

Beat Constructor: Maschinenmusik

Techno à la Drumcode

Holzige Kicks, zischende Hi-Hats und nicht all zu viel Melodie, fertig ist das Rezept von Drumcode. Okay, ganz so trivial ist der Sound von Adam Beyers Label nun auch wieder nicht. Was seinen und diese Art von Techno generell auszeichnet, verraten wir Ihnen im aktuellen Constructor ... von M. Scherer

Projektinfos:

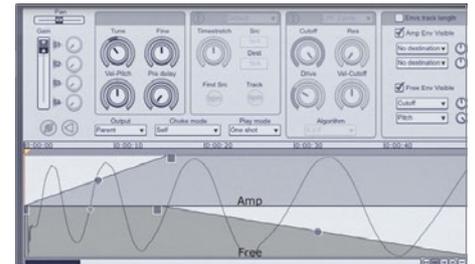


Material: DAW, Geist Lite, Zampler//RX, Soundpacks (von DVD)

Zeitaufwand: etwa 2 Stunden

Inhalt: Ein Techno-Playback à la Drumcode erstellen.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene bis Profis



1 Rowdy

Besondere Merkmale der Drumcode-DNA sind zweifelsohne schwere Beats und kühle, industrielle Atmosphäre, die hauptsächlich den schnurgerade nach vorne wandernden Grooves geschuldet ist. Ganz im ewigen Gleichtakt einer Maschine. Passend zur Sound-Ästhetik fallen die Drums wuchtig und rau aus, daher nehmen wir die 909-Sounds unseres Geist Lite **TRN-STR**-Packs als Grundlage zur Hand. ❖

2 Grundlage

Die Drums sind teils mit Reverb und Kompressoren bearbeitet, was uns entgegen kommt, da wir keine reinen 909-Sounds anstreben. Ansonsten wäre die Chance zu groß, in die Oldschool-Falle zu tappen. Laden Sie das Pack in den Geist Lite, von dort das 909 Analogue Kit und löschen das Pattern (oder wählen ein leeres an). Die Kick hat nicht die gewünschte Wucht, daher bearbeiten wir sie noch etwas. ❖

3 Übersicht

Wechseln Sie zur **PAD/LAYERS**-Sektion und tunen die Kick um +9 Halbtöne nach oben. Blenden Sie ggf. per **Free Env Visible** die freie Hüllkurve ein und lassen **Pitch** volle Pulle modulieren. Die **Hüllkurve** soll ab etwa 0:00:10 bis 0:00:50 ausfaden, damit nur das kurze Knacken der Kick verstärkt wird. Durch die hohe Tonlage ist die Kick gut hörbar, lässt jetzt aber jeglichen Rums vermissen. ❖



4 Kicks layern

Duplizieren Sie **Pad 1** auf **Pad 2** und tunen Pad 1 auf -3 Halbtöne. Damit kommt die nötige Wucht zurück. Allerdings überschneiden sich jetzt die beiden Kicks, daher lassen wir den tieferen Part mit dem **Amp Env** bis 0:00:15 einblenden. Das Knacken übernimmt somit Pad 2, während Kick 1 - leicht verzögert - den Bass-Part liefert. Stellen Sie sicher, dass die Lautstärke der Kicks 0 dB nicht übersteigt! ❖

5 Vereinfachen

Ansonsten zerrt das Signal bei der weiteren Verarbeitung. Hinter den Geist Lite laden wir den Freeware-Equalizer TDR Nova [1]. Mit **Q** von 0.70 und **FREQ** bei 30 Hz schneiden wir einen Teil des Sub-Basses weg, um den Gesamtmix später sauberer gestalten und lauter machen zu können. Außerdem verkleben wir die Kicks mit einem **Limiter**, in diesem Falle dem internen Maschine Limiter bei -5 dB **Threshold**. ❖

