



Beat-Studio: Techno Es muss krachen!

Och nö, nicht schon wieder Techno. Doch Vorsicht: Techno ist nicht gleich Techno, sondern glänzt in der Szene durch viele Facetten. Während der Begriff in der Regel als Gattung für die komplette Bandbreite elektronischer Musik gesehen wird, steht er im eigentlichen Sinne mehr denn je für raue, ungehobelte Beats mit hohem Druckfaktor. Und das nicht nur im Underground. Also lassen wir's krachen, wie immer mit den kostenlosen Zutaten unseres Beat-Studios.

von Marco Scherer

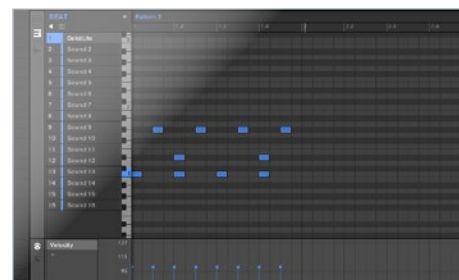
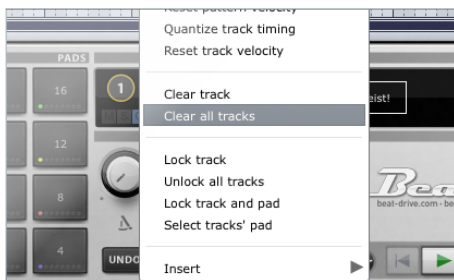
Projektinfos:

Material: DAW, Geist Lite, PG-8X, Glitch oder Livecut, NI Reaktor Wired Blocks von DVD.

Zeitaufwand: etwa 2 Stunden

Inhalt: Einen rauen, ungehobelten Techno-Groove erstellen.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene bis Profis



BEAT

1 Start

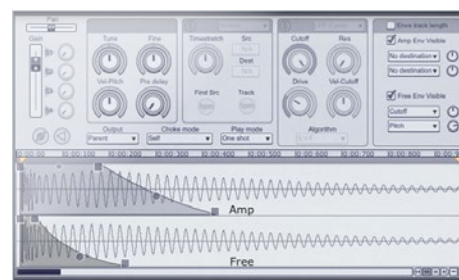
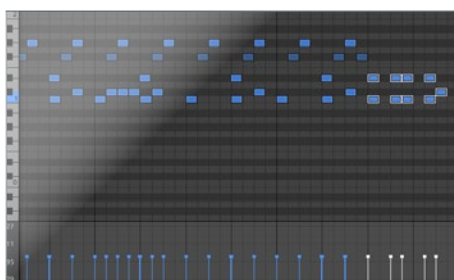
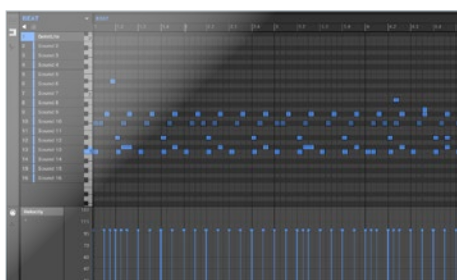
Damit der Beat schön knackig wird, bedarf es entsprechender Zutaten. Praktischerweise enthält die aktuelle Expansion für Geist Lite (auf DVD) zahlreiche Drum-Kits der Jomox AirBase 99, die mit ihrem an klassischen Roland Drum Machines angelehnten Sound für Techno wie geschaffen ist. Erstellen Sie ein neues Projekt in Ihrer DAW, stellen das Tempo auf 125 bpm und Swing (oder Shuffle) auf 55%. ▶▶

2 Shuffle

Shuffle ist ein immens wichtiger Faktor, denn gerade der Swing sorgt für den richtigen Groove. Lässt sich Swing in Ihrer DAW nicht global einstellen (wie z.B. in Ableton Live), versehen Sie die nachfolgenden *MIDI*-Clips und -Patterns anschließend individuell mit *55% Shuffle*. Laden Sie Geist Lite auf eine neue Spur, öffnen das 808State-TR-Kit und leeren das Pattern per Rechtsklick und *Clear all tracks*. ▶▶

3 Drums

Das TR des Drum-Kits steht übrigens für Tape und Reverb. Folglich fallen diese Kits räumlicher und wuchtiger aus als die normalen Varianten. Ist Ihnen der Sound zu hart, wählen Sie die Kits ohne TR-Zusatz. Als Grundbeat dient natürlich ein 4/4-Rhythmus der Kick, die wir entsprechend platzieren. Dazu das Hi-Hat von G#1 ins Off dazwischen, sowie das Clap (D#1) auf jedes zweite Viertel. ▶▶



