

SO GEHT'S!

GROOVE

Wer sein Publikum auf der Tanzfläche sehen will, muss dafür sorgen, dass es dort groovt. Aber was macht einen guten Groove aus und wie erzeugt man diesen? Welche Hard- und Software ist hilfreich und wo sind gute Sounds für Beats und Bässe zu finden? Wie lassen sich bestehende Tracks erweitern und zum grooven bringen? Diese und weitere Fragen klären wir in unserem großen Spezial, sowohl anhand fertiger Tracks als auch in ausführlichen Praxis-Workshops. **von Johannes Dicke, Marco Scherer, Mario Schumacher**

Der Groove wird nicht selten als das wichtigste Element eines Musikstücks betrachtet, schließlich ist er es, der die Zuhörer dazu bringt, mit dem Kopf zu nicken, mit den Füßen zu wippen oder ausgelassen zu tanzen. Ob im klassischen Bandkontext oder in elektronischen Tracks sind es vor allem Drums und Bass, die einem Musikstück seinen charakteristischen Puls und damit seine hypnotische Wirkung verleihen. Aber auch andere Instrumente wie Rhythmusgitarren, Keyboards und Synthesizer können dabei eine entscheidende Rolle spielen. Doch was macht einen großartigen Groove aus? Der renommierte Drummer Norman Garschke hat folgende Erklärung parat: „Diese besondere hypnotische Wirkung entsteht durch ein einzigartiges Mikro-Timing zwischen den beteiligten Einzelinstrumenten der Drums, durch die unveränderte Wiederholung des Patterns und nicht zuletzt auch durch eine sehr bewusste individuelle Lautstärkebalance der Einzelinstrumente.“ Ein packender Groove wird dabei in den seltensten Fällen durch möglichst exakt gespielte Drum-Patterns erzielt. „In der Regel sind es genau die kleinen Schwankungen im Timing der Einzelinstrumente (Mikro-Timing), die durch ihre stetige und exakte Wiederholung die „groovende“ Wirkung entstehen lassen“, führt der Schlagzeuger weiter aus. „So entstehen hypnotisierende Loops, bei denen man die Füße nicht stillhalten kann und unweigerlich zum Tanzen animiert wird.“ Das Drum-Fundament wird schließlich von dem Bass und weiteren Instrumenten rhythmisch unterstützt oder sinnvoll erweitert.

Block rockin' beats

Vielen Hits verleiht eine einfache, aber äußerst effektive Kombination aus Four-On-The-Floor-Drums und einer geradlinigen Achtel-Bassline einen packenden Groove. Dies lässt Ihnen auch die Möglichkeit offen, durch ein subtiles Verdichten oder Ausdünnen für Abwechslung zu sorgen. Damit ein Beat transparent und nicht zu überfrachtet wirkt, kann es sinnvoll sein, sich wie ein echter Schlagzeuger auf maximal vier gleichzeitige Elemente zu beschränken.

Weniger ist hier oft mehr - nicht zuletzt, um genügend Platz für die übrigen Instrumente zu lassen. Da live gespielte Beats meist lebendiger und organischer klingen als programmierte Grooves, empfiehlt es sich, diese mittels MIDI-Keyboard oder einem MIDI-Pad-Controller einzutrommeln. Störende Timing-Schwankungen lassen sich mittels Quantisierung schnell ausgleichen. Und dies geht meist deutlich schneller von der Hand, als einem programmierten Beat das Grooven beizubringen.

All about that bass

Damit das Fundament eines Songs stimmt, ist eine gute Abstimmung zwischen Drums und Bass unerlässlich. Dies gilt selbstverständlich nicht nur für den Sound, sondern auch die Rhythmik.

Der Rhythmus einer Bassline wird durch das Zusammenwirken von Notenwerten und Betonungen bestimmt. So klingt bereits eine durchgängige Achtelinie deutlich lebendiger, wenn Sie bestimmte Zählzeiten akzentuieren. Auch das Timing der ein-

zelnen Töne hat eine große Wirkung auf das Feeling der Bassline. Während leicht verzögerte Noten für ein entspanntes Feeling sorgen, können leicht vorgezogene Noten auf bestimmten Zählzeiten einen treibenderen Groove erzeugen. Es müssen aber nicht immer geradlinige Bassläufe sein: Gerade in Soul, Funk und Reggae, aber auch in Dubstep und Trap sind synkopierte Rhythmen ein bewährtes Stilmittel. Dadurch, dass eigentlich unbetonte Schläge des Viervierteltakts akzentuiert werden, erhält die Musik einen besonders mitreißenden Groove. Doch nicht nur Sound und Rhythmik spielen bei einer Bassline eine entscheidende Rolle, sondern auch die Melodik. So schlägt der Bass als Instrument eine Brücke zwischen dem Rhythmus und der Melodie eines Songs. Darüber hinaus stellt er häufig das harmonische Fundament eines Songs bereit. Damit Drums und Bass sowie alle übrigen rhythmischen Elemente bestmöglich miteinander harmonisieren, ist eine sorgfältige Klangauswahl sowie eine geschickte Frequenz- und Stereostaffelung enorm wichtig.

Groove is in the heart

Auf den folgenden Seiten geben wir Ihnen wertvolle Tipps, wie Sie Ihre Tracks noch mehr zum Grooven bringen. In praxisnahen Workshops analysieren wir außerdem, was die Grooves fünf aktueller Hits und zeitloser Klassiker der elektronischen Musik so besonders macht und bauen diese im Detail nach. Darüber hinaus stellen wir Ihnen besonders empfehlenswerte Hard- und Software-Werkzeuge vor, die zu frischen und einzigartigen Grooves inspirieren.

Nachgefragt:

Norman Garschke

Groove-Tipps vom „Superior Drummer“

Die Chancen stehen gut, dass Sie täglich mit Drum-Samples oder Grooves arbeiten, die Norman Garschke eingespielt hat. Schließlich hat der studierte Jazz-Schlagzeuger die gesamte Sound- und MIDI-Library des Superior Drummer 3 sowie zahlreiche Samples und Grooves für weitere Toontrack-Produkte eingetrommelt. Im Interview mit Beat gibt Norman Garschke interessante Einblicke in die Arbeitsweise eines Top-Schlagzeugers.

Beat / Wie gehst du als ausgebildeter Schlagzeuger beim Einspielen eines Drum-Grooves vor? Was inspiriert dich dabei?

