

DRUMSOUNDS AUTHENTISCH PROGRAMMIEREN

Pop- Grooves

SO LASST IHR EURE DRUMS STILSICHER GROOVEN

Große Produzenten wie „Jacques Lu Cont“ machen es in ihren Produktionen und Remixes für Stars wie Madonna, Depeche Mode oder Gwen Stefani vor – Drum Sounds wie in den 80er und 90er Jahren erleben ein Revival. Wir zeigen euch wie ihr das auch hinbekommt.



Beim Blick auf die momentane Musiklandschaft, nicht nur was die aktuellen Airplaycharts betrifft wird schnell klar, dass sich da in letzter Zeit einiges an Sounds und Styles getan hat. Der wohl offensichtlichste Fakt aktuell ist die Rückbesinnung an die 80er und Anfang 90er Jahre. Zeiten, in denen Bands wie Duran Duran, A-HA, Eurythmics, Depeche Mode und Kollegen

maßgeblich mit Synthesounds fast 2 Jahrzehnte prägten und beeinflussten. Die Drumcomputer hielten Einzug und überhaupt wurde so ziemlich alles mehr oder weniger elektronisch. Diese Sounds sind jetzt wieder da. Allerdings fusionieren sie stark mit akustischen Sounds. Das ist ein wesentlicher Unterschied zu damals. Meisterproduzent „Stuart Price“ zum Beispiel,

der sich unter dem Pseudonym „Jacques Lu Cont“ einen Namen als Remixer machte, jongliert in seiner aktuellsten Produktion „Zoot Woman“ auf allerhöchstem Niveau mit Sounds aus den 80ern und der Jetztzeit. Nicht nur was die Synthiesounds betrifft. Auch die Drums sind alles andere als einfach so nur „schlichte Rhythmussache“. Hier wurde fantastisch produziert. Deshalb: Reinhören! (aktuelles Album: „Things Are What They Used to Be“)

In diesem Workshop wollen wir uns anhand von zwei Grooves mehreren Möglichkeiten der Programmierung zuwenden. Der Fokus liegt nicht unbedingt darauf, die „hippesten“ Sounds zu produzieren, sondern viel mehr Beispiele aufzuzeigen, mehrere Instrumente zu überlagern, Effektspuren sinnvoll einzusetzen, zu EQen, trickreiches Platzieren und Ändern einzelner Instrumente und das Timing mit dem „real feel“ zu gestalten. Und das mit Samples am Rechner. Aus diesem Grund ist dieser Workshop chronologisch Track für Track übersichtlich aufgebaut. Anhand der Soundbeispiele, die ihr

Der Ton der Bassdrum sorgt für viel Wärme im Gesamtbild.

auf unserer Homepage www.recmag.de im Bonusbox-Bereich runterladen könnt, ist alles somit sehr gut nachvollziehbar und ganz im Stil des RecMags zum mitmachen und ausprobieren konzipiert.

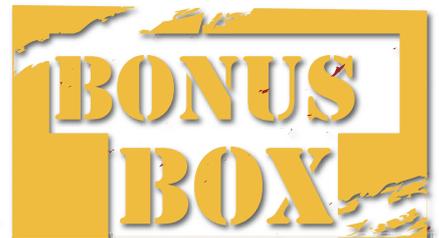
Track 1: Bassdrum und Snaredrum: Der Bassdrumsound sollte für dieses Soundbeispiel grundsätzlich folgende Soundmerk-

male beinhalten: Kick, Ton und Hall. Der Kick dient hauptsächlich dazu, den notwendigen Druck zu erzeugen und für Präsenz zu sorgen. Je nach Musikrichtung wählt man natürlich die passenden Sounds. In den meisten Heavy-Produktionen achtet man beispielsweise sehr genau darauf, dass die Bassdrum nicht zuviel Ton erzeugt. Im Mischungsverhältnis ist sie sehr mittig und hat nahezu ausschließlich Attack. Das hängt oft damit zusammen, dass in nur einem einzigen Takt (die Doublebassdrum-Spieler werden das gern bestätigen) oftmals 16 Bassdrum-Schläge vorkommen. Mitunter sogar mehr. Würde man hier nicht so mischen, dann würde sich die Bassdrum nicht durchsetzen und schlimmstenfalls sogar für viel „Soundmatsch“ sorgen.

