

Metal und die Auswirkungen moderner Produktionen

Ralf Landthaller

rl045@hdm-stuttgart.de

Ton Seminar (221300a)

Sommersemester 2021

- 1. Kurze Geschichte des Metal**
- 2. Drums**
 - a. Sound und Aufbau**
 - b. Drum Replacement und Samples**
 - i. Vor- und Nachteile**
 - c. Processing**
- 3. Gitarre**
 - a. Sound**
 - i. Tuning und Saiten**
 - ii. Pick-Ups**
 - b. Verstärker**
 - c. Recording**
 - d. Processing**
- 4. Bass**
 - a. Sound**
 - i. Saiten**
 - ii. Pick-Ups**
 - b. Verstärker**
 - c. Recording**
 - d. Processing**
- 5. Synthesizer & Samples & Electronics**
 - a. Aufstieg im Metal**
- 6. Vocals**
 - a. Entwicklung**
 - b. Recording**
 - c. Processing**
- 7. „Modern“ vs. „Old School“ / Fazit**

1. Kurze Geschichte des Metal

Der Begriff Metal bezeichnet heute nur noch die ursprüngliche Form des Genres und wird hauptsächlich als Überbegriff für die mittlerweile unzähligen Genres benutzt.

Der Ursprung des Genres liegt jedoch im Bluesrock Anfang der 70er Jahre, welcher vor allem durch seinen Gitarrensound und die tragende Rolle des Schlagzeugs bekannt waren und auch noch heute im Metal anzutreffen sind.

1960er bis 1980er

Als Vorläufer des Metal werden Bands genannt wie Iron Butterfly, Blue Cheer oder Steppenwolf, welche dem Blues bzw. Psychedelic Rock zugeordnet werden. Aus dieser Strömung heraus wurden Ende der sechziger Jahre die ersten „richtigen“ Metal Bands geboren wie Black Sabbath, Deep Purple und Led Zeppelin.

Um die 1980er entstand dann eine neue Generation von jungen britischen Bands, wie z.B. Iron Maiden und Judas Priest, welche sich vom Sound der zur dieser Zeit dominierenden Punk Bands abheben wollten. Dazu vermischten sie die Geschwindigkeit des Punks mit der Härte und Filigranität des Hard Rocks. Hier wird auch von der „New Wave of British Heavy Metal“ gesprochen.

1980er

Mitte der 1980er teilte sich dann der Metal in viele Sub-Genres wie Black Metal, Death Metal, Trash & Speed Metal. Letzterer entwickelte sich in den USA aus Hardcore Punk Einflüssen, hierfür sind vor allem die Big Four bekannt, zu denen Metallica, Slayer, Megadeth und Anthrax zählen.

Ein weiteres Genre, das im Mainstream sehr beliebt war, etablierte sich ebenfalls zu dieser Zeit und wird als Glam Metal bezeichnet. Hierbei werden Elemente des Metals und des Glam Rocks vereint. Dieser Stil wurde durch Bands wie Bon Jovi, Mötley Crüe und Alice Cooper geprägt. Glam Metal dominierte die Charts bis in die 1990er und wurde schließlich von Grunge Bands wie Nirvana verdrängt.

1990er

In den 90er Jahren wurde der Metal wieder in den Untergrund verdrängt und von Pop, Techno und Hip Hop abgelöst. Dort teilte er sich weiter in Sub-Genres auf, vor allem in der skandinavischen Szene, die durch Black-, Death- und Symphonic Metal dominiert wurde.

Mitte der 1990er entstand ein neues Genre, welches unter dem Namen Nu-Metal bekannt ist, es vermischte die Einflüsse des Hip-Hops und Raps mit den Eigenschaften des Metal. Geprägt durch Bands wie Limp Bizkit, Korn, Slipknot und Linkin Park, die sich großer Beliebtheit erfreuten. Nu-Metal wird eingefleischten Metal Fans allerdings skeptisch betrachtet, da es kaum Bezug zur Metal-Szene hatte und eher kommerziell ausgelegt ist.

2000er bis Heute

Mitte der 2000er gewann der Metalcore durch Bands wie z.B. Killswitch Engage an Bedeutung, dieses Genre ist eine Mischung zwischen Hardcore und Metal, welches sich bis heute in seinen zahlreichen Unterformen großer Beliebtheit erfreut.

