

## 二一、大鼓は何をしているか

中嶋 謙昌

能では笛・小鼓・大鼓・太鼓の四種の楽器によって謡を囃し、また登場楽や舞事など、囃子のみに演奏する場面もある。各楽器は「手」と呼ばれるパターン化された様々なフレーズをつなぎ、それぞれの特色を生かした演奏を行う。旋律を奏する笛、四種の音色を打ち分ける小鼓、撥を使って数多く打つ太鼓に比べると、大鼓の音色には変化が少なく、手も比較的単純なものが多い。その演奏を記譜だけで見ると、一見単調に思われがちだが、大鼓には能のリズムの枠組みを支えるという重要な役割が与えられている。

大鼓の特色の一つに、拍上のみで打つという奏法がある。能の音楽はクサリと呼ばれる単位の集積で構成されている。一クサリは通常八拍から成り、囃子の各楽器も八拍構造によって規定された演奏を行う。小鼓・太鼓は拍と拍の中間にも打つことができ、十六か所の演奏可能な点を持っているのに対し、大鼓は「外す」「嵌める」のような特殊な奏法を除けば、八つの拍上にしか打つことはない。

この特色は大鼓の力強い打音とも関わっている。能の大鼓の音色には、大きく響かせる「頭かしら」(チョン、△/●などで記譜)、小さく響かせる「甲か」(ツ、▲/／)、響かせない「乙おつ」(ドン、○)がある。最も多く用いられる「頭」(チョン)に即して言えば、大鼓を左足の大腿部付近に置き、右手を水平方向に大きく振ってから、勢いよく大鼓に打ち込んで音を出す。これが一つの打音に伴う一連の動きである。一拍につき一回しか打たない大鼓は、この動きに一拍分の時間を費や

すことができる。大鼓が力強く演奏できるのはそのためである。

大鼓の打音が必ず拍上にあるという原則は、謡や他楽器が拍を確かめる上で重要な拠り所となる。大鼓の手自体が、主に一拍目や三拍目、小鼓の打音の前に打ち始めることが多く、耳で認識しやすい。小鼓のように複雑で装飾的なリズムを打つことがない代わりに、打音によって明確に拍を意識させ、テンポを主導することができる。大鼓の音はリズムの骨格を作り出す上で大きな役割を担っている。

ただし大鼓が生み出す拍は、実演の場では等間隔に並んでいない。「手」の性格や曲の展開に応じて拍間が伸縮し、単調なリズムに終始することは少ない。大鼓の手は打音と掛け声を組み合わせたものである。その組み合わせによって、「コイ合」「ツツケ」など、個別の名称がついている。最も多く用いられる手の一つ、コイ合を例にあげると、八〜二拍目に「ヤア(実際にはヨーと掛けられることが多い)」と二拍分の長い掛け声をかけ、三拍目の前に「ハ」と短く掛けて、三拍目に打つ(図1)。以下石井流の記譜法に従い、チョンを●、ドンを○と表記する。

【図1】

〈コイ合〉

ヤア	ハ ●	8
た	なびき	1
に	けり	2
に	けり	3
ひ	さかたの	4
ひ	さかたの	5
の		6
		7
		8

(『羽衣』クセ)

【図2】

〈コイ合〉

ヤア	ハ ●	8
た	なびき	1
に	けり	2
に	けり	3
ひ	さかたの	4
ひ	さかたの	5
の		6
		7
		8

(『羽衣』クセ)

コイ合は謡い方によって間が伸縮する。謡が八拍の枠組みを守って一・三・五拍目をモツ(非伸ばす)こともあるが(図1)、言葉の意味を生かしてモタずに謡うことが多く、その場合「ヤア」の掛け声は短く調整される(図2)。「ヤア」の掛け声が理論上二拍から一拍半の長さになり、拍間が変化する。

一・三・四・五・六拍に打つツツケも、最も多く用いられる手の一つである(図3)。ツツケは一拍目の前に「ヤ」と短く声を掛け、一拍目にチョンの音を打つ。掛け声を伴う八〜一拍目と、何の掛け声もない三〜四拍目では、前者の方がやや大きくなる。また三・四・五・六拍に続けて打つ中でわずかにノリがつくため、その分だけ拍間も短くなってゆく。

