



Beat-Constructor: Bass House

Das Ding aus der Tiefe

Bass House ist schwer angesagt. Kein Wunder, denn der Sound ist an aktuelle Stile wie Dubstep, House, Electro und EDM angelehnt und funktioniert sowohl im Underground als auch in angesagten Diskotheken oder im Radio. Auch dem Subwoofer im Auto macht er Freude, denn wie der Name schon verrät: Bässe werden hier großgeschrieben. Doch ganz so trivial und rezepthaft wie manche Produktionen auch klingen mögen, die Umsetzung verlangt viel Liebe zum Detail. Und die gönnen wir uns jetzt! **von Marco Scherer**

Projektinfos



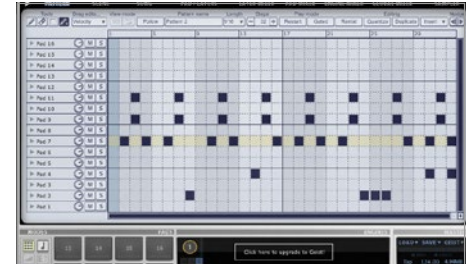
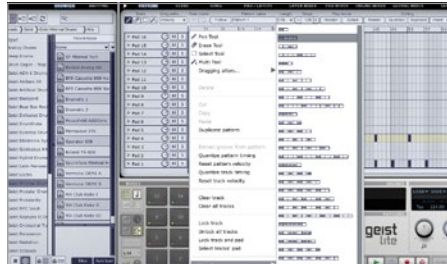
Material: DAW, Geist Lite, Zampler//RX, u-he Beatzille, Krush

Zeitaufwand: etwa 2-3 Stunden

Inhalt: Bässe und Patterns für Bass House erstellen, Bass Sound designen, Melodien einbringen.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene

BASIS-GROOVE



1 House-Feeling

Zwar regieren bei Bass House ganz klar Basslines und sägende Lead-Sounds, ohne pfundigen Beat kommt aber auch hier keine Produktion aus. Wie bei den meisten Sub-Genres von House kommen die meisten Grooves im geradlinigen 4/4-Muster daher, Anlehnungen an Garage, 2-Step und andere Broken Beats sind dennoch nicht selten. Für einen Schnellstart halten wir uns an die klassische Variante. ❖

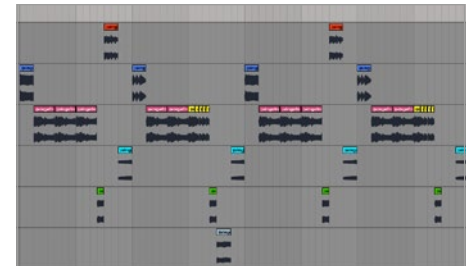
2 Schnurgerade

Laden Sie den Geist Lite und das Blofeld Kit aus der Minimal Drums Expansion von DVD. Die Kick von Pad 1 setzen wir auf jedes Viertel, die Noise-Snare von Pad 4 auf jedes zweite. Mit dem **stift** als Werkzeug genügt hierzu ein Rechtsklick in die jeweilige Pad-Spur, dann können Sie aus dem **Insert**-Menü das gewünschte Muster wählen. Hier finden sich übrigens auch klasse Patterns für ungerade Beats. ❖

3 Shuffle

In eine zweite Geist-Instanz laden wir die **TRNSTR**-Expansion und von dort das 909 Analogue Kit. Typischerweise spielt die Open-Hi-Hat (Pad 9) im Off, das Ride (Pad 11) ebenso. Die Lücken füllen wir mit dem Closed-Hi-Hat (Pad 7), mit Ausnahme der Stellen, an denen Kick und Snare dran sind. Ganz wichtig: Für einen amtlichen Shuffle-Groove drehen wir den **Swing**-Regler auf 62% (oder mehr). ❖

BASSLINES - ANSATZ 1



1 Viele Wege ...

Gehen wir direkt ans Eingemachte: Die Basslines im Bass House sind eine komplexe Angelegenheit, da sie für gewöhnlich aus etlichen Einzelsounds bestehen, die sich gegenseitig ergänzen. Da es vielerlei Möglichkeiten gibt, entsprechende Muster und Patterns zu programmieren, gehen wir zwei komplett unterschiedliche Wege. So können Sie die für Sie beste Variante herausuchen oder auch beide nutzen. ❖

