



# Beat Constructor: Step-Sequencer Per Matrix zu satten Beats & Melos

Elektronische Drums und Step-Sequencer sind ein Traumpaar. Doch lassen sich mit Sequenzern nicht nur enorm facettenreiche Beats erzeugen, auch für Synth- und Hooklines bergen sie unendlich viel Potenzial für actionreiche Sounds und mitreißende Melodien. Also hauen wir rein!

von Marco Scherer

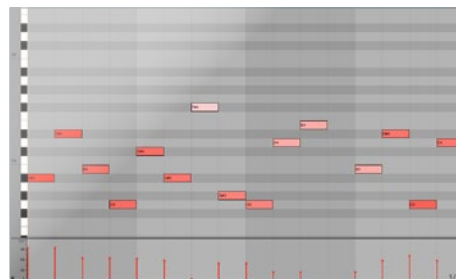
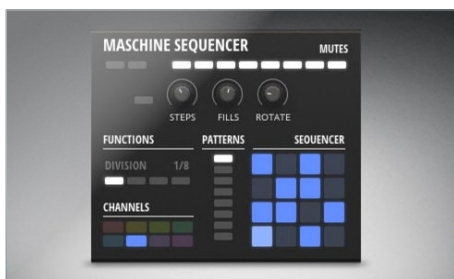
## Projektinfos:

**Material:** DAW, Geist Lite, Tyrell N6, Lokomotiv

**Zeitaufwand:** 1-2 Stunden

**Inhalt:** Verschiedene Arten von Step-Sequenzern musikalisch einsetzen.

**Schwierigkeit:** Fortgeschrittene



## 1 Prinzip

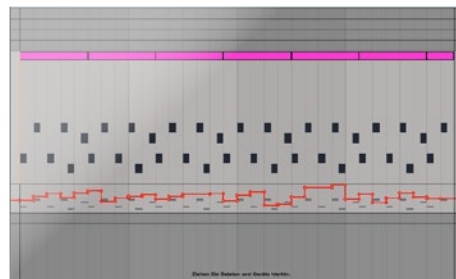
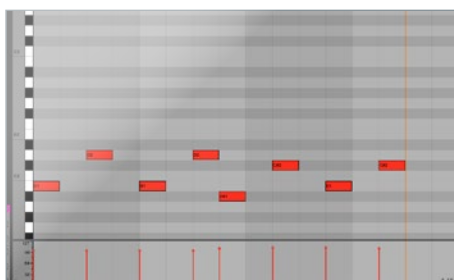
Sich mit Step-Sequenzern zu beschäftigen, mag in Zeiten von aufgeblähten DAWs sehr altbacken klingen. Gute Gründe für deren Nutzung sind jedoch einerseits der direkte Zugang und das damit einhergehende Live-Feeling sowie die visuelle Kontrolle über die eingegebenen Noten. Andererseits aber dank der üblichen Limitierungen auch die Konzentration aufs Wesentliche. Verzetteln ist hier schlicht unmöglich. ►►

## 2 Limitierung

Entweder die programmierte Sequenz funktioniert – oder nicht. Vorweg sei schon vermerkt, dass wir uns nicht auf steife Beats und repetitive Patterns mit 90er-Flair stürzen, sondern vielmehr auf alternatives und kreatives Komponieren. Tools zum Loslegen sind schnell gefunden, denn zum einen finden Sie mit unserem Highlight B-Step BE einen umfangreichen Sequencer für Win und Mac auf DVD. ►►

## 3 Grundlage

Zum anderen bieten viele Hardware-Geräte entsprechende Möglichkeiten, wie etwa BeatStep [1], Maschine [2], Push [3], MPCs [4] oder das Launchpad [5]. Auch mit jeder DAW lässt sich das Verhalten eines Step-Sequenzers nachbauen. Erzeugen Sie einen **Clip** mit einer Länge von 1-4 Takten, stellen das Raster auf 16tel und loopen den Clip. Damit haben Sie die Grundlage der meisten Step-Sequencer abgedeckt. ■



## 1 Nicht nur Acid

Das Prinzip ist denkbar einfach: Eine Sequenz wird ganz ohne Keyboard programmiert und ab geht die Fahrt. Der wohl klassischste Vertreter mit Step-basierten Basslines dürfte Rolands TB-303 sein. Um ähnliche Sequenzen zu programmieren, die später als Ausgangsbasis und Inspiration für neue Tracks dienen können, laden Sie den **Tyrell** auf eine neue Spur und erzeugen einen **MIDI-Clip** von einem Takt Länge. ►►

