



Beat-Studio: Psytrance

Aufbruch zum Urklang

Knackige Beats, Staccato-Basslines und mächtige, psychedelische Hooklines – Psytrance hat seit den frühen Neunzigern bis heute nichts von seiner Faszination verloren und zieht wie eh und je eine riesige Fangemeinde in ihren Bann. Klar, dass wir mit dem Beat Studio einen zeitgemäßen Track basteln, der auch die moderne Seite des Psytrance zeigt. Om!

von Marco Scherer

Projektinfos:

Material: DAW; Curve BE, OxeFM, Beatzille, BE-EQUA87, Tyrell, Dune LE, Multiply, TB_Reverb von DVD.

Zeitaufwand: etwa 2 Stunde

Inhalt: Modernes Psytrance-Playback erstellen.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



KICK

1 Kickbass

Psytrance hat über die Jahre etliche Transformationen erfahren, wurde um zeitgemäße Elemente erweitert und schnuppert immer wieder bei anderen Genres rein. Doch zwei Merkmale stehen seit je her im Fokus: eine kräftige Kick mit markantem Klicken und ein heftiger Bass, entweder als rollende Variante mit 16tel-Noten, als Off-Bass oder im Triolen-Muster. Oft werden zwei Varianten in einem Track verwendet. ▶▶



2 Equalizing

Eine Basis an typischen Kicks finden Sie auf DVD. Alternativ ist der *BazzISM Synth* [1] bei Produzenten sehr beliebt. Wir verwenden das „*BD Transfuser Prog*“-Sample, das wir aus dem gleichnamigen Plug-in gesampelt haben. Da die Bassdrum sehr viel Sub besitzt, laden wir einen EQ dahinter und schneiden die Frequenzen unterhalb 40 Hz weg. Für mehr Betonung des Rumpfes schalten wir zwei Bänder dazu. ▶▶



3 Betonung

Die Tonlage des Tracks soll F# sein. Aus einer Frequenz-Tabelle (DVD) erfahren wir, dass die Frequenzen von F# ein Vielfaches von 23.12 sind. Also 46.25, 92.5, 185, 370 und so weiter. Stellen Sie das LF-Band auf 92.5 und geben 7 dB dazu, das MF-Band auf 185 Hz und geben 3 dB dazu. Die Intensität variiert je nach Kick. Drehen Sie Q bei beiden Bändern voll auf und schalten den Limiter des EQs aus. ■



BASS

1 Basis

Nehmen Sie für die Kick ein 4/4-Pattern von acht Takten Länge mit 140 bpm auf und lassen den letzten Takt leer. Diesen füllen wir später mit einer Bass-Variation. Zunächst die eigentliche Bassline: Laden Sie den *Curve BE* auf eine neue Spur, pitchen beide *Oszillatoren* auf -12 und drehen *Volume* von Wave 1 auf 0, Wave 3 auf 0.81. OSC 1 wird sich um den markanten Part des Sounds kümmern, OSC 2 um den Sub. ▶▶



2 Sub

Wählen Sie das *Dreieck* als Wellenform, führen den Oszillator zu *Filter 2 only* und stellen dort die *24 dB S-K LP* Tiefpass-Variante ein. Mit *Cutoff* auf 117 Hz stellen wir sicher, dass wirklich nur der Bass passiert. Damit liefert *Curve* schon ein nettes Fundament, aber noch nicht sehr typisch für Psytrance. Denn hier spielen Sägezahn-Wellenformen die Hauptrolle. Stellen Sie diese also für *Wave 1* ein. ▶▶



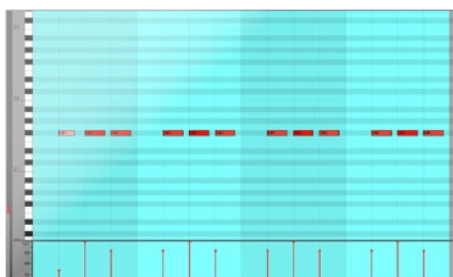
3 Sawtooth

Den Oszillator mischen wir mit *Volume* 0.55 bei und führen ihn mit *Filter 1>2* nacheinander durch beide Filter. Für Ersteren wählen wir den Typ *24 dB S-K HP* (Hochpass) und drehen *Cutoff* auf 104 Hz. Das filtert den Sub weg, den wir bereits mit Oszillator 2 belegen, steuert aber den gewollten, typischen Charakter bei. Der Sägezahn alleine wäre ohne die *Dreiecks*-Wellenform nicht mächtig genug. ▶▶



