



Beat Constructor: Drops & Riser Meister der Transition

Nicht zuletzt des Siegeszugs von EDM wegen gelten sie vor allem im Underground schon als verpönt, doch kaum eine Form elektronischer Musik kommt ohne sie aus: Dropdowns und Riser reißen mit und sind die perfekten Überleiter zwischen Song-Segmenten. Dabei sind wirklich gute Drops & Riser gar nicht so einfach zu erstellen. Aber dafür gibt's ja Workshops wie diesen ...

von Marco Scherer

Projektinfos:

Material: Beatzille, (Ableton)-Sampler, Dune LE, BeatStation, Curve LE.

Zeitaufwand: 1-2 Stunden

Inhalt: Dropdowns und Riser von Grund auf programmieren.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



Riser



1 Rauschen

Der Klassiker unter den Risern ist sicherlich weißes Rauschen, das kontinuierlich lauter wird (oder leiser als Drop-Variante), bis der neue Songabschnitt beginnt. **Delay** und **Reverb** sorgen für zusätzlichen Wirbel und Räumlichkeit. Aufgrund seiner Einfachheit brauchen wir diesen sicher nicht nachzubauen, doch bleibt das Prinzip auch bei allen anderen Risern das gleiche: lauter und intensiver werden. >>

2 Pitch

Zum Erzeugen von interessanten **Transitions**-Effekten empfehlen sich Synths mit vielen Modulatoren wie LFOs oder Hüllkurven, damit mehr als nur ein Parameter beeinflusst werden kann. Unseren ersten Riser bauen wir mit der Beatzille. Ganz traditionell lassen wir die Tonhöhe von **OSC 1** langsam per **LFO** von Minimum auf Maximum fahren. Verbinden Sie den ersten **LFO 1**-Ausgang mit dem Eingang unter **Tune**. >>

3 LFO

Drehen Sie den Regler auf volle Pulle. Damit der LFO eine steigende Sägezahn Wellenform sendet, drehen Sie dessen **Wave**-Regler ganz nach rechts. Bei der **Rate** wählen wir 8/1 und stellen den Regler per Doppelklick auf seine Ausgangsposition. Ansonsten wird die Geschwindigkeit modifiziert. Damit steigt die Tonhöhe innerhalb von acht Takten auf Maximum. Das allein ist natürlich noch ziemlich unspannend. >>



4 OSC 2

Daher bringen wir **OSC 2** mit ins Spiel: Verbinden Sie dessen **Volume Out** mit dem zweiten Eingang bei **OUT 1**. Auch **OSC 2 Tune** lassen wir von **LFO 1** transponieren, allerdings nicht linear, sonst ist Langeweile vorprogrammiert. Verbinden Sie also den **LFO 1 Out** mit einem der **MULTIPLEX**-Module. Zusätzlich zum **LFO** soll der **SEQUENCER** eine Modulation beisteuern. Stellen Sie dessen Regler wie oben zu sehen ein. >>



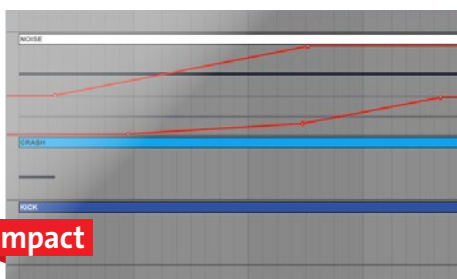
5 Modulationswahn

Alternativ können Sie später auch abweichende Sequenzen programmieren. Greifen Sie den **SEQUENCER** am zweiten Ausgang ab und verbinden diesen ebenfalls mit **MULTIPLEX**. **LFO** und **SEQUENCER** werden dort per Addition kombiniert. Fahren Sie den linken **MULTIPLEX**-Regler daher auf ein Viertel herunter und verbinden den ersten Ausgang mit **OSC 2 Tune**, allerdings nur zur Hälfte, also +25 statt +50. >>



6 Fractalize

Noch interessanter wird der Sound mit einer Modulation der **Fractalize**-Funktion. Verbinden Sie den **LFO 1**-Ausgang also auch mit **Fractalize**, bei halber Intensität. Ist Ihnen die Steigerung noch zu langweilig, können Sie die **SEQUENCER**-Steps umprogrammieren. **OSC 1 Fractalize** per Hüllkurve modulieren, die Wellenformen wechseln oder auch das Filter mit ordentlich Resonanz ins Spiel bringen. ■



