

指揮法

○指揮動作について

指揮は、数人あるいは数十人、ある場合は百人、二百人という多人数複数の奏者に対して行われる行為である。

実際に音を出して演奏するのは、指揮者ではなく、指揮される相手、それら複数の奏者であることを忘れてはならない。

以上のことから、次の事項を常に基本態度として、指揮動作の勉強をしてほしい。

1. 演奏者からみて、わかりやすい動作であること。

- ・指揮動作が基本に添って常に正確で明瞭であること。
- ・余計な動作がなく、簡単明瞭な動作であること。
- ・自己陶醉、自己顕示的な動作をしないこと。

2. 正確なテンポを示した動作であること。

- ・複数の奏者が一緒に一つの曲を演奏する規準は、テンポである。

3. 準備(予備)を常に奏者に与える準備動作を明瞭にすること。

- ・奏者に与えるアインザッツ、曲想上たいせつなデナミックも常に事前に準備動作で暗示すること。

4. 以上のことから演奏しやすい、演奏意欲が奏者にわいてくる動作であること。

- ・指揮者が演奏意欲を害したり、演奏の邪魔をしてはいけない。

5. 指揮棒を持つか持たないか。

- ・見やすく分かりやすい動作であればどちらでもよい。

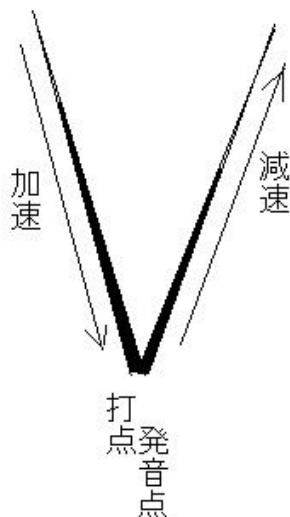
6. 指揮棒の持ち方

7. 合唱と器楽合奏の指揮法はちがうか。

- ・基本的には、全く同じである。

8. 指揮動作の基本動作

- ・加速、減速による上下運動



テンポと拍の指示

図1

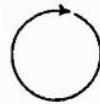


図2



図3



指揮動作のうち最も大切な基本的運動は、この簡単な加速、減速が、均等に行われることである。(空間でテンポを正確に伝える動作) 簡単ではあるが、基本動作として大切なことで、これが上手にいかなければ指揮はできないといってもよい。鏡に向かってできるまで練習することである。

