

# Songwriting 2

## Die Drums – das Fundament des Songs

Text: Frank Zumbroich

In der letzten Ausgabe habe ich erklärt, wie ich beim Schreiben eines Songs vorgehe und wie man seine Ideen effektiv festhalten und ausarbeiten kann. Jetzt werde ich etwas mehr ins Detail gehen und ein paar Wege aufzeigen, wie man von seinem neuen Sprössling, sprich Song, auch ohne großes Budget ein klasse Demo erstellen kann. Wie schon im ersten Artikel (vom Diktiergerät zum fertigen Song) erwähnt, gehe ich von einem traditionell instrumentierten Song aus, bestehend aus akustischen Drums, Bass, Gitarren und Keyboards (Piano, Strings, Synths). In diesem Artikel werde ich mich mit den Drums beschäftigen, denn sie sind das Fundament eines jeden Songs. Wenn die Drums richtig grooven, natürlich und interessant klingen, ist das schon die halbe Miete. Selbst der beste Song mutiert schnell zum Rohrkrepiere, wenn die Drums schlapp und uninspiriert klingen. Ich möchte mich mit diesem Artikel jedoch nicht in die endlose Reihe der üblichen Drum-Programming-Praxistipps einreihen, sondern ein paar wichtige Basics ansprechen und meinen eigenen Weg zur Erstellung wirklich echt klingender Drum-Takes darstellen, den ich aufgrund meiner 30-jährigen Erfahrung als Drummer und Produzent entwickelt habe.

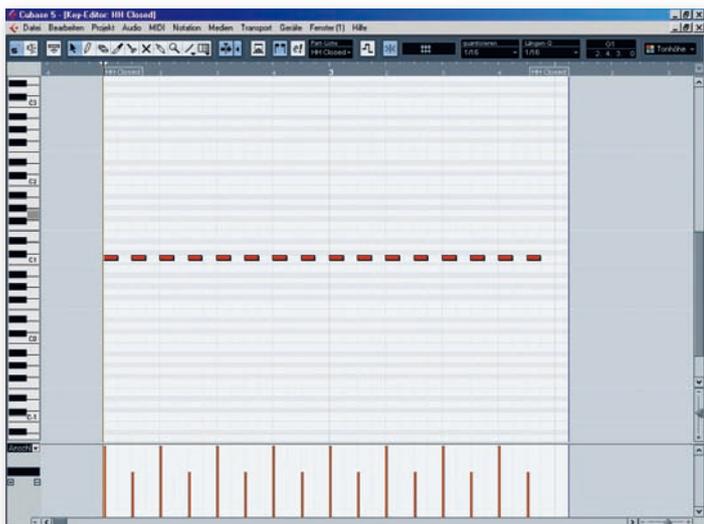
### Live Drumming

Im Idealfall hat man einen echten Drummer zur Hand, der einem die Drum-Tracks für den eigenen Song einspielt, denn nichts kann ein echtes, richtig tight und groovig gespieltes Drum erset-

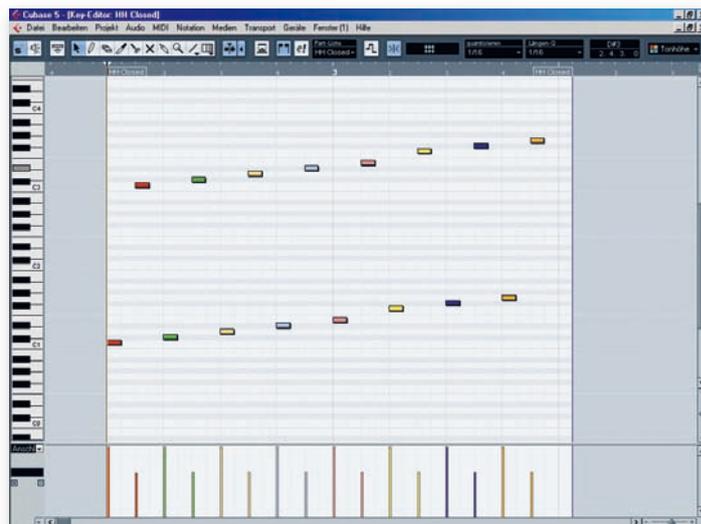
zen. Doch für die Umsetzung bedarf es weiterer essentieller Dinge, wie einen gut klingenden Raum, einen Satz guter Mikrofone und viel Erfahrung beim Aufnehmen von Drums. Außerdem – falls man keinen Kumpel hat, der einem die Drums mal eben „für Umme“ einspielt (hier stellt sich natürlich noch die Frage, wie gut und groovig er denn tatsächlich spielt) – kommt ein weiterer wichtiger Punkt hinzu: der Kostenfaktor. Denn gute Studio-musiker kosten nach wie vor eine Menge Geld und das auch zu Recht. Von daher ist das detailgetreue Programmieren VON Natur-Drums eine zwar etwas zeitintensive, jedoch kostengünstige und künstlerisch anspruchsvolle Alternative. Und mit den heutigen Möglichkeiten kann man einem echten Drummer schon sehr nahe kommen.

