

指揮について

保科洋

目次

1) 指揮者 ⇒ 演奏者 ⇒ テンポ（慣性）の共有	2
2) 指揮技法の分類	2
3) 指揮技法の基本と展開	3
a. 「基本」 ⇒ 時間的タイミングを予測させる運動（現象）の活用	3
b. 「技法」 ⇒ 脱力のコントロール	4
c. 展開 ⇒ 脱力のコントロール ⇒ 各種の運動（打法）	4
①均一的な運動（加速・減速が最も穏やかな運動、あるいはその極限）	4
②バウンド運動	5
③瞬間的な運動（加速・減速のスピードが最も速い運動、あるいはその極限）	5
4) 指揮技法の応用 ⇒ 音楽表現へ	5
a. 指揮者に求められる能力・技術	5
b. 指揮者が駆使する技術と表現	6
a) スピードのコントロール	6
b) 図形の描き方	6
c) 打法の組み合わせ	6
d) 拍の分割	6
e) 停止	6
f) 両手の活用	7
5) 音楽的な表現のために	7

保科洋指揮法クリニック2023 講習資料

発行日 2022年11月10日

発行元 Hoshina Music Office

<https://baton.hoshina-music.com>

無断転載を禁ず

1) 指揮者 ⇒ 演奏者 ⇒ テンポ（慣性）の共有

楽曲にはすべて固有のテンポが基本的属性として備わっています。オーケストラや吹奏楽、あるいは合唱など、指揮者を必要とする編成が大きい楽曲の演奏は、指揮者が適切なテンポを演奏者に提示することで始まります。分かり切ったことのようにですが、実はこのことは、

演奏者は、指揮者が示したテンポを、演奏者自身のテンポとして置き換えられる感性を備えている

ということを前提としているのです。そして、指揮者と演奏者が共有したこのテンポとは、その曲を推進させるためのいわば「慣性」ともいうべきもので、一旦動き出したら簡単には変えられない強力な力です。この「慣性」という推進力を共有できるからこそ、大人数の演奏でも緻密なアンサンブルや音楽表現が可能なのです。

指揮者がアンサンブルを統率し音楽の表現を統一するという本来の役割を全うするためには、まず、演奏者との間に介在するこの音楽の「慣性」（推進力）の存在を信じなくてはなりません。

指揮のあらゆる技法は、この「慣性」の存在を前提として成り立つものなのです。

2) 指揮技法の分類

指揮者とは、演奏家の中で唯一音を出さない演奏者です。しかし、だからこそアンサンブル全体を冷静に聴きながらモニターし、必要な情報を演奏者に伝えることが出来るのです。

指揮者は自身がイメージした楽想を音で表現する代わりに、それを演奏者に的確に伝えるためのさまざまな動作を行います。この動作は腕（手）、顔の表情、そして必要ならば全身のあらゆる部分を駆使して行いますが、中でも腕（手）の動作は、最も的確に音楽のさまざまなニュアンスを表現できるので、一般に、指揮者が演奏を整えたり、音楽を表現するために行う腕（手）の動作を「指揮法」と称しています。

指揮法はその内容と役割に応じて、

1) 演奏のアンサンブルを整えるための技法

2) 音楽的な表現を行うための技法

に大別されます。ただしこれは便宜的な分類で、実際の演奏では、すべての技法は楽曲の内容に添って一体となって駆使されます。なお、上記1) 2) に含まれる内容は以下の表の通りです。

表1

1) 演奏のアンサンブルをまとめるための技法	
指揮者の役割	対応する指揮の技法
a. テンポの設定	予備運動の速度およびその維持
b. 拍子の確保	各拍子図形の明示
c. アーティキュレーションの明示	各種打法の応用
d. ダイナミクス・コントロール	図形の大小、上下、(遠近)の活用
e. バランス・コントロール	両手の活用(奏者とのアイ・コンタクト)

表2

2) 音楽的な表現をするための技法	
指揮者の役割	対応する指揮の技法
a. 曲想の表現	各種打法の活用
b. リズムの性格表出	リズムパターンの表現
c. 抑揚(起伏)の表現	振り方のスピードの緩急 (含、左手の活用、図形の大小、上下、etc.)
d. フレージングの表現	フレーズ接点の明示 (含、予備運動及びイントネーションの表現)
e. アゴーギクの表示	振り方のスピードの緩急・停止 (含、分割打法及び指揮棒を止める技術)

