



リハーサル

○サウンド・チェックはなぜ行うのか！？

○良いサウンド・チェックのための作法

○各パートのサウンド・チェックの流れ

○モニター・スピーカー調整のポイント

○楽曲演奏時の注意点

大会やコンテストなど大きな会場でライブをする場合には、本番の前に必ず「サウンド・チェック」を行います。教室や視聴覚室などの小さな会場であっても、PA セットやミキサーなどの音響機器を使うのであれば同様に行っておくべきですが、特にホールなどの広い会場の場合は、ドラム・セットやギター・アンプなど、すべての楽器の音をマイクで拾う必要があるため、必ず行われる作業です。しかし、サウンド・チェックをなぜ行うのか、何のために行うのかをきちんと理解できていないと、その効果は半減してしまいます。まだ経験したことがないという新入部員はもちろん、何度も経験しているという上級生も、改めてライブ本番前に行うサウンド・チェックの意味と注意点を見直してみましょう。それこそが、自分たちの演奏やイベント自体の成功に大きく近づく鍵です！

サウンド・チェックは なぜ行うのか！？

サウンド・チェックの目的は大きく2つあります。1つは、音響スタッフが本番前に演者が出す音を確認するためです。演者が「自分たちはこういう音を出して、こういう演奏をします」と音響スタッフに報告したり、最終的にPAスピーカーから出す音を決めてもらう作業です。もう1つの目的は、自分たち演者側にとって本番で演奏しやすいモニター環境を作ることです。ステージ上で自分の音や他パートの音がちゃんと聴こえて合奏しやすいようにしておくことで、本番でベストなパフォーマンスをすることができます。



▲音響スタッフをはじめ、たくさんのスタッフとともにライブを作り上げるためにサウンド・チェックが行われます

普段、学校の練習場でバンド練習をする時には、ボーカル・マイクをミキサーにつなげて、PAスピーカーから音を出していると思います。場合によっては、キーボードやアコースティック・ギターなども同じようにしているかもしれませんが、しかし、ギター・アンプやベース・アンプ、ドラムは生音の場合が多いと思います。練習場や部室ではそれで十分ですが、大きな会場で演奏する場合には音量が足りません。そのため、すべての楽器にマイクを立てて音を増幅させる必要があります。

す。従って、それらの音を集音&調整してメイン・スピーカーから出す役割の「音響スタッフ」が必要となるわけです。

ライブはバンドだけではできません。特に、音響スタッフとの連携は、しっかりと行っておかなければなりません。そのための最も重要な作業が「サウンド・チェック」です。最終的に客席に届けられる音や、演奏のしやすさはサウンド・チェック次第で大きく変わります。ライブを成功させるために行う大切な準備、それがサウンド・チェックなのです。

サウンド・チェックは練習じゃない

出演するバンド数や会場のスケジュールの都合などによって方法は様々ですが、サウンド・チェックは当日の本番前や前日に、本番と同じステージで行います。しかし、こういった工程で行うにしても、サウンド・チェックは演者と音響スタッフが協力しあって、本番で「客席に良い演奏を届ける」ために行う共同作業であることに変わりはありません。

照明を使用するライブであれば、同時に照明スタッフが色合いやタイミングなどを確認します。その場合は、演者、音響スタッフ、照明スタッフ三者の準備時間となります。広く考えればさらに、楽器や機材のトラブルがないようにサポートする「ステージ・スタッフ」、演者を案内したりする「誘導係」、時間を計測する「タイム・キーパー」、司会進行をする「司会者」…といった、イベントのステージに関わるすべての人たちの動きを確認する時間でもあります。

音響や照明をはじめ、スタッフのことを日本では「裏方」と呼びますが、表方である演者のためにスタッフがいるのではなく、単に役割分担として「表」と「裏」と呼んでいるだけで、上下関係はありません。実際に、どちらが欠けてもライブを行うことはできず、ライブとはたくさんの人たちが共同で作り上げるものなのだとすることを念頭に置いておきましょう。

もちろん、それは教室などで行う発表会や文化祭のステー

ジであっても、大会などのコンテスト形式のステージであっても同様です。演者が本番で行うことを各スタッフが把握し共有することで、はじめて一緒に良いライブ（イベント）を作ることができるのです。

そのためには、コミュニケーションが最も大切です。ライブの現場は重い機材も多く、少しの行き違いで怪我や機材の故障といったトラブルにつながってしまいます。お互いに大きな声でハキハキと発言しましょう。「よろしくお願いします！」の一言も、円滑にサウンド・チェックを進める大きなポイントです。