Impact

1 Trio

Mindestens eben so wichtig wie Riser sind die Antworten darauf, meist Impact oder Drop betitelt. Wo früher ein einfaches Crash genügte, geht es heutzutage wesentlich bombastischer zur Sache. Ein typischer Impact besteht aus drei Teilen: ein kurzer, prägnanter Attack-Sound, ein langer Release-Sound und etwa eine 808-Kick für den Wumms untenrum. Letztere holen wir aus der BeatStation (Ausgabe #128). ▶▶



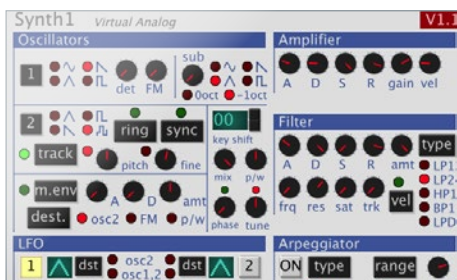
2 Wumms

Laden Sie das Plug-in, rechtsklicken das erste Pad und erweitern das Popup mit dem Plus-Symbol. Entfernen Sie die Kick mit dem großen X-Icon. Wechseln Sie im Browser zu den **SOUNDS**, dort zu den Kicks, scrollen runter bis zur **LOWBIT** - **MDKick2** und ziehen diese in den ersten Slot des Pads. Die Kick passt perfekt, der erste Part ist also erledigt. Als Attack-Sound nehmen wir ein klassisches Becken. ▶▶



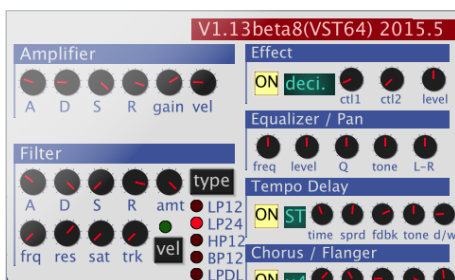
3 Crash

Das kommt ebenfalls aus einer BeatStation Instanz. Hier bleiben wir beim Standard-Kit und hauen einfach volle Pulle auf C#2. Damit das Crash länger ausklingt, belegen wir es mit einem **Delay**. Rechtsklicken Sie das Pad und drehen den **fx1**-Regler auf 3 Uhr. Als Effekt für den ersten Slot unten wählen wir das **BitCrush Tape Delay** und fahren den **fx1** fast auf Maximum. Fehlt nur noch der Release-Sound. ▶▶



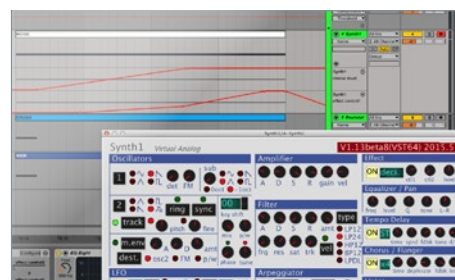
4 Release

Den bauen wir mit dem Synth1. Als Basis dient **Oscillator 2** mit der **Noise**-Wellenform. Den **mix**-Regler stellen wir nach rechts, damit **Osc 1** nicht zu hören ist. Damit der Sound lange ausfadet, drehen wir **Release** bei **Amplifier** und **Filter** auf 4 Uhr, **Attack** jeweils auf 10 Uhr, damit sich der Sound nicht zu sehr mit dem Crash schneidet. **Amp Sustain** bleibt auf Maximum, beim Filter wiederum auf null. ▶▶



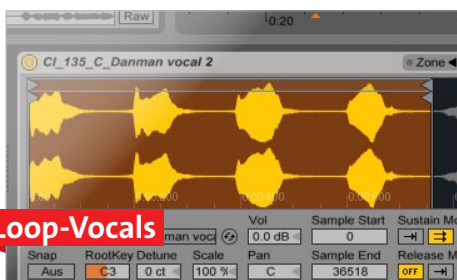
5 Filter

Dafür fahren wir **Decay** ganz hoch, **Amount** (**amt**) ebenso und die **Frequenz** (**freq**) auf null. Für prägnanteren Klang geben wir **Resonance** hinzu (Regler auf 2 Uhr). Als Durchschnitts-Impact geht das in Ordnung, doch da geht noch mehr. Wählen Sie bei **Effect** den **Decimator** (**dec**), belassen die beiden **ctl**-Regler aber auf null und fahren **ctl1** per Automation langsam nach oben, sobald der Sound angetriggert wurde. ▶▶