Da in unserem Beispiel die Bassdrum auf den Zählzeiten „1“ und „3“ liegt, brauchen wir uns da keine Sorgen zu machen und haben die Möglichkeit, ein Bassdrumsample zu benutzen, das alle Vorzüge an Sounds besitzt. Was den Ton der BD angeht, so sorgt dieser später im

Gesamtbild für viel Wärme und Volumen. Der Hall macht die Bassdrum sehr räumlich. Hierbei müsst ihr natürlich darauf achten,

dass dieser nicht zu extrem ausfällt. Was die Snaredrum angeht, handelt es sich um eine Kombination eines akustischen SD-Sounds und eines Handclaps im Mischungsverhältnis 40/50 zu Gunsten des Handclaps. Das hat natürlich geschmackliche Hintergründe. Wer sich die Zeit nehmen sollte und diesen Track unter dem Kopfhörer hört wird feststellen, dass im Ausklang der Bassdrum schein-



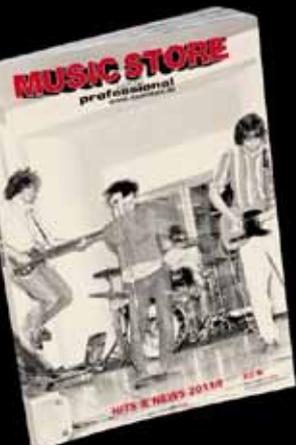
Damit ihr an diesem Workshop teilnehmen könnt, haben wir auf recmag.de im Bonusbox-Bereich die nötigen Files für euch zum download bereit gestellt. Viel Spaß beim mitmachen.

MUSIC STORE

professional
www.musicstore.de

DER NEUE KATALOG!

416 Seiten
Hits, News & Deals!
Kostenlos bestellen:
www.musicstore.de





Klangerzeuger-Plugins für programmierte Drumtracks gibt es zuhauf und eine MIDI-Note ist schnell gesetzt – wo und wie, das macht den Groove aus.

Gespräch mit dem Gitarristen stellte sich heraus, dass dieser den Gitarrengurt während der Aufnahme leicht an den Korpus der Gitarre schlug (der Gitarrist spielte übrigens im sitzen ein). Im Gesamtmix am Ende hörte man das nur noch, wenn man es genau weiß. Beim Mixen mit einer „sauberen Spur“ fehlte das dann irgendwie... Man ließ es so schließlich bei der Spur mit dem „Klappern“. Unnötig zu erwähnen, dass es sich bei dieser Aufnahme um einen Titel aus der Ecke HipHop handelte und man da ohnehin eher auf derartige Effekte abfährt.

Track 2: Bassdrum und Snaredrum (BD in Takt 4 zusätzlich auf Zählzeit „1+“ zugefügt) Häufig beobachtet man beim Hören von Songs, dass sich beim spielen oder programmieren von Beats sehr viel Mühe gegeben wird. Soll heißen, man arbeitet nicht nur an einem einzigen Takt, sondern an Mehreren zugleich. Sehr beliebt sind Zwei- bzw. Viertaktschemen. Oftmals genügt es, um einen Groove nach 2 oder 4 Takten etwas aufzulockern, in dem man nur ein Element verändert, wegnimmt, ersetzt

oder verdoppelt. In unserem Beispiel wurde in Takt 4 die Bassdrum kopiert und auf die Zählzeit

1 „+“ hinzugefügt. Das ist keine große Sache, dient dem Fluss im Lied. Weiterhin sollte man bei solchen Änderungen nicht vergessen, dass diese scheinbar kleinen Dinge maßgeblich Einfluss auf andere Instrumente nehmen. So würde sich ein erfahrener Bassist beispielsweise gern auf diese zusätzliche Bassdrum „draufhängen“ was zur Folge hätte, dass er einen Ton mehr spielen würde als zuvor. Genauso

kann man beim spielen oder programmieren so genannte „neutrale Änderungen“ vornehmen. Sehr beliebt sind da beispielsweise HiHat – Öffnungen. Sie beenden oder leiten Grooves und Parts ein, ohne hierbei andere Instrumente nennenswert stark zu beeinflussen. Das ist im Live- oder Programming-Sektor lange Standard und bedarf somit keiner weiteren Ausführungen.