## 2 Keep it simple

Fahren Sie **Filter-CUT**(off) auf 4 und **RES**(onanz) auf Maximum, dann klingt der Tyrell in tiefen Tonlagen sogar recht authentisch nach dem Original. Starten Sie mit einer einfachen Achtelsequenz aus 16tel-Noten und verschieben die zweite Hälfte des Taktes um ein 16tel nach vorne. Schon entsteht ein leichter Groove. Schieben Sie einige der Steps auf andere Tonlagen, wird die Sache gleich melodisch. ►►

## 3 Hypnose

So schnell entstehen Basslines. Doch von hier aus geht's noch weiter: Kürzen Sie den Clip auf eine Länge von zwölf oder sieben 16teln und kopieren ihn mehrmals hintereinander, sodass er zumindest über vier Takte asynchron läuft. Dadurch entstehen die für 303-Basslines so typischen hypnotischen Patterns. Um aber nicht in die Oldschool-Falle zu tappen, experimentieren Sie mit verschiedenen Sounds. ■



**Beats**

## 1 Schritt für Schritt

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, Grooves aufzunehmen. Direktes Einspielen per Keyboard oder Controller ist sicherlich die Methode mit dem größten „Human Feel“, aber nicht jedermann in die Wiege gelegt. Hier sind Step-Sequencer eine riesige Hilfe, denn Drums sind damit schnell an die richtigen Stellen gesetzt. Doch sind die Beats dann leider nicht automatisch gut. Aber da hilft die Step-Ansicht. ▶▶



## 2 Kurzweil

Nichts ist langweiliger als schnurgerade Rhythmen, frei von Dynamik und Variation. Auch das Gegenteil, also überladene Beats, ist nicht erstrebenswert. Dank Step-Ansicht sind solcherlei Probleme schnell erkannt und behoben. Laden Sie *Geist Lite* (auf DVD) auf eine neue Spur, dort das „Acid Drums“-Kit von DVD und programmieren für Kick und Snare ein minimales Muster, das noch Luft für weitere Elemente lässt. ▶▶



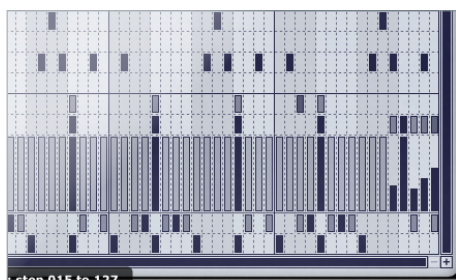
## 3 Füllen

Fügen Sie weitere tief-frequente Drum-Sounds hinzu, etwa die Toms von Pad 2, 6 und 8. Achten Sie darauf, dass jeder der Sounds einen eigenen Step für sich hat, um Bass-Matsch zu vermeiden. Füllen Sie anschließend jeden der noch freien Steps mit einem eher unauffälligen Bass-Sound oder Pad 2 auf halber Lautstärke, um ein solides Fundament zu erhalten. Wiederholen Sie den Schritt für Hi-Hats & Co. ▶▶



## 4 Schwerpunkt

Arbeiten Sie vor allem bei Hi-Hats, Shakers und ähnlichen Drums mit variierender Lautstärke, die sich nach den Schwerpunkten des Grooves richtet. In unserem Beat gibt die tiefe Tom den Rhythmus an. Daher betonen wir die Hi-Hat-Sequenz entsprechend, indem alle Noten auf halber Lautstärke gespielt werden, bis auf jene, die zeitgleich mit der Tom spielen. Dort setzen wir die **Anschlagstärke** auf Maximum. ▶▶



## 5 Variation

Der resultierende Beat dürfte schonmal füllig klingen, aber nicht überladen. Der erste Schritt ist geschafft. Fehlt also nur noch die Abwechslung. Erhöhen Sie dazu die **Länge** des Patterns auf 64 und kopieren die vorhandenen Steps. Löschen Sie am Ende des vierten Takts die letzten beiden Kicks. Auch von den Toms darf hier mal was aussetzen. Für die Snare wiederum programmieren wir ein kurzes Fill-in. ▶▶



