

メロディーの歌い方（楽譜の読み取り方）

メロディー！ それは作曲者のエモーションの揺らぎそのものです！ 曲を作る時、作曲者の脳裏には様々な想いが去来しますが、その想いが凝縮されたものがメロディーですから、メロディーを如何に歌うか、は演奏者に課せられた最も基本的（初歩的）な課題と言えるでしょう。本講座はこの簡単なようで実は非常に奥の深い永遠の課題に挑戦します。まずはこの曲をお聴きください。

【譜例 1】

《スラブ舞曲》op.72-2より

A. Dvořák

Allegretto grazioso

Em H7 Em Am6
 p fz dim p
 5 6 7 8
 pp
 9 10 11 12
 Em A7 C/A# H7
 p fz p
 13 14 15 16
 C F#m7-5 H7 Em
 dim. pp

それでは、次の例ではいかがでしょう？

【譜例 2】

《悲愴ソナタ》より

L.v. Beethoven

Adagio cantabile

A \flat E \flat 7 A \flat E \flat 7 A \flat E \flat Fm B \flat 7 E \flat
 (p)
 5 6 7 8
 B \flat 9 A \flat F7 B \flat m E \flat 7 A \flat

次の演奏と聴き比べて下さい。

【譜例 2 - 2】

《悲愴ソナタ》より

L.v. Beethoven

Adagio cantabile

A \flat E \flat 7 A \flat E \flat 7 A \flat E \flat Fm B \flat 7 E \flat
 (p)
 5 6 7 8
 B \flat 9 A \flat F7 B \flat m E \flat 7 A \flat

今の例では何か違いましたよね。何が違ったのでしょうか？では、次の曲も聴いてください。

【譜例 3】

《交響曲40番》より

W.A.Mozart

Allegro molto

Chords: Gm, Cm6, D7, Gm

以上の例にはメロディーを如何に歌うかの基本的な問題の大半が含まれています。順を追って解説しましょう。

1) フレーズと重心

メロディーには「フレーズ」という、あるまとまった音群が必ずあります。文章でいえば（。）で締めくくられているような構造（センテンス）です。その長さは決まっていますが、あるまとまりを持った表現内容を含んでおり、その中には必ず表現の軸になる箇所があります（重心と言います）。

文章のセンテンスが複数の単語を組み合わせることで構築されているように、フレーズも複数の小さな音群（グループと言います）が組み合わさって構成されています（注）。

【譜例 4】

《スラブ舞曲・フレーズとグループ》

A. Dvořák

Allegretto grazioso

Labels: フレーズ, グループ

(注) フレーズ・グループ及び重心は演奏者が判断して決めるもの（演奏解釈）。上例はその一例で、実線カッコで括った音群がフレーズで、点線カッコで括った音群がグループ。矢印の音はその重心。ちなみに、重心に先行する音群はすべて上り坂（cresc.）で、後続する音群は下り坂（dim.）として表現するのがメロディー表現の基本。

つまり、フレーズ・グループを決めることは演奏の抑揚の青写真を作成することなので、如何にメロディーを音楽的に歌うかという課題をクリアするためには不可欠な準備！

なお、重心は一個の音符とは限らない。如何に短い音符でも長さはあるので、重心とは原理的に時間的広がりのあるもの。

グループにも必ず一個の重心があり（2個以上の重心がある、と判断できる音群は、単独のグループではない）、これらの重心群が山並みの様に連なって複雑な起伏（抑揚）を形成しているのがフレーズです。そして、フレーズ内の重心群の中で最も大きい重心が、そのフレーズの最重心になります。

メロディーを歌うということの基本は、これらの重心群が織りなす抑揚の様相を音で表現することですから、メロディーをフレーズごとに整理し、その重心を分析する作業（フレージングと言います）が、メロディーを歌うための最も重要な準備、ということになります。

フレージングに正解はない！

フレージングに正解はありません！ 複数の異なった解釈が考えられることはしばしばあります。どの様にフレージングするかは演奏者に任されていますが、フレージングによって曲の表情・印象は劇的に変わります。つまり、フレージングは演奏者の感性が問われる非常に恐ろしい場なのです！

2) フレーズ内の音はすべてエネルギー的に連続している

メロディーは高さや長さが異なる音の組み合わせで出来ています。メロディーの音が高く低く、あるいは長く短く変化しているのは、先行している音のエネルギー状態が変化している証です。

