



ノイジードラー湖に面したワインの産地、ルストの町

ワインの秘密

ワインはローマ時代から愛されていた飲み物だ。薬用としても使われたが、「ワインは人の警戒心をほぐし、友をつくる」として好んで飲まれていた。

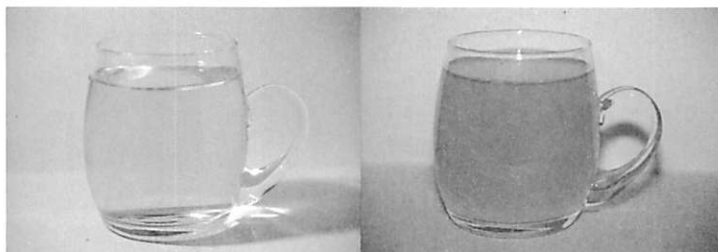
製法はいたって簡単。完熟した葡萄をしぼり、そのジュースを樽に入れ、冷暗所に寝かせておくだけだ。するとそのうち自然に醸酵して、ジュースに含まれていた糖分がアルコールに変化する。

酵母を加えるとより確実に醸酵するが、葡萄ジュースの糖度(約13%、つまり100グラムのジュース中に13グラムの砂糖が入っていると考えれば良い)や貯蔵の温度(摂氏17度から21度程度)などの条件さえそろえば、そのままでも大丈夫。約2ヶ月でジュースがワインに化けてくれる。

こうしてできたワインを静かに寝かせておくと、さらに質の良いものになる。通常白ワインの場合、短くても約半年、赤ワインで1年。デザートワインのような特に



酒蔵は階段を降りた地下にある



月日がたつと成熟した透明のワインになる　ワインになったばかりの「にこり酒」

糖分が多いものでは、それ以上の時間が熟成にかけられる。

ワイン製造は一種の芸術と言っても過言ではない。奥が深いのだ。ワインのために栽培される葡萄の種類や刈り入れの時期などは、国の条例で細かく規制されているが、同じ種類の葡萄を育てても、その土地の気候や土中に含まれるミネラルの按配などによって微妙な味の差が生じる。全く同じ天候の年などがあるわけもなく、したがって出来上がったワインもその年その年で味が違う。

ワインは音楽と並んでオーストリアが輸出する代表的なもののひとつだ。

みが行われ、よりおいしいものを作ろうと努力が重ねられてきたワインには、単なる赤白の種別以外にもさまざまな種類がある。

オーストリアの有名なワインの産地のひとつ、ブルゲンラント。ウィーンからは南東にあたる、ハングリー国境に近い州だ。ヨーロッパのワイン産地として記録に残っているうちで一番古い、紀元前7世紀以来という歴史もある。

州都アイゼンシュタットはハイドンが活動の本拠地にしていたところで、エスターハージ公のお城もある。もう少し南のライディンクという村ではフランツ・リストが生まれた。また今回訪れたルストという町はこの鳥が煙突の上に巣を作るのでも有名だ。

ブルゲンラントのワインはどちらかというとどっしりとした、味もアルコール度も濃厚なワインだ。この州でワインを製造している業者は大小とりまぜて1万4千以上あるが、そのなかでもめずらしい女性のワイン造りの名人、ハイデイ・シュレックさんに案内をお願いした。

ワインはその飲み物としての品質、純粋さ、そして自然さを保つため、製法が細かく法律で定められている。

たとえばオーストリア産のワインには、それが自用であれ輸出用であれ、一切の防腐剤を混入する事が固く禁じられている。アルコール度を高める目的で醸酵の際に



樽に登って味見用ワインを吸い上げる

加えても良い糖分の量も、ごく微量しか許されない。

これらに違反すると、製品をワインとして売れなくなるばかりか、ワイン製造の免許まで取り消されてしまう事がある。

葡萄のジュースがワインになるまで貯蔵される樽は通常地下に置かれるが、この樽から直接グラスに注いで味見するワインのなんと美味なこと。「こっちの樽のはまだちょっと若いねエ」「うーん、これもなかなか。でもどちらかというと酸味が多いかな?」「これはフル

ーティー! でもアルコール度は結構あるみたいですね」などときき酒をしていると、あつという間に結構な量を飲んでしまう。

最後にちよつとアドヴァイス。

白ワインは冷やしてから細めのグラスで、赤ワインは室温に馴染ませてから丸みのあるグラスで飲むとよりおいしい。冷えたワインと甘味のない冷たいソーダ水(炭酸水)とを半々ぐらいに混ぜて飲むと、ビールとはまた違ったさっぱりした「ゲシユプリッツト」という飲み

物になる。覚えておくと便利です。ておくと便利です。

●知識!!新酒の解禁日

葡萄ジュースがワインになるまでの中間も、すべてワインで味わえる。

秋口には「モースト」と呼ばれる混ざりつけなしの甘い葡萄ジュース。これにはまだアルコール分は含まれていない。

その後には「シユトウルム」が飲める。白く濁った、いわばどぶろくのようなワインで、これはあまり飲み過ぎると次の日に響く。

次に登場するのは「シユタウビガー」だ。これは見た目にはれっきとした透明なワインだが、静かに置いて見ているとグラスの底にうっすらと白い濁^{おち}がたまる。

これがなくなるまでワインが成長して落ち着くと、初めてこれを瓶詰めにして販売できるのだ。オーストリアでは毎年11月11日、マルティーニの日がその年の新酒の解禁日となる。