Recht neue entstand der Begriff Djent, den Bands wie Meshugga prägten, der Begriff soll hierbei den markanten Gitarrensound beschreiben. Vorläufer waren hier Progressive Metal und Groove Metal. Der Komplexe Stil des Genres ist durch komplizierte Riffs sowie Rythmen bekannt der durch Bands wie Periphery und Tesseract weitergeführt wurden.

Durch die sozialen Netzwerke und moderne Techniken wie Plugins, welche es ermöglichten in sehr guter Qualität zu Hause zu produzieren, wurden immer mehr Ausnahmetalente bekannt wie z.B. Plini, Tosin Abasi, Jason Richardson und Misha Mansoor welche durch ihre komplexe spielweiße und Können schnell an Beliebtheit gewannen. Hiermit wurde auch der Solokünstler im Metal etabliert.

Mittlerweile gibt es so viele verschiedene Einflüsse und Stilrichtungen, dass es schwierig wird einzelne Bands in ein bestimmtes Genere einzuordnen, zumal auch viele Bands im Laufe ihrer Karriere das Genre mehrmals ändern.

2. Drums

Die Drums spielen im Metal schon immer eine tragende Rolle. Deshalb ist auch klar, dass sie sich im Laufe der Zeit, wie das Genre an sich, weiterentwickelt haben.

Sound und Aufbau

Vergleicht man den Sound der Drums von damals mit dem heute üblichen Klang stellt man fest, dass sie einen viel kürzeren, prägnanteren Klang haben. Es wird also viel Wert auf den Attack der Trommeln gelegt, da dies den Drums hilft sich im Mix durch zu setzen. Damals war ein sehr „mächtiger“ Klang mit mehr Sustain üblich, welches sich auch im Erscheinungsbild der Drums widerspiegelt.

Früher war es üblich viele und vor allem große Trommeln zu spielen, während das Drumset heute etwas geschrumpft ist. Mittlerweile greift man auf weniger und kleinere Trommeln zurück. Auch die Elektronik hat sich bei den Drums eingeschlichen, deshalb kommt es nicht selten vor, dass man auf sogenannte hybrid Drums trifft. Dies ist eine Kombination aus dem klassischen akustischen Schlagzeug, welches durch elektrische Drums bzw. Drumpads unterstützt wird.



Rechts Nicko McBrain (Iron Maiden), links Dan Searle (Architects)

Weiterhin unterscheiden sich Drums im Metal von anderen Genres, da sie meist zwei Bassdrums bzw. ein double Pedal haben. Dies kommt daher, da oft komplizierte und schnelle Rhythmen mit der Bassdrum gespielt werden. Nicht zu übersehen sind auch die Vielzahl an Becken, die immer sehr groß gewählt werden, damit sie bei der Lautstärke mithalten können. Unterstützt werden die großen Becken von unzähligen eher kleiner Effektbecken, wie China- und Splash- Becken.

Drum replacement und Samples

Da die Musik immer schneller und lauter wurde benutzten einige Drummer, vor allem in den härten Genres, Trigger. Dabei handelt es sich um einen Tonabnehmer für die Trommel, welcher den Impuls, der durch einen Anschlag entsteht, weitergibt. Dadurch kann dann ein Sample oder beliebiger Sound abgespielt werden, um die Bassdrum zu unterstützen und ihr mehr Durchsetzungskraft zu verleihen.

Mittlerweile ist es üblich die Drums bei Albumproduktionen zu verstärken oder sie auch ganz zu ersetzen. Dafür gibt es unzählige Plugins, die sich sehr gut anhören und jede DAW kann den Transient erkennen und in eine MIDI-Spur umwandeln, um die Samples zu triggern. Dies bringt gewisse Vor und Nachteile mit sich.

Vorteile

Gute Möglichkeit für kleine Bands und „Bedroom“ Produzenten gut klingende Musik zu produzieren ohne teure Ausstattung.

Ideen können schnell und einfach umgesetzt werden.

Bessere Durchsetzungskraft der Drums.

Nachteile

Die Drums hören sich oft gleich und langweilig an, ihr Charakter geht verloren.