Norman / Die Musik oder die jeweilige Produktion definiert, was entstehen soll. Ausgehend davon greift meine individuelle Klangvorstellung, meine eigene Vision, wie ich als Drummer die Musik am wirkungsvollsten rhythmisch unterstützen könnte/müsste/möchte, um eine bestimmte Atmosphäre zu schaffen oder ein bestimmtes Gefühl zu transportieren. Alles, was ich dann spiele (oder vor allem nicht spiele), sollte diesem Ziel dienen und den Song bzw. die Musik unterstützen – oftmals bedeutet das, eher sparsam und wohl dosiert zu spielen. Es darf niemals darum gehen, einfach nur interessante Grooves zu spielen, weil das eben Spaß macht, eine Herausforderung darstellt oder mich als Drummer in ein gutes Licht rücken würde. Was ich dann letztlich genau spiele, kann ich gar nicht genau zurückverfolgen, es entsteht aus der Inspiration all der Musik, die ich sehr oft und sehr lange gehört/analysiert/verinnerlicht habe, aus dem intensiven Studium der unzähligen großartigen Drummer, die ich mir anhöre und von denen ich immer wieder Neues lerne. Meine Technik am Instrument ermöglicht mir dann, diese innere Soundvorstellung spontan umsetzen zu können – aber sie ist dabei „nur“ das notwendige Mittel zum Zweck, die musikalische Vision problemlos spielen zu können, sie ist lediglich ein Hilfsmittel.

Beat / Wie kann man programmierten Beats ein lebendigeres und menschlicheres Feeling verleihen?

Norman / Lebendigkeit entsteht durch Variation, es hilft also durchaus, kleine Abweichungen zu programmieren. Dies müssen keine dramatische Änderungen sein, eine zusätzliche Hi-Hat-Note am Ende

des einen Taktes hier, zwei leise Ghost-Notes der Snare hier und zwei bis drei kleine Varianten im Bassdrum-Pattern über eine 8-/16-taktige Entwicklung führen meistens schon zu ein bisschen mehr Lebendigkeit, sodass die sich wiederholenden Patterns nicht zu programmiert klingen. Noch etwas subtiler, aber dabei sehr wirkungsvoll sind individuelle Veränderungen der Lautstärken und/oder Anschlagstärken. Besonders bei Hi-Hat-Patterns lohnt es sich, die Velocity-Werte so zu variieren, dass sie niemals exakt wiederholt werden, denn genau dies würde ein realer Drummer ja auch niemals spielen können, auch wenn er noch so statisch zu spielen versucht. Sorgfältige Bearbeitungen der internen Lautstärkeverhältnisse zwischen den Instrumenten, Velocity-Variationen in den Hi-Hat-Patterns, die Verwendung von Akzenten, das Hinzufügen von sporadischen leisen Snaredrum-Ghost-Notes die das Pattern mit Subdivisions auffüllen, ein paar wenige zusätzliche Bassdrumnoten, die das Grundpattern zwar nicht grundlegend verändern, aber etwas interessanter gestalten – all dies sind zwar Bearbeitungen in der Groove-Programmierung, die ein bisschen Handarbeit und Zeit erfordern, die aber zu statischen Patterns sehr wirkungsvoll ein menschlicheres Feel verleihen können.

Beat / Das Zusammenspiel von Drums und Bass ist essenziell für einen packenden Groove. Hast du Tipps, wie man diese beiden Elemente zu einer Einheit zusammenfügt?

Norman / Auch dies hängt sehr stark vom jeweiligen Song, dessen Tempo und Atmosphäre ab. Aber Drums und Bass bilden natürlich zwangsläufig eine Einheit, die sogenannte Rhythmusgruppe, zu der in klassischen Band-Settings meistens auch die Keyboards und die Rhythmusgitarre gezählt werden.

Grundlegend gibt es zwei verschiedene Ansätze: Bass und Bassdrum folgen einander und spielen zumindest weitestgehend dieselbe Rhythmik. Oder aber die Bassline setzt ihre Noten bewusst mehr oder weniger in die vom Bassdrum-Pattern nicht besetzten Zwischenräume. Es lässt sich nicht verlässlich sagen, welche Methode hier zu einer starken Groove-Wirkung führt, oftmals sind gerade auch Kombinationen der beiden Ansätze sehr erfolgreich. Trotzdem hilft es in der Regel, wenn Kick und Bass wichtige Ankerpunkte im Takt (oder längeren 4/8-taktigen Einheiten) gemeinsam besetzen. Viel wichtiger scheint mir noch, dass beide Instrumente (Drums und Bass) eine weitestgehend identische Rhythmik der Subdivisions und des zugrunde liegenden Mikro-Timings nutzen. Zum Beispiel sollte sich ein leichtes subtiles Shuffle-Feeling der Hi-Hat-Noten und des Snare-Ghost-Notes des Schlagzeugs genauso in den Noten der Bassline wiederfinden. Spielt der Bassist „on top“ und setzt somit alle seine Noten ein bisschen früher, ohne dabei schneller zu werden, sollte der Drummer diesem Feel ebenfalls folgen und sein Mikro-Timing entsprechend anpassen. All dies gilt natürlich auch uneingeschränkt für programmierte Drum-/Bass-Performances. Allerdings kann es vor allem in der elektronischen Musik auch besonders reizvoll sein, wenn diese Grundregeln bewusst und deutlich hörbar missachtet werden – auch durch gänzlich verschiedene Mikro-Timings in Drums und Bass kann in der richtigen Kombination eine starke Groove-Wirkung entstehen. Vor allem im Hip-Hop und vielen seiner Subgenres finden sich hierfür eindrucksvolle Beispiele und Produktionen.

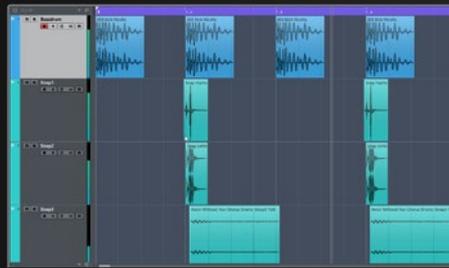
www.toontrack.com

Deconstructed:

Avicii ft. Sandro Cavazza Without You



Tim Bergling alias Avicii ist für seine hypnotischen musikalischen Hooks bekannt. Ein perfektes Beispiel ist seine Hit-Single „Without You“, dessen Drop nicht nur mit einer einprägsamen Melodie, sondern auch mit einem einfachen, aber mitreißenden Groove aufwartet. Der Beat ist dabei minimal gehalten, damit Bass, Chords und Lead-Sound sich bestens entfalten können. Im Folgenden schauen wir uns diesen Groove en détail an.