4 Mehr Drums

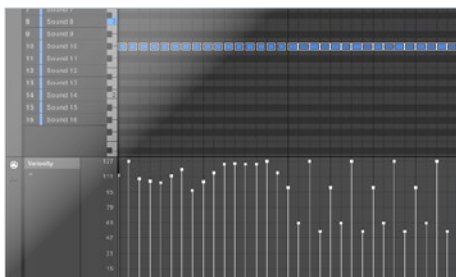
Das klingt natürlich noch alles andere als spannend, also erweitern wir das Pattern um den Rim-Shot (C#1), das in jedem zweiten Off spielt, am Anfang jedes Takts aber um ein 16tel nach vorne gezogen. Dazu setzen wir das Closed-Hi-Hat (F#1) ein 16tel vor das vorige Hi-Hat und geben vereinzelt noch Noten dazwischen hinzu. Das Clap setzen wir im vierten Takt zusätzlich auf das letzte Achtel. ▶▶

5 Fill-in

Dazu spendieren wir zwei Toms (B1 und A1) im letzten Viertel und die Cowbell (D#2) auf dem dritten 16tel im ersten Viertel. Das komplette Pattern duplizieren wir auf die doppelte Länge und löschen die zweite Hälfte des letzten Takts. Platzieren Sie dort Kick und Clap auf die 16tel 9, 11, 12 und 14. Im Zusammenspiel mit dem zuvor eingestellten Swing erzeugt das ein wunderbar technoides Fill-in. ▶▶

6 Kick

Soweit so gut, nur die Kick ist noch deutlich zu mächtig und Bass-lastig. Klicken Sie *Pad 1* in Geist Lite an, wechseln zu *PAD/LAYERS* und verkürzen die *Hüllkurve* des Samples wie oben im Bild zu sehen auf etwa 400 ms. Blenden Sie mit *Free Env Visible* die zweite Hüllkurve ein und stellen die Pitch-Modulation auf 3 Uhr. Die zweite Hüllkurve sollte etwa halb so lange wie die erste ausfallen. ▶▶



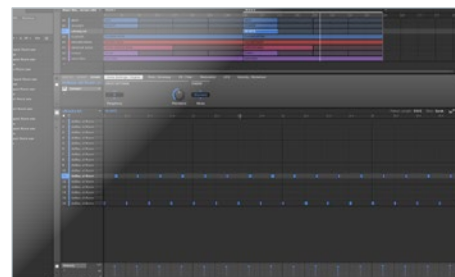
7 Shaker

Um den bisherigen Beat mehr auszufüllen, laden wir ein *Shaker*-Modul von Maschine auf eine freie Spur. Alternativ können Sie ein beliebiges Shaker-Sample in einen Sampler laden, etwa von der Beat-DVD. Zeichnen Sie zunächst 16tel-Noten über 2 Takte in ein neues Pattern. Den nötigen Groove erzeugen wir mit unterschiedlicher Anschlagstärke: Im ersten Takt zeichnen wir die Anschlagstärke zufällig ein. ▶▶



8 Stereo

Im zweiten Takt halten wir uns an ein festes Muster: *Velocity* 100, 64, 127, 64 und wieder von vorne. Stellen Sie sicher, dass ihr Sampler auf die Anschlagstärke reagiert, sonst geht der Groove verloren. Pannen Sie die Spur komplett nach links und machen eine Kopie davon. Pannen Sie die Kopie nach rechts und laden ein anderes *Shaker*-Sample. Außerdem vertauschen wir den ersten mit dem zweiten Takt. ▶▶



9 Mehr Hi-Hats

Damit klingen die beiden Shaker nicht nur unterschiedlich, sondern spielen auch noch variierende Rhythmen. Das erweitert die Stereo-Breite des Mixes um ein Vielfaches. Laden Sie eine weitere Geist Lite-Instanz auf eine neue Spur und dort das UltraDry-TR-Kit. Damit ergänzen wir noch die Hi-Hat Sektion. Platzieren Sie das Open-Hat (A#1) im Off und das Closed-Hat (D#2) auf jedem Viertel. ■



