

# 22 TIPPS FÜR DUBSTEP

Kaum eine Ausprägung der Technoszene ist derzeit so angesagt wie der Drum'n'Bass-Ableger Dubstep. Doch wovon lebt dieser Sound? Wie erstellt man die wabernden Basslines und worauf muss man in der Praxis unbedingt achten? Beat hat sich mit namhaften Produzenten unterhalten – und 22 wertvolle Tipps zum sofortigen Loslegen gesammelt. von Marco Scherer

## BEAT-GRUNDLAGEN

Dubstep-Beats haben keine schnurstracks geradeaus laufenden Drums, sondern sind eher den aus Hip-Hop bekannten Breaks und Rhythmen vergleichbar. Jedoch sind sie mit einem Tempo um die 70 BPM sogar noch ein gutes Stück langsamer. Prägend sind die unregelmäßig platzierten Kicks und Drumsounds, die meist nur auf kurze Sequenzen aufbauen und sich gegenseitig in die Lücken spielen. Das niedrige Tempo wird durch extrem schwere Sounds sowie Uptempo-Hi-Hats und Basslines wieder ausgeglichen.

## 01 Snare-Effekte

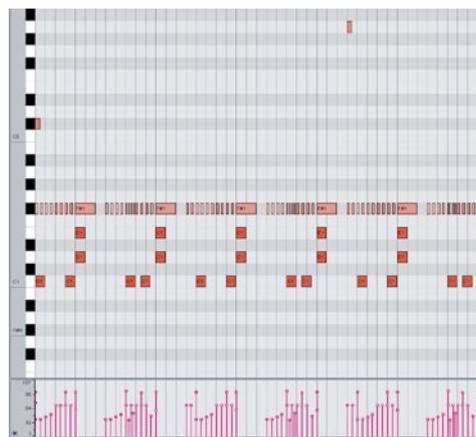
Sie haben die perfekte Snare für Ihren Dubstep-Beat gefunden, nur klingt sie nicht lange genug aus? Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Sie können einen Reverb-Effekt auf die Snare legen, gefolgt von einem Limiter, der ordentlich eingreift und somit die Hallfahne verdichtet. Das Ergebnis ist eine äußerst fette Snare mit langer Ausklingzeit. Die zweite Möglichkeit ist Timestretching: Sofern Ihr Drumcomputer oder Sampler diese Option bietet, strecken Sie die Snare einfach auf 150-200% Länge. Dies bringt natürlich gewisse akustische Artefakte mit sich, was wiederum äußerst spannend klingen und dem Sound Charakter verleihen kann.

## 02 Verzerre Drums

Klingt der Beat trotz guter Drums noch zu brav oder fehlt es an Druck? Dann kann ein Gitarren-Amp wahre Wunder wirken. Legen Sie ein entsprechendes Plug-in auf Ihre Drumspur und mischen Sie den verzerrten Anteil langsam bei, bis die gewünschte Dosis erreicht ist. Bei sehr starker Verzerrung ist allerdings Vorsicht geboten, denn die Kick verliert leicht ihren Rums und Hi-Hats klingen schnell giftig für das Ohr.

## 03 Beatgestaltung

Um einen passenden Grundbeat zu erzeugen, platzieren Sie die Kick auf das erste, vierte, zehnte und elfte 16tel eines Takts. Die letzte Kick schieben Sie je nach Geschmack noch um ein 32stel nach vorne. Die Snare landet auf den üblichen Zählzeiten, dem zweiten und vierten Viertel. Dazu gesellen wir noch eine Hi-Hat, die ein einfaches 16tel-Muster spielt – allerdings mit dynamischer Anschlagstärke und Panorama-Schwenks, damit sich der Groove weniger statisch anhört. Außerdem wird die Hi-Hat auf den Zählzeiten der Snare unterbrochen.



## 06 Dynam. Hi-Hats

Bringen Sie Leben in Ihre Hi-Hats, indem Sie deren Sequenz von verschiedenen Sounds spielen lassen, die sich gegenseitig abwechseln. Dies bringt neben dem interessanteren Klang möglicherweise auch noch eine weitere Portion Groove mit sich. Das gilt natürlich auch für andere Drums, wobei der gewünschte Effekt meist nur bei den leichteren Sounds gut funktioniert. Bei sehr auffälligen und kräftigen Kandidaten wie Kick und Snare stellt sich schnell Hektik und Unruhe ein.



