

700MB
Plug-ins, MIDI,
Audio & Samples



Beat Producer-Tricks: Trip-Hop Constructor

Herausragende Künstler und Interpreten wie Massive Attack oder Björk haben für den globalen Erfolg des melancholischen Sounds mit fetten Beats gesorgt. Doch was zeichnet Trip-Hop eigentlich aus, wie sind Beats, Bass und Harmonien aufgebaut, wie passen die einzelnen Formteile zusammen und worauf muss man beim Produzieren achten? In dieser Constructor-Serie geht Beat monatlich der DNS angesagter Musikstile auf den Grund – und vermittelt gleichermaßen Basiswissen wie Producer-Tricks.

von Marco Scherer

Anspieltipps:

Massive Attack: teardrop



Tricky: Hell is around the Corner



Morcheeba: Otherwise



Die in den Neunzigern entstandene Fusion aus Hip-Hop und Dub zeichnet sich vor allem durch ihr extrem langsames Tempo um die 60 bis 90 bpm aus. Gepaart mit rauen, urbanen Beats und oft schwermütigen Melodien entsteht ein Sound, der zur musikalischen Reise oder eben einem Trip auf der Couch einlädt. Doch ist die düstere Variante nur eine Seite des Trip-Hop. Ebenso gibt es freundliche Tracks und stimmungsvolle Partykracher mit spanischen Flamenco-Gitarren, die zum Mitrocken anregen.

Anleihen beim Hip-Hop finden sich nicht nur in den gebrochenen Rhythmen, sondern auch in der Verwendung von Scratches, Plattenknistern und den Wiederholungen kurzer Loops, die teils aus anderen Songs gesampelt oder selbst aufgenommen wurden. Neben sphärischen Klängen mit langen Delays erzeugen auch diese Loops einen sehr hypnotischen Charakter. Die entstehende Gesamtstimmung klassifiziert den Trip-Hop eher zum Listening-Sound und unterscheidet ihn vom Downbeat à la Chemical Brothers, der strikt auf den Dancefloor abzielt.

Instrumente

Die Bandbreite der im Trip-Hop verwendeten Klangpalette ist umfangreich und die Produktion heutzutage sehr elektronisch, lediglich reine Synthesizer-Sounds

findet man selten. Hier zeigt sich eine Verwandtschaft zu Funk und Soul, denn im Vordergrund stehen echte Instrumente, beispielsweise Gitarren, akustische Bässe, Rhodes-Pianos, ethnische Flöten oder auch Xylofone. Diese werden allerdings weniger traditionell von Anfang bis Ende eines Songs gespielt, sondern als Loops aufgenommen, geschnitten, verfremdet, umgekehrt und anderweitig bearbeitet. Der Lo-Fi-Sound ist ein Stück weit Genre-prägend und Vinyl-Knistern gehört schon fast zum guten Ton.

Gleiches gilt für die Drums, die zwar auf echten Drum-Kits basieren, denen aber ordentlich mit Delays, Reverb und anderen Effekten zu Leibe gerückt wird. Sampler spielen eine große Rolle im Trip-Hop und sind in den meisten Fällen als das wichtigste Instrument zu sehen. Aufseiten der Effekte stehen Dub-Delays und Reverbs an der Spitze, dicht gefolgt von Chorus, Amps und anderen typischen Bodentretern. Im Hintergrund agieren klassische Vertreter wie Equalizer und Kompressoren. Bitcrusher, Pitchshifter und andere moderne Kandidaten kommen fast nicht vor.

Eine große Rolle für viele Interpreten spielt der Gesang, und das nicht nur bei den einleitend genannten Bands. Auch Songs von Morcheeba, Portishead, Tricky oder Moloko leben von der Stimme an der Front, die teils auf klassische Art und Weise

Strophen, teils aber auch nur Bruchstücke von Texten singt. Wer keinen Sänger kennt, verwendet Vocal-Samples, Adlibs oder Phrasen aus anderen Songs.

