



Beat Producer-Tipps: Drum-Basics Constructor

Die zahlreichen Szenen elektronischer Musik werden nicht müde, stetig neue Sparten zu erfinden, mit immer anderen Rhythmen und Sounds. Entdecken Sie in diesem Constructor das Erstellen von Drums und Bass-Lines für fünf elektronische Stile abseits des Mainstream, namentlich Electro, Deephouse, Drum'n'Bass, Glitch-Hop und Psytrance. Los geht's!

von Marco Scherer

Manche Stile setzen auf wuchtige Drums, andere auf Wobble-Bässe oder frickelige Percussion-Patterns. Doch eins ist klar: Die verschiedenartigen Kategorien elektronischer Musik definieren sich hauptsächlich über Sounds und Anordnung von Drums und Bässen. Während beim klassischen House trockene Drums mit schnurgeraden Grooves als Backing für die Front-Vocals dienen, spielen in den Regionen von Hip-Hop oder Electro experimentelle Sounds und Loops die tragende Rolle.

Drums

So unterschiedlich wie die Beats sind auch die Werkzeuge, mit denen sie erstellt werden. In fast allen Sparten ist jedoch der Sampler der ideale Lieferant für drückende Drums. Mit kaum einem anderen Werkzeug lassen sie sich so adäquat in die gewünschte Form pressen und immer wieder mit gleicher Wucht

abfeuern. Zwar stehen auch organische, immer leicht variierende Sounds hoch im Kurs, für Kicks und Snare ist aber nichts wichtiger, als eine identische Wiedergabe bei jedem Antriggern. Jede Abweichung würde den Hörer eher irritieren und das Gefühl von schwindendem Druck suggerieren. Nicht zuletzt wegen ihres schlanken Aufbaus haben sich auf Drums spezialisierte Sampler wie Battery [1], Geist [2] oder RM-V [3] zu den idealen Beat-Tools gemauert. Für experimentelle und synthetische Sounds empfehlen sich wiederum Plug-ins wie DrumSpillage [4], MicroTonic [5] oder Waldorf's Attack [6].

Bässe

Bei den Bässen sind die Freiheiten vergleichsweise riesig, denn mit fast jedem Synthesizer lässt sich ein wohlklingendes Fundament erzeugen. Die Unterschiede liegen vorzugsweise im Sound und des-

sen Verwendung. Dubstep ist beispielsweise mit Wobble-Bässen verheiratet, doch halten diese auch in anderen Stilen Einzug, wenngleich meist nur als kurzes Fill-in oder innerhalb der Breaks. Beim Drum-&-Bass und French-House sind extrem vordergründige, teils sägende Bässe gefragt, die auch Melodien spielen, während Techno und Electro eher auf Subs setzen, welche die tragenden Elemente unterstützen und anfetten.

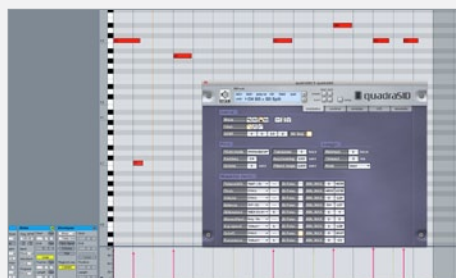
Im folgenden Workshop erstellen wir verschiedenartige Grooves aller Couleur, die Sie auch über deren Grenzen hinaus für künftige Killer-Beats wappnen werden. Viel Spaß beim Eintauchen!

[1] www.nativeinstruments.com [2] www.fxpanion.com
[3] www.linplug.com [4] www.audiospillage.com
[5] www.soniccharge.com [6] www.waldorf-music.info



1 Kick

Beim klassischen Electro à la Kraftwerk oder Aux88 sind nicht nur Beats abseits des Viertel-Schemas zu Hause, sondern auch experimentelle Hi-Hat-Muster und abgedrehte Synth-Percussions. Die Kick suchen wir daher nicht in einem Sample-Paket, sondern im *Curve 2 BE-Synth* (auf DVD). Das Preset „Kung Fu Kick“ kommt wie gerufen. In einem zweifaktigen Clip setzen wir je ein C3 auf die Achtel 1, 2, 4 sowie 9, 12 und 14. ▶▶



