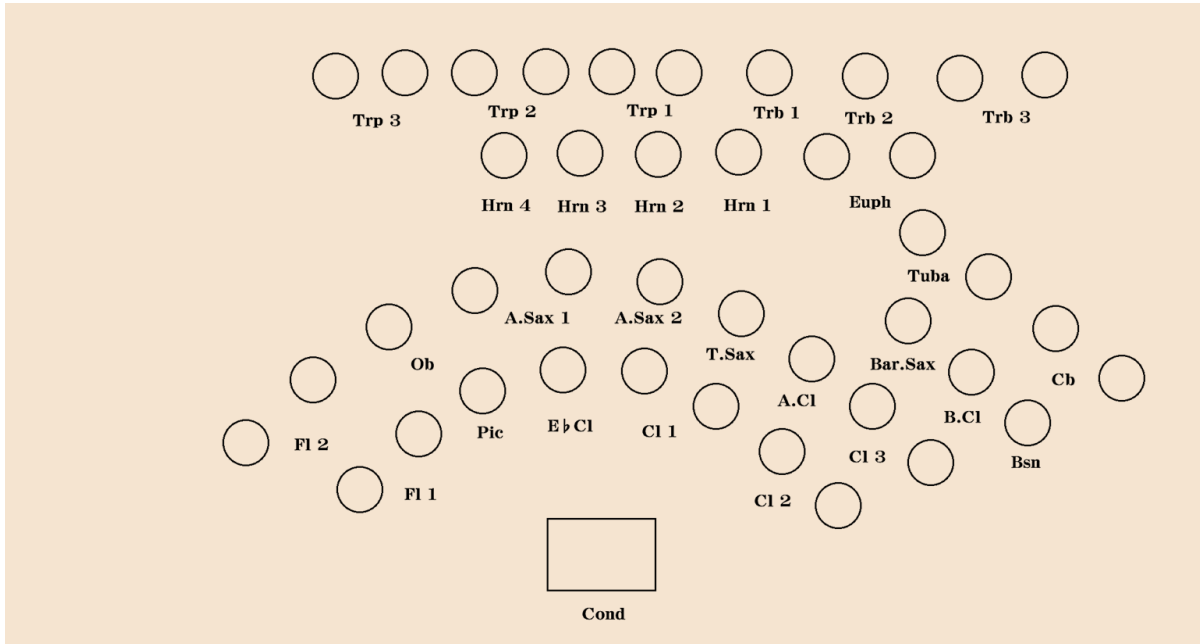


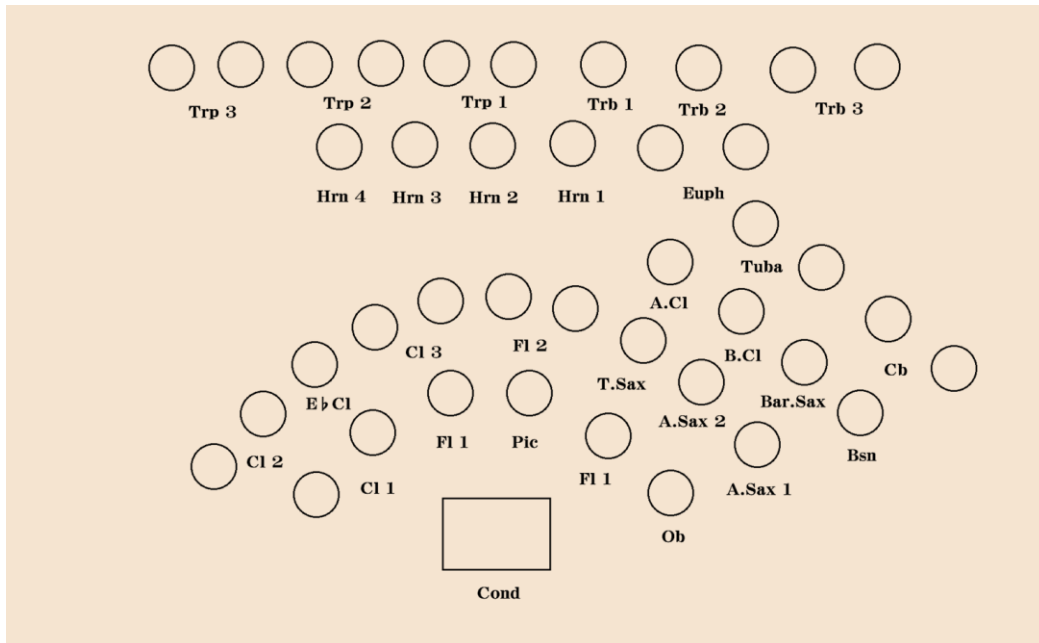
# セッティング入門

## ①ファッション(Fashion) ※コンテンポラリー(Contemporary)とも言う



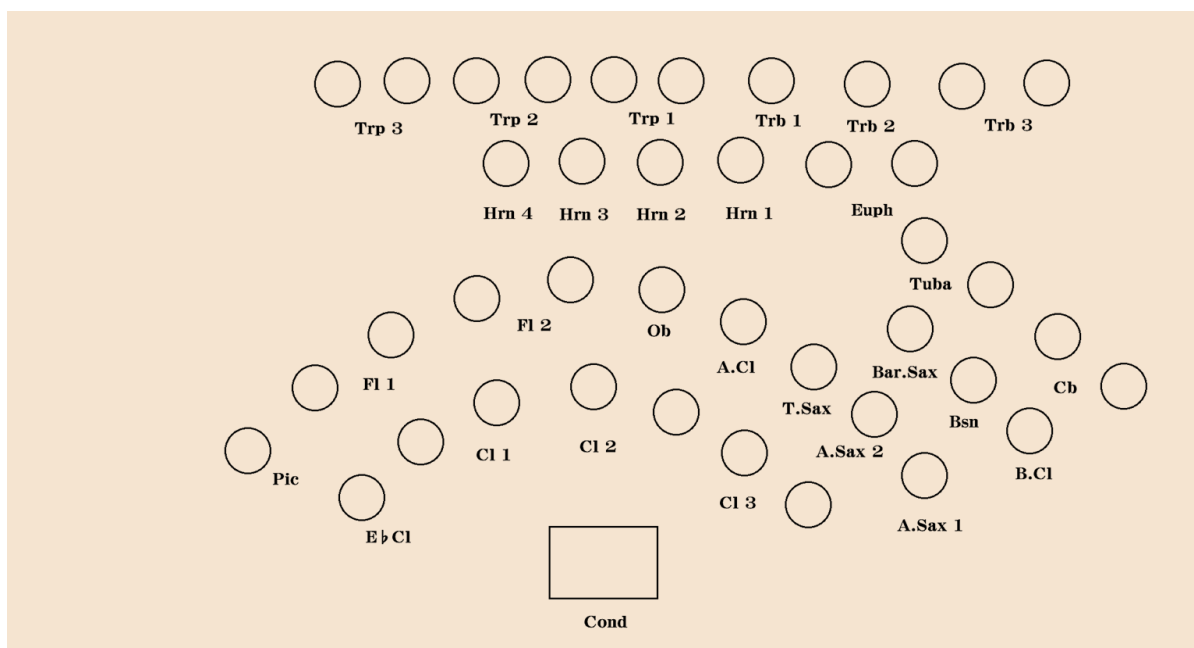
吹奏楽での色彩感は木管楽器で表現されています。最近では楽器の制作技術の向上、演奏技術の向上でフルートの色彩感が重要視されてきているので、よりメロディーラインを明瞭化するためのおススメセッティングです。

## ②ブロック(Block) ※ベーシック(Basic)とも言う



オーケストラの弦楽器パートと同じ感覚で、管楽器の色彩感をはっきりさせるための、ウィンド・オーケストラでの基本的なセッティングです。大抵の吹奏楽作品はこのようなセッティングを意識して作曲されていることが多いです。

