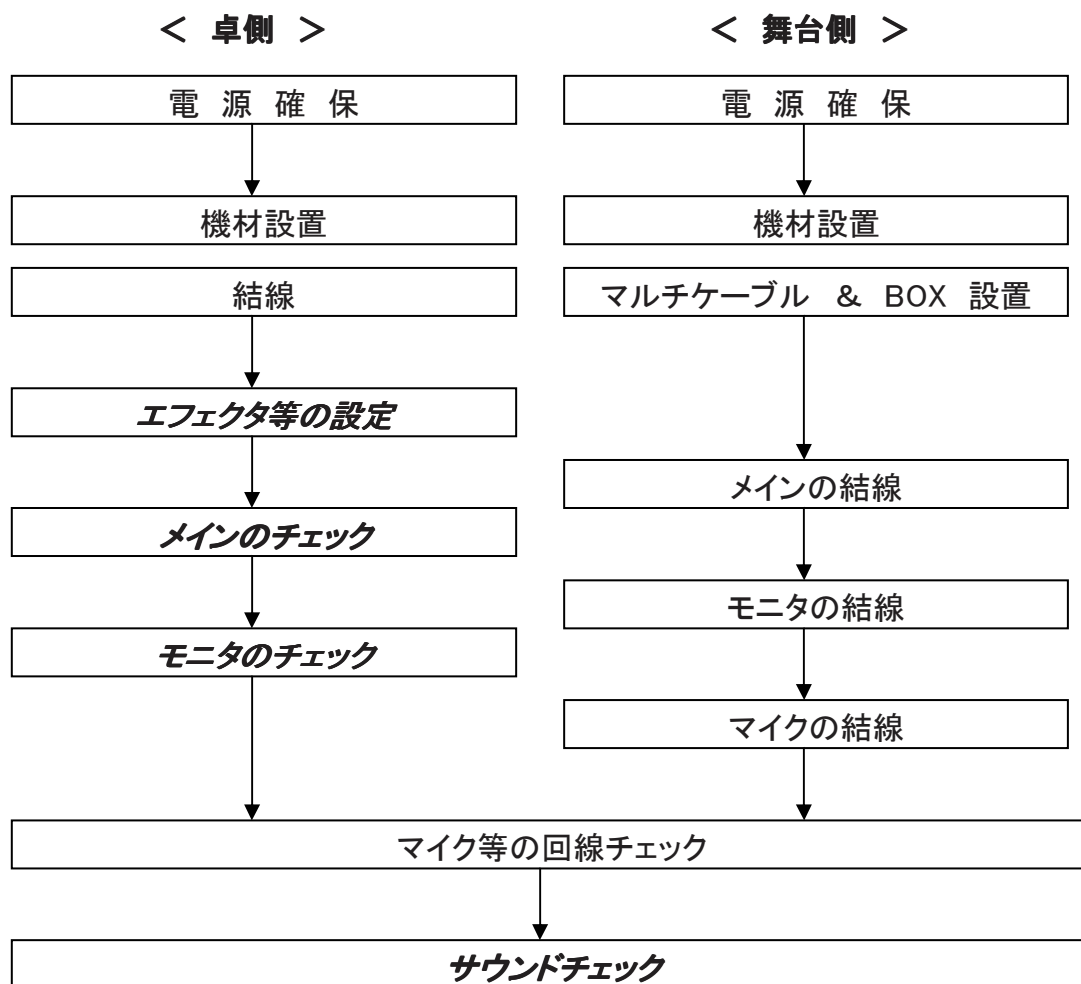


# 仕込みまでの流れ



※ 上記が基本的な流れですが、役割分担してほぼ同時進行で行われることが多く、その現場の状況によってやるべきこと・できることが変化するので臨機応変に対応してください。

※ 太字・斜体の項目は、チーフがやる仕事です。

# 各チェックについて

## ＜ エフェクタ等の設定 ＞

エフェクタなどは結線すれば仕込みが終わるわけではなく、実際に使うときにすぐ対応できるようにあらかじめ設定しておく必要があります。例えば、マルチエフェクターのリバーブなどのエフェクタ内での細かい設定や、それをどのくらい素の音と混ぜるかなどを設定しておきます。

ただし、あくまでエフェクタ“等”です。全ての機材における設定もお忘れなく。

## ＜ メインのチェック ＞

メインスピーカーはお客さん向けのスピーカーです。チェックは、当たり前ですが卓・舞台ともにメインのスピーカーから音が出せる状態になったら行います。このスピーカーから音が出なかったら話にならないので、確実かつ素早くしたいですね。

