

FILTERLOOPS – NEUE FARBE FÜR DEN SONG

Aber bitte mit Filter!

WIE IHR AM CLEVERSTEN DRUMLOOPS FILTERT UND ARRANGIERT



Jeder kennt Chart-Hits, die gerade im Intro oder in der Strophe mit verfremdeten, elektronisch klingenden Drums beginnen und den Song damit gleich in eine sehr spezielle Grundstimmung versetzen um den Spannungsbogen maximal auszureizen. Seit vielen Jahren findet dieses Stilmittel zu Recht eine wachsende Anhängerschar. Solchem „Sounddesign“ wollen wir hier auf den Grund gehen. RecMag zeigt euch, wie man Filterloops kreiert, Sounds verfremdet und Loops sinnvoll miteinander verbindet.

Manchmal will ein Song während der Produktion einfach nicht in die richtige Grundstimmung eintauchen, ganz egal was der Drummer vor Ort noch so alles anbietet. Könnte es da nicht auch sein, das es gar nicht an dem liegt, was er da gerade an spielerischen Feinheiten abfeuert?! Das einbringen von „Filterloops“ in solchen Fällen bietet mehr als nur eine interessante Alternative und es lohnt auf jeden Fall, sich auf ein Experiment einzulassen. Schnell wird einem bewusst, wie stark sich der Song dadurch än-

dern kann – was in nicht seltenen Fällen sogar zu kompletten Arrangement-Änderungen geführt hat. Auf diese Weise lässt sich unter Umständen aus einer Mid-Tempo-Nummer mal eben eine Ballade zaubern, die in dieser Form viel intensiver ist als der ursprüngliche Einfall. Auch wenn ihr als Musiker im Studio seid und der Produzent euch kreativen Input für das Arrangement abverlangt, zeigt die Erfahrung, dass Vorschläge eurerseits in diese Richtung dem Songwriting schnell eine neue Dimension hinzufügen können.



Ableton Live ist ein hervorragendes Werkzeug, wenn es um kreatives Komponieren und Live-Auftritte mit Drumloops geht.



Die im Text genannten Audiobeispiele zum Thema Filterloops findet ihr in unserer Bonus-Box unter www.recmag.de.

Als Loops bezeichnet man grundsätzlich vorgefertigte Drumpatterns bestehend aus z.B. Shakern, HiHats, gefilterten Bassdrums, Snares und so weiter. Diese ergeben ein geschlossenes Soundbild und werden meist als eine Spur gebildet.

Es gibt dabei prinzipiell so genannte Loop-Staffelungen (oben beschrieben). Einmal die einfache Staffelung, das heißt die Kombination einzelner Sounds zu einem Loop und zum Zweiten die Möglichkeit, mehrere komplette Loops übereinander zu legen. Letzteres bietet folgenden Vorteil: Möglicherweise benötigt man dramaturgisch eine Steigerung in einem gewissen Formteil, möchte aber noch nicht mit akustischen Drums oder dem Main-Loop einsetzen. So behält man sich vor, diesen Part interessant und variabel zu steigern.

Ein guter Pop Song sollte atmen können und an der richtigen Stelle Druck haben,

dem er sich dann aber auch wieder entziehen kann. Und da lassen sich gefilterte Sounds genauso gut dazu nutzen, Songs sanft einzuleiten, wie auch unterschwellig Druck zu erzeugen – durch die den Loops inne wohnende Eigenenergie. An dieser Stelle sei folgendes Beispiel herangezogen: der Titel „I've got you“ von Marc Anthony's Album „Mended“. Der Song beginnt mit einem ultra leisen Filterloop. Dieser besteht aus Schellenring 16-teln, gefilterten Bongos mit medium Hall, die zusätzlich mittig gemischt sind, zwei Open-HiHats auf den Zählzeiten „1“ und „1“ und einem gefilterten Drumloop. An diesem Beispiel wird eine Staffelung von einmal einem komplett gefilterten Drumloop und zusätzlich gefilterten Einzelsounds deutlich. Besonders gut verträglich ist das ganze mit

Filterloops können im Song unterschwellig Druck machen.

der Wandergitarre. Ein ähnlicher Effekt tritt übrigens auch auf, wenn man eine Cajon mit einer Konzertgitarre spielen lässt. Ein zusätzlicher Overdub mit einem Shaker (8-tel oder 16-tel Rhythmik) könnte für weiteren Drive sorgen.

