

シェクターネック

シェクター製の10種類にも及ぶネック材、手に取って
ごらんになった事があり
ますか。異なった材質から
得られる数々の音質特



性に加え、い
くつかの新しいアイデア
が生きています。
シェクターのネックのポジションマーク
とサイドポジションマークは従来のネックのそ
れとは違います。指板に埋めこまれたドットポジ
ションはボックスウッドと呼ばれる木製のものです。(フィ

ボディ、ネックが最終的な音色に与える影響

木材材質による音質の違いは、材の音質特性のところ
で説明しましたが、それはネックとボディ自体が
最終的な音色にどのような影響を与えているかを説明いた
します。

これはセットネック方式、ディタッチャブル方式のど
ちらの木材構造をもった楽器にも共通して言える事で、
大変重要な音作りのポイントでもあります。

ネックはまずボディにジョイントされ、ヘッドにベグ
が取り付けられそして弦が張られてゆくわけですが、そ
の場合弦の張力によってボディとネックが緊張した状態
におかれる訳です。この状態でその楽器の構造がどうで
あるかでまず鳴り方がほぼ決定します。そしてその音色
はボディ材、ネック材それぞれの材の持つ特性にかかっ
てきます。あとはそれらの音色と鳴りをPICK UPを含
むハードウェアがどうフィードバックするかなのです。
もう少し鳴りと音色についてつづこんだ説明をしまし
ょう。

ギターもベースもその構造で張られる弦の弦張と張力
が決定されます。形が似かよった楽器でもそのネックの
仕込み角度やヘッドの角度、ボディにセットされたブリ
ッジのタイプにより同じゲージの弦をセットしても張力
はまったく違うのはその為です。そしてその違いが楽器
の鳴り方を決定します。

更にそこに作り出された条件に加え、木部の材質特性
により、全く同じ構造の楽器でもネック材、ボディ材の
材質を変える事でまるで別の音質となって表われます。
例えばギブソン社のレスポールモデルのネック材が、以
前はマホガニーであったのに、近年メイプル材のネック
に仕様変更された為に以前のレスポール自体の太くてあ
たかたい音色は、立ち上りが早くクリアーサウンドとな
り、全体的に音色自体がブライトなものと変化しました。
これはネック材の変更が最終的な音色にたいへん大きく
影響を及ぼしているという事です。そしてそれとも根本
的なレスポールサウンドのコシの強さがあまり変わらない
のは、その構造自体に大きな変更がなかった為です。

このように材質の違いによる音色の違いは明確な形で
表われ、かつ微妙である事はわかりただけだと思いま
す。ネックとボディそれぞれの材質による音色の違い
の重要さはそこにあるのです。大まかに言ってしまう
とネック材は音の立ち上りの早い、遅い、そして音像の輪
郭を決定します。音の立ち上りとは弦をはじいた時、音
がすくすくま瞬発的に出てくるとか少し遅れて出てくる
とか言う事です。同じリズムを刻むでもドラムで言えば
早打ちか遅打ちか、頭打ちか後打ちかというような違い
と思ってお下さい。

音像の輪郭がどうであるかとは、一音一音が丸味のある
音であるとか、するとい音であるとか、また音の広が

ガードメイプルネックに関してはポジションマークがロ
ーズウッドになっています。

ジャズミュージシャンから指摘の多い事ですが、ポジ
ションマークにセルロイドや貝が埋め込まれている従来の
ネックの場合、弦を押えた場所が指板のウ
ッドの部分とポジションマークの貝もしくは
セルの部分とでは音質が少し違ってきてしま
うという点も、シェクターネックのウッドポジ
ションなら問題ありません。またサイドポジションマ
ークは、マーク自体が2.7mmと大きめに作られ、目立ちや
すく、更にマーカーはシルバー製ですので暗いステージ
においてもわずかな光で浮き上がり、ポジションマーク
としての役目を果たしてくれます。こんな所にもプレ
イヤーの為にいく心配りがあるのです。

