



# もう1回まっすぐな気持ちに戻って、やるだけです

taama: リハでも「気持ちあげてもらっていいですか?」と言われて、気持ちだったら、何も変わらんだらうって思ったり(笑)。  
Daisuke: 話を戻すと、乗りやすい曲を試したのが「GET MORE!!」でした。

—ROACHなりに聴き手に寄り添う曲を作ったと、そして、今回のリード曲「CALL ME LAZY」は5年前からあったものだから、当時の曲作りはどんな感じでした?

勝也: 今とそれほど変わらないです。原曲を誰かが持って来て、メロを乗せるなり、アレンジを加えたりして、でもあの頃は曲ができたら、すぐライブで試していました。今はレコーディングでしっかり固めて、それからライブでやりますからね。当時は曲作って、ライブで試すの繰り返してました。  
taama: ライブでも途中で演奏を止めたからね(笑)。ああ、もう感じ良かったらいいやつ。  
Daisuke: それを笑いに変えられるヴォーカルだし……でも今考えると、ヒドイですね(笑)。

—「CALL ME LAZY」はライブでやったことがあるんですか?

taama: ちょっとやってた時期はありました。客の反応は覚えてないなあ。  
Daisuke: 曲はほんと知っている人は知ってるかもしれない。

—この曲はものすごくかっこいいですね。なぜこんないい曲を振らせてたんですか?

くぼっち: ダイちゃん(Daisuke)はずっと押してたんですよ。  
Daisuke: すっと出したいと言ってたけど、誰も聞いてくれなくて。

—ほかのメンバーは納得してなかった?

taama: カップリング感覚だったので、「出そう?」と言われても、そうたねと言いなから、忘れるぐらいの曲でした。

勝也: この曲がめちゃくちゃいいとか、そういう感覚もなかったというか、気付いてなかったんですよ。このシングル曲作り中にその曲を聴き返したんですよ、そしたら、やっぱり「CALL ME LAZY」はいいなと思って。

—時間を経て、改めてこの曲のどこがいいと感じました?

勝也: 衝動って言うんですか。勢いもあるし、バンクスピリットじゃないけど、オラオラな感じがいいなと。  
taama: キレイたまね、流れが、無理がないというか。

くぼっち: 構成的にもいわゆるサビがなく、核になるものがないから、未完成な曲みたいなイメージだったんですよ。だから、世に出せるのかなと思って、いろいろ試したけど、そのまんまが1番よかった。

—ありがちな話ですね(笑)。

くぼっち: それがまたバンドの心境にリンクしたんですよ。いろいろやっただけど、シングルが1番いいじゃんって、そういう意味で今これが出せて良かったですね。

—バンド的にもシングルで、直球ものを狙っていい?

くぼっち: ライブにおける心の会話だったり、人接するときもそうだけど、面倒臭いのはいいやつで、無駄なものも全部削ぐと。  
taama: 自分たちしってる何だろかね?

くぼっち: そもそも器用じゃないもんね。できることをしっかりやる方が伝わるし、かついいなと。  
taama: 残りの2曲はどうですか?

—2、3曲もすごくいい曲だと思います。さきほど言いましたが、ROACHが持っているヘヴィさとメロディアスな側面がうまく融合されてるし、ヘビにこねくり回さないストレートな良さが出てると。

taama: そうですね。でも「ドロップキック」はこねくり回したかな(笑)。だけど、無駄なものを削ぎ落とせた気がする。「I stay there」は一瞬でできましたね。何もこねくり回してない。

—そうなんですね。

くぼっち: 最後に作った曲なんですよ。  
Daisuke: 時間がないから何回録ろうと思ったら、できちゃったんですよ。  
taama: 宿題は最後にやった方がいいタイプです(笑)。

—ははは、考え過ぎない方がいい方に転ぶと。

くぼっち: 「CALL ME LAZY」は初期衝動があるし、「I stay there」「ドロップキック」はそれを踏まえた上で、今の自分たちのサウンドを入れられたと思う。ツアーを経て、今が出せた曲だな。今回の3曲はバランスがいいと思います。

—レコーディング自体はどうでした?