Bei Programmierung möglichst realistisch bleiben, es entsteht schnell ein unnatürlicher Sound, wenn z.B. die Lautstärke der Samples immer auf 100% steht.

Processing

Bei der Bassdrum sollte man sich beim Low-end eher zurückhalten und mehr auf den Attack achten. Es gilt je extremer das Genre, desto mehr Attack, da die Bassdrum gut durch den Mix kommen muss und der Bass sowie die Rhythmusgitarre im Low-end noch unterstützen. Dies erreicht man meist mit einem Boost bei 5kHz. Mit einem Kompressor kann man zusätzlich noch die low-end Resonanz etwas zähmen, doch man sollte hier vorsichtig vorgehen, um nicht zu viel zu verlieren. Dazu stellt man den Kompressor am besten auf einen langsamen Attack und schnellen Release und mischt dann mit dem Mix-Knopf nach Belieben.

Die Snare sollte etwas Körper haben und ebenfalls gut durch den Mix dringen. Dies erreicht man am besten mit einem Badewannen EQ. Die Mitten werden etwas zurückgenommen, um „Mud“ zu vermeiden. Snaredrums werden oft stark komprimiert, um den Punch im Mix zu verstärken, dazu nimmt man einen langsamen Attack und schnellen Release.

3. Gitarre

Wie auch die Drums spielen die Gitarren eine sehr wichtige Rolle, weshalb auch sie sich maßgeblich im Klang verändert haben

Sound

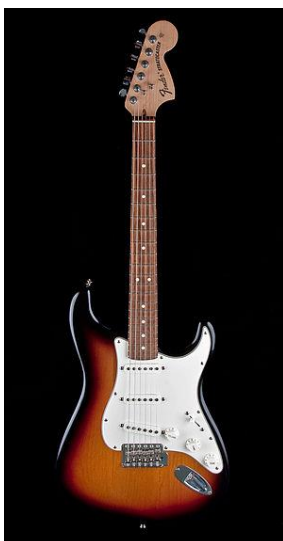
Eine Eigenschaft die sofort auffällt, ist die Stimmung der Gitarre, diese hat sich nämlich immer weiter nach unten entwickelt, um mehr Tiefen zu bieten. Was auch oft als Drop Tuning bezeichnet wird. Dies ist vor allem Bands aus dem Nu-Metal zu verdanken, da hier die Gitarren immer mehr als rhythmisches Instrument eingesetzt wurden, um die Bassdrum zu unterstützen, wie z.B. bei Slipknot und Korn. Während Smoke on the Water noch im Standard Tuning war ist es heute nicht ganz unüblich Gitarren mit Drop A Stimmung anzutreffen. Hierbei ist die tiefste Saite, welche normal die E Saite ist, auf ein A gestimmt. Also ganze sieben Halbtöne tiefer.

Saiten

Dies ist mit einer normalen 6-Saiter Gitarre kaum zu erreichen außer man spannt sehr dicke Saiten darauf. Deshalb ist auch die Anzahl der Gitarrensaiten angestiegen weshalb man heute meist 7-Saiter Gitarren antrifft oder Bariton Gitarren, die von Natur aus schon tiefer gestimmt sind. In extremen und progressiven Genres trifft man sogar 8-Saiter Gitarren an. Hier allerdings nicht nur wegen des tiefen Tunings, sondern da man hier eben viele Optionen für komplexe Riffs benötigt.

Pick-Ups

Eine weitere Rolle spielen auch die Tonabnehmer, die den Klang der Gitarre stark beeinflussen. Doch hier hat jeder Gitarrist seine Präferenzen, zu unterscheiden gilt zwischen aktiven und passiven Tonabnehmern. Aktive Tonabnehmer haben einen eigenen Pre-Amp der natürlich extra mit einer Batterie versorgt wird und dadurch schon einen etwas „geboosteten“ Ton mit sich bringt. Passive Tonabnehmer haben dies nicht, sie sind passiv elektrisch. Es kommt also darauf an, welche Eigenschaften man haben möchte mehr Attack mehr Wärme mehr high end etc.



