

# TUTORIAL

## ABLETON LIVE 10

# DRUM BUSS

**LIVE 10 È ARRIVATO, CARICO DI NOVITÀ CHE RIGUARDANO IL WORKFLOW, L'INTERFACCIA, IL COMPARTO DI SAMPLE, UN NUOVO STRUMENTO E, SOPRATTUTTO, NUOVI EFFETTI COME ECHO, PEDAL E DRUM BUSS, SU CUI CI CONCENTRIAMO IN QUESTO SPECIALE**

**Definito come una piccola workstation** per suoni di batteria, Drum Buss è un multiprocessore che incorpora diversi effetti per modellare, scolpire o sconvolgere radicalmente il suono di partenza, aggiungendo corpo, carattere, grit e punch, è un piccolo tool essenziale, che si apprezza, almeno per chi scrive, sempre di più, mano a mano che lo si utilizza: dai settaggi più soft, adatti per enfatizzare senza deturpare, qualsiasi sorgente, a quelli più estremi e sperimentali, che sconfinano nel campo del sound design.

**Adattissimo a loop interi così** come a singoli one shot, Drum Buss è una novità sicuramente gradita, non è, tuttavia, disponibile nelle versioni Intro e Lite di Live 10.

**Nonostante il nome possa** condizionarci, Drum Buss non è adatto solamente alla categoria delle batterie: enfatizzare o distorcere voci, bassi (specialmente i bassi) o parti di sintetizzatori, sono solo alcuni dei possibili utilizzi di Drum Buss. Sebbene le sue sezioni non offrano opportunità rivoluzionarie o sonorità particolarmente memorabili, qui più che mai, l'unione fa la forza: il fatto di avere molti processori in un



unico tool, la sezione Boom e i suoi distorsori, entrambi convincenti, lo rendono uno strumento molto versatile, e sarà semplice, per gli utenti di Live, trovarsi ad aprirlo sempre più spesso, anche in più istanze sullo stesso canale, anche solo per piccole regolazioni o aggiunte molto lievi, risulta piuttosto efficace.

**In un recente articolo pubblicato** sul sito di Ableton, alcuni membri del team svelano alcuni dietro le quinte riguardo ai nuovi effetti e viene spiegato che, rispetto a Pedal ed Echo, con Drum Buss, non si intendeva emulare nessuno degli effetti classici, quanto, piuttosto, creare il pezzo hardware che non esisteva (<https://www.ableton.com/en/blog/live-10s-new-effects-look-behind-scenes/>).

**Esploriamone ora i parametri.** Possiamo dividere Drum Buss, seguendo lo schema visivo, in quattro colonne, ma dato che ognuna ospita controlli destinati a processi anche molto diversi tra loro, concentriamoci sulle tipologie di effetti.

**Troviamo due tipi di distorsione,** Drive e Crunch, un controllo per il livello di ingresso, Trim, e uno per il livello di uscita (sensatamente si trovano, rispettivamente, a sinistra e a destra, come il canale in Live permette di alloggiare i device in linea orizzontale), un compressore, un Transient Shaper e una sezione Boom, che enfatizzerà le armoniche basse.

**Per ricapitolare, possiamo** distorcere in due settori il nostro

*“Il fatto di avere molti processori in un unico tool, la sezione Boom e i suoi distorsori, entrambi convincenti, lo rendono uno strumento molto versatile”*

suono, con Crunch e Drive, aggiungendo armoniche, scolpire l'inviluppo con un Transient Shaper e controllare la sezione bassa dello spettro con Boom.

## DRIVE

**Un distorsore dotato di tre**

selettori per il comportamento: Soft per waveshaping distortion (distorsione non lineare, di solito, in distorsioni come Trash2 di iZotope, compare con un grafico XY su cui vengono mappati input e output), Medium (per limiting distortion) e Hard (distorsione da clip digitale con enfaticizzazione sui bassi). Il parametro principale su cui possiamo agire è, in sostanza, il knob del dry/wet.

## TRIM

**Un semplice controllo per il livello**

in ingresso, quindi prima che il segnale venga processato dai diversi moduli.

## COMP



**Nomen omen, un** compressore per il segnale in ingresso, è importante sottolinearlo, dunque agirà prima degli altri moduli. I suoi settaggi sono fissi, non potremo dunque agire su attacco, release, threshold e make-

up gain, ma servirà per dare più solidità e consistenza al segnale prima che venga processato ulteriormente.

