



## Beat Constructor: Heavy Listening

# Chillstep à la DJ Shadow

Gefühlt ist er schon immer da. Wie nur wenigen Künstlern gelingt es DJ Shadow, sich musikalisch permanent auf der Höhe der Zeit zu bewegen, sich dabei fortwährend neu zu erfinden, ohne dabei seinen treuen Fans den Rücken zu kehren. Auf seinem aktuellen Album „The mountain will fall“ schlummern zwischen experimentellen Tracks auch zwei Kandidaten, die alle Register des aktuell angesagten Chillstep-Sounds ziehen. Lassen wir uns doch mal inspirieren ... von Marco Scherer

### Projektinfos



**Material:** DAW, MOTU BPM (oder anderer Drumsampler), Geist Lite, Lokomotiv.

**Zeitaufwand:** etwa 2 Stunden

**Inhalt:** Chillstep-Playback bauen, Mono- zu Stereospur konvertieren, Audiospur scratchen, eigene Drumkits erstellen.

**Schwierigkeit:** Fortgeschrittene

### SPHÄRISCHES PAD



## 1 Generelles

Zwei markante Eigenschaften vereint Chillstep unter eine Haube: Auf der einen Seite stehen sphärische Pads, welche die melodische Hauptrolle übernehmen, während auf der anderen Seite schwere Beats mit meist urbanem und experimentellem Touch dagegen hämmern. Beiden gemeinsam ist allerdings der Hang zum Hinhören, denn bei einem Tempo um die 70 bpm tendiert die Tanzbarkeit eher gegen null. ❖



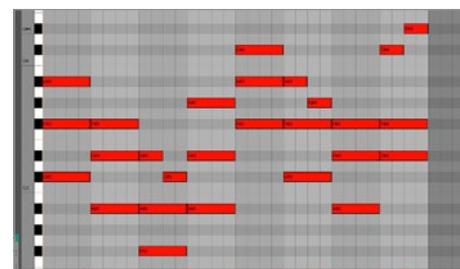
## 2 Pad-Sound

Als Grundlage für den Track dient ein Pad, das wir mit der Freeware **Lokomotiv** zaubern. Der Synth eignet sich mit seinem ausgezeichneten Klang bestens. Laden Sie das Plugin und fahren **Cutoff** ein kleines Stück herunter, damit der Sound einen Hauch weniger grell ausfällt. Bei der Hüllkurve stellen wir **Attack** auf 60%, **Decay** auf 80% und **Sustain** sowie **Release** auf 70%. So bewegt sich das Pad ein wenig. ❖



## 3 Organik

Im **OSC Mixer** belassen wir **Saw** und **Sub OSC** auf Maximum und fahren **Noise** auf etwa 20% hoch. Per **LFO** mit **Speed** auf 9 Uhr modulieren wir **Hard Sync** ganz leicht, für noch mehr subtile Bewegung. Mit diesem Sound könnten wir schon gut arbeiten, gäbe es da nicht noch ein größeres Problem: Der Synth ist mono, demnach fehlt dem Pad die gewünschte Breite, was wir allerdings mit wenigen Handgriffen ändern. ❖



## 4 Voll-Mono zu Stereo

Duplizieren Sie die Spur mitsamt Instrument, pannen eine nach links und die andere nach rechts. Damit sich die Spuren nicht gegenseitig auslöschen, variieren wir eine davon. So lassen wir bei der Kopie statt **Hard Sync** nun **Pitch** vom LFO modulieren und fahren **Pulse** bei OSC MIX auf 50% hoch. Sie können auch noch einen Schritt weiter gehen und beide Spuren mit unterschiedlichen Reverbs garnieren. ❖

## 5 Die Melodie

Letzteres bietet sich übrigens auch bei anderen Instrumenten und Drums an, wenn diese nicht breit genug klingen. Mit dem Sound sind wir vorerst zufrieden, also geht's an den Kern: die Melodie. Hier stehen prinzipiell alle Türen offen, wir wollen jedoch das positive Feeling von DJ Shadows Track einfangen. Um nicht erst einen Piano-Kurs besuchen zu müssen, greifen wir auf einen Trick zurück. ❖

