



Beat Studio: Neurofunk

Wo die Bässe regieren

Düstere Atmos, vertrackte Basslines und knallharte Beats auf hohem Tempo: Neurofunk ist nichts für zarte Naturen. Wo andere Ableger des Drum-&-Bass mit Melodien und sphärischen Flächen reizen, gibt es hier schlichtweg auf die Zwölf. Jedoch mit Stil! Das bald 20 Jahre alte Genre punktet mit ausgefeilten Ideen und frischem Wind. Wir hören genauer hin...

von Marco Scherer

Projektinfos:

Material: DAW, Beatstation, Geist Lite, Curve 2 BE, Synth1, PG8X, Tyrell N6

Zeitaufwand: 2 Stunden

Inhalt: Neurofunk Playback erstellen

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



Beat



1 Tech-Step

Meist bewegt sich Neurofunk im Bereich von 170 - 180 Bpm, wir wählen den Mittelwert 175. Wie in allen populären Varianten des Drum-&-Bass spielen kräftige, knackige Drums die tragende Rolle. Als Basis dient das Geist Lite Kit DR Exile von DVD, das für den Anfang durchsetzungsfähige Sounds liefert. Mit der Kick von Pad 2 (C#1) und der Snare von Pad 5 (E1) nehmen wir einen typischen Techstep Beat auf. ▶▶

2 Aufbau

Die Kick kommt auf das erste und sechste Achtel, die Snare auf das dritte und siebte. Auf allen unbesetzten Achtel landet das Hi-Hat von Pad 9 (G#1). Kopieren Sie das Pattern auf eine Länge von vier Takten, löschen die letzte Kick und platzieren dort einen Trommelwirbel mit der Snare. Außerdem streuen wir vereinzelt die Pads 13 - 16 ein, damit der Beat nicht gleich zu langweilen beginnt. ▶▶

3 Beatstation

Da in den meisten Genres mit gebrochenem Beat auch gern akustische Drums genutzt werden, laden wir die BeatStation auf eine neue Spur und von dieser das Drive Kit aus dem Organic Ordner. Kopieren Sie das Pattern der vorigen Spur und muten die Kick, um Überschneidungen zu vermeiden. Die Beatstation mischen wir etwa 6 dB leiser als den Geist. Außerdem setzen wir alle acht Takte ein Crash von C#2. ■



Bass



1 Automation

Die Drums waren der beschauliche Part, komplexer wird's in Sachen Bassline. Verfrickelte Bässe und sich abwechselnde Synths bilden für gewöhnlich ein Feuerwerk an Kombinationen, die aber nicht willenlos aneinander gereiht werden, sondern einen Gesamtgroove ergeben. Hier wird mit massenweise Automation gearbeitet. Um uns die Arbeit ein klein wenig zu vereinfachen, greifen wir auf Curve 2 BE zurück. ▶▶

2 Wellenform

Dieser bietet mit seinen frei zeichenbaren Wellenformen die ideale Ausgangsbasis für groovende Automationen. Erzeugen Sie ein neues Preset und variieren die Wellenform von Oszillator 1, denn der Sinus klingt zu brav. Hier braucht es derbes Material. Aktivieren Sie mit dem kleinen Symbol direkt neben dem Mülleimer den „steps drawing“ Modus und zeichnen zahlreiche unterschiedliche Schritte ein. ▶▶

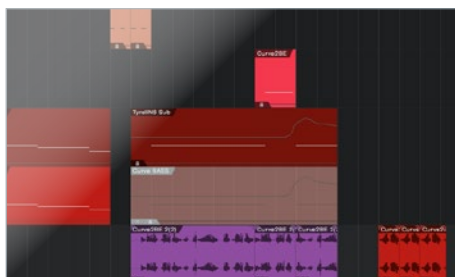
3 Modulationen

Danach würfeln wir die gezeichnete Wellenform per Random-Icon durcheinander und widmen uns dem LFO (Wave 4). Hier gehen wir ähnlich vor, verbinden den LFO zuvor aber per Modmatrix mit Pitch und Filter Cut1, damit er die Tonhöhe und das Filter moduliert. Als Intensität genügt uns 27 bzw. 58, Sie können aber gern variieren. Wählen Sie als Filtermodell 24dB S-K HP, stellen Cutoff und Resonanz auf null. ▶▶



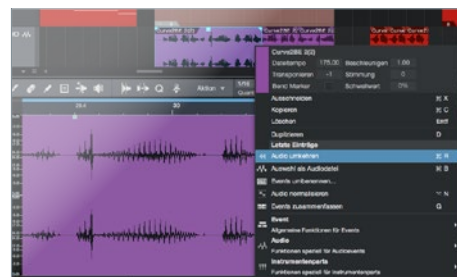
4 LFO

Klicken Sie dann auf die Lupe von Wave 4, um dessen Wellenform zu sehen und zeichnen wieder frei Schritte ein. Erneut bemühen wir das Random-Icon, diesmal aber so oft, bis der Bass eine halbwegs groovende Sequenz spielt. Mit den Pfeil-Icons (neben dem Random-Symbol) lässt sich die Wellenform im Raster nach links und rechts verschieben. Das kann helfen, um den Groove in die richtige Bahn zu lenken. ▶▶



