

## 能楽囃子の楽譜化と情報機器を用いた 囃子の説明について(1)

—— 〈中ノ舞〉〈神舞〉を中心に ——

飯 塚 恵理人

一 色 忍

渡 辺 康\*

### 一 はじめに

近年の急速な情報機器の発達によって、従来は個人では不可能であったCD-ROMの製作が、個人でも行うことができるようになってきた。昨年、山根一郎先生の研究室にお願いして、能楽の資料をパソコン上で展示する『デジタル能楽館』を作成していただき、CD-ROMに焼き付けていただいた。これはパソコン上の三次元空間に、「能面の間」「装束の間」「囃子の間」「能楽堂」を構成している。これは能楽を教育するものにとっては非常に有難い教材となった。

能楽を教える時に、まず学生から最初に言われることは「わからない。」ということである。「能はわからないから面白くない。」という学生に対する時、「能はわかると面白い。」と言って貰えるのではなかろうかとも思う。

能がわかりづらいのは、能面・装束・囃子・所作という能を構成する四つの要素が、それぞれに扮する役の種類・年齢などに応じた「約束」を持っていることによる。この「約束」を体系的に教授することが従来困難であったことが、能の理解が困難であるという認識を一般の人に与えているように思う。

特に能の囃子は、その登場人物の種類によって全て決まっており、その能を理解する上で非常に重要な要素である。しかしながら、言葉で説明することが困難であるだけに、教材の開発も遅れているように思う。囃子は笛・小鼓・大鼓・太鼓の四種類で構成されている。初心者には囃子だけ聞いても、小鼓・大鼓・太鼓の音すら識別することができない。また、囃子において、西洋音楽の「楽譜」にあたるものは小鼓・大鼓では「手附」、笛では「頭附」と呼ばれている。いずれも西洋音楽の「約束」とは異なった体系でなりたっているもので、五線譜に楽譜として書かれている物ではない。しかしながら、これらの囃子も、楽譜化することは可能である。

能の囃子を実際に演奏する上で言えば、あるいは稽古する上で言えば、従来の八拍子に割り付けた「手附」「頭附」で用が足りるし、便利である。しかしながら、高校まで西洋音楽を習ってきた学生たちに、その囃子を「目で見える」形に示す方法として、五線譜に記したものを示すのは導入部の教材として分かりやすいであろう。そしてそれを五線譜のみならず、パソコン上で演奏という音声を伴った形で示したい。このことによって能の囃子の特徴を視覚・聴覚から体験させ、能の囃子

\* 名古屋音楽大学非常勤講師

の理解の助けとし、同時に能への関心を持たせたい。

本研究では、能楽の囃子の内、〈中ノ舞〉〈神舞〉を対象とする。そしてそれを笛・小鼓・大鼓・太鼓の個々についてパソコンを用いて記譜する。能の囃子の録音など素材の調達を飯塚・一色が担当し、それをMacintoshを用いて楽譜化し、演奏する基礎を渡辺が担当した。そして楽譜は渡辺が、考察部分については飯塚・一色・渡辺が共同で執筆した。

## 二 〈中ノ舞〉と〈神舞〉

今回は、〈中ノ舞〉〈神舞〉を対象としたが、能の囃子としての〈中ノ舞〉〈神舞〉の特徴について『能・狂言事典』から引用すると、以下になる。まず、〈中ノ舞〉は、

能の囃子事小段・舞事の種類。多くの役柄によって舞われる中庸な性格のもので、すべての舞事の基本とみなされる。速度は中庸よりやや遅いが、演目により幅がある。四段五節（流儀により五段六節）から成るのを正式とするが、近年は三段四節の略式で演じられることが多い。笛・小鼓・大鼓で奏する〈大小中ノ舞〉と、太鼓が入る〈太鼓中ノ舞〉とがある。大小中ノ舞は穏やかに奏され、《熊野》《船弁慶》などの現実の美女や《班女》《雲雀山》の狂女、《自然居士》などの喝食が舞う。太鼓中ノ舞は浮きやかに奏され、《西王母》《右近》の女神や《胡蝶》の女体の精などが舞う。ツレや子方が舞う中ノ舞は三段四節を正式とし、これを〈三段ノ舞〉とも呼ぶ。また、天女役のツレの舞を〈天女ノ舞〉とも呼ぶが、これは世阿弥時代の〈天女ノ舞〉とは別種である。