1 Kick

„Without You“ ist in tanzbaren 134 BPM gehalten, der Beat des Hits zeichnet sich durch seine Geradlinigkeit aus. Vor allem in dem Drop ist dieser sehr reduziert. Um den Beat nachzubauen, verwenden wir Samples aus der Library von NI Maschine 2 sowie eine Bassdrum der K-Size Electro Edition. Die Kick spielt auf jedem Schlag des 4/4-Takts und die Snap-Samples auf jeder zweiten Viertelzahlzeit. ❖



4 Bassline

Noch klingt das Instrument zu dumpf. Für den gewünschten Biss sorgt das Distortion-Plug-in d16 Devastor 2 [2] mit den gezeigten Einstellungen. Als Nächstes programmieren wir die Achtel-Bassline. Dabei werden die Grundtöne der Akkorde gespielt und die Drums rhythmisch ergänzt. Die Grundlage der Bassline ist ein kleines, effektives Pattern, das sich in dem achttaktigen Muster mehrfach wiederholt. ❖

2 Snaps

Das erste Fingerschnipsen besitzt einen mitigen Sound, das zweite klingt höhenreicher. Dadurch, dass wir das erste Sample um etwa 10 Ticks vorziehen, groovt der Beat mehr. Ein dritter Snap-Sound steuert nur den Ausklang bei. Dazu verschieben wir den Startpunkt des Samples entsprechend. Den Anschlag der Bassdrum und der Snap-Sounds heben wir dann mit dem EnvelopeShaper von Cubase hervor. ❖



5 Rhythmische Figuren

Gerade durch diese kleinen Wiederholungen entsteht der charakteristische Groove. So spielt der Bass auf den Achtelzahlzeiten 1 und 2, 4 und 5 sowie 7 und 8. Die Pausen, die Platz für Synth-Melodien lassen, sind dabei ebenso wichtig wie die gespielten Noten. Besonders prägnant ist auch die absteigende Notenfolge in Takt 4. In den tiefen Frequenzen kollidiert der Bass allerdings mit der Bassdrum. ❖

3 E-Bass

Für den gewünschten Raumklang sorgt bei dem Fingerschnipsen der Halleffekt ValhallaRoom. Wie bei Daft Punk's „Around The World“ kommt bei „Without You“ ein E-Bass zum Einsatz. Für diesen greifen wir auf das Plug-in MODO Bass [1] zurück. Laden Sie das Preset „Solid Picking“ aus dem „Pick“-Ordner und stellen Sie Muting auf der Play-Style-Seite auf 50%. Wir passen die Klangparameter noch ein wenig an. ❖



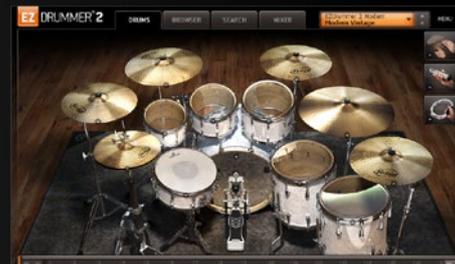
6 Weitere Sounds

Das Plug-in Kickstart [3] schafft Abhilfe und sorgt für einen pumpenden Rhythmus. Einen wichtigen Anteil an dem markanten Groove des Hits haben auch der Chord- und der Lead-Klang, die dem Rhythmus der Bassline folgen. Der Lead-Sound ergänzt den Bass dabei auch melodisch durch aufsteigende Achtelfiguren, wie das Bild zeigt. Für die beiden Klänge verwenden wir den Synthesizer Reveal Sound Spire [4]. ❖❖

Deconstructed: Pendulum Set Me On Fire



Bereits mit ihrem ersten Album „In Silico“ ist es der australischen Band Pendulum gelungen, Fans elektronischer Musik und Anhänger moderner Rockstile gleichermaßen zu begeistern. Ihr Geheimrezept ist ein äußerst eigenständiger Sound, der Elemente aus Drum & Bass, elektronischem Rock, Dubstep sowie eingängige Melodien vereint. Und obwohl ihre Grooves bis ins kleinste Detail ausgearbeitet sind, besitzen diese die rohe Durchschlagskraft stilprägender Drum-&-Bass-Tracks. Wir nehmen den Track „Set Me On Fire“ unter die Lupe.



1 Bassdrum

Was macht den 140 BPM schnellen Groove von „Set Me Fire“ so besonders? Dieser kombiniert geschickt einen Dubstep-typischen Halftime-Beat mit einem geradlinigen Ride-Pattern und synkopierten rhythmischen Akzenten. Um so druckvolle Beats wie Pendulum zu erzielen, ist Layering das A und O. Den Grund-Groove programmieren wir mit dem „Pendulum Kit“ aus der Werks-Library von NI Battery 4 [1]. ❖

2 Snare und mehr

Die Bassdrum spielt auf den Achtelzählzeiten 1 und 8 (Takt 1), 4 und 5 (Takt 2), 1, 3 und 5 (Takt 3) sowie 4 und 5 (Takt 4). Die Snare platziert man auf der dritten Viertelzählzeit jedes Takts. In den folgenden zwei Takten wird das Bassdrum-Pattern variiert und in Takt 7 und 8 folgt ein markantes Drum-Fill. Für einen durchgängigen Drive sorgt ein Ride-Becken auf jeder Viertelzählzeit. ❖

3 Layering

Durch Variation der Anschlagstärke klingt das Pattern lebendiger. Die ungeraden Viertelnoten werden dabei betont. Als Unterstützung kommt das Drumkit „Modern Vintage“ des EZdrummer 2 [2] zum Einsatz. Darüber hinaus doppelte wir Bassdrum, Snare und Ride für noch mehr Durchschlagskraft mit Samples von Freaky Loops und NI. In dem Pendulum-Song lockert ein unruhiges Percussion-Pattern den Beat auf. ❖



4 Percussion

Dieses bilden wir mit leise gespielten Hihat-Samples des Battery-Kits nach. Ein synkopiertes Pattern, das mit einem Metal-Percussion-Sound gespielt wird, verleiht dem Groove noch mehr Raffinesse. Zusätzlich programmieren wir einen Sechzehntelrhythmus mit den Zap-Klängen aus der K-Size Tech-House Edition, um diesen Loop anschließend mit Universal Audio OTO Biscuit rhythmisch zu filtern. ❖

5 Sub-Bass

Der Beat wird von einem stiltypischen Sub-Bass begleitet, den wir mit Synapse Audio DUNE LE nachbauen. Aktivieren Sie den Wiedergabemodus Mono. Wählen Sie für Oszillator 1 die Rechteckwellenform an. Dabei sind die Filterparameter und die Lautstärkehüllkurve wie auf dem Bild zu justieren. Die Plug-ins Voxengo TubeAmp [3] und d16 Frontier [4] verhelfen dem Bass zu mehr Durchsetzungsvermögen. ❖

6 Bassline

Geben Sie dann im Piano-Roll-Editor die gezeigte Bassline ein. Während die erste Hälfte des Patterns durch Oktavsprünge geprägt ist, werden in der zweiten Hälfte die Grundtöne der Akkorde gespielt. Der komplexe Drum-Groove in von „Set Me On Fire“ wird durch die verwendeten Synthesizer-Sounds unterstützt. Für unsere Audiobeispiele haben wir ein paar davon mit Massive-Presets nachgebildet. ❖

Deconstructed: Daft Punk Around The World



Ob „One More Time“, „Harder, Better, Faster, Stronger“, „Da Funk“ oder „Get Lucky“ - Daft Punk sind ohne Zweifel Meister der coolen Club-Grooves. Den unwiderstehlichsten Groove hat das French-House-Duo unserer Meinung nach allerdings mit ihrem bemerkenswert einfach strukturierten, aber unheimlich effektiven Klassiker „Around The World“ von 1997 geschaffen. Grund genug, diesen nachzubauen.