6 Breaks

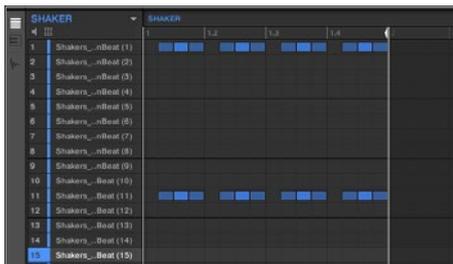
Tipp: Ein bei dieser Art Techno gern angewandter Trick für kurze Breaks und Spannungsaufbau ist ein **Hochpass-Filter** auf der Kick. So läuft der Beat weiter, das Klicken der Bassdrum ist noch zu hören, aber ohne Bass. Da unsere Kick aus zwei Samples besteht, können Sie solche Breaks ohne Filter erzeugen, indem Sie einfach nur Pad 2 spielen lassen, während die tiefe Kick von Pad 1 aussetzt. ❖❖

Scene 1		
A1	KICK	KICK (909 Analogue)
B1	DRUMS	DRUMS (909 Analogue)
C1	RIDE	RIDE (909 Analogue)
D1	SHAKER	SHAKER
E1	CLAPS	CLAPS
F1	BASSLINE	BASSLINE (Beatzille)
G1	ORDS	ORDS (Lokomotiv)
H1	DELAY PERC	TAPEDLAY PERCUSSION (Ox)

STEREO DRUMS

1 Klare Richtung

Eine große Rolle spielen neben der Kick vor allem Rides, Shaker und die Open-Hi-Hat. Alle spielen sehr einfache, klassische Muster, also Open-Hat im Off und Rides als Achtel. Dank der eher übersichtlichen Instrumentierung gilt es vor allem, die Sounds möglichst fett und stereo in Szene zu setzen. Da wir für Ride und Hats das gleiche Kit nutzen wie für die Kick, duplizieren Sie die Spur zwei Mal. ✨



4 Shaker

Als Muster setzen wir simple Achtelnoten. Die schnurgeraden Drums lockern wir mit Shaker und Claps auf. In beiden Fällen bedienen wir uns aus dem Fundus zweier Sample-Packs von StayOnBeat.com. Laden Sie die jeweils ersten 16 Samples der beiden Ordner in Ihren Sampler. Für unsere Sequenz verwenden wir die Shaker (1) und (11). Auch hier pannen wir einen nach links, den anderen nach rechts. ✨



BASSLINE

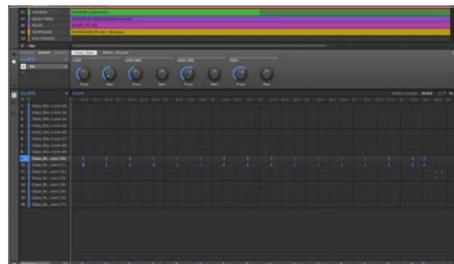
1 Sequenzer

Nach so vielen Drums wird es Zeit für eine Bassline. Die liefert uns Beatzille (s. DVD). Dank des **Sequenzers** lassen sich ruckzuck dynamische Patterns erstellen. Verbinden Sie den zweiten SEQUENCER-Ausgang mit **PM coarse** und drehen den Regler auf 2 Uhr. Die Sequenz selbst können Sie entweder, wie im Bild zu sehen, gestalten oder eine eigene einstellen. Das klingt schon nett, aber nicht wirklich toll. ✨



2 Open-Hat

Benennen Sie diese am besten gleich passend. Auf Pad 9 (F#1) liegt ein typisches 909-Hi-Hat, das wir im Off platzieren. Pannen Sie Pad 9 ganz nach links und duplizieren es auf Pad 13, das sie hart nach rechts pannen. Damit sich beide nicht auslöschen, transponieren wir Pad 13 um drei Halbtöne herunter und setzen den **Samplestart** auf etwa 0:00:05. Damit sind Überschneidungen genügend ausgeschlossen. ✨