Track 3: Bassdrum und Snaredrum (BD in Takt 4 auf „1+“ zugefügt und SD auf 4 e + „e“) Natürlich hat man die Möglichkeit, mehr oder weniger stark Einfluss auf die Auflockerung zu nehmen. In manchen Passagen von Songs soll es sogar sehr bewusst zu Änderungen kommen. In solchen Fällen ar-

Kleine Veränderungen können sich maßgeblich auswirken.

bar „unsauber“ geschnitten wurde. Diese leichten „Knackser“ sorgen (natürlich nur wenn ausdrücklich erwünscht) für eine unterschwellige perkussive Note. Übertreiben sollte man das natürlich nicht! Beim Abhören einer Gitarrenspur im Tonstudio fragte man sich einmal, was das für ein „Klippen“ sein, dass da zu hören ist. Es war sehr rhythmisch zum Klicktrack und zum Gespielten. Beim

recmag tipp

Programmierte Grooves aufwerten

Natürlich besteht die Möglichkeit, den programmierten Groove „aufzupumpen“, sprich zu mastern. Das ist eine Möglichkeit, die jedoch nicht immer Sinn macht, wenn man den kompletten Song nicht fertig hat. Das Mastering (Komprimierung) wird hauptsächlich zum lauter machen kompletter Songs durchgeführt. In Cubase geht das wie folgt: am Summenkanal auf „e“ klicken. Das EQ Effekt Tool öffnet sich. Hier hat man die Möglichkeit, sowohl Effekte, als auch diverse andere Plugins zu aktivieren. Mit dem bereits vorinstallierten „Multibandkompressor“ kann man die Summe nun anständig „aufpumpen“



Der Music Store In Köln:
ca. 13.000m² Lager, Service-,
und Demofläche



MUSIC STORE

professional
www.musicstore.de

billiger kaufen... frei Haus

Mehrere tausend Instrumente versandbereit!

beitet man sehr gern mit Snaresdrums. Da diese Instrumente im Gesamtbild sehr präsent sind, sorgen sie somit natürlich zwangsläufig dafür, sehr stark wahrgenommen zu werden. Da den meisten Musikkonsumenten die Gewohnheiten von „2“ und „4“er Zählzeiten

alles Mögliche sein. Da hört man schon mal das Geräusch eines Aschenbechers, d. h. den Sound eines speziellen Aschenbechers, der beim drücken des mit einer Drehscheibe verbundenen Stiels ein schleifendes Geräusch erzielt und dies auch noch im Timing des Beats macht (aktuelles Beispiel hört man bei „Deichkind“). Grundsätzlich geht es aber um die Wichtigkeit dieser Effektspur. Im Vorfeld also sollte klar sein, welchen Stellenwert diese im Gesamtsound des Grooves und somit letztlich auch im Song (!) haben wird. In unserem Soundbeispiel soll die Effektspur lediglich die Funktion eines so genannten „Lifts“ haben, also mit subtiler Wirkung zum nächsten Takt steigern. Unsere Effektspur ist ein Sound aus einer FX Library der HipHop Familie. Sie erfüllt zusätzlich die Funktion einer „Füllspur“.



Mit HiHats lassen sich, egal ob programmiert oder gespielt, schöne Akzente setzen.

in einem Fluss für angenehm erscheinen, entsteht beim zusätzlichen Hinzufügen einer Snaresdrum im Bereich der 16tel eine starke Aufmerksamkeit. Im Track 3 ist das eine in Takt 4 auf der Zählzeit 4 e + „e“ kopierte und zusätzlich zugefügte SD.

Track 4: Effektspur (beginnt bei Zählzeit 2 „+“) Effektsuren lassen sich schlecht über Sounds genau und klar definieren. Das kann

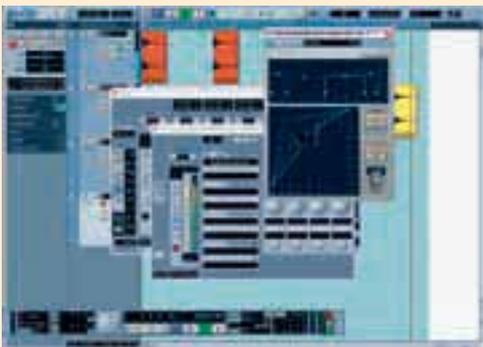
Track 5: Effektspur (beginnt bei 1 „e“)

Sich intensiv mit dem cutten dieser Sounds auseinanderzusetzen kann auf keinen Fall schaden. Im Beispiel von Track 5 wird das deutlich. Hier wurde ein kleiner „Schnipsel“ herausgeschnitten und auf die Zählzeit 1 „e“ gesetzt. Dies geschah mit Weitsicht. Genau dieser Schnipsel sorgt später dafür, dass die Bassdrum eine Art Delay bekommt. Natürlich eher unterschwellig.

