

楽譜と言うものは音声と文字の関係のように音をイメージとして再現できる記号でなければなりません。ただ見えるだけではなくそれがことばや音楽となって再現されてこそ文字や楽譜は有効になります。

ワープロと呼ばれる機械やそのソフトは昭和50年代半ばに「日本語ワードプロセッサ」という名前で登場しました。その頃、PCはカタカナとアルファベット以外の出力として「漢字」が打てるようになりました。ただし、一つの漢字を出力するためにはCHR\$( )というコマンドで16進数の4桁の数字はさんでやらなければならず大変なことでした。それをローマ字で入力して変換するというワードプロセッサが登場したわけで、グリコ森永事件の犯人が使用した和文タイプ全盛の時代としては画期的なことでした。私のゼミでも昭和59年から修士論文をそれまでの原稿用紙手書きから、富士通のOASYSに転換し、従来なら数行の書き換えの為に数頁を書き直さなければならぬとか、清書をしなければ審査が受けられないなどのデメリットを克服しました。

勿論ワープロ入力のためにはキーボード操作を憶えなければなりませんが、「親指シフト」という画期的な入力方法をマスターすればいとも簡単に入力ができました。このワープロのたどった道を楽譜の世界で考えて見ましょう。

バッハやベートーベンの自筆の楽譜には随分高値が付いているようですが、実際に見てみるとそれを見ながら演奏するには極めて難解な癖や筆跡が多々見受けられました。当時ウイーンの作曲家を最大のお得意さんにしていたのは演奏家より出版社の浄書家だったようです。文字の世界でもサイン以外は誰でも読める文字として「タイプ」やそれを打つ「タイプライター」が考案されたように、楽譜出版の世界でもつい最近までは「ゴム印」を使っていた会社もあったほどです。私が学生の頃、教授が持っていた「楽譜タイプ」というのも「和文タイプ」と同じように左手でドラムを回転させながら音符の位置を決めていました。丁度、文字印刷における「活字」の時代です。ガリ版印刷の楽譜の為に「楽譜用ヤスリ」があり、原紙をを置いた上からこすときれいなおたまじゃくしが書けるものもこの類だったでしょう。或いは写し絵の原理で五線の上に当ててこすときれいに転写されるシールもまだ私の手元にあります。

すべてのものは「読みやすく、美しい」という方向に向かってはいましたが、「入力しやすい」ということはワープロが普及してから、まだ大きな課題がありました。

MIDI規格が出来る前、例えば電子キーボードの多くはど

のキーを押したかという情報をコード化して出力する機能がありました。それをキーコードと呼んでいましたが、各社マチマチの規格でした。それがMIDI規格に統一されて初めて、楽譜に使えるアスキー規格のような方向性が見え始めました。コンピュータの画面に音符を映し出す為の「フォント」としてかの有名なsonataやその他のフォントが一般化され始めました。

文字として音符フォントを画面表示するには音高に合わせて高さを変えて表示するグラフィック表示技術がなければ、ただの音符の行列になってしまいますが、コンピュータのグラフィック表示機能の向上により、画面上の位置情報を楽譜の位置情報に対応させるという画期的な機能を持って初めて音符プロセッサ（ノテーション・プロセッサ）として完成の段階を迎えたのです。

つまりワープロの技術から生まれたノテーションプロセッサですが、中身はワープロをはるかに越えてしまったわけです。

耳に聞こえる音を記譜するだけなら高さ情報は7ビット即ち2の7乗(128種類)の種類も有れば十分です。それだけでもピアノ鍵盤以上の音域をカバーできます。何万種類というフォントを扱う和文ワープロからすればデータ量は非常に少ないように見えますが、ノテーション・プロセッサ（以下ノープロ？）では情報の殆どはフォントのグラフィカルな位置情報なのです。つまり、ノープロはワープロとちがいテキストファイルというよりグラフィックファイルに近いのです。

本誌の編集や出力に使われるクオークエクスプレスやページメーカー等のソフトはワープロというよりノープロに近く、一文字ごとにフォントの属性と位置情報を持っています。つまり、テキストファイルに少しの情報を加えたリッチテキストよりもさらにグラフィカルな情報を持っているわけです。

この音符の位置情報を美しく整えることが「見た目に美しい楽譜」ということになりますが、この位置情報には時間的位置と音高的位置がありそれをMIDI情報と連動させることで、「移調や演奏が出来る楽譜」が可能になったわけです。さらに「楽譜から調やハーモニーを分析する」にいたっては下手な音大の劣等生よりも優秀な機能を持つに至ったのですが、「作曲する」という人間本来の領域にまで踏み込まないのがノープロの良いところです。つまり、小説を自動的に書いてくれるワープロが無いのと同じです。