2 ... führen zum Ziel

Die Herangehensweise für Variante 1 ist denkbar simpel: Erzeugen Sie eine **MIDI**-Spur und dort einen **Clip** mit einer Note von einem Takt Länge auf der Grundtonart des Tracks. Laden Sie einen Synth auf die Spur und suchen einen guten Bass-Sound. Schalten Sie ggf. Delays und Reverbs ab und bouncen den Clip zu Audio (in Ableton Live duplizieren Sie die Spur, frieren sie ein und fixieren sie als Audiospur). ❖

3 Bounce, Repeat

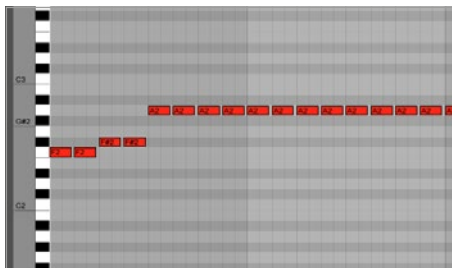
Wiederholen Sie die Schritte, bis Sie zehn Bass-Samples beisammenhaben, schieben alle auf eine Spur und beginnen, diese über eine Länge von vier bis acht Takten zu arrangieren. Dabei sollte sich eines der Samples in jedem Takt wiederholen. Dieses dient als Aufhänger, das von den anderen umspielt wird. Variieren Sie unbedingt die Länge der Samples, bei den meisten wird 1/4 oder 1/8 genutzt. ❖

BASSLINES - ANSATZ 2



1 Die Alternative

Im Gegensatz zu unserer ersten Methode mit Samples konzentrieren wir uns jetzt auf das Arrangieren von Basslines mit **MIDI**-Sequenzen. Dabei gehen wir von einem Achtermuster als Basis aus, das wir so lange modifizieren, bis eine Bassline steht, mit der wir zufrieden sind. Enorm wichtig sind starke, aggressive Sounds. Daher liegt die Verwendung von Synths wie Serum [1], Massive [2] oder Spire [3] nahe. ❖



4 Ideenfindung

Die Tonlage ist beliebig, wird entscheiden uns nur des Klanges wegen für A2. Zum Finden einer Hookline konzentrieren wir uns vorerst auf einen Takt. Schieben Sie einige der Noten nach oben oder unten. Beispielsweise um einen Halbton hoch oder runter und einige folgende Noten um vier Halbtöne in die gleiche Richtung. Alternativ können Sie eines der Bassline-Muster von der DVD laden. ❖



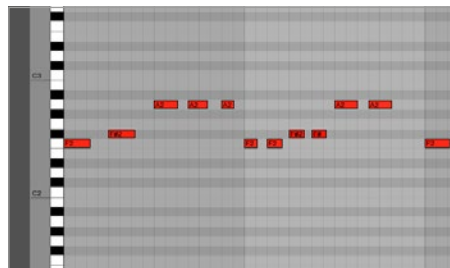
7 Schneiden

... und LD Say Hooray (Toraiz Soundbank auf DVD), zweimal Serum mit BA 8bitwup und BA Dub Screecher. Den **MIDI**-Clip schneiden wir am letzten Viertel jedes zweiten Taktes. Den ausgeschnittenen Part schieben auf eine der vier Spuren. Ebenso schneiden wir den Beginn jedes ungeraden Taktes ab und schieben ihn auf eine der anderen Spuren. Variieren Sie die geschnittenen Parts, bis Ihnen das Muster gefällt. ❖



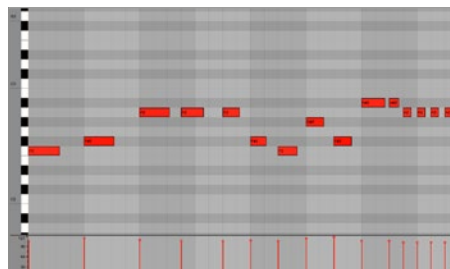
2 Bass-Sound

Diese bieten von Haus aus jede Menge Stoff. Doch auch einige unserer Zamp-ler-Soundpacks bieten fettes Material, etwa die Novation Peak Soundbank [4] der Vorausgabe oder das aktuelle Toraiz-Pack, das vor allem bei houseigen Sounds trumpft. Für die Basis-Bassline laden wir den Tyrell N6, wählen **Sägezahn-** bzw. **Rechteck**-Wellenformen für die Oszillatoren und fahren den **SUB**-Oszillator auf volle Pulle. ❖