このチェックでは1度に「ちゃんと音は出ているか」「音の大きさ」「スピーカーの振り具合」の3つをチェックしてしまいます。

### ♪ 「ちゃんと音は出ているか」

これは、メインスピーカーから音を出せばわかります。舞台の人はウーハーやツイーターからちゃんと音が出ているか確認してください。しかし、最初からスピーカーの近くにいると大きい音がいきなり出たら危険なので音が出たことを確認してから耳を近づけてください。

また、左右に音を振ってみて結線ミスがないことも確かめましょう。

### ♪ 「音の大きさ」

メインスピーカーから出る音量をその現場にあったものにします。例えば、ホールでやっているときに後ろの人が全然聞こえないような音量だったり、逆に小さい会場なのに近くの人が耳を塞ぐくらい多きい音だったりすると、適した音量とは言えません。その場に合った音量に調節しましょう。

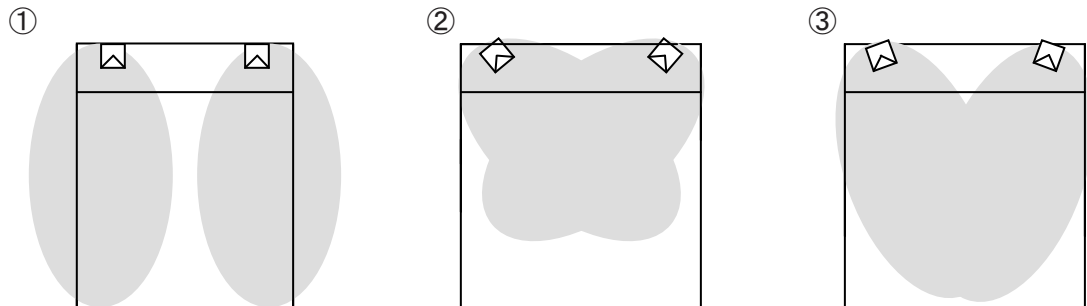
また、スピーカー・アンプにはそれぞれ最大出力というものが決まっています。アンプがまだ出力できるからといって無闇にアテネーターを上げすぎてしまうと、スピーカーの最大容量をオーバーしてしまいます。機材が壊れてしまうため、それぞれの相性を照らし合わせた上で、どこまでならあげてよいかを設定し、それ以上は絶対に音量を上げないでください。

### ♪ 「スピーカーの振り具合」

最初に言ったとおり、メインスピーカーの音はお客さん向けのものです。なので、全てのお客さんに満遍なく音が届くようにスピーカーの向きを設定する必要があります。

当たり前ですが、スピーカーから遠ざかっていくと聞こえる音は小さくなります。その事を踏まえながら、スピーカーの振りを設定し最適の音が出る空間にしましょう。

そこで、よく用いられるスピーカーの振り方を説明します。



室内でやっているライブなんかを思い出してください。軽音さんやサウジェさんと教室でライブをするときなどです。

まず、①の場合を見てください。普通スピーカーを置いたら初期位置はこれになりますよね。これは左右はちゃんと音が通っていますが、真ん中が空っぽです。せっかく真ん中に席を取ったお客さんはこれではがっかりです。

そこで、内向きに振ってみました。これが②の場合です。これでは、内に振りすぎてしまっています。真ん中は申し分ないですが、後ろの席の人まえ音が行き届きません。

③の場合はどうでしょう。真ん中でちょうど音が混ざるようにしました。中央も、後ろのほうも以前の2パターンに比べると程よく均一に音が広がっています。ということで、今回は③の振り方が適切でしょう。

しかし、いつも③の振り方にしておけばいいかというと一概には言えず、意図としてこれとは違う振り方をする場合もあります。聴いているお客さん以外に、遠くを歩いている人を呼び寄せるために外側に振ってみたりする場合はそれにあたります。そのため、それぞれの現場・状況ごとに振り方を考慮する必要があります。

## ＜ モニタのチェック ＞

モニタスピーカーは演者さんが自分や一緒に演奏している仲間の音を聞くためのものです。

このスピーカーは、演者1人1人に当てられる場合は個々にあてますが、そうでない場合もあります。演者さんがステージ上で移動しまくる(ダンスなど)、スピーカーの数が少ないなどという時です。この場合は、ステージ全体・演者さんが動く範囲内にあるスピーカーだけでまかなうことになります。