MOVING BASS

1 Röhre

Für den Bass greifen wir auf den Submotion Block in NI Reaktor 6 zurück (Player und Wired Blocks auf DVD, Seriennummer: [2]). Nicht zuletzt wegen des kräftigen Monark-Filters mit Feedback und Overdrive, denn uns schwebt ein Bass-Sound mit sattem Röhrenklang vor. Drehen Sie den *FADE*-Regler nach rechts, damit nur *OSC 2* zu hören ist und stellen dessen *FM*-Regler auf 12.3. Transponieren Sie *OSC 1* um 12 Halbtöne runter. ▶▶



2 Oszillatoren

Damit die *FM*-Modulation der beiden Oszillatoren mehr brummt, drehen wir die *OSC 1*-Wellenform fast komplett auf das Rechteck. Für Bewegung in der Modulation sorgen wir mit dem *Modifier B*, der mit *LFO 2* verbunden ist. Klicken Sie *B* an und fahren die *PW*-Modulation auf etwa die Hälfte nach oben. Das schwarze Dreieck zeigt dann die Modulation an. Stellen Sie die *LFO 1*-Geschwindigkeit auf 3/8. ▶▶



3 Fett

Über den *OSC 1 FM*-Regler können Sie jederzeit ordentlich Schmutz beimischen, doch für den Moment belassen wir den Grundsound so und fetten ihn mit dem Filter an. Stellen Sie dessen *CUTOFF* auf 12 Uhr, *FEEDBACK* auf 9 Uhr und *LOAD* auf 10 Uhr. Beim Aufdrehen des *CUTOFF* klingt der Bass wie durch eine Röhre gequetscht. Dazu gleich mehr. Für organischeren Klang variieren wir *FEEDBACK* über *Modifier A*. ▶▶



4 Organik

Klicken Sie *A* an und fahren den *Modulations*-Regler bei *FEEDBACK* auf ein Drittel hoch. *Modifier A* ist mit dem vierten Step-Sequencer des *4 MODS*-Moduls verbunden und dieser wiederum wird von *LFO 1* gesteuert. Ändern Sie dessen *Tempo* auf 1/32 und stellen die *Random*-Wellenform ein. Beim Step-Sequencer können Sie eine beliebige Sequenz programmieren, jedoch sollten deutliche Höhen und Tiefen enthalten sein. ▶▶



5 Automation

Damit röhrt es nun schön kräftig aus den Speakern. Um den Sound über eine längere Distanz interessant zu halten, bedarf es dennoch einer Parameter-Automation. Erzeugen Sie einen *MIDI*-Clip von 32 Takten Länge und zeichnen ein *G#1*-Note über die komplette Länge hinein. Per Automation lassen wir *CUTOFF* über 16 Takte stetig hochfahren und geben in Takt 16 Vollgas. Die zweite Hälfte fällt ähnlich aus. ▶▶



6 Reverb

Wir variieren die Modulation dort nur ein klein wenig und lassen das Filter im letzten Takt länger offen. Zeichnen Sie auch für den *Reverb-Mix*-Regler eine Automation auf, welche den Regler immer wieder dezent hoch- und runterfährt. Nur in den Takten 27-31 erreicht die Automation etwa 70%. Mit seinem durchgängigen Charakter sorgt der Bass nun für Drive, für mehr Groove bauen wir einen zweiten dazu. ■



GROOVE BASS

1 Lumikko

Auch für diesen Bass bemühen wir Reaktor Player, diesmal mit dem Wired Block Lumikko. Dank FM-Synthese und mehrerer Feedback-Schleifen sind vor allem druckvolle und schräge Sounds dessen liebstes Domizil. Laden Sie den *INIT*-Patch, pitchten den *CARRIER* per *COARSE* um 24 Halbtöne herunter, drehen die Wellenform mittig zwischen Sägezahn und Rechteck und den roten Poti zwischen beiden *COARSE*-Reglern auf 11 Uhr. ▶▶



2 Modulation

Selbigen Poti lassen wir von *Modifier A* zu etwa 80% modulieren. *Modifier A* ist mit dem *XFade LFO1/2*-Modul verbunden, welches die beiden LFOs stufenlos miteinander mischt. Wir wollen nur *LFO 2*, also drehen wir *FADE* ganz nach rechts. Als LFO 2-Wellenform wählen wir *Random* und als *Tempo* 72 Hz. Das sorgt dezent für Leben im Sound. Beim Filter stellen wir den *SNAPPY*-Modus ein und fahren *LEVEL* auf null. ▶▶