5 Variationen

Haben Sie ein interessantes Muster gefunden, gilt es, auch einen Groove zu finden. Das Prinzip ist ähnlich: Verlängern oder verkürzen Sie ein paar Noten, schieben die Position um 1/16 vor oder zurück und variieren ggf. die Notendauer. Zugegeben, das ist recht unmusikalisch, funktioniert aber prima, denn schließlich ist die Melodie nur eine Hälfte der Bassline. Die zweite dreht sich um passende Sounds. ❖



8 Modifizieren

Unbedingt sollten Sie die Noten einiger Schnipsel variieren, etwa auf 16tel kürzen, dafür mehrere hintereinander, damit ein Staccato-Effekt entsteht. Oder zu Audio konvertieren und rückwärts abspielen. Für authentisches House-Feeling fehlt jedoch ein wichtiger Part: der **Shuffle-Groove**. Die Drums im Geist sind bereits versorgt, für die Bass-Clips greifen wir auf die Quantisierung der DAW zurück. ❖



3 Filter

Damit erhalten wir einen kräftigen und klaren Grundsound. Stellen Sie **CUTOFF** auf 44.0, **Resonanz** auf 68.0 und den **MOD 1**-Regler auf 4 Uhr. Bei dessen Hüllkurve 2 sorgen **ATTack** 26.0 und **DECay** 36.0 für den richtigen „Woom“. Für den Sound erzeugen wir einen neuen **MIDI**-Clip von vier Takten Länge und füllen diesen mit Achtelnoten. Sollten Sie bereits eine Melodie haben, springen Sie zum nächsten Abschnitt. ❖



6 Soundwahl

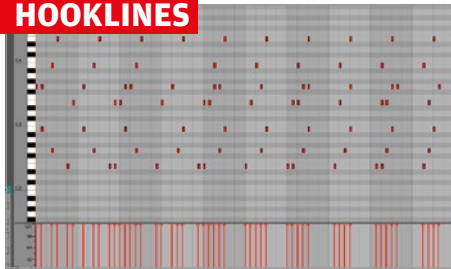
Außerdem um das Zerschneiden des Bassline-Clips, damit verschiedene Klangerzeuger angetriggert werden. Hier beginnt die eigentliche Fleißarbeit für den tragenden Teil des Tracks. Bei den Sounds entscheidet der Geschmack, jedoch empfehlen wir aggressive Bässe, um dem Genre treu zu bleiben. Für ein typisches Muster laden wir vier Synths: zwei Zampler mit BS Bonkbass (Peak Soundbank aus Beat #140) ... ❖



9 Groove

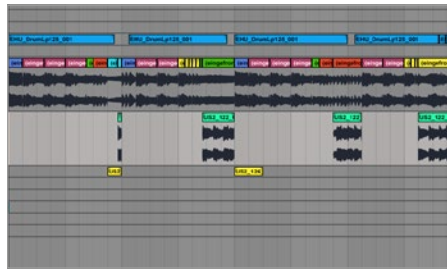
In Cubase oder Studio One geht dies über die Option **Quantisieren**, in Live finden Sie Shuffle-Rhythmen in der Library unter **Grooves**. Einige der gängigsten Vorlagen zur Quantisierung finden Sie auf DVD, ebenso über 60 Basslines als **MIDI**-Dateien, damit Sie direkt loslegen können. Bei so vielen Bässen dürfen wir ein wichtiges Element nicht vergessen: Die Melodien. Um die kümmern wir uns jetzt. ❖

HOOKLINES



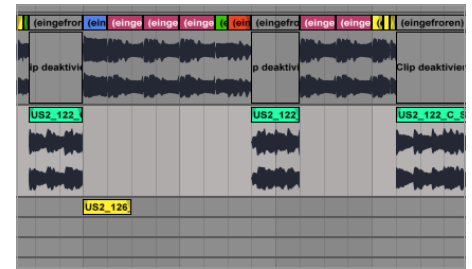
1 Melodisches

Da die Bässe sehr weit vorne mitspielen und so gar nicht hintergründig wie in manch anderen Genres, wird der Platz im Spektrum schnell eng, wenn sich noch eine Melodie dazu gesellen soll. Sicherlich ist das einer der Gründe, warum die melodischen Parts meist in die Breaks ausgelagert werden und bei gleichzeitiger Wiedergabe mit den Bässen als Bruchstücke auftauchen, wo sie das Thema nur andeuten. ❖