6 Automation

Das erzeugt einen interessanten Ausklang. Ähnlich verfahren wir mit **Chorus/Flanger**. Stellen Sie **depth** auf 11 Uhr, **rate** auf 9 Uhr, **Feedback** (**fdbk**) auf 4 Uhr und **time** je nach Ihrem Geschmack ein, denn dieser beeinflusst den Sound drastisch. Per **Level**-Automation faden wir den Effekt schließlich langsam ein. Denkbar wäre auch eine Automation des **time**-Reglers, in Kombination mit der **rate**. ■



Loop-Vocals

1 Smack my pitch up

Schon fast traditionell: die konstante Steigerung der Tonhöhe eines Synth-Sounds, ähnlich einer Sirene. Der Effekt wird gern im Zusammenhang mit Vocals angewendet, die permanent hochgepitcht werden. Wie schon zuvor gehen wir aber einen Schritt weiter und quälen die Vocals richtig, indem wir nicht nur die Tonhöhe steigern, sondern das Sample loopen und den Loop per Modulation immer weiter verkürzen. ▶▶



2 Loop

Das dynamische Variieren der Loop-Länge wird von Samplern wie Kontakt, Halion, Falcon, Engine oder dem Ableton Sampler unterstützt. Laden Sie ein **Vocal**-Sample und versehen einen Teil davon mit einem Loop. In der **Modmatrix** (bzw. beim Ableton Sampler unter MIDI) verbinden wir das **Mod Wheel** mit **Loop Length** bei -98.00 (höhere Werte enden meist in sehr Ohr-feindlichen Sounds) und **Pitch** bei +48.00. ▶▶



3 Raum

Automatisieren Sie das Wheel dann im Track, um die Steigerung passend einzusetzen. In unserem Fall hat das Vocal noch einige Lücken, die wir mit einem intensiven **Reverb** per **Return**-Spur füllen. Um aber Klangbrei zu vermeiden, setzen wir einen Kompressor hinter das Reverb, aktivieren dessen **Sidechain**-Eingang und füttern diesen mit der Vocal-Spur. Ist die Vocal zu hören, wird das Reverb unterdrückt. ■



Sirene Deluxe

1 Vorwärts

Wenn Sie richtig Alarm machen wollen, kommt eine Sirene gerade recht. Wenn die Sirene dann auch noch synchron zum Beat läuft und zur Steigerung ihr Tempo ändern kann, um so besser. Benötigt wird ein Synth, dessen LFO-Tempo moduliert werden kann. Wir nutzen Dune LE. Laden Sie ein *Init*-Preset und drehen sowohl die *VOICES* als auch *SPREAD* auf volle Pulle. *DETUNE* auf 2 Uhr schafft Supersaw-Feeling. ▶▶



2 Modulationen

In der *MOD MATRIX* verbinden wir *LFO 1* bei +48 mit *Osc 1 Semi*. Da die *LFO 1 RATE* moduliert werden soll, stellen wir sie als Ausgangsbasis auf niedrige 0.2 Hz. Zurück in der *MATRIX* verbinden wir das *Mod Wheel* zum einen bei +90 mit der *LFO 1 Rate* und zum andern bei +48 mit *Osc 1 Semi*. Somit wird per Wheel nicht nur das „Sirenen-Tempo“ erhöht, sondern gleichzeitig die Tonlage. Das sorgt für mehr Schub. ▶▶



3 FM-Lärm

Wollen Sie den Sound „kranke“ haben, stellen Sie *OSC MIX* auf 12 Uhr, sodass beide Oszillatoren zu hören sind. Wählen Sie das Rechteck als Wellenform für *OSC 2* und drehen *FM 1* voll auf. Dank der Frequenzmodulation klingt der Sound wie gewünscht krasser und nebenbei wird auch die Tonhöhe von *OSC 2* automatisch „angepasst“. Ansonsten müssten Sie *Osc 2 Semi* in der *MATRIX* wie *Osc 1 Semi* modulieren. ■



