

演奏に役立つ One Point Lesson

HORN ホルン

管楽器を演奏するうえで最も大切なものの
……それは「息」

みなさんこんにちは！ 先月号のイノキから早くも1か月が経ちました。楽器の調子はどうですか？ そろそろ夏のコンクールに向けて、練習が激しくなってきている学校も多いと思います。梅雨の時期でもありますので、体調には充分注意して、今月も張り切っていきましょう！

金管楽器を演奏することにおいて、一番大切なのはなんでしょうか？ 口の周りの筋肉？ マウスピース？ 楽器？ ……いいえ、「呼吸」です。ホルンを上手に吹くためには、この呼吸という要素が約82%（当社比）を占めているといつても過言ではありません。残りの2割は、努力と友情、愛と勇気、夢と希望とか、まことに感じます。

長い前置きでしたが、今月はこの「呼吸」について勉強しましょう。なかなか奥が深いですよ！

■正しい姿勢で息をたっぷり吸う!!

みなさんは、いったい最大何秒くらい息を止められるでしょうか？ プールやお風呂などで水の中に潜った経験もあるかと思いますが、限界まで息を止めてみましょう（窒息しないように!!）。

さあ、息を吸って～…はい止めて！ ……はい、どうもありがとう。「限界まで」と言っておいてなんですが、大切なのは止められた時間ではなく、吸った息の量です。みなさんは楽器を演奏するとき、いつも今のように息を吸っていましたか？ たくさん息を吸わないと、いい音、大きい音は出ません。空気はタダです！ たくさん吸って、たくさん吐きましょう。CO₂削減？ …なんですかそれ？

「息を吸う」ことに関して、僕のイギリス人の先生が面白いことを言っていました。「ノブアキ、足の裏から息を吸ってごらん！」と。もちろん、この言葉はモノの例えなのですが、体の底まで息を満たすというイメージの1つです。ゆっくり深く息を吸ってみましょう。

体の隅々まで空気が染み渡っていくように。「楽器を演奏するときには肩を上げて息を吸ってはいけない」という人もいますが、まだ空気が入る場所があるならば、肩だろうが背中だろうが膨らませましょう。

空気をたくさん体に入れるには、姿勢も重要です。【写真】

1】（前かがみ）や、【写真2】（のけ反りすぎ）みたいに構えていては、ちゃんと息も吸えないどころか、コンサートを聴きに来てくれた家族や友達が悲しみますよ！

■感情のこもった息を吐く!!

次に、息の吐き方。ただ吐き出せばよいわけではありません。悲しいときには溜息のように、むせび泣くように、震えるように……、逆に楽しいときには口笛を吹くように、歓喜を叫ぶように、喜びに打ち震えるように……、もっともっとたくさんありますが、音楽を表現するにあたって弦楽器や鍵盤楽器にはできないこと、それが「息を吐く」ということなんです。

このように、音楽表現上は数多くの息の使い方がありますが、基礎的な息の吐き方も学んでおきましょう。ベルトの位置、おへその下あたりを前に押し出すようにして息を吐いてください。ここで重要なのは、お腹（腹筋

【写真1】



【写真2】



ではありません！ 注意！）以外には絶対に力を入れないこと！ うまくできれば、とてもリラックスした息が出てくるはずです。

■ちょっと気をつけてほしいこと

息を吸うときには、必ず喉を開けて吸うようにしましょう。そうする理由は2つあります。まず1つは、急いでプレスをしなければいけないときに、素早くたくさんの量が吸えるから。そしてもう1つ、こっちのほうが重要なのですが、豊かな音を出すためには、喉を大きく開けた暖かい息が必要だからです。そのためには、息を吸う段階から喉をオペラ歌手のように開けておきましょう！

もう1つ、注意してほしいこととして、息の吐き方のところで「お腹に力をいれる」と書きましたが、音楽表現上、お腹の支えを必要としない息の使い方�数多くあります。上級者になってきたら、そんなことも考えながら演奏してみましょう！

今月のおすすめ演奏会

加瀬孝宏オーボエリサイタル

6月28日（火） 19:00開演（18:30開場）

アーティストサロン“Dolce”（ドルチェ楽器・管楽器アヴェニュー東京内）一般3000円、学生2500円
ライネッケ作曲の、オーボエ、ホルン、ピアノの為のトリオを演奏します。

素晴らしい三重奏曲です。ぜひ聴きに来てくださいね！

ドルチェ楽器 03-5909-1771

福川伸陽

ふくかわ・のぶあき

◆出身 明治大学附属明治高校、武蔵野音楽大学（出ていません!!）

◆所属 日本フィルハーモニー交響楽団首席奏者の笛集団

◆趣味 映画大好きです。

◆血液型 調べてません！

◆星座 しし座

◆読者にひとこと 読んだだけでは上手くなりません！ 実践しましょう！

◆手紙の送り先 BJ 気付