【図3】

〈ツツケ〉

ヤ ●	ハ	ハ ●	ヤ ●	ハ ●	8
み	ど	り	は	な	みに
な	な	みに	う	き	しま
が					が
					ク
					セ
					8

(『羽衣』クセ)

また場面によって拍間の膨らみ方が変化する手もある。「ウケ」は太鼓入りの舞事や大ノリ(ノリ地)の謡に用いる手で、太鼓の「頭」の手を受け、短く「ハ」と掛け声をかけて三拍目に打ち込むものであ

る。「羽衣」では破ノ舞直後の「東遊びの数々に」に見られる(図4)。

【図4】

〈ウケ〉

ハ ●	8
あ	ー
ず	ー
ま	ー
あ	ー
そ	ー
び	ー
び	ー

(『羽衣』ノリ地)

【図5】

〈ウケ〉

ハ ●	8
ヒ	ウ
ル	イ
イ	ヒ
ヒ	ヤ
ア	リ
ウ	ヒ
ヒ	ー

(『羽衣』序ノ舞)

ウケは『羽衣』序ノ舞の冒頭、序が終わってカカリに入る部分でも用いられている。ここで「ハ」の掛け声を「ハア」と長めに引き、二〜三拍目の拍間を膨らませて打つことがある(図5)。どちらも三拍目にチョンを打つ手で、記譜の上では特に異なっているように見えな

いが、実演での差異は歴然としている。大きく拍間を膨らませる奏法は、段落周辺でしばしば見られる。「ヤノトリ」は半クサリ、すなわち四拍分しかない短い手で、四拍のトリ地(通常の八拍のクサリは本地と呼ばれる)で用いられる。前のクサリの八拍目にドンを打ち、短い「ヤ」の掛け声とともに一拍目にチョンを打ち込む、比較的単純な手である(図6)。平ノリ謡の途中でトリ地が現れた際に用いることがあり、その場合は特に膨らませることもなく打つ。しかし、段落の手である「打切」の直後に打つ場合は、掛け声を「ヤア」と長く伸ばし、八〜一拍目の拍間を膨らませる。「羽衣」ではクセ冒頭「春霞」の直前に、拍間を膨らませた「ヤノトリ」が見られる(図7)。

【図6】 - 8  
- 1  
- 2  
- 3  
- 4

〈ヤノトリ〉○ヤ● (通常の場合)

【図7】 - 8  
- 1  
- 2  
- 3  
- 4

〈ヤノトリ〉○ヤ● (『羽衣』クセ)

はるがすみ・

ウケにしても、ヤノトリにしても、大鼓が単独で打つ手であり、他の演者は大鼓が作り出した拍を聞き、それを受けて自らの演奏を始める。『羽衣』クセの冒頭でも、大鼓が打ったヤノトリを受けて、地謡が「春霞」と謡い出し、小鼓はトリの手を打ち始める。大鼓は拍間を伸縮させることで、単調さを回避しつつ、曲の展開をリズム面で支えている。

一つの手の中で拍間を膨らませたり縮めたりすることは、一クサリの中にリズムの変化を生み出すことになる。それがクサリごとに行われるため、能のリズムには一種のうねりが生じる。太鼓が入る場面では太鼓がリズムの変化を主導するが、太鼓が入らない場面では、クサリの前半(一〜五拍)は大鼓、後半(五〜八拍)は小鼓が主導するところが多く、各楽器がそれぞれの領分でリズムに変化を与えている。

このように実演で複雑に変化するリズムを、演者間でどのように調整しているのだろうか。能の世界では、オーケストラの指揮者のように、演奏者を指揮する超越的な存在はいない。演者がお互いに演奏の意図を伝達し、把握し、意思統一を図っている。その重要な指標となっているのが「コミ」である。謡を含めた各演者は囃子の打音以上にコミを重視している。コミは休符に似ているが、休んでいるわけではない。息を詰め、次の打音に向けて間合いを計っている(図8、ツ