2 Schnippeln

So wollen wir unseren bisherigen Loop um die Melodie „US2_122_C_Synth_1.wav“ von der DVD ergänzen, transponieren ihn aber zuerst neun Halbtöne nach oben. Das Prinzip ist das gleiche wie bei den Basslines: Wir zerschneiden die Melodie und setzen sie an ausgewählten Stellen im Arrangement ein. So picken wir unsere Lieblingsstellen heraus und platzieren alle zwei Takte ein Stück davon am Taktende. ❖



3 Platz schaffen

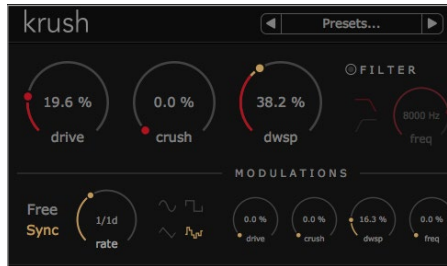
Im Bild ist die Melodie grün eingefärbt. Je nach Arrangement unterscheiden sich die Stellen natürlich, doch das Platzieren alle zwei Takte ist ein guter Start, um das Playback nicht zu überladen. Darüber hinaus schalten wir den Bass an diesen Stellen stumm, damit genügend Raum für die Melodie bleibt. Gern darf die Aufteilung auch kleinteiliger werden, denn diese Art Musik lebt von vielen Details. ❖❖

EIGENE BÄSSE



1 Hausmarke

Die Presets der oben erwähnten (und auch anderen) Synths zu durchforsten ist eine praktische Sache, um schnell brauchbare Sounds zu finden und mit einem Track voran zu kommen. Doch einerseits sind die Ressourcen endlich und neue Soundbanken kaufen, ist nicht immer eine Option. Macht aber nichts, denn auch Sound-Designer kochen nur mit Wasser, also bauen wir die Bässe einfach selbst. ❖



2 Bitcrusher

Da wir einen starken Grundklang benötigen, laden wir u-he Beatzille (v. DVD) und dahinter den Effekt Krush, um die Samplerate zu beschneiden. Dort stellen wir vorerst nur **drive** auf 20% und **dws** auf 38%, damit der Sound schön knackig klingt. Im Synth ziehen wir das Kabel von **OSC 1** am **OUT 1** weg und verbinden es stattdessen mit dem ersten Eingang beim **FILTER** (links von Gain). **Gain** selbst drehen wir ein wenig auf. ❖



3 Filter

Das macht den Sound etwas „britzeler“, jedoch gehen wir nicht weiter als 2 Uhr, sonst übersteuert das Filter und die Resonanz kommt nicht mehr durch. Die brauchen wir aber, denn genau die sorgt für den eigenen Charakter der Bassline. Drehen Sie den Regler voll auf und fahren **Cutoff** auf 12 Uhr zurück. Den **FILTER**-Ausgang LP6 verbinden wir schließlich mit **OUT 1**, damit das Signal wieder hörbar wird. ❖



4 Modulationen

LP24 wäre auch möglich, klingt aber etwas weicher, was wir in diesem Falle nicht wollen. Wenn Sie jetzt am **Cutoff** drehen, sollte der Bass schon leichte Vokale von sich geben. Um daraus richtige Sequenzen zu machen, verbinden wir den linken **LFO 1**-Ausgang mit dem ersten Eingang bei **MULTIPLEX**. Auch **Random** aus der **MIDI & MORE**-Sektion verbinden wir damit, allerdings mit dessen **Mod**-Eingang. ❖



5 Mono

Dadurch wird die Intensität des LFOs bei jeder neuen Note zufällig variiert, damit das Muster nicht immer gleich ausfällt. Den **MULTIPLEX**-Ausgang verbinden wir mit einem der **Cutoff Mods** und stellen die **Intensität** auf 10 Uhr. Die **LFO**-Rate macht sich mit 1/8 dot ganz gut. Stellen Sie den **VOICE Mode** noch auf mono und **GLIDE Amount** auf 12 Uhr. Damit fallen auch Notenwechsel interessanter aus. ❖



6 Controller

Klicken Sie abschließend auf das **Zahnrad** rechts oben, um die MIDI-Controllerzuweisung zu aktivieren, klicken die **LFO 1**-Rate an und bewegen dann das Mod-Wheel oder einen anderen Controller. Klicken Sie erneut auf das Zahnrad. Mit dem verbundenen Controller können Sie nun jederzeit die Modulationsgeschwindigkeit beeinflussen. Nehmen Sie einige Takes damit auf und bouncen sie zu Audiospuren. ❖❖