Beats & Aufbau

Rhythmus und Drums sind direkt vom Hip-Hop adaptiert. Die Kicks sind wuchtig und werden mit fetten, oft tiefer gepitchten Snares und Hi-Hats kombiniert. Der typische Sound erinnert schwer an die Zeiten von 12-Bit Samplern mit niedrigen Sample-Raten und billigen Onboard-Reverbs. Auch beim Arrangement halten sich rein instrumentale Trip-Hop-Songs weniger an traditionelle Strukturen, wie man sie aus Pop-Songs und Radio kennt. Begriffe wie Intro, Break und Main-Part sind natürlich trotzdem mit von der Partie und Refrains kommen durchaus vor, jedoch bei weitem nicht so konsequent wie bei Chart-Musik. Die Produzenten sorgen mit unerwartetem Wechsel von Stimmung, Beats oder Instrumenten auch gern mal für überraschende Wendungen. Kommerzielle Songs mit Gesang werden wiederum klassisch arrangiert, damit Einprägen und Mitsingen möglich werden. Auf den folgenden Seiten bauen wir einen melancholischen Trip-Hop Song von der Pike auf zusammen. Die zugehörigen Plug-ins, MIDI's, Audios & Samples finden Sie vollständig auf der DVD. Los geht's!



1 Constructor

Die wichtigsten Grundlagen unseres Songs sind zunächst der Groove und das Tempo, welches wir auf 85 bpm festlegen. Für die Beats sollen relativ schwere, an Hip-Hop angelehnte Drums zum Einsatz kommen. Laden Sie entweder das Drumkit von der DVD oder Ihre eigenen Sounds in einen Sampler. Wir nutzen den Impact von Studio One, jedoch funktioniert auch jeder andere Sample-Drummer wie Battery, Geist oder Maschine. >>



2 Beat

Die Kick spielt jeweils zu Taktbeginn einen Doppelschlag und lässt anschließend Platz für die Snare auf dem zweiten und vierten Achtel. In jedem geraden Takt wird die Kick, wie oben zu sehen, abermals angetriggert, damit mehr Leben in den Track kommt. Ein Ride-ähnliches Hi-Hat trägt den Rhythmus mit einem fast durchgehenden 16tel-Muster, das immer aussetzt, wenn die Snare an der Reihe ist. >>



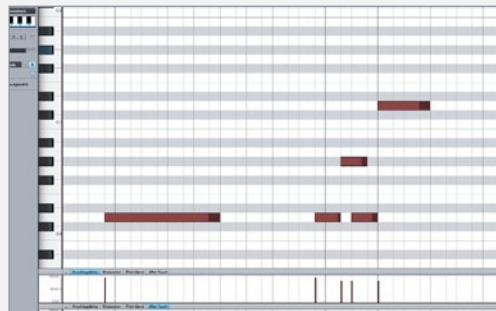
3 Tribal Loop

Weitere Hi-Hats, Shaker und ein Clap machen ebenfalls mit, werden aber nur dezent in das Pattern eingestreut und ziemlich weit nach links und rechts gepannt. Zusätzlich laden wir den *Tribal Loop 020* von Ergo Phizmiz, kürzen die Länge auf ein Viertel und loopen ihn. Ein Tiefpassfilter mit einem langsamen LFO auf dem *Cutoff* nimmt dem Sample etwas von seiner Hektik. Damit ist der Beat komplett. >>



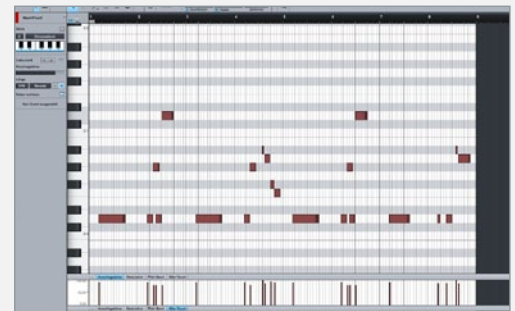
4 Bass

Für das schiebende Fundament zwischen der Kick laden wir den akustischen *Dark Double Bass* aus der MachFive 3-Library. Alternativ finden Sie ähnliche Sounds in den Librarys der DVD oder auch kostenlos im Internet. Mit einem gewöhnlichen Synth- oder Sub-Bass würden sich vermutlich ebenso gute Ergebnisse erzielen lassen, doch hat die akustische Variante einen für diesen Fall passenderen Charakter. >>