ライブは演者とスタッフの共同作業

基本的なサウンド・チェックの流れは、楽器のセッティング→各楽器のチェック→本番で演奏する楽曲、あるいはその一部分を演奏→モニターの調整…という順番に行っていきます。

注意しなければならないのは、サウンド・チェックは「本番前の練習時間ではない」ということです。自分たちの演奏がうまくできているかどうかよりも、各楽器の音量や音色を音響スタッフと確認し合い、自分が演奏しやすいモニターに調整してもらうなど、本番が良い環境で迎えられるようにするための時間です。

スタッフと一緒に、本番を成功させる最終調整をすることを第一に考えましょう。

良いサウンド・チェックのための作法

セッティング・シートは最重要

ライブは演者とスタッフと共同で行うものです。そのため、出演者の情報が前もってきちんとスタッフに伝わっている必要があります。基本的に、出演するバンドは必ず事前に「セッティング・シート」の記入をします。バンドの情報、使用する機材の情報、楽曲の情報などを前もって伝えるためです。

サウンド・チェックは、セッティング・シートを元に進め

ていきます。提出したもののから絶対に変更してはいけないということはありませんが、なるべく変更がないように、バンド単位、学校単位でしっかりと提出期限までにきちんと決めるべきことは決めておきましょう。もし、変更がある場合は速やかに報告することが礼儀です。「曖昧な部分があるけど当日考えればいい」といった不確定要素があると、スタッフ側は困惑し、大きな迷惑をかけてしまう可能性があります。もちろん、当日に急な変更を余儀なくされる場合もあると思いますが、事前に共有するべき情報が変更す

ること前提なのであれば、スタッフは何の事前準備もできなくなってしまうです。

スタッフは「身内」「味方」です。スタッフへのバンドの自己紹介の場がセティング・シートであり、サウンド・チェックなのです。

リハーサルは短い？ 長い？

サウンド・チェックは時間との勝負です。スムーズな進行のためには1分1秒が大切です。演者側からみれば、自分たちに与えられた時間は10～15分ぐらいと、とても短いわりに、待ち時間は長いので、緊張感なくダラダラと行動してしまうのも、気持ち的には理解できなくはありません。しかし、スタッフはその15分のサウンド・チェックを出演バンドすべてで行っているのです。10バンドであれば2時間半、30バンドであれば7時間半(!)です。それに、当然本番も全バンド分働きずめです。

しかも、楽器や音響機材などを搬入してセティングする

ために、スタッフは演者よりも数時間前に会場に入って働いています。そう考えれば、タイム・テーブルを守り、順番がくるまでに準備をきちんとしておき、ステージ上ではテキパキと動き、ハキハキと大きな声で挨拶や返事をする…といった、スムーズな進行を行うことが大事だと思うはずですよ。

スムーズな進行を考えた機材準備

機材は、本番で必要なものだけをステージに持っていきましょう。セティングの時間短縮やトラブルの軽減になります。また、セティングが素早く行えるように、エフェクターをあらかじめつないでおく、ドラムの機材を組み立てておく、キーボードを運ぶ順番と手伝う人を決めておく…など、控室やステージ袖である程度の準備をしておくことも大切です。