1 Bassdrum

„In „Around The World“ lassen Daft Punk einen minimalistischen House-Beat auf eine unheimlich groovende Bassline treffen, die mit einem E-Bass eingespielt wurde. Wir beginnen mit der Nachprogrammierung des 121,3 BPM schnellen Beats. Für einen besonders fetten Sound schichten wir Samples verschiedener Hersteller. Unsere Kickdrum aus Sample Magic Stacker [1] platzieren wir auf jeder Viertelzahlzeit. ❖



2 Snare + Claps

Auf der zweiten Viertelzahlzeit spielt eine Kombination aus Clap und Snare aus Stacker und der UVI Electro Suite [2]. Dabei layern wir ein Snare-Sample für den Attack und eines für den „Bauch“ des Sounds. Bei den Claps, die wir auf denselben Positionen platzieren, verfahren wir ähnlich. Der klatschende Charakter entsteht durch das Vorziehen eines weiteren Clap-Samples um etwa 25 Ticks. ❖



3 Hi-Hats

Der geradlinige, hart quantisierte Beat wird durch eine Open Hi-Hat auf jeder zweiten Achtelzahlzeit ergänzt. Dabei nutzen wir ein Sample für den Hauptklang und ordnen zwei weitere Hi-Hats gegenläufig im Stereopanorama an. Das Instrument IK Multimedia MODO Bass [3] bietet mit dem Preset „Stepanyan 5“ einen passenden E-Bass-Klang. Für einen akzentuierteren Sound wählen die Pick-Spielweise an. ❖



4 Bassline

Programmieren Sie dann im Piano-Roll-Editor Ihrer DAW die gezeigte Bassline. Diese zeichnet sich zum einen durch die Übergangsnote am Ende des ersten und zweiten Takts sowie den absteigenden Lauf im vierten Takt auf den Tönen der G-Dur-Skala aus. Im ersten Takt spielt der Bass auf jeder Viertelzahlzeit. Die erste Viertelnote wird in den Takten 2 und 3 allerdings um eine Sechzehntel vorgezogen. ❖

5 Effekte

Dadurch entsteht trotz der harten Quantisierung ein sehr markanter Groove. Mittels Equalizing und Kompression verleihen wir den Instrumenten einen durchsetzungsfähigeren Klang, ein wenig Hall auf den Snare- und Hi-Hat-Samples sorgt für mehr Tiefe. Daft Punk sind für ihre pumpenden Rhythmen bekannt. Um diesen Effekt nachzubilden, nutzen wir das Plug-in Cableguys VolumeShaper 5 [4]. ❖

6 Sidechaining

Wir routen den Bass sowie die Hi-Hats auf einen neuen Bus und laden auf diesem VolumeShaper als Insert-Effekt. Das Preset „Ducking 3“ liefert bei einer Loop-Länge von 1/4 den gewünschten Verlauf. Die Intensität des Pumpeffekts reduzieren wir mit dem Mix-Regler auf 65%. Zu guter Letzt schweißen wir die Bassdrum und die Snare-Samples noch mit dem IK Multimedia T-Racks Bus Compressor [3] zusammen. ❖

Deconstructed: Mr. Oizo Flat Beat



In puncto Groove ist diese 90er-Ikone von Quentin Dupieux a.k.a. Mr. Oizo ein absoluter Klassiker und zählt zu den Vorreitern aktueller Bass House-Produktionen. Der Clou des „Flat Beat“-Grooves ist die Kombination aus minimalistischem House-Beat und einer dank rhythmischer Filtersteuerung schiebenden Bassline. Wie sich das Ganze ziemlich authentisch nachbauen lässt, erfahren Sie im Folgenden.



1 Start

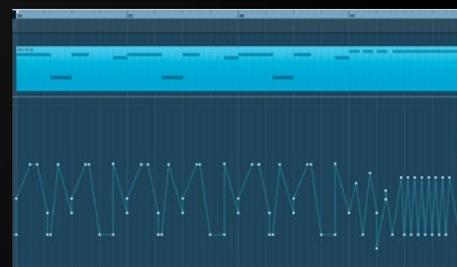
Flat Beat basiert auf einer viertaktigen Pattern, das Sie unter diesem Youtube-Link ab 0:41 min. hören können [1]. Dreimal wird derselbe, eintaktige Teilabschnitt der charakteristischen Bassline wiederholt, bevor in Takt Nummer vier der Gesamtverlauf durch eine schnellere Abschlusßfigur richtig rund wird. Parallel dazu sorgt ein minimaler House-Beat bei 129 BPM für Vortrieb. ❖

2 Zutaten

Die Klangzutaten aus Mr. Oizos Originalrezept haben wir rasch zusammengesucht. Für die Bassline nehmen wir KORGs hauseigene Emulation ihres Synth-Klassikers MS-20, bei dem wir anhand des aktuellen Handbuchs zur MS-20 Mini-Hardware den Patch „Flat Bass“ nachprogrammieren. Die Drums kommen aus Native Instruments Battery 4, genauer gesagt aus dem in der Werks-Library mitgelieferten 606 Kit. ❖

3 Flat Beat

In unserer DAW Cubase 7.5. geht's zuerst ans Beats-bauen. Im 606 Kit in Battery 4 nehmen wir dazu die Samples Kick 606X 1, Snare 606X 1 und ClosedHH 606 1. Programming-seitig läuft lediglich ein eintaktiges Pattern in Schleife, mit Vierviertel-Bassdrum, Offbeat-Closed Hihat und Snare auf Zwei und Vier. Kick und Hihat erhalten die volle Anschlagstärke, sowie die Snare einen Wert von 120. ❖



4 Flat Bass

Nun geht's zur Bassline. Wir starten in Takt eins mit zwei mal A#1, wobei die erste Note ein Achtel, die zweite jedoch eine punktierte Achtel lang ist. Auf das zweite A#1 folgt nochmals als punktierte Achtel D#1. Auf 's dritte Viertel kommt nun wieder A#1, und zwar fünf 32stel lang für authentische Länge. Das letzte Achtel im Takt besetzt einen Halbton tiefer A1. Das Ganze duplizieren wir zwei mal. ❖

5 Bassline-Ende

Nachdem wir den Basis-Takt aus Schritt 4 drei mal dupliziert haben, fehlt nur noch der Endabschnitt. Dieser bewegt sich einzig auf dem Ton B1. Auf die ersten vier Achtel setzen wir je eine punktierte 16tel-Note, wobei wir die Letzte um ein 64stel nach hinten verschieben. Das sorgt für die Wobble-artige Rhythmik des Vorbilds. Im Anschluss folgen sechs zusammenhängende 16tel- sowie eine Achtelnote. ❖

6 Filterfahrt

Auf die Pflicht folgt zum Schluß die Kür per Lowpass Filter-Automation am MS-20. Wichtig ist eine Auf-und-Ab-Filterbewegung, die letztlich im Offbeat-Rhythmus pumpt. Um das Ganze noch zu intensivieren, sollte der Startpunkt für die Filteröffnung abwechselnd bei Automationswerten von 43.00 und 20.00 liegen. Im Endteil hingegen erfolgt die Filteröffnung stets in der Mitte jeder gespielten Note. ❖

[1] <http://bit.ly/FlatBeatBass>

Deconstructed: Reza & Niltox Drop The Beat



Deep House, Bass House, Future House – die Wurzeln für Beats & Grooves solcher derzeit äußerst beliebten Dance-Spielarten liegen im tief im Garage-Bereich. Gepaart mit tiefen, oftmals perkussiven Basslines lassen es auch Reza & Niltox in ihrem Track standesgemäß „deep“ krachen. Doch was macht das Geheimnis hinter solchen Grooves aus?