## 6 Zielgerade

Ein einfacher kurzer Trommelwirbel aus 16tel-Noten genügt völlig. Wenn der Beat Sie bis hierher mitreißt, haben Sie alles richtig gemacht. Erweitern Sie ihn doch gleich auf 128 Steps und bauen weitere Variationen ein. Um so weniger Arbeit haben Sie später beim Arrangieren. Falls nicht, beginnen Sie neu von Schritt 2. Denn wenn das Fundament nicht rockt, wird die Suche nach Ideen ungleich schwerer. ■



**Polyrhythmen**

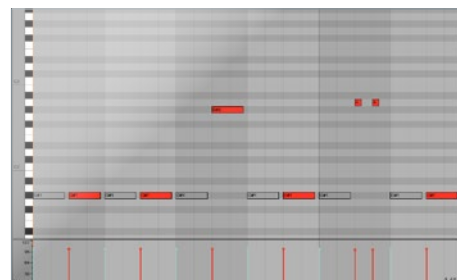
## 1 Gerade

Möchten Sie Ihre Hörerschaft in Trance versetzen, sind Polyrhythmen (neben Monotonie) das Mittel der Wahl. Aber auch, um Beats und Melodien länger interessant zu halten. Und gerade mit Step-Sequencern ist die Umsetzung so einfach. Laden Sie den Geist Lite mit einem beliebigen Drumkit und setzen dessen Kick auf jedes Viertel. Laden Sie einen zweiten Geist Lite und dort das Machedrum-Kit von DVD. ▶▶



## 2 Ungerade

Stellen Sie die Pattern Steps auf 10 und setzen für Pad 8 und 9 (zwei Triangle-Samples) jeweils eine Note. Bei Bedarf noch ein paar Steps für die Snare von Pad 3. Dank der „schiefen“ Pattern-Länge ist der Groove zwar immer im Timing, aber schwerer vorhersehbar. Das bauen wir weiter aus: Laden Sie einen weiteren Geist Lite mit dem „Cracker 7 Eight“-Kit und stellen dessen Pattern-Länge auf 12 Steps. ▶▶



## 3 Bass

Setzen Sie einige Steps für die Pads ab sechs aufwärts und mischen die Spur leise bei. Auf eine weitere Spur laden wir den *Tyrell* und programmieren einfache Bassline. Eine Achtel-Sequenz würde für den Anfang wieder völlig genügen. Wichtig ist die **Clip-Länge** von eineinhalb Takten, um den Polyrhythmus zu unterstützen. Setzen Sie außerdem zwei der Noten eine Oktave höher als die anderen. ■





**Automationen**

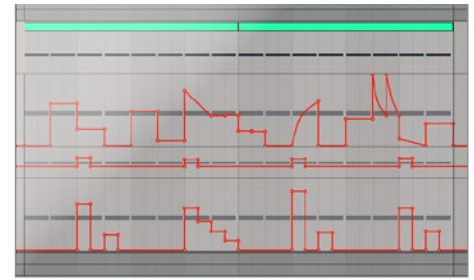
### 1 Wiederholung

Step-Sequencer sind prima Tools, um schnell musikalische Skizzen festzuhalten. Diese Skizzen müssen aber nicht immer nur Noten enthalten, oder? So können Sie einem langatmigen Sound oder einer Melodie eine Portion mehr Pfiff verleihen, wenn sie statt Noten einige Parameter des Synths per Pattern steuern. Der Vorteil gegenüber Spur-**Automationen**: Die Muster sind repetitiv und synchron. ▶▶



### 2 Raster

Sie gehen eher ins Ohr als Zufalls-Modulationen oder weiche Automationen. Synths wie Spire [1], Massive [2] oder Dune [3] bieten dafür interne Sequencer. Wir nutzen trotzdem unsere DAW, denn die verleiht jedem Synth einen solchen Sequencer und auch noch für beliebig viele Parameter. Laden Sie den Lokomotiv-Synth, erzeugen für den Anfang wieder ein Achtel-Pattern, und stellen das Song-Raster auf 16tel. ▶▶



### 3 Grooves

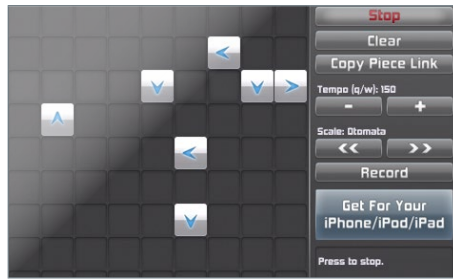
Zeichnen Sie eine Automation für Hard-sync ein, die den Parameter nach jedem Achtel auf einen anderen Wert stellt. Allein damit können Sie sehr rhythmische Sequenzen erzeugen. Wirklich spannend wird's aber, wenn Sie die Parameter-Sprünge hier und da mit Automations-Kurven unterbrechen, wie im Bild oben zu sehen. Damit können Sie komplexe Grooves basteln und diese sogar auf andere Parameter übertragen. ■



