



Beat Constructor: Frenchcore Mit Vollgas durch die Hölle

Gabber, Speedcore, Terror, Frenchcore ... die Grenzen sind fließend und reichen bis in die Gefilde von Hardtekk und Hardstyle hinein. Teils unterscheiden sich die Stile durch ihr Tempo, meist durch den Härtegrad. Wir lassen es hier mit einem Frenchcore-Beat so richtig krachen, wobei sich die Technik auf jede Art von Hardcore adaptieren lässt. Hakke!!

von Marco Scherer

Projektinfos:

Material: DAW, Zampler/RX, DVD-Sondpack

Zeitaufwand: etwa 1-2 Stunden

Inhalt: Frenchcore-Playback erstellen, Synth-Kick bauen

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 Drumbass

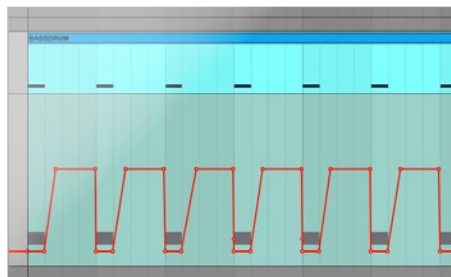
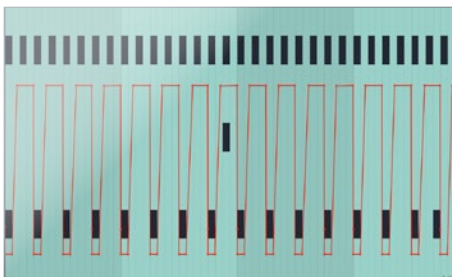
Verzerren, zerhacken und kaputt machen. Diesem Motto bleibt so ziemlich jede Hardcore-Variante treu. So auch Frenchcore, wobei hier neben der typischen verzerrten Hardcore-Kick ein Off-Bass obligatorisch ist. Dieser kommt jedoch für gewöhnlich nicht aus einem extra Synthesizer, sondern ist Teil der Kick, deren Release-Anteil dank heftigem Einsatz von Distortion zu einem Bass-Sound mutiert. ▶▶

2 Basstrom

Wir brauchen also zwei Dinge: eine Kick mit ordentlich Release und eine Amp-Simulation. Distortion und Overdrive können funktionieren, richtige Amps liefern jedoch bessere Ergebnisse. Für den Schnellstart finden Sie Kicks in der Geist-Expansion auf DVD, ebenso den Overload TH3 Amp. Laden Sie das The Evil Kit in den Geist Lite oder „The Evil A.wav“ aus dem Hits-Ordner der Expansion in Ihren Sampler. ▶▶

3 Pattern

Wir nutzen die erste Kick des Kits (C1). Den Rest können Sie wegschneiden, falls Sie Ihren eigenen Sampler nutzen. Stellen Sie das Tempo auf 210 Bpm, programmieren ein 4/4-Muster für die Kick und laden den TH3 auf die Spur. Ziehen Sie den Overload Rhythm aus dem Components-Browser in den mittleren Bereich des Plug-ins. Damit machen wir die Kick erstmal „kaputt“. **BASS** auf Maximum, **TREBLE** auf null. ▶▶



4 Distortion

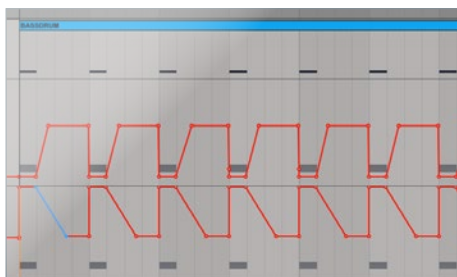
MID und **PRESENCE** stellen wir jeweils auf einen Wert zwischen 9 und 11 Uhr. Damit lässt sich der Klang später gut feinjustieren. Der Off-Part der Kick ist jetzt verstärkt, jedoch noch ohne jeglichen Groove. Das erledigen wir per Automation des **DRIVE**-Reglers. Denn eigentlich soll die Kick selbst nur leicht verzerrt werden, ihr Ausklang aber heftig. Erzeugen Sie eine Automationsspur für den Regler. ▶▶