なお、ステージ上では走ったりせず、必ずギターはスタンドに立てかけ、ケーブルを踏んだり足を引っ掛けないように注意しましょう。



▲リハーサルをスムーズに進めるためには全員の協力が必要です

セッティング・シートの書き方

※必要事項はもれなく丁寧に書こう

FAX : 045-913-1900

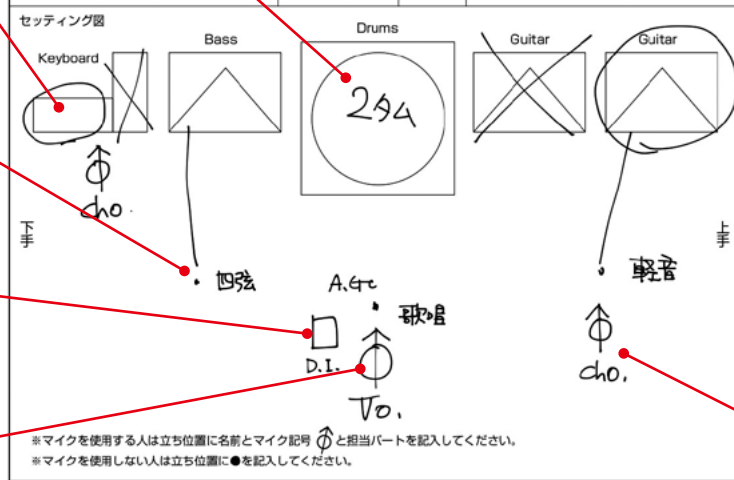
NPO 法人 全国学校軽音楽部協会 行

合同演奏会バンド・エントリー・シート①

(ふりがな) デジレコ高等学校	(ふりがな) DIGIRECO JR.
-----------------	---------------------

※人数が6名を超える場合はコピーしてください

メンバー名 (ふりがな)	担当楽器	学年	持ち込み機材があれば記入してください
① リーダー 軽音太郎 かいおんたろう	Ge. & cho.	2	マルチエフェクター
② 歌唱花子 かいおんはなこ	Vo. & A. Ge.	1	
③ 四弦次郎 かいおんしじろう	Ba.	2	
④ 太鼓叩 たいこたたく	Ds.	1	ペダル、スネア
⑤ 白黒鍵ニ しろくろくわんに	key. & cho.	2	キーボード1台、キーボードスタンド
⑥			
演奏曲 ☒ オリジナル ☐ コピー	作詞 / 作曲 ☐ コピー / ☐ オリジナル	演奏時間	曲調やPAに対する希望
① My Song	歌唱 / 軽音	4'30"	コーラス大きめにお願いします。 照明の明暗は楽に。 BPM = 165
演奏曲 ☐ オリジナル ☐ コピー	作詞 / 作曲 ☐ コピー / ☐ オリジナル	演奏時間	曲調やPAに対する希望
②			



持ち込み機材の例

- スネア・ドラム
- ドラム・ペダル
- チャイナ・シンバル (スタンド付き)
- キーボード
- キーボード・スタンド

特殊例

- ギター・アンプ
- ワイヤレス
- ボーカル・マイク
- コンガ2台
- バイオリン (DI 使用)

音響への要望は「ボーカルにリバーブを多めに」などの注文や、「ベースをすごく歪ませます」などの報告を書く

照明の要望は「明るく」「暗め」「派手に」など抽象的でOK。テンポや曲調もあるとさらにベスト

コーラス・マイクの有無は必須！忘れないように

演奏時間はけっこう大事。ちゃんと調べよう

どのアンプを使うのか、ドラムのタムの数はいくつかを明確に書こう

キーボードは何台使うのか、会場のものを借りるのか持ち込むのか、スタンドはどうするのかを明確にしておこう

立ち位置はとても重要！よく考えて変更がないようにしよう

D.I. を使用したい場合は必ず記入する

マイクの位置と向きは ϕ で示す

「外音」と「中音」

普段、学校で練習している場所と、ライブのステージでは大きく環境が違います。それは、ポピュラー・ミュージックが「電気」を使って行われるものだからとも言えますが、その違いを有効に活用するためには、音響スタッフの役割や機材を知ることが第一歩となります。

ライブの場合、ステージ上の演奏の音がそのまま客席に届いているわけではありません。各楽器やモニター・スピーカーの音を通して、ステージ上で鳴っている音のことを「中音（なかおと）」と呼び、ミキサー卓を通してPAスピーカーから客席に向けて出ている音のことを「外音（そと）」と呼びます。

サウンド・チェックは、音響スタッフが外音を作るために行われる作業です。バンドがバランスの良い中音を作れていれば、外音を作ることも容易になります。逆に、演者は外音を聴くことができません。基本的にはエンジニアにお任せすることになりますが、当

然「自分たちはこういうサウンドを出したいのだ」という気持ちがあれば、音作りは難しくなります。

良い外音を作るには、良い中音を作ることが必要です。良い中音を作るには、各パートが良いバランスの音作りをすることが必要です。そして、それには個々の音作りが大切です。



▲客席には「外音」しか聴こえません

音響スタッフは客席とステージに

音響スタッフは、ミキサー卓を操作するメイン・エンジニアと、ステージ上でサポートするステージ・スタッフがいます。誰がどんな役割をしているのかを知っておくと、リハーサルがスムーズに進み、わからないことがあっても教えてくれるので安心です。