つまり、フレーズ内の音は、すべて後続する音に自然につながるようなエネルギーを孕んでいるのです（エネルギーの連続）。したがってメロディーは、すべて後続する音が自然に感じられるように表現されなければなりません。

そして、エネルギーがなくなったところがフレーズの終わりです。

ただし、近視眼的に次の音だけを意識するのは考えものです。

【譜例 5】

《ラプソディ・インブルー》より

G. Gershwin

Andantino moderato con espressione

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18

3) フレーズ全体の大局的な流れを把握する（和音の流れを意識する）

メロディーには大局的な流れがあります。実はメロディーの微妙な音の揺らぎ（陰影）とは、この大局的な流れを表現するための装飾（これこそが創作時の作曲者のエモーション）なのです。

フレーズ全体の大局的な流れを把握するためにはメロディーの芯になる音の進行に留意しなくてはなりません。その芯になる音とは和音進行と密接な関係があります。何故なら、メロディーとは和音進行という方向性のある潮流に乗って漂う花びらのようなもので、和音進行と同調しつつも、その時々風に翻弄されて変幻自在に振舞っているのがメロディーなのです。

4) 音の物理的な特性とその応用

音は「空気の振動」という純然たる物理現象です！ 空気を振動させる（音を発生させる）ためには必ず何らかのエネルギーが必要ですが、

与えられたエネルギーが大きいほど発生した音の音量は大きく・音高は高くなります！

つまり、与えるエネルギーが同じなら発生する音も同じ、ということですから、メロディーの音が高く低く・長く短く変化しているのは、与えるエネルギーを変えて欲しい、という作曲者のメッセージなのです、が、フレーズ内の音はエネルギー的に連続している、という前述の原則をも考慮すると、

メロディーの流れとは物体が空中を飛んで行く情景に例えられる！

という力学的要因をも加味することが必要になります（物体が空中を飛ぶ軌跡はエネルギー的に連続しています）。したがって、メロディーの表情を探る際には、

- ① ある音がより高い音へ進行する→より大きなエネルギーが必要
- ② ある音がより低い音へ進行する→より小さなエネルギーで足りる
- ③ ある音がより長い音へ進行する→より大きなエネルギーが必要^(注)
- ④ ある音がより短い音へ進行する→より小さなエネルギーで足りる^(注)

(注) 音量が大きい音ほど消滅する時間が長い、即ち音の長さはエネルギーの大きさに比例する（非常に重要な仮定！ 但し、これについては説明がこれでは不十分である。詳細は拙著「生きた音楽表現へのアプローチ」参照）

という物理的必然性を踏まえた考察に加えて、

- ⑤ 放り上げられた物体は減速する
- ⑥ 落下する物体は加速する
- ⑦ 落下する物体は最下点からジェットコースターのように、反動で減速しながら上行する

という様な力学的風景をも取り入れて判断することが大切です（前掲「譜例2」悲愴ソナタ「譜例5」ラプソディ・インブルーなどはその良い例です）

5) 「倚音」はメロディー表現の道しるべ

作曲家は己のエモーションの推移の中で、強調したい箇所にしばしば「倚音」を使います。

「倚音」とは非和声音の一種で、和声音に隣接する上下の音で和声音を装飾する音です。

【譜例 6】

「倚音」

《交響曲第5番》第二章より P. Tchaikovsky

animando riten. sostenuto

《スラブ舞曲》より A. Dvořák

p f dim. p pp

「倚音」は必ず和音と不協和な音になるのでその箇所は物理的に必ず緊張感のある響きになります。その「倚音」が本来の和声音に移行すると、必然的に「緊張→弛緩」という現象が生じます。

この現象が醸し出す表情は、メロディーの特定の箇所に感情移入する手段として非常に優れているために、昔から多くの作曲家が重心を表現するために「倚音」を使ってきました。特にロマン派以降になるとこの傾向はますます盛んになり、「倚音」は重心を表現するための最適な手段になっています。

したがって、メロディーから「倚音」を見つけることはフレージングの強力な道しるべになるのです。

6) その他の強力な重心候補

イ) 「バウンド分割」

すべての拍子の1拍目は強拍です！ 強拍とは文字通り強い拍で、一般にアクセント付けられます。その結果、強拍は他の拍よりも長い音になる方が自然なのです（前述項目4）も参照）。