3 Sequenz

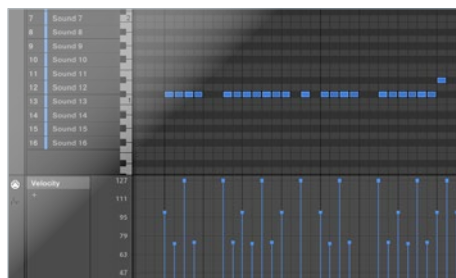
PLUCK und *DAMP* ebenso. Dafür lassen wir *LEVEL* von *Modifier B* (der für die Hüllkurve steht) zu 100% modulieren. Bei der Hüllkurve wiederum stellen wir *DECAY* und *SUSTAIN* auf 12 Uhr, damit der Sound nur kurz anklings. Beim Pattern füllen wir auf 16 Takten Länge nur jeden zweiten Takt vereinzelt mit kurzen Noten auf G#2, sowie wenigen auf G#1, A1 und G1. Mit zu vielen Noten verliert der Sound an Reiz. ■



GLITCHES

1 Klicker

Vor allem im Minimal beliebt, aber auch in anderen Genres zuhause, sind sogenannte „Klicker“-Sequenzen. Dabei handelt es sich meist um Congas einer 808 oder andere kurze und perkussive Sounds, die typischerweise mit 16tel-Sequenzen abgefeuert werden. Sie liefern einerseits Drive und tragen andererseits den Beat. Im UltraDry-Kit der AirBase Geist-Expansion findet sich auf C#1 ein passendes Sample. ▶▶



2 Pattern

Laden Sie das Kit, erzeugen ein Pattern von 8 Takten Länge und zeichnen am Anfang vier 16tel-Noten ein. In etwa wie beim Shaker mit Anschlagstärken 100, 70, 127 und 70. Kopieren Sie dieses Viertel auf die komplette Länge, löschen aber an vereinzelt Stellen Noten heraus, damit die Sequenz auch immer mal unterbrochen wird. Ansonsten wird sie die Hörer unter Garantie schnell nerven. ▶▶



3 Effekte

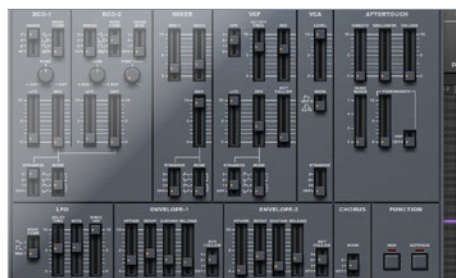
Als weiteres Schmankerl laden wir das *Glitch2*-Plug-in [1], mit dem wir zufällige Effekte einstreuen. Das allerdings sehr sparsam. Alternativ empfehlen sich die Plug-ins *Livecut* (auf DVD) oder *Effectrix* [2]. Darüber hinaus laden wir einen *Chorus*-Effekt für mehr Stereobreite (hier reicht der Standard-Chorus Ihrer DAW) und ein kurzes *Reverb* mit einer Sekunde Nachhallzeit, das wir zu 10% beimischen. ■



NOISE

1 Bewegung

Mit dem Groove können wir soweit zufrieden sein, es fehlt aber noch an Räumlichkeit. Dafür bemühen wir den PG-8X Freeware-Synth. Stellen Sie dessen *DCO-1-WAVEFORM* auf Rauschen und *DCO-2* auf die *Puls*-Wellenform mit *RANGE 16'*. Dazu den *LFO*-Regler auf 1, damit die Tonlage leicht moduliert wird. Im Mixer fahren wir beide Oszillatoren weit herunter. Die Feineinstellungen machen wir später. ▶▶



2 Filter

Im Filter aktivieren wir mit *HPF* auf 2 das Hochpassfilter und stellen sowohl *CUTOFF* als auch *RESONANZ* auf 6-7 ein. Den entscheidenden Part spielt der *LFO*-Regler, den wir auf volle Pulle stellen, damit *CUTOFF* ständig intensiv variiert. Die *LFO*-Wellenform schalten wir auf *RND* (Random) und stellen sowohl *DELAY* als auch die *RATE* mittig ein. Damit ändert sich der Sound permanent, aber nicht zu hektisch. ▶▶



3 Effekte

Vor allem durch das typische Resonanz-Pfeifen des Synth-Klassikers entsteht ein wunderbar charakteristischer Klang. Den Synth ergänzen wir um ein *Reverb* mit 5 Sekunden Hallfahne, das wir zu 25% beimischen. Per *EQ*-Lowcut schneiden wir alle Frequenzen unterhalb 700 Hz weg, damit der Bassbereich frei bleibt. Das Rauschen soll ohnehin nur die Höhen füllen. Viel Spaß beim weiteren Arrangieren! ■