## 04 Ghost Notes

Eine populäre Art und Weise zum Andeuten der Drum (oder auch anderer) Sounds sind sogenannte Ghost-Noten. Stellen Sie sicher, dass Ihre Sounds auf Anschlagstärke reagieren, sonst erreichen Sie lediglich eine unangenehme Dopplung. Kopieren Sie einfach die Noten Ihrer Drumspur und fügen Sie diese zwei 16tel später oder nach Belieben in die gleiche Spur ein. Dann ziehen Sie die Anschlagstärke der Noten herunter, bis Sie gerade noch zu hören sind. Dadurch erhalten Sie einen wesentlich dichteren Beat, der meist sogar noch an Groove gewinnt.

## 05 Drumsounds

Dubstep-Drums klingen meist sehr trocken und rau, mit Kick und Snare in den Hauptrollen. Bedienen Sie sich aus dem Fundus von existierenden Drum'n'Bass- oder Dancehall-Sample-Bibliotheken und pitchen Sie die Sounds in Ihrem Sampler etwas nach unten, damit sie die gewünschte Klangcharakteristik erhalten. Tipp: Auch Elektro- oder Progressive-House Drumsounds eignen sich prima für Dubstep, da die Kicks und Snares hier ebenfalls sehr mächtig und betont ausfallen.

## BÄSSE

Das Herz eines jeden Dubstep Tracks ist sicherlich der Bass. Der bekannteste Vertreter ist der sogenannte Wobble-Bass, bei dem der Cutoff durch einen LFO auf doppeltem Tempo moduliert und der typische Wobble-Effekt erzeugt wird. Die Sequenzen selbst bestehen meist nur aus wenigen langen Noten, denn für die eigentlichen Muster sorgt der LFO. Sofern eine Melodik vorhanden ist, fällt diese in der Regel recht düster und bedrohlich aus, passend zur üblichen Dubstep-Atmosphäre.

## 07 Wobble-Bass

Eine gute Grundlage für tiefe Bässe bilden Sinus- und Puls-Wellenformen. Erstellen Sie im Synthesizer Ihrer Wahl also ein neues Preset mit einer Sinus-Wellenform. Um einen dumpferen Klang zu erhalten, drehen Sie den Cutoff relativ weit zu. Mit einem LFO modulieren Sie nun den Filter mit beliebiger Geschwindigkeit. Achtel- oder 16tel-Triolen bieten sich hierbei sehr gut an. Damit der Sound nicht so brav aus den Boxen plätschert, zerren Sie ihn mit einem Overdrive oder Distortion gehörig an. Je nach Wunsch können Sie noch einen Unisono-Modus zuschalten, damit der Sound an Breite gewinnt.

## 08 Wobble extended

Ein weiterer interessanter Effekt ergibt sich, wenn Sie die LFO-Geschwindigkeit von einem zweiten LFO variieren lassen. In Maßen angewandt sorgt dies noch für eine gehörige Portion Groove und Abwechslung. Alternativ kann die LFO-Geschwindigkeit auch abhängig von der Tonhöhe der gerade gespielten Note moduliert werden. Meist nennt sich die entsprechende Modulationsquelle Note, Keytrack oder Keyfollow. Verbinden Sie diese Quelle einfach mit der Geschwindigkeit des LFOs und stellen Sie die Modulationsstärke nach Belieben ein.