Schritt für Schritt zum gefilterten Drumloop

1 Wir laden ein Bassdrum-Sample und legen dieses auf die gewünschten Zählzeiten in Spur eins unseres Sequencers. Das gewählte Bassdrum-Sample sollte möglichst nicht zu viel Attack besitzen, da diese sonst später, wenn wir die Bässe rausdrehen, als zu starkes „Pochen“ hervortreten kann. Nun filtern wir also tiefe Frequenzen raus, heben die Mitten extrem an und die Höhen leicht. Probieren geht hier über studieren. Ihr werdet schnell merken, dass diese Sound-Verfremdung im ersten Moment etwas skurril und gewöhnungsbedürftig ist, im Gesamtbild aber durchaus Sinn macht. (Abb.1)

2 Als nächstes ziehen wir ein Snare-Sample auf Spur 2 und bearbeiten dieses genauso wie die Bassdrum. In unserem Soundbeispiel liegt sie auf den Zählzeiten 2

und 4. Nun kann man die Snare mit einem leichten Delay versehen (Abb.2). Um die Rhythmik etwas zu verdichten laden wir eine zweite Snaredrum ein (Spur 3), die ruhig etwas funky programmiert werden kann. Die zweite Snare bekommt etwas leiser gemischt, da sie die Funktion von Ghostnotes haben soll.

3 Nun importieren wir eine HiHat (Spur 4) straight auf die 8-tel Zählzeiten. Sie sollte vom Sound her unbearbeitet schon eher dreckig und erdig klingen.

4 Als nächstes fügen wir einen Shaker hinzu (Spur 5). Auch der sollte eher in Richtung erdig, perkussiv klingen. Er wird später die 8-tel HiHat in der Breite unterstützen und deshalb ebenso 16-tel Shake

Feel besitzen. (Online-Audiobeispiel „Shaker“). Der Shaker sollte über einen ganzen Takt laufen und möglichst von einem Drummer gespielt sein. Rhythmisch muss er auf den 4-tel Zählzeiten einen Akzent haben. Der Trick bei der Integration zwischen Bassdrum, Snare, und HiHats ist nun, dass die Shaker-Zählzeit „1“ auf die Loop-Zählzeit „1 und“ gelegt wird (also nach rechts verschoben). Wir haben somit also auf der „1“ keinen Shaker. Diese Akzentverschiebung verdichtet sehr gut und zieht den Loop in sich zusammen. Beim Shaker geben wir nur leicht Mitten hinzu. Auch lohnt es sich hier, einmal eine Anhebung der Bässe zu probieren und ein wenig mit Reverb zu experimentieren.

5 Um nun einen weiteren interessanten Baustein einzubauen, bedienen wir uns eines Schellenrings (Spur 6). Rhythmisch macht es Sinn, ein Schellen-Sample zu benutzen, dass nicht in Richtung 8-tel oder

16-tel durchläuft, sondern „sizzled“ – also etwa wie „kurz bewegt“ klingt oder einen "geschlagenen" Charakter besitzt. Dieses kann man zum Beispiel auf jede „und“-Zählzeit und auf die danach folgende 4-tel Zählzeit programmieren, oder aber im Zyklus auf jede Zweite „und“, sowie die jeweils darauf folgende 4-tel. Im EQ nehmen wir auch hier wieder tendenziell die Bässe raus und dafür Mitten rein. Aber nicht zu großzügig. Ein Versuch in Richtung leichtes Delay lohnt sich auch hier.

6 Nun geht es an die Lautstärkeverhältnisse. Filterloops mischt man nicht so wie man es üblicherweise bei einem akustischen Drumkit macht. Die Bassdrum nämlich nimmt einen eher untergeordneten Stellenwert ein. Snaredrum, Shaker und HiHats haben hier mehr Vorrang. Um sich ein solches Endergebnis einmal anzuhören, klickt in unserer Online-Bonusbox auf Audiobeispiel „Filter 2“.