1 Garagen-Start

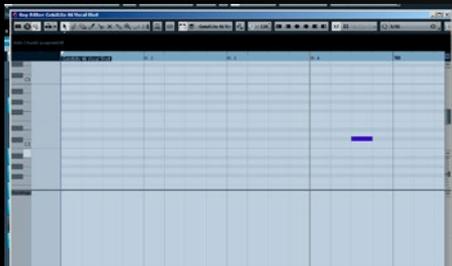
Der auf Tiger Records erschienene Track auf 124 BPM ist ein Paradebeispiel für angesagten, deepen Bass House. Auf Youtube hören Sie ab 01:48 min. [1] den Drop-Groove des Tracks, den wir nun basteln. Für den Beat benötigen wir den auf der Heft-DVD enthaltenen Freeware-Sampler Geist Lite nebst einigen unserer haus-eigenen Geist Lite-Kits. Den Bass-Sound liefert Reveal Sound Spire. ❖

2 Drums, die Erste

Wir starten mit vier Geist-Instanzen. In die Erste laden wir in der Library TRNSTR das 909 Analogue Kit, welches uns Kick (Drumpad 1) und Hihat (Drumpad 7) liefert. Zwecks ungestörter MIDI-Ansteuerung der Einzel-Samples, wählen wir ein leeres Pattern an. Für mehr Hihat-Wumms verlängern wir das auf Pad 7 liegende Sample mit 55% Timestretch. Für MIDI-Längenkontrolle stellen wir Play mode auf Gated. ❖

3 Drums, die Zweite

Außerdem pitchen wir die Kickdrum um einen Halbton nach unten, damit sie später zur Bassline passt. Weiter geht's in der zweiten Geist Lite-Instanz, die uns aus der Library Analog 808 im Kit 808 Default die passende House-Clap (Drumpad 4) beschert. Deren Play mode-Funktion schalten wir auch auf Gated um, damit wir die Länge per MIDI steuern können. Drumpad 5 hält zudem eine knackige Snare bereit. ❖



4 Drums, die Dritte

Geist-Instanz drei liefert uns aus der Library Beat Box Rocker im Alesis HR16 Kit ein Schellenkranz-Sample (Drumpad 13), wie es Reza & Niltox obenrum zur Groove-Garnitur verwenden. Abermals stellen wir Play mode auf Gated. Schließlich laden wir in Instanz vier aus der MPC Vault-Library das C-Ram Straight Kit mit Vocal-Sample auf Drumpad 14 als „Schmankerl“ auf jedem letzten Achtel im Takt. ❖

5 Drum-Programmierung

Mit Geist Nr.1 programmieren wir nun eine 4/4-Kick und je eine Achtel lange Offbeat-Hihats. Geist Nr. 2 setzt die Clap auf Zwei und Vier sowie triolische Garage-Snare-Akzente. Diese spielen stets auf die letzte 16tel-Triole vor der Zwei sowie im jeweils zweiten Takt auf die dritte und vierte 16tel-Triole. Geist Nr.3 streut ebenso 16tel-triolisches Schellenkranz-Shuffling ein (siehe Screenshot). ❖

6 Drum-Finale und Bassline

Auf dem treibenden House-Beat „reitet“ nun das zweitaktige Bass-Pattern in Gestalt des Spire-Presets Wow MW aus Factory Bank eins. In Takthälfte eins bleibt die Bassline auf einer Tonhöhe und bewegt sich gegenüber dem Drum-Feeling überwiegend in Halftime (Viertelnoten). Das wirkt lässig und lässt den Beat noch stärker pumpen. Hälfte Zwei sorgt dann mit Synkopischem Achtel-Feel für Abwechslung. ❖

6 Drummer, die das Grooven leichter machen



BATTERY 4

Battery ist so etwas wie der Quasi-Standard in Heim- und Profi-Studios. Einsteigern wird mit 143 Kits eine breite Palette an Drum- und Percussion-Sounds verschiedener Stilrichtungen an die Hand gegeben, Profis können spielend leicht eigene Kits erstellen. Viele der Kits wurden von namenhaften Künstlern beigetragen. Das Augenmerk liegt dabei klar auf elektronischen Klängen. Zwar bietet Battery keinen internen Sequenzer, doch die internen Funktionen Articulation, MIDI Echo und Humanize peppeln jeden noch so öden Beat auf. Sei es mit Flams, Rolls oder zufälligen Verschiebungen des Timings oder der Tonhöhe. www.native-instruments.com | Win, Mac



EZDRUMMER 2 & SUPERIOR DRUMMER 3

Seit dem ersten Erscheinen zählen EZdrummer und Superior Drummer zu den beliebtesten Produktionsumgebungen für akustisches Schlagzeug. Mit perfekt aufeinander abgestimmten Drums stellen die Presets hervorragende Startpunkte für überzeugende Schlagzeugspuren dar. Dank des durchdachten Browsers geht das Finden eines geeigneten Grooves schnell und komfortabel vor der Hand. Eine Option namens TAP2FIND gestattet das Einspielen eines Patterns mit der Maus oder einem MIDI-Controller. Nach Analyse und automatischer Quantisierung zeigen die Plug-ins Grooves an, die diesem Rhythmus am nächsten kommen. www.toontrack.com | Win, Mac



GEIST 2

Geist vereint eine Sample-basierte Drum-Maschine sowie einen Groove-Sequenzer. Dank des pfliffigen Modulationssystems können Sie jeden Parameter mit Step-Sequenzer, LFOs, Hüllkurven, mathematischen Funktionen oder Macro-Reglern beeinflussen. Die Step-Sequenzer pro Pad sind perfekt, um eindrucksvolle Beats programmieren. Dabei lassen sich nicht nur Velocity- und Panorama-Werte, sondern auch Wiederholungen im MPC-Stil, subtile Timing-Variationen, Transponierungen oder Reverse-Effekte sowie Variationen von Effekteinstellungen und Klangparametern wie der Filterfrequenz und programmieren. www.fxpanation.com | Win, Mac



MICROTONIC 3

Microtonic ist ein flexibler Drum- und Percussion-Synthesizer, der naturgemäß eher in den Gefilden elektronischer Musik zu finden ist. Es zischt, knarzt und wummert, dass die Wände nur so wackeln. Sein Sequenzer besteht aus bis zu 16 Schritten, die mit Akzent und einem Roll-Effekt belegbar sind, Shuffle inklusive. Noten und Sounds lassen sich getrennt voneinander laden und speichern, zufällig durcheinander würfeln, verschieben oder rückwärts abspielen. Auch das Anspielen anderer Klangerzeuger ist dank MIDI-Out möglich, ebenso simples Drag-&Drop der Patterns auf MIDI Spuren in der DAW. www.soniccharge.com | Win, Mac