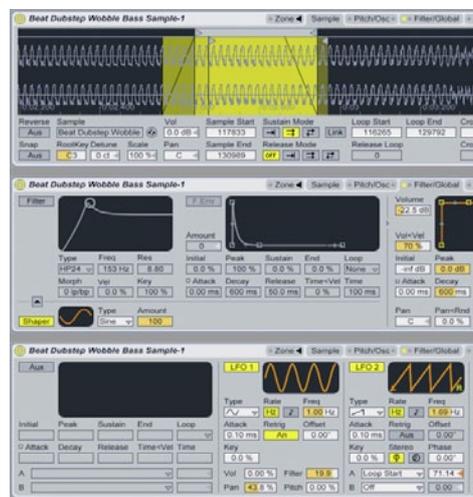


## 09 Sampler-Bass

Eine weit verbreitete und aus dem Drum'n'Bass adaptierte Methode der Bassgestaltung ist das Sampeln von Bässen. Nehmen Sie beispielsweise einige Sekunden des erstellten Wobble-Basses in Ihrem Sampler auf und spielen Sie den Sound anschließend mit Ihrem Keyboard. Obwohl die Grundlage die gleiche ist, klingt der Sound bedingt durch die Charakteristiken eines Samplers stark verändert. Nutzen Sie in jedem Falle die gebotenen Möglichkeiten der Klangformung und quälen Sie das Sample. Spielen Sie es vorwärts oder rückwärts, modulieren Sie den Filter und die Resonanz oder verbinden Sie einen LFO mit dem Pitch.

## 10 Sampler extended

Richtig interessant wird das Arbeiten mit dem Sampler aber erst, wenn Sie das Sample loopen und mit den Loop-Punkten experimentieren. Möglicherweise unterstützt Ihr Sampler sogar das Modulieren der Looplänge in Echtzeit durch das Modulieren des Modulationsrads oder einen LFO? Das Ergebnis sind abgefahrene Grooves und sicherlich auch sehr experimentelle Sounds.



## 12 Subbass

Kein Dubstep ohne Subbass. Wenn Ihr Bass durch die vielen Modulationen oder Filter in den tiefen Bereichen an Kraft verliert, bietet sich das Schichten von zwei verschiedenen Sounds an. Einer übernimmt ausschließlich den Subbereich ab 100 Hz abwärts, der andere ab 100 Hz aufwärts. Für Subbässe werden für gewöhnlich Sinus-Wellenformen genutzt, ein entsprechendes Preset lässt sich also mit nahezu jedem Synthesizer erzeugen. Achten Sie beim Programmieren der Subbass-Sequenz darauf, dass sie den eigentlichen Bass unterstützt und nicht permanent durchläuft, sondern Lücken lässt und nur bestimmte Stellen betont.

## 11 Dynamic Distortion

... ist eine weitere Möglichkeit, um Ihrer Bassline mehr Leben einzuhauchen. Sofern Ihr Synthesizer oder Sampler es unterstützt, belegen Sie die Bassline mit einem Distortion-Effekt, lassen dessen Dry/Wet-Verhältnis aber durch einen langsamen LFO oder das Modwheel modulieren. Dadurch wird der Sound nicht permanent verzerrt, sondern bekommt nur ab und an einen ordentlichen „Schuss Pfeffer“ verpasst. Vor allem in Kombination mit einem Hochpass und viel Resonanz ergeben sich herrlich brachiale Klänge. Sollte Ihr Synthesizer die oben genannten Möglichkeiten nicht bieten, schalten Sie diesem einfach die entsprechenden Effekte als Plug-ins nach und modulieren Sie diese innerhalb Ihres Sequenzers. Eine gezielte Modulation der Distortion ist an dieser Stelle auch kein Fehler, da der Effekt somit kontrollierbar bleibt.

## 13 Reese-Bass

Ohne den Reese-Bass würden vermutlich weder Drum'n'Bass noch Dubstep existieren. Bei diesem in den Neunzigern von Kevin Sounderson kreierten Sound handelt es sich um eine simple Puls-Wellenform, deren Pulsweite mittels LFO moduliert wird. Nehmen Sie beispielsweise das TAL-Elek7ro-Plug-in und stellen Sie die Wellenform des Osc 1 auf Pulse. Die Lautstärke von Osc 2 und 3 stellen Sie auf 0. Der LFO 1 soll nun mit dezenter Geschwindigkeit die Pulsweite des Osc 1 (PW1) modulieren. Anschließend können Sie mit Cutoff und Resonanz experimentieren, um den gewünschten Reese-Bass zu erhalten. Ein passendes Preset finden Sie auf der Beat-DVD. Bei diesem Beispiel moduliert der LFO 2 noch den Cutoff, um dem Sound mehr Leben zu verleihen.

## 14 808-Bass

Die Kick des legendären TR-808-Drumcomputers lässt sich wunderbar als Bass missbrauchen. Laden Sie einfach ein entsprechendes Sample der Kick mit langer Ausklingzeit in Ihren Sampler und wenden Sie die gleichen Methoden an, mit denen wir zuvor die Bässe bearbeitet haben. Auf der DVD finden Sie einige Hörbeispiele dazu.

