

EEN MOORD VOOR EEN VETTE DRUMTRACK!

TECHNIEKEN VOOR HET OPNEMEN VAN DRUMS

In de begintijd van de popmuziek kwam je niet ver zonder een ervaren drummer, een hoogwaardige drumkit en opnameruimte, én een technicus die met zeer beperkte middelen een goed geluidsbeeld kon neerzetten. Het editen van opnames was al helemaal een crime: je was gedwongen om met een scheermesje in de tape te snijden als je iets wilde verschuiven in je drumpartij. Met de komst van digitale techniek is alles compleet veranderd. Daarom in dit eerste deel van een korte serie over drums opnemen een overzicht van de mogelijkheden die je anno 2017 ter beschikking staan.

Voor veel alternatieve bands uit de punk, rock en indie die ook live spelen met een drummer, ligt het voor de hand om de drums ook zo op te nemen. Hiermee wordt een menselijke performance gegarandeerd. Helaas is dit makkelijker gezegd dan gedaan. Los van het arsenaal aan microfoons en de hardware en software die nodig zijn voor een professionele opname, is een drumstel stemmen, opnemen en produceren een ingewikkelde aangelegenheid.

De sound van een drumproductie - los van het drumstel zelf - begint over het algemeen met de opnameruimte, ook wel ‘drum room’ genoemd. Het is verbijsterend om te horen hoe erg de akoestiek van de opnameruimte de sound van een drumstel beïnvloedt. Daarnaast speelt de keuze van microfoons en de microfoonopstelling een zeer grote rol. Er wordt meestal opgenomen met een combinatie van zogenoemde ‘close mics’ die vlak boven de ketels en bekkens worden geplaatst, en ‘overheads’ die meestal op iets grotere afstand boven het drumstel staan. De overheads, soms in combi-

natie met één of meer ‘room mics’, bepalen het algehele geluid en de close mics worden subtiel toegevoegd voor directheid en impact.

METHODES

Een grote uitdaging bij een opname met zoveel microfoons, is het corrigeren van eventuele fase-problemen. Deze ontstaan als je dezelfde geluidsbron vanaf twee verschillende afstanden opneemt en de opnames samenvoegt. De golfvormen van de opname lopen dan niet helemaal gelijk waardoor sommige frequenties benadrukt worden en andere juist wegvallen. Dit resulteert in vervelende kleuringen en resonanties in je opname.

Het is vaak nodig om fase-problemen met de hand op te lossen tijdens het mixen, maar er zijn ook microfoonopstellingen bedacht om dit soort problemen te verminderen. Twee veelgebruikte zijn de ‘recorder man-opstelling’ en de ‘Glyn Johns-methode’. Bij de recorder man-opstelling stel je je overheads zo op, dat je bassdrum en snare precies in fase staan. Je plaatst één overhead recht boven de snare op ongeveer een meter hoogte, en een tweede overhead bij je floortom op grofweg een halve meter hoogte, ook gericht op de snare. Daarna trek je een koord (of microfoonsnoer) van je bassdrum naar je eerste overhead en dan naar je snare, zodat er een V-vorm ontstaat. Het punt waar het snoer de eerste overhead raakt kun je dan richting de floortom bewegen en gebruiken om de tweede overhead correct te plaatsen. Na het opstellen van de overheads, kun je naar eigen inzicht close mics en room mics toevoegen. De Glyn Johns-methode is een manier om een heel drumstel op te nemen met slechts vier microfoons. Denk bij deze methode aan de drumsound van John Bonham, de drummer van Led Zeppelin. Eerst plaats je één overhead ongeveer een meter boven je drumkit, recht naar beneden gericht. Daarna plaats je een extra microfoon rechts achter je



floortom, waarbij je zorgt dat deze microfoon dezelfde afstand tot de snare heeft als de overhead. Als laatste gebruik je twee close mics voor het opnemen van de kick en snare. Bij de Glyn Johns-opstelling komt je basisgeluid van de overhead en extra microfoon, en voeg je de kick- en snare-mics subtiel toe voor meer impact.

