

連れオケのすすめ(1)

鈴木 寛(兵庫教育大学教授)

★カラオケの劣性遺伝

今や国際語となった「カラオケ」は誕生して30年ほどになりますが、最初のカラオケは8トラックのテープカートリッジでした。以後レーザーカラオケを経て、通信カラオケへと進展し、音源も生録音(テンポを変えるとピッチも変わる)から、デジタル録音(やや音質は劣化するがテンポやピッチが変えられる)に変わり、最近ではMIDI音源とMIDI信号を利用したテンポもピッチも音色も変えられる通信カラオケへと進化してきました。

携帯電話にもカラオケ機能が付きやや飽和状態のカラオケ界も1997年6000万人をピークとして下降線をたどっています。この原因についてNHKは次のように分析しています。

1. 次から次へと新曲が出るのでついていけない。
2. キーが高く歌えない。
3. 早口で言葉数が多すぎて歌えない。
4. 若者は携帯電話などにお金がかかりカラオケの利用を控える。
5. テンポが早くて歌えない。

他にもあると思いますが、要するに難しくて歌えないし、飽和状態なのです。

このカラオケの欠点を次の2点に絞って考えます。

- ◎歌手手の自由なテンポやアゴーギグに対応できない。
- ◎無伴奏の部分があるとメトロノーム音でもないに対応できない。

たかがその程度かと思われるでしょうが、アンサンブル・ピアノやフロッピーでサポートするエレクトーンなどにも全く同じ欠点があります。この欠点はカラオケがまだMMO(Music Minus One)と呼ばれた昔のカラオケレコードからずっと引きずってきたいわば「劣性遺伝」なのです。

伴奏は本来独奏(唱)者の自由な意志に基づくテンポやボリューム(時にはキーも)に従って演奏されるものです。然るにカラオケにはそのコンセプトがありません。標準的なテンポや調や音量で予めプリセットされたものに独奏者が従わなければならないわけですから最高の演奏でも「標準的」になってしまいます。

伴奏とよく似た形態にセッションすなわち合奏というものがあります。この場合でも指揮者がいなければお互いが聴き合って常にテンポやタイミング、ボリューム等をリアルタイムに調整します。

かつて全米ツアー中のエレクトーン奏者平部やよいさんの演奏をアメリカのスポークンという町で聴いたことがあ

ります。超絶技巧と言えるその演奏でさえ1枚のフローピーディスクに支配され、その日の気分による演奏の変更はせいぜい設定されたテンポの変更くらいで演奏者の主体性は完全に無視されプリセットされた演奏を再現するいわばCDの演奏と大して変わりのないものでした。そのことを演奏会後彼女に言うと「そうなんです!。もっと自由にセッションをしたい!」と言っていました。

このソロイストの願いを叶えるソフトが既に入手できる時代になりましたのでしばらくシリーズで紹介します。

★マックス・マッシュューズのラジオバトン

タッピングという方法でMIDI演奏のテンポをコントロールするのソフトはPerformer, Finale, HyperMIDIなどが知られていましたが、アメリカのスタンフォード大学のマックス・マッシュューズ教授(写真左)の開発したRadioBatonは1990年代に出現した最初の実タイム制御ソフトです。このソフトは太鼓のばちのような2本のバトン(写真右)を机の形をしたセンサーの上で上下左右に動かしてMIDIデータのトリガやコントロール信号を制御します(写真右)。



指揮者がテンポを指示するように右手(左手にも変更できる)

をセンサーの上で上下させることでテンポをコントロールします。このセンサーはMIDIコントローラですから設定次第で何台でも同時に接続できますから、MIDIのチャンネルごとに設置してライブでコンサートと言うような試みもなされていました。左手のバトンはボリュームとかモジュレーションなどに設定すれば表情豊かな演奏も可能です。

このRadioBatonはXYZの3つの方向に対するバトンの動きをMIDIコントロール信号に置き換えます。

学校にこのコントローラがあれば市販のカラオケ形式のSMFは生き生きとした生オケ、「連れオケ」として子どもの自由な歌に伴奏をつけることができます。