となる。今回は、はなやかな方が学生が聞いても魅力に感じるのではという観点から、〈太鼓中ノ舞〉を対象とすることとした。次に、〈神舞〉は、

囃子事小段の種類。男体の神が明るく力強く舞う舞事。〈真ノ序ノ舞〉とともに協能の代表的な舞事で、《高砂》《養老》《弓八幡》《志賀》《御裳濯》などの後ジテに用いられるが、このうち《高砂》《弓八幡》の二番を〈真ノ神舞〉と称して別扱いする流派もある。笛・小鼓・大鼓・太鼓で奏し、笛のリズムは打楽器のリズムと合う。また、笛の地は〈呂・中・干・干ノ中〉と呼ばれる四句をくり返す。この舞事は、さわやかに淀みなく演奏されるので、呂中干ノ地をもつ舞事のなかではテンポが速いが、神舞のなかでも速度の差により、《養老》《志賀》《御裳濯》などのグループと、それより速いテンポの《高砂》《弓八幡》《淡路》などのグループに分けることができる。金春流の《淡路》や、替の演出の《高砂》《養老》などはさらにテンポが速く、最も速度の速い舞事である〈急ノ舞〉となる。

となる。いずれも録音はその一部分である。

## 三 囃子の録音

囃子を楽譜化する場合、一番大切なことは、当然のことではあるが、笛・小鼓・大鼓・太鼓の呼吸がぴったり合い、しかも正確であることである。しかしながら、これは素人の演奏ではまず無理である。マルチメディア教材を作成する上で特に気をつけるべきことは、画像・音声をはっきりとするほど、もととした映像・演奏に欠点があった場合あらが目だ

つということである。そこで、呉竹会（寛鉦一師社中）の御協力を得て、玄人の方々に演奏して頂くことができた。協力頂いたのは以下の方々である。

笛 大野 誠（藤田流笛方）  
小鼓 後藤孝一郎（幸清流小鼓方）  
大鼓 寛 鉦一（大倉流大鼓方）  
太鼓 助川 龍夫（観世流太鼓方）

パソコン上で画像を伴った形で演奏する場合、現在のCD-ROMの容量から言えば2，3分が適量となるので、それぞれの囃子事の一部とした。

録音は以下の方法で行った。まず最初に、〈中ノ舞〉〈神舞〉（ともに一部）を合奏していただいた。そしてそれを録音した。次に笛・小鼓・大鼓・太鼓の各師に、この録音をヘッドホンで聞きながら、それに合わせる形で個々のパートを演奏していただいた。このビデオ、録音をもとに楽譜化を行った。楽譜は〈中ノ舞〉（資料1）〈神舞〉（資料2）の順に示した。

#### 四 囃子を五線譜記譜する意義と問題点

日本の伝統音楽の多くは対面の教授によって代々伝えられたものであり、「口伝」による部分が多い。能の囃子もまたその例外ではないようである。人の極めて個人的な演奏能力や記憶による口伝というものの性質上、受け継ぐ人々の個性によって、それぞれにある程度のニュアンスの違いが生じることはやむを得ないことであると思われるが、少しでも確実に伝達するために、口伝の補助としての「譜面」が考えられ、残されてきたようである。

一方現代において音楽を表記する一般的な方法は、五線譜に絶対的な音高とリズムを書

く西洋文化圏に起こり、発達使用されたいわゆる五線譜である。西洋音楽はその発展段階において音色や奏法を一元化し標準化し、その個性を均等化する方向に進んだ。たとえば日本伝統の「笛」は、それぞれに管の長さや太さが微妙に異なり、その結果音高、音色が異なるのだが、それを個性とみなして価値を見いだす。それに対して、ヨーロッパ音楽の「フルート」は管の長さや太さ、キーの間隔などの構造を同一にして、音色や音高を均一化し、ばらつきのないように進化させたのである。音質や機能性の追求は、その上でのプラスアルファと考えられているわけだが、このような均質化が楽譜の発達にも現れており、広く一般市民に公開するといった西洋音楽の特質性もあって、楽譜のみで楽曲の伝達が可能な、あいまいさを可能な限り廃した今の形になった。不特定多数の人がその楽譜をみて演奏すると同じ曲が再現されることが肝要なのである。そのような西洋音楽と楽譜の発展は、音楽の商業性とも結びついて世界的に広まったのだが、一方で細かい音楽構造や表現といったものをそぎ落としたという側面もあるようである。

