しでも皆様の音楽がよくなっていくために、お役に立てればと思っています。

最後に、英文訳や校正をしていただいた北川啓微様に御礼を申し添えます。

2023 年 4 月改定

北村憲昭

このセオリーにそった著者の演奏がNAXOSで聴けます。 <https://ml.naxos.jp/Default.aspx>

音源については、一般社団法人NKBのホームページで。 <http://www.nkb-ga.com/>

Discography

Conduct by Noriaki Kitamura

NKB-301 Schumann: Symphony No. 1 in B-flat Major Op. 38 Spring

Symphony NO. 4 in D Minor Op.120

Orchestra: Moravian Philharmonic Orchestra

NKB-101 Beethoven: Symphony No. 6 F Major Op. 68 pastorale & Overture Egmont

Orchestra: The Slovak Philharmonic Orchestra

NKB-102 Beethoven: Symphony No. 7 A Major Op. 92

Johan Strauss II: Emperor waltz Op. 437

Orchestra: The Slovak Philharmonic Orchestra

NKB-103 Stravinsky: The Firebird suite 1919

Tchaikovsky: Romeo and Juliet & Polonase (Eugen Onegin)

Orchestra: Warsaw Philharmonic Orchestra

NKB-104 Debussy: La Mer & Prélude á l'après-midi d'un fame

Ravel: La Valse Delibes: Mazurka & Valse (Coppélia)

Orchestra: Warsaw Philharmonic Orchestra

NKB-105 Beethoven: Symphony No. 5 c Minor Op. 67

Johan Strauss II: Die Fledermasus Overture Op. 362 & Kunstlerleben waltz Op. 316

Orchestra: The Slovak Philharmonic Orchestra

NKB-106 Beethoven: Symphony No. 3 E-flat Major Eroica Op. 55

Johan Strauss II: Frühlingsstimmen waltz Op. 410

Orchestra: The Slovak Philharmonic Orchestra

NKB-107 Beethoven: Symphony No. 9 d Minor Op. 125 & Overture Leonore No. 3

Orchestra & Chorus: The Slovak National Symphony Orchestra & Chorus

Musikverein Grosser-Saal in Wien October 20 2019