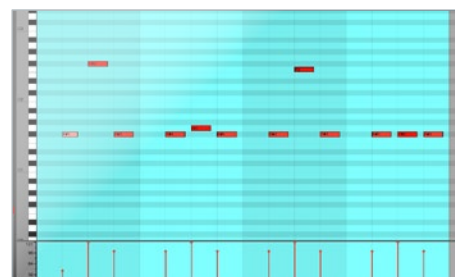
4 Filter

Verbinden Sie in der Mod-Matrix den *EG* mit maximaler Intensität mit *Cut2*, damit die zweite Hüllkurve auf das Filter einwirkt. Bei der EG-Hüllkurve fahren wir *Decay* auf 34 ms und *Release* auf etwa 400 ms. *Attack* und *Loop* bleiben auf 0. Damit schnappt Filter 2 ganz kurz auf und lässt danach nur noch den tieffrequenten Bass durch. Soweit so gut, jetzt fehlt noch die passende Sequenz zum Bass. ▶▶



5 Velocity

Erzeugen Sie zunächst eine 16tel-Sequenz auf F#1 und kürzen die Noten ein wenig, damit sie keine vollen 16tel spielen. Löschen Sie die jeweils erste Note pro Viertel, um der Kick Luft zu lassen. Für ein weniger starres Pattern variieren wir die Anschlagstärke der Noten. Damit können Sie ganz entscheidend auf den Groove einwirken, also experimentieren Sie unbedingt mit unterschiedlichen Velocities. ▶▶



6 Pattern

Wir betonen das Off, setzen also alle ungeraden 16tel auf volle Anschlagstärke, während für die restlichen ein Wert um die 100 genügt. Das erste 16tel fahren wir auf 40 herunter. So groovt's schon mehr, aber spannend klingt anders. Also shiften wir einige Noten weg von F#1. Für den Anfang empfehlenswert sind Sprünge um eine ganze Oktave oder einen Halbton und nicht mehr als drei Sprünge pro Takt. ■



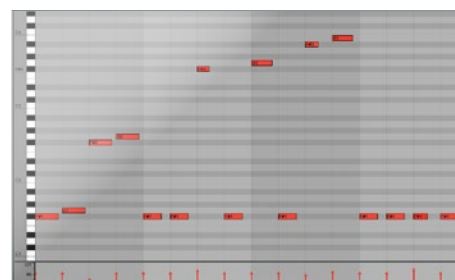
1 Drive

Der Beat alleine macht keinen Track, also ergänzen wir ihm um ein wenig Melodie. Wie schon bei der Bassline sind auch hier 16tel-Staccatos und Arpeggios angesagt, die mit wilden Filterfahrten für Action sorgen. Analog zu Trance und Hardstyle ist die Verwendung von *Supersaws* auch beim Psytrance fast Pflicht. Als Basis für unseren Hook greifen wir auf den *Dune LE* zurück und laden das *Init*-Preset C128. ▶▶



2 Supersaw

OSC 1 lassen wir auf der *Sägezahn*-Wellenform stehen, drehen aber *FAT* ein wenig auf. Dazu mischen wir etwas *NOISE* hinzu (LEVEL auf 9 Uhr), das gibt dem Sound im späteren Mix mehr Durchsetzungskraft. *CUTOFF* stellen wir auf 11 Uhr, *ENV* auf 3 Uhr und drehen beim *FILTER ENVELOPE* nur *DECAY* auf 11 Uhr, alle anderen Regler auf 0. Die Supersaw erzeugen wir durch Aufdrehen des *VOICES*-Reglers auf 1 Uhr. ▶▶



3 Melodie

Dazu *DETUNE* auf 9 Uhr und *SPREAD* auf volle Pulle. Wie zuvor bei der Bassline nehmen wir ein 16tel-Pattern auf F#1 als Basis und transponieren etwa die Hälfte der Noten nach oben. Auch hier empfehlen sich Schritte von einem oder 12 Halbtönen, mit dezent eingestreuten Abwechslern. Schmücken Sie den Sound mit reichlich *Delay* und *Reverb* aus. Später im Track sorgt eine *Cutoff*-Automation für Spannung. ■