5 Drive

Ab hier ist Feingefühl gefragt, denn einerseits gilt es, die beste **DRIVE**-Einstellung zu finden, andererseits die beste Automation, damit es am Ende auch groovt. Darüber hinaus reagiert der TH3 Amp drastisch auf die Lautstärke der Kick. Fällt die Verzerrung zu stark aus, fahren Sie ruhig auch mal die Lautstärke der Kick herunter. Am einfachsten geht das über deren Anschlagstärke. ▶▶

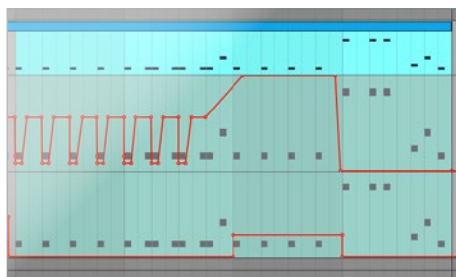
6 Darkface

Als Ausgangsbasis empfehlen wir 10% Drive auf der Kick und 60% dahinter. Gestalten Sie den Übergang von 10% zu 60% fließend, nicht abrupt, denn das wirkt sich später auf den Groove aus. Der Ausklang der Kick ist nun wesentlich betonter als zuvor, doch knallt das Ergebnis noch nicht wirklich. Hier helfen wir mit einem weiteren Amp-Modul aus: dem Darkface '65. Schalten Sie dessen Modus auf **BRIGHT**. ▶▶



7 Automation

BASS und **TREBLE** drehen wir auf volle Pulle, **MIDDLE** auf null. Durch den hohen **BASS**-Wert klingt die Kick aber etwas muffig, daher automatisieren wir auch diesen Regler. Und zwar genau spiegelverkehrt zur **DRIVE**-Automation. Der Regler soll also zu 100% aufgedreht sein, wenn die Kick getriggert wird und dann zurückfahren, wie im Bild oben zu sehen. Mit diesem Setting sind wir fürs Erste zufrieden. ▶▶



8 Variationen

Tipp: Nutzen Sie die beiden Automationspuren zum Erzeugen von Fill-ins, etwa wie im Bild oben zu sehen. Variieren Sie etwa alle acht Takte die beiden Automationen, um Abwechslung in den sonst schnurgeraden Beat einzubauen. Als Ergänzung zum Kick/Bass-Fundament werden gerne Hi-Hats mit schnurgeraden Achtermustern eingesetzt. Allzu viel Groove lässt sich bei über 200 Bpm ohnehin schwer realisieren. ▶▶



9 Mehr Drums

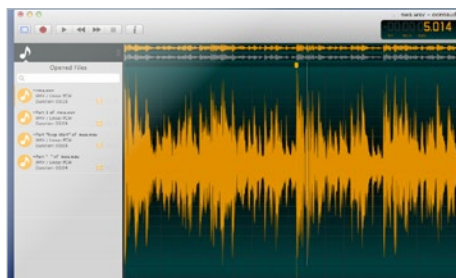
Eine gute Basis finden Sie im Geist Kit East Coast, das für richtig Drive sorgt. Jedoch können Sie auch ein klassisches 909-Kit aus Ihrem Sampler beisteuern. Vor allem die Open-Hi-Hat ist nach wie vor ein Evergreen. Dazu laden wir eine weitere Geist Instanz mit dem Jungle Fever Kit, dessen Clap von Pad 13 prima zum bisherigen Beat passt. Hip-Hop Drumloops werden ebenfalls gern eingebaut. ■



Vocals

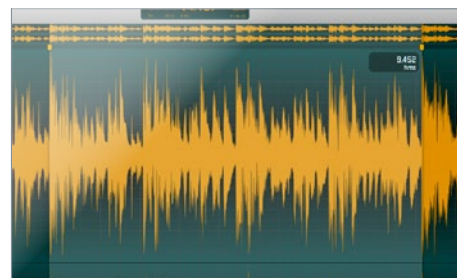
1 Quellen

Doch nicht nur Drums werden aus Genres wie Hip-Hop und Rap übernommen, auch Vocals. Für gewöhnlich verzerrt und zerhackt. Und eine gute Quelle für weniger rhythmisches Material, etwa Schreie, Effekte oder mystische Chöre, sind Filme. Für Loops sollten Sie unbedingt bei Looperman [1] vorbeischaun. Denken Sie bei Verwendung aber in allen Fällen daran, die notwendigen Rechte zu klären! ▶▶



