

Sar/on rails 指示書 Ver. 1.3

森田 理紗子

目次

0. はじめに

- 0.1 演奏者
- 0.2 使用する楽器
- 0.3 叩き方

1. 奏者について

- 1.1 開始位置と移動
- 1.2 奏者②のみに適用されるルール

2. 曲の構造および進行について

- 2.1 進行
- 2.2 テンポ

0. はじめに

Sar/on rails は、「叩いて止める」という動作から生まれる「ラサ」を最小限の動作・音楽の構成要素から得る作品である。

「電子楽器 Gamelanyar」の制作を通して得た、音板を「叩く」と同時に一つ前に叩いた音を「止める」という身体動作を反復することから生まれる独特のフロー体験は一種の「ラサ」である、という発見が元となっている。

本作品では、サロン音板・消音用音板・トーラス形の楽器台を使用する。楽器台は最小限の動作から「ラサ」を得るための構造として考えられたものである。

作品の進行は指示書によって規定されており、2名の奏者が指定された動作で演奏しながら台の周りを移動すると同時に、1人の交換手が音板を適宜交換することによって音楽の進行や妙味が生み出される。



0.1 演奏者

Saron 奏者①

Saron 奏者②

交換手

0.2 使用する楽器

- ・自作のトーラス形楽器台……1 台（およそ直径 110cm、高さ 90cm、2 段構造となっている）
- ・ Saron barung の音板……28 本（Slendro/Pelog それぞれ 2 台分）
- ・片面がスポンジ、もう片面が段ボールとなっている消音用音板……28 本
- ・木製 Saron barung 用マレット……2 本

※前ページの画像要参照

Saron barung の音板は、6 を共通音とした同一のガムランセットのものを利用する。

Slendro 音階の Saron barung 音板（下一点 6 音から上一点 1 音までの計 7 本）・Pelog 音階の Saron barung の音板（1 から 7 までの計 7 本）をそれぞれ 2 台分使用し、音板の裏側には上下それぞれ 2 箇所ずつ、穴付近に厚み 2cm、縦横共に 1cm ほどのゴムスポンジを貼る処置を施す。これにより、従来の楽器台を離れた演奏が可能となる。

消音用音板は、厚み 1cm ほどのスポンジと段ボール 2 層分を 6cm x 24cm ほどの大きさに切り、張り合わせたものである。

0.3 叩き方

右手でバチを持って鍵盤を叩き、左手で音を止める。奏法は通常の Saron の演奏方法と同一（次の音を叩くタイミングで前の音を止める）だが、奏者②は常に奏者①の裏拍で音を鳴らす。

これは Saron における imbal 奏法だが、音を止めるタイミングは通常の Saron imbal とは異なる。

1. 奏者について

1.1 「音板位置」「音板番号」

以後の説明に頻出する単語として「音板位置」「音板番号」がある。

音板位置とは、楽器台を 28 分割し、反時計回りにそれぞれ 1～28 を振ったものである。つまり、位置 1 の対角線上には位置 15 があり、2 の対角線上には位置 16 が存在する。

また音板番号とは Saron barung の音板 28 本をピッチ順に並べ、ピッチが低い方から順番に 1～28 の数字を振ったものである。

1.2 開始位置と移動

奏者①は音板位置 2 から演奏開始し、2,1,2,1 3,2,3,2 4,3,4,3…という風に 4 音ごとに 1 つ隣の音板に移動してゆく。奏者②も同様に、音板位置 16 から開始し、16,15,16,15 17,16,17,16…と移動する。

