1-A KONSERVE

Steven Slate 3.0 Signature Drumkits Platinum

Von Christian Boche

„Steven Slate“ – was für ein Name! Wrestler, Superheld oder Heavy Metal Sänger. Das waren zumindest meine ersten Assoziationen. Doch die Suchmaschine meines Browsers erlöst mich von meiner Unwissenheit. „Steven Slate macht Drumsamples für die Topnamen der Recording-Industrie. Seine Drumsamples sind auf tausenden Platten zuhören, darunter zahlreiche Billboard Top Hits“. Das führt zu drei wichtigen Feststellungen. Erstens gehöre ich offensichtlich nicht zu den Topnamen der Recording-Industrie. Zweitens versprechen diese Drumsamples Erfolg und Professionalität. Und wegen erstens und zweitens muss ich drittens diese Samples unbedingt ausprobieren.

Das ist er also, der DVD gewordene Heilige Gral aller Drumsample-Sammlungen. In dem hübsch gestalteten Pappschuber gibt es reichlich Datenfutter für den Rechenknecht. Satte 15 GB Daten verteilt auf drei DVDs. Die Steven Slate Drums 3.0 Signature Drumkits Platinum kosten 299 Euro. Der gemeine Trommelfetischist erhält dafür besagte DVDs voll mit Multisamples von vierzig verschiedenen Akustik-Drumkits. Alle Trommeln und Becken wurden laut Mr. Slate über bestes Analog-Equipment auf eine 2-Zoll-Bandmaschine aufgezeichnet. Dazu gibt es zwei verschiedene Raummikrofon-Sounds, einer davon sogar aus dem legendärem NRG Studio A von Jay Baumgardner (Avril Lavigne, Billy Joel, Limp Bizkit). Damit der Anwender sich schneller zurechtfindet, gibt es zwölf Drumkits, deren Sound nach berühmten Vorbildern gestrickt ist. Da finden sich Drumsounds von Nirvana, Steely Dan, Metallica und Led Zeppelin. Auf der dritten DVD befindet sich „SSD Virtual Instrument“, ein Sampleplayer, der als Modul in den ebenfalls auf der DVD befindlichen Native Instruments „Kontakt2“ Sampler geladen werden kann. Idealerweise lässt sich der SSD-Player sowohl als Standalone-Einheit als auch in einem Audio-Sequenzer als virtuelles Instrument (VST, RTAS, AU, DX) einbinden. Obwohl Mr. Slate einen hörbares Faible für akustische Drumsounds hat, bietet der SSD-Player passende Templates für alle Roland V-Drumkits (TD-3, 6, 9, 10, 12, 20). Via MIDI kann man auf diese Weise mit entsprechend ausgestatteten Roland-Pads inklusive der Steuerzentrale alle Steven Slate Samples abspielen und ohne Umwege direkt auf einer MIDI-Spur im Sequenzer aufnehmen. Der Papierform nach sind das eine ganze Menge an Features, zudem verspricht die Beschreibung, dass die Handhabung einfach ist und das ganze Paket schnell zu guten Resultaten führt. Also auf ins „Wurst Audio Studio“. Mal hören, ob der guten Steven wirklich rockt.

Ersatzdienst

Drum Replacement ist ein angesagtes Thema und Steven Slate bietet das passende Futter, um die Diskussion weiter anzuheizen. Unter Drum Replacement versteht man – einfach ausgedrückt – das Austauschen von Schlagzeugsounds, nachdem die eigentliche Aufnahme schon abgeschlossen ist. Die Gründe dafür können unterschiedlicher Art sein. Entweder sind die Voraussetzungen nicht optimal, um ein akustisches Schlagzeug in professioneller Qualität aufzuzeichnen, oder der Sound des aufgenommenen Drumsets gefällt plötzlich nicht mehr und will einfach nicht so recht zu den übrigen Instrumenten passen. Dann greift der moderne Tontechniker zu einem Plug-in wie „Drumagog“ (vgl. Tests in Ausgaben 4/2006 und 3/2008). Die Software erkennt anhand der aufgezeichneten Waveform, wo und wie hart eine Trommel gespielt wurde und kann dadurch den originalen Sound gegen ein Sample ersetzten (z. B. Samples von Steven Slate). Soweit die Theorie. Da Drum Replacer Plug-ins Threshold-abhängig arbeiten, steht deren Trigger-Genauigkeit im direkten Zusammenhang mit der Qualität des aufgezeichneten Audiomaterials. Besser als die Audiospur als Signalgeber für „Drumagog“ zu verwenden, ist es, die Trommeln zusätzlich mit professionellen Triggern zu versehen (z. B. von ddrum). Aber selbst damit sind beispielsweise Ghost Notes (Verzierungen als Ergänzung zum eigentlichen Groove) oder schnelle Snare-Wirbel immer noch eine Herausforderung für das Plug-in. Bleibt die Frage: Wie bauen Profis den amtlichen Drumsound mit der Hilfe von Samples?

