

ドラム・ソロがあるけど、まるでジョン・ボーナムみたいだった。

PG: あはは(笑)。僕がデモで録ったプレイがジョン・ボーナムっぽかったんだ。だってドラマーとしての僕は、あのリックしか叩けないんだから!

“Fuzz Universe”というペダルを作ろうと思ってる

YG: では収録曲を紹介してくれる? まず、楽法的に注目を集めること必至の「Fuzz Universe」。

PG: この曲は、数多くのパーツを辻褄が合うようにまとめるのが課題だった。そのためにソングライターとして僕が使った試みは、ドラムやベースに休符を沢山入れる事なんだ。ギター・パートがかなり強力で大々的なサウンドだから、次のパートが始まるまでに呼吸出来るようにね。それでダイナミクスを作り出したかった。総ての楽器が凄く速さで7分間進み続けたら、そんなの耐えられないだろ? ギター・テクニク的にはピッキングでかなり苦労したな。ひたすら16分音符を弾き続けて、そこにストリング・スキッピングが入る…なんてものがヴァース毎にずっと続くんだった。筋肉が鍛えられたよ。あと、今回の1つのテーマは5拍子なんだけど、この曲の冒頭もそれになっている。だから、レーザーX的な雰囲気も大いにあるね。「Gone Too Far」(’87年「SECOND HEAT」収録)で演ったような3連符のものに近いかも。それから、この曲はMXR「Phase 90」の音も特徴的だろ?

YG: “Fuzz Universe”という名の新しいエフェクターではないんだね!

PG: 実は今、それを作ろうかと思ってる所です。今回は2台のコンパクト・ペダルが特筆なんだ。長年アイバニーズで働いていたロブ・ニンダという友人が、最近エフェクターの会社を始めたんだ。名前が

“Magic Box”。彼が「試奏しに来て」と声を掛けてくれたから行ってみたけど、1つは“Venom Boost”。もう1つはプロトタイプらしいんだ。“Body Blow”が“Body Blast”か…そっちの名前は忘れてしまったけど、とにかくこの2機種を凄く使った。だから2つを合体させて、それを“Fuzz Universe”と名付けられれば良いなと思ってるんだ。まだ先の話だけどね。

YG: 「Olympic」はコード進行が美しい曲だね。アルペジオも巧みだし…

PG: 2~3年前にピリーとザ・フーのトリビュート・バンドをやったんだけど、ビート・タウンゼンドの奏法で僕がとても感心したのが、高い音域のヴォイスシングだった。これは単に聴こえが良いだけじゃなくて、ベースの音域から大きな距離を置く事が出来る。低音で分厚い音を弾く代わりに、例えば[D]コードだったら、それを色んな転回系でプレイするんだ。上の3本の弦だけを使ってね。4弦は開放で鳴らす事があるかもしれないけど、でもとにかく、高音弦をたくさん使うんだよ。僕の頭にとってこれは難しい話だった。転回系をよく知らなかったからさ。「Olympic」ではその高いヴォイスシングを使ってみた。コードはリフト曲から拝借したものだけど、ヴォイスシング的には大部分コードなんだよ。[A]の時はC#がベース音、[E]の時はBがベース音、[F#]ではA#音、[B]ではA音…と、最後までベース音がコードのルートに来る事はないんだ。別に、理論派の人にとってはエキサイティングでも何でもない事かもしれないけど、僕には経験がなかったんだ。こういう手法を憶えるだけでもクールなんだよね。ありがとうシルヴィウス・ヴァイス、ありがとうビート・タウンゼンド!

YG: 曲タイトルの意図は?

PG: オリンピックを観ていて、「速く弾くのは良い事だ」と思っただけ。どんなスポーツであれ、アスリート達は最も困難で究極的な事を行っている。それに対

する世界の反応は素晴らしいし、誰もが賞賛しているだろ? ところが、ギターの文化にはアスレチックのプレイに対して重きを置ける傾向がある。「そんなのとは音楽ではない。スポーツ競技みたいだ」なんてね。ある程度、それは本当の事だ。でもスポーツ同様、自分のプレイにエキサイティングなものを盛り込めるのはクールな事だよ。だから、オリンピックを観ながら、僕は心の中で「速く弾いても良いんだ」と自らのスタイルを認めた訳さ。ずっと速く弾いてばかりいなくてもO.K.って事(笑)。

YG: 「The Count Juan Chutriño」は何で読むの?