5 Claps

Das Pattern für beide ist fix aufgenommen: Eine Shaker-Note im Off spielt bei voller Anschlagstärke und jeweils 1/16 davor und dahinter eine mit halber. Von den Claps verwenden wir (10) und (11) für die normalen Zählzeiten 2/4 und 4/4 pro Takt, streuen aber in jedem achten Takt kleine Fill-ins mit anderen Claps ein. Unsere Patterns finden Sie bei Bedarf auf DVD. Fehlt nur noch eine Prise Reverb. ✨



2 Phase Distortion

Denn aktuell ändert lediglich ein durchgehender Ton seine Tonlage entsprechend dem Sequenzer. Damit die unterschiedlichen Noten wahrnehmbar werden, können wir **Cutoff** herunterfahren und per Sägezahn-LFO im 16tel-Takt öffnen lassen. Oder aber wir wenden das gleiche Prinzip auf die **Phase Distortion** an: Stellen Sie das obere **PD**-Dropdown von Saw auf **Square** und drehen den **PD**-Regler auf 12 Uhr. ✨



3 Rides

Aus dem gleichen Kit streuen wir stellenweise noch das Clap von Pad 4 und das Reverse Ride von Pad 10 ein. Mit dem Ride der zweiten Spur-Kopie verfahren wir wie mit der Open-Hat. Also Pad 11 auf Pad 15 kopieren, das eine nach links, das andere nach rechts pannen und den **Samplestart** eines Pads leicht nach hinten verschieben. Statt des Transponierens finetunen wir beide Pads auf plus bzw. minus 24 Cent. ✨



6 Reverb

Erzeugen Sie eine Send/Return-Spur und laden dort ein Reverb. Wir nutzen eines der Maschine mit Reverb Time auf etwa 1 Sekunde, Room Size auf 9 Uhr und Mix auf 100%. Alternativ können Sie Ihr Lieblings-Reverb oder TAL-Reverb-4 nutzen. Führen Sie alle Drum-Spuren außer der Kick per Aux-Send zum Reverb und drehen den Send-Regler zu 40% auf. Das Reverb soll hörbar, aber nicht aufdringlich sein. ✨



3 LFO

Das Ergebnis klingt wie ein halb geschlossenes Filter. Mit dem Regler links von PD können wir eine **Modulation** einbauen. Stellen Sie die **LFO 1 Rate** auf 1/16 und den Regler selbst per Doppelklick auf Ausgangsstellung. Ziehen Sie ein Kabel vom linken **LFO**-Ausgang zum erwähnten Regler links von PD und drehen diesen auf 2 Uhr. Jetzt klingt es schon mehr nach Arpeggio mit Filter-Hüllkurve. ✨



4 Zufallsprinzip

Damit der LFO von den drei Wellenformen am linken Ausgang den Sägezahn sendet, drehen Sie **Wave** nach links. Soweit so gut, jetzt soll die Modulation noch Dynamik bekommen. Verbinden Sie den **LFO**-Ausgang statt mit der PD-Modulation mit dem linken **MULTIPLEX**-Eingang und **Random Mod-Mod-Mod** mit dem ersten **MULTIPLEX** unter **MIDI & MORE** mit dem ersten **MULTIPLEX** Mod-Eingang. Jetzt wird das LFO-Signal bei jeder gespielten Note zufällig variiert. ❖



5 Filter

Mit dem Regler zwischen Ein- und Ausgang auf 12 Uhr schränken wir die Zufallsdynamik etwas ein. Den **MULTIPLEX**-Ausgang verbinden wir noch mit der PD-Modulation, fertig. Um später im Arrangement am Filter drehen zu können, ziehen wir den **Volume**-Ausgang von **OUT 1** ab und führen ihn stattdessen zum **FILTER**-Eingang. Dessen **LP6**-Ausgang wiederum zu **OUT 1**. Drehen Sie **Cutoff** auf 12 Uhr. ❖



6 Effekte

Zur Krönung garnieren wir den Synth mit einem Schuss TB_Reverb mit 1s **REVERB TAIL** und 32% **wet MIX**. Per **High pass** bei 400 Hz schließen wir die Tiefen aus. Um Überschneidungen mit der Kick zu verhindern, können Sie entweder einen **Sidechain**-Kompressor verwenden oder - wie wir - ein Filter-Plug-in mit Tiefpass-LFO im Vierteltakt. Das Schließen des Filters bei jeder Kick klingt anders als ein Kompressor. ❖