Abb.2: Ein Delay auf einzelnen Loop-Elementen kann den Gesamtloop verdichten.



Nachdem das Intro abgelaufen ist (inklusive Gitarrenlick), startet die Band mit einem kompletten Drumloop, zwar nicht akustisch aber super druckvoll. Die Filterloops laufen weiter, werden also overdubt. Das Interessante dabei ist, das die Filterloops für das nötige 16-tel-Feeling sorgen und ordentlich Drive geben. Achten sollte man jedoch auf je-



Abb.1: Um den typischen Filterloop-Sound zu erreichen, darf mit extremem EQing gearbeitet werden.

den Fall darauf, dass die Filtersamples in etwa der Rhythmik programmiert sind, in der später das akkustische Drumkit oder der Mainloop spielen werden. Das betrifft hauptsächlich Kick- und Snare-Drum. In manchen Fällen könnte es sonst zu unerwünschten rhythmischen Reibereien kommen.

Ein ähnliches Soundbeispiel haben wir für euch online gestellt (Audiobeispiel „Filter 1“). Hier wurden anfangs 4 verschiedene komplett als Summe gefilterte Loops übereinander gelegt. Alle vier Loops sind so gefiltert, das die Bässe komplett draußen

sind, Mitten extrem, und Höhen leicht angehoben sind. In den ersten zwei Takten laufen alle 4 Loops zur gleichen Zeit. Ein Loop wurde mit einem leichten Phaser-Effekt belegt (Abb.3), die anderen beiden mehr oder weniger stark in den Mitten bearbeitet. Der hörbare Conga-Loop hingegen ist nur schwach gefiltert und sozusagen „untergemischt“. In Takt 3 kommt ein weiterer kompletter Loop dazu, der jedoch ungefiltert ist und im Lautstärkeverhältnis über den anderen steht. Ab Takt 4 kommt nun der Main-Loop dazu, der die gewünschte Allgemeinlautstärke besitzt und nicht mehr overdubt werden soll. Alle Loops laufen nun schön parallel zu einander und ergeben zusammen ein sehr dichtes Gesamtbild.

Selbstprogrammierte Loops

fördern eure Unverwechselbarkeit.



Abb.3: Auch mit Phasing-Effekten lässt sich ein Drumloop bestens anfeften.

recmag tipp

Das Rohmaterial für dicke Loops

Geeignete Drum-Samples zum kreieren von effektvollen Filter-Loops bekommt man in gut sortierten HipHop Soundbanken. Diese sind ab Werk ziemlich fett aufbereitet und eignen sich daher hervorragend zum Filtern.

Noch eine Möglichkeit des Drum-Designs möchte ich an Hand eines weiteren Titels aufzeigen. „Just want you to know“ vom Album „Never gone“ der Backstreet Boys war ein weltweiter Erfolg. Der Track beginnt elegant mit hohem Wiedererkennungswert. Diese Drums sind zwar elektronischer Bauart, heben sich aber in der Lautstärke kaum von den akustischen Drums ab, die Shawn Pelton im Chorus spielt. Da eine straighte Rhythmik der Keyboards während des gesamten Verses vorherrscht, konnte



Abb.4: Wer seine Loops selbst programmiert, hat stets alle Lautstärkeverhältnisse in der Hand.

man die HiHat im Verhältnis zu einem üblichen Drum-Mix weniger laut fahren. Denkt man sich die Keys mal weg dann stellt man fest, das die achte HiHat im Verhältnis zu Bassdrum und Snare eigentlich zu leise ist.

Da ausschließlich Bassdrum, HiHat und Snare am Start sind, wirkt der Loop äußerst griffig und tight. Was aber lässt sich nun tun, wenn der Song Schlagzeug-technisch von vorn herein schon solch ein fettes Brett fährt? Wie soll man da im Chorus nochmals eine Steigerung draufsetzen? Eine Lösung ist die folgende: Man löst die im Verse geschlossenen programmierte HiHat mit einer weiter in 8-teln gespielten geöffneten HiHat ab. Das erzeugt einen enormen Druck: Einmal durch die unglaubliche Dichte, die dabei hinein gebracht wird, und zum anderen dadurch, dass sie lauter ist als die geschlossene. Um den Zuhörer im bereits aufgenommenen Rhythmus zu behalten, spielt Mr. Pelton die gleiche Rhythmik wie sie auch im Verse programmiert ist. Um den Druck dann wieder raus zu nehmen, benutzt man im Verse 2 wieder den Loop.

