© PPVMEDIEN 2010

DRUMRECORDING

Schlagzeug Extra

KREATIVES KLANGDESIGN DURCH DRUMKIT-MODIFIKATIONEN

Moderne Kompositionen im Land der digitalen Möglichkeiten kennen keine Grenzen mehr. Bei der Studioproduktion werden dann schon mal extrem eigenwillige Schlagzeugklänge gefordert oder der Drummer muss programmierte Grooves und gefilterte Loops reproduzieren. Dann muss nicht gleich in die Retortenkiste gegriffen werden. So manch extravaganter Drumsound lässt sich durch clevere Komponentenwahl oder außergewöhnliche Modifikationen des Drumkits herzaubern – und dann live einspielen. Gewusst wie!

Foto: Wilschewski

© PPVMEDIEN 2010

Absolut tight auf das Metronom zu spielen, ist im Studio mittlerweile Standard und ebenso ist der professionelle Umgang und gezielte Einsatz von umfangreichem Equipment Grundvoraussetzung. Darüber hinaus jedoch dienen nicht selten Produktionen mit programmierten Drums, geloopten Grooves und elektronischen Sounds als Vorlage für die Recording Session. Hier ist dann häufig die Aufgabenstellung jene, komplexe Drumprogrammings auf das Wesentliche zu reduzieren und von einem Drummer im Spiel nachempfinden zu lassen. Also gilt es, das akustische Drumkit zu modifizieren, um die programmierten und klanglich verfremdeten Sounds zu kreieren und das Livedrumming entsprechend dieser Vorgaben umzusetzen – damit man mit „human feel" die Sounds aus der Kiste am akustischen Schlagzeug umsetzen kann. Man kann ein Drumkit ohne große finanzielle Ausgaben so modifizieren, so dass man Sounds produzieren kann, die entweder weit weg vom natürlichen

© PPVMEDIEN 2010

Mit dem Handtuch erzielt man einen in den Höhen reduzierten, tiefen Sound.

Entdeckt die Vielfalt aller Soundvarianten des Drumkits.

Drumsound sind, oder diesen sehr stark verändern. Für diese Vorhaben ist man im Studio besonders gut gerüstet, wenn ein gewisser Fundus an Percussion, speziellen Mikrofonen, Snaredrums, Becken oder Fellen vorhanden ist. Das gibt den Drummern die Möglichkeit, ein größeres Spektrum an Sound-Variablen zu nutzen.

Es gibt viele unterschiedliche Ansätze und Herangehensweisen, programmierte, synthetische Grooves und Sounds am akustischen Schlagzeug umzusetzen.

- Die Verwendung eines akustischen Drumkits mit geschickter und gezielter Manipulation der einzelnen Komponenten durch mehr oder weniger konventionelle Sound-Hilfsmittel.
- Das Integrieren von E-Pads, Trigger und ähnlicher elektronischer Klangquellen wie Effektgeräte, Sampler oder Drumcomputer
- Die direkte Einflussnahme auf die akustischen Sounds durch zum Beispiel „extremes" Stimmen, Dämpfen und viele Modifikationen mehr.
- Die eigene Spielweise unter Berücksichtigung des späteren editieren und schneiden beziehungsweise loopen der Grooves.

recmag tipp

Bassdrum fett und kurz

Kurze, fette Sounds erreicht man hier durch den Einsatz von doppellagigen Schlagfellen, die sehr lose gestimmt sind, mit Decken oder Kissen, die mindestens die Hälfte der Bassdrum ausfüllen und einem relativ straff gespannten Resonanzfell. Der Beater sollte aus Filz sein, um einen weichen Attack zu erzeugen. Auch lohnt sich immer das Experiment ohne Resonanzfell. Da fühlt man die 70er-Jahre förmlich im Sound.