FM-Downer

1 Aggressor

Wenn in Ihren Tracks härtere Gangarten angesagt sind, sollten die Riser und Downer entsprechend aggressiv ausfallen. Wie schon beim Sirenen-Sound oben angewandt, eignet sich vor allem die FM-Synthese für harsches und kreischendes Material. Geeignet sind so ziemlich alle FM-Synths, wie etwa FM-8 oder Operator. Auch viele subtraktive Synths besitzen eine rudimentäre FM-Sektion. Wie etwa Curve 2. ▶▶



2 LFO

Erzeugen Sie einen neuen *Patch* und wählen die *Sägezahn*-Vorlage als Wellenform für *Wave 1*. In der *Mod Matrix* stellen wir *LFO* zu *Pitch* auf 100, den *LFO* (*Wave 4*) wiederum auf *Hertz Synced* und *Speed* 140 Hz. Damit wird der Sound richtig schön kreischend. Um daraus einen rauen Downer zu zaubern, automatisieren Sie die *Level*- und *Speed*-Regler mit einem Fade-out über vier oder acht Takte. ▶▶



3 Automation

Die Speed-Automation macht den Sound kranke, während das Herunterfahren der LFO-Lautstärke (*Level*) die Intensität der Frequenzmodulation reduziert. Sind beide Regler ganz unten angelangt, können Sie noch das *Pitch Wheel* langsam herunterfahren. Statten Sie den Downer abschließend mit einem langen *Delay* aus. Tipp: Nutzen Sie diesen Sound doch mal anstatt des Rauschens beim Impact-Workshop oben. ■



Tipps & Tricks

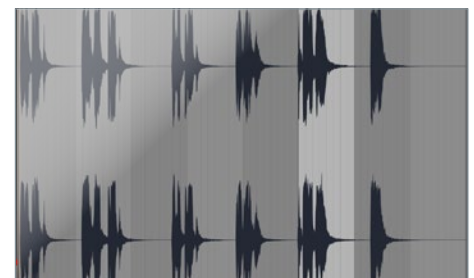
1 Reverse-Reverb

Ein Klassiker unter den eher soften Risern und ganz einfach zu erstellen: Laden Sie einen kurzen, perkussiven Sound auf eine Audiospur und setzen ein langes *Reverb* dahinter; etwa *TB_Reverb* mit 8 Sekunden *TAIL* und 100% *MIX*. Bouncen Sie die Spur zu einer Audio-datei und lassen diese rückwärts abspielen. Verwenden Sie als Ursprungs-Sound doch einen aus Ihrem Track, für den Wiedererkennungswert. ▶▶



2 Tape-Delay

Ebenfalls gern genutzt – vor allem in der Psytrance-Szene – sind Vocals, die sich per *Tape-Delay* schier endlos hochschrauben und immer schneller wiederholen. Dazu benötigen Sie nur ein *Delay* mit Tape-Modus [1]. Stellen Sie die *Delay*-Zeit initial auf etwa 800 ms, *Feedback* auf 90% und versehen einen Sound mit dem *Delay*. Sobald der Sound wiedergegeben wurde, fahren Sie die *Delay*-Zeit langsam herunter. ▶▶



3 Eigenmarke

Riser, Impacts und Downer werden in fast allen Musikstilen eingesetzt und sie können Ihrem Track individuelle Ästhetik verleihen. Warum also nicht eigene außergewöhnliche Effekte erzeugen? Etwa ein Gewitter als Impact, zerbrechendes Glas als Attack-Sound oder was Sie sonst noch in Ihrer Umgebung finden. Legen Sie sich vor allem eine große Sammlung davon an, denn gebraucht werden sie eh. ■

[1] Ableton Ping-Pong Delay, PSP stompDelay, Fabfilter Timeless 2, Unfiltered Audio Sandman, Rob Papen RP-Delay, Sonic Charge Echobode, UVI Relayer, d16 Sigmund, OhmForce OhmBoyz, PSP Echo, iZotope DDLY