勝也: 今までの中で1番いい環境だったんじゃないの?  
くぼっち: 山中湖で初めてやったんですよ。  
勝也: やりたいエンジニアさんと、やりたい環境でやれたことが良かったです。  
taama: 落ち着ける場所でもやれたからね。いつもワサワサやってる感じだけど、外気転換もできたし、作業もサクサク進みました。いい意味で遊びの延長でやれました。

くぼっち: 個人的には4、5年前にアメリカに行って、そのときもエンジニアさんの家に泊

まったんですけど、そのときの雰囲気思い出しません。だから、すごく良かったですね。

—話を曲に戻しますが、「Track 3「ドロップキック」は耳に引っかかる面白いギターフレーズを入れてますよね?ああいう試みも新鮮でした。

くぼっち: あれは同期っぼいものを入れたらと思ったけど、生育が好きなので、ギターでそれっぽいフレーズを弾こうと思ったんですよ。あの曲は生々しい印象があったから、ちょっと違う要素を入れたくて、それを電子音でやっちゃって浮くから、ギターでやろうと。

—あれはミュードで弾いてるんですか?

くぼっち: そうですね。あと、あの曲のギター「ソロ」はtaamaが弾いてます。  
Daisuke: あっ、そうなんだ!

くぼっち: レコーディングまでめちゃくちゃ考えてたんですよ、ギリギリになってもどうしようかなと悩んでいたから、taamaが「ちょっと弾いてみるか?」って、「かっこいいじゃん!」って(笑)。

taama: 彼(くぼっち)は観音に考えてくるんですよ、「そんな観音さばいらねえ」みたいな。パン!ジャン!っていう、むしろ音符もいらぬくらいで、やったらでさ上がりって感じてました。

—いざ弾いたら、曲にハマリましたよね。

くぼっち: うん、あれは僕には出せないですね(笑)。  
taama: ギターは弾くもんじゃない、叩くもんだと思ってるから。

—バックと出たアイデアを採用する点も、今はバンドの風通しがさらに良くなってるといいますか?

くぼっち: それは絶対あるでしょう。楽しかったですもん。  
taama: わりとレコーディングは塞き込みがちになるからね。

くぼっち: 超ナーバスになりますもん。  
taama: 今回はフワッとやれましたね。今が1番いい状態だし、後は進むだけかなって。

くぼっち: 心境としては、ちょっと「JOKINAMERICA」の頃と心境が似てるんですよ。あの作品も自分たちと向き合えてやれたもので、曲を出すのもそういう感じがあるんですよ。  
taama: 俺らはライブ・バンドなので、曲を出すときのテンションどうこうより、「JOKINAMERICA」のときに音源では1周したかもしれないけど、ライブでは今やっと1周しているのかな。ライブも微みながら、いろいろ試してきたけど、最終的にそのままいいじゃん、というところに来れるかもかもしれない。好きなようにやるよって。もう1回まっすぐな気持ちに戻って、やるだけですね。

—歌詞に関して聞きたいんですが、全体を通して伝えたいことは?

taama: うーん(長い沈黙)。

—「I stay there」生きてやろうぜ笑ったもん勝也、「CALL ME LAZY」、「行くぜ 生こうぜ」(I stay there)と、2曲とも笑えるという言葉が使われてますよね?

taama: とにかくポジティブな感情を出します。ただ、流されずに生きていこうよと言いたいけど、別に流されるのが悪いと思わないし、という気持ちもあるんですよ。こうじゃなきゃダメと言うつもりもないし、みんなで前に進んでいかなきゃ始まらないと思うから。愛してるから、一緒に生きて行くぞってことでいい。ただ、一緒に生きているというのは多々問題が生れるわけや、それを解決しながら進んでいけたらいいですね。否定したり、分けたりするわけじゃない……押している。

