

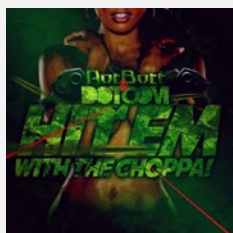


Beat Producer-Tipps: Trap-Constructor

Bassige Kicks, derbe Raps und eine Portion Rave – gegensätzlicher könnten die Bestandteile von Trap kaum sein. Und vielleicht gerade deshalb ist der Stil angesagter denn je. Doch was zeichnet Trap eigentlich aus, wie sind Beats, Bass und Harmonien aufgebaut, wie passen die einzelnen Teile 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

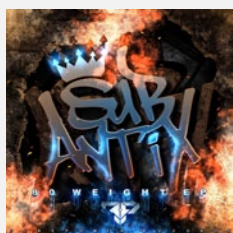
Anspiel-Tipps:



Dotcom & RotBott
Hit'em with the Choppa



UZ x CRNKN
Booty 2 the ground



Sub Antix
80 Weight

Kaum ein anderer Musikstil vermag Kontraste so zu vereinen wie Trap. Auf der einen Seite steht die Sound-Ästhetik, mit ihren eigentlich Chart-inkompatiblen Beats aus dem tiefsten Underground und extrem aggressiven Vocals, kombiniert mit heftigen Synth-Sounds, die mit ihrem erhöhten Alarm-Faktor jedem Raver ein Lächeln aufs Gesicht zaubern. Auf der anderen Seite belegt Trap aber Plätze auf Alben von Acts wie Lady Gaga, Katy Perry und Rihanna.

Dabei existiert Trap schon länger als eine Dekade in Amerika, schwappte aber erst vor kurzem über England nach Zentraleuropa. Die Einflüsse sind insgesamt recht vielfältig, denn mit House, Dubstep, Crank, Hip-Hop und Hardstyle spielen sowohl alteingesessene Musikstile mit, als auch moderne Vertreter, die gerade mal ihren ersten Geburtstag feierten. Sicherlich ein Grund für den großen Erfolg, denn der Zugang ist einfach und kompatibel zu vielen angesagten Stilen.

Zutaten

Die Wurzeln des Sounds liegen im einleitend erwähnten Rap, das machen Tempo, Beats und Vocal-Einlagen mehr als deutlich. Bei rund 70 BPM wummern extrem basslastige Rhythmen aus den Speakern, die bewusst ohne knallige Drums und dicke Snares auskommen. Das unterstreicht die Coolness ebenso wie den Mut

zur Lücke und zum Minimalismus. Die Hauptrolle spielt daher – wenig überraschend – die TR-808 mit ihrer prädestinierten Kick und der dünnen Snare. Man fühlt sich beim Hören umgehend in einen übergroßen amerikanischen Wagen versetzt, der wippend an der Ampel steht. Drums und Bässe werden gern mit übermäßiger Bandsättigung verzerrt, was zwar in der Glanz- und Glamour-Welt des Pop ein No-Go ist, den Trap aber nicht daran hindert, diese Domäne zu betreten.

Alle anderen Song-Elemente stammen direkt aus der Großhallen-Disco. Die Vocals werden selten unbearbeitet eingesetzt, zumeist sind sie ordentlich nach unten gepitcht und mit anderen Effekten in die Mangel genommen. Bezeichnend sind auch die einfachen Muster der Synthesizer, die vorwiegend an Sirenen erinnern oder Wobble-Bässe aus dem Dubstep adaptieren. Gleiches gilt für Drum-Patterns wie beispielsweise für Claps, die gerne im Achtermuster beginnen und sich in Breaks auf 16tel- und dann 32tel-Rolls steigern. Ebenfalls ausgiebig genutzt wird das Pitchen der Drums in alle Richtungen.

Instrumente

Zumindest theoretisch hätte man mit einer 808 und einem Sampler schon die wichtigsten Grundlagen für Trap beisammen und könnte loslegen. Damit der

Sound aber druckvoll aus den Boxen tönt, empfehlen sich auch einige moderne Tools und Klangerzeuger. Aus der Synth-Fraktion spielen Plug-ins wie Massive [1], Sylenth1 [2] oder die Freeware Synth1 [3] dank druckvollem Sound und guten Presets ganz vorne mit. Bei den Drums sind neben der 808 oder einem entsprechenden Sample-Kit auch Drum-Synths wie MicroTonic [4], RM-V [5] und Drumatic 4 [6] eine gute Wahl. Vocals und Effekte können auf Audiospuren platziert werden, der Einsatz in einem einfachen Sampler ist wegen der Handlichkeit jedoch meist vorzuziehen. Boliden wie Kontakt [1], Halion [7] und MachFive [8] liefern einen guten Job, vor allem aber kleine Sampler wie Abletons Simpler [9], HighLife [10] oder Morgana [11] trumpfen mit schnellem Zugriff.

