

# コラム

## SE団員のための楽器知識

### (2) ヴァイオリン

#### 〈ヴァイオリンが楽器の女王様と言われる訳〉

ヴァイオリンは形状が女性に似ており、音色が美しく管弦楽にはなくてはならない花形であるため、俗に女王様と称されています。SEでは主としてメロディーパートを受け持ちます。この楽器を正確な音程で弾くことはかなり難しいうえに楽譜の音符通りに長く弾いたり短く切ったりして弾くのも難しいので、通常の練習では曲を弾くと同時に、正しく音階を弾く練習と、音符の長短によって弓の速さを変える練習を励行するとよいでしょう。

SEにはヴァイオリン仲間がいますので、彼等のフォームの長所を参考にしたり、時には自分にアドバイスして貰ってお互いに励ましあいながら楽しみ向上するとよいと思います。

楽器を左肩に担ぎ、4弦を右肘の上げ下げでとらえるのですから、体に覚えこませるよう毎日基本練習を励行しましょう。



#### 〈取扱い上の注意〉

1. 新しく購入する場合、特価品は感心しません。SE団員の場合、せめて中級品を買った方が将来子孫に弾き継がれるほどの耐用年数があるので得策です。

2. ヴァイオリンは高音多湿を嫌います。真夏に車のトランクに長時間放置したり、冬にストーブの側に放置するとニスが溶けたり接着剤のニカワが溶けて傷む場合があります。又、梅雨の湿気や水蒸気に当てると楽器の鳴りが悪くなります。水は禁物です。

3. SEの練習の際、トイレ休憩などで移動する時に楽器に当たつて傷つけるトラブルが発生する場合が散見されます。団員によっては百万円以上の高額のものもあり、お互いに迷惑します。練習場内では楽器をわかりやすく置くとか保管には特に注意しましょう。終わったらすぐ楽器はケースに収納しましょう。

### 《各団は楽譜をどう調達しているか?》

オーケストラや管弦楽の場合、クラシックの楽譜は作曲者が楽器編成をスコアで指定しているので、各団はスコア・パート譜を一般から購入し楽器別の団員を確保して演奏するのが通常である。

ところがSEの場合、参加した団員に従って編成を変えるので、その楽譜は多種多様になってくる。それを如何に克服するかが指揮指導者や団員（特に楽譜担当者）の腕の見せどころである。SEの演奏ジャンルは広く、日本・世界の名曲からタンゴ・ポップス・演歌まで団員の志向する音楽も多岐に亘る。特に新しく団が発足した場合、曲数も最低5曲のスコアやパート譜が必要となる。しかし一般的にはこれらの編曲料は非常に高い。

新規楽団におけるこれらの問題をサポートするために、千葉県連盟は各団の希望する曲を楽器別編成に応じた編曲にして頂ける先生数名と覚書を交わしている。スコアの枚数により比較的安くて代価を定め、既存のものについてはリストを各団に紹介して受発注・調達するようにしている。

千葉県外の例では各団の指揮指導者が直接編曲して配付したりとか、以前より購入使用してきた山本信行氏の楽譜を使用したりする例がある。

又、上記の非売楽譜で編曲した楽譜を他の楽団より融通を申し込まれた場合、コピー代及び郵送代のみで受渡したり、高橋昭五氏の編曲物のようにイージーオーダーされたものを善意で各団に無料配布される場合がある。

これらの現状を更に進化させよりよいアンサンブルを楽しめるよう、全シ連として仲介作業を進めたいと考えている。

#### 《SEに役立つ3分間アドバイス》

##### 本番でアガラナイためには ……。

折角 猛練習をして本番にのぞんでも、アガッテしまい、後で落ち込むケースは誰にもあると思います。

大作曲家のシベリウスはバイオリニストを目指しながら学内音楽会でアガッテしまい作曲に専念することになったと言われています。

この対策は色々と言われています。本番でステージに出る直前に”人”という字を掌に書いて舐める……などです。

個人個人でその程度に差はあると思いますが、やはり数多く本番に出て、”場慣れする”ことが平常心もつ早道のようです。

しかし大勢のアンサンブルでは落ち着いて演奏出来ても、ソロやデュオのように少人数になると、舞い上がる場合もあります。観客の視線が自分だけに集中する気配を感じ、身体の緊張度も急に高くなります。

しかし、これも場数(ばかず)を踏むことがクリアする早道ではないでしょうか。

最近TVなどでステージ慣れして物怖じしないタレントを多く見かけますが、あまりなれなれしいのも感心できません。

やはりステージではお客様に最高のおもてなしをするように最大限の誠意と緊張感を持って一生懸命に演奏することがお客様の感動を呼ぶ訳ですから、舞台では少しばらはミスはあっても恐れず全力投球することがSE団員として最も好ましい姿でしょう。”場数”を多く踏んで、各ステージで”全力投球”をお奨めします。