



Beat Constructor: Loops

Raus aus der Endlosschleife

Loops sind eine triviale Sache ... oder? Im Internet gibt es Tausende kostenlos als Download, alle DAWs bringen etliche davon mit und sie bedienen so ziemlich jeden Musikstil. Doch ist es manchmal wie mit dem Wald: Man sieht ihn vor lauter Bäumen nicht. Denn mit Loops kann man so viel mehr machen, als sie einfach nur abzufeuern. Welches kreative Potenzial darin steckt, wie sie am meisten davon herauskitzeln und wozu Loops sonst noch gut sind, enthüllen wir hier im aktuellen Constructor! von Marco Scherer

Projektinfos:



Material: DAW, Geist Lite (v. DVD)

Zeitaufwand: etwa 2-3 Stunden

Inhalt: Loops slicen und umarrangieren, Drum Replacement, Grooves extrahieren, Beats auf dem Smartphone erstellen.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene

NEUE BEATS AUS ALTEN LOOPS



1 Der Klassiker

Was früher eine Menge Mühe gekostet hat, ist heute in jeder DAW mit einem Mausklick erledigt, hat aber immer noch den gleichen Effekt: Wenn Sie einen Loop in Stücke schneiden, lässt sich daraus in Windeseile ein gänzlich neuer Beat zaubern. Die meisten DAWs bieten Werkzeuge, um Loops in Slices zu zerlegen und sie umzuarrangieren. Wir gehen einen Schritt weiter und nutzen dafür Geist Lite (v. DVD). ❖

2 Slicen

Aktivieren Sie die Funktionen **Slice** und **Auto load**. Klicken Sie ein Sample an – in unserem Falle „80_Shipbeat_SP_01.wav“ – wird es geschnitten und die ersten 16 Slices auf die Pads verteilt. Stellen Sie **Sensitivity** so ein, dass möglichst viele sinnvolle Slices gefunden werden. Per Klick in den Bereich über der Wellenform können Sie neue erzeugen und bestehende verschieben oder per Rechtsklick löschen. ❖

3 Arrangieren

Sind Sie mit der Aufteilung zufrieden, klicken Sie auf **Done**. Im Gegensatz zum Slicen von Samples auf Audiospuren haben Sie nun 16 Samples per MIDI-Keyboard oder -Controller im Zugriff, die Sie nicht kopieren oder schieben müssen, sondern direkt im Sequenzer arrangieren können. Mitsamt Anschlagstärke, Pitch-Modulationen, Filtern, Hüllkurven, Automationen und anderen Funktionen. ❖



4 Filtern

Bei Clap und Hi-Hat liegt im oben genannten Loop aber noch ein Teil des Basses darunter. Um diesen abzuschneiden, wählen wir das Pad an, wechseln zu **PAD/LAYERS** und aktivieren dort das **Filter** mit dem Schalter über Cutoff. Wählen Sie **HPF 4 pole** aus dem Dropdown und drehen **Cutoff** auf etwa 11 Uhr. Der Frequenzbereich des Reglers wird als Tooltip angezeigt, sodass Sie hier exakt arbeiten können. ❖

5 Mehr filtern

Es gibt allerdings auch den umgekehrten Fall: Nämlich, dass die Kick ausklingen soll, ohne vom folgenden Hi-Hat gestört zu werden. Auch das lässt sich machen. Stellen Sie bei **PAD/LAYERS** mit den gelben Marken die gewünschte Länge des Samples ein und blenden mit **Free Env Visible** die Modulations-Hüllkurve ein. Wählen Sie aus deren Dropdown **Cutoff** und drehen den **Intensitäts**-Regler voll auf. ❖

6 Ausblenden

Aktivieren Sie das Filter und fahren **Cutoff** so weit herunter, dass nur noch der gewünschte Bass zu hören ist. Damit auch der Anschlag der Kick hörbar bleibt, stellen wir die freie Hüllkurve so ein, dass sie Cutoff herunterregelt, bevor die unerwünschten Sounds an der Reihe sind. So lässt sich der geladene Loop nun in einen gänzlich anderen Groove verwandeln. Was zum nächsten Thema führt. ❖

FEELING EXTRAHIEREN



1 Groove

Den Groove aus einem Loop zu extrahieren ist für DAWs wie Live oder Pro Tools ein Kinderspiel. Per Mausklick lassen sich Timing und Lautstärke-Verhältnisse eines Beats analysieren und auf andere übertragen. Nutzen Sie diese Funktion doch mal, um einen Bossanova-Rhythmus auf die Drums Ihres Tracks zu übertragen. Jede Wette, dass Sie bei solchen Kombinationen mit abgefahrenen Grooves belohnt werden. ✨

2 Atmosphäre

Falls Ihre DAW keine solche Funktion bietet, probieren den **Groove Extractor** von LeSound [1]. Doch auch ohne Tools wie diese können Sie das Feeling eines Loops in Ihre Tracks übertragen. Laden Sie einen Loop in Ihre DAW und unterteilen ihn von Hand an seinen Transienten bzw. markanten Stellen, etwa Kicks, Snares oder anderen Sounds. Schneiden Sie deren Transienten (nicht die kompletten Sounds) weg. ✨