Track 6 und 7: Bassdrum, Snaresdrum und Effektspur:

Zusätzlich kommt nun eine weitere Snaresdrum dazu (die gleiche SD, nur kopiert) auf die Zählzeit 1 „+“. Snaresdrums, die gleich am Anfang eines Loops in solcher Form platziert werden lenken den Beat sofort in die Richtung „Breakbeat“. An diesem Beispiel wird einmal mehr deutlich, was Verschiebungen und zusätzliche Platzierungen von Elementen für Auswirkungen haben können. Ein Musikbeispiel aus der „Top 5“ der Pophits ist an dieser Stelle Michael Jacksons Song „They don't care about us“. Genialer Breakbeat, der durch die Platzierung von Handclaps auf den Zählzeiten „+“ „2“ und „+“ „4“ erzeugt wird. Da sich in unserem Soundbeispiel in Takt 4 die Bassdrum und die Snaresdrum überlagern, wurde die BD an dieser Stelle um ca. 1/3 ihrer Lautstärke reduziert. Das hat zur Folge, dass die Snaresdrum weiterhin präsent ist, die Bassdrum aber auch nicht „fehlt“. Um die Lautstärke der einzelnen Spuren im Cubase zu bearbeiten, einfach die Taste „F3“ auf der Tastatur drücken. Das ist

Überkompression vermeiden



Vorsicht vor Überkomprimierung! Beim „zu laut machen“ von Songs geht oft die Dynamik verloren, die Spannung zwischen leisen und lauten Stellen im Song. Ferner kann es zu Übersteuerungen und Zerrern kommen. Das Ziel sollte nicht sein: laut um jeden Preis. Da Musik immer noch mit Gefühl zu tun hat, sollte man den momentanen Trend des „Lautheitswahns“ nicht unbedingt folgen. Also: Song vor, nicht Lautstärke!



der Zugang zum Mischpult. Alle Spuren sind übersichtlich angeordnet und können hier via Maus gesteuert und verändert werden.

Track 8: HiHat in 16tel (Akzente der HiHat auf 1 + 2 + 3 + 4 +) HiHats sind grundsätzlich eine sensible Angelegenheit. Sie entscheiden, ob der Groove somit „drive“ bekommt, sich eher ruhig verhält, ob er „lebt“ oder „schwer“ wirkt. In vielen Produktionen werden heute zu tage Bassdrums und Snaredrums gesampelt. Bewusst werden Sounds aus den 80er Jahren, also absichtlich synthe-

tische Sounds benutzt. Da findet man sich irgendwo zwischen „Softcell, Duran Duran, INXS, Erasure etc. wieder. Dennoch fällt eines deutlich auf: die HiHats. Durch Gespräche mit vielen Produzenten wurde deutlich, dass HiHats sehr häufig von Drummern eingespielt, und als Overdub über die programmierten Drumsounds gesetzt werden.

Durch Overdubbing wird eine räumliche Trennung möglich.

Warum? Die Antwort ist fast immer dieselbe: Der Beat soll leben. Diese Fusion ist so interessant wie weiterführend. So ergeben sich beispielsweise auch durch das zusätzliche Overdubbing von Crashbecken und Rides interessante Sounds, da eine räumliche Trennung möglich wird. In der Praxis heißt das: die Snaredrums und Bassdrums können beispielsweise supertrocken gemischt, und die HiHat und Crashes mehr Raum bekom-

men oder umgekehrt. Es eröffnen sich somit soundlich vollkommen neue Dimensionen. Nicht dass das jetzt eine Neuerung vom anderen Stern wäre. Dennoch: es lohnt sich in dieser Richtung zu experimentieren!