Die Planung des Vorfelds, also der Gedankenaustausch zwischen Produzent und Künstler ist ebenfalls ein sehr wichtiges Glied in der Kette. Es besteht nämlich ein extremer Unterschied darin, ob die Drumspuren ausschließlich auf die 4 Gliedmaßen des Drummers reduziert werden sollen, oder ob es früher oder später noch zusätzliche Loops auf das akustische Drumkit gibt. Solche Informationen helfen dem Drummer, seine Sounds im Vorfeld zu selektieren und sein Spiel entsprechend anzupassen und variieren zu können. Nicht zuletzt auch im Feel. Ist beispielsweise klar, dass im Nachhinein noch Filtersamples oder programmierte Perkussion hinzukommen, beispielsweise auch quantisierte Keysounds, muss der Drummer punktgenau spielen. Ist dem nicht so, hat der Drummer die Möglichkeit, eher laidback (hinter dem Click) zu spielen, oder überhaupt mehr human feel zu bringen. Ebenso sollte man Überlegungen wie Overdubbing von Sounds oder das Loopen einzelner Takte im Nachhinein mit einbeziehen. Auch das beeinflusst das Spiel des Drummers.

Die Sounds

Zunächst setzen wir uns mit dem uns zur Verfügung stehenden akustischen Möglichkeiten des Drumsets auseinander. Was ist standardtechnisch am Start und kann modifiziert und verändert werden?

- Stöcke
- Bassdrum
- Snaredrum
- Tom Toms
- Becken / HiHat
- Trommelfelle
- Bassdrumbeater (Schlägel)
- Snareteppich (Spiralteppich)

Ebenso wichtige Faktoren sind:

- Material der Trommelkessel, deren Durchmesser und Tiefe
- Hardware
- Beckentypen und deren Material, Stärke und Durchmesser

Die direkte Einflussnahme auf die Wahl des Equipments grenzt schon im Vorfeld den Spielraum ein und steckt somit einen gewissen Grundsound ab.

Sehr viele Klangvariation ermöglicht schon die bewusste Wahl der Trommelfelle. Grundsätzlich unterscheidet man zwischen einlagigen- und mehrlagigen Fellen. Die

Fotos: Wilschewski, Erhardt

© PPVMEDIEN 2010

einlagigen Felle bringen in der Regel einen offeneren Sound mit entsprechend viel Sustain, hingegen die mehrlagigen Felle einen trockeneren und „fetteren" Sound produzieren, also ärmer an Sustain. Ebenso gibt es glatte Felle und jene mit „Coated". Letztere haben einen weißen, rauen Film auf der Schlagseite der gut geeignet ist, um mit Besen auf ihnen zu spielen. Ebenso gibt es bereits vorgedämpfte (muffled) Felle, die das Fell schon im Vorfeld derart an seiner Eigenschwingung hindern, dass auch im gespannten Zustand ein sehr trockener Sound entsteht. Welches Setup dabei den Klang wie beeinflusst, findet ihr im Extrakasten zur Fellbestückung. Eine weitere, breite Palette an Optionen, den Sound zu beeinflussen lässt sich über Stöcke & Co. verwirklichen, ebenfalls in einem Extrakasten nachzulesen. Wenden wir uns hier nun den einzelnen Instrumenten zu.

Der Turnschuh bringt extreme Dämpfung auf das Schlagfell.

Der Extraknaller

Modifikationen der Snaredrum bieten sehr interessante Möglichkeiten, den Klang extrem zu verfremden oder Kombi-Sounds von Drumcomputern nachzuempfinden. Vier beliebte Varianten sind die Folgenden:

• Das Vinyl

Ergibt den ultimativen, supertrockenen 80er-Jahre Disco-Snaresound. Tipp: Beim recorden unbedingt die Lautstärke des Mikros nachregeln, da der Sound sehr viel leiser kommt als normal!

• Das Splash- Becken

Es verzerrt den Sound extrem. Je nach Intensität und Anspielweise mit Stockspitze oder Schaft entsteht ein „Cut"- Sound, ähnlich dem eines Hand-Claps. Große Auswirkung hat dabei der Durchmesser des Splashes.