3 Mixen

Danach dürften nur ausklingende Drums, Hallfahnen und ähnliche Klänge übrig bleiben. Sehr kurze Schnipsel sollten Sie löschen, bei allen anderen kurze Fade-ins und -outs setzen, damit das Ergebnis nicht abgehackt klingt. Legen Sie diese Spur nun leise unter einen bestehenden Beat, um diesen um die eingefangene Atmosphäre zu bereichern. Tipp: Langsamere Loops bieten meist den besseren Fundus. ✨

MOBILE BEATS - ABSEITS DER ROUTINE



1 Raus!

Es ist eigentlich unumgänglich: Irgendwann sitzt man uninspiriert vorm Rechner und kommt mit einem Track nicht voran. Das ist ebenso schade wie normal. Das beste Mittel in diesem Falle ist ein Tapetenwechsel. Also schnappen Sie sich Ihr Smartphone und dazu eine App wie Beat Hawk, FL Studio Mobile, Drum Machine, iMaschine oder iMPC. Die Apps können Samples aufnehmen und bieten einen Sequenzer. ✨

2 Grundstock

Da sich die Samples in den Apps nur rudimentär bearbeiten lassen, sind wir zu kreativen Lösungen gezwungen. So laden wir in unsere Beat Hawk-App lediglich eine Kick und ein Snare, mit denen wir einen Grundbeat aufnehmen. Dazu nehmen wir ein Fingerschnipsen auf, das als Rimshot dient, ein „pssss“ als Crash, ein „bouuuum“, das als Bass dienen wird, sowie ein „tsch“ als eine Art Shaker. ✨

3 Aufbereiten

Eben so gut können Sie jeden beliebigen anderen Sound aufnehmen, der Ihnen gefällt. Es geht schließlich um einen freien, kreativen Ansatz. Ausproduziert wird später. Nach der Aufnahme trimmen wir alle Samples und pitchen sie mehrere Halbtöne herunter, damit sie weniger nach Naturaufnahmen klingen. **Distortion** und **Timestretch**-Effekte bieten sich ebenfalls zum Entfremden an, sofern vorhanden. ✨



4 Bass

Das „bouuuum“-Sample formen wir mit einem weit geschlossenen Tiefpassfilter zum Pseudo-Bass und nehmen damit gleich eine Sequenz zum Beat auf. Dieses Prinzip gilt für jede Art Sound, der als Bass dienen soll. Bei dessen Hüllkurve deaktivieren wir die **One-Shot**-Funktion, stellen **Sustain** auf Maximum und **Release** nur minimal über null. Ein ausklingender Bass würde nur den Mix verwaschen. ✨

5 Hi-Hats

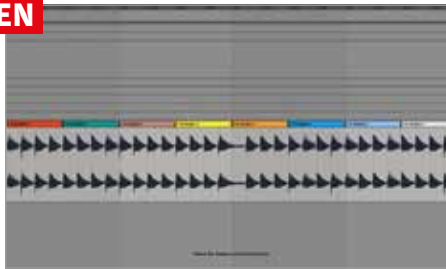
Unser „pssss“-Sampler setzen wir auf den ersten Takt im Pattern und blenden per **Hochpassfilter** bei 400 Hz die unnötigen Tiefen aus. Im Gegensatz zum Bass aktivieren wir hier die **One-Shot**-Wiedergabe. Das Sample kopieren wir auf ein ungenutztes Pad, deaktivieren One-Shot und drehen bei der Hüllkurve nur **Decay** minimal auf. Das Hochpassfilter fahren wir auf rund 7 kHz hoch, damit es nach Hi-Hat klingt. ✨

6 Effekte

Experimentieren Sie mit den Sounds, tunen Sie hoch und runter, legen Effekte darauf und testen verschiedene Sequenzen aus. Und vergessen Sie Atmos und Effekte nicht, wie etwa vorbeifahrende Autos, Vögel oder andere Stimmungen. So haben wir unsere Nachbarn beim Grillen gesampelt, was prima zur Atmosphäre des Loops beiträgt. Kreieren Sie mehrere Loops, bevor Sie sie am Rechner weiter verarbeiten. ✨

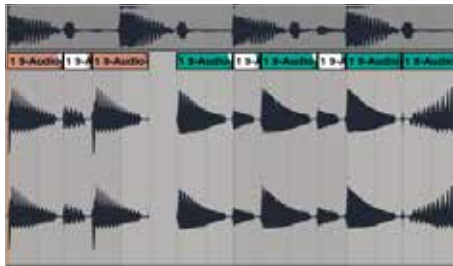
[1] lesound.io/product/grooveextractor/

DER GRUND ZUM WEITERMACHEN



1 Backup & mehr

Fertige Loops zu verwenden ist eine feine Sache, selber machen allerdings auch. Mit eigenen Loops sichern Sie Skizzen und Ideen nicht nur für die Ewigkeit, geschützt vor irgendwann vielleicht fehlenden Plug-ins oder Inkompatibilitäten, sondern eröffnen Ihren Sequenzen einen neuen Baukasten mit kreativen Werkzeugen. Denn Audiospuren und Loops bieten nochmal andere Möglichkeiten als MIDI-Spuren. ✨