Die technisch einfachste Methode um z. B. Übersprechen zu vermeiden, besteht darin, kritische Signale nacheinander aufzunehmen. Hat man zu viel Becken auf den Tom-Spuren, dann spielt man diese nachträglich ein. Eine andere Möglichkeit bietet sich, indem nach der fertigen Drumsession jede Trommel nochmals einzeln aufgenommen wird, um damit eigene Samples zu erstellen. Der Vorteil liegt darin, dass die Sounds sowohl frei von Einstreuungen durch übersprechende Mikrofone als auch unproblematisch von der Phasenlage sind und sich somit bestens mit dem originalen Sound austauschen lassen. Zu den häufigsten Einsatzmöglichkeiten von Samples gehört die Kombination mit den Originalsounds. Ähnlich wie die Kollegen aus der Elektro-Musikabteilung, die für ihre Housetracks einen Bassdrumsound aus zwei oder drei verschieden klingenden Samples zusammensetzten, lässt sich derart auch bereits aufgezeichneten Schlagzeugspuren gezielt nachhelfen. Die originale Bassdrum klingt im Bassbereich schön fett, hat aber einfach zu wenig Kick, um sich gegen die Gitarrenwand durchzusetzen? Ein ergänzendes Bassdrumsample mit viel Kick kann die Lösung sein.

Hat der Drummer mit zu großer Velocitiy gespielt (schwankende Lautstärke), so können Samples hilfreich sein, indem die Velocitiy im Drum Replacement Plug-in zurückgenommen wird. Bei „Drumagog“ heißt dieser Zauber-Button „Dynamic Tracking“. Steht dieser auf

Jede Trommel des Sets hat ihren eigenen Kanal im „Kontakt2“-Player

Die einzelnen Instrumente lassen sich vielfältig weiter editieren

Der SSD-„Kontakt“-Player kann in gängigen Sequenzern als virtuelles Instrument eingebunden werden

„Trommel-Klaus" vergnügt sich mit der Steven Slate Library

Verkaufspreis

Steven Slate 3.0 Signature Drumkits Platinum: 299 Euro

www.dbsys.de/stevenslate.html
www.drumagog.com
www.stevenslatedrums.com

Pro & Contra

+ hochqualitative Samples
+ große Auswahl
+ zusätzliche Raumsounds
+ kostenloser Sample Player & Groove Libraries
+ alle Samples im wav- und gog-Format
+ als virtuelles Instrument im Sequenzer nutzbar
+ Samples auch von Roland V-Drums via MIDI nutzbar

- Manual nur als pdf und in Englisch

100 Prozent, wird das Sample mit der gleichen Dynamik wie auf der originalen Drumspur abgespielt. Bei 0 Prozent hingegen wird das Sample statisch stets mit dem gleichen Pegel gespielt. Darüber hinaus lassen sich diese zusätzlichen Sample-Spuren auch hervorragend verhallen, da es ja kein Übersprechen von Becken oder anderen Trommeln gibt. Um wirklich absolut professionelle Ergebnisse zu erzielen, sollte am Anfang immer noch ein qualitativ zufriedenstellender akustischer Drumsound stehen. Das spätere Einbinden von Samples via Sound Replacer kann dem Drumsound einen guten Schuss Definition, Klarheit und Drive verpassen.