### Individualität vs. Instant-Drums

Die einfachste Methode, gut und natürlich klingende Drums für den eigenen Song zu bekommen, ist, auf spezialisierte VST-Instrumente und Sample-Libraries inklusive Player zurückzugreifen. Die wohl bekanntesten Vertreter dieser Gattung sind der Groove Agent, der EZ Drummer, dfh, BFD und (bedingt) Stylus RMX. Man kann die Beats direkt im Player abspielen oder die Pattern in Form von MIDI-Files per Drag & Drop in seinen Audiosequencer importieren. Für Nicht-Drummer ist dies sicherlich eine gute Methode, um schnell mal ein paar passende Beats und Fills für den eigenen Song zu erstellen. Die Eingriffsmöglichkeiten in



Hi-Hat Pattern Basic



Hi-Hat Pattern Final

Bezug auf den Drumsound sind hier teilweise enorm. Man kann die Sounds mit und ohne Raumanteil abspielen, die Overheads dazu mischen und sogar auf die Auswahl und Position der Mikrofone Einfluss nehmen. Komplette Drum Sets oder einzelne Trommeln und Becken kann man bequem per Mausklick austauschen. Wenn doch alles so einfach sein kann, warum sollte man sich dann die Mühe machen, Drum-Spuren von Grund auf neu zu programmieren?

Das Zauberwort ist Individualität! Denn nur mit den eigenen Programmings ist es möglich, dem eigenen Song auch ein maßgeschneidertes Drum zu verpassen und Fills, Übergänge und Akzente individuell zu gestalten. Dadurch drückt man seinem Song auch rhythmisch den eigenen Stempel auf und hebt sich angenehm von der Masse der MIDI-Groover von der Stange ab. Außerdem ist es künstlerisch sehr befriedigend, einen Song und die instrumentalen Bestandteile komplett selbst geschaffen zu haben. Einen bestimmten vorgefertigten Groove benutzen mit Sicherheit auch andere, und auch wenn man hier und da noch Änderungen vornehmen kann, wird man nie einen wirklich individuellen Drum-Take bekommen. Das detailgetreue Programmieren von Drum-Grooves und -Fills ist kein Buch mit sieben Siegeln und nicht ausschließlich den Drummern vorbehalten. Aus eigener Erfahrung weiß ich, dass auch Keyboarder, Gitarristen, Sänger und sogar Bassisten (den konnte ich mir nicht verkneifen) nach kurzer, aber intensiver Einarbeitung in das Thema hervorragende Ergebnisse erzielen können.

## Gezieltes Anhören von Drums

Bevor man mit der Programmierung eigener Drum-Spuren beginnt, insbesondere wenn man noch keine Erfahrung damit hat, sollte man sich die Zeit nehmen, ein paar Songs mit herausragendem Schlagzeugspiel in Ruhe und konzentriert anzuhören. Man sollte vor allen Dingen auf die Feinheiten in den Grooves achten (Hi-Hat-Spiel, Einsatz von Ghost-Notes beim Snare-Spiel, Dyna-

mik im Allgemeinen) und den Aufbau der Drums in Bezug auf das Arrangement des Songs analysieren. Wo und wie setzt der Drummer Fills ein, wie wird die Dynamik des Songs unterstützt, wann benutzt der Drummer die Hi-Hat und wann das Ride-Becken? Hier kann man schon eine Menge lernen. Nachfolgend ein paar Hörtipps von mir:

- Toto: Rosanna (Jeff Porcaro),
- Sting: Seven Days (Vinnie Colaiuta),
- Rush: Tom Sawyer (Neil Peart),
- Porcupine Tree: Blackest Eyes (Gavin Harrison),
- Led Zeppelin: Fool in the Rain (John Bonham),
- Paul Simon: 50 Ways to Leave Your Lover (Steve Gadd).