Effekte

Einen hohen Stellenwert nehmen auch Effekte ein, denn die sorgen mitunter dafür, dass die Beats fett und Instrumente groß klingen. Da Trap-Arrangements sehr minimal ausfallen, bleibt viel Platz für um so dickere Sounds. Obligatorisch sind dabei Kompressoren für die Beats, aber auch Tape-Emulationen wie Magnetic II [12], TinMan [13] oder Aphex [14] bewähren sich für crisper und warmen Klang. Die Synths wiederum lassen sich mit einer ordentlichen Prise Reverb füllig gestalten.

[1] www.nativeinstruments.com [2] www.lennardigital.com [3] www.geocities.jp/daichi1969/softsynth/ [4] www.soniccharge.com [5] www.linplug.com [6] www.drumatic.info [7] www.steinberg.de [8] www.motu.com [9] www.ableton.com [10] www.discodsp.com [11] www.112db.com [12] www.nomadfactory.com [13] www.stillwellaudio.com [14] www.waves.com



BEATS

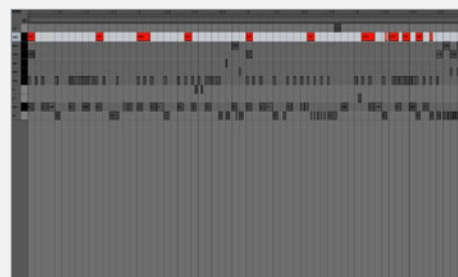
1 Drum-Kit

Für einen zünftigen Trap-Track benötigen wir vor allem eines: Drums mit Wumms im Sub-Bereich. Die Suche dauert nicht lange, wir bedienen uns bei einem 808-Kit aus der Battery 3-Library, doch auch jeder andere Klopffeist bietet bestimmt ein passendes Kit. Falls nicht, werden Sie bei The-Sample.net [1] fündig. Die Kick routen wir auf einen eigenen Ausgang, damit sie separat bearbeitet werden kann. ▶▶



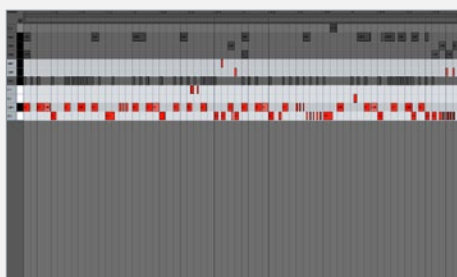
2 Kick

Die Bassdrum ist gewohnt weich und hat einen langen Ausklang, die nötige Aggressivität erzeugen wir durch Plug-ins. Laden Sie eine Instanz des *RP-Distort* (s. Beat #94) von Rob Papen und wählen das Preset „008 909 Mackie ch dist 2 RF“. Damit knallt es schon besser aus den Boxen. Außerdem fügen wir noch einen Limiter hinzu, der allerdings nicht komprimiert, sondern nur dafür sorgt, dass der Drum-Kanal nicht clipt. ▶▶



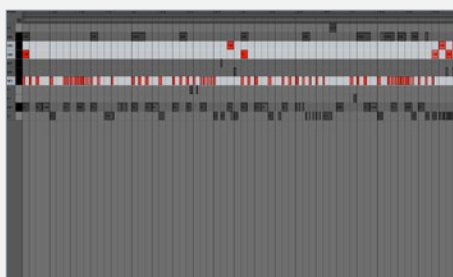
3 Pattern

Als Tempo stellen wir 70 BPM ein und nehmen ein vier-taktiges Drumpattern auf. Die Kick landet als Grundrhythmus bei jedem Takt auf der Eins, jedoch platzieren wir in den ersten drei Takten noch jeweils eine Kick dazwischen. Im letzten Takt schieben wir die erste Kick ein 16tel nach hinten und programmieren einen Roll, der nur das letzte Viertel freilässt. Dort setzen wir einen kurzen Snare-Wirbel ein. ▶▶