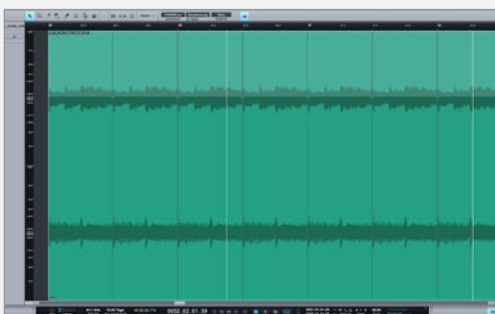
5 Pattern

Die Sequenz haben wir bewusst einfach gehalten, da der Bass nur eine tragende Rolle spielen und sich nicht in den Vordergrund drängen soll. In jedem ungeraden Takt wird er lediglich über eine lang gehaltene Note angetriggert. In den geraden Takten kommen simple Muster aus kurzen Noten zum Einsatz, die wir durch mehr oder weniger zufälliges Spielen auf dem Keyboard erstellt haben. >>



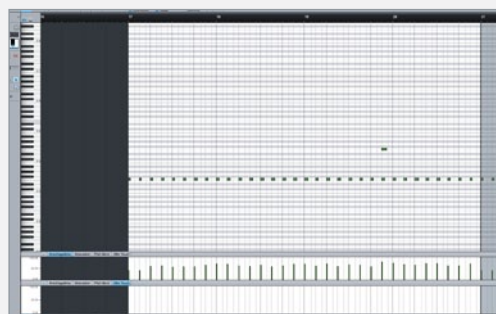
6 Zufallsbass

Gerade bei kurz angespielten Noten funktioniert die Zufallsmethode relativ gut, denn vermeintlich falsche Töne können in diesem Fall sogar für einen besonderen Touch sorgen. Allzu schiefe Noten sollten Sie allerdings löschen. Ebenso Noten, die sich mit der Kick überschneiden, damit die Sounds genügend Platz haben. Und wenn's nicht gleich auf Anhieb groovt, spielen Sie einfach neue Varianten ein. >>



7 Hookline

Zeit für den roten Faden unseres Songs. Hier entscheiden wir uns für den *Loop_20_Guitar_96*, den wir in unserer Library finden. Er passt prima zum Groove und liefert eine herzerweichend schöne Melancholie. Lediglich die Tonlage muss angepasst werden, weswegen wir ihn um vier Halbtöne nach unten transponieren. Die Melodie alleine macht natürlich noch keinen Song und braucht daher Unterstützung. >>



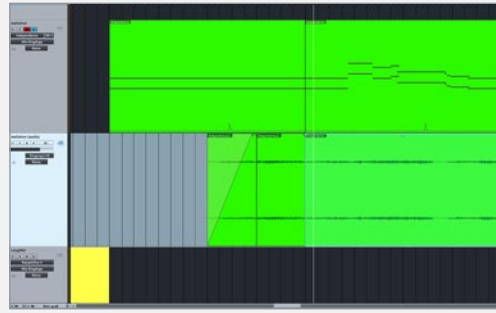
8 Beiwerk

Laden Sie das Sample *ATL_90_Am_Guitar_Acoustic_03* auf eine eigene Audiospur und kürzen Sie die Länge auf einen halben Takt. Die Gitarre soll nur etwas Groove und Fülle beitragen, daher belassen wir es bei diesem einfachen Muster. Ähnlich gehen wir mit dem *Guitar 1*-Loop vor, den wir per Sampler antriggern und mit einem Achtmuster sogar noch einfacher in Szene setzen. Jedoch drehen wir noch am Klang. >>



9 Guitar 1

Und zwar mit Hilfe eines Tiefpassfilters: Dessen *Cutoff* lassen wir zusammen mit der Lautstärke von einem LFO modulieren, der auf halber Geschwindigkeit läuft. Dadurch fadet die monotone Gitarrensequenz konstant ein und aus, was letztendlich Dynamik erzeugt. Auf alle Gitarrenspuren legen wir einen *Equalizer* mit *Lowcut* ab 300 Hz bzw. 550 Hz bei der Guitar 1, damit sie dem Bass nicht in die Quere kommen. >>