Recht nach links, Fender Stratocaster, Strandberg Boden 7, Abasi Concepts Larada 8

Verstärker

Hauptverantwortlich für den Klang ist der Verstärker. Hier hat sich der Klang insoweit weiterentwickelt, dass man zu immer mehr High-Gain Verstärkern tendiert, wie z.B. Röhrenverstärker von Mesa Boogie oder der Klassiker Peavey 5150, der sehr begehrt und das Original nur noch schwer zu bekommen ist. Mittlerweile spielen jedoch die meisten Bands mit Software basierten Amps wie dem AXE-FX oder Modelling Verstärker wie dem Kemper Profiler.

Bei einem Modeling Amp handelt es sich um einen Verstärker der die Klangeigenschaften von allen möglichen Verstärkermodellen so detailgetreu wie möglich nachbilden kann. Dies wird dadurch ermöglicht, indem die original Modelle in Laboren genau analysiert werden und so zu sagen ein digitaler Fingerabdruck erstellt wird, welcher dann für die Klangerzeugung benutzt wird. Hierzu zählt der Kemper Profiling Amplifier, der wie der Name schon sagt auf „Profilen“ aufbaut. Diese können auch im Internet gekauft werden, um so den Klang seines Lieblingskünstlers zu bekommen.

Das AXE-FX, welches vor allem im Studio sehr üblich ist, ist ein Pre-Amp bzw. Effekt Processor. Dies unterscheidet sich vom Modelling Amp darin, dass man seinen Sound von Grund auf selbst bauen kann und dieser nicht auf echten Verstärkermodellen basiert.

Mittlerweile gibt es auch sehr viele gute und kostenlose Plugin Verstärker, mit denen man im Home Studio einen ordentlichen Sound hinbekommt, ohne eine Menge Geld auszugeben.

Was besser klingt ist Geschmacksache, Fakt ist jedoch, das virtuelle Verstärker vor allem bei Live Einsätzen einfacher Hand zu haben sind. Hier ist von Vorteil, dass man Abend für Abend denselben Ton hat und bei sehr großen Produktionen kann der Verstärker auch Timecode gesteuert werden und schaltet automatisch die gewünschte Einstellung durch, ohne dass sich der Gitarrist darüber Gedanken machen muss.



R nach l, o nach u. Kemper Profiling Amp, AXE-FX III, Peavy 5150, Plugin Neural DSP Plini

Recording

Beim Recording der Gitarren ist es üblich an Stellen, die besonders groß klingen sollen, die Gitarren Double bzw. Quad zu Tracken. Das bedeutet die Gitarrenspur zweimal aufzunehmen und 100R/100L zu pannen. Die Spur zu duplizieren funktioniert hierbei nicht, da die leichten unterschieden zwischen den Tracks zum gewünschten Effekt führen. Beim Quadtracking kann man die Gitarre 2x 100 pannen bzw. 100 und 75% je nach Präferenz. Es gilt zu beachten, dass der Gitarrist schon sehr genau spielen muss, da mit steigender Spurenzahl die Gefahr eines matschigen Klangs besteht.

Processing

Bei den Gitarren fährt man in der Regel mit einem Badewannenfilter recht gut. Hierbei werden die tiefen Frequenzen herausgefiltert, um den unerwünschten Rumble los zu bekommen. Falls die Gitarren zu dunkel klingen, können die Höhen je nach Bedarf entsprechend angehoben werden. Wichtig ist auch der aggressive Anschlagsound, diesen kann man durch einen Boost bei 2,5kHz hervorheben. Leadgitarren vertragen in der Regel etwas weniger Low-end und dafür mehr High-end als Rhythmusgitarren. Für die Kompression reicht ein mittlerer Release und Attack.

4. Bass

Das gleiche Schicksal wie die Gitarre ereilte den Bass. Dieser wurde ebenfalls immer tiefer und noch verzerrter, er dient meist als noch tiefere Rhythmusgitarre. Er doppelt oft die Rhythmusgitarre bzw. die Bassdrum, um diesen mehr low-end zu verleihen.

