



DVD-Vollversion: Beat-Studio Trap – Bassfalle hoch zwei

Obwohl Trap kein Jungspund mehr ist, spielt die Musikrichtung im Dance- und EDM-Geschehen weiterhin ganz vorne mit. Sogar bis in die Charts reicht der Einfluss des eigenwilligen Sounds, dessen extremer Minimalismus sich sowohl in Instrumentierung als auch Tempo niederschlägt. Also Subwoofer an, Beat-Studio laden ... und ab geht's!

von Marco Scherer

Projektinfos:

Material: DAW, Zampler//RX, Geist Lite, TB Reverb BE, TheStrip, Tyrell N6 V3 [1]

Zeitaufwand: etwa 2-3 Stunden

Inhalt: Trap-Song von Grund auf neu erstellen.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 Soundfalle

Da Trap-Songs sehr reduziert ausfallen, fällt die Analyse von Sounds und Struktur nicht schwer: Die Mitspieler sind meist ein Beat, Bass, eine Melodie, Vocals und eine Handvoll Effekte. Um das Frequenzspektrum dennoch zu füllen, fallen die Sounds dafür um so fetter aus. Und das Schöne daran ist: Weil die Musik so herrlich frisch ist, darf nach Herzenslust gespielt und experimentiert werden. ▶▶

2 Extreme

Übersteuerte Bassdrums sind eben so wenig ein Problem wie über Oktaven hoch oder runter gepitchte Stimmen. Das gab es seit dem Rave der Neunziger nicht mehr und schon gar nicht in den Charts. Die Hauptrolle spielt der Beat, der durch eine 808-artige Kick mit viel Subbass bestimmt wird. Das richtige Metier für unseren *Geist Lite*. Laden Sie das Plug-in in Ihre DAW und stellen das **Tempo** auf 70 Bpm. ▶▶

3 Drums

Nach einem Kit mit fetter Kick müssen wir nicht lange suchen. *Character Drums* der aktuellen Expansion von DVD liefert das gewünschte Material. Also machen wir uns ans Pattern. Sehr typisch sind spärlich gesetzte, dafür um so länger ausklingende Bassdrums, wirbelnde Snarres, die in der Tonhöhe variieren, Claps mit Achtelmustern, sowie schnelle Hi-Hat-Staccatos, teils mit 32teln oder gar 64teln. ▶▶



4 Basssss-Drum

Stellen Sie die Länge des **Patterns** auf 64 Steps und setzen die Kick von Pad 2 auf jeden Taktbeginn sowie auf Step 29. Mit dem **Tom**-Sound von Pad 10 füllen wir einige Lücken dazwischen. Damit die Kick mehr brummt, pitchen wir sie in der **PAD/LAYERS**-Sektion um zwei Halbtöne runter und laden einen **Channel Compressor** im **PAD MIXER**. Als **Ratio** wählen wir **Nuke!** und drehen den **Output** auf 3 Uhr. Schön bratzelig! ▶▶

5 Klatschen

Als Clap gebrauchen wir Pad 4, den wir etwas schleifen müssen. Programmieren Sie ein Achtelmuster und klappen das Pad per **Dreiecks**-Icon auf. Nutzen Sie die **Random**-Funktion zum Variieren der Anschlagstärke. Die Funktion finden Sie im kleinen Dropdown unter **Velocity**. Schalten Sie dann um zu **PAD/LAYERS** und zoomen die Ansicht so, dass das Sample vollständig zu sehen ist. Hierfür gibt's einen Shortcut. ▶▶

6 Hüllkurve

Klicken Sie einfach auf das zweite **Mini**-Icon rechts vom Scrollbalken unter der Sample-Wellenform. Mit den anderen Icons können Sie auch auf Komplettsicht schalten, sowie direkt zum Anfang und Ende des gewählten Samples springen. Doch gehen wir ans Kürzen: Das rechte obere graue Quadrat markiert den Sustain der Lautstärke-**Hüllkurve**. Ziehen Sie es nach links, bis das Clap die passende Länge hat. ▶▶



7 Pitch it

Mit dem unteren **Quadrat** lässt sich die **Release-Zeit** einstellen. Um dem Sound etwas von seiner Starre zu nehmen, soll die (zufällige) Anschlagstärke die Tonhöhe beeinflussen. Diese fahren wir per **Tune** Regler zunächst auf Maximum. Den **Vel-Pitch**-Poti darunter drehen wir wiederum nur minimal auf, damit die Modulation nicht zu drastisch wird. Die Lautstärke soll in diesem Falle dann konstant bleiben. ▶▶