▲客席側でミキサー卓を操作するメイン・エンジニア



▲ステージ・スタッフがリハーサルを進めます

すべての楽器をミキサーに集める

広い会場では、すべての楽器の音を1度ミキサーに集めます。楽器によってマイクを立てて集音する方法と、DI（ダイレクト・ボックス）へシールド・ケーブルをつなげて、「ライン」でミキサー卓へ送る方法があります。



▲ボーカルも声をマイクで集音しているということです



▲ギター・アンプにもマイクを立てます



▲ベースはDIを使ってラインで音を送ります



▲ドラムにはマイクをたくさん使います



▲キーボードはDIを2つ使ってステレオで出力します

全員に個別のモニターがある

ステージが広いと、自分の音やお互いの音が聴き取りにくくなるため、メンバー全員に個別のモニター・スピーカーが用意されます。聴きたい音を返してもらって、演奏しやすい環境を作ることができます。良い合奏ができるかは、モニターのバランス作りによります。



▲床に置くタイプのモニター・スピーカー



▲ドラマーにも個別のモニターがあります

各パートの サウンド・チェックの流れ

各楽器のセッティングやアンプの音作り、ドラムのチューニングといった演奏の準備が整ったら、音響スタッフの主導で音響エンジニアが各楽器の音色や音量を確認します。一般的にはサウンドの土台となるドラムからスタートしますが、時間がない時やエンジニアによって進め方は様々です。どちらにせよ、演者全員が行うことなので、サウンド・チェックではどんなことを行うのかを知っておきましょう。



▲ステージ上に音響スタッフがいる場合もあります

サウンド・チェックは、まず基準となる音を作っていくために音響エンジニアが各楽器の音を1つ1つ確認します。楽器の音がミキサーを通してPAスピーカーからちゃんと出るか、基本的な音量や音色はどんな感じなのか…などを確認して、帯域や音の定位などを含めたトータル・バランスを調整します。この作業は、最初にチェックをするバンドでしっかりと行い、2つ目以降のバンドは微調整をしていくだけなので、比較的短い時間で進めていきます。

サウンド・チェックは音響スタッフの主導で行われるので、指示に従ってテキパキと進めていけば大丈夫です。音響スタッフが最も確認したいのは、それぞれの「音量」です。サウンド・チェックでは本番と同じ音量で歌ったり、演奏することが基本です。もちろん、音色も含めその場での微調整は可能ですが、短い時間で確認作業と伝達作業を行う必要がありますので、やるべきことを理解しておくくとスムーズです。

ドラムの サウンド・チェック



▲ライブ本番と同じ音量で叩こう

ドラムは楽器の数が多いので、マイクの数も多くなります。その１つ１つについてすべて確認するので、ドラムはサウンド・チェックに最も時間がかかるパートだと言えます。

エンジニアから「バス・ドラムをください」「スネアをください」…と指示があるので、それに従って叩いていきましょう。生楽器であるドラムは楽器同士が共鳴してしまい、音を調整する作業に時間がかかる場合があります。ドラマーの都合ではなく、エンジニアから OK が出るまで叩き続けてください。注意すべき点は、「本番と同じ音量で叩く」ということです。本番と音量が大きく違うと、バンドのトータル・バランスも崩れてしまいます。

エンジニアから「3点でください」と言われたら、スネアとバス・ドラムとハイハットでリズム・パターンを叩いてくださいという意味です。何か簡単なパターンでいいので、本番と同じ強さで叩きましょう。サウンド・チェックの最後に、「全体で演奏してください」という指示がきます。その時は、すべての楽器を満遍なく叩いて演奏します。実際にライブで演奏する楽曲のパターンを叩くと、本番の感じも伝わって良いかもしれません。

他に、パーカッションをその場で演奏したりする場合は、同様にチェックしておきます。

ベースの サウンド・チェック



▲演奏で使う奏法や音色をすべてチェックします

大きな会場では、ベースは DI を使って音をミキサーに送ります。アンプにマイクを立てて、DI からのラインの音とミックスさせることもあります。ベース・アンプの音は最終的に客席に届けられるサウンドとは違います。ベース・アンプは、自分の音をモニターするためにあると思っていきましょう。また、DI にシールド・ケーブルを抜き挿しする時は、音響スタッフに必ず一声かけてからにしてください。