Wenn auch die Musik vielleicht nicht jedermanns Geschmack entsprechen sollte, so ist doch das Drumming auf all diesen Aufnahmen über jeden Zweifel erhaben.

**Frank Zumbroich**

**Songwriter, Producer und Drummer**

- › unter anderem für Acts wie Sascha Lien, Benny Martell, Corinna May, Yoomiii, Paddy goes to Holyhead, Number Nine, nulldB
- › Mixing, Mastering und Programmings
- › Editionär und exklusiver Autor bei EMI Music Publishing
- › Dozent bei Audiocation - zuständig für den Kurs „Real Drum Programming“

**Kontakt: [info@zumby.de](mailto:info@zumby.de)**

**WWW**

[myspace.com/frankzumbroich](http://myspace.com/frankzumbroich)  
[myspace.com/realdrumprogramming](http://myspace.com/realdrumprogramming)  
[audiocation.de/drumprogramming](http://audiocation.de/drumprogramming)



Drum-Library in Kontakt

Da heutzutage Produktions-Budgets recht begrenzt sind und, wie schon erwähnt, Studiomusiker (zu Recht) einiges kosten, habe ich mich schon vor Jahren darauf spezialisiert, natürlich klingende Drums für Demos, Pre-Productions und auch finale Produktionen zu programmieren. Ich arbeite mit Nuendo und Cubase, als Softwaresampler kommen bei mir Halion und Kontakt zum Einsatz, die mit entsprechenden Drum-Libraries gefüttert werden.

## Drum Sample Library

Um meine Drum-Programmings auch in Bezug auf den Sound so individuell wie möglich zu gestalten, habe ich mir die Mühe gemacht, meine eigenen Drum Sets (Pearl MMX, DW, Noble&Cooley) sehr aufwendig zu sampeln. Ich habe versucht, möglichst alle Artikulationen des Drum-Spiels einzufangen: Bass Drum (soft bis hart), Snare (extrem soft bis hart, Rimshots, Flams, Rolls, Sidestick), Hi-Hat (soft bis hart, geschlossen bis geöffnet, Hi-Hat foot), und so weiter. Sämtliche Spielweisen habe ich mindestens 30mal gesampelt, damit über mehrere Takte hinweg niemals der gleiche Schlag bzw. Sound hintereinander kommt. Somit gewinnen die Programmierungen extrem an Natürlichkeit, da auch ein echter Drummer, so sehr er sich auch anstrengt, einen Schlag niemals exakt gleich ausführen kann und somit immer ein etwas anderer Sound entsteht. Diese Samples habe ich pro Instrument des Samplers über die Klaviatur verteilt, sodass beispielsweise bei dem Instrument „Snare Rimshot“ von C1 bis C4 genau ein Sample auf jeder Taste liegt, zwar immer als Rimshot gespielt, jedoch immer minimal anders klingend wie bei einem echten Drummer eben auch. Alle Teile des Drum Sets steuere ich über einen eigenen MIDI-Kanal an: Bass Drum – MIDI Channel 1, Snare Rimshot – MIDI Channel 2, Snare laut – MIDI Channel 3, Snare etwas leiser – MIDI Channel 4, und so weiter. Alleine für die Snare benutze ich sieben MIDI-Kanäle.

Sicherlich könnte man die unterschiedlichen Artikulationen



MIDI-Spuren Drums

beispielsweise der Snare auch über verschiedene Velocity-Zonen ansprechen und alles über einen MIDI-Kanal und eine Note ansteuern, jedoch erreicht man durch mein System ein Höchstmaß an Flexibilität und Übersicht. Es gibt natürlich auch kommerzielle Hersteller, die genau diesen Aufbau in ihren Sample-Libraries berücksichtigen. Man muss also nicht gleich ein eigenes Drum Set sampeln und mappen, um diese Art der Programmierung in der Praxis anwenden zu können. Wichtig ist nur, dass man eine Library mit möglichst vielen Multisamples benutzt, um der allseits gefürchteten Programmiermonotonie entgegenzuwirken. Am deutlichsten tritt dieser Effekt bei einem Snare-Wirbel auf. Benutzt man hier für das Programmieren nur ein oder zwei Samples, kommt es zum bekannten Maschinengewehreffekt. Spezialisierte Drum-Libraries bzw. deren Player berücksichtigen diesen Punkt oftmals mit der sogenannten Round-Robin-Funktion, durch die nach einem gewissen Schema oder durch Zufall immer ein anderes Sample erklingt. Auf diese Weise hat man jedoch keinen Einfluss darauf, welches Sample wann erklingen soll. Außerdem ist die Anzahl der alternierenden Samples teilweise recht limitiert. Trotzdem muss man anerkennen, dass man mit den heute erhältlichen Libraries schon sehr natürlich klingende Drum-Grooves erstellen kann.