音楽の基礎構造のうちの音階の構造にその顕著な例がみられる。西洋音楽で使用される音階は1オクターブを12に均等割りにした半音を音程の最小単位にした12平均律をもとにした長音階と短音階であるが、伝統的な音楽は日本の伝統音楽に限らず12平均律には当てはまらない音律と音階によっている。概して半音よりも細かい音程を用いて、微妙な表情を作り出しているようだ。すなわちそのような音程の微妙な差位を西洋の五線譜に表現することは不可能ということになり、伝統音楽を五線譜に記譜する際には、音律に限らず各ファクターで近似値でしか記録できないとい

う問題を残すことになる。しかしながら五線譜化することは伝統的な音楽の理解の一助となるのでその試みは意義深いことと思われる。

今回の採譜は、玄人の方々の実演をビデオ録画したものから行っている。囃子は同じ演目でも演奏者の流派のみならず、個々人の特徴によりかなり異なったものになるし、同じ演奏者でも時がたつと変わってくるものと聞いているが、それも演奏表現の上では「味」として積極的に考えられているようだ。また今回はCD-ROM上に定着させることが目的でもあるので、この演奏を基準として、演奏されたとおりに楽譜化することをこころがけている。

能の歌詞は普通七五調でできているのだが、日本人の音楽のリズム感は四拍子系であってここでも「ハツ拍子」という八拍単位のリズム構造を持っている。七五調の歌詞をそのまま八拍子のリズムに乗せることはもちろん不可能なことなので、十二文字の歌詞を部分的にのぼしたり休みをいれたり、逆に音楽の拍に短い部分をつくったりして調節するようだが、そのようなリズム構造の複合性が能の音楽の独特の深みをつくりだしているようだ。また今回のような歌詞（謡）のない部分の音楽でもそのことが反映されていて、掛け声の拍と楽器の拍の強拍の位置が半拍ずれていたりと、笛の音の入りが拍の様々な位置からあって複雑さを生み出している。また、「ハツ拍子」の譜面（頭附）を拝見したところ、二拍目からフレーズがはじまっているように書いてあり、これも歌詞との関連からこのようになっているということだが、現在の一般的なリズム感覚に従って、拍の位置をずらし本来二拍めであるところを一拍目としている。さらに「ハツ拍子」の一拍を8分音符に見立てて、全体を四分の四拍子とした。

## 五 各楽器の記譜における問題点

笛（能管）の音階は独特の音列を持っており、五線譜の前提となっている12半音階では表せない細かい音程が多く、正確な記譜は不可能である。そこで、近い音に収束させて記譜してある。その結果、もし、この楽譜をピアノなどで演奏したとするとぎくしゃくした旋律になるはずである。半音より細かい4分の1音を表す記譜法もあるが、現在でも一般的ではなく煩雑になるし、それでも正確な音程を表すことは不可能なので、今回は12半音階の音にまとめて書いてある。また、太鼓類のリズムと笛の旋律の動きが一見自由な関係にあるように聞こえるが、この点では、ほぼ正確に記譜でき得るように感じた。また、同じ高さの音でも吹きなおして違う音色を発する場合があるようだが、そのような質の違いを記譜する方法は五線譜では困難である。また、能管の演奏にはしばしば細かい修飾音が用いられていて、多くの場合そのニュアンスを記録することは不可能と思われる。

小鼓などの打楽器のリズムにはそれほど複雑なものではなく正確に表現できるが、音質の表情を演奏から読みとることは、かなり困難なことである。音の強弱が音質と深く結びついているために強弱記号をつけて表現することも検討したが、強弱と音質の関係が一定でないようなので、今の段階では記譜することは不可能である。今後の研究課題としたい。