Mangelnde Live-Tauglichkeit ist kein Argument mehr gegen Filterloops.

Befassen wir uns noch einmal mit Grundsätzlichem zum Sound von Filterloops. Um einen Basis-Loop zu kreieren, filtert man diverse Trommeln, Becken, Shaker etc. in bestimmten Frequenzen. Eine Möglichkeit der Klangfärbung ist dabei der bekannte „mittige“ Sound, der stark an die Klangqualitäten eines Mono-Küchenradios erinnert. Natürlich bekommt man fertige Loops aber auch als Preset Pattern auf diversen Sample CDs, die so vorbereitet sind, dass man sie problemlos zum weiterbearbeiten benutzen kann. Gehen wir aber mal davon aus, das der Loop, der einem vorschwebt in der Form nicht vorhanden ist, so

muss man wohl oder übel selbst Hand anlegen. Aber dafür hat man dann einen „Custom“-Loop, den kein anderer hat und kommt in Punkto Eigenständigkeit oder gar Unverwechselbarkeit seines Songs ein ganzes Stück voran.

Nun könnte man sich als Band ja auch noch Sorgen machen, dass gefilterte Drums live nicht umzusetzen sind. Aber nachdem auf den Bühnen Harddisk-Recorder schon lange Einzug gehalten haben, sieht man mittlerweile nicht selten ein Notebook neben dem Keyboard stehen, von dem aus diverse Samples den FOH erreichen und den Drummer kräftig unterstützen. Und ein Programm wie Ableton Live 6 bietet hier sogar höchsten Bedienkomfort. Die Oberfläche ist in Form einer Art Tabelle dargestellt, in der man die einzelnen Spalten mit Samples oder mit VST Instrumenten belegen kann, die sowohl über MIDI Clips, als auch über ein Keyboard angesteuert werden können. Die Zeilen oder Szenen stellen dann die Elemente eines Songs dar und können während des Live Betriebs zum Beispiel via Pedal durchgeschaltet werden. Weiterhin beinhalten die einzelnen Szenen Tempoinformationen und werden quasi zu Beginn eines neuen Taktes gestartet. Somit wird der Ablauf des Songs nicht unterbrochen. Das heißt, dass während ein aktueller Takt läuft, die nächste Szene ausgewählt werden kann, welche automatisch zu Beginn des nächsten Taktes startet.

Man braucht sich also bei aller Liebe zum fett groovenden Akustik-Schlagzeug an dieser Stelle nichts vorzumachen. Wo Drum-Samples und Loops hinpassen, klingt das einfach modern und zeitgemäß und es kann nicht schaden, damit einmal zu experimentieren. Viel Spaß beim Filtern! 



**recmag
tipp**

Damit die Snare ordentlich klatscht

Um mehr Breite zu erzeugen kann man zusätzlich einen Handclap unter die Snare legen, und diesen mit mehr Raumanteil versehen. Mixtechnisch spielt der Clap eine untergeordnete Rolle. Er sollte also nicht offensichtlich hörbar sein und die Snare lediglich etwas „anfetten“. Weiterhin kann man interessante Effekte erzielen, wenn man den Handclap minimal nach rechts verschiebt. Die Snare und der Clap sind dann nicht 100-prozentig untereinander auf den Punkt geschnitten und erzeugen so einen Flam. Das verleiht der Snare mehr Attack und klingt interessanter.

Die originellsten Loops kreiert man oftmals wenn man direkten, intuitiven und manuellen Zugriff auf die Filter-Parameter hat.



Der Autor
Sven „Ice“ Ehrhardt
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**



Der Music Store....ca. 13.000m² Lager,
Service-, Demofläche