2 Retro-Feel

Dazu auf dem 16tel zwischen 14 und 15. Transponieren Sie einige der Noten, damit die Kick lebendiger wirkt. Die Spur kopieren wir und laden den *QuadraSID* mit einem *C64-Bassdrum*-Preset (oder das Sample von DVD), die der Kick einen rauen Charakter verleiht. Damit sich die Tiefen nicht überschneiden, fügen wir einen *EQ* hinzu, der alles unterhalb 300 Hz abschneidet. Nun wird's Zeit für den Beat. ▶▶



3 Groove

Laden Sie die *FAC Magnetic Drums* in Ihren Sampler oder den Battery, falls verfügbar. Mit dem Closed-Hi-Hat „CH 02“ programmieren wir ein 16tel-Muster, während „Clap 02“ auf den typischen Positionen 5 und 13 sitzt. Dazwischen füllen wir mit den Samples „Wood 02“ und „Kick 03“ fast jeden Zwischenraum, lassen aber Lücken, sonst groovt es nicht. Auch hier laden wir wieder einen Hochpass-EQ. ▶▶



ELECTRO BASS

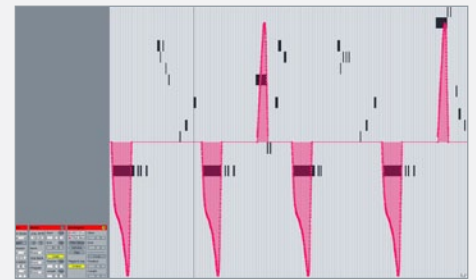
4 Bass

Als Grundlage für den Bass laden wir eine Instanz des *Dune LE* (auf DVD) mit dem Preset „*Clicked Bass MK*“, erzeugen einen MIDI-Clip von acht Takten Länge und kopieren die Noten der Kick hinein. Wir benötigen sie nur zur Orientierung, damit wir an den entsprechenden Stellen keinen Bass platzieren, und schalten die Noten daher stumm. Der Sound klingt bereits knackig, doch wollen wir ihm mehr Charakter verleihen. ▶▶



5 Pattern

Drehen Sie den *OSC MIX*-Regler auf 2 Uhr, transponieren Sie *Oszillator 1* auf +12 Halb-töne und stellen Sie die Wellenform auf Sinus. Schon klingt der Bass wesentlich gehaltvoller. Bei der Sequenz beginnen wir jeden zweiten Takt mit einer langen Note auf der Grundtonart A und füllen die restlichen Räume mit kurzen Stakkatos. Diese variieren wir in der Tonhöhe, was den Bass lebendiger macht. ▶▶



6 Pitch

Nur allzu schief sollte es nicht klingen. Spielen Sie mit den Notenlängen, damit lässt sich viel Groove erzeugen. Für die langen Noten nehmen wir außerdem eine Automation mit dem Pitch-Wheel auf, die den Bass nach unten bzw. oben pitcht. Damit der Effekt intensiver ausfällt, verbinden wir das Pitch-Wheel in der Mod-Matrix mit *Pitch Semi* und stellen *Amount* auf -12. Fertig ist der Electro-Beat. ■



DEEPHOUSE DRUMS

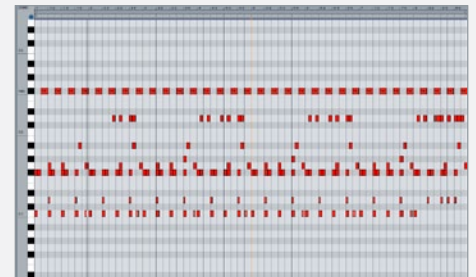
1 Analog

Wie bei fast allen Abwandlungen von House geht es in Sachen Beats auch bei Deephouse geradlinig zu. Um so wichtiger sind fette, druckvolle Drums, am besten mit einem Hauch analoger Wärme. Als Basis basteln wir ein Kit aus dem Loopmasters Paket „*Deep Tech and Minimal House*“ [7], das wir mit dem *Magnetic II Tape*-Plug-in schmücken. Für weiche Höhen stellen wir *Focus* auf 50 und *Reel Speed* auf 15. ▶▶