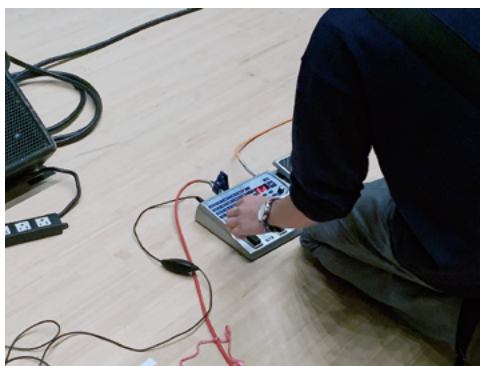
エフェクターを使って音色を変えたり、指弾き、ピック弾き、スラップなど、弾き方を変える場合は、すべて音響エンジニアに確認してもらいます。特に重要なのは音量差なので、普段の練習時から気にかけて整えておきましょう。

弾くフレーズは、実際に演奏するもので構いませんが、できれば 4 弦から 1 弦まで、ロー・フレットからハイ・フレットまで満遍なく弾いておくと、エンジニアが音圧差を確認することができます。

ギターの サウンド・チェック



▲会場のギター・アンプを事前に調べておこう



▲ステージ上で準備してきた設定を微調整しよう

エレキ・ギターは、複数の音色を使って演奏することが多い楽器です。1曲の中でもエフェクターを使って様々な音色を切り替えることもあるでしょう。サウンド・チェックでは、その日の演奏で使う音色をすべて弾いて、エンジニアに確認してもらいます。特に重要なのは音量差です。ギター・ソロやイントロのリフなど、バックিংよりも大きく聴かせたいセクションの音量差がちゃんとついているか、クリーン・サウンドから歪んだサウンドになった時の音量変化が不自然ではないか…などを、お互いにチェックします。

ギタリストが2人以上いる場合は、エンジニアから「上手（カミテ）ギターください」といったような指示があるので、その指示に従って順番にチェックしていきます。ステージに向かって右側のことを上手、左側を下手（シモテ）と呼びます。まず最初に、バックিংで使う音色を確認するので、本番と同じ音量で弾きましょう。その後、「他に音色ありますか？」と訊かれたら、演奏で使う音色をすべて弾きます。なければ「ありません」と答えます。

ギター・アンプは、同じメーカーやシリーズであっても、仕様が違ったり個体差があったりします。ライブが自校以外で行われる場合には、普段使用しているギター・アンプとは違うものを使うことがほとんどです。事前に機種を調べておきましょう。

最近はギター・アンプで音作りをするよりも、エフェクターでサウンド・メイクするという考え方が一般的になってきています。



キーボードの サウンド・チェック



▲ライブで使う音色をすべて確認します

キーボードは様々な音色を使います。演奏で複数の音色を使う場合は、ライブ当日の前にある程度しっかりと音量差や音作り、バンクの呼び出し方などを整理しておきましょう。

エンジニアの指示にそって、まずメインで使う音色を弾いて確認してもらいます。他にそのキーボードで使う音色があれば、指示を待ってすべて弾きます。複数台使用する場合は、この工程を使用するキーボードの台数分行います。特に重要なのは、それぞれの音量差です。バックিংもリード・メロディーも演奏するキーボード・パートは、各音色の音量にわざと変化をつけている場合も多いと思います。サウンド・チェックでは、本番が良いバランスで聴かせられるように、手元のボリュームやボリューム・ペダルなどを微調整しながら、本番と同じ音量で演奏します。もちろん、鍵盤を押すタッチの強弱も同様です。本番と同じ強さで弾くように心がけましょう。

キーボードは、DI を使って音を「ライン」でミキサーに送ります。基本的には音響スタッフが用意しているシールド・ケーブルを使いまわしますが、念のためシールド・ケーブルを持参しましょう。抜き差しを自分で行う場合は、音響スタッフに必ず一声かけてから行うようにしてください。故障の原因になります。

ボーカルの サウンド・チェック



▲楽器ボーカルの場合は楽器の音量にも注意しよう

ボーカルも楽器と同じように、マイクで集音してミキサーへ音を送ることに変わりはありません。低い声、高い声、裏声、張って歌う声、ささやくように歌う声…など、満遍なく出して音量のレベル差を確認してもらいましょう。

大事なことは、マイクと口の距離や角度、声を出した時の音量が本番と同じであることです。本番で歌う楽曲のサビなどを「本気で」歌うことが一番良いかもしれません。単独で歌ったり、声を出したりするのは少し恥ずかしいかもしれませんが、バンド演奏で最も重要なボーカルのチェックですから、責任感を持ってしっかりと行いましょう。