Sound

Der Bass im modernen Metal ist sehr verzerrt und hat einen starken Attack, also viel Anschlag. Dies verleiht ihm eine gewisse Aggressivität und die nötige Durchsetzungskraft im Mix. Hierbei spielt allerdings die Anschlagtechnik eine große Rolle, denn die unterscheidet sich von der Gitarre. Man hat drei verschiedene Möglichkeiten den Bass zu spielen, welche große Auswirkungen auf den Klang haben. Dabei unterscheidet man zwischen Slapping, Finger-Picking und das Spielen mit einem Plektrum wie bei der Gitarre. Beim Slapping wird der Bass mit dem Handballen und den Fingern geschlagen und ähnlich einer Trommel gespielt, dadurch wirkt der Bass eher wie ein perkussives Element, dies ist vor allem im Nu-Metal sehr beliebt z.B. bei Bands wie Korn. Das Spielen mit dem Plektrum verleiht dem Bass einen sehr harten Anschlag was ihm im Metal zugutekommt. Die letzte Möglichkeit ist das Spielen mit den Fingern, was im Metal allerdings nicht sehr verbreitet ist, da es ihm dadurch an nötigem Attack und Aggressivität fehlt.

Saiten

Da auch die Stimmung des Basses immer tiefer geworden ist, ist es auch hier üblich viel dickere Saiten auf zu ziehen um die tiefe Stimmung überhaupt erreichen zu können bzw. viele Bassisten/innen greifen gleich zu einem 5-Saiter Bass.

Pick-Ups

Auch beim Bass gibt es Unterschiede zwischen den Tonabnehmern. Genau wie bei der Gitarre gibt es aktive und passive Tonabnehmer. Hierbei ist bei der aktiven Variante ein zusätzlicher Pre-Amp verbaut der eine extra Stromzufuhr benötigt, so lassen sich mitten, tiefen sowie höhen am Bass extra Regeln. Welchen Klang man bevorzugt ist jedoch Geschmacksache.



l nach r. Fender Jazz Bass, Dingwall NG2 (5-Saiter mit aktiv Pick-Ups)

Verstärker

Beim Verstärker verhält es sich genau wie bei der Gitarre, hier hat man die Möglichkeit auf klassische Verstärker zurück zu greifen oder aber man entscheidet sich für die softwarebasierten Varianten. Das Praktische an den Softwareverstärkern ist, dass man sie ohne Probleme für Bass und Gitarre verwenden kann, da der Kemper Profiler sowohl Presets für Gitarre als auch für Bass bietet. Ein klassischer Gitarrenverstärker ist dabei eher nicht für den Bass geeignet.

Recording

Beim Aufnehmen ist es üblich einmal die DI-Spur (Direct Input) und die Amp-Spur aufzunehmen und nach Belieben zu mischen bzw. zu bearbeiten. Eine weitere Möglichkeit ist es die Bassspur in eine High und eine Low Spur mit Hilfe von LPF bzw. HPF zu unterteilen. Während die Tiefe für den Low-end zuständig ist, kann man die hohe spur für Distortion und Attack beliebig „verunstalten“ und dann nach Bedarf mit den Tiefen mischen. Hierbei kann man gerne etwas kreativ werden, um einen einzigartigen herausstechenden Sound zu bekommen.

Processing

Der Filter kann hier ähnlich wie bei der Gitarre betrachtet werden. Etwas Boost in den tiefen Frequenzen für mehr Low-end. Für die gewünschte Durchdringung im Mix und Attack bzw. Stringnoise kann bei 1kHz bzw. 2,5kHz geboostet werden. Hohe Frequenzen werden in der Regel nicht benötigt und man kann den LPF ab 5kHz ansetzen. Sollte der Klang noch etwas „Muddy“ sein kann man bei 500Hz etwas filtern. Die Kompression nach Bedarf mit mittlerem Attack und Release.

5. Synthesizer, Samples & Electronics

Synthesizer werden von vielen nicht direkt mit Metal in Verbindung gebracht. Doch sie haben eine lange und erfolgreiche Geschichte und sind aus modernen Produktionen nicht mehr weg zu denken. Die Anfänge waren jedoch etwas holprig.

Aufstieg im Metal

Es waren z.B. Queen und Iron Maiden die bis ca. 1984 einen Disclaimer auf ihren Alben hatten „Keine Synthesizer benutzt“, genauso wie Rage Against the Machine noch im Jahr 1992 mit ihrem self-Titelalbum. Doch es war auch genau die Zeit, in der Mitte der 70er Jahre, in der man anfing Synthesizer in Metalproduktionen zu nutzen.