3) 指揮技法の基本と展開

指揮者は音楽表現のために必要な情報を、さまざまな手の動作によって演奏者に伝えようとしています。ところが現実には、演奏者とは(スクールバンドの生徒たちのように)音楽的な経験や素養はまちまちなので、指揮者の動作を理解してもらうための専門的な知識や能力を要求することはできません。また仮に、演奏者が音楽的素養や経験が豊富な場合でも、初めて接する指揮者との共演も多いことでしょう。したがって、これらさまざまなレベルの演奏者すべてに対応できる指揮の技法とは、

音楽的知識や経験の程度、年齢差、さらには民族の違いなどに関係なく、誰でもが知覚・理解できる日常的な現象に基づいた動作によって行う必要があります。

a. 「基本」⇒ 時間的タイミングを予測させる運動(現象)の活用

指揮者が演奏を整えるにあたっては、まず演奏者に音を出すためのタイミングを伝える必要があります。

す。そのためには、日常現象の中から次のタイミングを予測できる運動（現象）を見つけ出し、その特徴を基本技法に取り入れて活用すべきでしょう。これに適した最も典型的な運動（現象）は次の二つです。

①放物線運動 ②振り子運動

これらの運動で時間的タイミングの予測が可能になるのは、両者とも加速・減速を伴った運動であること。さらに、その加速時間と減速時間が等しいこと、という特徴を持っているからです。したがって、指揮の最も基本的な技法とは、放物線運動・振り子運動のような、加速・減速を伴った動作であるべきです。

放物線運動・振り子運動 → 加速・減速を伴う → 次のタイミングを予測させる

b. 「技法」⇒ 脱力のコントロール

さらに、この加速・減速感を的確に表現するためには、腕の無駄な力を完全に抜き去る必要があります（腕が飛んでいるボールになったように）。この「脱力」は指揮法における最も基本的かつ重要なテクニックで、楽曲のあらゆる部分の表情とその変化は「脱力」のコントロールで表現できる、といっても過言ではありません。

放物線運動・振り子運動（加速・減速）の表現 ⇔ 脱力の技術 → あらゆる音楽表現

c. 展開 ⇒ 脱力のコントロール ⇒ 各種の運動（打法）

ところで、日常現象で見られる放物線運動・振り子運動は、運動する物体の如何に関わらず地球の重力によって加速・減速の状態は定まっています。しかし人間は、手で加速・減速の状態をコントロールすることができ、しかもそれを感知できるという素晴らしい能力・感性を備えているのです。

指揮技法（打法）とは、この放物線運動・振り子運動を軸として、加速・減速の程度をさまざまに展開させた技法です。以下、展開された各運動の加速・減速の状態を極限まで示しておきます。

①均一的な運動 ← 放物線運動・振り子運動 → ②バウンド運動 → ③瞬間的な運動

①均一的な運動（加速・減速が最も穏やかな運動、あるいはその極限）

振り子運動・放物線運動における減速の動作は、必然的に音が減衰する表情を伴いがちです。しかし曲によっては、この減衰感がふさわしくない場合（箇所）もあります。そのような際には、この「均一的な運動打法」が曲想に応じて活用されます。

均一的な運動とは、文字通り均一ではなくても、振り子運動・放物線運動よりも加速・減速のスピード変化が穏やかで等速的な振り方を指します（時には全く加速・減速を伴わない、まさに極限の均一運動もあります）。

したがってこの打法は、音が減衰しない穏やかな表情、あるいは張りのある表情、広々とした表情な

どの曲想に適しているでしょう。

②バウンド運動

バウンド運動とは、あたかもボールをバウンドさせるかのように、スピードのある加速をつけながら拍頭を叩き、その反動によって大きな減衰感を表現する振り方です。したがってこの打法は、拍頭がアクセント付けられるのは無論のこと、放物線運動・振り子運動よりも加速のスピードが速く、そして減速の度合いが緩やかになるので、付点音符などリズムックで弾むような曲想に適しているでしょう。