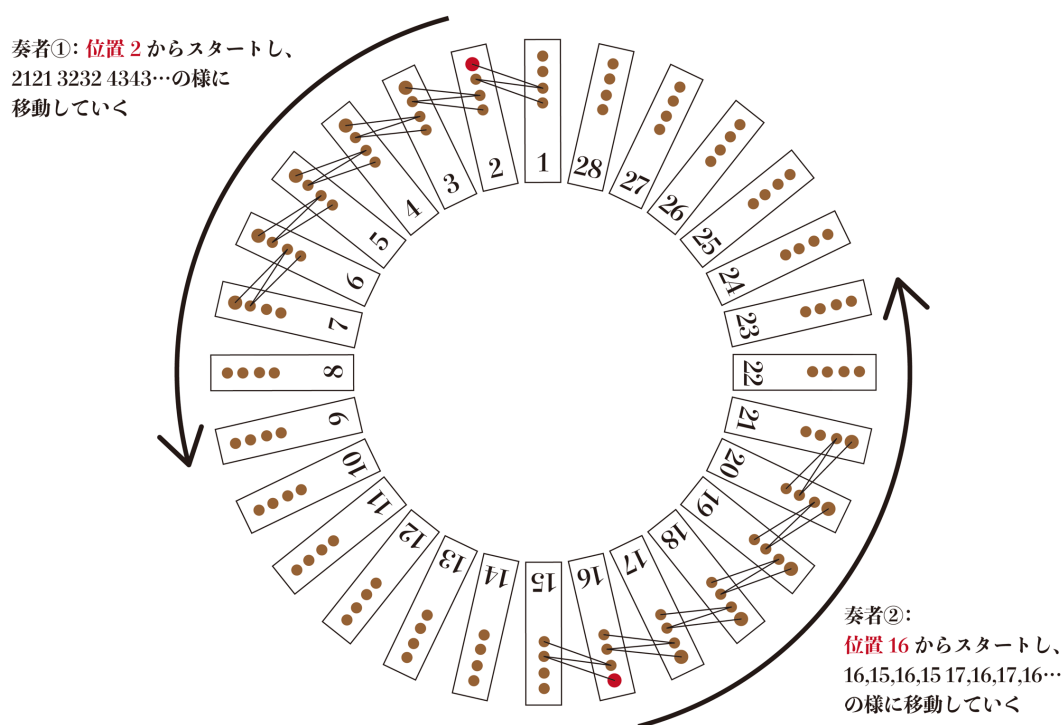
そのため、奏者は常に台の周りを反時計回りに少しずつ移動することになる。

この際の足の運びは、演奏に支障のない方法であればどのような方法でも構わない。

1.3 奏者②のみに適用されるルール

奏者②は 1 周して開始位置に戻った際に音板を 1 つ飛ばして演奏することで、1 周ごとに 1 音板分奏者①との距離を縮める。つまり、開始位置は 16 であるため、本来であれば 14,13,14,13 15,14,15,14 と演奏した次は 16,15,16,15 となるが、2 周目以降は每周 17,15,17,15 と演奏する。

なお、演奏する中で飛ばし忘れてしまった際は、飛ばし忘れに気づいたタイミングで飛ばすことで修正して良い。



2. 曲の構造および進行について

2.1 進行

開始状態：

- ・音板番号 1~28 を次の様に並べる…

位置 1~7	Sl.6 ○ ○ Sl.5 ○ ○ ○
位置 8~14	Sl.6 ○ ○ ○ Pl.4 ○ ○
位置 15~21	Pl.6 ○ ○ Pl.4 ○ ○ ○
位置 22~28	Pl.6 ○ ○ ○ Sl.5 ○ ○

白丸部分は自由である。

(なお、ガムランセットごとに微妙にピッチの違いがあることから、ここでは音板番号ではなく、元となる Slendro (Sl.) Pelog (Pl.) による表記を用いた。)

- ・奏者①は音板位置 2、奏者②は音板位置 16 につき、交換手は脇で待機する
- ・自作音板が楽器台の 2 段目に用意されている

セクション①（導入部）：

奏者①,②は所定の位置から演奏を開始する。交換手は介入しない。

セクション②（転換部）：

奏者①が演奏を開始して半周移動したら、交換手が介入して音板を少しずつ自作音板に置きかえる。

Saron 音板がゼロになるまで続ける。

この際、交換手は奏者の演奏の妨げにならぬように注意しつつ、音響を聞いた上でどの音を抜くか決定する。

交換した Saron 音板は楽器台の 2 段目にしまう。その際、音板位置と音板番号を合わせる。

この際、自作鍵盤には音の伸びがないため、左手でミュートを行う必要性はないが、動作の反復を継続する。

セクション③（復帰部）：

音板がすべて自作音板に置き換わったら、すべての音板を Saron に戻してゆく。

なお、この際に音板番号と音板位置とが一致するように並べ直す。

並び終わったら、奏者①が 27,28,27,28 と叩くまで続け、そこで演奏を終了する。

2.2 テンポ

セクションごとのテンポについては以下の通りである。

セクション①：

曲中で 1 番遅い速度。BPM15 以上で可能な限り遅い速度で演奏する。

セクション②：

交換手が介入したら速度を上げ、BPM40~50 辺りに落ち着く。

セクション③：

音板が Saron に変わり始めたら再び速度を上げ、BPM60~80 くらいになったら音板が完全に Saron になるまで、そのテンポを維持する。

完全に Saron に置き変わったら、演奏がギリギリ崩壊しないレベルまでテンポを上げる。テンポが上がり切ったら徐々にテンポを落とし、奏者①が位置 27 (=音板番号 27) に差し掛かる頃までに冒頭のテンポに戻し、2.1 にあるように、奏者①が位置 28 (=音板番号 28) を 2 回目に叩いたタイミングで演奏を終了する。

基本の仕組みとしては「交換手の介入」というイベントが発生することにセクションが移り変わり、セクションの冒頭でテンポが上がる。またセクション③においてはすべての音板が Saron に置き換わったタイミングでもテンポが変化する。これは Coda としての盛り上がりを意図した。

テンポ変化のタイミングや実現方法については、ガムランにおいて太鼓奏者の合図によってテンポが移り変わることから着想を得た。滑らかなテンポの移遷の実現には、奏者同士、また奏者と交換手が常に互いを意識し、気配を読み、呼吸を合わせることが必要である。