がコミの部分)。

【図8】 - 8  
- 1  
- 2  
- 3  
- 4  
- 5  
- 6  
- 7  
- 8

〈コイ合〉 ツヤア ツハ●

〈ツツケ〉 ツヤ● ハツハ● ●ヤ●ハ●

〈ウケ〉 ツハ●

大鼓の場合、打音の一拍前がコミになる。大鼓は奇数拍、特に一拍目や三拍目から打ち始めることが多い。一拍目に打ち込むときは前のクサリの八拍目、三拍目に打ち込むときには二拍目がコミとなる。基本的に偶数拍のコミが重視され、どれほどの強さでコミを取るかによって打ち込むまでの間を調整し、拍間を変化させる。強くコミを取れば拍間は大きくなり、弱くコミを取れば拍間は小さくなる。このコミを各演奏者が共有することで、互いの意思を読み取っている。コミによって拍のずれを防ぎ、結果的に演奏の秩序が保たれる。これが能で指揮者なしにリズムを調整するメカニズムである。

このようにして囃子と謡は互いに協調しながら、一クサリの中にリズムの変化を与えている。その積み重ねによって小段や囃子事が形成されている。そこでも段落ごとに静まる部分や盛り上がる部分が設定されている。囃子はそのたびごとに特有の手を打ち、そこでも大鼓が変化のきっかけとなる手を打つことが多い。

例えばクセはシテの物語を謡い上げる比較的長い小段で、後半に大鼓と小鼓が協調してコス手という特殊な手組みを打つ。『羽衣』では「笙笛琴箏篋」の部分にコス手が入る。コス手に至るまでの手組はあらかじめ決まっている。即興で演奏を変えることはなく、コス手に導入するきっかけは大鼓が作ることになっている。大鼓は前のクサリで打カケ頭の手を打ってノリを作り、コス手で膨らみのある拍間を作

る。こうして小さな山場ができあがる。大鼓は囃子を山場に導くとき、平ノリでは打カケ系統の手を打ち、大ノリではシカケ(石井流では皆地と呼ばれる)を打つ。囃子は小段や囃子事の中で小さな山場を繰り返して作りつつ、終曲に向かって盛り上げてゆく。大鼓は一曲全体のリズムの変化を作り上げる上でも主導的な役割を果たしている。

なお大鼓の記譜についても簡単に言及しておきたい。大鼓が能の中で用いる手配りは、手付という記譜に記されている。手付には手の名称のみが記されており、個別の手の打ち方を知りたければ、粒付という記譜を参照することになる。大鼓の粒付は一クサリを八拍に分けた八つ割りを用い、打音を▲や△で表して、掛け声を片仮名で表記する方法が一般的である。江戸期においても打音の表記は▲や△印が用いられることが多かった。

本プロジェクトで取り扱った石井流は、京都や名古屋を中心に活動する流派で、手組や奏法において他流と異なる点が多いとされる。チョンの音を記す記号は▲ではなく、●のような塗りつぶした丸印が用いられる。石井流では江戸期から行われてきた表記で、例えば江戸後期の石井流伝書である寛政十二年(一八〇〇)小杉次三郎本固奥書『頭組真之巻』(法政大学能楽研究所蔵)などでも、大鼓の打音には●印の表記が用いられている。

この表記はさらに慶長ごろまで遡ることができる。慶長二年(一五九七)樋口石見守自署『鼓之書』(法政大学鴻山文庫蔵)でも、大鼓の打音を○●のみで表記しており、石井流の記譜法と近いものが見られる。『近代四座役者目録』によれば、石井流初代の石井弥一(滋長)は樋口石見守の門人であった。石井流の記譜法は慶長期の樋口石見守から受け継いだ可能性がある。

●印を用いた記譜法の利点は、形が単純で書きやすく、大小を調整

しやすいところにある。石井流では中ぐらいのチョンの音をチンと呼び、チョンと区別することがある。実際には他流でもチンのような音を用いることがあるが、それをチンと呼んでいるのは石井流のみである。なぜ石井流がチョンとチンを区別したのかは不明だが、そこには石井流の記譜法が関わっているように思われる。つまり、単純で大きさの調整がしやすい●印を使うことで、音量の微妙な差異をうまく書き記すことができたのではないか。大きくも小さくもない音を視覚的に表記できる記譜法を持っていることは、その音を名付け、区別することの手助けとなる。結果としてチンという音が認識されるに至ったのではないだろうか。石井流の記譜と奏法の関係や歴史的な変遷については、まだ推定の段階に過ぎないが、可能性の一つとして提示しておきたい。