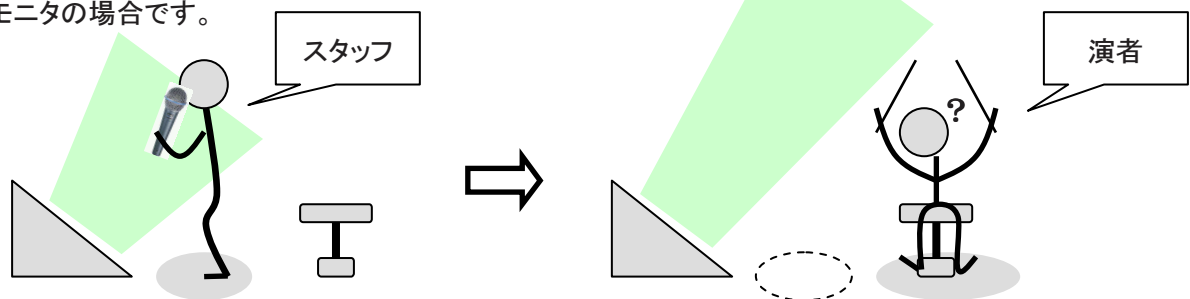
モニタのチェックでは、メインスピーカーと同じ、「ちゃんと音がでているか」「音の大きさ」「スピーカーの振り具合」の3つをチェックします。最初の2つはメインスピーカーとほぼ変わりはありません。ですが、「スピーカーの振り具合」は勝手が違います。

### ♪ 「スピーカーの振り具合」

メインスピーカーはお客さんのもの、モニタスピーカーは演者さんのものということで、スピーカーの振り方も違います。振り方というよりも、設置位置とチェックの仕方ですね。

設置位置は、よくTVでライブ映像が流れていますね？そのとき演者の下にある、よく踏まれてたりするものを見たことがあると思いますが、まさしくその位置です。(機材は大事に扱いましょう！)演者さんの前方の下に設置されることが多いです。これは状況によって異なり、スピーカーを耳の高さまでスタンドで立てて、舞台脇から演者さんに向けて音をだす、サイドと呼ばれるスピーカーの設置方法もあります。また、モニタの下に台を設け、より演者さんが聞きやすい位置にすることもあります。

チェックの仕方は、あまりメインと変わりはないですが、絶対に頭に入れておかなければならないことは、“演者さんがどこに立つのか”です。これは、それ以前にスピーカーの数や設置位置にも関係してくるのでちゃんと把握しておきましょう。例えば、ドラムで演奏中は絶対に動けない人のモニタの場合です。



もし、左の図でチェックしていたとします。しかし、実際演者さんが座るのはイスの上ですよ？もし、このまま本番を迎えてしまったら、演者さんはモニタの音が全く聞こえない位置で演奏しなきゃなりません。もし、舞台スタッフが気づいて急いで向きや位置を調整しても、ちゃんと聞こえてないことが多いです。ちゃんと、“演者さんの位置”を踏まえてチェックを行いましょう。

## < マイク等の回線チェック >

このチェックは、マイクからミキサーまでがちゃんと結線されているか、また機材に故障はくちゃんと使えるかをチェックするものです。

### ♪ 「 マイクのチェック 」

マイクのチェックの場合は、その機能のとおりマイクに向かって話したりして、ミキサーに信号が送られているかを確認します。

### ♪ 「 D.I.のチェック 」

D.I.のチェックの場合、楽器がその場になくことがほとんどなので、マイクのようにはいきません。そこで、シールドというケーブルをD.I.のInputへ挿し、もう片方の先を手の平に当てて確認します。このとき、「ブー」という音がミキサーへ届いていればOKです。このときに注意したいのが、手の平に触れている以外の金属の部分に触ってはいけないということです。

## < サウンドチェック >

これは、メインスピーカー・モニタスピーカーともに行うチェックです。必ず最後にやらなければならないわけではありませんが、メインスピーカーならメインスピーカーのほかのチェックが終わってから行います。

このチェックは、イコライザーなどを用いてスピーカーから出る音をよりよい音にしたり、ハウリングをきったりするのが目的です。

夏合宿の仕込み練習ではこのサウンドチェックは行わず、それ以外の仕込みを全てやっています。