Ich arbeite bei der Programmierung prinzipiell mit recht trockenen Drumsounds, da ein Groove auch ohne große Effekte oder Räume schon richtig groovig und natürlich klingen sollte. Veredeln kann man die Drums immer noch, wenn die finale Mischung des kompletten Songs anliegt. Außerdem kann man erst im Zusammenspiel mit den anderen Instrumenten und den Vocals richtig beurteilen, wie groß die Raumanteile sein sollten oder wie man einzelne Drums gegebenenfalls entzerrt.

## Drum-Editor und Key-Editor

In Cubase und Nuendo gibt es für das Erstellen und Editieren von Drum-MIDI-Spuren den Drum-Editor. Dieser eignet sich

gut, wenn die benutzte Drum-Bank nach dem General-MIDI-Prinzip über die Tastatur verteilt ist, also Bass Drum auf C1, Sidestick auf Cis 1, Snare auf D1, etc. Jeder Teil des Drum Sets liegt also auf einer Note, chromatisch aufsteigend von C1 an. Alle Drums werden hier über einen MIDI-Kanal angesprochen, in der Regel Kanal 10. Die einzelnen Events werden durch Rauten dargestellt, die man in ihrer Länge nicht verändern kann, was zur Folge hat, dass für die von den MIDI-Events angetriggerten Samples der Drum-Modus („One Shot“) im Software-Sampler aktiviert bzw. ausgewählt sein muss. In diesem Fall kann man die Länge der Samples nicht beeinflussen. Das durch das Drücken einer Taste oder durch ein bereits aufgenommenes MIDI-Event ausgelöste Sample wird komplett abgespielt. Es kann jedoch durchaus hilfreich sein, die Länge eines Drum-Samples beeinflussen zu können, um gewisse Spieltechniken zu imitieren, wie das gezielte Öffnen und Schließen der Hi-Hat (bei unterschiedlichen Längen der geöffneten Hi-Hat-Samples) oder das gezielte

Drum-Take aus, keine R'n'B- oder Hip-Hop-Loops) klingen für mich immer wie der berühmte Sack Kartoffeln, den man auf der Treppe ausschüttet. Selbst richtig gute Drummer klingen meistens nicht wirklich groovig, wenn sie versuchen, die einzelnen Elemente eines Drum Sets nacheinander einzuspielen und das wohl-gemerkt direkt mit einem Schlagzeug. Der einzige mir bekannte Drummer, der das überzeugend geschafft hat, ist Steve Gadd. Dieser hat tatsächlich mal Bass Drum, Snare, Hi-Hat und das Ride-Becken nacheinander eingespielt, um ein Übersprechen der verschiedenen Drum-Sounds zu vermeiden. Aber das Drumming von Steve Gadd ist auch nicht von dieser Welt. Er würde wahrscheinlich mit einem Arm auf den Rücken gebunden noch mehr grooven als 90 Prozent aller Drummer. Wenn also das Einspielen der einzelnen Drums über ein echtes Drum Set schon mehr als schwierig ist, wie soll das Ganze dann vernünftig über eine Tastatur gelingen? Zumal hier auch noch der Aspekt der Latenz (und sei sie auch noch so gering) hinzukommt. Anders gestaltet sich die

---

*„Das Zauberwort ist Individualität! Denn nur mit den eigenen Programmings ist es möglich, dem eigenen Song auch ein maßgeschneidertes Drum zu verpassen und Fills, Übergänge und Akzente individuell zu gestalten.“*

---

Abstoppen eines Crash-Beckens. Von daher benutze ich für das Programmieren der Drums den Key-Editor.

Den Key-Editor benutzt man in der Regel für das Editieren von MIDI-Noten, die entweder mit VST-Instrumenten oder externen Klangerzeugern kommunizieren, er eignet sich aber auch hervorragend für das Programmieren von Drums und ist hinsichtlich dem Editing etwas flexibler, zumal auch mehr Werkzeuge zum Bearbeiten der Noten zur Verfügung stehen. Die einzelnen Noten (Events) werden hier durch horizontale Balken dargestellt, die in ihrer Länge beliebig verändert werden können.