4 Snare

Snare und Clap spielen ein sich gegenseitig kombinierendes Muster, wobei die Snare immer die typischen Zählzeiten 2/4 und 4/4 belegt. Im 2. und 3. Takt spielt sie noch eine kleine Variation dazwischen und im 4. Takt einen Wirbel mit 64tel-Noten. Der Clap basiert auf einem Achtelmuster, das aber mit vielen Zwischennoten gespickt ist. Toms und Cowbell mischen sich vereinzelt dazwischen ein. ▶▶



5 Hi-Hat

Einen ebenso hohen Stellenwert wie Kick und Snare hat definitiv die Closed-Hi-Hat, für die wir ein 16tel-Muster programmieren. In Takt 1, 2 und 4 gibt die Hi-Hat mit 32tel-Noten-Rolls Gas, lässt aber immer auch Lücken für Snare und Clap. Außerdem setzen wir ein Crash auf den Anfang des 1. und 3. Takts sowie vier 16tel in das letzte Viertel. Diese faden langsam ein und unterstützen den Snare-Wirbel. ▶▶



6 Effekte

Damit die Drums kompakt klingen, routen wir sie auf eine Gruppenspur und laden die Freeware-Plug-ins TDR Feedback Compressor und den Luftikus Equalizer. Stellen Sie bei Ersterem **THRESHOLD** auf -25 dB, **RATIO** auf 5.6:1, **Attack** auf 7.8 ms und **RELEASE PEAK** auf 19 ms. Den Lautstärkeverlust gleichen wir durch **MAKEUP** von 2.0 dB aus. Der **EQ** reduziert die Tiefen bei 10 Hz um -10.0 dB und 40 Hz um -2.60. ■



HOOK-MELODIE

1 Arpeggio

Der Beat klingt fett, braucht aber noch einen Partner in Form einer Melodie. Trap-Instrumente fallen meist eher dünn statt pompös aus und kommen in fast allen Fällen aus einem Synthesizer. Wir bemühen dazu den *TAL-Elek7ro-II* [2] und finden mit dem Preset „BS Back In The 80's“ einen passenden Sound. Mit diesem spielen wir ein Arpeggio-ähnliches Muster mit steigenden und fallenden Noten ein. ▶▶



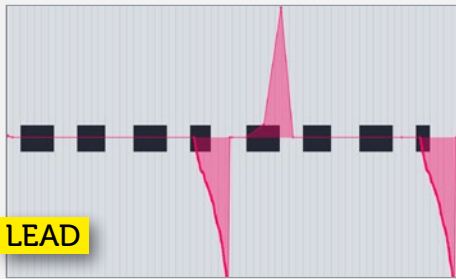
2 Support

Die Melodie ergänzen wir mit einem Dune-Patch [3] Marke Eigenbau: Öffnen Sie das *Init*-Preset C128, stellen OSC 1 auf die Rechteck-Wellenform und drehen **CUTOFF** auf 11 sowie **ENV** auf 12 Uhr. Bei der Filter-Hüllkurve steht außer **DECAY** auf 12 Uhr alles auf 0. Wechseln Sie zur Modmatrix und verbinden dort den **Mod Env** mit Osc 1 Semi, **Amount** +12. Beim **MOD ENVELOPE** drehen wir dann auch nur **DECAY** auf 10 Uhr. ▶▶



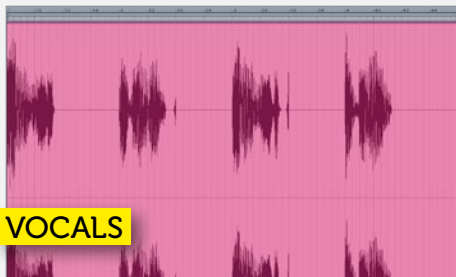
3 Reverb

Beide Instrumente klingen nett, aber etwas trocken. Dem helfen wir mit einem Hall aus dem *HOFA IQ-Reverb* (s. Beat #98) nach. Erstellen Sie einen Effektkanal, laden Sie das Plug-in und schalten rechts oben zu den *IQ-Reverb*-Presets. Der „*American Live Bass*“ bringt mit seinem dezenten Raumklang den perfekten Charakter mit. Drehen Sie die **Send**-Regler für *TAL-Elek7ro* und *Dune* auf 2 bzw. 4 Uhr. ■



