

音楽教育とハイテク

ピアノのお稽古 (1)

鈴木 寛 (兵庫教育大学教授)

学生の頃、ピアノの授業でのことでした。その先生はその曲 (何の曲かは忘れた) を弾いてみせてくれました。メロディーはこのように歌わせなければならないというくだけで、

「ホラ こんな風にキーを押した後そのまま指を震わせるのよ」

「どうしてそんなことをするのですか？」

「アラ 判らない？ こうすると音が震えるでしょう？」

「？」・・・・・・・・

関西ではかなり有名なピアニストであったそのK教授は心から信じて鍵盤をビブラートさせていました。

勿論今のエレクトーンですと当然の動作かも知れませんが。しかし、一応ピアノのメカニズムの基本は知っているつもりでしたから、納得できなくてグランドピアノの前蓋を持ち上げて外し、裏の蝶ネジを抜いてアクションを引き出しました。

「アラ？ そんなに簡単に分解できるの？」

私はそんな先生にキーを押さえるとハンマーが弦を叩く仕組みを実演し、一度鳴ってしまえば後は鍵盤を揺すろが押し込もうが何も変化しないことを納得していただきました。そして、あのビブラートは調律が狂ったピアノなら必ず発生することを説明しました。

「でも、気持ちの問題よね？」

この言葉がすべてを合理化してしまいました。似たような話はあるかも知れませんが、意外とこの「気持ちの問題」と「現実の楽器の機能」は一致しないものなのです。

この音の揺れとか音量や音色の時間的変化のようなものがいわゆる「気持ち」なのかも知れませんが、ピアノはこのようなパラメータを持ち合わせていません。いわばくち打ちがサイコロを振ってしまえばもう後から細工ができないような世界です。

ピアノが処理できるパラメータは

何時

どのキーを

どんなベロシティーで

何時まで押していたか

の四つです。

それに比べて管楽器や弦楽器の音では、少なくとも

何時

どのキーを

どんなベロシティーで

どんな音色番号で

どんな立ち上がりで

どんなヴォリューム変化で

どんなモジュレーションで

どんなピッチベンドで

どんなアフタータッチで

何時まで鳴らす

が必要です。

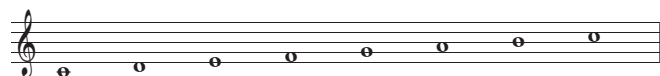
しかも音符の解像度 (通常全音符 = 1 2 0 ~ 9 6 0) が高ければ高いほどデータの量は膨大なものになります。

ところが、ピアノのデータは極めてシンプルで音符の数の4倍で収まるのです。ですから、初心者のデータ処理はピアノが最適なのです。

それでも、通常のマウスによる打ち込みでは は64には80%に固定されているのが普通で、何と だけしか処理しないのが普通です。

よくコンピュータの音楽は単調だとか、機械的だと言われるのはこのデータ不足が原因なのです。このピアノですら処理できない子どもに弦楽器や管楽器の音色を扱わせるというのは原付の免許でジャンボ機を操縦させるような暴挙です。

というわけで最初の「打ち込み」の学習は「必ず！」ピアノの音で始めて下さい。例えば



のような音階でもかまいませんから全部同じ長さ (デュレーション) の音符で、ベロシティーを固定 (64 80) して入力します。

この時使用するソフトは何でも良いのですがベロシティーだけを抽出して編集できるような、例えばE Z Visionのようなマウスでお絵かき感覚の編集ができることが大切です。

中学生以上でしたらP R O 4 (入手困難か?) のような編集に強いソフトに慣れておくことが将来的には有利かと思われます。

P R O 4 (正式にはMasterTrackPro 4又は5) は持続系のデータの編集に強いソフトで、ミスの少ない効率的な編集のできる筆者推奨のソフトです。