• Der Turnschuh

Achtung: Kein Witz! Der Turnschuh bringt extreme Dämpfung auf das Schlagfell. Der Sound wird extrem trocken, kurz und „fett"

• Das Schlagfell

Genauso kann man auch ein altes Schlagfell auf die Snaredrum legen. Entweder umgedreht oder den Spannring komplett abgeschnitten. Der Sound wird auch hier wieder extrem trocken, ähnlich dem eines Lo-Fi Samples. Eine kleine Anmerkung sei erlaubt, was mit Low Fidelity gemeint ist: Musik, die mit simplem, technischen Equipment aufgenommen wurde oder so klingt, als wäre die Aufnahme mit solchem gemacht worden. Vertreter eines solchen Sounds wären etwa „Sonic Youth" oder „The Raveonettes". Ein sehr lose gestimmtes, Falten werfendes, doppellagiges Schlagfell erinnert übrigens klanglich an ein runtergepitchtes Sample. Das Gegenteil davon erreicht man mit einer extrem hoch gestimmten Snare (zum Beispiel 13" x 4"). Mit einem Stück Moongel, wirkt der Sound hochgepitcht, kurz und scharf.

Das Blech

Wenden wir uns den Becken zu – auch hier lässt sich einiges modifizieren, um den ursprünglichen Klangcharakter zu beeinflussen. Man kann etwa zwei Becken übereinander montieren, um interessante Sounds zu erzeugen. Verschiedene Firmen bieten hier schon fertig designte und klanglich in sich stimmige Varianten an, die man auch nahezu auf jeder Website über Soundbeispiele hören kann. Experimentiert man hierbei selbst, spielen folgende Faktoren eine wichtige Rolle: Die Größe des unteren Beckens im Verhältnis zum oberen Becken, die Stärke des zwischen beiden Becken befindlichen Filzes und der Druck der

Eine wichtige Option zur Einflussnahme stellen Stöcke & Co. dar.

Bassdrum-Schlägel (Beater) aus Filz: Der Sound wird weich und trocken.

© PPVMEDIEN 2010

Flügelschraube auf beide Becken. Werden die Becken eng aneinander gepresst, entsteht ein künstlicher Sound, trashig und kurz, in der Art einer HiHat. Liegen die Becken dagegen relativ lose aufeinander, klingt das ganze eher rau und erdig.

Ebenso hilfreich sind zum Beispiel sogenannte „Sizzle-Ketten". Die gibt's im Musikalienhandel zu kaufen oder man stellt sie selbst her, mittels mehrerer Büroklammern die man als Kette an die Flügelschraube hängt, so kann man den Sizzlesound auch erreichen. Ebenso gibt es die Möglichkeit, ein Ein-Cent-Stück mittels eines Stück Gaffer-Tapes auf das Ride-Becken zu kleben. Ein weiterer Tipp sind eingerissene oder kaputte Becken – die klingen sehr kurz und erinnern stark an abgeschnittene Crash-Samples. Deswegen werden solche Sachen in „Fachkreisen" nicht gleich entsorgt. Spielt man statt regulären HiHat-Becken einmal zwei schwere Crashbecken (zwischen 14" und 17"), klingen diese tief, satt und rauchig. So etwas wird oft in der Soul- Ecke platziert. Nutzt man dagegen zwei Splash-Becken als sogenannte Micro-Hat, klingt der HiHat-Sound wie gepitcht. Durch Handtücher oder einem Geschirrtuch auf Crashbecken oder den Einsatz eines Stoffbeutels erzielt man einen sehr kurzen, in den Höhen stark reduzierten, tiefen Sound.

Der Fantasie sollte man keine zu engen Grenzen setzen.

Die technische Variante ist natürlich die Integration von Sound-Modulen und Pads.

Zugeschlagen – Arbeitet auch mit Variation des Schlagmaterials.

Das Schlagmaterial hat wesentlichen Einfluss auf den Klangcharakter von Trommeln und Becken. Hier findert ihr die Arten von Schlägeln und deren Materialien. Im Übrigen gehören die in das Repertoire eines jedes Trommlers, der im Studio variabel agieren will.

