



# Beat-Studio: Bumm, Bumm, Tschak Groove-Rezepte

Musik lebt von Melodien. Aber nicht nur! Den Großteil eines Songs trägt der Beat, und das in fast jeder erdenklichen Musikrichtung. Daher knöpfen wir uns diesen Monat die wichtigsten Genres vor, garnieren sie mit alternativen Rhythmen und basteln Grooves, die scheppern. Wie immer natürlich mit den Zutaten unseres Beat Studios. Boom!

von Marco Scherer

## Projektinfos:

**Material:** DAW, Geist Lite, TB\_Reverb\_BE, Limiter6

**Zeitaufwand:** etwa 2 Stunden

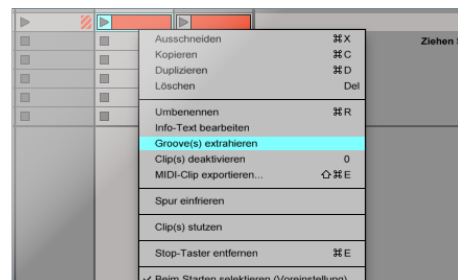
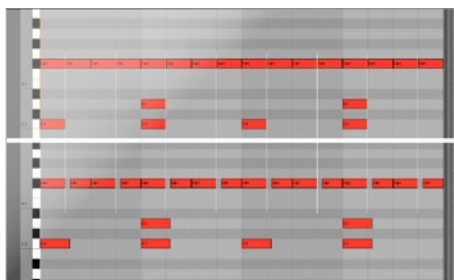
**Inhalt:** Grooves für angesagte Musikstile erstellen

**Schwierigkeit:** Fortgeschrittene bis Profis



**ALLGEMEINES**

Open Hats	
Close Hats	
Tom	
Snare	
Kick	



## 1 Intro

Obwohl wir in diesem Beat-Studio einige definierte Genres behandeln, sollten Sie sich nicht nur die herauspicken, mit denen Sie bekannt sind. Denn die meiste Inspiration finden Sie sicherlich abseits Ihrer bekannten Pfade. Und wer weiß: Vielleicht klingt der gerade fertig gestellte House- oder Dubstep-Beat viel besser als zuvor, wenn Sie ihn mit einem mediävalen Percussion-Loop schmücken? Ausprobieren! ▶▶

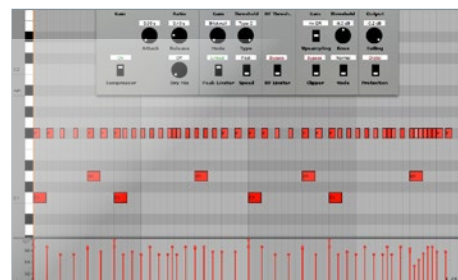
## 2 Shuffle

Tipp: Würzen Sie Ihre Beats mit *Shuffle* bzw. *Swing*-Quantisierung, jede Musikrichtung kann davon profitieren. Dabei werden alle geraden 16tel in einem festgelegten Maß verzögert, was sich intensiv auf den Rhythmus auswirkt. Als Faustregel gilt: Je niedriger das Tempo, desto mehr Shuffle macht Sinn. Um die 128 Bpm sind Shuffle-Werte zwischen 55% bis 65% durchaus groovy. Bei 120 Bpm sind auch 75% prima. ▶▶

## 3 Vorlagen

Über 140 Bpm dürften nur noch Werte unter 55% in die Beine gehen. Auch interessant ist der *Wechsel* der Quantisierung in Echtzeit. Auf DVD finden Sie einige Vorlagen für Shuffle-Einstellungen als MIDI-Dateien. Laden Sie diese in Ihre DAW und lassen den Groove analysieren. Bei Cubase erledigt das beispielsweise die Option *Groove Quantisierung extrahieren*, bei Ableton Live *Groove(s) extrahieren*. ■