2 Exciter

Dazu geben wir einen Hauch *Saturation*, nur knapp über Minimum, und *Tape Color* lassen wir aus. Der Eingriff ist dezent, sorgt aber für den gewünschten Effekt. Alternativ zu *Magnetic II* können Sie ein *Overdrive*-Plug-in mit leichter *Distortion* auf eine *Return*-Spur laden und die Drums per *Send*-Regler hinführen. Dahinter laden wir einen *Limiter*, dessen Kompression später zwischen 0 bis -6 dB pendelt. ▶▶



3 Pattern

Wie eingangs erwähnt fällt das Beat-Pattern recht einfach aus: Die Kick sitzt auf jedem Viertel, eine Snare auf jedem zweiten, die Open-Hi-Hat füllt das Off und die beiden 16tel davor werden vom Closed-Hi-Hat eingenommen. Mit einem Rim-Shot (Note G1 im Bild) nehmen wir eine einfache Sequenz auf, um den Groove zu unterstützen, und eine weitere leichte Snare (D2) spielt alle zwei Takte ein Fill-in. ▶▶



DEEPHOUSE BASS

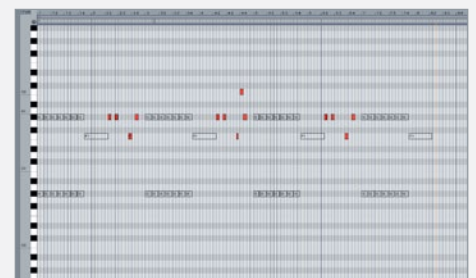
4 Chords

Als Tiefenfundament wählen wir keinen Bass im klassischen Sinne, sondern einen Chord-Sound, dessen Pattern auf zwei Oktaven spielt. Die untere Oktave sorgt für genügend Wumms. Als Klangerzeuger dient der *Curve BE* (auf DVD) mit dem Preset „*Brass Saw 5th*“. Drehen Sie *Cutoff* auf 9 Uhr und den *Amount* von EG zu Filter Cut1 auf 35 herunter. Außerdem *Wave 3 Pitch* auf 3 statt 5, damit der Akkord deeper ausfällt. ▶▶



5 Acid

Erzeugen Sie einen zweitaktigen Clip mit sieben Achtelnoten hintereinander auf G#0 und G#1. Auf dem achten Achtel platzieren wir ein F1 von vier Achteln Länge. Der Tonartwechsel sorgt für einen extrem housigen Charakter. Als sprichwörtlicher Lückenfüller kommt noch ein weiterer Bass hinzu, diesmal der „*Clean Acid Bass PL*“ aus dem *Dune LE* (auf DVD). Erstellen Sie hierfür einen acht-taktigen Clip auf der Spur. ▶▶



6 Fill-ins

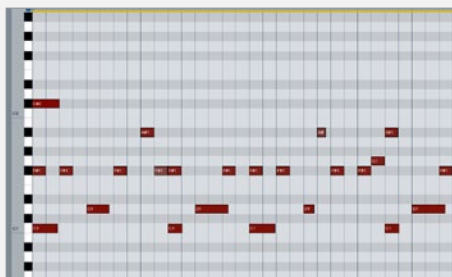
Programmieren Sie alle zwei Takte ein kleines Fill-in mit den Noten G#, F und C an den Stellen, die nicht von den Chords gefüllt werden. Zur besseren Übersicht haben wir die Chord-Noten in den Clip kopiert und stumm geschaltet. Lediglich den letzten Takt lassen wir frei für Variationen des Beats. Wenn Sie nun noch ein paar Vocals und Percussion einbauen, ist der Deephouse-Track schon so gut wie fertig. ■



D'N'B DRUMS

1 Beat

Der Name macht klar, worauf es bei Drum'n'Bass ankommt. Zwar gibt es vor allem in England zahlreiche Tracks mit Melodie und Gesang im Chart-tauglichen Pop-Format. Doch spielt bei allen entweder ein heftiger Subbass mit oder es rappelt anderweitig in der Kiste. Für unseren Beat fiel die Wahl auf den *Drumatic 4* [8], der zwar gänzlich auf Samples verzichtet, aber Drums mit Schmackes liefert. >>