演出として、ミキサー卓の方で何か声に特殊なエフェクトをかけて欲しい場合は、あらかじめセッティング・シートに記入しておきます。自分でボーカル・エフェクターやマイ・マイクを持ち込む場合も同様です。本番でいきなりは厳禁です。

モニター・スピーカー 調整のポイント

サウンド・チェックには、各々のモニター・スピーカーのバランスを調整する作業も含まれます。自分の声や演奏、お互いの音がしっかりと聴こえていることが、ライブ成功のカギとなります。何のためにあるのか、どう活用すれば最適なのか…などをしっかりと把握していることが本番成功への近道となります。自分たちの実力が発揮できるようにモニター・スピーカーについて知っておきましょう。



▲モニター・スピーカー。通称「コロガン」

モニターを有効活用する

モニター・スピーカーとは、ステージに置いてある黒い箱のことで、演者が自分たちの歌や演奏を聴く（モニターする）ためのものです。演奏をモニターすることは、ステージで演奏する上でとても重要です。学校の備品としてモニター・スピーカーがあるのであれば、普段から積極的に使っていきましょう。

ライブでは、モニター・スピーカーは基本的にメンバー全員に用意されますが、場合によっては2人で1つのスピーカーを使うこともあります。わかりにくい時は、音響スタッフに自分のモニターはどれなのかを確認しましょう。

各パートのチェックが終わると、指示に従って本番で演奏する楽曲を演奏します。これは、音響エンジニアが全体のバランスを確認するためと、演者がモニターの加減を確認するためでもあります。ほとんどの場合、限られた短い時間で行わなければならないので、自分のプレイに終始し過ぎず、ス

ステージ上の演奏環境を整えることを重視しましょう。

音響スタッフとのコミュニケーション

モニターの注文は、ミキサーを操作している音響スタッフとのやりとりで行います。ステージ・スタッフがいる場合も、大きな声ではっきりと要望を伝えるようにしましょう。

大事なのは、どのパートをどうして欲しいのかを具体的に伝えることです。音量を大きく変化させることも微調整もでき、場合によっては音の帯域や硬度を指定して増減を要望することもできます。また、リバーブなどのエフェクトをかけることも基本的には可能です。的確な注文ができるようにな

るには少し経験が必要ですが、音響スタッフとコミュニケーションを取りながら、ベストな状態を作れることを目指しましょう。やりとりが終わったら「大丈夫です。よろしくお願いします！」の一言を忘れずに。

ポイントは、大前提として「音源や普段練習している環境とは同じようなバランスにはならない」ことと、「プラスするよりマイナスすることを考える」ことです。モニターは、自分の歌や演奏に支障がないように、音を補ってサポートしてくれるものです。返すものはなるべく少なく、必要最低限なものだけにするように心がけておくとういでしょう。

そのためには、自分が普段どの楽器をよく聴いてプレイしているのかを理解している必要があります。

OK? NG? モニター調整について、よくある疑問&質問

●アンプのツマミをいじっても大丈夫？

楽器をセッティングして音量や音色を決めた後にバンドで演奏してみると、ギターやベースのアンプとモニターとのバランスが悪い場合があります。そんな時は演奏中にアンプのツマミをいじって構いません。モニター・スピーカーの場所や向きにも注意しながら、サウンド・チェックの中で演奏しやすい環境を作っていきます。

●モニターにだけエフェクトをかけられるの？

回線数にもよりますが、モニターは基本的にメンバーそれぞれが単独で調整できます。従って、例えば、ボーカリストが自分のモニターの自分の声にだけリバーブなどのエフェクトをかけることも可能です。しかし、ドライな声の方が音程が取りやすく、ダイナミクスもつけやすいのであまりお勧めしません。

●モニター・スピーカーは自分で動かして良い？

モニター・スピーカーの位置や向きを変えるのは、音響スタッフの役割です。ギター・アンプやドラムに立っているマイクなどと同様、音響機材には基本的に触らないようにしましょう。親切心や遠慮もあるかもしれませんが、動かしたい時は自分で動かさず、音響スタッフに声をかけましょう。

●要望はどうやって伝えるの？

全員が一斉にモニターの注文を喋り出したら収拾がつかません。1人ずつ順番に手を上げて要望を伝えましょう。その際、例えば誰かが「ベースを上げてください」という要望を出したら、ベーシストは弾いてあげると判断しやすくなります。もちろん、要望をした方はちょうど良くなったら「OK」を出しましょう。