## 6 Akkorde

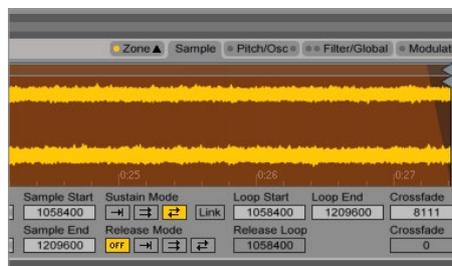
Wir halten uns einfach ausschließlich an Dreier-Akkorde mit den schwarzen Tasten auf dem Keyboard. Alternativ können Sie festgelegte Skalen verwenden, sofern Ihre DAW oder Ihr Controller (wie etwa Ableton Push) das unterstützt. Wir nehmen unsere Akkorde über 32 Takte auf und wechseln alle vier Takte den Akkord, stellenweise variieren wir die jeweils höchste Note auch schon nach zwei Takten. ❖❖

## PAD SCRATCHES



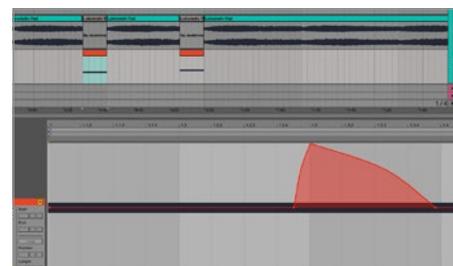
### 1 Turntable-FX

Einer der markantesten Effekte von „The mountain will fall“ ist das zeitweise **Pitchen** des Pads, das in etwa wie eine angeschubste Platte klingt. Tools wie der Cableguys TimeShaper [1], Vengeance TapeStop [2] oder die Windows Freeware **ScratchIt** (auf DVD) erzeugen ähnliche Effekte. Doch es geht auch im Sampler, was letztlich sogar die flexibelste Lösung ist. **Bouncen** Sie das Pad zu einer Audiospur. ❖



### 2 Schneiden

Suchen Sie sich eine Stelle heraus, die Sie „anschubsen“ möchten, und schneiden zwei Takte heraus. Laden Sie einen Sampler auf eine neue Spur, den Abschnitt dort auf eine Taste und aktivieren die Loop-Wiedergabe. Nutzen Sie möglichst einen Crossfade über 2 ms, um Knackser beim Loopen zu vermeiden. Muten Sie den Abschnitt der Audiospur und erzeugen an gleicher Position ein **MIDI-Pattern** für den Sampler. ❖



### 3 Sampler

Fügen Sie dort eine Note für das Sample ein und regeln die Lautstärke, sodass zwischen Audiospur und Sampler kein Unterschied zu hören ist. Verbinden Sie das **Pitch-Wheel** im Sampler mit der Tonhöhe der Samples, sodass Sie diese über 12 Halbtöne modulieren können, und zeichnen eine **Pitch-Automation** in den **MIDI-Clip**. Wiederholen Sie die Schritte für alle anderen gewünschten Stellen. ❖

## DIE DRUMS



### 1 Grundlage

Was den Beat angeht, bewegt sich Chillstep sehr nah an Stilen mit gebrochenen Grooves. Also Hip-Hop, Trip-Hop, Dubstep, Trap und dergleichen. Die Drums sind meist Schwergewichte und haben einen ordentlichen Urban-Touch, wenngleich elektronische Sounds keineswegs selten sind. Wir bedienen uns hierzu bei MOTUS Drummer BPM, dessen großartige Library massenweise passende Sounds liefert. ❖

## Beat - Prämienabo

Jetzt neu: Besser. Moderner. Intensiver!