## CRUNCH

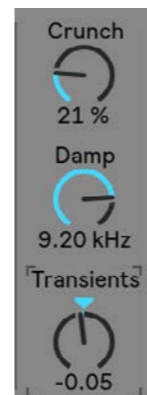
**Un altro distorsore che agirà sulle**

alte e medie frequenze, proprio per questo motivo, subito sotto il parametro dry/wet, troveremo il Damp, controllo piuttosto utilizzato nei riverberi per controllare la presenza delle riflessioni, dunque attenuare le alte frequenze. Qui non è diverso, in effetti: non è altro che un filtro passa basso applicato dopo il Crunch per rimuovere le armoniche più alte che saranno più evidenti, quando non addirittura fastidiose.

## TRANSIENT

**Uno dei processori sicuramente**

più utili: in pochi parametri, solitamente due, attack e sustain, potremo scolpire la nostra sorgente enfaticandone la coda o aggiungendo punch aumentandone l'attacco. Il Transient Shaper, non a caso, è un processore largamente utilizzato su sample di batteria, ma non solo. Qui abbiamo a disposizione solamente un controllo, bipolare: con amount positivi aggiungeremo sia attacco che sustain e il suono risulterà più definito, con più punch, ma allo stesso tempo molto più gonfio e presente, mentre con valori negativi ridurremo il sustain, quindi il decadimento del suono sarà tendenzialmente più rapido,



ma aggiungeremo comunque attacco, enfaticando i transienti (immaginiamo di applicare, a un rullante, ad esempio, un fade out sempre più ripido e, allo stesso tempo, di enfaticarne l'attacco).

## BOOM

**La sezione Boom si occupa di**

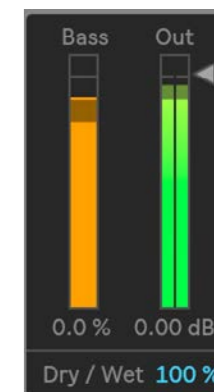
enfaticare le basse frequenze, applicando un filtro risonante di cui possiamo decidere la frequenza in Hz con il parametro Freq (utilissimo per la fondamentale dei kick, o dei bassi, ad esempio) e, una piccola ma fondamentale aggiunta, un piccolo display (in basso, nella stessa colonna), che mostrerà la nota corrispondente alla frequenza impostata. Il decay controlla il tempo di decadimento delle nuove armoniche basse: con i filtri risonanti, a volte, è possibile che si verifichi un effetto chiamato ringing, ossia una oscillazione del filtro che permane dopo il passaggio dei transienti.



## METERS

**Infine, troviamo due**

meter: quello più a destra mostra il livello in uscita, mentre il meter bass mostrerà il contenuto più basso dello spettro,



*“Drum Buss si comporta discretamente anche sui kick: il transient shaping unito al crunch è in grado di modificare anche radicalmente il nostro suono”*

da utilizzare insieme al parametro Boom, che ne alzerà, naturalmente, il livello. Non poteva mancare, naturalmente, il parametro dry/wet generale dell'effetto.

## IN AZIONE

**La forza di Drum Buss è proprio**

questa: se riusciamo a dosare i vari effetti, è molto probabile che suoni bene su qualsiasi cosa lo si applichi. È inoltre necessario tenere presente che Drum Buss inizia a modificare il suono non appena lo inseriamo nel canale, anche con ogni parametro a 0, esattamente come Pedal, che comincia a distorcere anche con il valore minimo di Gain.

➤ Esempio audio: Loop Originale

➤ Esempio audio: Loop Default

**Per cominciare a gonfiare il**

suono, proviamo ad aumentare il parametro transient insieme

a un po' di drive e crunch, che daranno risultati più che udibili. Compensiamo anche il livello delle basse con il Boom. Infine, spostiamo il dry/wet per lasciare che passi un po' del segnale originale.



➤ Esempio audio: Loop Modificato

**Proviamo con un altro loop,**

questa volta de-enfatizziamo il sustain portando il knob dei transienti a -1,00, ajustiamo il parametro crunch per aggiungere qualche armonica, specie alta, e quindi escludiamo il damping portando il parametro al massimo della corsa (è un filtro passa basso, a

20 kHz, in questo caso) e agiamo sul parametro Boom: qui abbiamo esagerato e la frequenza impostata non corrisponde alla fondamentale del kick. Questo farà sì che le basse vengano enfatizzate sino a dare l'illusione che ci sia un basso. Non siamo dunque sempre obbligati a far coincidere la frequenza di Boom con qualcosa, sperimentiamo liberamente. Ricordiamoci di aggiustare il dry/wet e l'out.



➤ Esempio audio: 2\_Loop Originale

➤ Esempio audio: 2\_Loop Modificato

**Drum Buss si comporta**

discretamente anche sui kick: il transient shaping unito al crunch

è in grado di modificare anche radicalmente il nostro suono. Nell'esempio, abbiamo enfatizzato attacco e sustain, prodotto molte basse con Boom e distorto con Crunch al 60%.



➤ Esempio audio: 3\_Kick Originale

➤ Esempio audio: 3\_Kick Modificato