### ③パラレル(Parallel) ※並列とも言う



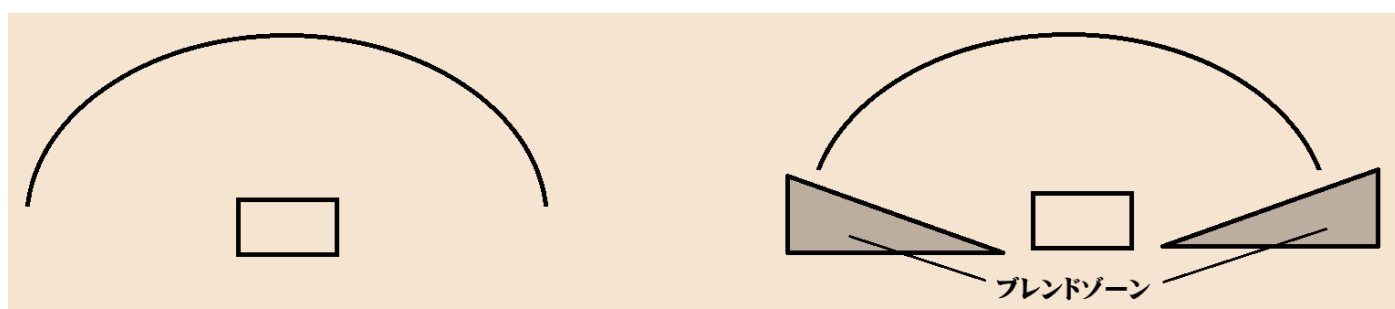
昭和時代に流行ったセッティングです。クラリネットの音を出したい時におすすめです。

### ④ベースライン(Base Line)



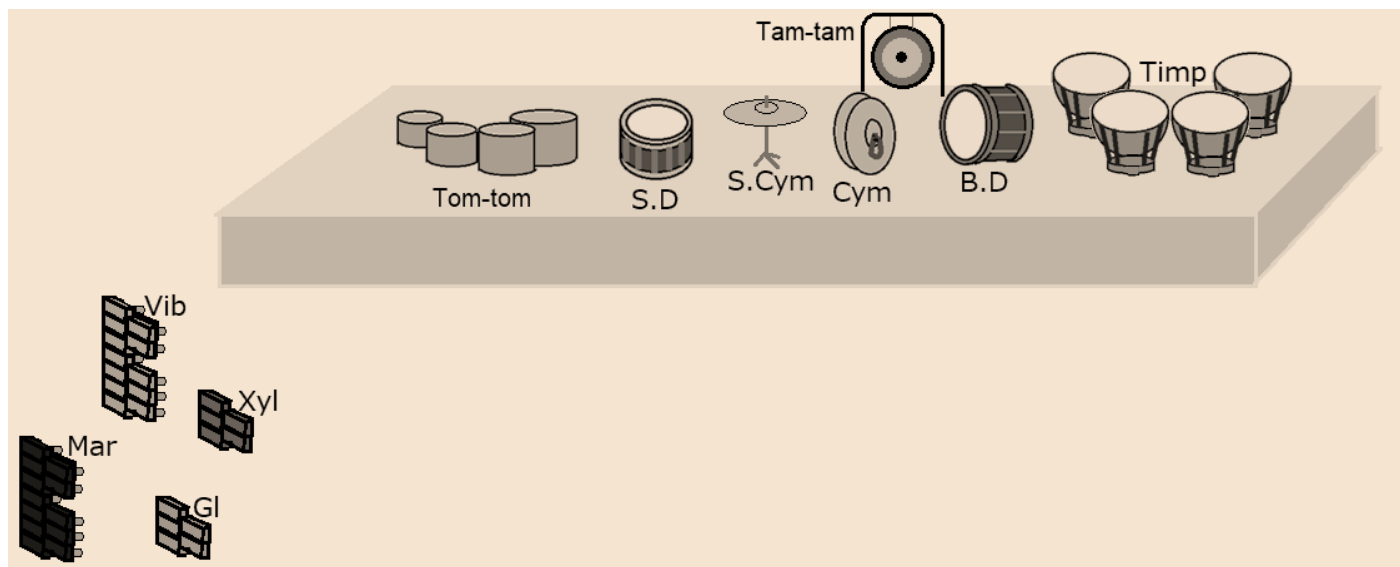
木管低音の列は、色彩と音の輪郭セクション、チューバとコントラバスの列は、音の深みのセクションと通奏低音のセクションの役割が多いです。ベースラインは、前列の木管群の扇形に配置するとベースラインが分かりづらくなることが多いです。舞台に乘せるチューバを含めて、扇型より並列直線(※できればステージの反響板と平行)に配置するとベースラインが明瞭化します。