**TRAP**



## 1 Bassaker

Wenn es etwas wie einen Shooting-Star der Genres gibt, dann spielt Trap definitiv ganz vorne mit. Die Beats sind vergleichbar mit Hip-Hop und Rap, spielen sich aber auf halbem Tempo ab. In Sachen Sounds kommt man an einer 808 kaum vorbei, denn deren Kick, Snare und Hi-Hats sind in diesem Genre nicht wegzudenken. Laden Sie das 808-Kit in den Geist und stellen Sie das Tempo auf 130 Bpm. ▶▶

## 2 Pattern

Programmieren Sie für die Close-Hi-Hat eine 8tel-Sequenz über vier Takte hinweg und setzen die Snare pro Takt auf jedes dritte Viertel. Die Kick sitzt im 1. und 3. Takt je auf dem ersten und vierten Viertel. Stellen Sie den *Tune*-Regler der Kick in *PAD/LAYERS* auf -4, damit das Sample länger ausklingt. Für aggressiveren Sound sorgt *Filter Drive* auf Maximum. Damit sitzt der Grund-Groove. ▶▶

## 3 Triolen

Ein markantes Element im Trap ist die Verwendung von Triolen für die Hi-Hat. Schalten Sie die *Quantisierung* Ihrer DAW auf 1/8T und platzieren etwa alle zwei Takte einige Achtel-Triolen. Schalten Sie dann auf 1/16T um und setzen im vierten Takt einige Triolen-16tel, die per *Anschlagstärke* einfaden. Laden Sie den Limiter6 auf die Spur und lassen den *Compressor* mit *Gain* +18 dB bei *Ratio* 5:1 zupacken. ■



## DRUM & BASS

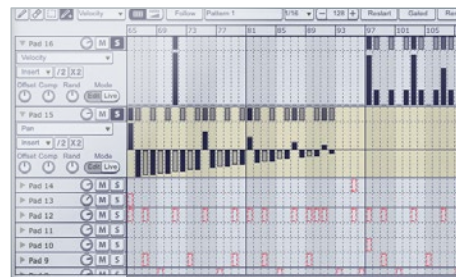
### 1 Grundstruktur

Drum & Bass lebt von knackigen Drums. Weiche Kicks und Hi-Hats kommen zwar hin und wieder vor, bilden aber die Ausnahme. Ein passendes Drum-Kit finden Sie als Geist-Preset auf DVD. Wo in den Anfängen des Breakbeat noch wilde Patterns mit gesliceten Drums angesagt waren, dominieren heute klar definierte Rhythmen. Für den Grundbeat sorgen die Kick auf der 1 und 11, sowie die Snare auf der 5 und 13. ▶▶



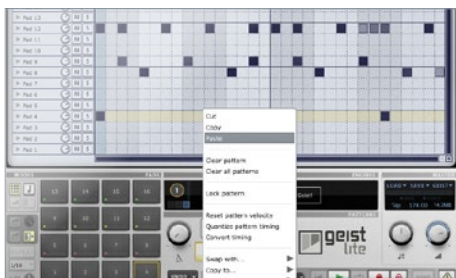
### 2 Groove

Damit sind bereits die Akzente gesetzt. Für den Groove sorgt typischerweise ein Ride (Pad 9) auf allen Achteln zwischen Kick und Snare. Als Ergänzung empfiehlt sich ein Close-Hi-Hat (Pad 12) auf jedem Achtel, die Spielzeiten der Snare ausgenommen. Streuen Sie zusätzlich einige 16tel ein, um den Beat gezielt zu betonen. Für den Drive sorgen wir mit zwei Bongo-Sounds, die ein 16tel-Muster spielen. ▶▶



### 3 Variation

Damit die Bongos aber nicht monoton dahinklappern, löschen wir alle Noten, die sich mit dem Ride kreuzen und variieren die Anschlagstärke der anderen. Hierzu die Spur mit dem Dreieck-Symbol aufklappen und mit dem *Stift* losmalen. Hierbei gibt es keine festen Regeln, nur grooven sollte es. Mit einem praktischen Geist-Feature sorgen wir noch für Action im Panorama: Wählen Sie *Pan* statt Velocity. ▶▶