In unserem Soundbeispiel sollte die HiHat programmiert werden und zwar so, dass sie ein „human feel“ besitzt. Die Umsetzung ist so, dass ein Loop programmiert wird, der innerhalb

eines Taktes „lebt“ und die Illusion entsteht, als hätte ein Drummer die HiHat eingespielt. Als Sample diente ein einziger HiHat-Schlag!

Zum Sound: Dieser Einzelsound wurde sieben Mal kopiert, sodass wir insgesamt 8 Schläge haben. Dieses „Päckchen“ 16tel Noten wurde soundlich wie folgt bearbeitet: Auf die Zählzeiten 1 + 2 + 3 + 4 + sind mehr Mitten und Höhenanteile als bei den

MUSIC STORE professional www.musicstore.de

billiger kaufen...frei Haus mehrere tausend Gitarren Versandbereit

Schöner informieren:
blättern Sie in unserem
interaktiven Blätterkatalog!
unter www.musicstore.de

FAME

SENSATIONELLE Paar 169€ (299€)

WAHNSINN! Paar 199€ (399€)

PRO TIP! Paar 249€ (399€)

UNGLAUBLICHE Paar 149€ (299€)

KILLER BUNDLE! 199€ (399€)

119€ (299€)

ROKIT

Powered Serie G-2

NEW! 222€ (299€)

169€

NEW! 549€ (699€)

279€ (299€)

Endlich lieferbar!!!

Paar 2799€ (3999€)

Vom Blätterkatalog sind Sie mit nur einem Klick wieder im Shop...
Preise topaktuell!

MUSIC RECORDING-ABTEILUNG +49 221 94791-2004 / Fax +49 221 94791-2005

Auf den Akzenten kann man ruhig die Höhen etwas anheben.

„e“ Zählzeiten. Die „e“ Zählzeiten sind ca 1/5 leiser als die 1 + 2 + 3 + 4 + Zählzeiten. Um zusätzlich „human feel“ zu erzeugen, wurde der HiHat-Block nur insgesamt 1/4 Note lang programmiert, d. h.: „1 e + e“. Dieser „Block“ wurde kopiert und auf der Zählzeit „2“ wenige Millisekunden nach „links“ verschoben.

Somit kommt die Zählzeit „2“ nicht 100%ig quantisiert. Weiterhin ist der 2. Block in den Zählzeiten „1“ und „+“ (also die Akzente) nochmals ganz leicht (!) in den Höhen und Mitten angehoben. Dies ergibt ein zusätzlich akzentuiertes und grooviges HiHat- Spiel in „human feel“. Nun wurden beide Blöcke kopiert und exakt auf Zählzeit „3“ gesetzt. Das hat den Effekt, dass nun der gesamte Takt etwas „dreckig“ und doch geloopt

Soundbeispiel 2 – „the real feel“

Eine elegante Symbiose aus Samples, akkustischen Drumsounds und „real feel“, also das Spiel eines Drummers nachzuempfinden, hört man momentan in vielen Produktionen. Seit langem schon bedienen sich Produzenten auch der Möglichkeit, die besten Takes eines jammenden Drummers zu loopen. Darüber hinaus werden am Drumkit oftmals Trigger angebracht, um nachträglich Sounds zu ersetzen.

Was heißt das in der Praxis: Ein Drummer jammert zum Clicktrack und den Guidetracks und spielt Grooves, die ihm spontan einfallen. Danach entscheidet man sich für 2 bis 4 Takte, die man loopt und z.B. für den Verse des Songs benutzt. Hierbei kann es sein, dass eine Bassdrum mal nicht zu 100 % auf dem Click sitzt, sich der Groove aber trotzdem unheimlich gut anfühlt. Dies ergibt eine gewisse Eigenständigkeit und beinhaltet gleich 2 Vorteile:

- 1) Man hat das akkustische Drumming und Timing eines Schlagzeugers
- 2) Durch das Loopen einzelner Takte entsteht ein mehr oder weniger monotones Muster, dass für Geradlinigkeit sorgt.