Härtefall

Meine Wenigkeit arbeitet seit einigen Jahren mit Sound Replacern, gerade um „unrockige" Drum Tracks nach vorne zu pushen. Ich bekomme manchmal Aufnahmen zum Mischen geschickt, die teilweise im Proberaum aufgenommen wurden. Die letzte Proberaumaufnahme in meinem Postfach klang insgesamt ordentlich, mit Ausnahme des Drumsounds. Speziell Bassdrum und Snare verlangten nach Steven Slate. Ich habe für die tools-Leser zwei einminütige Hörbeispiele angefertigt. Im ersten Track versuchte ich, mit den Originalsounds den bestmöglichen Drumsound zu erstellen. Beim zweiten Track sind diese Originalsounds gemischt mit Steven Slate Samples zu hören. Dabei wurde die original gespielte Bassdrum fast komplett gegen das Steven Slate „ Deftone" Sample getauscht. Die Snare ist zur Hälfte original, die andere Hälfte ist die Steven Slate „Greenday" Snare mit einem „Dynamic Tracking" von 50 Prozent. Ich denke mal, auch Skeptiker werden zugeben müssen, dass das Ergebnis hörbar für sich spricht. Mehr Definition und ein deutlich gleichmäßigerer Sound und das Ganze innerhalb von nur fünf Minuten (gut, die Einarbeitungszeit mal beiseite gelassen).

Das Hauptaugenmerk dieser Sammlung liegt klar auf Rock- und Metal-Sounds, wobei aber auch ein sehr gut tönendes Reggae- und ein braves „Steely Dan"-Set zur Auswahl stehen. Beim Durchhören der Samples fällt deren Natürlichkeit und Direktheit auf. Die Sounds klingen sehr „up front" und behaupten sich auch in dichten Arrangements. Um weitere Eindrücke über die Klangvielfalt und andererseits auch die Praxistauglichkeit zu bekommen, bin ich mit den DVDs in der Hand zu meinem Studio-Praktikanten gefahren.

Der Manuel …

… ist mein neuer Praktikant und nennt mit dem TD-6 ein günstiges Roland V-Drumset sein Eigen. Zudem besitzt er einen Computer mit installiertem „Cubase", weshalb ich zusammen mit dem hier bereits öfter mal vorgestellten „Trommel-Klaus" *(Trommler u. a. bei „Ranzig", der Hausband des Autors, die Red.)* bei Manuel vorstellig wurde. Meine Idee war: Klaus trommelt, Manuel installiert die SSD-Samples und den „Kontakt"-Player und ich gebe aus sicherer Entfernung meine Kommentare dazu ab. Die Installation verlief problemlos, das Einrichten der MIDI-Verbindung und die Aktivierung des SSD als VST-Instrument in „Cubase" dauerte gut zehn Minuten. Dabei wurde das Handbuch nicht gebraucht. Das war auch gut so, denn es ist zwar ausführlich geschrieben, liegt aber lediglich in Englisch und als pdf-Datei vor.

Nachdem der „Kontakt"-Player gestartet ist, muss man das passende V-Drumtemplate anwählen und die Audioausgänge zuweisen. Dann funktioniert der SSD-Player schon im Standalone-Mode. Unerlässlich ist allerdings ein flottes Audiointerface, denn Schlagzeugspielen mit erhöhter Latenz macht weder Spaß noch Sinn. Die Einbindung in „Cubase" erfolgt in zwei Schritten: Den SSD-Player als VST-Instrument in das Projekt laden, eine MIDI-Spur erzeugen – fertig! Unser Trommler lieferte wie gewünscht den nötigen Groove, den wir als MIDI-Track aufnahmen. Das Material diente Manuel als Basis, um zwölf verschiedene Drumkits aus dem Samplepaket als Audiofiles zu exportieren (hörbar im „Mehrwert"-Bereich unter www.tools4music.de). Insgesamt waren die Bearbeitungsmöglichkeiten wirklich erstaunlich: Jede Trommel hatte ihren eigenen Kanal im „Kontakt"-Player, der mit EQ, Velocitiy, Raumklang, Panorama, Sättigungseffekten usw. angepasst werden konnte. Zudem – es bedarf keines extrem teuren Digital-Drumsystems. Je nach Spielweise und Musikstil lassen sich selbst mit dem günstigen Roland TD-6 und Mister Slate's Samplepaket erstaunlich hochwertige Drumtracks erzeugen. Für den bestmöglichen Sound würde ich persönlich zwar immer noch zunächst zum Akustikset greifen und – falls notwendig – später gezielt Samples hinzuziehen. Dass diese demnächst überwiegend aus der Steven Slate-Sammlung kommen werden, dazu hat dieser Test beigetragen.