PG: “カウント、ワン・チュー・トゥリー・フォー”。世界で一番有名な伯爵(カウント)は1、2、3、4なんだよ…という下手なダジャレ(笑)。

YG: ‘60~’70年代的な雰囲気があるよね。

PG: [sus4]コードが多いからかな。このアルバムで沢山使ったコードが[sus4]なんだ。「A Hard Day's Night」(ザ・ビートルズ/’64年「A HARD DAY'S NIGHT」収録)で聴けるよね。あれが僕に植え付けられた最初の[sus4]の記憶だけど、それを色んな曲で使おうと思った訳。「Fuzz Universe」のイントロもそうだよ。[sus4]をアルペジオにしてみた。あと「The Count Juan Chutriño」ではワウ・ペダルを沢山使った。実はワウってずっと苦手さ。でも、この曲のリズム・パートでは拍に合わせてワウを踏んでみた。座った状態なら踏めるようになったけど、今後の課題は立った状態でやってみる事だな。ペダルを踏みながら倒れないようにしなきゃ(笑)。ちなみに、この曲にも5拍子が入ってるよ。

YG: 次は先程話に出た「Bach Partita In Dm」。

僕のギター・サウンドに彩りを与えてくれる秘密兵器 “Detox EQ”を君達も試してみてくださいよな!!

ここ数年、ポールが自身のペダル・ボードに組み込んでいるシグネチャー・モデルが、H.B.E.製の“Detox EQ”だ。これは3バンド・パラメトリック・イコライザーで、トレブル、ミッド、ベースを約±5dBずつコントロール出来る。

ポールは元来、クリーン・サウンドを出すために「ギターのヴォリュームを下げていた」もので、その手法では音の輪郭がボヤけてしまったりするというマイナス面を避ける事が出来ず、それを解決するためにこのペダルを使い始めたと言う。最新作「FUZZ UNIVERSE」のレコーディングにおいても、随所でこのペダルを踏んでいるそうだ。

「これを使うとクリーン・サウンドがとても綺麗になるんだ。ニュー・アルバムで言うところの“Olympic”の冒頭、ここではコード・アルペジオをピッキングしてるけど、こういうところで使ってる。どんなトーンの時でも、たまにEQをちょっといじりたい時に便利なんだよね。ディストーションとクリーンを使い分けられるアンプもあるけど、そこでサウンドを切り替えるよりも、このペダルを踏んだ方が使いやすいね。異なるサウンドが欲しい時には好きなように対応出来るよ」

今回このペダルを実際に試してみたが、コードを弾いた時の音の分離の良さや、単音を弾いた時のアタック感がより明確になる等、その良質な効果は目に見えて明らかだった。

「今回のようにスタジオでも勿論活用しているけど、“Detox EQ”がより実力を発揮するのがライブの場なんだよ。突然クリーン・サウンドにしなきゃならない時等、一発踏めばOKなんだ。だからライブでのペダル・ボードには必ず組み込んでいるよ。これのおかげでエフェクターやアンプ

Detox EQ by H.B.E.



▲シグネチャー・モデルである事を示すポールのサイン入り。

【Specifications】

●コントロール: TREBLE, BASS, MID, LEVEL, ON/OFFスイッチ ●価格: ¥24,150

周りのセッティングもシンプルになるしね」

この“Detox EQ”。現在は日本でも販売されているので、是非試してもらいたい。親切なポール本人の解説による、オスメのセッティング方法等を記した簡単なマニュアルも封入されているので、初心者でも安心して使いこなせるだろう。



▲非常に効きの良いEQコントロールで、世界中のギタリストから愛用されている。中核的要素がそろった高品質なペダルのサウンド。