2 Pattern

Mit dem „Natural“-Drumkit erstellen wir ein klassisches Pattern mit der Kick auf dem ersten und elften 16tel. Die Snare landet auf dem 2., 3. und 4. Viertel. Alle Achtel dazwischen füllt ein Closed-Hi-Hat, das stellenweise durch ein Open-Hi-Hat ergänzt wird. Das Pattern strecken wir auf 16 Takte Länge und bauen alle zwei und vier Takte kleine Variationen ein. Im letzten Takt setzt die Kick aus. >>



3 Percussion

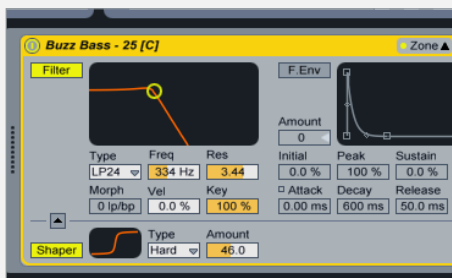
Als Ergänzung dienen Percussions aus dem *Zampler-Pack „Tribal Force“*. Wir wählen die „DR Heavy Drums“ und nehmen eine frei improvisierte Sequenz über acht Takte auf. Im Anschluss suchen wir die zwei besten Takte heraus, loopen den ersten davon drei Mal und nutzen den zweiten als Fill-in im vierten Takt. Stellen Sie *Cutoff* auf 11 Uhr und *Env* auf 1 Uhr, damit die Sounds mehr im Hintergrund bleiben. >>



D'N'B BASS

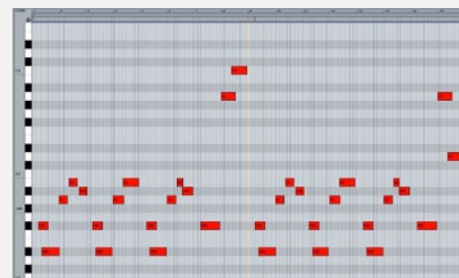
4 Mapping

Die Verwendung eines Samplers ist beinahe Pflicht, will man eine authentische Bass-Line an den Start bringen. Allerdings liegt der Fokus nicht bei aufwendigen Multisamples, sondern auf Bass-Samples, die über das komplette Keyboard gemappt und geloopet werden. Oft enthalten die Samples schon LFO-Modulationen von *Cutoff* oder *Pitch*, die durch Transponierung für einen unvergleichlichen Charakter sorgen. >>



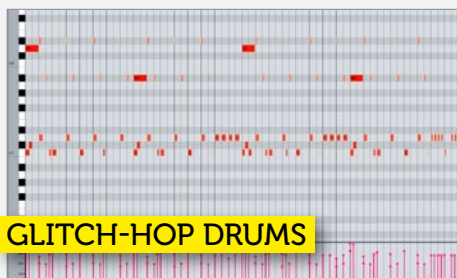
5 Samples

Laden Sie die Samples „Atmos - 38 [C].wav“ und „Buzz Bass - 25 [C].wav“ in Ihren Sampler, mappen Sie sie über das ganze Keyboard und aktivieren Sie ein Tiefpass mit *Cutoff* auf etwa 50%. Ein Sägezahn-LFO mit dem gesyncten *Tempo* 3/16 soll *Cutoff* und *Pitch* leicht modulieren. Falls möglich, schalten Sie etwas *Overdrive* hinzu. Um eine passende Sequenz zu finden, gehen wir vor wie beim Percussion-Loop. >>



6 Takes

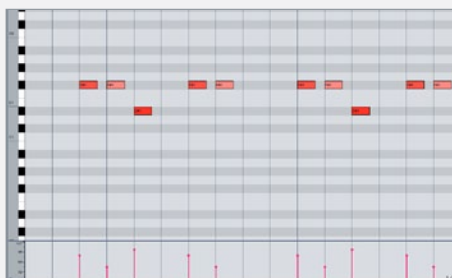
Nehmen Sie mehrere Takes auf, kopieren Sie den besten dreifach hintereinander und bauen Sie im vierten Takt eine Variation ein. Für mehr Abwechslung verbinden Sie das Mod-Wheel mit *Cutoff* und nehmen damit einige dezente Modulationen auf. Tipp: Für abgefahrene Bass-Sounds aktivieren Sie den Loop-Modus Ihres Samplers und stellen Sie die Loop Länge sehr kurz ein oder lassen Sie sie von einem LFO modulieren. ■