1 Alarm

Für den seichten Einstieg ist gesorgt, jetzt ist Zeit für Action und das in bester Dubstep-Manier. Dazu laden wir den Massive mit dem Preset „Spectrum Lead“ (auf DVD), das für viel Wirbel sorgt. Damit nehmen wir eine simple Sequenz von acht Takten auf, die pro Takt ab dem 2. Viertel eine lange Note triggert. In jedem 2. Takt fallen die Noten kürzer aus, damit Platz für einen weiteren Sound bleibt. ▶▶



1 Funk

Nicht fehlen dürfen natürlich die Vocals. Wenn Sie selbst kein Mikro zur Hand nehmen, müssen Samples her. Da bei Trap extrem verfremdete Stimmen die Regel sind, findet sich Material schnell auf der Festplatte oder im Internet. Kommerzielle Rap- oder Hip-Hop-Pakete sind ebenfalls eine Option. Wir verwenden drei Samples aus unserem Archiv. „Back The Funk“ haben wir als Partner für den Massive auserkoren. ▶▶



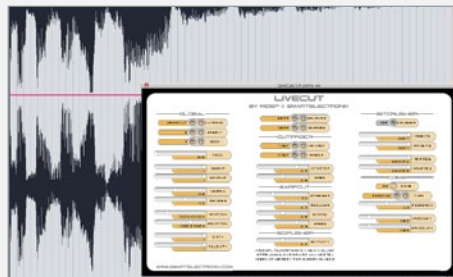
1 Atmo

Mit Effekt-Sounds sind wir sparsam und beschränken uns auf das Nötigste. Dem Alpha3 LE entlocken wir mit dem Preset „scary drone02 BT“ ein düsteres Pad, perfekt für Intro und Break. Da der Sound jede Menge Charakter und Atmosphäre mitbringt, müssen wir keine aufwendige Melodie einspielen, es genügt, das Antriggern der Noten F3 und F4 in einem vier-taktigen Pattern, wie oben zu sehen. ▶▶



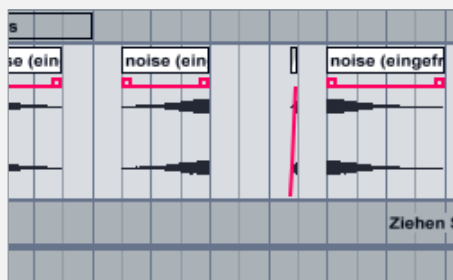
2 Lückenfüller

Die 4. und 8. Note versehen wir noch mit einer Pitch-Modulation nach unten, die 5. Note ebenfalls, aber nach oben. Für die freien Stellen laden wir eine weitere Instanz des Dune mit Init-Preset. Stellen Sie OSC MIX etwa auf Mitte und drehen Sie bei UNISON die VOICES und DETUNE auf sowie SPREAD auf 11 Uhr. In der Modmatrix passiert der wichtigste Part: LFO 2 moduliert Pitch Semi mit +12. ▶▶



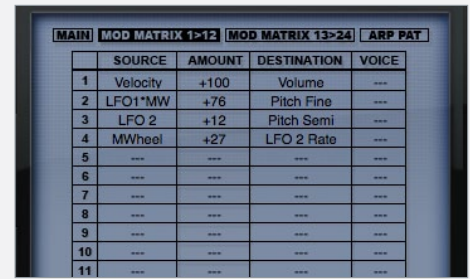
2 Come on

Daher schneiden wir das eigentlich eintaktige Sample in vier Teile und platzieren jeden davon auf dem Beginn eines eigenen Taktes. Schneiden Sie die „Funk“-Silbe jeweils weg, sind die Vocals die perfekte „Frage“ auf die „Antwort“ des Massive. Außerdem pitchen wir das Sample um sieben Halbtöne nach unten. Als zweites Vocal dient ein simples „Come on“, das wir mit dem Plug-in LiveCut [4] in die Mangel nehmen. ▶▶



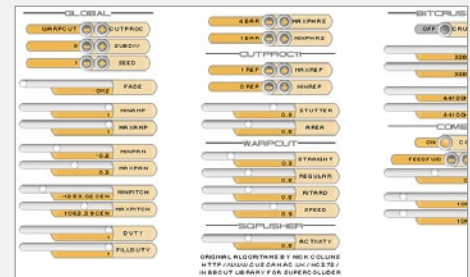
2 Downer I

Zum Betonen diverser Song-Passagen greifen wir auf einen obligatorischen Noise Downer (noise.wav) zurück. Von diesem fertigen wir eine erste Kopie an, die rückwärts abgespielt wird und eine zweite, von der wir nur das letzte Achtel herauschneiden und dieses mit einem Fade-in versehen. Für frischen Wind in einem Song-Zwischenpart laden wir einen weiteren Massive mit dem Preset „FX_HOUSE_JUMPER“. ▶▶