楽曲演奏時の注意点

モニター・バランスをとった後は、本番で演奏する楽曲を演奏して最終チェックを行います。音響、照明スタッフの確認もかねて、楽曲を始めるきっかけから、立ち位置やパフォーマンスなど、すべて本番と同じように行います。すなわち、「お客さんがいない本番」です。ここをしっかりと行っておくことで、演者、スタッフともに素晴らしいステージを作ることができます。



▲演奏のアレンジも音量もパフォーマンスも、すべて本番通りに行うつもりでサウンド・チェックに臨みましょう

ライブは、文化祭のイベントであっても公式大会やコンテストであっても、観客や審査員がいる以上、「ショー」であることに変わりはありません。人に「観せる（聴かせる）」ことを前提にしているものは、しっかりとした準備が必要です。それは、本番をより良いものにするためだけでなく、怪我や事故の防止のためでもあります。

各楽器のチェックと、それぞれのモニター調整が終わったら、本番で演奏する楽曲を演奏します。イベントの進行などによって様々ですが、1曲をフルサイズ演奏することもある場合、サビだけとか1コーラスだけなど、短めに演奏してモ

ニターを調整し、最後にフルサイズで演奏をするといったパターンもあります。当日になって慌てないように、複数曲演奏する場合はどの楽曲なのかも含め、あらかじめ演奏する場所を決めておきましょう。全体の音量が大きくて、コーラスがあったり、全員が演奏しているセクションが理想なので、やはりサビが妥当かもしれません。

本番と同じアレンジで演奏する

最後に1曲まるまる演奏する時間がある場合は、スタッフ

を交えた「予行演習」でもあります。演者は本番と同じように演奏やパフォーマンスをします。「ほんの一瞬のことだし」「ネタバレしちゃうと嫌だ」「本番でもないのに恥ずかしい」と、サウンド・チェックでは行わずに本番になって突然大声で叫んだり、大きな音を出されたらエンジニアはびっくりしてしまいます。へたをすればスピーカーなどの機材を壊してしまうかもしれません。機材の故障は、修理代の問題だけではなく、その後に出演するバンドが良い環境で演奏できなくなる可能性もあります。

また、ライブに慣れてくればくるほどサウンド・チェックの演奏を軽視して、流して演奏したり、あえて他のことをしたり…というケースもよくあります。余裕を持てているという意味では良いことですが、サウンド・チェックの本当の意味を忘れてはいけません。何度も言いますが、サウンド・チェックは演者のためだけに行うものではなく、音響スタッフとの本番へ向けた共同で行う確認作業です。

とはいえ、アドリブでギター・ソロを弾いたり、ボーカリストがその場の気持ちの高揚によってフェイクをしたり…と、高度なことができるバンドは、もちろん行って構いません。ただし、その場合も音量差には十分気をつけましょう。

本番と同じ音量で演奏する

各楽器のチェックで決めた音量や音色が、バンド全体で演奏した時に「良くない」と感じることがあります。音の定位や音色などによる楽器同士のマスキング現象が起きたりするためです。そんな時は、バンドで演奏している最中であっても、アンプやエフェクターをいじって構いません。もちろん、モニター・スピーカーの調整も可能なので、音響スタッフに要望を出しましょう。全体での演奏時間は最終確認でもあり、「最終調整」の時間でもあります。演奏の手を休めても微調整しましょう。

本番は緊張して力が入ってしまった、ということは誰にでもあることです。頭が真っ白になって歌詞が飛んでしまった、カんでピッキングやスティッキングのコントロールが悪くなった、ということもよくあります。例えば、ドラマーが本番でサウンド・チェックの時より大きな音で叩いてしまっただけで、せっかくエンジニアが整えたバンド・サウンド全体のバランスが崩れてしまいます。しかし、本番と同じように、あるいは普段通りに演奏するなんてなかなかできることはありません。本番を控えめに行うというより、リハーサルを本番のつもりで本気で行っておくように心がけましょう。



▲本番で前に出るなら、本番通りに行って確認します



▲最終的な微調整があれば音響スタッフに報告します

よく、本番が終わった後に「モニターの聴こえ方が変わった」「～が聴こえなかった」という意見が出る場合があります。1 つには、エンジニアがバンドごとに手動でモニターのレベルを細かく正確に再現することは神業に近いことなので、ある程度は許容範囲と思うおくことも必要です。しかし、近年ではデジタル・ミキサー卓を使用することも多くなってきているので、メモリーされたレベルをボタン 1 つで完全に再現することができます。その場合、本番でのモニター・バランスの悪さは、自分たちの演奏がサウンド・チェック時と変わっていたことが原因です。次回に向けての反省点の 1 つとしましょう。