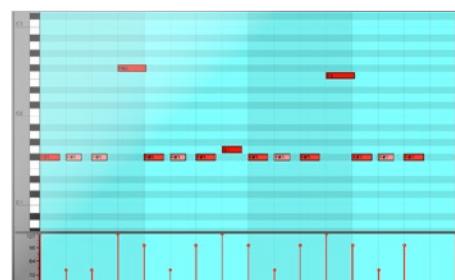
1 Beatzille

Ähnlich wie bei der Supersaw hat auch die 303 Erscheinungspflicht in einem amtlichen Psytrance-Track. Das langatmige Öffnen und Schließen des Filters in Kombination mit dem resonanten Gezwirbel steht geradezu für das „Reisen“ in der Musik. Doch nicht immer wird dazu Rolands Klassiker ausgepackt, auch moderne Synths liefern passende Sounds. Wie etwa unsere hauseigene *Beatzille*, die wir in die DAW laden. ▶▶



2 Akzent

Stellen Sie den *Fractalize*-Regler auf 9 Uhr und wählen daneben den *Saw*-Modus. Schon alleine mit diesem Regler lassen sich „zwirbelige“ Sounds erzeugen. Für den für Acid so typischen „Schnapper“ sorgt *ENVELOPE 2* mit *DECAY* auf etwa 30%, verbunden mit *PD* bei voller Intensität sowie mit *Fractalize* auf 1 Uhr (wie im Bild zu sehen). *OSC 1 Volume* verbinden wir mit dem *FILTER* und dessen *LP6* mit *OUT 1*. ▶▶



3 Bewegung

Der *LP6* Tiefpass-Modus ist weniger fein aufgelöst und somit rauer im Klang. Mit *Gain* und *Resonanz* auf 3 Uhr fährt das Filter angenehm in die Übersteuerung. Als Grundlage für die Sequenz nehmen wir das Bassline-Pattern, schieben jedoch die Noten um ein 16tel nach rechts und füllen die Lücken. Jetzt nur noch die beiden *Fractalize*-Regler automatisieren und schon kann die Reise starten. ■



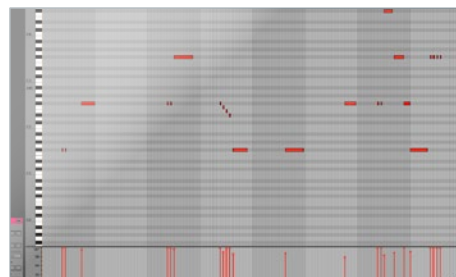
1 Filterfahrt

Wie schon erwähnt, spielen Sägezahn-Wellenformen eine große Rolle im Psytrance. So geben sie auch bei vielen Effekten den Ton an. Einen der wichtigsten Effekt-Sounds basteln wir mit dem Tyrell zusammen. Benötigt wird nur OSC 1, also fahren wir dessen Lautstärke auf 10, alle anderen auf 0. Als Wellenform stellen wir natürlich die Saw ein. Beim Filter wählen wir LP/HP und schieben MIXSPR ganz hoch. ▶▶



2 Modulation

Damit fungiert das Filter als Hochpass. Stellen Sie CUT auf 0 und RES auf 5. Den charakteristischen Effekt erzeugen wir durch gleichzeitige Modulation von Tonhöhe und Cutoff per Pitch-Wheel. Im Abschnitt OSC MOD wählen wir daher bei PITCHBEND jeweils 24 Halbtöne und geben bei FILTER MOD 2 das PitchW als Quelle an, bei voller Intensität. Für mehr Schmutz drehen wir FEEDBACK auf Mittelstellung. ▶▶