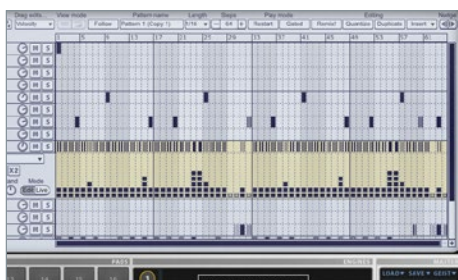
8 Globales

Dazu müssen wir in die globale **Pad**-Ansicht wechseln, per Klick auf die Bezeichnung **Pad 4**, wie oben im Bild markiert. Dort finden Sie den Regler für **Vel-Amp**, der auf null gestellt wird. In dieser Ansicht können Sie übrigens verschiedene Zonen für Anschlagstärken festlegen, sofern mehrere Samples auf ein Pad geladen wurden. Tipp: Per **Layer Play Mode** können Sie dann auch **Round Robin** aktivieren. ▶▶



9 Hi-Hat

Als Hi-Hat dient **Pad 8**, das wir ebenfalls ein wenig anpassen. Klicken Sie das Pad an und wechseln zu **PAD/LAYERS**. Wie schon zuvor beim Clap kürzen wir das Sample auf ein realistisches Maß, also sehr kurz. Jetzt müssen die Tiefen und Mitten weg: Aktivieren Sie das Filter und stellen den Typ per Dropdown auf **HPF 2 pole**. Mit **Cutoff** auf 3 Uhr und **Drive** auf 10 Uhr klingt das Ergebnis schon passend. ▶▶



10 Pattern

Für die Sequenz zeichnen wir im ersten Schritt einfach ein durchgehendes 16tel-Muster für **Pad 8** ein. Klappen Sie das Pad auf und wählen **Repeats** statt **Velocity**. Per **Offset**-Regler setzen wir pauschal alle Repeats auf Stufe 2 hoch. Verteilen Sie noch ein paar Repeats auf Stufe 3, 4 und 5, um vereinzelte Rolls zu erzeugen. Schalten Sie auf **Pan** und verteilen die Steps per **Random** im Panorama. ▶▶



11 Snares

Im **PAD MIXER** fügen wir abschließend noch ein **Delay** mit 1/32d als Delay Time hinzu. Variieren Sie **Swing** ganz leicht, das erzeugt einen großartigen Stereo-Effekt. Stellen Sie **Feedback** auf null, sonst wird der Sound zu matschig. Fertig ist das Hi-Hat. Fehlen nur noch Snares. Dazu nutzen wir die Pads 5 und 12. Letzteres platzieren wir auf den Steps 9, 25, 41 und 57 und pitchten es drei Halbtöne runter. ▶▶



12 Viel Wirbel

Pad 5 stimmen wir ebenfalls, allerdings nach oben, und nutzen die Snare als **Trommelwirbel**, jeweils am Ende der Takte 2 und 4. Arbeiten Sie auch hier mit **Repeats**. Außerdem automatisieren wir den **Coarse Pitch** des Samples wie im Bild zu sehen, um die Snare im Pattern zu transponieren. Um Klangmatsch zu vermeiden, löschen wir die Steps des Hi-Hats von **Pad 8** dort, wo wir soeben die Snare platziert haben. ▶▶



13 Sub

Nach so viel Beat ist es an der Zeit für **Bass**, denn die Lücken zwischen der Kick wollen geschlossen werden, um eine möglichst dichte Wand aus Sub zu erzeugen. Als Instrument der Wahl nutzen wir den Synth **Mai Tai Synth** von Studio One 3, jedoch können Sie auch die Freeware **TAL-Elek7ro [2]** oder ein anderes Plug-in mit zwei Oszillatoren nutzen. Die Grundlage bildet eine **Sinus-Wellenform** für Oszillator 1. ▶▶



14 Distortion

Der zweite spielt eine Oktave tiefer mit Dreiecks-Wellenform, die von Natur aus vom Ohr leichter wahrgenommen werden kann. Damit der Bass auch auf Anlagen ohne Subwoofer gut rüberkommt, lassen wir das interne **Fuzz**-Modul seine Arbeit machen. Schmutz ist ohnehin angesagt. Dazu drehen wir den **Drive** des Filters etwas auf. Zu beachten ist lediglich, dass der Bass nicht komplett zerstört wird. ▶▶



15 Transparenz

Die beiden LFOs verbinden wir mit den Lautstärken von Oszillator 1 und 2, bei etwa 50% Intensität. Die LFOs schwingen langsam und mit unterschiedlichem Tempo. Dadurch wird der sonst starre Bass lebendig. Für einen kurzen Fade-in fahren wir **Attack** zurück, denn im Anschluss füllen wir die Lücken zwischen der Kick komplett aus, wobei der Fade-in für einen Sidechain-ähnlichen Effekt sorgt. ▶▶



Melodie

16 Keep it simple

Den melodischen Part übernehmen bei Trap gerne simple und perkussive Sounds. Ausufernde Klangsphären sind weniger gefragt. Als Ausgleich zur Reduktion fallen die Instrumente in der Regel sehr knackig aus und werden mit einer anständigen Portion Hall garniert. Laden Sie den Tyrell-Synth [1] auf eine neue Spur, stellen beide Oszillatoren auf die Puls-Wellenform und FINE-tunen den zweiten ganz leicht...▶▶