Ervaring is vereist om een live drum-opname in goede banen te leiden, zelfs als je kiest voor een bescheiden hoeveelheid microfoons. Daarom besluiten de meeste bands hiervoor een studio met opname-technicus in te huren. Vaak is zo’n sessie ook relatief goedkoop vergeleken met de kosten die je maakt als je de benodigde apparatuur zelf moet kopen of huren. Maar mocht je het geluk hebben over een geschikte ruimte en de benodigde apparatuur beschikken, dan is het enorm leerzaam om te experimenteren met verschillende opname-technieken. En als je eenmaal een goede drumpartij vastgelegd hebt, dan kun je onderstaande technieken gebruiken om de puntjes op de i te zetten.

AUDIO QUANTIZATION EN AUGMENTATION

Een goede drum live-opname kan je zonder veel moeite als basis gebruiken voor genres met meer elektronische invloeden zoals pop, electro en lounge. Zeker met behulp van de technieken ‘quantization’

en ‘augmentation’. Veel sequence-programma’s (Cubase, et cetera) die worden gebruikt voor multitrack-recording, bieden de mogelijkheid om onstrak ingespeelde drumpartijen recht te zetten. Dit wordt audio quantization genoemd (niet te verwarren met de MIDI-variant). Simpel gezegd kun je hiermee het handmatig knippen, schuiven en time-stretchen van je opnames automatiseren. Dit kan je vele uren eentonig werk besparen. Het kan helpen om de drums op te nemen met een clicktrack. Hoewel het voor veel drummers dan een grotere uitdaging wordt om een goede performance neer te zetten, helpt het om de quantization-software zijn werk beter te laten doen. De tracks zijn dan namelijk al constanter qua tempo. Audio quantization software werkt voornamelijk goed bij opnames die slechts subtiele correcties nodig hebben. Bij het doen van ingrijpende correcties kunnen er neveneffecten ontstaan: de transiënten kunnen verloren gaan, sommige passages kunnen onnatuurlijk gaan klinken, of de feel van de drumpartij kan een vreemd karakter krijgen. Dergelijke software is voornamelijk bedoeld voor het verbeteren van redelijk geslaagde opnames, niet om grote onstrakheden of fouten op te lossen.

Om het geluid van je opname te verbeteren, is het mogelijk om er drum samples aan toe te voegen. Dit wordt ‘augmentation’, of soms ‘layering’ genoemd. Hierbij voeg je bijvoorbeeld een voorgeprodu-





VIRTUELE DRUMS GEVEN JE GOEDE DRUMTRACKS VOOR RELATIEF WEINIG GELD EN MOEITE

ceerde sample van een snaredrum toe aan je opname. Soms werkt het het beste om de sample te combineren met het close mic-spoor, waarbij de sample net de specifieke karakteristiek, attack of sustain toevoegt die je in het bestaande spoor mist. Maar het kan ook goed werken om het bestaande spoor te vervangen door een sample. Dit hoeft je niet handmatig te doen. Je kunt bijvoorbeeld een trigger laten meelopen tijdens de opnames, of je kunt je audio-tracks converteren naar MIDI-tracks. Maar er bestaan ook audio plug-ins die je bijvoorbeeld op je snare-spoor kunt zetten en die detecteren wanneer er op de snare geslagen wordt. Je kunt dan een snare sample in de plug-in laden en de verhouding tussen deze sample en het originele spoor instellen. Enerzijds kun je met augmentation elementen in je drummix subtiel naar voren halen, anderzijds kun je de sound en impact van je drumopnames enorm beïnvloeden. Augmentation biedt daarom veel mogelijkheden als je ervoor hebt gekozen zelf je drums op te nemen.

