

ハンガーホール出演者各位

マイナスイン音源を使用して、ライブをされる方へのお願い

ハンガーホール オーナー:小林 元
イベント演出担当:丹沢

いつもハンガーホールをご利用いただきまして、誠にありがとうございます。
この度、マイナスイン音源を使用して、歌唱・演奏される出演者様へのお願いとなっております。ご一読の上、ご理解のほどよろしくお願い致します。

マイナスイン音源とは、カラオケのように、メインパートの音を省いた伴奏だけの音源の事です。

これまで、持込のマイナスイン音源(カラオケトラック)を使用される出演者の PA オペレートを行うにあたり、できるだけ出演者の要望に答えようと、その都度の指示に対応してきましたが、一部規定を設けさせていただき事になりました。

サービス低下と思われるも、やむを得え部分もあるかと思いますが、決して、ステージ演出を制限するものではなく、互いに、本番中のミスや事故を防ぎ、快適な演奏環境を提供するための準備段階の措置である事をご理解ください。

- 1: 当ホールのスタッフにて再生操作をお受けできるメディアはオーディオ CD(CD-R 含む)のみです。
iPod などのメディアプレーヤーをご利用される場合は、出演者側にて、再生するスタッフを用意して下さい。
- 2: CD-R は容量を超えない限り、各出演者1枚にまとめてください。(SE も含みます。)
- 3: 収録する曲順は、必ず本番の演奏順どおりにしてください。
- 4: セットリストは、白紙は使わず、ホール所定の用紙を使用するか、
区切り線などを用いて、進行と指示が確実に分かるようにして下さい。
- 5: タイミングが複雑である場合や、合図に合わせての再生というキッカケが多い場合は、
出演者側にて、再生するスタッフを用意してください。
- 6: 持込音源の再生に伴うトラブルは、一切責任を追いません。
- 7: セットリストに明記されていない指示については、基本的にはお受けできません。

<本件についてのご説明>

カラオケのような出来上がった音源に、生演奏を混ぜるという事は、音響のオペレートとして、とても難しい事です。時には、複数の楽器を用いるバンド形態よりも、大変な時もあります。

我々スタッフも、出演者一人一人に最大限のサービスを提供しようと努力しておりますが、限られたリハーサル時間の中で、すべての進行や音源の内容をチェックする事はできません。時には持ち込まれる音源の合計が10枚以上・3時間以上になります。

また、マイナスイオン音源による演奏は、曲始まりが、合図やタイミングによる再生がほとんどです。音質・音量の本質的なオペレート以前に「再生・停止」という操作には、とても神経を使います。一見、簡単に思える操作ですが、イベント演出の流れにおいて、本番で CD が流れるまで、どういった事が行われているか説明いたします。

→ 合図を受けたら SE(BGM)を下げて、まず1曲目を再生。

→ バランスは常に調整します。

本番は、リハーサルよりも、どうしても声が大きくなったりするので、随時バランスを整えます。

→ トラックシートを読み、次の曲の合図や演出の要望を確認します。

→ プレーヤーのカウンターを気にしながら、曲の終わりを最後まで確認します。

次のトラックに進むギリギリまで再生します。MC 無しで次の曲に進む場合も、曲終わりギリギリまで音が入っているかも知れないので、こちらで「曲終わり」は勝手に判断できません。

→ オケのチャンネルのフェーダーを一旦下げ、プレーヤーを停止し、声のリバース(エコー)をオフにします。

→ 次の曲の頭出しをして、プレーヤーをスタンバイにし、再度フェーダーを上げて、合図を待ちます。

→ 再生したら、リバースをオンにし、再び音量・音質を整え作業に入ります。

以上のように、意外と曲間の作業は多く、そこに1出演者の中で CD の差し替えや、曲順と演奏の曲順が前後したり、「この曲は〇分〇秒からフェードアウトで」という指示が重なると、オペレートにリスクが生じてきます。

この中で、出演者にも安心してステージに集中してもらうために、お互いのリスク軽減として、ご協力のほど、よろしくお願い申し上げている次第でございます。

<持参いただくメディアについて>

複数の現場ですでに使ってきたであろう、キズだらけの CD-R が持ち込まれますが、思っている以上に、CD-R の信頼度は高くありません。通常のパソコンの CD ドライブやライティングソフトで、「最速」設定で焼き込んだ場合など、尚更リスクは増します。バックアップもなく、使い回しをされるのであれば、ハードケースに入れて管理される事もオススメです。

バンドのように、楽器のマイクにトラブルが起きても、どうにか演奏を続けるわけにはいかないもので、CD-R の取り扱いなどにも配慮するとより安心です。

<補足説明>

※バンド演奏のライブと、マイナスワン音源のライブの際のオペレートの違いについて説明しております。

音源の準備や、前日前のリハーサルに際して、役立つかもしれませんが、興味ございましたら、読んでください。

PA(音響)のオペレートする側にとって、生演奏でのライブと、音源を使ってのライブの大きな違いは、音質などの話より何より、演奏者が自ら始め、自ら終わってくれるというところにあります。そのため、音響スタッフのオペレートの流れとして、かなり大きな違いが出てきます。

また、バンドの場合、ジャンルや楽器が全編通して、ほぼ一貫しているのも、音量やバランスが極端には変わりません。また、目の前で演奏しているという事が、何より大きな情報源で、難しい楽曲でも、不思議とオペレートに対応することができるのです。

マイナスワン音源の場合、曲が変わると、バンドではありえないほど、全ての楽器や、音のミックスバランス、時にはジャンルも大きく変わります。その音源が「オリジナル曲を自分で録音した物」「市販のCDに収録されているボーカルレス音源」「配信用カラオケのダビング」というだけでも、全く音質・音量が違います。そのオケに対して、音量操作だけでなく、イコライザーなどで、より複雑な調整しなければなりません。

さらに、バンドや弾き語りなどのボーカリストさんに比べ、カラオケ音源で歌うボーカリストさんの方が、リハと本番で、声量が違うという傾向にあります。

生楽器の演奏ですと、楽器そのものの音量があるので、「返し(モニター)は、自分が求める楽器の音を、足りない分」と、基準になる相場があります。

オケは、自分の声の出し具合で、いくらでも調整が効いてしまいます。本番で熱が入ると、自然と声が大きくなり、オケの返しが小さいと言われる事も多く、リハのバランスが生かせないケースが多いのが現状です。仕方のない事ではありますが、リハーサルの時点で、しっかりと本番レベルの声を出す事が求められます。

ミックスバランスの話掘り下げると、マイナスワン音源に含まれているコーラスパートも、実はライブのミックス環境では、難しさの要因になる場合があります。

オリジナル曲の場合、本人がコーラスパートも歌っている事が多く、スピーカーの出音だけを聴いていると、どこまでが「今」歌っている声で、どこからが「音源」が歌っているのか、つまり、何が「マイナスワン」なのかの判断が難しくなります。そこに、複雑なコーラスワークや、メインパートが掛け合いになっている場合など、聴き分けに集中してオペレートをしながら、合図や残り秒数を気にするのは至難です。

以上の事をご理解いただき、潤滑な運営にご協力いただきますよう、お願い申し上げます。