りがどうであるかといった意味です。

例えばシェクターのネック材にパーフェローという材
があります。この材は解説のところで説明したように非
常に硬い材で、このネック材をセットした場合音の立ち
上りがクリアーでくせが無く、一音一音のはっきりした
線の太い音色になります。そういった意味でボディの特
性をダイレクトに伝え、音像をひきまします。

ボディ材は、もちろんジョイントされたネック材によ
る影響を受けるのですがそれ以前にその楽器そのものの
根本的な音質特性を決定してしまいます。同じ形状のボ
ディでも質量のある重い材質のボディは低域のよく出る
特性を備え、逆に軽いものは低域が出にくい特性にな
ります。ですから質量のあまりないボディ材にいくら太く
て質量のあるネックを取付けてみても、豊かな低域は得
られず、あくまで音質は軽めのサウンドになってしまう
という事です。(もちろんネック自体、それがどんな材質
であれ、太くて質量のあるものなら、そうでないものに
比べ音の線は太くなり音域を広げ、ネック自体の音色を
最終的な音色によりいっそう影響させます)

音作りの一例をあげてみましょう。
弾力があり低域のしっかりした音で、かつ音の鋭さを
備えた組み合わせは……。ボディにレッドオーク、
チェスナット、チーク、セジュア、ネックに
パーフェロ、メイプルなどから選べば上記
の条件を満たしたサウンドづくりができる
わけです。

よくプレイするに重い楽器は疲
れてイヤだと言って軽い重量の
ものを使用されているミュージ
シャンを見かけますが、それは
ある意味ではコシのある低音
域を無視した事になる訳で
す。

ほんとうの重低音はあ
る程度の質量を備えたも
のでなければ絶対に得ら
れません。



木部のハギ（ブライ）のお話

いつの日からかボディ材の材質が何であれ1ピースボ
ディが最高だと思われるようだが、その件に関し
て専門的な意見としてちょっとひと言。

よくミュージシャンから質問を受ける事で、ボディ材
は完全に1枚の板から削り出したものの方が2枚はぎま
り音的に劣れているんじゃないでしょうかと聞かれますが、は
っきり言いましてこれはどちらかと言えばN Oと答え
します。なぜなら理想的には1枚の板を平面的にカット
し、それを本を開くようにセンターではいた俗に言うブ
ックマッチ材が最高だからです。この場合、完全に左右
同じ性質の材を対称にはいた訳で、木の鳴りが音が決ま
ってしまう繊細なる楽器には音のバランスにおいて非常
に重要な事なのです。

もう少し具体的に説明しましょう。
皆さんもう御存知だと思いますが、ギターにしてもベ
ースにしてもボディ材の横幅が小さめのもので300mm、大
きなものだと450mmはあります。それに対してボディ材に
使われている木材の多くは、大きな木でもその直径は(太
いところでも) 1mに満たないものがほとんどで、平均
的には40~80cmと思われまます。となると、完全にボディ
材を1枚の板から削り出した場合、木には芯の部分(心
材)と皮に近い部分(辺材)がありその繊維密度の違い
から、重さも辺材になる程軽く、音の伝達率は低下して
行きます。木の直径が50cmだとしてボディを削り出すの
に40~45cmの幅が必要となると、ボディの中央部は心材、
左右の端部は辺材という事になってしまいい当然、一枚の
材から均一な特性を生み出す事はできなくなってしま
います。それでもボディの中央部にちょうど木の芯の部分
がくる形で型をとった1ピースボディ材ならいいのです
が、その木のセンターが左右どちらかにズレていた場合
は全くバランスのとれない音質になってしまいます。特
にギターもベースも、ボディに向って左側に低音弦が張
られる訳ですから、その左側に辺材がくるようなボディ
だとコシのあるしっかりした低音は出にくくなってしま
う訳です。(その逆の場合は高域のメリハリがなくなり音
像はボケてしまいます)