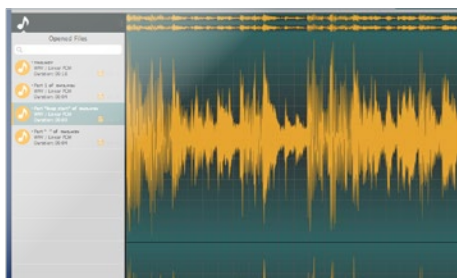
2 Loop

So sind wir bei einem Oldschool Rap fündig geworden, den wir zunächst in einen Audioeditor laden, um einen Loop aus der langen Aufnahme heraus zu schneiden. Das können Sie eben so gut in jeder DAW erledigen, für uns bietet ein Editor aber mehr Übersicht. Im ersten Schritt suchen wir einen Startpunkt für den Loop. Der ist schnell gefunden, hier braucht es nur den Taktanfang einer beliebigen Stelle. ▶▶



3 Marker

Setzen Sie einen Marker, zum Beispiel in Ocen Audio per **CMD** bzw. **STRG + K**. Schwieriger wird der Endpunkt des Loops, denn der muss genau sitzen, damit der Loop später nicht holpert. Und je sauberer der Loop, desto besser kann die DAW dessen Tempo erkennen. Starten Sie die Wiedergabe ab dem gesetzten Startpunkt und klicken dann dort in die Wellenform, wo der Loop enden sollte. Erzeugen Sie einen weiteren Marker. ▶▶



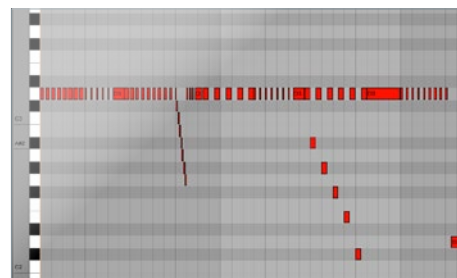
4 Export

Doppelklicken Sie bei gehaltener **ALT**-Taste zwischen die Marker, um den Loop auszuwählen und starten die Wiedergabe. Holpert der Loop, feinjustieren Sie den Endpunkt. Andernfalls können Sie die Aufnahme per **EDIT>SPLIT AUDIO AT MARKERS** dreiteilen. Die mittlere Datei ist der Loop, den wir speichern und in die DAW importieren. Zum dezenten Zerhacken nutzen wir die ATTriggerGate Freeware (siehe DVD). ▶▶



5 Gate

Das Preset Slight Volume Modulation + Echo sorgt für Stereobreite und Räumlichkeit der Vocals. Möchten Sie die Vocals heftiger triggern, können Sie sich hier frei austoben. Den Rap können wir über 16 Takte laufen lassen. Anschließend folgt eine Variation mit nur einem kurzen Ausschnitt des Loops, für die wir den Loop aber in einen Sampler laden. Weit hinten im Loop ist ein „Yo“-Part, den nutzen wir. ▶▶



6 Sampler

Setzen Sie den Startpunkt ab dort. Der Teil ließe sich eben so gut als Audiospur einbauen, im Sampler sind wir jedoch flexibler, was Tonlagen und Loop-Variationen angeht. Die Länge des Samples lässt sich dann mit der Notenlänge bestimmen und durch Ändern der Tonlage wird das Sample hoch oder runter gepitcht. Letztlich lassen sich somit in Windeseile Fill-ins und interessante Muster erzeugen. ■



Sirene

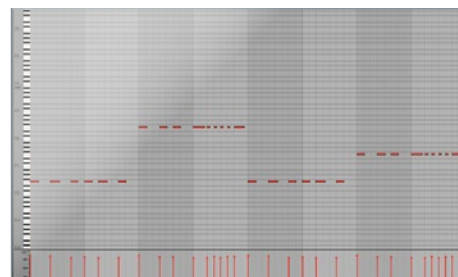
1 Tumult

Alarm kann es bei Hardcore jedweder Art kaum genug geben. Oft werden dafür klassische Hoover-Sounds in die Mangel genommen oder Schreie aus Filmszenen zerhackt. Wir halten uns jedoch an eine Art Stadion-Sirene, die wir auch gleich selbst bauen. Laden Sie den PG-8X Synth, stellen *DCO-1* auf Noise, *DCO-2* auf die Rechteck-Wellenform und *RANGE* auf 8'. Fahren Sie bei DCO-2 den *ENV*-Regler auf Maximum. ▶▶