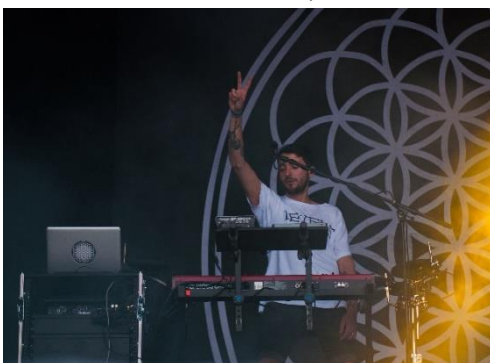
Synthesizer setzten sich vor allem im Progressive Rock, Psychedelic Rock und in der deutschen Rockszene durch und hatten dadurch direkten Einfluss auf das Metal Genre. Bekannte Bands hierfür waren „Yes“ deren Keyboarder Rick Wakeman später mit Black Sabbath auf dem 1973 erschienenen Album „Sabbath Bloody Sabbath“ spielte und somit den Grundstein im Metal legte. Auch Led Zeppelin begannen mit Synths zu experimentieren auf dem 1970 erschienenen Album Led Zeppelin III wurde vor allem mit dem Moog experimentiert. Dieser wurde jedoch eher als textuelles Element eingesetzt. Synthesizer fanden eher selten den Weg auf die Bühne, sondern wurden eher im Studio eingesetzt, da sie zu teuer waren. Dies ändert sich in den 80ern, als die Synths erschwinglicher wurden. Mittlerweile konnten Synthesizer auch den Klang anderer Instrumente sampeln wie Chöre oder Creepy Strings. Damit öffnete sich eine neue Welt, sogar der „Prince of Darkness“ Ozzy Osbourne nutzte auf seinem Debüt Solo-Album Synthesizer.

Diese Entwicklung zog sich dann weiter, bis es in den 90ern zu einer regelrechten Explosion, dank Genres wie Goth Metal oder Symphonic Metal kam. Wobei Synths bei härteren Genres in Intro/Outro oder als Ambient eingesetzt wurden, was heute immer noch der Fall ist. Synthesizer verleihen einer Produktion immer eine gewisse Tiefe und Atmosphäre auch wenn man sie nicht immer im ersten Moment wahrnimmt.

Gerade in den 90ern kam durch Nu-Metal, welcher Elemente von HipHop mit Metal mischte, Samples und DJs in Bands auf, wie z.B. Linkin Parks Joe Hahn, Limp Bizkits DJ Lethal oder Slipknot, die gleich zwei Mitglieder für Sampling und DJing abgestellt haben.

Als Samples werden häufig One-Shots verwendet wie 808 Hits oder Impacts um die Kraft verschiedener Parts wie Breakdowns zu unterstreichen.

Mittlerweile entstanden sogar komplett neue Genres, die den Synthesizern zu verdanken sind wie z.B. Trancecore, welcher Elemente aus Electro und Trance mit Metal vereint.



6. Vocals

Die Vocals sind wohl das Markenzeichen des Metals. Das erste woran die meisten dabei denken ist „schreien“. Doch woher kommt das Screamen überhaupt und welche Vocalstyles sind noch üblich.

Entwicklung

Der Ursprung vom Schreien oder Rufen in der Musik kann wohl auf Stammesmusik zurückgeführt werden, wie z.B. die Gesänge der Wikinger, die ein hundeartiges Heulen mit ihren Rufen rekonstruierten. Ebenso hat es eine lange Vergangenheit in der Oper, hier kann man das markante Stilmittel bis ins 18. Jahrhundert zurückverfolgen.

In die Populärmusik fanden Screams ihren Weg durch Bluesmusiker, die bei ihren Konzerten in kleinen Clubs über das Publikum schreien mussten. Zu hören unter anderem auf der 1965 erschienen Single von Jay Hawkins „I put a spell on you“. Dies wurde dann im Metal übernommen durch Bands wie Led-Zeppelin oder Black Sabbath die stark vom Blues beeinflusst waren. Doch der Sound der Screams unterschied sich noch gewaltig vom heute üblichen Sound, er hat deutlich mehr Stimme und weniger Verzerrung und vor allem hatte er einen Ton, typischer klang wie z.B. ACDC oder Axel Rose von Guns N' Roses.