### Programmieren oder Einspielen?

Nachdem man die Vorbereitungen für die (MIDI-) Aufnahmen von Drum-Spuren abgeschlossen hat (Sampler im Instrumentenrack geöffnet, Drum-Bank geladen, MIDI-Spuren erzeugt und zugewiesen, Tempo ausgewählt) stellt sich nun die Frage, wie man die einzelnen Drum-Spuren am besten aufnimmt. Prinzipiell gibt es für den normalen Homeproducer zwei Herangehensweisen: Die einzelnen Tracks (Bass Drum, Snare, Hi-Hat, Ride) über die Tastatur einspielen oder die einzelnen Parts durch Einzeichnen von MIDI-Noten programmieren. Es existiert die weitverbreitete Meinung, dass man durch Einspielen über die Klaviatur, am besten bei ausgeschalteter Quantisierung, einen Drum-Track deutlich lebendiger gestalten kann.

Ich teile diese Meinung nicht. Die meisten auf diese Weise erstellten Drum-Takes (wir gehen immer von einem akustischen

Sache, wenn man nur eine Spur, beispielsweise die Hi-Hat, über eine bereits programmierte Drum-Spur spielt (wohl-gemerkt mit einer echten Hi-Hat gespielt). Dies funktioniert in der Tat sehr gut, vorausgesetzt, der ausführende Musiker hat ein gutes Timing.

### Noten (MIDI-Events) einzeichnen

Aus diesen Gründen bevorzuge ich das tatsächliche Programmieren, also Einzeichnen von Noten in zuvor erzeugte MIDI-Parts. Anhand der Hi-Hat möchte ich dieses etwas genauer erläutern. Um beispielsweise eine straighte Achtel-HH-Figur zu programmieren, zeichne ich als erstes einen leeren Part in das Projekt-Fenster. Diesen öffne ich dann mit dem Key-Editor und zeichne (Quantisierung eingeschaltet) acht gleichmäßige Achtel ein (eins und – zwei und – drei und – vier und), alle mit voller Anschlagstärke auf der selben Taste (und somit das gleiche Sample ansprechend). Anschließend reduziere ich die Lautstärke der „Unds“, also jeder zweiten Achtel, um eine natürliche Dynamik in das Hi-Hat-Spiel zu bekommen. Um jetzt der unterschiedlichen Klangfarbe jedes Schlages Rechnung zu tragen, verteile ich die Noten so, dass immer ein anderes Hi-Hat-Sample angesprochen wird, wobei zu beachten ist, dass die betonten Viertel härter gespielte Samples und die leiseren „Unds“ softer gespielte Samples antriggern sollten. Als letztes, um die Starre der Quantisierung aufzulösen, schalte ich bei den Spurparametern in Cubase den Zufallparameter Position ein, mit einer Range von zirka -4 bis +4. Falls ein paar Schläge zu ungenau kommen sollten, kann man

die Zufallsparameter der MIDI-Spur festsetzen und die ungenauen Schläge manuell korrigieren. Genauso verfähre ich prinzipiell auch mit den anderen Drum-Spuren.

Eine weitere Möglichkeit wäre, die Drums über ein E-Drum, bestehend aus mehreren Pads, einzuspielen. Aber auch hier braucht man wieder einen wirklich guten Drummer, den die meisten nicht immer zur Verfügung haben. Außerdem würde hier wieder der Kostenfaktor ins Spiel kommen.

## Octopus

Man sollte sich bei jeder Drum-Programmierung immer klar machen, was ein Drummer spielen kann und was nicht, immer vorausgesetzt, man möchte natürlich und echt klingende Drums für seinen Song haben. Ein Drummer hat im Gegensatz zu so manch anderer Lebensform nun mal nur zwei Arme und zwei Beine. Außerdem sollte man sich damit vertraut machen, wie ein Drummer in der Praxis spielt. Denn nur weil eine Schlagkombination in der Theorie eventuell möglich ist, heißt das noch lange nicht, dass ein Drummer sie auch so spielen würde. Beispielsweise unterbricht ein Drummer bei einem Groove bestehend aus Bass Drum, Snare und Hi-Hat für gewöhnlich das Hi-Hat-Spiel, wenn er einen Akzent mit einem Crash-Becken setzen möchte. Rein theoretisch könnte er das ja auch mit der linken Hand machen, wenn dort gerade kein Snare-Schlag kommt. Das machen die meisten Drummer aber nicht, da dieses, je nach Figur und Tempo, doch eher nach Kampfsport als nach Musizieren aussehen würde. Von daher muss man bei seinen Programmierungen an der Stelle, an der das Crash-Becken gespielt wird, den Hi-Hat-Schlag löschen. Derartige Details gibt es etliche, es würde jedoch den Rahmen dieses Beitrags sprengen, wenn ich auf alle eingehen würde.