Ein solches Beispiel soll nun aufgezeigt werden. Für all diejenigen, die nicht die Möglichkeit haben, akkustische Drums aufnehmen zu können, geschieht das am Rechner wie folgt:

Track D 1 – Die HiHat: Als HiHat Sample dient auch hier wieder nur ein einziger HiHat- Schlag. Dieser wird 7x kopiert, d.h. wir bekommen 8/8 Noten. Diesmal jedoch drehen wir die Akzentuierung um. Wir mischen die Schläge der „+“ Zählzeiten lauter als die der Viertelnoten. Also: Die HiHat ist auf den Zählzeiten „1 2 3 4“ ca. 1/3 leiser als auf den „+“ Zählzeiten. Insgesamt war es das Ziel, den Loop etwas dreckig klingen zu lassen und der HiHat dennoch die nötige Präsenz zu verleihen.

Track D 2: Zum Vergleich ist die EQte HiHat in den ersten 2 Takten zu hören, in den nächsten 2 Takten ohne Bearbeitung. Zum EQ: Mitten und hauptsächlich Höhen reindrehen.

Track D 3 – Die Snaredrum: Der preset importierte SD- Sound war in der Empfindung zu präsent und obertonreich. Ziel war hierbei eine „fette“ SD zu bekommen, die viel Bauch hat und wenig Oberton. Hier also der Originalsound der Snare.

Track D 4: Der Snaredrumsound nach dem EQ



Track D 5 – Der modifizierte Handclap: Dieser soll dazu dienen, der SD mehr Attack zu verleihen, ohne sie in ihrem Sound zu verändern. Zusätzlich soll er für Wärme und Fülle sorgen.

Track D 6: Nun hören wir in den ersten 2 Takten die SD solo, in den nächsten 2 Takten mit modifiziertem Handclap. Ein deutlicher Unterschied wird hörbar.

Track D 7: Um ein Gefühl für den Grundbeat zu bekommen, hören wir die Bassdrum, Snaredrum, HiHat und den modifizierten Handclap zusammen.

Track D 8: Um den Loop nun zusätzlich zu verdichten, benutzen wir einen gefilterten Athmoloop. Diese Loops gibt es bereits fertig gefiltert in diversen

Hip Hop Soundbanken. Wie man diese Loops selbst programmieren kann, haben wir Euch in Ausgabe 1/2008 ausführlich beschrieben.

Track D 9: Um den Unterschied zu verdeutlichen, wie es mit- und ohne Athmo-Loop klingt, gibt es Track D9. Die ersten 2 Takte sind ohne-, die nächsten 2 Takte mit Athmo-Loop.

Track D 10: Nun hören wir den kompletten Drumloop mit allen, bisher programmierten Elementen.

Das „human feel“: Um ein human feel zu erzeugen und nicht die HiHat dazu zu verwenden, gibt es u.a. folgende Möglichkeit: die Bassdrum. Sie kann da einiges an Bewegung ins Spiel bringen. Das Wichtigste hierbei jedoch ist, dass man nicht zu extrem arbeitet und sich gleichzeitig die Zeit nimmt, nicht nur einen Takt zu programmieren, sondern mehrere, da der Groove sonst zu unruhig wirkt.

Im Detail ist bei der Programmierung folgendes passiert: auf der Zählzeit 2 e + „e“ wurde die BD minimal nach rechts gesetzt, also hinter die exakte Zählzeit. Die darauf folgende Bassdrum liegt ebenso nicht exakt auf der „3“ sondern kurz davor. Es handelt sich auch hierbei um Werte im Millisekundenbereich. Die Bassdrum auf der Zählzeit 3 e + „e“ verschieben wir ebenfalls nach rechts, also kommt Sie gefühlt einen minimalen Tick zu spät. Nun wurde dieser Takt kopiert. Zusätzlich gibt es Veränderungen am Timing der Bassdrum. Diese wurde auf der Zählzeit „3“ noch etwas stärker nach links gesetzt als in Takt 1. Dieses Positionieren von Bassdrums bringt auch Bewegung in den Groove und macht in einem 2 Taktschema Sinn. Aktuelles Beispiel aus der Musiklandschaft ist der Song „Change“ von Daniel Merriweather (aktuelles Album: „Love and war“). Und nun: Viel Spaß beim Programmieren!

klings. Zusätzlich wurde ein leichter Phaser-Effekt über die gesamte Spur gelegt. Das ist in Soundbeispiel 8 relativ deutlich zu hören. Fällt aber im Gesamtbild nur „geübten“ Ohren auf.