• Sticks aus Holz, mit Holzkuppe

• Sticks aus Holz mit Nylonkuppe
Sound: auf den Becken, speziell auf Ridebecken und HiHats klingen diese Sticks sehr hell, definiert und höhenlastig, sorgen für einen klaren, brillianten „Ping", sind kräftig und laut. Auf Snare und Toms produzieren sie einen schnellen, klar definierten Attack mit hoher Lautstärke.

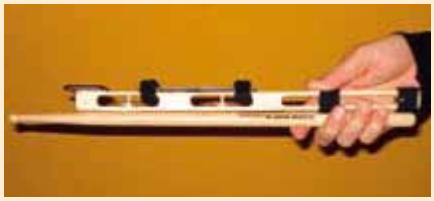
• Besen aus Draht oder Plastik
Sound: Drahtbesen klingen auf coated Fellen lauter und rascheliger als Plastikbesen, welche eher unaufdringlich und weich klingen. Zum wischen auf dem Becken nutzt man eher jene mit viel Struktur. Dreht man die Besen um, lässt der Gummigriff die Becken vom Attack her lauter anschwellen als Filzschlägel. Schnelles ziehen des Metallzugs an der Unterseite der Besen über die Becken ergibt ebenso interessante, perkussive Sounds.

• Ruten aus Holz und Plastik
Sound: Ruten klingen allgemein dumpfer, weicher und leiser als Sticks auf Toms und Becken. Der Tomsound ist deutlich höhenlastiger im Vergleich zu Sticks.

• Filzschlägel
Ihr Sound wird gern für Becken benutzt, um bei der Nachbearbeitung ein „Reversecrash" zu erzielen. Auf der Snaredrum mit ungespanntem Teppich und leicht abgeklebtem Schlagfell lässt sich ein Congaartiger Sound erzielen, ähnlich dem des ROLAND TR-808-Tom Sounds

• Bassdrum Schlägel (Beater)
Sie nehmen in ihrer Materialeigenschaft deutlich Einfluss auf den Soundcharakter der Bassdrum. Es gibt sie als Filz (Sound: weich, trocken), aus Gummi (Sound: hart, attackreich), aus Hartplastik (Sound: hart, laut, attackreich), und aus Holz (Sound: hart, sehr laut, attackreich).

Für noch mehr Variation lassen sich verschiedene Stöcke kombinieren. Üblicherweise benutzen Drummer immer Sticks in rechter und linker Hand, oder eben Rods etc. Interessant wird es aber dann, wenn man die oben aufgezeigten Modelle miteinander verbindet, beziehungsweise kombiniert. Um im Studio (oder auch live) interessante Sounds zu produzieren, gibt es etwa die folgenden Kombinationsmöglichkeiten aus jeweils zwei verschiedenen Stockmaterialien. Mit all diesen Kombinationen sollte der Schlagzeuger natürlich etwas geübt sein da sich die Stockhaltung erheblich ändert.



• Stock und Schellenstab (z.B.: „Heck Stick", Hersteller: Schlagwerk Perkussion)
Sound: Diese Kombination eignet sich sehr gut für die Spielweise auf der HiHat um Hip Hop-artige Schellenring Overdubs nachzuempfinden ohne dabei auf den HiHat Sound zu verzichten.

• Stock und Besen
Sound: auf der Snare produziert diese Kombination einen Attack von Stockspitze und ein rascheln der Besen. Der Sound klingt mittels einer Piccolosnare sehr Hip Hop lastig, höhenbetont und „kratzig".

• Stock und Shaker
Sound: Hierbei entsteht schon beim Ausholen (!) ein leiser „Ghostshake", bzw. ein angenehmes athmosphärisches Grundrauschen, welches rhythmisch exakt mit den HiHat- Schlägen mitgeht.