GLITCH-HOP DRUMS

1 Sounds

Die wichtigsten Elemente beim Glitch-Hop sind, neben kräftigen Hip-Hop-Grooves, gute Laune und Swing. Geschuffelte Beats sind also ebenso Pflicht wie ein knalliges Drum-Kit. Das Tempo fällt mit 110 BPM sehr gemächlich aus und der *Swing*-Factor sollte zwischen 55% bis 65% betragen. Auf der Suche nach Drums werden wir bei einem Kit der Battery 3-Werklibrary fündig, das mit fetter Kick und Snare punktet. >>



2 Pattern

Beide spielen einen sehr geraden Grundrhythmus mit der Kick auf allen ungeraden Vierteln und der Snare auf den geraden. Dieser Groove wird stellenweise durch eine Kick auf dem vorigen 16tel ergänzt, teilweise setzt die folgende auch aus. Beispielsweise wenn die Snare ein Fill-in spielt, wie in unserem Falle alle vier Takte. Ein Ride unterstützt die Snare und ein Open-Hi-Hat füllt jedes zweite Off. >>



3 Reverb

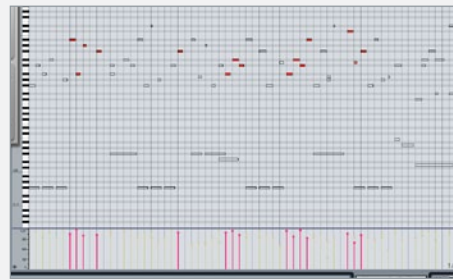
Dazu gesellt sich ein Closed-Hi-Hat auf jedem 3. und 4. 16tel, wobei die Letzteren für mehr Groove mit weniger Anschlag spielen. Ein Clap-Sample ergänzt darüber hinaus die Snare. Für die nötige Wucht sorgt eine Kombination des Battery-internen *Room Reverb* auf den Drums und einem *Limitier*, den wir dem Plug-in nachschalten. Durch die Kompression verdichten sich Drums und Reverb zu einem knackigen Mix. >>



GLITCH-HOP BASS

4 Wobble

Für den nötigen Wumms untenrum sorgt das *Spire*-Preset „BA Drill Bass“, einem typischen Wobble-Bass mit *LFO* auf dem Filter-*Cutoff* im 1/12tel-Raster. Doch nutzen wir den Effekt nicht im üblichen Sinne mit lange gedehnten Noten, sondern triggern den Sound immer nur kurz an, wodurch ein gänzlich eigener Groove entsteht. Jeder Takt beginnt mit drei Achtelnoten, die durch angedeutete Melodien ergänzt werden. »



5 Melodie

Für die restlichen Freiräume laden wir eine weitere Instanz des *Spire* mit einem unspektakulären Bass-Sound. Alternativ können Sie jeden beliebigen Synthesizer mit perkussivem Bass verwenden. Damit nehmen wir in bester Freestyle-Manier ein vier-taktiges Pattern an 16tel-Noten auf und kopieren die vorige Bass-Sequenz hinein, die wir aber stumm schalten. Sortieren Sie die besten Parts der Aufnahme heraus. »



6 Shuffle

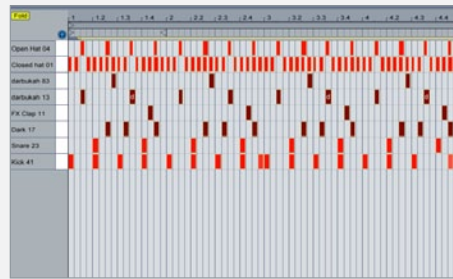
Entfernen Sie den Rest und schieben die Noten in die Lücken der Wobble-Sequenz. Aktivieren Sie eine ordentliche *Prise Shuffle* für die entstandene Sequenz. Während der erste Bass für das wabernde Fundament sorgt, bringt der zweite das entspannte Gute-Laune-Feeling ins Spiel. Ergänzen Sie den Beat mit Vocals, Scratch-Effekten, Gitarren-Loops oder Melodien aus Funk und Soul. ■