このようなコンセプトでノープロが作られていることを

理解した上であらためて Sibelius2 のコンセプトを見てみると、「入力しやすい」「編集しやすい」「画面が実際のイメージに近い」「汎用性が高い」等の一般的ワープロが備えている機能が全て備わっていることが分かります。

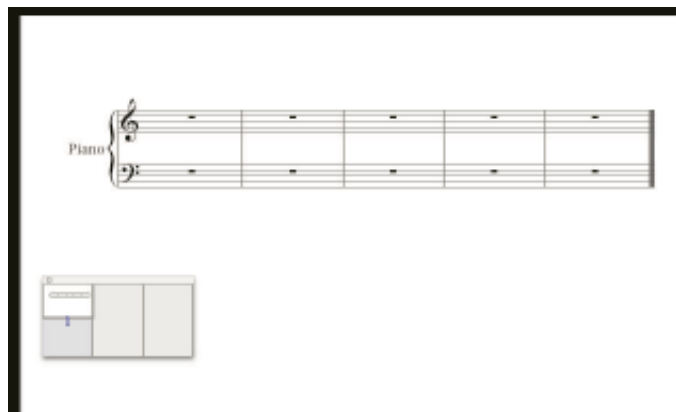
前回 Sibelius2 の基本的画面は音符入力モードであるという説明をしました。市販のワープロの全てが文字入力モードが初期画面であるのと同じです。また、ワープロではルビを打つなどのオプションの操作がすめば直ぐに入力モードに戻るのと同じです。

### 最初の作業

ワープロでは文書を作成するときに用紙の大きさと紙の向きを決めます。また、使用するフォントの大きさやインデントも最初に設定する場合もあります。Sibelius2 でも最初の作業としてこれを行います。

最初に新規のスコアを用意するには【ファイル】【新規】(ショートカットでは ctrl+N) で新規のスコアというダイアログを開きます。用紙の大きさや種類がたくさん出てきますがそこから「ピアノ A 4」などのものを選びます。この段階では画面に表示される用紙のイメージが決定されるだけです。Sibelius2 では声楽であろうが器楽であろうが楽器という概念で少なくとも一つの楽譜を用意しなければなりません。つまり、白紙ではなく五線にしか音符の位置情報が入力できないからです。そこで、OK を押すと楽器の作成という段階に進みます。

ダイアログ左側の【セクション】のリストからボイスや木管楽器などの楽器を選びますと、中央の【楽器】欄に約 150 種類の楽器から該当するものが表示されます。後はその中から一つ又は複数選んで【追加】ボタンを押せば【作成する楽器】欄に登録されます。この作業は初めに全てを登録(作成)しなければならないのではなく少なくとも一つは五線を用意しなければならないだけの理由で行います。



こんな感じの初期画面が現れたら早速入力できます。この五線の大きさを表示の上でもっと小さくした方が全体が見えると言うことが早速起こるオプション動作です。Alt 又は Mac では Option を押しながらメニューバーの虫眼鏡アイコン(ズーム)を押すと 25% 小さい画面になります。もっと大幅な縮小や拡大をしたい時は % 表示の右をクリックして任意のパーセントにします。この動作も終了すれば当然自動的に楽譜入力画面にもどります。

この画面では 1 段 5 小節しか楽譜が作れません。そこで、次の操作は【小節の追加】です。これもできたらショートカットでおぼえましょう。コマンド + B 又は Ctrl+B でスコ

アの末尾に 1 小節追加されます。B は Bar の頭文字であるように Sibelius2 のショートカットは殆どの場合英語の単語の頭文字です。これは【作成】【小節】【終止小節】のショートカットでも行えますが圧倒的にショートカットの方が便利です。

次にすることは当然ですが、調号と拍子記号を付けることです。これも最初からショートカットでやっても良いのですがこの動作はそう何回もすることは有りませんから忘れるかも知れませんね。

まずやらなければならないことがあります。それは【ESC キーを押す】ということです。これはマウスの矢印やカーソルがその機能が一時的に停止する事や選択するという動作を解除する事を意味します。つまり、音符入力モードからの脱出です。音符以外の入力の前に必ずこの【ESC】を押す習慣を付けて下さい。この動作は Finale にはなかった動作ですから Finale の経験者は混乱します。スコアの先頭にジャンプするショートカットは Ctrl+Home ですが曲の最初以外に調号を付ける時はその操作は不要です。

【作成】 【調号】を選ぶか調号を意味する Key の頭文字 K を押せば次のダイアログが現れます。そこには現在の調号



と同じものが青く表示されているはず。新しく設定したい調号を選んだらマウスの矢印が青くなって(音符入力ではないという意味)調号を付けたいところをクリックするまで待っています。

拍子 (Time) を表すショートカットは当然 T です。T を押すと下のダイアログが現れますからこれも同様に選びます。



メニューバーにいちいちマウスを持っていくのがおっくうな人は Control-クリック (Mac) または 右クリック (Win) で用紙の空白部分をクリックして見て下さい。