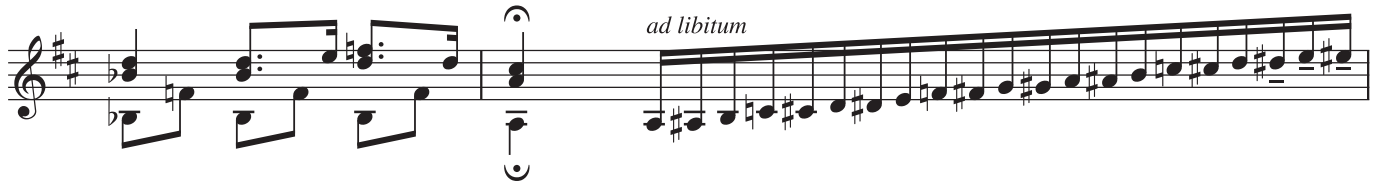


# 連符の技巧 その1



上の譜面はアントニオ・カーノ作曲「ワルツ・アンダンティーノ」の一節で、2小節目の16分音符の大群が今回のテーマです。

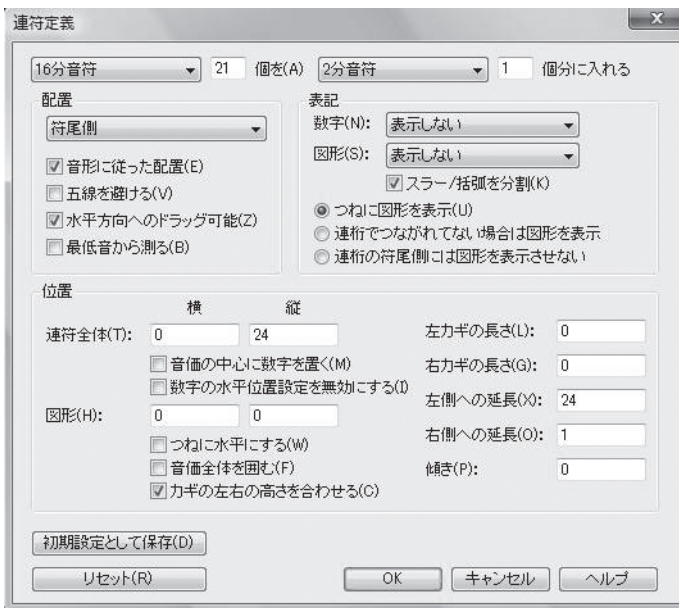
ad libitum という演奏指示が添えられていますが、アドリブという言葉は演劇等でも一般的な日本語になっているもので、「即興的に」という意味です。その源はラテン語ですが、この指示は音楽でも良く用いられています。ただ、即興的にといっても、ジャズでいうアドリブとは異なり、一般にクラシック音楽の演奏家は譜面の音を恣意的に変えたりはしません。ここで言うアドリブとは「テンポの自由」に限定されるものでしょう。

Finale でこの部分を作成するには幾つかの方法があります。一つは「小節属性」で「どんな数の音符でも一小節に収める」を有効にすること。こうしてスペーシングを掛ければ、すべての音符がこの小節内に収まります。ただし、さらに手で音符配置を修正したい場合では困ります。他のパートもある場合などは

「拍図表」で全パート一括編集したいものですが、この操作では余剰分の音に対応すべき拍点が表示されません。

もう一つはこの小節だけ拍子設定を変更すること。一例として、冒頭の四分音符と21個の16分音符の合計から、16分の25拍子設定にするという方法が考えられます。「表示専用」のオプションで外面は4分の3拍子のままにしておけば、拍子変更表記も出現しません。この方法ですと拍図表も普通に使えますが、先の方法と同じく21個の16分音符が単独で出てくるので、いちいち連符を手動で連結しなくてはなりません。

本例に最適な操作は、連符ツールを用いて一連の16分音符を「21連符」にまとめてしまうことです。8分音符以下の連符は自動で連符がつながるので、まずこの手間が省けます。さらに、拍子設定を変えずにすむように、この連符の合計音価を2分音符に設定しておけばOKです。



東京都内のあるコンピュータ楽譜スクールに通って勉強していた頃、講師の方から「音楽の素養など無い人の方が、かえって校正で力を発揮しやすいのです。予断を持たずに図形として楽譜を見るから間違いを見つけやすいのですよ」と教わったことがあります。3連符や5連符といった定番的な連符を一つの経験則として持つ音楽家にとって、本例のような「連符」はあり得ないものです。ある図形として楽譜を見る校正者のごとく、まるでゲームのように Finale を操作する人の方が本例のような奇抜な使い方を見出しやすいと言えるでしょう。

連符ツールは扱いにくいものの一つで、アーティキュレーションや発想記号のアイテムではツールが選択されると共にハンドルが表示されるのに対して、単に連符ツールを選んだだけでは

こういった連符ツールの使い方では、連符定義ボックスを出してから、「表記」の「数字」と「図形」を共に「表示しない」とするのが肝心です。今回の例では21個の16分音符が音楽的な意味での連符を形成しているわけではないので、それらは不要、と言うより邪魔になります。

また、本例では16分音符21個を2分音符1個分に入れるとしていますが、この両欄には2分音符から付点4分音符、次に4分音符という具合に、64分音符に至るまでの各音価を入力できるようになっています。極限まで試したわけではありませんが、「個数」にも任意の数字を入力できますので、とんでもない「連符」でも自由自在に作れる仕掛けが施されていることになります。

何も出てきません。これが本例の操作の難点で、数字もカッコも表示されない状態で、この一群に連符設定が仕込まれているか否かを一目で判断することはできません。音群の冒頭音符を連符ツール選択後にクリックすればハンドルが出現するはずですが、もしそこで新規の定義ボックスが出てくるようなら、連符設定が為されてないか、または2番目以降を開始音とした間違った設定が為されていると推測できます。

気難しい連符ツールは実に強力な機能を持つもので、今回解説したような使い方は、まだ理解しやすい「常識的」なものに過ぎません。あと二回にわたって、さらに破天荒な活用法を解説する予定です。