【譜例 7】 《各拍子の強拍》

ところが、逆に強拍が短い音で弱拍が長い音、という組み合わせのリズムもよく見かけます。

【譜例 8】 《バウンド分割》曲例

上例のカッコで括った音群が「バウンド分割」（したリズム）と私が名付けたリズムです。これらのリズムは、強拍に付加されたエネルギーによって、本来長かった強拍の音が、あたかも落下する物体が着地の際にバウンドするように、複数の音に分割された状態と考えられます。即ち、本来はカッコ内の音をまとめた長さの音符が衝撃によって複数の音に分割された一種の装飾（変形）と考えるべきなので、単に長くなる以上のエネルギーが必要なのです。したがって、この音群の最初の音は必ず重心になります。（「バウンド分割」についての詳細は拙著「生きた音楽表現へのアプローチ」を参照）

ロ) 「ジェットコースター音型」

前述のように、音が高く・低く変化するのはエネルギーの状態が変化している証でした。即ち、音を上行させるにはエネルギーが必要なので、上行する音群は cresc.するのが自然であり、下降する音群は逆に dim.が自然なのです。こ

のことは多くの作曲家が実例で示しており、メロディー表現の基本中の基本です。しかし、時にはこれとは全く逆な表現が自然である様な音群に出会う事があります。

【譜例 9】 《ジェットコースター音型》曲例

【交響曲第5番】二楽章より P.Tschaikowsky 【交響曲第4番】二楽章より P.Tschaikowsky

【カヴァレリア・ルスチカーナ】より P.Mascagni

上例はそのような音群を含んだ曲例です（【譜例2】も参照）。仮にこれらのメロディーの下降部分をdim.し、上行部分をcresc.すると、どのような表情になるでしょうか、その様な演奏が音楽的に不自然であるとは限りませんが、下降した部分を境にグループが分かれているような表情になります。

つまり重心の位置・グルーピングが変わってしまうのです。したがって、この様な音群全体を一つのグループとしてまとめるためには、ジェットコースターの様に下降部分でスピードを上げ、そのエネルギーの反動で上行部分を登る様に表現しなくてはなりません。

つまり、下降部分で cresc.し、上行部分で dim.するのです（譜例に付記した<>は原曲では指定されていませんが、多くの演奏がこのように表現しています）。

このような音型を、私は「ジェットコースター音型」と名付けました。「ジェットコースター音型」の特徴は、音型の最下点又はその近辺の音が重心になる、という特殊な音群です。

7) 「繰り返し」の解釈

すべての音楽作品に共通する表現手段は「繰り返し」というテクニックです。「繰り返し」という要素を含まない音楽は存在できません！ 如何に魅力的な楽想でも、ただ一度だけ聴かせて次々と別の楽想を聴かせたら、、、後続の楽想が素晴らしいほど、最初の楽想の印象は薄れてしまうでしょう。

作曲技法とは、イメージした楽想を如何に聴き手に印象づけるかという課題への挑戦ですから、その最も基本的な方法は、何度も（コマーシャルソングのように）「繰り返し」で聴かせることなのです。

ただし、単純に全く同じことを繰り返すのでは、飽きられるどころか、拒否反応を起こされかねないので、多くの場合、何らかの変形を加えて繰り返すのです。ちなみに、現在、一般に認知されているあらゆる音楽形式は、すべて如何に「繰り返すか」の方法論なのですから、、、。

「繰り返し」はフレーズ内でも活用されます。「繰り返し」を含まないフレーズはほとんどありません。ただし、大半は何らかの変形をして繰り返していて、作曲者はその変形で、如何に表現して欲しいか、という意図を伝えているのです！

【譜例 10】

《繰り返し》「交響曲第4番第一楽章」op.98より

J. Brahms

Allegro non troppo

The musical score consists of five staves of music in G major, 4/4 time, marked 'Allegro non troppo'. The first staff (measures 1-4) is labeled (a) and starts with a piano (p) dynamic. The second staff (measures 5-8) is labeled (b) and also starts with p. The third staff (measures 9-12) is labeled (c) and features accents (>) and slurs. The fourth staff (measures 13-16) is labeled (d) and starts with p. The fifth staff (measures 17-19) is labeled (e) and starts with f, ending with p. Brackets connect the measures to their respective labels: (a) and (a'), (b) and (b'), (c) and (c'), (d) and (d'), and (e) and (e').