3 Modulation

Die LFO 2 RATE stellen wir auf 3 Uhr und aktivieren SYNC und RESET. Als Pattern programmieren wir einfache 16tel-Sequenzen, welche die Lücken des Massive-Sounds füllen. Wenn Sie den Klang noch aggressiver gestalten möchten, können Sie – wie oben zu sehen – Pitch Fine von LFO1*MW (LFO 1 und Mod-Wheel) und LFO 2 Rate vom Mod-Wheel modulieren lassen und das Wheel im Pattern mit aufnehmen. ■



3 Rap

Die wichtigsten Einstellungen ist die Option Cutproc, die wir auf Warpcut setzen, und MINPITCH sowie MAXPITCH, die wir auf -1200 bzw. +1000 einpegeln. Damit wird das Sample fast permanent in der Tonhöhe moduliert. Experimentieren Sie mit den anderen Optionen für abgedrehtere Ergebnisse. Als letztes Vocal laden wir einen insgesamt viertaktigen Rap, den wir ebenfalls um sieben Halbtöne runterpitchen. ■



3 Downer II

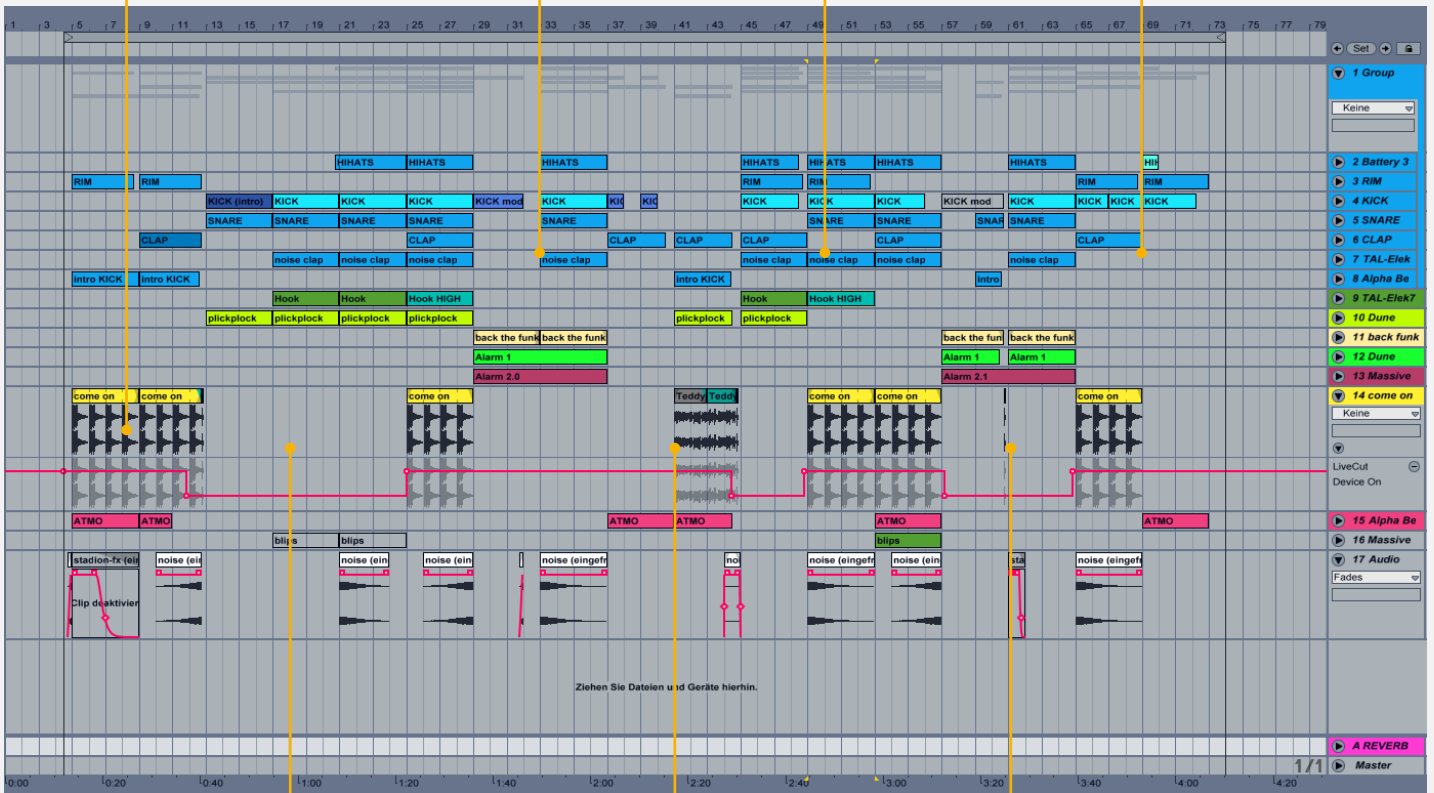
Das Preset ist eine Arpeggio-artige Mischung aus Groove und Melodie, die sich bestens als Übergangspart eignet. Damit haben wir genügend Elemente zusammen, um mit dem Arrangement des Songs zu beginnen. Natürlich können Sie die Sounds noch um weitere Sequenzen oder Vocals erweitern, achten Sie aber stets auf ein aufgeräumtes Klangbild. Bei Trap spielt der Minimalismus eine sehr große Rolle. ■