10 Mellotron

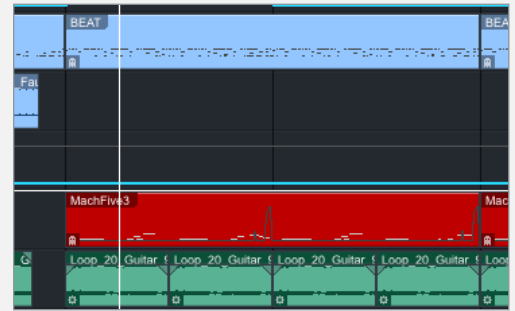
Im folgenden Schritt fügen wir ein Mellotron hinzu, das in der zweiten Songhälfte zum Einsatz kommen wird, um für mehr Abwechslung zu sorgen und die Stimmung zu untermauern. Das Mellotron finden Sie als Multisample auf DVD. Die meisten Sampler wie Kontakt, MachFive oder Halion verteilen die Samples automatisch auf dem Keyboard. Falls nicht, entnehmen Sie die Töne aus dem jeweiligen Dateinamen. ▶▶

11 Sequenz

Zunächst schalten wir Hook-Gitarre und Mellotron auf den Solo-Modus im Sequenzer, damit wir die Noten der Gitarre mit dem Mellotron nachspielen können. Sind die passenden Noten gefunden, nehmen wir eine achttaktige Sequenz auf, die in den ersten vier Takten lediglich die Grundtonart D hält. Die komplette Sequenz rendern wir dann als Audiodatei und kehren den zweiten Abschnitt (Takte 5 bis 8) um. ▶▶

12 Dub-Delay

Dieser wird somit rückwärts abgespielt. Außerdem erzeugen wir eine Effekt-Send-Spur mit Dub-Delay und routen die soeben gerenderte Audiospur dort hin. Als Dub-Delay verwenden wir das Freeware Plug-in TAL-Dub III. Stellen Sie dessen **Feedback** auf 9 Uhr, **Tempo** auf 1/8 punktiert und drehen den **Dry**-Regler komplett herunter. Das Feedback werden wir später automatisieren, um Klangmatsch zu vermeiden. ▶▶



13 Arrangement

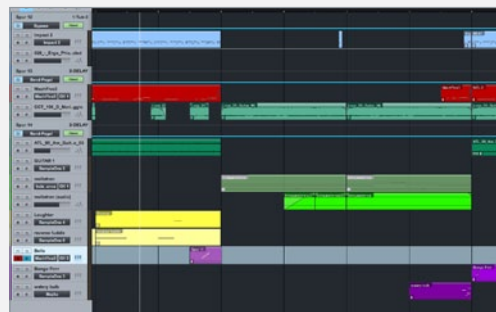
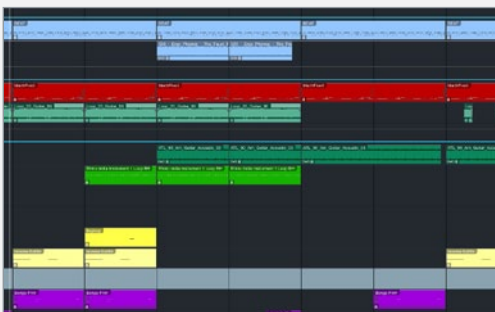
Damit ist genügend Material beisammen, um sich ans Arrangieren zu wagen. Das Intro übernimmt der Tribal-Loop zusammen mit der *Guitar 1*-Achtelsequenz. Beide laufen zunächst für acht Takte, die mit rückwärts gespielten Abschnitten der Hook-Gitarre garniert werden. Im achten Takt kündigt die Snare auf dem letzten Achtel den Einsatz des Beats an, welcher dann in reduzierter Form ohne Hi-Hats startet. ▶▶

14 Effekte

Damit die folgenden acht Takte eine kleine Steigerung bieten können, ohne allerdings schon alle Elemente des Songs preiszugeben, müssen noch ein paar Effekte her. Hierbei bedienen wir uns einerseits aus einem Pool an Samples, die wir mit einem mobilen Rekorder selbst aufgenommen haben, und andererseits einem verhallten Xylofon-Sound, der ein einfaches Glissando spielt, ähnlich einer Harfe [1]. ▶▶