Track 9: Um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie sich der gesamte Groove nun mit dieser modifizierten HiHat anfühlt, jedoch vorerst ohne Effektspur: Track 9

Track 10: Der gesamte Groove mit Effektspur. Hier ist nun deutlich zu hören, wie kompakt sich der Groove anfühlt mit Effektspur im Gegensatz zu Soundbeispiel 9. Die Effektspur zieht den Groove sehr gut zusammen.

Track 11: Die HiHat- Öffnung auf Zählzeit „4 +“. Wie unter Track 2 schon erwähnt dient dieses Soundbeispiel dem Einsatz einer HiHat Öffnung. Der „HiHat- open- Sound“ wurde in Höhen und Mittenanteil stark reduziert. Er klingt somit sehr erdig und „eingefügt“, da er in dem Sinne nichts mit dem „closed“ gespielten bzw. programmierten gemeinsam hat.

Track 12: Soundeffekt in 16tel Rhythmik. Diesen Instrumentalsound benutzen wir um zu hören, wie sich später der komplette Drumloop mit Melodieinstrument anfühlt und anhört. Hier also zunächst der Einzelsound.

Track 13: Der komplette Loop mit Crashbecken. Auch Crashes kann man auf verschiedenste Art und Weise einsetzen. Im Soundbeispiel 13 hören wir ein Sample, das unbearbeitet eingefügt wurde. Es klingt ganz normal aus.

Track 14: Ein sehr beliebtes Stilmittel um in Versen von Songs Akzente zusetzen ist ein Crashbecken zu cutten, sprich es in seiner Ausschwingphase bei einer bestimmten Zählzeit einfach abzuschneiden. In Track 14 wurde das Crash auf der Zählzeit „2“ abgeschnitten weil es dort direkt von der Snaredrum abgelöst wird.

Track 15: Soundbeispiel 15 zeigt einen anderen Schnitt am Becken in seiner Ausschwingphase. Diesmal auf Zählzeit 1 „+“. Da der Beat mit unserer „Breakbeatsnare“ läuft, wird das Becken auch hier also von einer Snare abgelöst. Der Unterschied zum Schnitt des Beckens in Soundbeispiel 14 jedoch ist, dass der Akzent noch deutlicher wird und die Aufmerksamkeit dieses Effektes enorm zunimmt.

Track 16: Wenn man nun die Breakbeatsnare auf der Zählzeit 1 „+“ wegnimmt und das Cymbal allein im „Ausklang“ hat, wird der Effekt am stärksten. Wichtig: der Akzent bekommt eine starke Intensität, wenn das Becken in

Kombination mit einer BD programmiert wird. Wenn man das Becken also auf eine Zählzeit platziert, wo weder eine BD noch eine SD ist, schneidet man dieses in der Regel sehr kurz. Es hat dann einen Effekt ähnlich einer HiHat Öffnung. In unserem Soundbeispiel 16 liegt es auf der Zählzeit 2 „+“. Aufpassen sollte man mit der Lautstärke. Das Becken in unserem Soundbeispiel wurde um etwa 1/3 seiner Grundlautstärke reduziert.

Track 17: Dieses Soundbeispiel zeigt den Drumloop mit dem 16tel Instrumentalsound. Um aufzuzeigen was passiert, wenn man mit dem „Wegnehmen“ und Hinzuziehen von ein-

Melodieinstrumente benötigen Freiraum um sich zu entfalten.

zelen Sounds der Drumsamples experimentiert, wurde hier also viel verändert. Gerade im Introbereich hört man deutlich die Reduzierung der Drumsounds. Der vereinzelt Einsatz von Bassdrums, Snaredrums und HiHats lässt eine sehr gute Steigerung zu. Somit können Melodieinstrumente gut atmen und haben entsprechend Freiraum sich zu entfalten. 



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

MUSIC STORE

professional
www.musicstore.de

billiger kaufen...frei Haus
mehrere tausend Gitarren Versandbereit

Schöner informieren: blättern Sie in unserem interaktiven Blätterkatalog! unter www.musicstore.de

FAME
STUDIOMIKROFONE



39€
39€



59€
59€



79€
79€



129€
129€



139€
139€



139€
139€

Vom Blätterkatalog sind Sie mit nur einem Klick wieder im Shop...



149€
149€



249€
249€



39€
39€