'IN-THE-BOX' Ook als je geen budget hebt voor een studiosessie, en je ook niet beschikt over de juiste apparatuur, is er een oplossing voor het produceren van professionele drumpartijen: virtuele drumsoftware. Denk hierbij niet aan de eenvoudige samplers van vroeger, maar aan een volledige multi-track opgenomen drumkit in de vorm van een virtual instrument die je met MIDI kunt aansturen. Meestal bestaat zo'n instrument uit één of meerdere drumkits die zijn opgenomen met hoogwaardige microfoons in verschillende

akoestisch geoptimaliseerde en soms befaamde studio's. Je kunt deze software aansturen met je muis, een MIDI-keyboard of een elektronisch drumstel. In de meeste gevallen beschikt het over een mixer waarmee je invloed hebt op de verschillende close mics, overheads en room mics. In dat opzicht beschik je over dezelfde mogelijkheden als bij het mixen van live opgenomen drums, plus het voordeel dat er al is gecorrigeerd voor fase-problemen en je in staat bent om je partijen naderhand aan te passen. Vaak wordt er een virtuele drumkit gezocht die voldoet aan de conventies van een genre, waarna hij op dezelfde manier gemixt wordt dan gebruikelijk is bij live-drums. Op deze manier is in de eindmix het verschil tussen een 'echte' drumpartij en een virtual instrument nog maar moeilijk te onderscheiden.

Er zitten echter nadelen aan het werken met virtuele drumsoftware. Als je een echte drummer wilt simuleren, is het een uitdaging om een virtuele drumpartij een menselijke feel te geven. Dit geldt in het bijzonder als je zelf geen drummer bent en je de drumpartijen programmeert met je muis of inspeelt op een MIDI-keyboard. Het kan in dat geval verstandig zijn om een drummer te vragen de partijen in te spelen op een elektronisch drumstel, of om je helpen met het programmeren van realistische drumpartijen met een realistische dynamiek. Sommige virtuele drumkits hebben een 'humanize'-functie, waarmee je de drumpartijen op een subtiel manier minder strak (lees: menselijker) kunt laten klinken. Ook worden er vaak ingespeelde MIDI-loops meegeleverd. Die kunnen je heel veel tijd schelen als je snel een demo wilt maken. Moderne virtuele drum-software is tegenwoordig trouwens van zo'n hoge kwaliteit, dat sommige bands en producers bewust kiezen voor deze benadering, ook al hebben ze ook andere opties.

VOORBEREID Er zijn tegenwoordig veel verschillende manieren om drums op te nemen en te produceren. Iedere manier heeft zijn voor- en nadelen, én een specifieke sound. Voordat je de studio in gaat met je band, is het daarom belangrijk om een werkwijze te kiezen die goed past bij de beoogde sound, de conventies van het muziekgenre dat je speelt, je niveau en budget. Wees goed voorbereid en zorg ervoor dat de drummer zich kan concentreren op zijn performance. Goede drumopnames vormen immers de basis van je muziek.

In de volgende Musicmaker gaat Jochem de Jong dieper in op enkele technieken voor het opnemen en produceren van drums. 🎧



VEEL MICROFOONS VERGROTEN DE KANS OP FASE-PROBLEMEN

OOK EEN ZELF GEÏMPROVISEERDE DRUM BOOTH KAN GOEDE RESULTATEN GEVEN





Verythin Single Cut
Light blue & Light Green
HVSC-LBL
HCSC-LGR



Op alle manieren mooi.

OMDAT WE ZIJN VERNIEUWD
HEBBEN WE EEN NIEUW LOGO



INDIEPLANT
WWW.DECDPERSERIJ.NL



FOTO: BILLY MALUW

MET VEEL LIEFDE MAKEN WE JOUW
CD'S, VINYL EN DOWNLOAD CARDS

EN VOOR ONDER ANDERE MASTERING, PUBLISHING, DISTRIBUTIE
MARKETING, BOEKINGEN GA JE NAAR WWW.INDIEPLANT.COM

0228 350 880 MA-VR 9:00-18:00 WWW.DECDPERSERIJ.NL



OUR PART-TIME PROGRAMME
Advanced Diploma Music Production & Sound Engineering

Combine your job with our practical training
at Abbey Road Institute Amsterdam



WHAT DO WE OFFER

- Schedule which you can combine with your job ✓
- Access to unique state-of-the-art studio facilities ✓
- Bookable studios for own practice, also on Saturday ✓
- Designed and taught by respected industry professionals ✓
- An apprenticeship approach to training: Practical and hands-on ✓

This part-time programme starts in March 2017
more info: nl.abbeyroadinstitute.com/musicproduction