SYNTHS

1 Sägezahn

Nicht nur Trance-Tracks profitieren von einer **Supersaw**, auch bei hartem Techno wird sie gern verwendet. Dann allerdings mit eher weniger exzessiven Melodien. Und als Quelle muss nicht immer ein JP-8000 erhalten, die PG-8X-Emulation [2] tut es allemal. Laden Sie das Plug-in, wählen für beide **DCOs** die **Sägezahn**-Wellenform, bestimmen den zweiten per **FINETUNE** auf volle Pulle und mischen ihn zu 60% bei. ❖



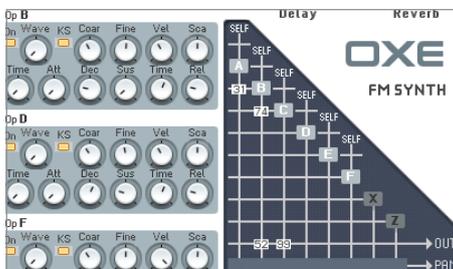
2 Effekte

Damit haben wir schon die halbe Miete. Die zweite Hälfte liefert das Effekt-Plug-in Multiply. Stellen Sie **Voice count** auf 6 und bei **Frequency Modulation** die **Rate** auf 0.5, sowie **Depth** auf 100%. Als zweiten Effekt laden wir das TB_Reverb und spendieren dem Synth eine lange Halbfahrt von 8 Sekunden bei rund 50% **wet MIX**. Abschließend laden wir einen EQ, der als Tiefpass bei 300 Hz fungiert. ❖



3 OxefM

Die Supersaw sorgt auf jeder Oktave für richtig Fülle und Weite. Daher nehmen wir über 16 Takte verstreut diverse Note unterschiedlicher Länge auf. Dem Sound stellen wir mit dem OxefM Synth [3] einen perkussiven Partner zu Seite. Tipp: Wenn Ihnen die Standard-Optik des Plug-ins nicht gefällt, finden Sie drei Alternativen auf DVD. Darunter auch die FM8-Version wie auf dem Bild zu sehen. ❖



4 Matrix

Für unseren perkussiven Sound benötigen wir nur drei der acht **Operatoren**. Verbinden Sie in der Matrix **Operator A** bei Lautstärke 31 mit B und B bei Lautstärke 74 mit C. Der **Op A** dient ausschließlich als Modulator, B schicken wir mit Lautstärke 52 zum **Out**. **Op C** mit 99. Als Wellenformen belassen wir bei allen Operatoren die Standard-Sinus-Wellenform, da sich diese am besten für perkussive Sounds eignet. ❖



5 Operatoren

Stellen Sie **Sustain** bei Op A und B auf null, **Decay** auf 10 Uhr. Bei Op C **Sustain** auf volle Pulle. Wenn Sie den Sound noch weiter anpassen möchten, empfehlen wir das Variieren der **Decay**-Regler von A und B, sowie deren Verbindungen in der Matrix. Zuvor sollten Sie allerdings die Effekte abwarten, denn ohne **Reverb** und **Delay** klingt's nur halb so spannend. Laden Sie TB_Reverb und ein Tapedelay. ❖



6 Garnieren

REVERB TAIL stellen wir auf 6 Sekunden bei 35% **wet MIX**. Als Delay verwenden wir TAL-Dub-X mit Delay-Zeiten von 1/4. und 1/8. mit **Feedback** auf 10 Uhr, **CUTOFF** auf 11 Uhr, **RESONANCE** auf 2 Uhr und **MIX** auf 12 Uhr. Die beiden **DEPTH**-Regler stellen wir auf null, damit keine weiteren Modulationen stattfinden. Mit dem Sound nehmen wir ein Pattern über 16 Takte auf, das nur vereinzelte Noten enthält. ❖