STIX

Stix ist ein Drum-Synthesizer mit 8 Drums, die je zwei Oszillatoren und einen Sample-Slot mit reichlich Grundmaterial für den Basisklang bieten. Damit es nicht nur klingt, sondern auch groovt, besitzt Stix einen internen Sequenzer mit bis zu 64 Steps, die neben Anschlagstärke auch Automationen für Pan, Gate und zwei Modulatoren bieten. Eine Besonderheit des Sequenzers ist die variable Länge der Spuren: Jedes Viertel kann individuell 1 bis 16 Steps enthalten. Ein Mischung etwa von 32teln, Triolen und Achteln innerhalb eines Taktes auf einer Spur ist also kein Problem. Ein Mekka für abgefahrene Grooves! www.xils-lab.com | Win, Mac



TRANSFUSER

Es ist nicht ganz einfach auf den Punkt zu bringen, was genau Transfuser alles kann, denn seine Möglichkeiten sind schier endlos. Das Plug-in bietet diverse Slicer, Sequenzer, Player und Effekte, die auf das Arbeiten mit Loops, internen Synths und Drumkits ausgelegt sind. Per Stepsequenzer lassen sich beispielsweise Tonhöhe, Länge oder Cutoff modulieren, Audiosignale per Effekt zum Stottern bringen und on-the-fly umarrangieren oder Drumkits mit dem internen Fundus an Patterns zum Leben erwecken. Zugegeben: Die Optik des Plug-ins ist nicht auf dem neuesten Stand, die Features sind es aber allemal. www.airmusictech.com | Win, Mac

6 Tipps für den Extra-Groove mit Hardware

Hardware Synths und Drummer können das Leben mit ihrer Haptik zum Anfassen und Draufhauen enorm erleichtern. Der größte Vorteil: Man schaut nicht auf den Monitor, sondern konzentriert sich mehr auf Sound und Rhythmus. Hier stellen wir Ihnen sechs Geräte vor, die Sie tatkräftig dabei unterstützen und verraten darüber hinaus deren Besonderheiten.



AKAI MPC

Wenn's um handgemachte elektronische Grooves geht, spielen die legendären Drumsampler schon seit je her ganz weit vorne mit. Eine Erklärung dafür dürfte einen relativ einfachen Grund haben: Drums, die über Pads eingespielt werden, enthalten per se mehr Swing, da die Noten weder zu 100% akkurat auf gleicher Anschlagstärke liegen, noch exakt im gleichen Timing. Und gerade diese kleinen Ungenauigkeiten bringen letztlich einen enormen Zuwachs an Groove.

www.akaipro.com | www.inmusicbrands.com

Tipp: Selbst wenn der eingespielte Beat so gar nicht den gewollten Vorstellungen entspricht, gibt es eine einfache Hilfe: die Timing Correction Funktion. Dort lässt sich nicht nur das gewünschte Raster einstellen, sondern auch, wie viele Noten mit einbezogen werden. Somit können also manche Noten verschoben werden, andere bleiben etwas ungenauer.

NATIVE INSTRUMENTS MASCHINE

Wie auch die MPC Serie ist Maschine im Kern ein Drumsampler mit Sequenzer, der sich dank entsprechender Software mittlerweile zu einer kleinen DAW entwickelt hat. Das Konzept fußt nach wie vor auf Patterns, also weniger dem linearen Arrangieren von Spuren. Die Patterns werden auch hier per Pads eingespielt oder im STEP-Modus über die 4x4 Matrix gesetzt.

www.native-instruments.com

Tipp: Maschine bietet einerseits neben der gewohnten, harten Quantisierung auch eine Näherungsquantisierung. Mit dieser Funktion werden Noten, die nicht auf dem eingestellten Raster liegen, nur mit halber Intensität quantisiert, um zu mechanische Beats zu vermeiden. Darüber hinaus bietet Maschine eine Humanize Option, mit der sich Anschlagstärke und Timing von Drums im Nachhinein dynamischer gestalten bzw. verschieben lassen. Für Basslines bietet sich die Random-Funktion des Variation Mode an.



ELEKTRON DIGITAKT

Elektron hat sich schon immer auf Spezialisten konzentriert. So ist Digitakt eine Kombination aus Sampler, Synth und Sequenzer mit acht internen Spuren und acht für MIDI-Gear. Bei den Sample-basierten Klängen verdienen vor allem der Klang von Filter und Overdrive positive Erwähnung und der intuitive Sequenzer bietet zahlreiche Extras für das unkomplizierte Erzeugen abwechslungsreicher Grooves, nicht zuletzt wegen seiner Trigger Conditions und möglichen Polyrythmen.

www.elektron.se

Tipp: Per Trigger-Conditions lassen sich Steps programmieren, nur bei jedem X-ten Durchlauf des Patterns oder mit einer Wahrscheinlichkeit von 1 bis 99 Prozent erklingen. Alleine mit diesen zufälligen Steps lassen sich selbst kurze Patterns aufregend gestalten, was auch dem Groove zugutekommt.

ARTURIA DRUMBRUTE

Der DrumBrute ist auf Live-Einsatz ausgelegt und das Gebiet meistert er mit Bravour. Die Sounds sind schnell zugänglich, der Sequenzer in Nullkommanichts programmiert und Swing und Randomness pro Spur tun ihr Übriges, um jedem noch so einfachen Pattern Würze zu verleihen. Das Filter ist über jeden Zweifel erhaben und die Einzel-Outs mehr als praktisch.

www.arturia.com | www.tomeso.de

Tipp: Für den Groove sorgt Swing, dessen Bandbreite von 50 Prozent bis 75 Prozent reicht, sowie ein Randomness-Regler, dessen Name Programm ist: Er steuert sowohl im Pattern als auch beim Sound leichten bis schweren Zufall bei. Sprich, teils werden Noten hinzugefügt oder entfernt, aber immer in sinnvollem Maße und der Sound wird leicht modifiziert. Was genau passiert, bleibt allerdings das Geheimnis des DrumBrute und hat genau deswegen um so mehr Effekt.





ROLAND TR-8

Die TR-8 ist sozusagen die Reinkarnation der 808 und 909 unter einer Haube, denn der Klopffeist erzeugt die Drums beider Klassiker. Dabei greift er nicht auf Samples zurück, sondern erzeugt die Sounds per Physical Modeling. Per Expansion sind sogar 707 und 727 nachrüstbar. Das Abfeuern der Drums übernimmt der interne Elf-Spur-Sequencer. Der Dummer lädt zum Jammen ohne Ablenkung ein und schnell ist man mal eben für mehrere Stunden in den magischen Flow eingetaucht.
www.rolandmusik.de

Tipp: Neben den Tastern für diverse Spielvariationen der Drums bietet die TR-8 eine praktische Random Funktion für automatische Groove-Variationen, wenn Sie PTN SELECT + Scatter ON gleichzeitig drücken. Darüber hinaus entwickeln die Patterns geradezu ein Eigenleben, wenn Sie on-the-fly den SHUFFLE Regler bewegen.

