

Drumgroove-Audiofiles

Goldsoundmusic Real Acoustic Drumgrooves

Wer unbedingt von einem leidenschaftigen Drummer eingespielte Drumtracks in seine Aufnahmen einbinden wollte, hatte bislang die Wahl zwischen der teuren und aufwendigen Aufnahme in einem Studio seiner Wahl oder relativ günstigen Live-Drumloops. Aber es gibt noch eine dritte Alternative.

Und diese hat Goldsoundmusic auf die Beine gestellt: Man nehme einen Drummer plus Drumkit und Studio, und lasse ihn in allen handelsüblichen Tempi Songteile für die gängigen Styles wie Beat, Pop, Rock, Funk, HipHop, R&B, Crossover oder Dance einspielen. Dann bereite man das Ganze in Audiofiles mit 24 Bit/44,1 kHz auf, sodass pro Part acht Spuren entstehen, die aus den Monospuren Kick, Snare und Hi-Hat sowie Stereospuren für Toms und Overheads (Cymbals) bestehen, füge noch zwei Raumsuren in Form eines monofonen Center-Signals und eines Stereoraums hinzu, und garniere es schließlich noch mit einer Mono-Subbass-Spur, die für mächtig Schub im Frequenzkeller sorgt. Zu guter Letzt brenne man die Files auf DVD, auf dass sie jedermann nach Belieben in seine Songs einbaue. Eigentlich ganz simpel.

Hat man die Files auf seine DAW kopiert, liegen dort nach Tempo sortierte Ordner mit den Grooves, jeweils nochmals unterteilt in Ordner für die Songteile Intro, Vers, Chorus und deren Varianten sowie oft auch Bridge und Breakdown. Zudem gibt's einen Ordner mit Einzelsamples der verwendeten Drum-Instrumente in bis zu fünf Velocity-Stufen, damit man die Grooves mit Akzenten versehen oder auch mal ein Fill basteln kann. Diese Samples bestehen aber nicht nur einfach aus den entsprechenden Einzelspuren, sondern sind ebenfalls im 8-Spuren-Pack vorhanden, damit auch ja kein Übersprecher und keine Rauminformationen flöten gehen.

Praxis

Die Handhabung ist denkbar einfach: Groove-Ordner öffnen, alle acht Files selektieren, in das Projekt des Audiosequenzers ziehen und loslassen. Im Projekt erscheinen die acht Spuren alphabetisch geordnet untereinander. Stehen alle Fader auf 0 dB, begleitet nach dem Starten des Sequenzers ein fast perfekt abgestimmtes Drumkit den Song, lediglich die Mono-Hi-Hat-Spur muss man bei Bedarf aus der Mitte rücken. Soweit ich es beurteilen kann, wurden alle Spuren unbearbeitet, aber wohlgemerkt sehr sorgfältig

aufgenommen – man kann also nach Herzenslust die Snare auffrischen, die Toms andicken oder Overheads und Räume komprimieren. Sehr schön die Center-Spur, die das ganze Set Vintage-mäßig als Monospur vereint und dem Stereomix die gewisse Patina verleihen kann. Je nach Stil kommen unterschiedliche Snares und Kicks zum Einsatz, sodass alles von Ballade bis Punk sehr gut passt. Der Spagat zwischen unveränderbarem Beat und vorgegebener Rhythmisierung des eigenen Songs wurde einigermaßen gut gelöst; wenn's nicht ganz passt, kann man natürlich einen eigenen Groove aus den Patterns zurechtschnippeln oder o. g. Einzelsamples ins Rennen werfen. Mit den Fills wurde ein wenig gezeit (Ausnahme: Tempo 112): Sofern nicht kleine Kapriolen am Ende oder in der Mitte eines Patterns vorhanden sind, muss man sich bei Bedarf selbst welche basteln. Dabei muss man allerdings bedenken, dass die Samples eben auch immer im 8er-Pack kommen und man sie nicht einfach in den Groove einsetzen kann, da sie ja das restliche Kit unterdrücken würden. Also müssen acht neue Spuren aufgemacht werden, die dann auch wieder mit EQ etc. belegt werden wollen. Als Workaround empfehle ich stattdessen das Einrichten von acht Subgruppen für jeden Signaltyp (Kick, Snare, Hi-Hat etc.), in die die Spuren geleitet werden und wo man dann die gewünschten Verbiegungen vornimmt. Ein wenig achtgeben muss man beim Arrangieren der Patterns für Vers, Chorus etc.: Manche Patterns fangen mit einem Auftakt an – also gilt es wahlweise, das Pattern nach vorne zu rücken oder den Auftakt abzuschneiden.

Fazit

Prima Idee, klasse umgesetzt und einfach zu handhaben. Insgesamt fühlt sich alles sehr echt an – kein Wunder, ist es ja auch. Unsauberkeiten im Spiel sind kaum vorhanden, und wo doch, eben menschlich. Und genau das möchte man ja. Was nicht geht, ist, die Patterns in anderen als den angebotenen Tempi zu verwenden, denn mit Time-Stretching handelt man sich mit Sicherheit Phasen-Schweinereien ein. Das Basteln eigener Fills und Groove-Änderungen sind nicht ganz ohne, aber immerhin möglich. Die Sounds sind absolut zu gebrauchen und grooven tut's auch. Hut ab!

Autor: Thomas Adam
S&R Ausgabe November 2008