どちらにせよ、本番中に演奏しづらければ、音響スタッフにモニターの要望をして大丈夫です。我慢することはありません。

本番と同じステージングをする

「本番と同じ」という意味は、演奏だけではありません。ステージング、パフォーマンスなど、考えているフォーメーションがあれば同じように行っておきましょう。

理由はいくつかありますが、1 つはモニターの聴こえ方がステージの立ち位置によって変わるので、それを確認するた

めです。ギター・ソロを弾きながら、あるいは歌いながらモニター・スピーカーの前に出てしまうパフォーマンスはなるべく避けた方が無難ですが、サウンド・チェックの時に移動してみて、ちゃんとソロが弾けたり歌が歌える位置を確認しておきましょう。本番でいきなりやってしまうと、バンドの音がモニターできなくて慌ててしまうかもしれません。また、どこまで出て良いかなど、ステージの使い方も事前に音響スタッフに相談しておきましょう。

本番と同じ動きをするもう 1 つの理由は「照明」です。ライブ用の照明が会場に設置されている場合に限りませんが、照明スタッフは楽曲や歌詞の世界観に合わせて照明プランを立て、ある程度の準備をしますが、演者の立ち位置や動きに合わせて照明を当てる場所を決めていきます。サウンド・チェックではじっと動かずに演奏していたのに、本番になったらステージを駆け回るようなパフォーマンスをしてしまうと、演奏の表現したいことと照明が合わなくなってしまったり、ピンスポットを当てる段取りが狂って光が当たらなくなってしまうこともあります。照明スタッフは、視覚的に自分たちのステージをより効果的にしてくれる味方です。音響スタッフ同様、良いステージと一緒に作りあげる気持ちで臨みましょう。

主な大会では、演奏の規定時間が設けられています。どう



▲照明がある場合は、照明スタッフの確認や予行演習も兼ねています

いう流れで演奏が始まって、どのようなステージングやパフォーマンスをするのか、演奏終了の合図は…という本番と同じ流れの練習を行ってきていれば問題はないはずですが、「ライブ練習」や「大会基準に沿った確認」をしていないと、当日、練習以上の素晴らしい演奏やパフォーマンスはできません。しっかりと目標を置いた練習をしてきているからこそ、サウンド・チェックで確認しておかなければいけないことが明確になり、本番で真の実力が発揮されるのです。

本番と同じように片付ける

サウンド・チェックの演奏が終わると、スタッフから「何かありますか？」と、本当の最終確認があります。実際に演奏してみて、例えばギター・アンプの音量などを変えたい場合やモニターの調整をさらにしたい場合は、音響スタッフに報告して直しましょう。他に疑問点や質問、要望などがあれば、同じようにスタッフに伝えてください。

演者、スタッフ共に問題なければ、これでサウンド・チェックは終わりです。「本番よろしくお願いします！」と元気にスタッフへ挨拶をして片付けを始めましょう。挨拶を交わすことで、お互いに本番に向けたモチベーションをアップさせる

ことができます。小さなことですが、とても大切なことです。

ギタリストやベーシストは、アンプの設定を写真に撮ったりメモしておきましょう。本番の時に設定が変わらないように注意してください。また、シールド・ケーブルはアンプのボリュームを必ずゼロにしてから抜いてください。こういったライブでは、すべてのツマミをゼロにする必要はありません。ベーシストやアコースティック・ギターを使用した場合、DI からシールド・ケーブルを抜く時は、必ず音響スタッフの了解を得てからにしてください。キーボーディストやドラマーは、持参した機材を片付けたら、他のものはどうしたら良いか確認しておきましょう。楽器を演奏しないボーカリストであれば、事前に誰の片付けをどう手伝えれば良いのかを決めておきましょう。テキパキとしたスムーズな片付けも、団体行動のうちです。セッティングと同じように、片付ける手順も本番同様に行いましょう。

バンド転換時のステージ上は人や楽器も多く、床はケーブル類がたくさん這っていてとても危険です。怪我のないように慎重に行動しましょう。また、アンプやドラム・セットなどに設置してある音響用のマイク・スタンドに当たってしまい、マイクの位置がズレてしまったら、自分でこっそり直したりせず、必ず音響スタッフに声をかけてください。