ABLETON PUSH

Der eigens für Live entwickelte Controller bringt zwar keine neuen Features in die DAW, erleichtert aber den haptischen Zugriff und genau das ist sein Erfolgsrezept. Push erlaubt das Einspielen von Beats und Melodien, das Triggern von Sounds, die Erstellung von Patterns über seine 8x8 Matrix und natürlich das Steuern diverser Parameter von Live, Plug-ins und Effekten.
www.ableton.com



Tipp: Wenn der Groove trotz aller Feature-Gewalt nicht so recht in Fahrt kommen will, laden Sie einen bestehenden Song oder Loops, dessen Groove Ihnen gefällt und borgen dessen Swing mit der Funktion „Grooves extrahieren“. Live analysiert das Timing und den Lautstärkeverlauf und speichert die Informationen als Groove ab. Diesen können Sie dann über den Groove-Pool auf jeden beliebigen Clip anwenden. Borgen Sie doch mal einen Samba-Groove und würzen Ihre Beats damit!

Get your KICKS!



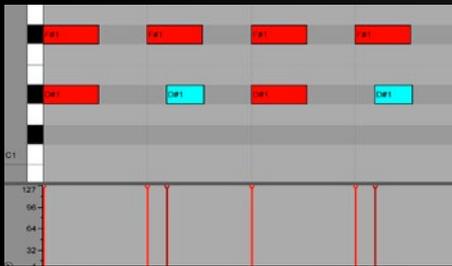
PunchBOX BASS DRUM SYNTHESIZER

16 Tipps für viel mehr Groove

Auf den vorigen Seiten haben wir analysiert, ob ihr Raum gedämmt werden muss und wo er seine akustischen Schwachstellen hat. Auf den folgenden Seiten finden Sie einen Glossar zu wichtigen Elementen, deren Zweck und Anbringung, sowie typischen Problemquellen mitsamt Lösungen, damit Sie sich die für Ihren Raum nötige, individuelle Behandlung zusammenstellen können.

1 Groove ist nicht nur Beat

Beim Basteln am Groove ist nicht nur der Beat gefragt, auch alle anderen Elemente sind betroffen. Vor allem die Bassline als Fundament spielt hier eine tragende Rolle. Achten Sie unbedingt darauf, dass alle Spuren mit dem gleichen Groove ausgestattet sind. Unterschiedliche Quantisierungen in einem Track sorgen schnell für einen verwaschenen Gesamtmix.



Im Bild sehen Sie eine 16tel Sequenz in zwei Varianten: Oben ohne Quantisierung, unten mit 55% Shuffle.

2 Woher den Groove nehmen?

Alle gängigen DAWs bieten Funktionen für Groove, Shuffle, Swing oder Quantisierungen. In Ableton Live finden Sie in der User-Library im Ordner Grooves eine Menge Material. In Cubase rufen Sie mit der Taste Q die Quantisierung auf, in Logic sind die Groove Templates die gewünschte Option, in Reason ist der ReGroove Mixer das Mittel der Wahl. Auch FL Studio, Studio One, Reaper und alle anderen DAWs haben eine passende Lösung. Wenden Sie doch mal einen einfachen 55% Shuffle Groove auf einen geraden Drumloop mit typischem 4/4-Club-Rhythmus an. Bei dieser typischen 55% Quantisierung wird jedes gerade 16tel ein wenig verzögert, was umgehend für Schwung sorgt.

3 Wieviel Groove ist drin?

Für Techno, Trance oder House Tracks mit geradem 4/4-Beat dürften so genannte Shuffle/Swing-Quantisierungen für ordentlich Groove sorgen. Im Gegensatz dazu sind Quantisierungen mit echtem Band- und Live-Feeling vermutlich unpassend, weil diese für unvorhersehbare Schwankungen im Timing sorgen. Für 4/4-Rhythmen eher ein No-Go. Bei Hip-Hop, Pop oder Downbeat wiederum können solche Live-Grooves einen Song wesentlich authentischer machen.

4 Groove und Tempo

Auch das Tempo spielt eine Rolle, wenn Sie Ihre Spuren mit einem bestimmten Groove quantisie-

ren. So funktionieren beispielsweise 55% Shuffle Grooves noch relativ gut bei einem Tempo bis maximal 140 BPM. Bei höheren Tempi wird das schnell hektisch und unsauber. Bei 120 BPM oder weniger sind wiederum extreme Shuffle Grooves bis zu 75% durchaus realistisch.

5 Kleine Details

Wenn Sie eine Spur aufnehmen, quantisieren Sie diese nicht zu 100% akkurat, sondern lassen hier und da Noten auch ein wenig daneben. Gerade diese kleinen Ungenauigkeiten machen eine Menge Live-Feeling und Groove aus. Einige DAWs wie Cubase oder auch Maschine bieten eine Humanize-Funktionen für das nachträgliche „vermenschlichen“ eines Grooves.

Bei sehr 4/4-fokussierten Richtungen kommt das allerdings weniger gut, hier ist mechanische Gleichheit gefordert. Statt mit Timing-Schwankungen können Sie aber mit unterschiedlichen Lautstärken eines Sounds arbeiten. So hat ein permanent gleich lautes 16tel Hi-Hat nur wenig mit Groove zu tun. Fallen die Anschlagstärken der Noten jedoch unterschiedlich aus, kommt der Groove von ganz alleine.



Wenn es zu mechanisch klingt, wenden Sie doch mal die Humanize Funktion in Ihrem Sequenzer an. Die meisten DAWs bieten entsprechende Features.

6 Näherungsquantisierung

Klingt kompliziert, ist aber relativ einfach: Bei einer Näherungsquantisierung, wie sie in den meisten großen DAWs geboten wird, werden Noten nicht exakt genau mit dem vorgegebenen Groove quantisiert, sondern nur zum Teil. Damit lässt sich das Timing also anpassen, kleine Abweichungen bleiben aber erhalten.

7 Mehr Stereo mit Groove

Die Näherungsquantisierung lässt sich auch verwenden, um mehr Stereobreite zu erzeugen: Nehmen Sie beispielsweise einen Lead-Sound auf, doppelten ihn und pannen die Varianten hart nach links und rechts. Laden Sie eine Groove-Quantisierung und wenden diese zu 100% auf das Original an, auf die Kopie aber nur zu 50%.

8 Luft lassen

Wenn der Track nicht groovt, kann es daran liegen, dass entweder zu viele Sounds gleichzeitig laufen und/oder es keine Lücken in den Sequenzen gibt. Eine permanent durchknatternde Bassline mit statischem Sound könnte so ein Fall sein. Vorteilhafter sind entweder Lücken in der Sequenz, Betonungen einzelner Noten oder eine Modulation des Sounds.