© PPVMEDIEN 2010

Die alte Schallplatte ergibt den ultimativen, supertrockenen 80er-Jahre Disco-Sound

So genannte Hybrid-Sets halten immer mehr Einzug ins professionelle Drumming. Die Rede ist hierbei nicht von einem E-Drumset, sondern davon, lediglich das Steuerteil (wie zum Beispiel von Roland ein TD 12 oder ein TD 20) und einige Pads (Meshheads oder Acryl-Pads/Rubber-Pads) zu nutzen. Die Sounderzeuger/Klangquellen sind hierbei die Steuerteile, die heutzutage schon eine Menge gute und vor allem viele Sounds beinhalten, so dass man problemlos kreativ sein kann. Besonders die etwas teureren Modelle bieten die Möglichkeit, Sounds direkt im Gerät zu verändern, sie bieten direkte Einflussnahme auf Parameter wie Sensitivity, Decay, Attack, Level oder Pan. Es lassen sich also Einzel-Sounds oder Loops mittels eines Drumpads ansteuern. Um aktuellen Qualitätsanforderungen gerecht werden zu können, sollte man eher neuere Klangerzeuger nutzen, die in Bezug auf die Klangqualität abhängig von Samplerate (kHz) und der Auflösung (Bit) die Nase vorn haben.

Wer sich nicht mit vielen Kabeln oder der Anschaffung von Steuerteilen und Pads belasten möchte, kann Sound-Module mit integrierter Sampler-Einheit nutzen. Die Rede ist von All-in-one-Geräten wie Roland SPD-S, oder Yamaha DTXtreme II S. Damit kann man bequem zu Hause mit Sequencer oder der DAW Oneshots oder Loops vorbereiten, die Sounds problemlos bearbeiten, filtern und sie mittels Speicherkarten wie Compact Flash oder Smart Media ins Gerät importieren. Das ermöglicht es, bei Vorhandensein einer gut sortierten Sound-Datenbank direkt und schnell Vorschläge für Produzenten oder Mitmusiker zu machen. Denn nicht alles ist am akustischen Drumkit mittels „analoger Soundmanipulation" möglich. Neben den angesprochenen E-Drum-Modulen, die für ihre integrierten Preset-Sounds oder aber selbstgestaltete Oneshots und Loops auch ohne MIDI auskommen, gibt es auch MIDI-fähige Module. Solche Drum-to-MIDI-Converter oder Pads können Triggersignale in MIDI umwandeln und so Sample Player, Hardware Sampler oder Audiorechner ansteuern. Und nun viel Spaß beim Imitieren, Kreieren und Bearbeiten von Sounds! ▣

Das Schlagmaterial hat einen wesentlichen Einfluss auf den Klang.

Möglichkeiten der **Fellbestückung**

Nicht zuletzt am Beispiel von Phil Collins kann man sehen und vor allem hören, dass ein Schlagzeug auch ohne Resonanzfelle klingen kann. Es bestehen viele Kombinationsmöglichkeiten von Fellen, die massiv Einfluss auf den Sound der Trommeln nehmen. Hier ein paar Beispiele für Tom Tom-Sounds:

Schlagfell einlagig, hoch gestimmt, ohne Resonanzfell:
Sound: Bongoartig, viel Sustain

Schlagfell einlagig, hoch gestimmt, mit Resonanzfell:
Sound: Bongoartig, weniger Sustain

Schlagfell doppellagig, hoch gestimmt, ohne Resonanzfell:
Sound: Congaartig, viel Sustain

Schlagfell doppellagig, hoch gestimmt, mit Resonanzfell, hoch gestimmt:
Sound: Congaartig, weniger Sustain

Schlagfell doppellagig, tief gestimmt, mit Resonanzfell:
Sound: mittelmäßiger Sustain, kräftiger, „üblicher" Rock-Drumsound

Schlagfell doppellagig, tief gestimmt, mit Schlagfell als Resonanzfell:
Sound: kaum Sustain, supertrockener, gedämpfter Sound

Will man die Schwingung noch mehr dämpfen, gibt es folgende, einschlägige Methoden:

- Außendämpfer
- Gaffa Tape
- Moongel (Silikon- Pads)
- Tempo-Taschentücher

Der Autor
Sven „Ice" ***Ehrhart***
ist Profischlagzeuger und arbeitet seit vielen Jahren live und im Studio für namhafte Künstler und Produzenten.