**Generative Sequencer**

### 1 Kugeln

Wenn der Kreativitäts-Tank leer ist oder Sie einfach mal den Computer für sich arbeiten lassen wollen, sind generative Sequencer ein probates Mittel. Der gängigste Aufbau ist eine Noten-Matrix, in der jede Zelle für eine Note steht. Jede Zeile oder Spalte kann von einem Cursor von links, rechts, oben oder unten durchfahren werden. Dieser prallt am anderen Ende ab und fliegt zurück, wie ein Ball. ▶▶



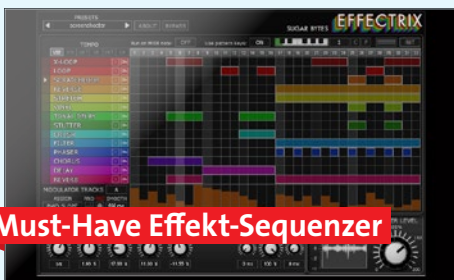
### 2 Halbzufall

Jede aktive Zelle, die dabei durchfahren wird, erzeugt einen Ton oder eine Note. Meist fliegt jeder dieser „Bälle“ in jeweils eigenem Tempo durch den Raum oder wechselt auch mal zufällig seine Richtung. Das Ergebnis ist eine halb-zufällige Ansammlung von Noten, die permanent in Bewegung ist und durchaus hypnotische Songs erzeugen kann. Probieren Sie es mit Otomata [4] direkt online im Browser aus. ▶▶



### 3 Basis

Doch auch weniger Ambiente oder hypnotische Tracks lassen sich damit bestücken. Nutzen Sie den Output entweder hintergründig beigemischt als rhythmische Grundlage oder nehmen ihn auf und schneiden die besten Stellen heraus. Auf DVD finden Sie mit XronoMorph und Nodal zwei weitere Tools. Außerdem diverse Reaktor-Ensembles, denn auf diesem Gebiet ist die Plattform extrem gut bestückt. ■



**Must-Have Effekt-Sequencer**

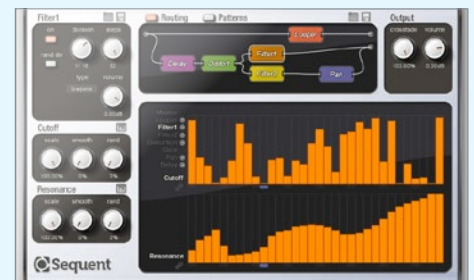
### 1 Effectrix

Einer der Klassiker unter den Multi-Effekten mit Sequencer [5]. Delay, Reverb, Filterfahrten oder Stotter- und Scratch-Effekte, alles kein Problem. Die 14 Effekte werden per Step-Sequencer ein- und ausgeschaltet. Besonderer Clou: Die einzelnen Module lassen sich per Mix-Regler frei beimischen und können das Audiomaterial somit nicht nur komplett verbiegen, sondern auf Wunsch einfach anreichern. ▶▶



### 2 Glitch 2

Optisch nahe verwandt mit Effectrix, aber etwas günstiger, bietet Glitch [6] mit seinen zehn Effekten eine alternative Auswahl. Unter anderem Distortion, Tape Stop, Retrigger, ein Reverser und ein Bitcrusher, die ebenfalls per Sequencer aktiviert werden. Dazu bietet das Plugin eine Randomizer-Spur, die zufällig einen der zehn Effekte wählt. Auch hier lassen sich die Effekte frei beimischen. ▶▶



### 3 Sequent

Mit nur sieben Standard-Effekten wie Filter, Delay und Gate im Gepäck bietet Sequent [7] die kleinste Ausstattung, dafür die modularste. Denn die Effekte lassen sich seriell und parallel betreiben, frei miteinander verkabeln und natürlich per Sequencer programmieren. Was dem Plugin an Vielfalt im Vergleich zu den anderen abgeht, macht es also durch Flexibilität wieder wett. Unbedingt antesten! ■