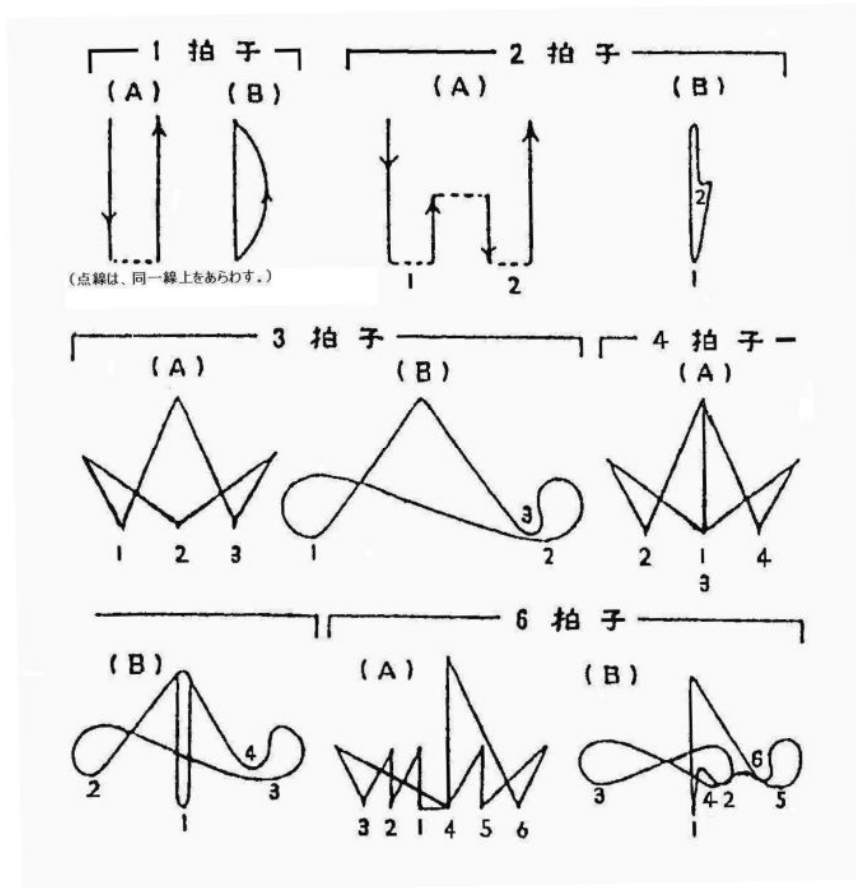
○練習上の注意

- ・上下動が垂直に直線上で運動しているか？
- ・打点への下降直線で、加速の速度が変わっていないか？
(多くの場合、おそくなる。)
- ・打点で運動が停止しないか？
- ・打点からの上行運動に力が入り、急速に移行していないか？

※以上の注意事項は、指揮の応用動作としては、テクニックとして用いられる場合もあるが、指揮動作の基礎としてすべて厳しくチェックすべきである。

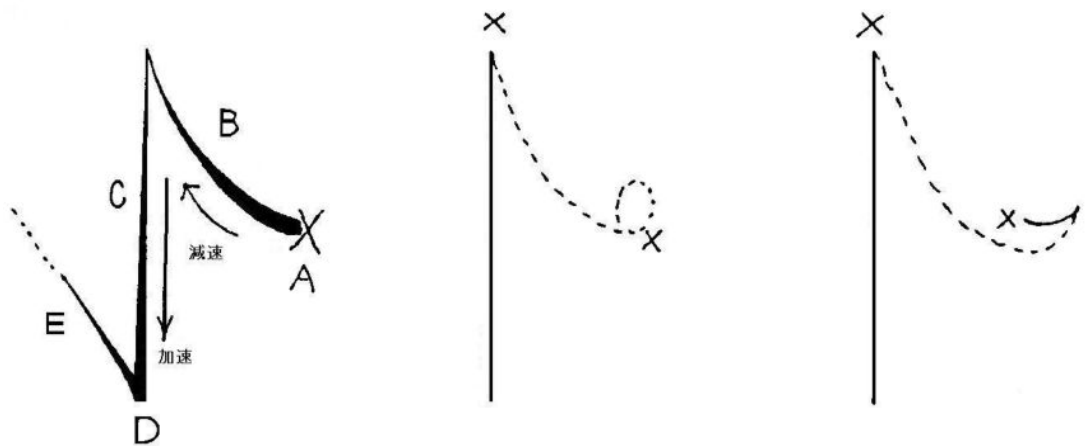
(基本図型)

拍打を示す基本の図型には、下図のようなものがある。



9. 指揮の開始動作

開始の基本動作



- ① 静止位置の設定 (×印 A) ② 予備拍(準備拍)の動作 (B) ③ 開始指の動作 (C)
 ④ 打点 (発音点) (D) ⑤ 次の打点への移行 (E)

10. 単純拍子と複合拍子の基本型

- ① 2 拍子 ② 3 拍子 ③ 4 拍子 ④ 6 拍子 ⑤ 6 拍子(3 拍子の分割)
 ⑥ 8 拍子(4 拍子の分割) ⑦ 9 拍子 ⑧ 12 拍子

11. 4拍子の各拍からの開始動作

完全拍からの開始

1) 休止符が記されていない場合



2) 休止符が記されている場合 (省略法の基本となる)



上記の 1) 2) をいろいろなテンポ及び *p*・*f* で試みること。

例題 (いろいろなテンポとダイナミックで試みること)

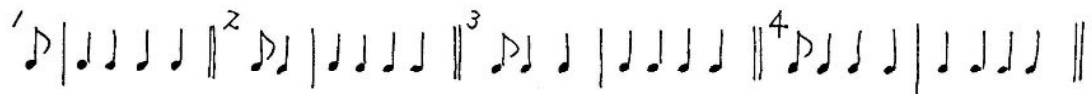


3) 応用動作 (省略法によりむだな動作をなくすこと)

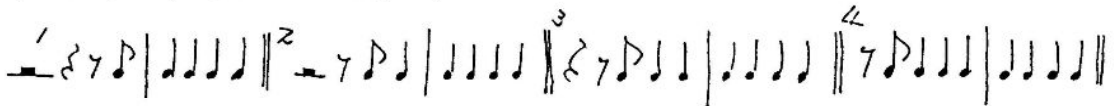


裏拍からの開始

1) 休符が記されていない場合



2) 休符が記されている場合.