PSYTRANCE DRUMS

1 Samples

Wie in allen Sparten des Trance werden auch die Rhythmen im psychedelischen Bereich im klassischen Vier-Viertel-Muster aufgebaut, jedoch häufig durch New-Age-Perussions ergänzt. Fast alle benötigten Sounds finden wir im kostenlosen „*Psytrance Drumkit*“ von G-Sonique [9]. Laden Sie das Kit in Ihren Sampler und programmieren Sie einen Basis-Groove mit Kick auf jedem Viertel und Snare auf jedem zweiten. »



2 Percussion

Ein Open-Hi-Hat spielt in jedem Off, die restlichen 16tel werden von einem Closed-Hi-Hat gefüllt. Das Percussion-Sample „*darbukah 13*“ spielt in jedem ungeraden Off, während drei 16tel vor jedem zweiten das Sample „*darbukah 83*“ platziert wird. Mit „*Dark 17*“ und dem „*FX Clap 11*“ füllen wir die meisten der übrigen 16tel, um den Beat voller zu gestalten. Darüber hinaus laden wir eine Instanz des Dune LE. »



3 Organik

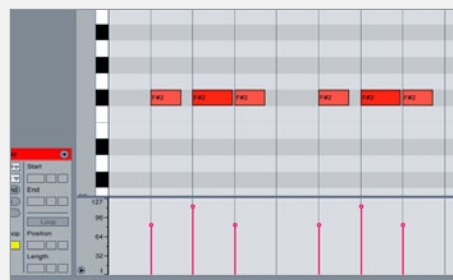
Dieser steuert mit dem Preset „*Zip MK*“ eine simple, aber wirkungsvolle Sequenz mit einem Zap-Sound bei. Die erste Note im Arpeggiator löschen wir allerdings, da sich diese sonst mit der Kick überschneiden würde. Zu guter Letzt fügen wir den *Aalto* [10] hinzu, laden Sie das Preset „*CX elastic*“, das wir aber nur alle zwei Takte kurz antriggern, und erzeugen mit dem *TAL-DUB-III* ein organisches Tape Delay. »



PSYTRANCE BASS

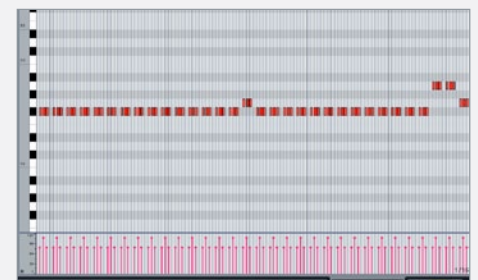
4 Sound

Laden Sie das Sample „*Bass 09*“ aus dem G-Sonique-Kit in Ihren Sampler und transponieren es um +5 Halbtöne nach oben (oder stellen alternativ G3 als Grundtonart ein). Drehen Sie in der Hüllkurve der Lautstärke *Sustain* voll auf und geben Sie ein wenig *Release* dazu. Als Sequenz programmieren wir ein typisches Pattern mit 16tel-Noten, die lediglich die Stellen auslassen, an denen die Kick spielt. »



5 Sequenz

Damit es groovt, modifizieren wir die Länge der Noten sowie deren Anschlagstärke: Die Noten auf allen geraden 16teln werden leicht gekürzt, eine Länge von etwa 3/4 eines 16tel genügt. Außerdem reduzieren wir die Anschlagstärke auf einen Wert zwischen 90-100. Die Note dazwischen darf laut angespielt werden und wird nur so knapp gekürzt, dass sie nicht direkt die Folgenote berührt. »



6 Abwechslung

Achten Sie darauf, dass sich die Anschlagstärke auch auf die Lautstärke auswirkt! Für die nötige Spannung verlängern wir das Pattern auf acht Takte und bauen in jedem vierten Takt eine Variation ein. Um über die gesamte Länge eines Songs interessant zu bleiben, werden oft weitere Bass-Sounds verwendet, die Fill-ins spielen oder gar über mehrere Minuten eine neue Bass-Line einbringen. ■