③瞬間的な運動（加速・減速のスピードが最も速い運動、あるいはその極限）

瞬間的な運動とは、指揮者が描く図形の打点と打点の間を、殆ど加速・減速をつけずに瞬時に移動させる振り方です。この打法は加速・減速に殆ど時間を費やさないので、手が停止している時間が大半を占めることになります。したがって、硬い表情あるいはスタッカートな軽いリズムの曲想などに適しているでしょう。

実際の指揮は、これらの打法を単独で、あるいは組み合わせて活用するのですが、楽曲の表情は千差万別ですから、これらの中間的な打法が適した曲想も数多くあります。そのような場合には、曲想に合わせて上記各打法の加速・減速の度合いをコントロールすることになります。すなわち、

上記各打法は個々に独立した運動（技法）ではなく、加速・減速の程度が連続的に変化している一連の運動の中でのある状態、と考えるべきです

このように考えれば、上記一連の打法は、あらゆる加速・減速のスピード変化を含んでいる運動、ということになりますから、

楽曲に含まれる全ての曲想を表現するのに最も適した加速・減速の状態が、上記の連続変化する打法の何処かに必ず存在することになるのです。

4) 指揮技法の応用 ⇒ 音楽表現へ

a. 指揮者に求められる能力・技術

演奏とは楽譜に彩られたさまざまな曲想を、【音】というエネルギーを増減させることで表現する行為です*。

*演奏には音色の変化による表現という側面も含まれていますが、音符には音色を表す機能はありません。したがって実際の演奏においては、音色の選択及び表現は個々の奏者に委ねられています（ただし、指揮者が自身のイメージを持つことは非常に重要で、それによって演奏の音色的統一が可能になるのです）。w

つまり、曲想を表現することは、演奏者自身の情動の変動（表現意図）をエネルギーの変動（抑揚）に置き換えること、なのです。その意味では、

指揮法とは、フレーズ内に潜在するエネルギーの変動（抑揚）を、指揮者自身の情動の変動に置き換えて、さまざまな打法によって演奏者に伝達する技法、といえます

ところで、実際の楽曲においては、フレーズとはさまざまな音楽的表情が混在しているものです。したがって、一つのフレーズを全て同じ打法で処理できることは殆どありません。それらを的確に表現するためには、各部分の表情やその変化に応じて各種打法を使い分ける必要があるのです。すなわち、

指揮者には、あらゆる曲想に応じてそれらの表現に最も適した打法を「選択する能力」と、それらの打法を瞬時に「振り分けることができる技術力」が要求されるのです

b. 指揮者が駆使する技術と表現

指揮者が表現すべき音楽的要素と、それを表現するための具体的な技法を以下に掲げておきます。

a) スピードのコントロール

テンポの設定・変動・・・・・・・・予備打のスピードで表現
抑揚の表現・・・・・・・・重心を軸としたスピードの緩急
アゴーギク・・・・・・・・rit. accel. etc. での活用

b) 図形の描き方

拍子の明示・・・・・・・・各拍子の図形を描く（含、混合拍子の図形）
ダイナミクス・コントロール・・・・・・・・図形の大小、上下などの活用

c) 打法の組み合わせ

アーティキュレーションの表現・・さまざまな打法の組み合わせ
曲想の表現・・・・・・・・さまざまな打法の活用及び組み合わせ

d) 拍の分割

アゴーギク・・・・・・・・大きめの rit. meno mosso etc.
リズム・パターン・・・・・・・・細分化された拍の表現

e) 停止

リズム・パターン・・・・・・・・リズムの性格描写
アゴーギク・・・・・・・・フェルマータ、大きめなタメの表現
フレーズの接点・・・・・・・・フレージングの表現
曲想の表現・・・・・・・・スタッカート、硬い表情など

f) 両手の活用

ダイナミクス・コントロール・・・より効果的なダイナミクスの表現
アゴーギク・・・・・・・・・・より効果的なアゴーギクの表現
抑揚の表現・・・・・・・・・・より効果的な抑揚の表現
音色感の表現・・・・・・・・・・より効果的な曲想の表現
バランス・コントロール・・・・・・・・さまざまなバランスの調整