### 4 Ergänzung

Zeichnen Sie entweder selbst eine Automation ein oder wählen im Dropdown-Menü unter *Pan* die Option *Alternate*. Soweit okay, mehr Wucht wäre aber nicht schlecht. Dafür greifen wir zu einem beliebigen Mittel: Wir mischen ein echtes Drum-Kit bei. Laden Sie eine weitere Geist-Instanz mit dem Drum & Bass-Kit, rechtsklicken das erste *Pattern* (links vom Logo) und kopieren es. Laden Sie dann das Akustik-Kit D. ▶▶



### 5 Akustik

Rechtsklicken Sie dort abermals auf das *Pattern* und fügen die Kopie ein. Da die Belegung der Drumsounds nicht sofort passt, schieben wir die Noten von Kick, Snare etc. auf die entsprechenden Pads des Akustik-Kits. Übernehmen Sie nicht zwangsläufig alle Drums. Kick, Snare und Ride dürften genügen. Fahren Sie die Kanal-Lautstärke des Kits auf null, starten die Wiedergabe und mischen das Kit bei. ▶▶



### 6 Reverb

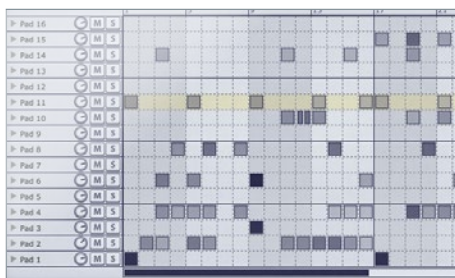
Mehr Fülle erzeugen wir per *Reverb*: Laden Sie das TB\_REVERB\_BE, stellen *TAIL* auf 0.2s, *Size* auf 38% und *MIXER* auf 35%. Dahinter laden wir den Limiter6, um das Kit mit dem Raum-Effekt zu verkleben. Mit *Compressor Gain* 11.1 dB und *Ratio* 4:1 fahren wir sehr gut. *HF Limiter* und *Clipper* stellen wir auf Bypass. Achten Sie bei der Verwendung anderer Kits darauf, dass sich die Kicks nicht überschneiden. ■



## CELTIC GROOVES

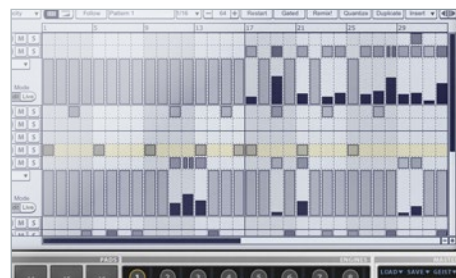
### 1 Holzig

Celtic Rock gehört sicher nicht zur Spitze der angesagten Genres, gewinnt jedoch seit geraumer Zeit an Bekanntheit. Unabhängig davon können Sie Ihren Beats einen einzigartigen Touch verleihen, wenn Sie derlei Rhythmen einfließen lassen. Laden Sie das Akustik-Kit E in eine neue Geist-Instanz. Die enthaltenen Sounds sind eher Percussion-lastig und daher passend. Stellen Sie das *Tempo* auf 95 Bpm. ▶▶



### 2 Betonung

Während die Betonung in elektronischen Stilen meist auf jedem Viertel liegt, spielen hier die 1 und die 3 die Hauptrolle. Dort platzieren wir die Kick und füllen den Raum dazwischen mit den Toms und Snare. Kurz vor dem Einsetzen der nächsten Kick empfehlen sich Rolls bzw. Repeats. Klappen Sie die jeweilige Spur auf, wählen *Repeats* statt Velocity und zeichnen sie an den gewünschten Stellen ein. ▶▶