—「I stay there」Stay there、行くぞぜ 生こうぜ」という歌詞の繋がりもユニークで、「I stay there」はそこにはいないという意味なのに「行くぞぜ」と呼びかけてますよね。

taama: 「俺は行っちゃうけど、来なくていいの?」って感じですよ。子供の頃って、不貞腐れて意地張るじゃないですか。

—その人の意志は尊重しつつ、連れて行きたいということ?

taama: うん……そうすね。集団化されて、続けることってあるじゃないですか。環境問題の話を捉えるとかわりやすいかもしれないけど、そのままいいの?って、聞かされてる曲です。今僕たちが置かれてる状況すべてに対して、良くないとかわかっていながら、止められないこの時代に対して、それでいいの?って、止められないからって、嘆いてる場合でもないし、誰かのせいにしてるす問題じゃない。借も相手を決めたら、取返すという単純な問題でもないから。それに対するクエスチョンな気持ちはありますね。あと、この曲のサビは三線っぽく聴こえるもフレーズもあって、沖繩の人が改めて沖繩呼び出して思ったことみたいな。そういう風に聞いてもらえると。歌も呼びまくってるけど、「I stay there」は全体を通して、自分の印象はビューティフルなんですよ。今そういうバンドはいないし、2000年代初期は美しく刺激的な関係性のハードコア・バンドがたくさんありましたからね。それを改めて、この曲は昔っばい印象を持つ人もいかもしれない。

# 初期衝動全開で攻めるヘヴィ&メロディアスな1枚!

taama (Vo) くぼっち (Gt) 勝也 (Ba) Daisuke (Dr)  
インタビュー: 荒金 良介

—まず前作「GET MORE!!!」レコ発ツアーから振り返ってもらえますか?

Daisuke: いつだった?年中ツアーしてるからわからない(笑)。  
taama: いいツアーだったんじゃないですかね。ぶっちゃけ、あまり覚えてないんですよ、半年以上前だから、でもいろいろ試したツアーだった気がします。セットリストもあーあ、こうしようって。

くぼっち: 前より一体感が増したと思う。あと、単純にセットリストも組み方を考えて、今まで通りオリヤー1つて行く感情も大事だけど、そこだけじゃなくて、曲の振れ幅で見せたりとか、それは初じゃないかな。勉強になりましたね。やっぱりバラードを間に入れたから……。

Daisuke: そうだそうだ!聴かせる曲を入れたりして、いろいろ試したから。対バンもあまりバラードはやらない。面白いんじゃないかと思っ。その後に「HIGH FIVE!!」をやる、盛り上がり方がまた違うし、新しい反応が見れました。

—「GET MORE!!!」の曲をセットリストに入れることで変わった?

taama: とういうより、マンパワーで貫き通すこと—一旦限界を感じて、曲の機能性に目を向けなきゃいけないと思った時期だったんですよ。結局マンパワーに戻って来てるけど(笑)。流れをどう作ればいいのか、どうやったらもつ伝わるのか、何も知らないでマンパワーを使うのと、知っててマンパワーを使うのでは全然違うから、ライブの組み方を学んだツアーでしたな。

—バンド的に得るものは大きかった?

taama: 自分たちの走り方が「GET MORE!!!」のツアーが終わってから、わかってきた気がする。  
くぼっち: セットリストの組み方を考えてなかった頃と比べると、全然違いますね。こうしたら、こういう反応が来るんだって。緩急を付けるようになった。それをわかった上でやると、ライブのときの気持ちも違います。

taama: もっと首でお客さんと会話できる気がする。前はぶつくてぶつけて、ついてくる奴にさらにぶつかる感じだったから。

—ははは、確かに。

taama: 今はちゃんとキャッチボールできる気がします。

—なぜそれができるようになったんでしょう?