### ⑤ブレンドゾーン(Blend Zone)

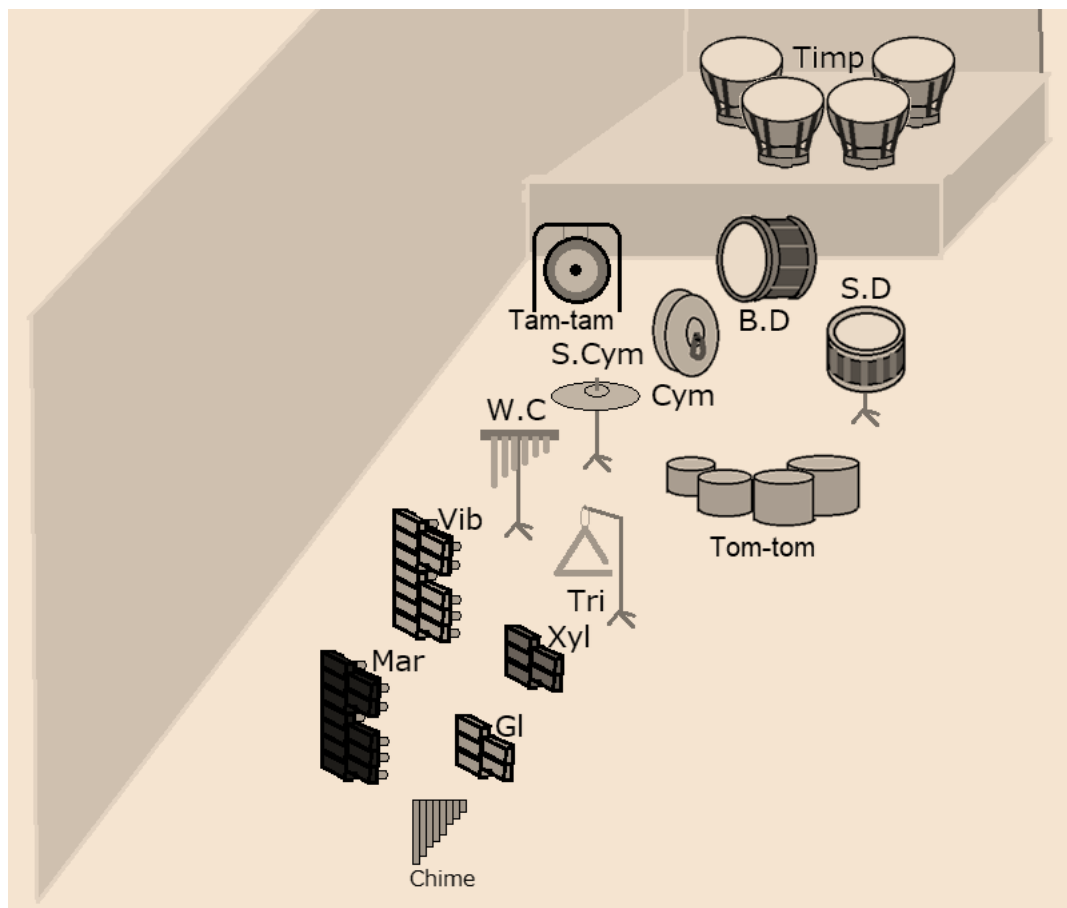


指揮台に対して扇形を横(180°)まで開いて管楽器を配置するとアンサンブルはとてもやりやすいですが、客席には個々の音色が目立たなくなったり、タイムラグが起きてバランスの悪いサウンドになりやすいです。シンフォニーオーケストラ、ビッグバンドでは、個々の管楽器の音色を活かすために横並列に配置しています。吹奏楽の場合、扇型の様に、指揮台から斜線角度を入れて空白部分をブレンドゾーンと言ひ、ブレンド感やタイムラグが少なくなり、サウンドがすっきりしやすくなります。