小鼓の演奏では、高中低の三種類の音が聞き分けられ、それぞれをレシソに記譜した。ただし非常に微妙な表現であるので判別はかなり難しい。

大鼓は、音色の種類や奏法が明確で記譜の問題点は少ないと思われる。合奏をまとめる役割を担っているようでリズムの基礎を作り

上げているという印象を持った。

太鼓の演奏では微妙な奏法が多々あり、演奏の音の記録のみで判定するのが困難なため、映像とあわせて聴き取りを行った。太鼓にバチを振り下ろしてたたく時のほかに振り下ろしたバチを皮の面にさわらせるのみでたたかない奏法がある。このときに音がしないときと押しこらしたような音がする場合の二種類があって、音のみでは判断がつかないので映像によりこの奏法を行っている場合と認められれば、ベケ印の符頭で記譜している。

かけ声については複数の声が重なり合ったり微妙にずれたりしてきわめて複雑なポリフォニーを形成しているため、どのように聴き取り表記するかは今後の課題としたい。

## 六 情報機器を囃子の音楽の説明に用いることの利点について

今回の楽譜制作には、CODA MUSIC SOFTWARE 社の FINALE, Macintosh 版を使用している。浄書用ソフトとしては最高の機能を備えていて、市販の楽譜出版にも耐えられるものである。個人のレベルで美しい楽譜を得ることができるのもパソコンを使用することの利点だが、教材として使用する際には、さらに積極的な使用法が考えられる。

コンピュータで制作した楽譜は、CD-ROM 上で実演の録音にあわせてスクロールさせる事ができる可能性があるので、そうすれば演奏されている内容を視覚的にも把握することができるようになる。さらに合奏の譜面のみならず、パート別に提示できるため、独奏による音と合わせてその楽器の実体をさらに浮き上がらすことができる。

音楽ソフトによる楽曲の情報は、MIDI 規格による楽器（音源）で演奏できるが、近年サンプリング（実際の楽器の音などをデジタ

ル信号に定着させること）の技術が格段に進歩して、擬似的な音ではあるが、かなり精巧なシミュレーションが可能となっているので、実演の録音に変えて MIDI 楽器による演奏を CD-ROM 上で展開できるかもしれない。幸い MIDI 音源のソフトウェア化が進み実用化されていることでもあり、音源のプログラムを CD-ROM に組み込めればさらに新しい提示ができるであろう。その際、その演奏は実演に比べて幾分ぎくしゃくしたものになるが、説明のためには十分なものであり、MIDI データを採用することによる利点はかなりあるといえる。第一に演奏の速度を聞き手の意志に従って換えることができる。（たとえば複雑な動きの部分をゆっくりな速度で聴くことができる。）第二に楽器の音を差し替えることができる。（打楽器のそれぞれの音色を異なる種類の音に差し替えて、各楽器の音の動きを明瞭化することが可能となる）

以上のように、コンピューターなどのデジタル機器を使用する事によって囃子の複雑な構造を視覚的、聴覚的に分解し説明できるので、学習者が容易にその世界に入り込め興味を持つことができるのではないだろうか。

## 七 おわりに

学生に少しでも「能・狂言」に興味を持たせることは出来ないだろうか、と言うのがマルチメディア教材を考えるきっかけだった。急速な若者の活字離れの中、文学という言葉の魅力のみでは学生に能の魅力を語ることが出来ない。むしろ映像・音楽を通じて能・狂言に触れさせた方が、学生には良いのではなかろうかと思ったのである。残念ながら現在の段階ではまだ能・狂言に興味を持ってくれる学生は少ない。その意味でも質の高い教材

を出来るだけ早く作りたい。

今回は〈中ノ舞〉〈神舞〉を取り扱ったが、次は〈出端〉〈早笛〉などのシテの登場楽を扱ってみたい。この登場楽も登場人物の性格や舞台の設定の状況をはっきりさせるためのものであり、初心者が能の約束事として知っておくと能の理解に役に立つ知識であると思うからだ。現在の段階で、パソコン上で楽譜と合わせて囃子が奏されるソフトはまだ作成できていない。ソフトの素材収集の段階である。技術的には可能であろうが、飯塚の情報機器の習熟がそこまで至っていないためである。出来るだけ早急にそれも作成したいと考えている。