5 Pattern

Als Sequenz programmieren wir ein Midi-Clip über acht Takte, in dem wir den Sound teils zum Taktbeginn, aber teils auch verzögert auf weiter hinten liegenden Achteln antriggern. Darüber hinaus wechseln wir hier und da die Tonlage. Da der Bass ohnehin keine konstante Tonlage spielt, sind wir in der Wahl der Tonlagen relativ frei. Achten Sie dennoch darauf, dass es nicht durcheinander klingt. ▶▶



6 Audio

Ein Beispiel-Pattern finden Sie auf DVD. Zur weiteren Auflockerung bouncen wir das Pattern auf eine Audiospur und schneiden es in kleine Häppchen, die wir zu neuen Grooves umsortieren und alle 16 Takte als Fill-ins bringen. Einen Teil davon lassen wir rückwärts wiedergeben, was dann so richtig groovt. Das ist zwar stark abhängig von der LFO Wellenform, aber probieren Sie es unbedingt aus! ■



Bass-Effekte

1 Batterie

Zur weiteren Bearbeitung laden wir einige Effekte auf die Spur: Den PTH-2A Equalizer, ein Filter-Plug-in, das TB_Reverb und einen Kompressor. Den EQ nutzen wir zum Reduzieren des Sub-Basses unter 30 Hz. Stellen Sie den CPS Regler auf 30 und Atten(uate) auf 3 Uhr. Den Sub ersetzen wir später mit einem Synth. Beim Filter Plug-in nutzen wir das interne von Studio One, da es sich zumschieben lässt. ▶▶



2 Reverb

Vorerst stellen wir nur Highpass als Modell ein, drehen Resonanz auf etwa die Hälfte, Cutoff auf null und Mix auf 17%. Alles weitere folgt später beim Arrangieren. Das Reverb steuert mit Reverb Tail 0.8 s, Size 50% und Mix 21% einen kurzen Raumklang bei. Stellen Sie High pass auf 350 Hz, damit die Tiefen nicht verhallt werden. Als letztes Glied in der Kette drückt der Kompressor den Sound zusammen. ▶▶



3 Sub

Mit Ratio 6:1, Threshold -24 dB, Attack 15 ms und Release 120 ms greift das Plug-in recht sanft ein, verklebt aber das Reverb mit dem Bass und sorgt bei Filter-Modulationen für konstante Lautstärke. Den Sub holen wir aus dem Tyrell N6: Stellen Sie die Oszillatoren auf Dreieck und Rechteck, fahren Noise auf 2,5, Ring auf 4 und Cutoff auf 3. Als Sequenz kopieren wir das Pattern des vorigen Basses. ■



Bass Fill-ins

1 Sägersmann

Jetzt fehlen an sich nur noch einige Fill-ins, um die sonst durchgängige Bassline hier und da zu unterbrechen und frischen Schwung in den Track zu bringen. Dazu bedienen wir wieder den Curve 2 BE. Erzeugen Sie ein neues Init-Preset und wählen die Saw-Wellenform für Wave 1. Fahren Sie Crossfade Wave 1 nach ganz links, um Wave 2 auszublenken. Auch Wave 3 Volume stellen wir auf null. ▶▶



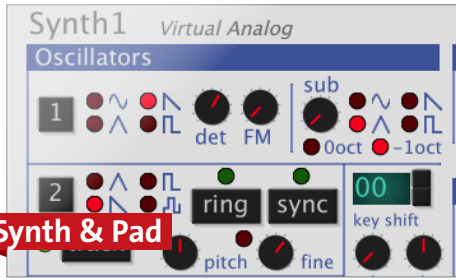
2 Zugriff

In der Modmatrix verbinden wir abermals LFO (Wave 4) mit Pitch bei Intensität 24, sowie Cutoff mit 100. Stellen Sie Wave 4 auf Beat Retrigger und 1 Bar (4/4) und wählen das Sinus-Icon für die Wellenform. Als Filter Modell wählen wir 24dB S-K LP und fahren Cutoff auf null. Der LFO sorgt ja für das Öffnen und Schließen. Noch Fatness voll aufdrehen und schon haben wir einen klasse Bass-Sound in stereo. ▶▶



3 Acid

Platzieren Sie ihn alle vier bis acht Takte im Arrangement und lassen die eigentliche Bassline jeweils aussetzen. Als weiteres Fill nutzen wir einen Acid-Sound aus BeatZille. Entfernen Sie OSC 1 vom OUT 1 und führen diesen stattdessen zum BP6 Filter. Die Resonanz verbinden wir mit ENVELOPE 2 (Regler auf 3 Uhr), dessen kurze Decay Phase für ein Schnappen sorgt. Den Sound streuen wir vereinzelt ein. ■



