

audacity は一見したところ、世にあふれる DAW(Digital Audio Workstation) のひとつであるように見える。しかし、これらの DAW には、それぞれに明確な「作業対象」があり、その作業対象に機能や性能を合わせ込む事で、それぞれ独自の地位を築いている。

例えば、映像との同期作業(音と映像がずれないように編集作業を行うことは容易ではない)であったり、MIDI との同期であったり、通信・アーカイブスであったりする。

多くのソフトウェアは相応の価格で流通し、それぞれの優秀性がアナウンスされている。

ところがそれぞれを検証してみると、現実には一長一短あり、とくに音の品位に関しては、いささか疑問の余地があるものが多く、また操作者のイマジネーションに十分応えられるものが少ないのが現状だ。***注1**

DAW として特定の用途である「映像との同期」や「ポップスの制作」に特化したことで、それなりの評価は得ているものの、引き換えに多くの基本性能を犠牲にしている、ともいえる。またそれぞれ独特の操作作法や思考を身に付けなければならない。

audacity には今のところ、それらのしがらみがほとんど無く、極めて基本に忠実に、しかも最高の音品位をキープしている。したがって、他の DAW の作法をそのまま適用するのではなく、audacity には audacity に適した作法があるはずなのだが、そのことに言及したガイドブックが少ないことも現実だ。(他の DAW の作法になぞらえたものが多い)

この読者の中にはいわゆる「マルチトラック録音」に audacity を使いたいと考える方も多いと思うが、このビギナーズ・ガイドでは、それについての解説はほとんど含まない。なぜならマルチトラック録音は応用の一つにすぎないからだ。それ以前に知っておくべき作法や基本操作があると筆者は考え、これを著す。

代表的な、audacity の固有の作法に「ラベル」の活用と、「表示波形」の最適化がある。とくに他の DAW の経験がある読者は、この部分から読破するとよい。

また、より高度な解説や使い方を知りたい場合は、拙作「audacity プロフェッショナル・マニュアル」を参照いただきたい。

このテキストは audacity ver,1.3.11 以上を対象として書かれています。とくに ver,1.3.7 以前とそれ以降で、audacity は大幅に設計が変化しているため、ver,1.3.7 以前で、このマニュアルのとおり操作をすすめると、作業が破綻する場合があります。とくに ver,1.3.8 以降では、内部処理が完全浮動小数点化されたため、ミックスやイコライジング、エフェクターの処理で、極端にレベルオーバーしなくなっていますが、それ以前では歪んでしまいます。

それ以前の正しい処方は、このビギナーズ・ガイドでは扱いません。(プロフェッショナルマニュアルには、その両方の処方が解説されています)

注1) その原因はホストマシンであるコンピュータの能力が、現在の要求に対して十分ではないことが最大の原因と言える。audacity では能力の限界を超えると、異常な挙動を示したり、「落ちたり」するが、有名 DAW の多くは、その危険を何重にも回避するプログラムがある。一見合理的だが、回避によって、多くの場合、音品位に影響があらわれる…。この点についてもっと知りたい場合は、拙作「audacity プロフェッショナル・マニュアル」を参照ください。

イマジネーションに応えるとは

もしここに 10 人の音楽作家がいるとして、おそらくイマジネーションとは何か、という問いに対して一致した見解を得ることは極めて困難で、10 種のそれが主張されるだろう。ある者はメロディーを、別の者はビートをなどと様々な、一見すると別の着目点で思考する（ことをイマジネーションと・・・）のだが、多くの DAW では、それら要求の最小公倍数的に、機能と性能を調整してある。逆の言い方をすれば、その想定の中でのみ、使用者は順列組み合わせを変えていくしかない。その組み合わせを変えただけでイマジネーションと言うことに、筆者は多少の抵抗がある。

本来、イマジネーションに根ざした「新しい音楽」と言うには、それ以外の要素である作り方そのものから考えたいところなのだが、そのためにはソフトウェアが最大公約数的に設計されている必要があるが、audacity はその要件をかなりの部分で満たしていると思う。本来、作法は表現者自身で考え出すものなのではなかろうか。

ソフトウェアの設計そのものの、音楽の解釈の違いが、これらの DAW の違いとも言える。その意味では audacity は、特定音楽分野のみならず、測定や論理検証まで含んだ、極めて中立的な解釈と考えられる。