### 2 BPM

Das Plug-in gibt's übrigens aktuell als Abo-prämie im Beat Shop [3]. Doch auch andere Drumsamplers wie Battery [4], Geist [5], EZdrummer [6] oder die Freeware SL Drums (siehe DVD) bieten mehr als genug Stoff. Sollten Sie dennoch Bedarf an DIY-Drums haben, schauen Sie mal weiter unten im Abschnitt „Drumkits selbst basteln“ nach. Im BPM werden wir bei den Kits im Trip-Hop-Order mit 052-Slow Night fündig. ❖



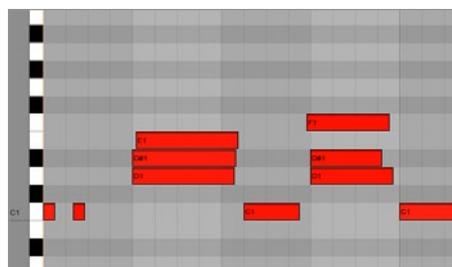
### 3 Pattern

Mit seinen wunderbar wuchtigen Drums passt das Kit perfekt zu unserer Vorstellung. Das Pattern dazu fällt extrem simpel aus: Auf vorerst acht Takten Länge platzieren wir die Kick auf jedem ungeraden und eine Snare auf jedem geraden Achtel. Der Groove könnte natürlich kaum unspannender sein, also ergänzen wir die Kick vereinzelt mit einer zweiten Note und schieben auch mal welche um 1/16 nach hinten. ❖



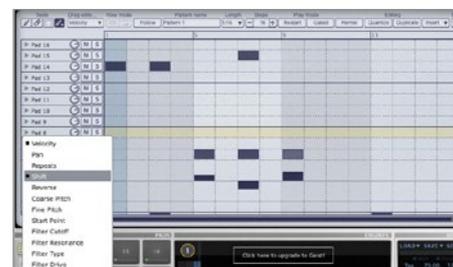
### 4 Layer

Auch die Snare wollen wir interessanter gestalten. Jede Note (in unserem Falle D1) ergänzen wir um die Snare von D#1, sowie abwechselnd E1 und F1. Die beiden letzteren Samples sind Rimshots. Da die neuen Sounds in viel **Reverb** getaucht sind, schalten wir diesen bei D#1 und F1 aus: Links neben dem **DRIVE**-Regler wechseln wir auf die **BANK**-Effekte und drehen **Poti 2** herunter. Nur E1 behält sein Reverb. ❖



### 5 Timing-Shifts

Sollten Sie ein anderes Drumkit nutzen, versehen Sie dort einen der sich abwechselnden Sounds mit einem langen Reverb. Doch damit nicht genug, denn der Beat wirkt noch zu glatt gebügelt und gerade. Hier helfen wir mit kleinen Timing-Shifts aus. Die ursprüngliche Snare belassen wir auf ihrer Position, doch die drei anderen verschieben wir hier und da um wenige Millisekunden nach vorn oder hinten. ❖



### 6 Alternativen

In BPM erledigen wir das komfortabel mit der TimeShift-Option im **Graphs Editor**. Zeichnen Sie dort vereinzelt positive und negative Werte ein. Als Geist-Nutzer finden Sie mit der **Shift**-Automation eine identische Funktion. Alternativ können Sie eventuelle Grooves und **Quantisierungen** oder **Humanize**-Optionen Ihres Drumsamplers bzw. Sequenzers nutzen, um mehr Live-Feeling in den Groove zu bekommen. ❖

**PAD SIDECHAIN**



**1 Prinzip**

Um den Drums noch mehr Impact zu verleihen, soll die Kick das Pad per Sidechain wegdrücken. Wir setzen an dieser Stelle voraus, dass Sie mit dem Prinzip und Setup von Sidechain vertraut sind. Andernfalls finden Sie auf DVD ein Spezial zum Thema Kompression als PDF und dort auf Seite 26 einen passenden Workshop. Die Kick senden wir per **Mix**-Sektion des BPM zu dessen zweitem Audio-Ausgang. ✨



**2 Routing**

Diesen Ausgang greifen wir in Ableton Live auf einer neuen Spur mit dem External Instrument ab. Das Handling kann sich je nach DAW unterscheiden. Schauen Sie ggf. in der Anleitung nach, wie Sie die Einzelausgänge von Plug-ins abfangen. Damit beide Instanzen des Lokomotiv-Synths im Kompressor landen, gruppieren wir die Spuren. In anderen DAWs erzeugen Sie einen **Bus** und routen die Spuren dort hin. ✨



