

# 指揮における意図の伝達について

兵庫教育大学名誉教授

保 科 洋

## 概 要

音楽において、指揮者は自らの音楽表現に関する演奏意図を、腕を中心とした身体動作によって、演奏者に伝達することが可能である。その具体的な方法について、講演者の経験及び理論に基づいて解説する。

## 1. はじめに

楽曲には固有のテンポが基本的属性として備わっている。演奏とは指揮者が適切なテンポを演奏者に示すことで始まるが、このことは、演奏者とは与えられたテンポを己のテンポとして置き換えることができる、ということ为前提として成り立つものである。さらに、演奏者が共通して感じ取ったこのテンポ感、いわば、その曲を進行させるための慣性ともいべきものであって、この慣性という推進力を共有しているからこそ、オーケストラのような大編成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ある。

### 指揮による意図の伝達とは、この慣性の存在を前提として成り立つものである

指揮者とは演奏家の中で唯一音を出さない演奏者である。しかし、このような特別な立場にあるからこそ、指揮者はアンサンブル全体を冷静に聴いてモニターすることが可能であり、さらに、それを基に音楽を統一して表現するという本来の役割を全うすることができる。指揮者はイメージした音楽を自ら音で表現する代わりに、自分の意図を演奏者に的確に伝えるためのさまざまな動作を行う。この動作は腕（手）のみならず顔の表情や必要ならば全身のあらゆる部分を駆使して行うが、中でも腕（手）の動作は最も的確にさまざまな音楽の情報を表現することができるので、一般的には指揮者が行う腕（手）による音楽表現の技法を指揮法と称している。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まとめるための技法
- 2) 音楽的な表現をするための技法

に大別される。これらの技法は実際には楽曲の内容に応じて一体となって駆使される。なお、上記1) 2) に含まれる内容は以下の表の通りである。

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
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、予備運動及び抑揚の表現）
e. アゴーギクの指示	振り方のスピードの緩急・停止・分割打法

## 2. 指揮法の基本的動作

指揮者の最も基本的な役割とは、ある動作を手で示すことによって、演奏者に次の瞬間の時間的タイミングを伝えたり音楽的表現を演奏者とともに行うことである。ただし、現実には演奏者のレベルはさまざまであり、プロのように音楽的素養や経験があるとは限らない。またプロの演奏者にしても、初めて接する指揮者との共演は日常的な出来事である。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し得る指揮法の最も基本的な技法とは、音楽的知識や経験度さらには民族の違いや年齢差にかかわらず、

**誰でも知覚できる日常的な現象に基づいた動作（運動）によって行う必要がある**

### 2. 1 時間的タイミングを予測させる現象

指揮者の最も基礎的な役割は、時間的なタイミングを伝達することである。一般にある運動あるいは現象を知覚することによって、次の時間的タイミングを予測できる最も典型的な事例は次の二つであろう。

#### 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**、による。仮に、これらの運動が加速・減速を伴っていないならば、ある特定の時間的タイミングを知覚させることは非常に難しくなるであろう。すなわち、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・減速を伴った動作なのである。

放物線運動・振り子運動 → 加速・減速を伴う → 次のサイクルを予測させる

## 2. 2 脱力

この加速感や減速感を的確に再現するためには、必要な箇所以外は完全に力を抜く、脱力の技術が不可欠である。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、あらゆる楽曲の音楽的表情はこの加速・減速の度合いをコントロールすることで表現できるといっても過言ではない。

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

## 2. 3 指揮技法（打法）の展開

振り子運動・放物線運動にかかわる重力加速度は一定であるが、指揮者の運動能力は指揮棒の加速・減速をコントロールすることができる。これによってさまざまな指揮の技法（打法という）に発展することが可能になる。以下、さまざまな加速・減速を含む運動を、放物線運動・振り子運動を軸として極限まで示す。

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の減衰感を伴いがちである。しかし、時にはこの減衰感が望ましくない曲想もある。そのような際には、曲想に応じてこの均一的な運動打法が活用される。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・減速の度合いが穏やかで等速的な振り方である（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る）。したがってこの打法は、音が減衰しない表情、あるいは張りのある表情、広々とした表情などに適している。