Finale

Steven Slate ist der Mc Gyver unter den Drumsample-Designern. Für stolze 299 Euro erhält der Anwender

neben Samples von vierzig Drumsets eine Menge an zusätzlichen Features, wie den Native Instrument „Kontakt2“ Sampleplayer, der mit dem SSD-Modul alle auf den DVDs befindlichen Samples abspielt und sich zudem als virtuelles Instrument in Audio-Sequenzern einbinden lässt. Die Samples sind als wav-File und für „Drumagog“ User zudem als gog-Files vorhanden. Das Bemerkenswerte bleibt allerdings die durchweg hohe Audioqualität, die eine breite Palette an akustischen Drumsounds abdeckt. Steven Slate bietet mit seinen „3.0 Signature Drumkits Platinum“ eine bestens ausgestatte Spielwiese an, die zum Experimentieren einlädt und auch so manche verunglückte Drumrecording Session mit hörbarem Erfolg retten kann. Well done, Mr. Slate! ■

Ein nettes Video über den Einsatz von Drumsamples findet man bei YouTube:
http://www.youtube.com/watch?v=LrEfhInixJ4&feature=PlayList&p=3BA4A7B0F31F172C&index=10

NACHGEFRAGT

Konstantin Themelidis von DBS Digital Broadcast Systems, dem europäischen Vertrieb für die Steven Slate Drum Samples:

„Ja, Steven Slate ist ein ‚irrer‘ Typ! Als ich ihn im Januar 2008 auf seinem NAMM Stand kennenlernte, wusste ich erst nicht so recht, was von ihm zu halten sei. Flankiert von zwei leicht bekleideten, äußerst hübschen Mädels und umgeben von einer Meute zumeist schwarz gekleideter, wild fotografierender Messebesucher, präsentierte er seine Drumsamples. Nachdem ich (zugegeben mit etwas Mühe) meinen Blick von den Mädels abwandte und den Drumsounds lauschte, wurde mir schlagartig klar, hier geht es um was ganz Besonderes. Steven Slate ist Produzent, Toningenieur und Musiker im kalifornischen Los Angeles. Seine Liebe für Drumsounds entdeckte er schon früh während seiner Mixing-Karriere. Seine heftig punchigen Drummixes sorgten bald für seinen Spitznamen: Bang. Bald darauf begann er in seinem ‚Bang Recording Studio‘ mit dem Aufnehmen, Editieren und Mischen von eigenen Drumsounds, die er hin und wieder an Topleute in anderen Studios in LA verkaufte. Der einsetzende ‚durchschlagende‘ Erfolg führte bald dazu, dass Steven keine Buchungen mehr für sein inzwischen in ‚Slate Studios“ umbenanntes Aufnahmestudio annahm, um sich voll auf die Produktion neuer Drumsamples zu konzentrieren. Das Ergebnis ist die dem Tester vorliegende Sample Library in der Version 3. Das Besondere an dieser Sammlung ist, dass jedes einzelne Sample in echten Mischungen getestet wurde. Die so gemachten Erkenntnisse flossen dann wiederum in die Bearbeitung der Samples ein. Das ist auch der Grund, warum an die nun vorliegenden endgültigen Samples praktisch kaum noch Hand angelegt werden muss und diese im Prinzip sofort spielfertig sind. Last but not least ist Steven Slate auch ein hervorragender Sänger und beweist dies regelmäßig in der bekannten Rockgruppe ‚Blackline‘ (www.blacklinerock.com). Was das alles mit den Steven Slate Drumsamples zu tun hat? Nun, eine ganze Menge denke ich! Hier ist die Symbiose aus Sänger, Schlagzeuger, Tontechniker und Genie am Werk gewesen – und das hört man.“

Anzeige

Anzeige