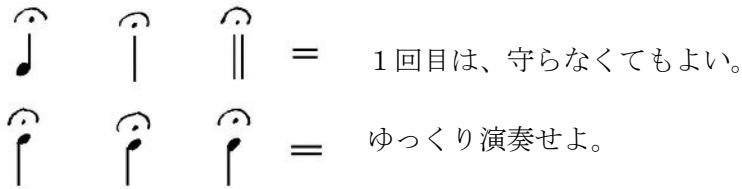


3) 応用動作 (省略法によりむだな動作をなくすこと)



12. フェルマータについて

フェルマータ記号は、単に延長記号として時間的に延ばす意味だけではなく、音楽の段落を示したり、音楽の「間」を示したりする場合がある。いずれにせよ明瞭な指揮動作が行われないと演奏上の乱れを生じるから十分にそのフェルマータの意味を掌握し、かつ明確な指揮動作をもって、その場のフェルマータ記号についての的確な指示が行われなければならない。



フェルマータは、上記のごとくいろいろな場合があり、音楽表現に関わってくるから、指揮動作を規定することはできない。いろいろな方法、考え方があると思われるが、一応延長記号としての原則的なことを述べる。

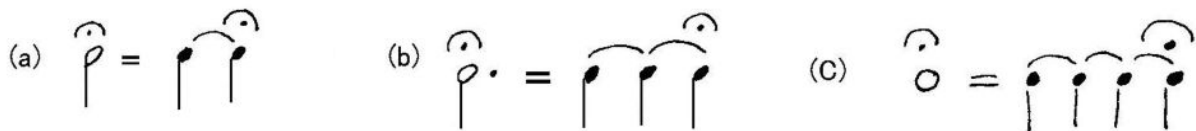
①フェルマータに入るまえにテンポを多少ゆるめるべきか？

テンポをゆるめるか、ゆるめないか、楽譜に何らかの指示がない場合は、その指揮者の自由である。音楽の上で、その曲のその場所にもっともふさわしい、あるいは、もっとも必然性のあると思われる方をとればよい。

②フェルマータは、どのくらい延ばすか。

これもまた自由である。大切なことは、その曲全体の中でその場所のフェルマータとして、音楽的にもっともふさわしく、かつ、もっとも必然性を持った長さということであり、規定はできない。よく、フェルマータ記号がつけられた音符の2倍、または4倍になるなどと言われるが、そうしたことにとらわれない方がよい。

③フェルマータは、原則として、その音符の最終拍である。



(注) (a)の場合は、2拍目の打法が強く強いものにならぬこと。(b)の場合も2・3拍は、テンポで拍数を示すだけの打点のない動きであること。ただし、曲の最終音にフェルマータが記され、その音符が、各声部、各楽器が同一長さの音符である場合(d)、また、曲の途中でも前述と同条件の音符にフェルマータが記され、曲の前後関係から1拍で指揮棒を停めた方がより音楽的によい場合(e)には、1拍で棒を止め、フェルマータにしてもかまわない。



④フェルマータに入ったら原則として棒は、動かさない。

フェルマータを切る動作、あるいは、切るための準備動作と誤認されたり、演奏者に何らかの不安を与えるような動作をしてはいけない。フェルマータに *dim・cresc・<・>* 等の発想が記されている場合は、左手を有効に使用することがよい。

⑤フェルマータを切る場合

フェルマータを終える場合、特に曲の途中にあるフェルマータを終えて次の音に進む場合には、方法は幾通りもあり、その技術はむずかしいが、いずれの場合においても明確な動作で的確な処置が必要である。先ず、いかなる場合でも必ず準備動作をはっきりすることである。

(曲尾におけるフェルマータを終わる)