2 Amp

Bei *ENVELOPE-1* fahren wir alle Regler herunter, nur *DECAY* auf 3. Damit schnell die Tonhöhe kurz nach oben. Mit *CHORUS* auf *MODE 1* erhöhen wir die Stereobreite. Damit der Sound nun aber auch etwas spektakulärer klingt, kopieren wir den TH3-Effekt auf die Spur, jedoch ohne die Automationen, sondern mit *DRIVE* und *BASS* auf je 3 Uhr. Das verwandelt den Sound umgehend in die gewünschte Sirene. ▶▶



3 Pattern

Fehlt nur noch das passende Pattern. Hier stehen alle Möglichkeiten offen. Sie können unsere Sequenz als MIDI-Datei von DVD zur Basis nehmen oder ein eigenes Pattern einspielen. Gehen Sie nicht zu verkopft an die Sache, sondern halten die Sequenz simpel. Und sorgen Sie alle vier bis achte Takte für eine Variation, damit sich die Muster nicht abnutzen. Etwa durch Kürzen des Loops auf einen Takt. ■



Synth-Kick

1 Freie Wahl

Abseits von Ambient oder Synth-Electro sind selbst gebaute Kicks mangels Punch eher schwierig einzusetzen oder müssen mit Samples gelayert werden. Für Frenchcore aber gibt es kaum eine bessere Option, Kicks nach Belieben zu gestalten. Punch und Wucht kriegen sie durch die spätere Verzerrung. Das Beste daran: Wir nutzen im Beispiel den Dune, Sie können jedoch nahezu jeden anderen Synth verwenden. ▶▶



2 Kick

Wir gehen wie folgt vor: Oszillator 2 soll den Kick erzeugen, *OSC 3* den verzögerten Off-Bass. Also schalten wir *OSC 1* auf SEL, belassen dessen Wellenform aber auf Off und drehen *OSC MIX* auf 1. Damit ist erstmal nichts zu hören. In der *MOD MATRIX* verbinden wir den *Mod Env* bei +100 mit *Osc Mix*, damit die Lautstärke von *OSC 2* durch den *MOD ENVELOPE* gesteuert wird. Stellen Sie dessen *DECAY* auf 11 Uhr. ▶▶



3 Filter

Die ändern Regler auf null. Für den Wummus verbinden wir den *Mod Env* auch mit *Osc2* Semi bei +37 und mit *Filter Cutoff* bei +100. *Cutoff* und *Resonanz* pegeln wir auf je 9 Uhr. Die Resonanz sorgt für aggressiveren Sound. Ändern Sie den Parameter frei nach Ihrem Geschmack oder sorgen mit Automationen des Reglers für Abwechslung in Fill-ins oder Breaks. *Filter ENV* stellen wir auf 12 Uhr. ▶▶



4 Hüllkurven

Bis jetzt wird Oszillator 2 kurz eingebledet und per Pitch- und Filter-Modulation zur Kick geformt. Als *OSC 2*-Wellenform haben wir den sauberen Sinus gewählt, mit den anderen Optionen geht's rabiater zu, wenn gewünscht. Damit *OSC 3* nach der Kick eingebledet wird, verbinden wir *Filter Env* bei +52 mit *Osc 3* Level und stellen *ATTACK* beim *FILTER ENVELOPE* auf 12 Uhr, *SUSTAIN* auf Maximum. ▶▶



5 Amp

Je nach Tempo müssen Sie *ATTACK* variieren, damit die Hüllkurve den Oszillator schneller bzw. langsamer einblendet. Gleichzeitig mit *OSC 3* öffnet sich dann auch das Filter wieder. Damit das Ganze auch nach einer Hardcore-Kick klingt, kopieren wir den TH3-Effekt auf die Spur. Entfernen Sie die Automationen und stellen den *Overload DRIVE* auf 6 und den *Darkface BASS* auf volle Pulle. ▶▶



6 Anpassen

So wird ein Schuh draus. Der Rest ist reine Geschmacksache: Probieren Sie die verschiedenen Wellenformen für *OSC 2* und *3* durch, um die für Sie bestmögliche Kick zu erhalten. Etwas lebendiger wird der Sound, wenn Sie *PHASR/CHOR* einschalten, *FREQ* auf 12 Uhr und *AMOUNT* auf Maximum stellen, die anderen Regler auf null. Oder schalten Sie die interne *DISTORTION* hinzu, damit es so richtig kracht. ■