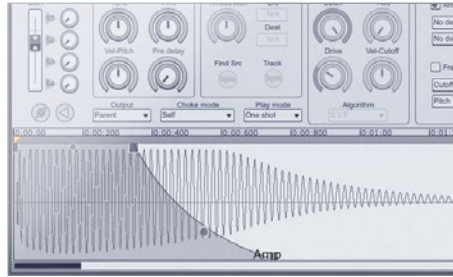
### 3 Kombination

Damit das Kit nach handgemachter Musik klingt und nicht nach Stakkato-Feuerwerk, variieren Sie die *Anschlagstärken*. Statt kurze Wiederholungen einzelner Drums lieber abwechselnd verschiedene verwenden. Sind Sie mit dem Beat zufrieden, drehen Sie den *Master Pitch*-Regler auf -12, laden eine weitere Geist-Instanz mit dem 808-Kit, bauen das Pattern dort nach und spielen beide gleichzeitig. Das rummst! ■



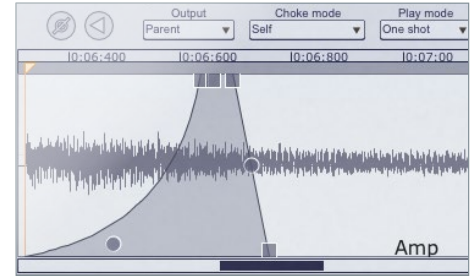
## 1 Straight

Ein echter Evergreen in Sachen Techno und House ist die Variante aus Detroit. Der Sound zeichnet sich sowohl durch Minimalismus als auch heftige Dissonanzen aus. Außerdem bietet er ein hiesiges Spielfeld, abseits von durch und durch poliertem Deep- oder Progressive-House. Als Grundlage nutzen wir das Elektronik Rytm 08-Kit der aktuellen Geist-Expansion. Beginnen wir mit dem Groove bei 122 Bpm. ▶▶



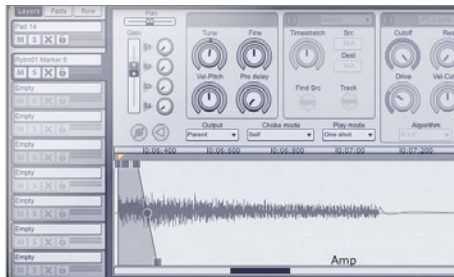
## 2 Kick

Setzen Sie die Kick auf die Viertel, das Clap (Pad 4) auf jedes zweite und das Close-Hi-Hat (Pad 9) in die Offs. Lediglich im dritten Off setzen wir stattdessen das Open-Hi-Hat (Pad 10). Die Kick ist zu wuchtig, daher kürzen wir deren Hüllkurve wie im Bild zu sehen: Schieben Sie den grauen **Release** den Quader rechts oben nach links und für etwas **Release** den Quader rechts unten ein wenig nach rechts. ▶▶



## 3 Melodik

Das Open-Hat fällt etwas kurz aus, also bemühen wir die **Timestretch**-Funktion. Stellen Sie den **Regler** auf 30%, um die Wiedergabe zu Verlangsamen, was in einem längeren Sample resultiert. Mit den Chords von Pad 6 bringen wir Atmosphäre ins Spiel. Platzieren Sie das Sample auf jedem Viertel und wechseln zum **PAD/LAYERS**-Reiter. Per Hüllkurve lassen wir den Akkord einfaden, ähnlich wie beim Sidechain. ▶▶



