

16分音連桁



上の例は昨年の仕事で制作した楽譜の一部です。単旋律譜ですから、単に入力してスペーシングを掛けただけでも悪くはなさそうですが、これでも彫版術の伝統に準拠しようとするれば手入れが要ります。

連桁という言葉自体もあまり一般的でない上に、2本以上の連桁を日本語でどう呼ぶかとなると、まあ例えば複連桁とも言うしかないでしょうか。英語では16分連桁を Double Beam と言いますが、これも Ted Ross 氏の解説書の定義であって、英語圏でこのような言葉が一般的なのかどうかを私は知りません。

複連桁の中でも16分連桁が最も出現頻度の高いものから、Ross 氏は解説書の中で相当の紙面を費やして、その詳細な分析と彫版の手順を公開しておられます。それは難解ではありますが、極めて論理的なものだけに、一度理解できれば実際の楽譜制作に直ちに应用できるものです。端的にそ

の本質を言いますと、「8分音連桁両端が五線に接触しなければならぬと同様に、16分連桁の両端も2本共に五線に接触しなければならない」ということになります。

標準的な連桁の幅は半間、そして各連桁の間隔(連桁間の白い部分の幅)は1/4間ですが、Finaleに同梱されているデフォルトファイルの初期設定は英語版 Maestro Default でも日本語版 Kousaku Default でもそうなっています。

ところが、その推奨設定で楽譜を作ると、音の配置によっては16分を表す連桁の端、英語では Secondary Beam と言われる連桁の端が五線から離れて、線間に浮いたような状態になります。上の例はそれを補正したのですが、下の例が連桁の最大傾斜 24evpu (1間) 設定でのデフォルト状態です。そのデフォルト状態の何がそんなに悪いのかと言われれば、それはもうそれまでのことですが、両者の違いは決して小さくないと私は思います。



デフォルトでは点線で示した部分で Secondary Beam, 仮に第2連桁と呼ぶとして、それが線間に浮いています。特に冒頭の2小節では第3線と第2連桁との間に生じている隙間が煩わしく見えませんか。

この場合は Primary Beam, これを第1連桁と呼ぶとして、その幅を利用して調整することになりますが、第2線からぶら下がっている状態の第1連桁を上げて中央に乗り上げるよう

にする、具体的には Finale の工具箱ツールの連桁調整で全体を 6 evpu 詰めるという操作になります。

考えさせられるのは4小節目の1拍目で、確かに第2連桁の両端が浮いているのですが、傾斜角はこの状態が自然に見えます。連桁の漂流を絶対に禁止するなら、この部分の傾斜角度を急峻にするか、または極度に緩んだ状態にするより他はなく、どちらを優先するかの二者択一となります。



最後の譜例は少し変わっています。連桁の端を浮かせないことに加えて、第1連桁と第2連桁の間の白い部分に五線が入り込むのを防ごうという趣旨ですが、ドイツの老舗出版社である Henle の様式です。

白い窓が明るくなりますが、その代償として五線内の連桁傾斜を抑えなければなりませんし、全体のバランスを考えると五線外連桁の傾斜もそれほど付けるわけにはいかないでしょう。おそらく編集部を受け入れてはもらえないだろうとの

予断で、実際の制作業務で用いてはおりませんが、私個人としては大いに魅力を感じて研究中のスタイルです。

ともあれ、こういった編集を手作業でやるのは大変ですが、Finaleの現バージョンでは大半を自動化できます。ただ、往々にしてとんでもない自動調整も掛かってしまうもので、仕上げの手編集の為の正確な知識と眼力がなければ使いこなせないような補助プログラムではあります。