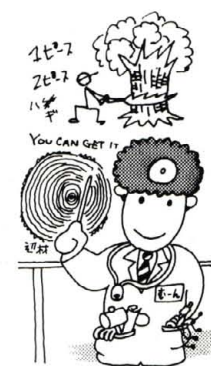
以上のような意味において、一枚の良質材を平面セン
ターでカットしたものを、本を開くような形ではぎ合わ
せたブックマッチが理想的なのです。これは何もギタ
ーやベースに限った事ではなく、数百年の歴史を持つ古
典楽器から受け継がれてきた事なのです。あの小さなバ
イオリンも、大きなコントラバスもみな選びぬかれた良
質材のセンターブックマッチによる2ピースで作られて
いるのは、より音質的な完成度を高める為にこそなの
です。

いくら1ピース削り出しボディと言っても辺材の部分
の1ピースボディなどはまず音価が低い、木材自体
の特性を生かした音作りをしようにしても音像がボ
ケたコシのないサウンドでは根本的にどうしようも
ありません。よく楽器に対して、あたりはずれ
という言葉を使いますが、ミュージシ
アンにはずれと呼ばれる楽器は
ボディが辺材の部分で作ら
れた物に多いというの
は事実です。(逆に
構造的な部分や作り
の悪さからはずれと
呼ばれている楽器も多
いのですが)

ようするに木材材質、構造さえし
っかりしていれば、現状で音が悪い状
態の楽器、つまりハズしの楽器でもマ
ウントするパーツを組み込みの状態を良くする事で木
部の鳴りが生かされた俗に言うあたりの楽器に生まれか
えられるということです。トータル的にしっかりし
た音作りがなされていない楽器は、出て来る音にも

スキがあり、ミュージシャンの心がその楽器に入って行
けないという部分があるのは確かです。

結局のところボディ材
が、1ピースであれ2ベ
ースであれ、はまたま
ボリリング材のレーン
のよう何十枚もの板を
はぎ合わせた物であ
れ、最終的にしっかり
した音作りが可能であ
ればO Kなわけではな
いからです。とにかく
1ピース材という事に
こだわってしまうと、
あとであなた自身が音
作りに苦労してしまう
ことですね。



●材のはぎと音づくり
楽器の音づくりにおいて、木材のはぎ構造には3通り
のパターンがあります。

▶パターン1
先ほど説明した一種の同じ材をはいで、一枚の板材に
したものだ。こうした場合その材の持味そのものが全
面におし出されて、例えばマホガニー材をはぎ合わせたボ
ディを作ればもちろんマホガニー材の特性がボディの特性
となります。要するにその材の持つクセを尊重した音づ
くりな訳です。

▶パターン2
高域から低域までを、異なった材をはぎ合わせる事で、
各種の材の持つ各音域特性をいかした音作りをしたタイ
プ。

例えばレスポールモデルなどはその良い例です。高域
はトップのメイプルで、低域はバックのマホガニーでと
それぞれの材の特性を生かした音作りがなされています。

▶パターン3
各種材を幾重にもブライしたタイプ。アレンビックな
などがその良い例です。この場合そのはぎ合わせた各木
材のそれぞれの特性が互いに影響を及ぼし合い、最終的
にはくせないフラットな特性を備えた材に生まれ変わ
ります。これは電気回路でいくつものパターンの音作りを
しようとする楽器に用いる場合には有効です。プリアンプ
やブースターなどの電気回路でいろいろな音を作り出
そうとする場合、木部は低音にクセがあると高域に特長
があるといったそれぞれ材の特性が出てしまうものより
フラットな鳴り方をする合板材を用いた方がよいとい
う考えからです。

実際エレキトリックギター、ベースには、いろいろな
スタイルのボディ構造を備えたものが登場して来ましたが
、やはり良い楽器として残っていくものと、消えてい
ってしまうものがあります。その要素はいろいろ考
えられますが、まず音質的な事の影響が最も大きいよう
です。その音質づくりにおいて、大きなウェイトを占める
木材材質構造については、先程の説明で多少なりとも
ご理解いただけたと思います。

楽器づくりはまず音の想像から始まります。心なり頭
なりに描いた音を一度分解分析し、その音の要素を生み
出す為に木部の材質選定から構造設定をします。この段
階で、根本的な鳴り方は決定されてしまいます。あとは
どんなハードウェアをどのような形でマウントして最初
に想像した音に近づけて行くかなのです。