5) 音楽的な表現のために

指揮者に課せられた最も基本的な役割が、テンポの確保と拍子の明示であることはいまでもありませんが、それだけでは変幻多彩な音楽的内容を表現することはできません。それどころか、テンポの確保と拍子の図示にこだわっている指揮は、演奏者の自発的な表現意欲を妨げることにもなりかねないのです。

楽曲には必ずフレーズがあり、フレーズ内には必ず抑揚があります。しかも音量や音質さらには音色感など、さまざまな要素を含んだ抑揚です。指揮の表現とは、一言でいえば、この多彩なフレーズの抑揚とそれらが醸し出すさまざまな音楽的ニュアンスを表現することです。

そのためには、当然のことながら指揮者は楽曲をどのように表現したいか、という演奏表現の青写真(作品の的確なアナリゼに基づく指揮者自身の表現意図)を描いておかねばなりません! 指揮者の評価とは指揮技術もさることながら、この青写真の内容への評価が大半を占めるのですから、

すべての指揮技法とは指揮者が描いた青写真を具現化するための道具(手段)なのです

また、指揮を行なうための手の運動範囲は限られています。したがって、必要な表現を適切に行なうためには、如何に振るかもさることながら、如何に振らないか、を意識する必要があります。それは、

指揮の表現とは、必要な指示を動作のコントラストを駆使して行うことだからです

前述のように、演奏者は音楽進行を支える慣性としてのテンポを共通して感じ取っているのです。指揮者が常時テンポを指示しなくてもアンサンブルは可能なのです。したがって、ある音楽的情報を明確に指示するには、時にはその前後の情報を犠牲にしてでも周囲とのコントラストを鮮明に描く必要があるのです。たとえば、

テンポの指示を犠牲にすれば、そのとき必要な音楽的表情はより明瞭になる!

これが指揮表現のコンセプトなのです。

指揮者はその役割柄さまざまな指示動作を行います。指揮者が何らかの指示をすることは、見方を

変えれば演奏者を束縛することでもあります。したがって、指示することによって演奏者の自発的な表現意欲を阻害することのないように細心の注意を払わなければなりません。更にまた、意識するしないに関わらず、指揮者が行うあらゆる動作は、何らかの音楽的な意味を表すものとして演奏者そして聴衆に受け止められる、と覚悟しなければなりません。つまり、指揮者は有能なパントマイム役者と同様の演出力を要求されているのです。

テンポの確保と拍子の明示という基本的な役割を全うしつつ、音楽表現上必要な指示以外の動作をいっさい排除して演奏者の自発的な表現意欲を補佐し、かつ、全体を統率する

言うは易しいけれどこれは大変な難題です。しかし、このジレンマをどのようにくぐり抜けるか、によって指揮者の資質が問われることもまた事実なのです。

音楽的表情のコントラストを、打法のコントラストに置き換えて適確に表現する

このことはすべての指揮者が最も腐心する指揮法の命題でしょう。

音楽を実際に奏でるのは当然のことながら演奏者です。優れた指揮者ほど演奏者を必要以上に束縛しないとも言われます。演奏者に自己表現の余地を残しつつ、音楽表現に必要な情報を過不足なく適切に指示する。そのような指揮を心掛けたいものです。

4拍子のリズム・パターン

The image displays 15 rhythmic patterns in 4/4 time, numbered 1) through 15). Each pattern is written on a single treble clef staff with a common time signature 'C'. The patterns are as follows:

- 1) Four quarter notes.
- 2) Quarter, quarter, quarter, quarter rest.
- 3) Quarter, quarter, quarter rest, quarter.
- 4) Quarter, quarter rest, quarter, quarter.
- 5) Quarter rest, quarter, quarter, quarter.
- 6) Quarter, quarter, quarter rest, quarter rest.
- 7) Quarter, quarter rest, quarter, quarter rest.
- 8) Quarter, quarter rest, quarter rest, quarter.
- 9) Quarter rest, quarter, quarter, quarter rest.
- 10) Quarter rest, quarter, quarter rest, quarter.
- 11) Quarter rest, quarter, quarter, quarter rest.
- 12) Quarter, quarter rest, quarter rest, quarter rest.
- 13) Quarter rest, quarter, quarter rest, quarter rest.
- 14) Quarter rest, quarter, quarter rest, quarter rest.
- 15) Quarter rest, quarter rest, quarter, quarter.