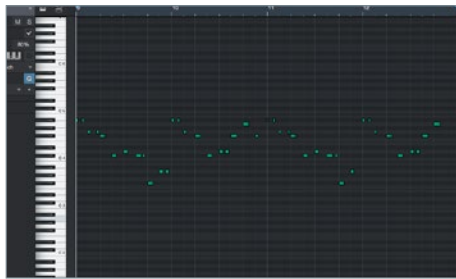
17 Feedback

Fahren Sie die Lautstärken von OSC 1 und 2 komplett hoch, Feedback ebenfalls. Das sorgt für aggressiven Grundsound. Als Filter Mode wählen wir Bandpass (BP), drehen CUToff auf 8 und lassen diesen ein wenig durch Hüllkurve 2 (ADSR2) modulieren (MOD1). Bei beiden Hüllkurven benötigen wir lediglich etwas Decay, alle anderen Regler können Sie auf null herunterfahren. Soweit klingt der Sound schon gut...▶▶



18 Filter-FM

Filter-Modulation und Feedback erzeugen eine schöne Dynamik, die jedoch im Mix auch schwerer zu beherrschen ist. In diesem Falle wäre das nicht schlimm, denn dank der minimalen Instrumentierung ist genügend Platz im Spektrum vorhanden. Wir wollen den Sound dennoch etwas kompakter gestalten, wofür wir lediglich in der MATRIX bei XS-MOD OSC 1 die FilterFM wählen und DEPTH aufdrehen...▶▶



19 Konzept

Hier können Sie nach Geschmack vorgehen. Uns hat der Sound mit 50% DEPTH am besten gefallen. Beim Einspielen der Melodie haben Sie fast alle Freiheiten. Zwar dominieren für gewöhnlich einfache Strukturen, die oft auch rhythmische Muster spielen, jedoch gibt es keine festen Regeln. Lediglich zuckersüße Ausführungen sind eher weniger gefragt und eine Prise „frech“ und „Underground“ ist immer dabei...▶▶



20 Sequenz

Unsere aufgenommene Sequenz beinhaltet etwas von allem. Sollte Ihnen keine passende Melodie einfallen, importieren Sie die MIDI-Datei von DVD. Im Anschluss laden wir eine kleine Effekt-Batterie in den Tyrell-Kanal: X-Trem zur Panorama-Modulation für mehr Stereobreite, ein Delay, ein Reverb und einen Channelstrip. Das Delay halten wir mit 1/64D extrem kurz und mit Mix um die 20% sehr dezent...▶▶



21 Effekte

Später im Arrangement werden die Parameter automatisiert, um den Sound dynamisch zu gestalten. Dem Delay folgt das Toneboosters Reverb BE, das wir mit einem REVERB TAIL von 2 Sekunden und MIX 20% ebenfalls zurückhaltend nutzen. Drehen Sie die Damp freq voll auf, damit auch hohe Frequenzen verhallt werden. Den Abschluss macht TheStrip als Lowcut bei 300 Hz und mit hart zupackendem Kompressor...▶▶



Vocals

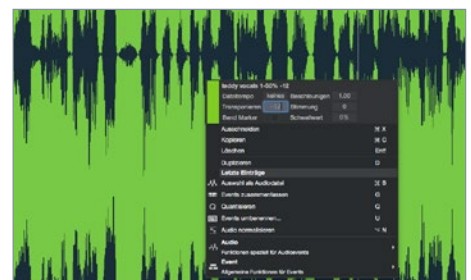
22 Stimmig

Die Melodie lässt sich für mehr Kurzweil sicher noch variieren oder mit einem Arpeggio garnieren, um mehr Spielraum im Arrangement zu haben. Fast Pflicht ist noch das Einbauen von Vocals, jedoch liegt gutes Material natürlich nicht auf der Straße. Eine gute Anlaufstelle für freie Samples ist Looperman [3]. Falls es zu einer Veröffentlichung kommt, sind die Rechte aber unbedingt zu klären...▶▶



23 Akaizer

Wir bedienen uns aus dem Fundus unserer Festplatte, die ein paar nette Rap-Zeilen ausspuckt. Um die Samples Trap-gemäß zu verfremden, pitchen wir sie einmal um sechs Halbtöne herunter und als weitere Variation um 18 Halbtöne. Für richtig knackige Vocals mit Oldschool-Vibe bemühen wir die Freeware Akaizer. Laden Sie ein Sample, timestretchen es auf 50% Länge und importieren das Ergebnis in Ihre DAW...▶▶



24 Transponieren

Dort wiederum wird das nun doppelt so schnelle Sample um eine Oktave runter transponiert. Achten Sie darauf, dass etwaige Timestretch- oder Pitch-Algorithmen deaktiviert sind, sonst wird der gewünschte Effekt nicht erzielt. Die Vocals sind anschließend wieder auf originalem Tempo, aber die Tonhöhe eine Oktave tiefer. Darth Vader lässt grüßen. Mit diesen Variationen lässt sich nun experimentieren. ■