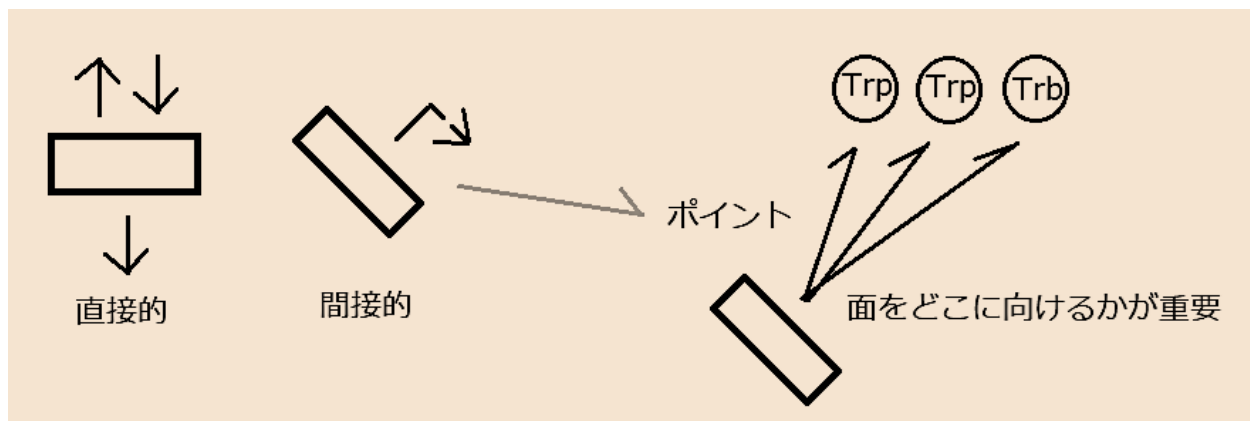
## ⑥打楽器(Percussion Setting)



ひな台配置…打楽器が管楽器との一体化を図るには、ひな台に配置すると演奏しやすいです。ただし、打楽器の人員や曲中で、打楽器の持ち替えがあるときに困難になることもあります。



舞台下手配置…吹奏楽での打楽器はたくさんの種類を使用し、多様化しているため、打楽器群としての持ち替えがあるときには舞台の下手に配置すると演奏しやすいです。ドラは反響板(壁)から1m程度離さないと言の抜けが悪くなります。スネア・ドラムとコンサートタムなどの太鼓類の面は水平にすると響きが馴染んでアンサンブルしやすくなります。コンサートタムはスネア・ドラムの横でアタックを強くしないで響きだけで密度のある音でブレンドすると良いです。太鼓類の面を斜めにすると、音が立ち主張しやすくなりますがあまり使用しません。バス・ドラムはティンパニーから80cm程度の間隔に配置するとバランス的に良いです。



バス・ドラムの面を真横に向けて反響版(壁)に音が当たるとアタックが目立ち、アタックのスピード感が鋭くなり管楽器とのタイムラグが起き、ブレンド感がなくなり、タイミング、バランスが台無しになってしまいます。できれば、バス・ドラムの面を金管楽器のトランペットからトロンボーンのどこに向かうように調整しながら低音楽器との動きを融合できるようにするとよいです。セッティングでの一番神経を使うところでもあります。シンバルはバス・ドラムと連動できるように隣に配置しましょう。スネア・ドラムはホルンの近くに配置して後打ちなどの一体感が出るようにするとよいです。打楽器の列は一直線よりは弧を描きながら配置すると個々の音色、バランスが良くなりやすいです。



スネア・ドラムの高さは、叩き手の奏法により調節します。サスペンドシンバル、ウインドチャイム、トライアングルのスタンドの高さは、奏法や叩き手の身長や手の長さなどにも作用されますが、金属楽器のキラキラ感を出すには少し高め、抑えるには少し低めに調節するとコントロールしやすくなります。

