

歪んだキックの解析/作成

小山内ゼミ 前期報告書

音響技術科 1-D 児玉 郁実

はじめに

自分は歪んだキックが鳴る音楽が好きで、よく聴いている。

キック自体色々作ったことはあるが、曲を研究して作ったことはなかった。この研究の目標はリファレンスを調べて、それと似たキックを作成すること。時間があれば一曲仕上げたいと考えている。

歪んだキックについて

歪んだキックは電子音楽のジャンルの中ではHardcore techno派生の音楽に使われることが多い（Dance派生の楽曲にも使われることがある）。

作り方は様々だが、主にバスドラムにディストーションやオーバードライブを掛けて作られる。

よく歪んだキック全般を日本ではガバキックと呼ぶが、調べた結果どうやらそうではないことが分かった。

ガバキック (Gabber kick) はGabberというジャンルで使用されたからガバキックなのだが、日本ではGabber kickという言葉がHardcore technoにおける歪んだキックすべてを指していることが多い。

実際”Gabber kick”で検索をかけると日本以外のほとんどは記事や動画はオールドスクールガバらしいキックについてのものであり、おそらく誤用だろう。

*Gabberの例 [Euromasters - Alles Naar De Klote \(Rotterdam Mix\)](#)

作りたいもの

歪んだキックには色々種類があるが、今回はUptempo Hardcoreのキックを解析/作成したいと思う。

具体的には[Partyraiser & F. Noise Ft. MC Syco - Harmony Of Hardcore \(Hatred Edit\)](#)のようなキック。

Uptempo Hardcoreについて

BPM190~250前後のMainstream Hardcoreを速くしたようなHardcoreで、キックのピッチが若干高く、単調的。

スネアやスクリーチが強烈で、他の曲をサンプリングした楽曲も多い。

FrenchcoreやTerrorcoreの要素もあり、明確な音楽的定義はない。

*参考 [Hardgate（日本最大のHardcoreパーティー）](#) ブログ、[Uptempo Hardcoreについて](#)

参考先の情報を簡単にまとめただけだが、これだけだと何を言っているか分からぬと思う。

この説明にあるジャンルの音楽で適当なものをピックアップしたので聴いてみてほしい。

Mainstream: [Angerfist & Miss K8 - Madrid](#)

Frenchcore: [Hyrule War & La Ravage - Walk The Line](#)
[JKLL - Kamehameha](#)

Terror: [Noisekick - Fucking Bastards \(feat. Kraken\)](#)

Uptempo: [Cryogenic - Basskick Paradise](#)
[Unproven & Barber - Disco Bitch](#)
[Unicorn on Ketamine - K IN MY MIND](#)

Uptempo Hardcoreがどのような音楽か、なんとなく分かっただろうか？

では早速、解析してみることにする。

解析

ここからはリファレンスとして用意した[Partyraiser & F. Noise Ft. MC Syco - Harmony Of Hardcore \(Hatred Edit\)](#)のキックを解析していきたいと思う。

使用ソフトはFL Studio 20.7、iZotope Ozone 8 Elements。以上の二つを使用して解析する。

出ている帯域をステレオ、メイン、サイドをそれぞれOzone 8 Elementsで分けて調査する。

・ステレオ

備考…一拍目、二拍目はシンバルの音が入っていたので除外。三拍目の音を使う。



・メイン

備考…特になし



- ・サイド

備考…アタックらしき硬い音が入ったが、これはループによるノイズであってキック自体ではなかった。



結果と考察

アタック感が低い（要は、鳴り始めに鋭い音がならない）。

音量は鳴り始めから終わりまでさして変わっていない。

除外した一拍目だけはアタックにおける低音の鳴り始めが遅く、本来のグリッドに並べられたキックは一拍目からただシンバルを除いたものなのだろう。

テールが長く、二拍目からはアタックに干渉している。

1kあたりが非常に鋭く大きく持ち上がっている。

40hzあたりの超低域も大きく（しかしこちらは広く）持ち上がってい

る。

250hz、2k~10kそして10k~もしっかり出ていた。

これはこのキックのみで帯域をすべて埋めようとしているからだろ

うか。

思ったよりもモノラルに近いキックだった。

最近のガバキックはサイドの音が大きいし、分離しているような音がするが、これはイメージャなどであとから無理やり広げたような気がする。もしくは同じ音をイメージャで広げたものを少し加工して重ねてい

る？

これらの考察を踏まえて、どうやったらこの音が作れるか予想を立ててみる。

予想

予想するにあたって、僕が知っているキックの作り方を思いつく限りを要素ごとに並べてみる。

元素材について

シンセサイザーで作成
サンプルを加工

キックの合成方法

hi/low合成（高音部分と低音部分を合成する方法）
パーツ合成（キックを分解して解釈し、それぞれのパーツを合成する方法）
合成なし

ステレオ感の出し方

キック自体のhi/midのみをステレオイメージなどで広げる。
キックにハイパスをかけてステレオイメージで広げたものを元のキックと合成。
そもそもあらかじめステレオ感を出したパーツを合成する。

最終段に何を挿すか

ディストーションをかけて終わり
コンプレッサーやリミッタ、マキシマイザをかけて終わり
クリッパーをかけて終わり
何もかけない

歪んだキックの作成方法で思いつくのはこれくらいだ。
とりあえず、リファレンスがどういう作り方をしているかこの要素から想像してみる。

元素材について

一拍目だけはアタックにおける低音の鳴り始めが遅く、キックのテール部分が長いため次拍に干渉している。

→ディストーションへの超過大入力のせいでリリースが伸びているか出音自体のリリースが長い？（サンプル自体のリリースをわざと長くする確率は低め、なぜならテールを伸ばしたままグリッドに並べるのは割と面倒なのでシンセサイザーで合成したと考えるのが妥当だろうか）

キックの合成方法について

正直あまりわからない。潰れきっているので合成なのかそれとも一本ままなのかまったくもって不明だ。ただ、それほど細かいパートを組み合わせて構成されたわけではなさそうだな、とは感じた。

ステレオ感の出し方について

M/S分けて聴いたときside側の音量が低く、Mainをイメージで広げたもののままであるような音がしているので、

- ①キック自体のhi/midのみをステレオイメージなどで広げる。
- ②キックにハイパスをかけてステレオイメージで広げたものを元のキックと合成。
のどちらかであるだろう。

最終段に何を挿すかについて

アタックからテールまで潰れきっているこのキックの平坦な音量感はおそらくコンプレッサやリミッタによるものだろう。

割れた音はするものの、低音の感じがコンプレッサーらしい音がしているように思える。

以上が前期報告書の内容の全てである。キックの作成は後期からやつていくつもりだ。もし時間があるようなら一曲作成していくつもりである。