3 Staccato

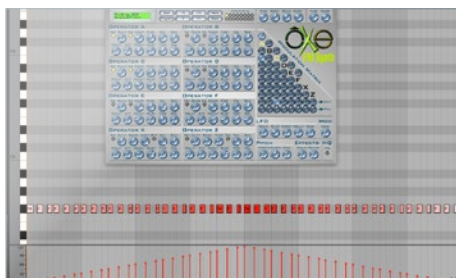
Das Pattern dazu nehmen wir on-the-fly auf. Spielen Sie nach eigenem Gusto vereinzelte F#-Noten verschiedener Oktaven ein. Quantisieren Sie die Noten anschließend und setzen jeweils zwei sehr kurze 16tel-Noten davor, um den Staccato-Effekt zu betonen. Hinter den Tyrell setzen wir ein 3/16-Delay mit 40% Feedback und 40% Wet. Dahinter wiederum laden einen Kompressor, der nur moderat zupackt. ■



RISER

1 FM-Synthese

Weitere Merkmale sind einerseits die Verwendung harscher FM-Sounds und andererseits die permanente Automation derer Eigenschaften, um Sound und Flow in Bewegung zu halten. Mit dem Oxe FM-Synth basteln wir einen solchen Vertreter zusammen und nutzen gleich das erste Preset als Vorlage. Drehen Sie alle Regler der Mod-Matrix (per Doppelklick) auf 0, nur die Verbindung von A nach C nicht. ▶▶



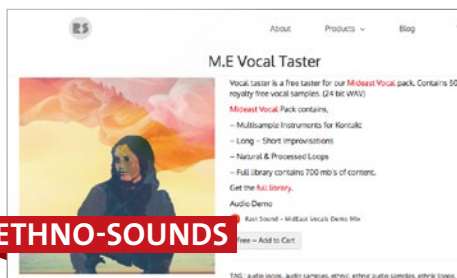
2 Operatoren

Das Ergebnis der Modulation der beiden Operatoren wollen wir hören, also drehen wir die Lautstärke von C in der vorletzten Reglerzeile voll auf. Für Operator C wählen wir die Saw-Wave und transponieren ihn per COAR(se) 2 Oktaven hoch, Operator A hingegen 2 Oktaven herunter. Damit A nicht permanent auf C wirkt, stellen wir Attack auf 8 Uhr, Decay auf 11 Uhr, Sustain auf 0 und Release auf 10 Uhr. ▶▶



3 Velocity

Da sich Operatoren bei der FM-Synthese je nach Lautstärke mehr oder weniger heftig modulieren, spielt die Anschlagstärke eine große Rolle. Je härter Sie eine Note antriggern, desto lauter ist Operator A und um so heftiger wird dessen Einfluss auf C. Daher nehmen wir ein einfaches Pattern auf, lassen die Anschlagstärke aber stetig steigen und fallen, um den Sound lebendig zu gestalten. ■



ETHNO-SOUNDS

1 Ursprung

Dem Ursprung des Psytrance in Goa dürfte es geschuldet sein, dass sich viele Künstler und Tracks von den dortigen Instrumenten und Stimmungen inspirieren lassen. Die entsprechenden Sounds sind zuhauf in Form von Drums, Vocals und verwendeten Skalen zu finden. Also wollen wir unseren Track auch mit Vocals garnieren. Material gibt es bei Sample-Schmieden wie Loopmasters [2] oder Prime Loops [3]. ▶▶



2 Samples

Doch auch die Soundbänke großer Rompler und Sampler wie Kontakt oder Halion beinhalten zumeist eine Abteilung für ethnische Sounds. Wir bedienen uns beim Taster-Pack der „MidEast Vocals“ von Rast Sound [4] und laden das DUYGU_LONG_2_Cs.wav-Sample in die DAW. Die gute Dame singt in C#, also transponieren wir sie 5 Halbtöne hoch auf F#. Auf die Spur laden wir einen Chorus, ein Reverb und einen EQ. ▶▶



3 Effekte

Als Chorus verwenden wir die Freeware Multiply von Acon Digital mit dem „Honky tonk“-Preset. Dieses zieht die Vocals schön in die Breite und erzeugt einen schönen Waber-Effekt. Beim TB Reverb stellen wir den REVERB TAIL auf 4 Sekunden, MIXER auf 50%. Der EQ schneidet letztendlich nur die Frequenzen unterhalb 300 Hz weg, damit der Bassbereich aufgeräumt bleibt. Viel Spaß beim weiteren Basteln! ■