Synth & Pad

1 Supersaw

Nach so viel Bass ist es Zeit für etwas Melodie und die holen wir aus dem Synth1. Schwer angesagt sind Supersaw- und Hoover-Sounds, die für den Nord Lead Klon kein Problem sind. Alternativ empfehlen sich Dune 2, Strobe 2 oder der ReDominator von AudioRealism. Starten Sie mit einem Init-Preset und wählen den Sägezahn für Oszillator 1. Mit det(une) auf 1 Uhr klingt der schon ordentlich nach Supersaw. ▶▶



2 Hookline

Die Effekte schalten wir bis auf das Tempo Delay aus. Die Sequenz dazu beschränken wir auf unsere Basisnote A, sowie A# und C#. Ein Beispiel-Pattern finden Sie auf DVD. Sie können die Melodie selbstverständlich auch komplexer gestalten. Auf zwei Dinge sollten Sie achten: Die Hookline darf gern schräg werden, solange sie zackig nach vorne geht und sie sollte nicht allzu lieblich ausfallen. ▶▶



3 Pad

Zur Hookline gesellen wir ein Pad mit für Drum-&Bass typischen Dissonanzen: Laden Sie den PG8X mit INIT Preset, stellen DCO-1 auf RANGE 4' und Sägezahn, DCO-2 auf 2' und Puls Wellenform. Per schnellem LFO lassen wir den Pitch beider DCOs ganz leicht modulieren. Fahren Sie CUTOFF auf unter 5 herunter und den ENV Regler auf 7. Bei ENVELOPE-1 steht alles auf null, nur DECAY auf 7. ▶▶



4 Dissonanz

Damit schließt das Filter langsam, was den Sound weniger statisch macht und lange gehaltene Noten erlaubt. Das Pattern gestalten wir unkompliziert, das Pad spielt lediglich die Grundtonart A zusammen mit der nächsthöheren Note A#. Damit der Sound jedoch markanter ausfällt, laden wir das TB_Reverb auf dessen Spur, stellen REVERB TAIL auf 4 Sekunden, Shape und Size auf Maximum, sowie MIXER auf 100%. ▶▶



5 Raumform

Für den Shape Regler nehmen wir eine langsame Automation auf, sodass sich die Form des Hallraumes permanent ändert. Durch die Bewegung des Reglers fließen Artefakte des Plug-ins mit ein, was den Sound dank Tonhöhenvariationen schräger klingen lässt. In Kombination mit der Hookline erzeugt das schon eine Menge Spannung, wengleich die Melodien bis dato nur wenig zum Mitschunkeln einladen. ▶▶



6 BeatZille

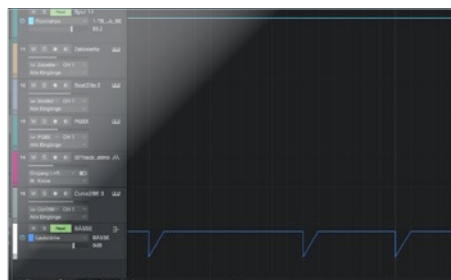
Dazu laden wir die BeatZille. Der Synth liefert mit dem ersten Werkspreset Antivirus passendes Material: Eine Bass-Arpeggio, das viel Wind macht. Dieses lassen wir eine düstere Melodie spielen (A1, A#1, F1 und F#1), die zusammen mit den vorigen Elementen Laune auf den Beat macht. Soviel zum kreativen Part. Für einen sauberen, aufgeräumten Mix müssen wir noch etwas Feinarbeit leisten. ■



Busse

1 Aufpumpen

Eine typische Methode ist das Zusammenführen von Drums und Bässen auf jeweilige Bus-Spuren, um sie dort zusammen zu schweißen. Im Falle der Drums erledigen wir das per Parallel-Kompression. Der Kompressor haut mit Ratio 15:1, Threshold -28 dB, Input Gain +24 dB, Attack 3 ms und Release 48 ms richtig derbe rein, sodass die Drums verwaschen. Jedoch mischen wir das Ergebnis nur zu rund 30% bei. ▶▶



2 Pseudo-Chain

Auch die Bässe führen wir zu einer eigenen Bus-Spur, greifen aber nicht weiter in den Klang ein. Stattdessen nutzen wir die Spur für eine Automation der Lautstärke, ganz im Stile von Side-chain-Kompression. Erzeugen Sie eine Automationsspur für den Volume-Regler des Busses und senken die Lautstärke überall dort, wo die Bassdrum einsetzt, für die Dauer eines 16tel auf den Minimalwert. ▶▶



3 Arbeit

Je nach Bassline und Groove kann es sich lohnen, die Dauer zu verlängern. Letztlich haben wir mit dieser Methode zwar mehr Arbeit als mit einem Kompressor, andererseits können wir die Lautstärke wesentlich besser kontrollieren und sind nicht abhängig von der Qualität eines Plug-ins. Und Sie müssen sich immerhin nicht darum kümmern, die Bassdrum auf einen eigenen Kanal auszuquartieren. Viel Spaß! ■