Sollten Sie bei einer Sequenz also Groove vermissen, dünnen Sie sie aus. Schneiden Sie kleine Teile heraus, machen vereinzelte Stellen leiser oder sorgen für Bewegung im Sound. Bei Instrumentenspuren könnte das eine Filtermodulation sein, bei Audiospuren empfehlen sich Plug-ins wie Glitch [1] oder Effectrix [2], wenn sie sparsam angewendet werden.



MetaFilter klingt nicht nur super, sondern bringt mit LFO und Stepsequenzer gezielt Leben in den Sound, Regler für die Shuffle-Intensität inklusive.

9 LFOs als Rhythmusmacher

Eine weitere Möglichkeit, müden Sequenzen Beine zu machen, ist die Verwendung eines LFOs oder Step-Sequenzer, um beispielsweise ein Filter zu modulieren. In einem Synth-Plug-in sind üblicherweise wenigstens ein LFO integriert, andernfalls laden Sie einen Effekt wie TAL-Filter II [3] oder Waves' MetaFilter [4] und bringen damit Leben in

die Bude. Vor allem Basslines profitieren mächtig davon. Für den Start sollten Sie das Tempo von LFO oder Sequenzer zur DAW synchronisieren und eine ungerade Rate wie 1/4T bzw. 1/3 wählen.

10 Groove borgen

Wenn sich so gar kein Groove finden lässt, borgen Sie sich doch einen aus! Die meisten modernen DAWs bieten eine entsprechende Funktion, um eine Spur zu analysieren und deren Groove zu importieren. Bei einem eher traditionellen Band-Recording empfiehlt sich das Analysieren einer kompletten Spur, wie etwa den Drums. Bei Tracks, die im Club funktionieren müssen, sollten Sie sich auf eins bis zwei Takte konzentrieren, damit der Groove berechenbar bleibt.

11 Wechselspiel

Ein mitreißender Groove entsteht selten durch einen Sound alleine, sondern vielmehr im Zusammenspiel verschiedener Elemente. Klassisches Beispiel ist eine Art Frage-Antwort-Spiel: Sound 1 hat eine Lücke in seiner Sequenz, die von Sound 2 gefüllt wird. Alternativ können sich ein softer und ein aggressiver Sound abwechseln oder auch unterschiedliche Intensitäten eines Distortion-Effekts.

12 Veränderung

Gehen wir mal davon aus, Sie haben eine Bassline-Sequenz (oder einen anderen Loop), die so richtig schön groovt und mitreißt. Der Effekt lässt sich unter Umständen noch weiter steigern, wenn Sie die Bassline hin und wieder um ein Achtel nach hinten verschieben. Damit lassen sich auch prima Fill-ins erzeugen.

13 Halftime

Bleiben wir bei Loops: Laden Sie einen Drum- oder Percussion-Loop auf eine Audiospur, duplizieren diese und halbieren das Tempo der Kopie. Viele Loops lassen sich mit dieser Methode nicht nur fetter machen, sondern deren Groove auch steigern.

14 Delay als Groovemaker

Man muss nicht immer selbst zaubern, das kann auch mal ein Plug-in übernehmen. Wenn Sie



Multitap-Delays wie Tekturon machen mit internen Sequenzern für Cutoff, Resonanz, Feedback und weiteren Parametern jeden Sound lebendig.

einen Sound haben, der Ihnen gefällt, für den aber einfach kein passendes Pattern gelingen will, laden Sie doch mal ein Filter- oder Groove-Delay auf dessen Spur, beispielsweise Tekturon [5]. Triggern Sie den Sound nun vereinzelt an und testen dann diverse Patterns des Plug-ins. Da Plug-ins wie Tekturon mit variablem Delay und Filtern für relativ viel zusätzlichen Output sorgen, eignen sie sich perfekt für diese Zwecke. Denn selbst wenn Sie Ihren Sound nur auf jede zweite Viertelnote setzen, machen solche Delays einen richtigen Groove daraus.

15 Arpeggiator als Drummer

Nicht jeder hat einen Drummer im Keller sitzen oder kann eigenhändig gute Patterns spielen.

Hier kann ein Arpeggiator gute Dienste leisten. Die meisten DAWs bringen einen entsprechenden MIDI-Effekt mit, alternativ können Sie die Freeware Hypercyclic [6] oder Kirnu [7] verwenden. Je nach DAW wird der Effekt vor das Drum-Plug-in geladen oder auf eine eigene MIDI-Spur und von dort aus zur Spur des Drum-Plug-ins geroutet. Schauen Sie im Zweifel im Handbuch Ihrer DAW nach. Ist alles bereit, geht es ans Experimentieren: Programmieren Sie im Arpeggiator diverse Steps und Tonlagen mit unterschiedlichen Notenlängen und triggern verschiedene Drums damit an. Sicherlich ist dieser Ansatz relativ zufalls-gesteuert, doch darin liegt der Reiz, denn genau deswegen entstehen am Ende Grooves, die händisch nicht zustande kämen.

16 Um-Grooven

Mit dem Regroover hat Accusonus [8] ein praktisches Tool zum Remixen oder Umbauen von Loops und deren Groove parat. Ein geladenes Sample wird analysiert und in diverse Ebenen aufgeteilt, beispielsweise Kick, Bass, Snare und Hi-Hat. Diese Ebenen werden zu neuen Loops, die sich unabhängig voneinander mixen, kürzen und sogar per MIDI antriggern lassen. Weiterhin ist es möglich, Slices der neu erzeugten Loops auf eine 4x4 Pad Matrix zu legen, um diese händisch abzufeuern. Es braucht also nur wenige Mausclicks, um aus einem alten Loop ein komplett neues Groovemonster zu machen.

Finger-Drumming: Timing und Koordination verbessern



1 Geduld!

Zum Erzeugen authentischer Drum und Percussion Patterns gibt es beinahe keine bessere Technik als das Einspielen von Hand. Das ist alles andere als trivial, lässt sich mit etwas Fleiß und Stetigkeit aber erlernen. Die größten Brocken sind akkurates Timing und Koordination der Finger bzw. Hände. Timing lässt sich leicht lernen, es fordert lediglich Geduld. Und wichtig: Lockerlassen. ✨



2 Zur Clock trommeln

Legen Sie beide Zeigefinger auf den Rand Ihres Tisches, starten die Wiedergabe des Sequenzers nur mit Metronom und trommeln für 15 Minuten mit beiden Fingern schlicht zur Clock. Wenn möglich, auch länger und das jeden Tag. Steigern Sie dann die Übungen: Trommeln Sie ein ganz einfaches Muster mit dem linken Finger, etwa zweimal auf den Tisch klopfen und spielen das Muster mit dem rechten Finger nach. ✨



3 Fills lernen

Wiederholen Sie das mehrere Minuten, erhöhen das Tempo und erweitern das Muster auf mehrere Finger. Einerseits stabilisieren Sie damit Timing und Koordination beider Hände, andererseits lassen sich so später Drum-Fills viel leichter spielen, weil sie auf zwei Hände aufgeteilt werden. Extrem wichtig ist aber, dass Sie die Übungen, so simpel sie sein mögen, jeden Tag so lange wie möglich wiederholen. ✨