15 Start

Ab Takt 17 startet der Song dann richtig durch. Die bislang aktiven Spuren setzen aus und Beat, Bass und Hook-Gitarre übernehmen das Ruder für die nächsten acht Takte. Den Gitarren-Loop kürzen wir für diese Dauer auf halbe Länge, damit der Harmoniewechsel in seiner zweiten Hälfte noch nicht ausgespielt wird. Danach setzen wir einige der Effekte aus dem Intro ein, gefolgt von der *Guitar 1*. ▶▶



16 Klimax

Zur vollen Entfaltung kommt der Song ab Takt 33, wenn alle Gitarren und der Tribal-Loop spielen. Damit das Arrangement nicht überquillt, setzen die Effekte hier aus. Nach weiteren acht Takten muss die Spannung wieder etwas herunterfahren. Daher blenden wir alle Spuren aus, die bis jetzt am längsten dran waren. Folglich bleibt neben Beat und Bass nur das *ATL_90_Am_Guitar_Acoustic_03*-Sample über. ▶▶

17 Break

Dieses lassen wir bis Takt 49 laufen, wo es durch erneuten Einsatz der Effekte und rückwärts gespielten Abschnitten der Hook-Gitarre unterstützt wird. Mit Takt 57 beginnt dann der Break des Songs. Die Gitarre spielt zunächst alleine und wird dann um die Mellotron-Streicher ergänzt. Nach einem weiteren Block von acht Takten setzt auch der Beat wieder ein, angekündigt durch einen kurzen Effekt. ▶▶

18 Klimax II

Damit der folgende Aufbau nicht einfach nur eine Kopie des ersten Höhepunkts wird, bauen wir ein Schmeckel ein: Nach vier Takten werden alle Gitarren und der Bass um fünf Halbtöne nach oben transponiert. Vom Hörer wird dies als neues Element wahrgenommen, das die Spannung oben und Langeweile fern hält. Diesen Tonartwechsel bringen wir insgesamt zweimal, bis das Arrangement im Outro mündet. ■

Dank Rückwärtsgitarre und steter Wiederholung der Groove-Muster entsteht eine markante und zugleich hypnotische Einleitung, die aufhorchen lässt und andeutet, in welche Richtung die Reise gehen wird. Mit 16 Takten Länge bleibt dem Hörer genug Zeit, um sich in das Stück einzufühlen, ohne ihn mit einer Überfülle an Sounds zu erschlagen. In der zweiten Hälfte setzt eine abgespeckte Variante des Beats zusammen mit vereinzelt platzierten Effekten ein.

Hier wartet eine Überraschung: Die Mellotron Streicher tauchen zum ersten Mal auf. Doch bevor die Hörer sich an den Sound gewöhnen können, startet der Song auch schon wieder voll durch. Eine klassische Methode: Im Break-down ballt sich die gesamte melodische Emotion des Tracks, die dann vom Beat abgelöst wird.

Nach der Klimax fährt die Spannung dank erneut ausgedünntem Arrangement wieder herunter und mündet schließlich im Beat-freien Break.

Der Song erreicht seinen ersten Höhepunkt, an dem alle drei Gitarrenspuren gleichzeitig zu hören sind. Effekte und andere Vollmacher wären hier fehl am Platze, das Stück konzentriert sich ausschließlich auf die Hauptinstrumente.

Nach dem Intro stoppen alle bisherigen Instrumente und lassen den Hörer in ein Loch fallen, das mit neuen Elementen gefüllt wird: Bass und Hook-Gitarre. Im weiteren Verlauf kommen wieder die Effekte hinzu.

Der zweite Höhepunkt ist ähnlich dem ersten aufgebaut, beinhaltet jedoch mit einem Tonartwechsel um +5 Halbtöne eine weitere Überraschung. Des Weiteren spielen auch die Streicher und Vocals mit, um vor dem Outro noch einmal alle Kraft des Tracks zu summieren.