Durch die Entwicklung des Genres in eine immer schnellere, aggressivere Richtung veränderte sich auch der Scream und wurde immer verzerrter mit weniger Stimme bzw. Ton. Dies geschah Anfang der 2000er als Genres wie Hardcore/Punk und Metal vermischt wurden, typischer Klang wie z.B. Slipknot (Iowa 2001)

Von hier an hat er sich immer weiterentwickelt und es entstanden unzählige Arten und Techniken wie, Growls, Shouts, False Chord, Fry Scream usw. oder Mischung von Distortion mit Gesang.

Wichtig ist hierbei entgegen allen Vorurteilen, jahrlanges Training und Aufwärmen so wie eine gute Gesangsbasis. Die meisten Screamer sind auch richtig gute Sänger, da diese extreme Art des Gesangs enorme Kontrolle bedarf und sich über viele Tonlagen hin erstreckt, doch bei falscher Technik kann die Stimme bleibende Schäden davontragen.

Recording

Die Vocals in modernen Produktionen sollen massiv, voluminös und sehr mächtig klingen. Dies erreicht man, in dem man die Vocals layered. Hierbei wird die gleiche Stelle mehrmals in verschiedenen Tonlagen aufgenommen, übereinandergelegt und nach Belieben gemischt. Dies ist sehr wichtig, da sich Screams allein sehr flach anhören und sie so eine gewisse Tiefe bekommen. Des Weiteren werden die Vocals auch noch mit Reverb, Delay und etlichen anderen Effekten versehen, die so im Mix nicht unbedingt auffallen aber für den gesamtklang maßgeblich verantwortlich sind. Es sollte auch unbedingt ein Poppschutz verwendet werden, um unerwünschte Geräusche zu vermeiden.

Processing

Da die Vocals gut durch den Mix dringen sollen, ist es nötig, dass sie eine gewisse Aggressivität und Brightness besitzen. Dies erreicht man am besten, wenn man in den Regionen von 2,5kHz für den „Cut“ und bei 8kHz für Brightness boostet. Doch sie sollten nicht zu hell werden hier kann man schnell übertrieben. Sollte es den Vocals noch an Luft fehlen kann man mit einem Highshelf die Höhen anheben. Die Kompression bei so extremen Vocals ist meist sehr stark mit kurzem Attack und Release.

7. „Modern“ vs. „Old School“ / Fazit

Durch moderne Techniken haben sich immer mehr Möglichkeiten ergeben und es sind immer mehr Genres entstanden. Prinzipiell kann man sagen, dass der Klang moderner Produktionen immer mächtiger und perfekter klingen soll. Im Gegenzug zu damals fühlten sich die Songs noch roh an bzw. hatten ein gewisses „Feeling“ das zum Genre passte. Manche Bands entscheiden sich heutzutage bewusst für diesen eher etwas vintage Klang, da es zu ihrer Musikrichtung passt. Aber auch der sehr bearbeitete Klang hat seine Berechtigung, da es immer sehr auf das Genre ankommt und Bands sich bewusst dazu entscheiden so zu klingen.

Doch ein kleiner Nachteil wie ich finde, die meisten Mixes hören sich ähnlich an und man wird schnell müde beim Hören, zumal diese Art von Sound auch nicht immer alles besser macht, was man in Zahlreichen Remaster Versionen erkennen kann.

Alles in allem erfreut sich der Metal heut zu Tage, dank der vielen unterschiedlichen Genres, wieder sehr großer Beliebtheit. Da ist für jeden etwas dabei.

Quellen

<https://www.vice.com/en/article/r3zw83/synthesizers-impact-heavy-metal>

Terence Hannum, Stand 18.03.2018

<https://de.wikipedia.org/wiki/Metal>

Absatz Geschichte

<https://www.youtube.com/watch?v=IE0BTfWpQaA>

Sound Field – Where Did Screaming in Metal Come From?

<https://www.youtube.com/watch?v=cgfBcFTbir4>

GetGood Drums - Adam "Nolly" Getgood Mixing Masterclass part 1 of 2

<https://www.youtube.com/watch?v=aeMXWCINc3Y>

GetGood Drums - Adam "Nolly" Getgood Mixing Masterclass part 2 of 2