

ジャンル別アレンジ/サウンドメイク ヘヴィメタル

ヘヴィメタルとは？

「ヘヴィメタル」という言葉が定着したのは1979年以降。
「NWOBHM」のムーブメントがきっかけで火がつき、
アイアンメイデン等が活躍。よりハイスピード、テクニカルな演奏、
ハイトーンボーカル、ツーバスの連打などの特徴があった。
同時期にアメリカでヴァンヘイレンがデビュー、
ライトハンドなど画期的な奏法を編み出した。

その流れは西海岸に広がり、長髪にスタイリッシュな衣装、
ハードでキャッチーなサウンドのLAメタルが流行した。

90年代以降、下火になるがニューメタルのバンドの登場により
再び人気ジャンルとなる。

ヘヴィメタルの特徴

- より強く歪んだギターサウンド
 - 高速で弾くアグレッシブなプレイ
 - ダウンチューニングによるヘヴィなサウンド
- などが特徴。

ヴァンヘイレン以降のギタリストの必須テクニックとなったライトハンド(タッピング)やアーミング、ピッキングハーモニクスを駆使したテクニカルなプレイ、激しく歪んだヘヴィなサウンドはそれまでのハードロックとは一線を画すものだった。

ヘヴィメタルのサウンドメイク



ヘヴィメタルでもMarshallアンプは人気だったが、より強く歪むように改造したり、更に歪む他のアンプを使う事も多かった。より強くきめ細かく歪み、ドンシャリなサウンドを出すMesa/Boogieはメタルの定番アンプ。

ここではMesa/BoogieのシミュレートGratifierに、RATのシミュレートCATをブースター使用。アンプは歪ませすぎず、ヘヴィなサウンドながら低音の輪郭がはっきりした現代的なサウンドを作った。ギターはPRS(ドロップD)。

ヘヴィメタルのアレンジパターン①

The image shows a musical score for a heavy metal arrangement pattern. It consists of two staves of music in 4/4 time, with a common time signature 'C'. The first staff starts with an Am chord and features a series of eighth notes with various articulations: 'V' (vibrato), 'M' (muting), and 'P.H.' (pick attack). The second staff starts with an F chord, followed by a triplet of eighth notes, and then continues with eighth notes and a 'P.H.' marking. The piece concludes with a G chord, an 8va (octave up) marking, and two 'U' (up-bow) markings. The score is annotated with various techniques and dynamics, including 'Arm' (arm movement) and 'U' (up-bow).

オジーオズボーンなど、80sに流行ったキャッチーなメタルのリフをイメージ。
左右でユニゾン。

レスポール音源のリア使用、アンプは左がGratifier、右がGratifierをベースに
メタルに特化してカスタマイズされたRamfier。

ヘヴィメタルのアレンジパターン①

ロックとの違いとして、PH(ピッキングハーモニクス)の多用、16分音符でのブリッジミュート、アーミングなどもよく使われる。スラッシュメタル以前のこの時代はパワーコードのみではなく3度も使いメロディアスなのも特徴。

アーミングはピッチベンドで、PHは音源のアーティキュレーションで入力。PHは実際に演奏すると実音とハーモニクスが同時になったりするので、トラックを分けて実音とハーモニクスを混ぜるように入力した。

指の当て方で様々なハーモニクスが出るが、1オクターブと5度上、2オクターブ上などが出しやすい。アーティキュレーションが用意されていないければこれらの音を混ぜて打っても良い。

PHやハーモニクスなどは左右で揃いすぎていると不自然なので、ハーモニクス/実音の位置やベンドのタイミングなどを意図的にずらした。

ヘヴィメタルのアレンジパターン①

The screenshot displays the Ample Guitar M 01 software interface. The main window shows a guitar arrangement with a fretboard on the left and a timeline at the top. The arrangement is divided into several tracks:

- ピッキングハーモニクス** (Pickup Harmonics): A track showing red and purple horizontal lines representing harmonic notes. Two red lines are circled, and a purple line is also circled.
- 実音/ブリッジミュート 切り替えのキースイッチ** (Real Sound/Bridge Mute Toggle Key Switch): A track showing a series of purple horizontal lines, with a box highlighting a section.
- ピッチベンド** (Pitch Bend): A track showing a series of red and purple vertical lines representing pitch bends.
- ビブラート** (Vibrato): A track showing a series of red and purple vertical lines representing vibrato.
- アーミング** (Arming): A track showing a series of red and purple vertical lines representing arming.

The interface includes a sidebar on the left with various controls and a top menu bar with options like 'グリッド' (Grid) and 'ペロシティー' (Percussion).

ヘヴィメタルのアレンジパターン②

Dm G Ab G F Dm Bb Eb

80S終わり～90s初頭のスラッシュメタルの王道的パターン。左右でユニゾン。パターン①と近い音作りだがより強く歪ませてあり、ドロップDにチューニング。

音使用の特徴としてb9、b5といった不安感を煽るような音使用が多い。70sから「悪魔的音階」として使われてきたが、この音使用をすれば手軽に近年のメタルっぽくなる。

打ち込みは通常の「ブリッジミュート」の打ち方でOK。ベロシティ強目を基本にランダムにずらす。

ヘヴィメタルのアレンジパターン②

キーエディター - Bass

グリッド 1/16

選択オブジェクトなし

グローバルトラック

- エクスプレッションマッピング
- ノートエクスプレッション
- ステージアサシタメント
- コードエディット
- クオンタイズ
- 録音
- 長さ

レガートを強制

オーバーラップ

次の選択まで延長

レガートを適用

MIDI イベントの長さを

演奏した音に当て

ペダルをノートに

オーバーラップ解除で

オーバーラップ解除式

ペロレディー

原音とブリッジミュートをキースイッチで切り替え

ヘヴィメタルのアレンジパターン③

The musical score is written in C minor (three flats) and 4/4 time. The first staff begins with a Cm chord and a melodic line that includes a 'Mute' effect and a 'P' (piano) dynamic. The second staff starts with a '3' (triple) and continues the melodic line with 'Mute' and 'M' (marcato) effects. The music is characterized by a low register and heavy distortion.

ニューメタル以降、2000年代のバンドをイメージ。サウンドメイクは②と同じだが、ドロップCを使用。かなり低い音域なのでメタル専用音源を使用。

②同様、b9が特徴的だがアラビア音階(長3度→短2度)が使われ怪しい雰囲気を出している。

打ち込みは特に新しいポイントはないが、4拍目のビブラートはかなり深く打ってある。時代を追うごとに速弾きしやすい細い弦が好まれたため、このような大袈裟なビブラートもしやすくなった。

ヘヴィメタルのアレンジパターン③

キーエディター: Bass

グリッド 1/16

選択オブジェクトなし

グローバルトラック

エクスプレッションマッピング

ノートエクスプレッション

スケール/アシスタント

コードエディット

クオンタイズ

移動

長さ

レガートを適用

オーバーラップ

次の選択まで延長

レガートを適用

MIDI イベントの長さを

設定した長さに変更

ペダルをノートに追へ

オーバーラップ解除モード

オーバーラップ解除モード

ミュート音の
キースイッチ

実音/ブリッジミュートの切り替え

ハンマリング ビブラート