## Weniger ist mehr

Man sollte sich bei der Programmierung von Drum-Spuren immer fragen, was der eigene Song tatsächlich an Drums braucht, um optimal repräsentiert zu werden. Allzu oft wirken die Drums in Demos überladen, achthändige Drummer trommeln um die Wette, alle vier Takte ertönt ein uninspirierter oder exzessiver Fill. Wie ich eingangs erwähnte, ist es hier sehr hilfreich, sich das Schlagzeugspiel wirklich guter Drummer genau anzuhören. Denn es ist den eigenen Songs sehr zuträglich, auf den allzu exzessiven Gebrauch von Fills zu verzichten und stattdessen lieber ein paar gezielte Akzente zu setzen. Natürlich ist das Ganze auch abhängig vom Musikstil, prinzipiell kann man aber festhalten, dass weniger meistens mehr ist.

## Das Drum Set in der Mischung

Beim Mischen der Drum-Spuren sollte man auf eine möglichst natürliche Darstellung der Drums in Bezug auf Lautstärkeverhältnisse und Darstellung im Stereofeld achten. Bass Drum und Snare gehören in die Mitte, die Hi-Hat, je nach bevorzugter Position (die des Drummers oder die des Zuhörers) leicht links oder rechts, das Ride-Becken dementsprechend leicht in die andere Richtung, die Toms, je nach Anzahl, von links nach rechts verteilt, das Gleiche bei den Crash-Becken. Ich würde empfehlen, die einzelnen Elemente nicht zu stark links und rechts zu pannen, zumal beim finalen Mastern oftmals noch eine Stereoverbreiterung des gesamten Mixes vorgenommen wird. Es besteht sonst die Gefahr, dass das Drum Set etwas auseinanderbricht und an Druck verliert. Die Snare mische ich als Drummer gerne etwas lauter als die Bass Drum, da die Betonungen in der modernen Pop und Rockmusik nun mal auf zwei und vier liegen. Ein Drum-Track, bei dem die Bass Drum lauter ist als die Snare, erinnert mich immer unweigerlich an Marschmusik.

## Drumreplacer

Zum Schluss dieses Artikels folgt noch ein kleiner Tipp. Wenn man das nötige Kleingeld wider erwarten doch zusammengekratzt hat und sich somit einen echten Drummer leisten konnte, jedoch während der Mischung seines Songs merkt, dass die Kellerdecke des Recording-Raums wohl doch etwas zu niedrig ist oder man sich vor der nächsten Recording-Session besser erst mal einen Satz guter Mikrofone kaufen sollte, gibt es immer noch eine gute Möglichkeit, den Drum-Sound der Aufnahmen zu retten. Sogenannte Drumreplacer sind wahre Wunderwaffen, um beispielsweise eine platte Bass-Drum- oder Snare-Spur mit neuem Leben zu füllen. Ich benutze für solche Fälle den Drumagog. Einfach in den Insert des jeweiligen Kanals einschleifen, Drum auswählen und schon ist das Lächeln zurück auf dem Gesicht. Auch dieser berücksichtigt die bereits erwähnte Round-Robin-Funktion, durch die immer ein anderes Samples abgefeuert wird, wobei auch hier die Anzahl limitiert ist. Klasse ist allerdings, dass man nicht ausschließlich auf kommerzielle Libraries angewiesen ist, sondern auch spielend leicht seine eigenen Samples importieren kann.

Ich würde mich freuen, wenn es mir gelungen ist, mit diesem Artikel einige neue Sichtweisen und Denkanstöße bezüglich der Programmierung eines natürlich klingenden Schlagzeugs zu vermitteln, denn wie schon eingangs erwähnt: Das Demo des eigenen Songs steht und fällt mit der Qualität der Drums. ■