**3 Kompression**

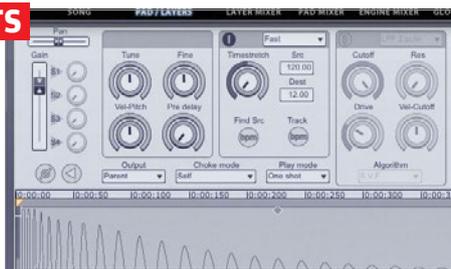
Auf der Gruppen- bzw. Bus-Spur laden wir einen Kompressor, aktivieren dessen Sidechain-Funktion und fahren **Threshold** mit -31 dB sehr weit herunter, damit der Effekt deutlich ausfällt. **Release** halten wir mit etwa 70 ms recht kurz, hauptsächlich wegen der ohnehin langen Kick. Sonst wird das Pad zu lange ausgeblendet. Das Pad wird nun sehr gut hörbar weggedrückt, wenn die Kick spielt. ✨

**EXKURS: EIGENE CHILLSTEP KITS**



**1 Sound-Quellen**

Nicht immer wird man auf der Suche nach passenden Drums in Librarys fündig. Und manchmal muss einfach ein besonderer Sound her. Vor allem für Musikstile mit urbanem Touch sind Field Recordings bzw. Found Sounds äußerst dankbare Quellen, bringen sie doch reichhaltige Klänge und jede Menge Artefakte ins Spiel. Doch auch schon vorhandene Drums lassen sich prima durch die Mangel drehen. ✨



**2 Timestretching**

Auf der DVD finden Sie einerseits jede Menge Samples der MPC-3000 sowie einen Ordner mit Found Sounds. Aus beiden werden wir uns bedienen. Öffnen Sie eine Instanz von Geist Lite und laden die SYNTH\_KICK und V\_HEAVY\_BD aus dem MPC-3000-Kicks-Ordner auf zwei Pads. Erstere hat einen schönen Wumms, fällt aber etwas kurz aus. Hier hilft Timestretching. Aktivieren Sie die Funktion unter **PAD/LAYERS**. ✨



**3 Kick Layering**

Wechseln Sie den Algorithmus von Default auf **Fast** - dieser klingt für diese Art Sounds besser - und drehen **Timestretch** ganz nach links. Die V\_HEAVY\_BD wollen wir ebenfalls verlängern, gehen hier jedoch den klassischen Weg: Transponieren Sie das Sample per **Tune** so weit wie möglich herunter. Damit sich der Bass beider Sounds nicht überlagert, aktivieren wir ein Hochpassfilter mit **Cutoff** bei 100 Hz. ✨



**4 Claps**

Auch in Sachen Claps und Snares wollen wir mehrere Samples layern, um einen richtig fetten Sound zu erhalten. Laden Sie CLAP\_001 und CLAP\_FF aus dem MPC-3000-Claps-Ordner sowie Clutter 03 aus den Found Sounds. Versetzen Sie den **Startpunkt** des letzten Samples kurz hinter den 0:00:600-Marker, denn dort klingt er schon beinahe wie ein Clap. Die beiden anderen Samples transponieren wir maximal herunter. ✨



**5 Layer-Mix**

Dazu aktivieren wir für beide **Timestretch** mit dem **Stretch**-Regler ganz nach links, doch diesmal bleiben wir beim **Default**-Modus. Dadurch klingen die Claps dreckiger als im Fast-Modus, was in diesem Falle erwünscht ist. Wechseln Sie zum **PAD MIXER**, laden dort je ein Tin Can Verb pro Clap und stellen **Decay** fast auf Maximum. **Pannen** Sie dann eines der Claps hart nach links, das andere nach rechts. ✨



**6 Timing**

Im **PATTERN** setzen wir Noten für die drei Samples gleichzeitig und klappen die Ansicht für Automationen mit dem Dreieck neben dem Pad-Namen auf. Wählen Sie Shift aus dem ersten **Dropdown** und zeichnen für das erste Clap eine minimale Automation bei allen Noten ein. Variieren Sie die Automation unbedingt und wiederholen den Schritt für das andere Clap. In der Summe erhalten Sie ein fettes Stereo-Clap. ✨