taama: 1度ぶつけるのは止めようとしたのかな。音を垂れ流してない不安なバンドだけど、音を止めたときに、お客さんは何をしてるんだろと考えるようになった。主張するよりも、1度受け止めなきゃいけない反応。

—それは大きな変化じゃないですか。

taama: そうですね。自分たちはこうじゃなきゃいけない、みたいなものがなくなった気がする。毎回言ってるかもしれないけど、リスタートみたいな気持ちはありますね。今回の曲「CALL ME LAZY」を入れたことも大きいし、「GET MORE!!!」は自分たちにもないものやってみようという感じだったけど、今は引き出しにあるものしかないんだから、この武器を磨くしかないじゃんって。

Daisuke: 俺、今年の3月にケガして、2ヶ月くらいバンドはサポートを入れてライブをやってたんですよ。そこで生まれて初めて自分のバンドを外から見られる機会があって、こうした方が流れがいいとか、第3者の目で見ると、それでいいバンドを間に入れたから……。

taama: 1人ずつ定期的にケガした方がいいね?

—それはダメでしょ(笑)。バンドがよりお客さんやフロアを向くようになったんですよ。で、今作はどんな気持ちで臨みました?

くぼっち: 「CALL ME LAZY」が昔の曲なので、いい意味で振り返ることができました。昔の曲をやることで自分たちの良さはこういうところなんだって、再確認できたんですよ。ライブや音源もこのバンドは「進化」ではなくて「深化」だなと、taamaも言ってたけど、毎回初心に戻れるって感じがするから、でもやってくることはブレてないと思います。

—今回何と体感に深化を感じます?

くぼっち: 「CALL ME LAZY」は昔の曲だけど、ほかの2曲は「GET MORE!!!」のリリースで経験したものを曲に反映できたと思います。ライブを意識したの。  
taama: キャッチーだけど、ポップにならずにすんだというか。「GET MORE!!!」は俺の中でポップに寄りすぎた感じがあったし、もう少しヘヴィな感じにしたかったけど、そうならなくて、今回「CALL ME LAZY」以外の2曲は、そのバランスがうまく取れてると。

—ええ、ROACHらしいヘヴィさとメロディアスな要素をきちんと1曲に落とし込める印象です。

Daisuke: 「GET MORE!!!」はライブ感というより、一体感を求めましたからね。沖繩ってお客さんのノリも自由で、例えばこっちはスカだったら、スカダンスしたり、みんなでサークルモッシュしたり……。

taama: 沖繩はバラードでもタイプするからね(笑)。  
Daisuke: そう、ノリがめちゃくちゃなんです。で、こっちにツアーで来て、初めてそういうノリがあるんだって、知ったんですよ。  
taama: むしろ最初の頃は一体感があるノリに違和感を感じて、えっ、ロックでしょ?って、無駄な反発心がありましたね(笑)。

—ああ、なるほど。

勝也: この予定調和は何だった。ほんとに楽しいの?って。

	<b>ROACH</b>	One-Coin records
	<b>CALL ME LAZY</b> 2014.4.3 ON SALE!!	GENRE: LOUDROCK FRESH RECORDS 新ジャンル音楽 新レコード ROTTENGRAFFII

前作「GET MORE!!!」から11ヶ月ぶりになる1枚のシングル。前作はROACHが持つハードな個性に焦点を当てた開けた音風だった。ライブでも違和感なく、セットリストにも馴染んでいたように思う。今作はある種バンドの成長に立ち返った攻撃的な音にシフトしている。新曲は5年前からあったものらしく、イントロから開かれたら、聞くのが爽快感に満ちた曲だと正される。曲調も爽快感を削いだストリートな深さに落ち、それがまたとてもかっこいい。Track 2「I stay there」はヘヴィ&メロディアスの配合が絶妙で、沖繩の空や海が音を感じる。Track 3「ドロップキック」は高音が物語るようにパンチある発音とプリプリの音色にアガること必至。全曲ライブの録りが見える。荒金 良介