2 Schneiden

Nebenbei geben Sie sich mit dem Bouncen eines Loops einen Grund zum Weitermachen und laufen weniger Gefahr, sich auf der Suche nach der ultimativen Idee im Kreis zu bewegen. Wir haben beispielsweise eine Achtelsequenz mit unserem Blofeld aufgenommen, die zwar nett ist, aber niemanden wirklich vom Hocker reit. Laden Sie „Blofeld EO40.wav“ von DVD auf eine Audiospur in Ihrer DAW. ✨



3 Arrangieren

Ein erster sinnvoller Schritt wre, den Loop in Stckchen zu schneiden, etwa halbe Takte und diese farblich zu markieren. Die Slices lassen sich so einfach umarrangieren, was bei vielen Sequenzen schon deutlich mehr Pfiff rein bringt und fr neue Ideen sorgt. Da wir vom langweiligen Achtelmuster weg wollen, schneiden wir die Aufnahme in Achtel und setzen diese im Abstand von 3/16teln. ✨



4 Umbauen

Dadurch entsteht ein komplett neuer Rhythmus. Einige Hppchen spielen wir auerdem rckwrts ab. Die durch das Verschieben entstandenen Lcken fllen wir stellenweise, indem wir den Start des jeweils nchsten Hppchens nach vorne schieben, bis die Lcke geschlossen ist. Da an diesen Stellen der Ausklang der vorigen Note in der Original-Aufnahme zu hren ist, entsteht abermals ein neuer Groove. ✨

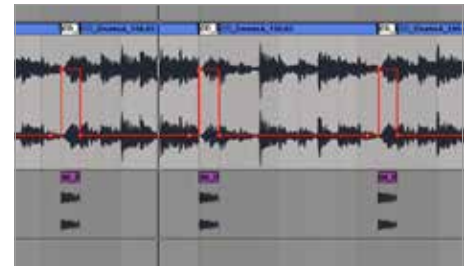
5 Timestretching

Wir gehen noch einen Schritt weiter und schneiden genau diese Stellen mit dem Ausklang ab und pitchen deren Tonhhe um zwei Oktaven nach oben. Alle modernen DAWs bieten dafr entsprechende **Timestretch**-Funktionen. Dank der extremen Transponierung entstehen Artefakte, die fr jetzt aber sehr willkommen sind und dem Loop zu noch mehr Charme verhelfen. Wenn als das nicht hilft, laden Sie Geist Lite. ✨

6 Slices

Wie im ersten Abschnitt beschrieben, lassen wir den Loop in Slices aufteilen. Da er mehrere gleiche Noten enthlt, knnen Sie die Dubletten in der **PAD/LAYERS**-Sektion bearbeiten, damit sie klanglich abweichen. Geist erstellt automatisch ein Pattern fr die Slices, daher starten Sie doch mal die Wiedergabe und drehen den **Swing**-Regler auf. Schon jetzt erhalten Sie wieder eine neue Sequenz. ✨

BASIC DRUM REPLACEMENT



1 Austauschen

Hin und wieder findet man einen Loop, der prima zum Track passt, aber vereinzelt strende Sounds enthlt. Diese lassen sich natrlich ausschneiden, doch entstehen dann Lcher im Playback, welche gestopft werden mssen. Machen wir das doch mal zum Einstieg. Laden Sie den „CD_DrumsA_105-02.wav“ Loop auf eine Audiospur. Im dritten, fnften und siebten Viertel findet sich jeweils eine tiefe Kick. ✨

2 Verkleben

Im Bild jeweils wei markiert. Schneiden Sie dort jeweils 1/16 aus dem Loop heraus und platzieren eine neue Kick auf einer weiteren Audiospur an genau diesen Stellen. Fhren Sie beiden Audiospuren zu einer Gruppe oder einen Bus und laden dort den Vice One-Kompressor (s. DVD) zum Verkleben. Mit **Threshold** -25 dB, **Ratio** 7:1 und **Attack** auf 12 Uhr packt der gut zu, belsst die Transienten aber intakt. ✨

3 Equalizer

Soweit so gut, die Lcken sie gefllt. Doch das Original ist in Reverb getaucht, also sind die Cuts deutlich zu hren. Kein Problem: Da wir in diesem Falle hauptschlich die tiefen Frequenzen der Kick ersetzen wollen, laden wir einen EQ, setzen einen **Lowcut** bei rund 700 Hz an und automatisieren den EQ so, dass er nur aktiv ist, wenn die Kick spielt. So bleibt das Reverb hrbar, aber ohne Kick. ✨