INTRO
Unser Song startet mit der spannungsgeladenen Kombination aus „Come on“-Vocal und dem atmosphärischen Alpha-Pad. Damit aber schon etwas Rhythmus durchblickt, bauen wir eine einfache Sequenz mit einem 808-Rim und das Kick-Pattern dazu. Letzteres triggert allerdings nicht die tatsächliche, fette Kick der 808 an, sondern ein Preset aus dem Alpha. Dieses kommt mit wesentlich weniger Wumms, gewöhnt den Hörer aber schon vorab an den Groove. Zur Steigerung folgt nach acht Takten das Clap-Pattern.

BREAK 1
Hier meldet sich zum ersten Mal das „Back the Funk“-Vocal, zusammen mit den beiden Lea 1-Alarm-Sounds aus Massive und Dune, der Beat setzt komplett aus. Erst nach acht Takten setzt er wieder ein, danach ist es an der Zeit, durchzuatmen.

NEUSTART
Die Hauptmelodie ist wieder dran, gefolgt von der „Come on“-Vocal und dem Arpeggio-Downer aus dem Massive, der als bislang ungehörtes Element den gewünschten frischen Sound mitbringt. Andernfalls wäre der Song nur allzu vorhersehbar.

OUTRO
Das Outro gestalten wir ähnlich dem Intro, reduzieren aber Stück für Stück die aktiven Patterns, bis nur noch das Alpha-Pad, Kick und Rim übrig bleiben.



START
Wir starten durch mit einer minimalen Version der Kick und packen Snare sowie die Hook-Support-Melodie „plnickplock“ aus dem Dune dazu. Nach acht Takten fadet dann der eigentliche Hook aus dem TAL-Elek7ro-II ein. Der Song kommt ins Rollen und nach weiteren acht Takten drücken die Hi-Hats auf die Tube, gefolgt von den Claps und dem „Come on“-Vocal. Mit dem Noise Riser gipfelt die Spannung und führt zum Break.

DOWNER
Das Alpha Atmo-Pad und die Claps fahren die Spannung zunächst herunter. Es folgt wieder die Kick aus dem Intro, zusammen mit den noch ungehörten Rapper-Vocals und der „plnickplock“-Melodie. Danach startet der Song neu durch.

BREAK 2
Der zweite Break beginnt wie der erste, doch schon nach vier Takten gesellen sich Snare und die Intro-Kick dazu, bevor nach insgesamt acht Takten wieder der volle Beat einsetzt. Außerdem spielt der Alarm-Sound aus dem Massive dieses Mal die abgewandelte Form seines Patterns, was abermals Abwechslung erzeugt.



»Filter Lancet fesselt.«

Wir könnten Dir hier die tollen Features von Filter Lancet aufzählen, könnten etwas von **Hochpass**, **Tiefpass** und **Bandpass** erzählen, von **Overdrive**, flexibler **Hüllkurve**, triggerbarem **LFO**, **VCA** ...

... Wir wollen Dir aber lieber von unserer Erfahrung mit dem kleinen Racker berichten