上例の (a) と (a')、(b) と (b')・・・(etc.) はそれぞれ同じリズム同じ音型ですが。全体の高さを低く変えたり、同じ高さでもその中の音を一部変えて繰り返しています。このような「高さを変形した繰り返し」は殆どすべての曲で活用されています。

ところで、作曲者はなぜ高く繰り返さなかったのでしょうか？ また同じく低く繰り返すにしてもこれ以外の高さの選択肢もあるので、なぜこの高さ選んで、別の高さにしなかったのでしょうか？

高さなどを変えたのは、同じ表情にはしたくない！ という強力な作曲者の主張です！

ところが、多くの曲ではこのような変形を施した音群にダイナミクス記号や他の指示記号などを新たに指定はしていません。(この曲でも新たな指示記号は殆どありません)。特に、古典派やバロック音楽ではダイナミクス記号さえも必要最小限の指示しかしてされていないのです(譜例2、3参照)。

しかし決して同じではないのです！

もちろん、このようなケースで何らかの指示がされている曲も多くあります(【譜例1】参照)。しかし、その様な場合でも、その指示を単に額面通りに受け取るのではなく、なぜあえて指示したのか(指示がなくても理解できるようなケースもあるのに)の真意を推察する姿勢が大切です。

このようなダイナミクス記号などでは書き表せない(書きたくない！ 書けば演奏者はそれを無視できない。したがって、どれも似たような表情になってしまう)微妙・繊細な違いを如何に表現し分けるか、が、演奏者の感性・腕の見せ所でしょう！ 聴く人を感動させる名演奏とは、この様な一見何でもない箇所へのこだわりの結晶なのですから。

メロディーは止まる事なく揺れ動いていて、作曲者の感情の息吹、そしてその濃淡を窺わせています。その一瞬一瞬を綴っているのが音符なのですから、

全ての音符は、その長さの中に、感情が高揚しようとしているのか、鎮静しようとしているのか、止まっているのか、のいずれかの情報を孕んでいるのです。

ちなみに、音とは『振動数（音高）、振幅（音量）、波形（音色）』の三要素で成り立っているのですが、作曲者はこれらの中で「音高」「音量」は音符で自分の意図を伝えることができます^(注)。

しかし、「音色」だけは音符で伝えることが出来ません！作曲者の脳裏にははっきりと「音色」のイメージも浮かんでいるにもかかわらず、悔しいけれど伝えられないのです！

(注) 拙著「生きた音楽表現へのアプローチ」参照

この楽譜に書きたくても書けなかった「音色」を、作曲者に代わって聴き手に伝えるのが演奏家です！楽譜に書かれている情報（「音高」「音量」）は、演奏家であれば誰でも理解・再現することはできます。しかし、それだけでは誰が演奏しても似たような表情・同じような表現にしかならないでしょう。

演奏者の最も重要な役割は、「音色」という武器で「重心」への感情移入を作曲者に代わって伝えることです。そこが演奏家の存在理由、そして自身の個性を発揮できる唯一の又とないチャンスなのですから、、、。

最後に私の最新作「古風な小組曲」の2曲目、「Air」をお聴きください。単純なコラール風の曲ですが、対位的に各フレーズが絡み合いながら曲は進行するので、最上部のメロディーだけでなく、どのパートも歌わないとこの曲は表現できません。フレーズを歌うことと、サウンド作りの格好の教材になるかと思います。さまざまなアンサンブルも可能ですので色々工夫して活用してみてください。

【譜例 1 3】

北見交響吹奏楽団創立50周年記念委嘱作品

An antique little suite

《II Air》

H.Hoshina

1 Lento cantabile $\text{♩} = 56 \text{ ca}$

7 1

13 pp mp

19 mp

24 3 mp cresc.

29

f *dim.* *rit.*

4

35 *a tempo*

mp *mf* *mf* *2°*

40

5

cresc. *f* *mp* *a2* *cresc.* *f* *cresc.* *f*

45

mp *mp* *mf* *mp* *dim.* *dim.* *dim.*

51

6 *rit.*

pp *pp* *pp* *pp* *dim.*