#### 参考文献

1. 「能楽研究と情報 ―東海地域能楽データベースを中心に―」 拙稿 「生活の科学」二〇号 椋山女学園大学生生活科学部 平成一〇年五月発行 二四―二六頁。

2. 『能・狂言事典』 西野春雄 羽田昶編 平凡社 昭和六二年六月発行 〈中ノ舞〉 松本雅彦担当 三一九―三二〇頁 〈神舞〉 松本雅彦担当 三〇二頁

付記 数年前、深谷哲先生より、能楽のデータを収集するにあたって、これからは音声・画像資料も含めるべきだというアドバイスを頂きました。本稿はその音声資料を利用したささやかな一歩となります。記して感謝申し上げます。本稿の作成に当たって御教示を頂きました寛鉦一師に心より感謝申し上げます。なお、本稿は平成一〇年度文部省科学研究費助成奨励研究（A）「東海地域能楽資料の収集と整理」（課題番号：〇九七一〇三一六）及び平成一〇年度椋山女学園大学研究助成（B）「東海地域能楽資料の収集と整理―画像資料を中心に―」による成果の一部となります。

# 中の舞

Score for "中の舞" (Maai no Maai), featuring four instruments: 能管 (Nogaku), 小鼓 (Shiko), 大鼓 (Taiko), and 太鼓 (Taiko).

The score is divided into three systems, each with four staves. The tempo markings are: *Lent*, *accel.*, and *Allegretto*.

**System 1 (Measures 1-4):** The tempo is *Lent*. The 能管 (Nogaku) staff starts with a *Suz.* (Suzuki) marking. The 小鼓 (Shiko) and 大鼓 (Taiko) staves have a *1* marking. The 太鼓 (Taiko) staff has a *1* marking.

**System 2 (Measures 5-9):** The tempo is *rit.* (ritardando). The 能管 (Nogaku) staff has a *5* marking. The 小鼓 (Shiko) and 大鼓 (Taiko) staves have a *5* marking. The 太鼓 (Taiko) staff has a *5* marking.

**System 3 (Measures 10-14):** The tempo is *Allegretto*. The 能管 (Nogaku) staff has a *10* marking. The 小鼓 (Shiko) and 大鼓 (Taiko) staves have a *10* marking. The 太鼓 (Taiko) staff has a *10* marking.

資料 1 - 1

能楽囃子の楽譜化と情報機器を用いた囃子の説明について(1)

The image displays three systems of a musical score for a Japanese drumming piece. Each system consists of four staves. The first two staves in each system are for melody, using treble and bass clefs respectively. The last two staves are for percussion, using bass clefs. The score is divided into measures, with measure numbers 15, 20, and 25 marked at the beginning of each system. The notation includes various musical symbols such as notes, rests, and accidentals, as well as percussion-specific symbols like 'x' for drum hits. A 'rit.' (ritardando) marking is present above the final measure of the third system.



# 神舞

Allegretto *S<sup>mp</sup>* ----- *accel.* **Allegro**

能管

小鼓

大鼓

太鼓

6 *poco rit.* *accel.*

11 **Allegro**

17

能楽囃子の楽譜化と情報機器を用いた囃子の説明について(1)

The image displays three systems of handwritten musical notation for a Noh rhythm (Bachi). Each system consists of four staves: two treble clefs (top two) and two bass clefs (bottom two). The notation is written in black ink on white paper.

- System 1 (Measures 22-26):** The first staff (treble) contains a melodic line with eighth and sixteenth notes, including accidentals (flats and naturals). The second staff (treble) has a simpler line with quarter and eighth notes. The third staff (bass) features a steady eighth-note accompaniment. The fourth staff (bass) contains a series of 'x' marks, likely representing a specific drum pattern.
- System 2 (Measures 27-30):** Similar to the first system, it shows a melodic line in the first staff and a drum pattern of 'x' marks in the fourth staff.
- System 3 (Measures 31-33):** The first staff continues the melody. A dashed line with the word "rit." (ritardando) is placed above the second staff, indicating a tempo change. The drum pattern in the fourth staff continues with 'x' marks.