### 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、拍頭を叩くことで加速をつけ、その反動によって減速を表現する振り方である。したがって、このバウンド運動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・減速の度合いが激しくなるので、付点音符などリズムで弾むような曲想に適している。

### ③瞬間的な運動（加速・減速が最も激しい運動、あるいはその極限）

上記バウンド運動のアクセントの部分で強調し、加速・減速を瞬時に行う振り方を瞬間的な運動という。この打法は加速・減速に殆ど時間を費やさずに、点から点へ瞬間的に移動させる振り方で、

手が停止している時間が大半を占めるために、硬い表情やスタッカートな軽いリズムの曲想などに適している。

実際の指揮はこれら基本的な打法を単独で、あるいは組み合わせて活用する。ただし楽曲の表情は千差万別で、上述の基本打法では処理できない曲想も多い。そのような場合には、加速・減速の度合いが上記各打法の間になるような打法が採られることになる。すなわち、

**上記各打法は個々に独立した運動ではなく、加速・減速の度合いが連続変化している一連の運動の中におけるある状態を指すものである**

と考えるべきである。さらに上記の各打法が、表現しうる加速・減速の極限まで含む運動であるからには、

**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・減速の度合いが、上記の連続変化した打法の何処かに必ず存在することになる**

### 3. 指揮における意図の伝達について

#### 3. 1 指揮者に求められる能力・技術

演奏とは、楽譜に記された多彩な曲想を、音のエネルギーを増減させることによって表現する行為である<sup>1</sup>。

したがって、演奏における音楽表現、特にフレーズの表現とは、エネルギーの増減（抑揚）を己の表現意図（情動の起伏）に置き換えて表現することと考えられる。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増減（抑揚）<sup>2</sup>を、さまざまな打法によって己の表現意図（情動の起伏）に置き換えて表現する技法であるといえよう**

ところで、実際の楽曲においては、一つのフレーズを全て同じ打法で処理することが可能なケースは殆どない。フレーズとは多くの場合さまざまな音楽的表現が混在しているのである。したがって、それらを的確に表現するためには、その打法も各部分の表情やその変化に応じて使い分けなくてはならない。すなわち、

<sup>1</sup> 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るが、音符には音色を表す機能はない。すなわち、実際の演奏においては音色の選択及び表現は各奏者に委ねられている。

<sup>2</sup> フレーズ内には必ずエネルギーの抑揚が潜在している。その表情がフレーズを縁どり、ひいてはフレーズングが可能になるのである（詳細は拙著「生きた音楽表現へのアプローチ」を参照）。

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できる能力と、そ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ある

### 3. 2 指揮者が駆使する技術

指揮者が駆使する具体的な技法を以下に掲げる。

#### a) スピードのコントロール

- テンポの設定・・・・・・・・・・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
- 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
- バランス・コントロール・・・さまざまなバランスの調製

## 4. 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うまでもないが、それだけでは変幻多様な音楽的内容を表現することはできない。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。

音楽には必ずフレーズがあり、フレーズは抑揚を内包している。しかも音量や音質さらには音色など、さまざまな要素を含んだ抑揚である。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によって醸し出される音楽的内容を表現することである。

一方、指揮を行なうための手の運動範囲は限られている。したがって、必要な音楽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る。それは、

### **指揮の表現とは、必要な表情を動作のコントラストを駆使して行うこと**

だからである。

あえて言えば、意図した音楽的表情を明確に表現するためには、時にはその前後の振り方を犠牲にしても対比を鮮明に描く必要がある。最初に述べたように、演奏者は音楽進行を支える慣性を共通して直感しているので、指揮者がすべてを指示しなくてもアンサンブルは可能なのである。

### **音楽的なコントラストを、振り方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命題であろう。

また、指揮者はその役割柄さまざまな指示動作を行うが、その全ての動作が何らかの音楽的な意味を持つものとして演奏者に受け取られる、ということをいつでも意識し覚悟しておく必要がある。更にまた、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る。したがって、その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らない。すなわち、

### **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は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。**

言うは易しいがこれは大変な難題である。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ていることもまた事実なのである。

音楽を実際に奏でるのは当然のことながら演奏者である。よく言われることだが、優れた指揮者ほど演奏者を必要以上に束縛しない。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ある。