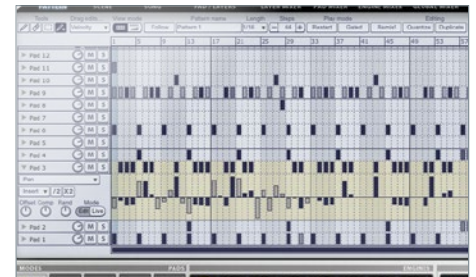
## 4 Akkorde

Schieben Sie den linken oberen **Quader** auf etwa 0:06. Mit dem **Kreis**-Icon können Sie den Fade-in gestalten. Kürzen Sie die Hüllkurve nun soweit, dass der Sound kurz nach Ende der **Attack**-Phase wieder endet. Fahren Sie **Tune** auf -12 Halb-töne herunter und schon kommt richtig Schwung in die Kiste. Kopieren Sie das Pad 6 mit gehaltener **[ALT]**- (bzw. **[STRG]**)-Taste auf Pad 14 und entfernen dessen **Attack**-Phase. ▶▶



## 5 Shuffle

Drehen Sie **Tune** auf +1 hoch und kürzen die Hüllkurve so weit, dass das Sample nur kurz ertönt und platzieren Sie es im Pattern auf die 8. Außerdem ist es nun an der Zeit, den Groove auf 70% **Shuffle** zu stellen. Damit der auch zur Geltung kommt, ergänzen wir die Close-Hi-Hat Sequenz um einige 16tel. Deren Anschlagstärke fahren wir auf ein Fünftel herunter und lassen **Pan** per **Even>max** ordentlich schwenken. ▶▶



## 6 Rim

Dazu gesellen wir das Rim-Shot-Sample von Pad 3, das wir im ersten Schritt auf allen 16teln zwischen den Kicks platzieren und im Anschluss etwas ausdünnen. Ansonsten nervt der Sound recht schnell. Ergänzend können Sie hin und wieder Pad 8 einstreuen. Auch beim Rim-Shot nutzen wir die Panorama-Automation, diesmal aber per **Random**-Option. Abschließend laden wir den Bus Compressor im **ENGINE MIXER**. ■



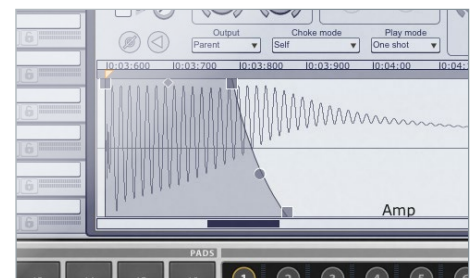
## 1 Copy & Paste

Im Gegensatz zum sehr straighten Sound der bekannten Trance-Riesen und Chart-Burner sind beim progressiven Ableger des Genres auch Einflüsse über das einfache „Bumm-Tschak“ hinaus erlaubt. Hier wie dort sind dicke Drums jedoch Pflicht. Als Grundlage dient das Rytm 10 Kit, dessen Kick und Clap uns aber nicht gefallen. Beide holen wir aus dem Rytm 03 Kit: Laden Sie das Kit und rechtsklicken Pad 1. ▶▶



## 2 Grundbeat

Wählen Sie **Copy**, laden Rytm 10 und fügen die Kick auf Pad 1 ein. Einen passenden Clap ziehen wir wiederum aus unserer Sample-Library auf Pad 13. Die Kick spielt auf jedem Viertel, das Clap auf jedem zweiten, ebenso der Rim-Shot von Pad 4. Im Off spielt das Hi-Hat von Pad 9 auf beiden 16teln. Als Ergänzung spielt Hi-Hat 2 von Pad 11 auf jedem ersten und zweiten 16tel. Mit 35% **Swing** addieren wir den Groove. ▶▶



## 3 Toms

Mit der Tom auf Pad 5 verdichten wir den Beat. Setzen Sie das Sample wie das erste Hi-Hat, auf zwei 16tel im Off. In der **PAD/LAYERS**-Sektion kürzen wir jedoch per Hüllkurve die Dauer auf etwa 0.3 Sekunden, da der Klang sonst wegen des langen Releases vermatstet. Damit haben wir ein solides Fundament geschaffen. Im **ENGINE MIXER** sorgen wir per **Bus Compressor** mit vollem **Ratio** noch für mehr Druck. ■