## 15 Pitch it!

Beliebt bei Bässen und Instrumenten ist das permanente Hoch- bzw. Runterpitchen über einen oder mehrere Takte. Dies vermittelt beim Hörer das Gefühl, dass der Sound ihn förmlich mitzieht oder wegträgt. Wiederholen Sie dazu eine Sequenz für einen bis vier Takte und nehmen Sie mit dem Pitchwheel eine langsame und konstante Änderung auf. Sie werden merken, dass eine ungeheure Energie entsteht, die Ihren Track ordentlich nach vorne schiebt.

## INSTRUMENTIERUNG

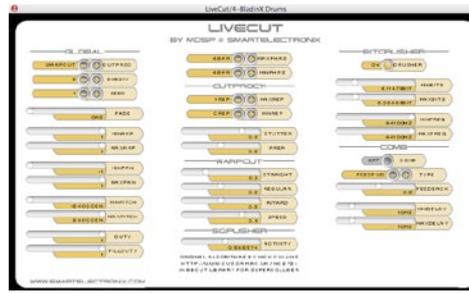
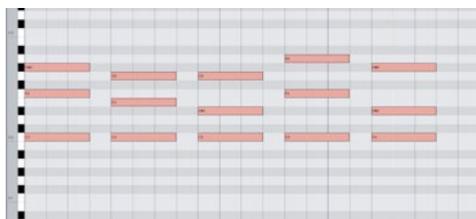
Melodien sind für Dubstep eher untypisch, die Hauptrollen spielen neben dem Bass düstere Klang-Collagen, Stimmfetzen und Effekte, die in den Lücken der Bassline zur Geltung kommen. Das Instrument erster Wahl dürfte also der Sampler sein, denn die genannten Sound-Kategorien sind überwiegend in Sample-Bibliotheken zu finden und weniger in reinen Synthesizern. Gerade in den außergewöhnlicheren Rubriken wie Atmos, Texturen oder Ethno-Sounds werden Sie sicherlich fündig. Rauen Sie die Presets bei Bedarf mit Bitcrusher oder Overdrive etwas an. Natürlich kommen auch herkömmliche Lead-Sounds vor, doch sind diese meist auf LoFi getrimmt oder derbe verzerrt.

## 16 Lead-Sound

Um einen passend bösen Lead-Sounds zu basteln, laden Sie den TAL-NoiseMaker und drehen Sie die Lautstärke des SUB auf 0. Den OSC 2 stellen Sie die gleiche Lautstärke wie OSC 1. PORTA stellen Sie von OFF auf AUTO und drehen den Regler auf etwa 10 Uhr. Nun stellen Sie bei Oszillator 2 den FM-Regler ebenfalls auf 10 Uhr. Damit haben wir bereits ein brauchbares Preset erstellt. Bei Oszillator 2 könnte man nun noch die Wellenform von SAW auf PULSE wechseln, sowie den CUTOFF zudrehen und durch einen LFO modulieren. Vor allem aber sollten Sie beim Spielen den FM-Regler von Hand bewegen, denn dieser bringt eine ordentliche Portion Schmutz in den Sound.

## 17 Chords

Um Ihren melodischen Sounds mehr Tiefe zu verleihen, bietet sich das Spielen von Chords an. Anstatt einer einzelnen Note triggern Sie Ihren Sound mit – bei Insidern als „Krallegriff“ bezeichneten – Chords an. Ausgehend von Ihrer Grundnote spielen Sie beispielsweise die Note, die fünf Halbtöne höher liegt, sowie die Note, die weitere drei Halbtöne höher liegt. Bei einem C3 wären dies die Noten F3 und G#3. Zwei populäre Beispiele sind auch die Chords +4/+3 und +3/+4 oder +5/+4 oder +3/+5. Sofern Ihr Synthesizer mehrere Oszillatoren besitzt, können Sie deren Tonhöhe möglicherweise schon direkt per Semitone oder Tuning entsprechend einstellen, damit Sie mit nur einer Taste gleich einen Chord spielen. Vor allem kurz angetriggerte Chords in Kombination mit einem langen Delay klingen außerordentlich wuchtig.



## 18 Experimentelles

Beliebte Werkzeuge zum Verändern oder gar gewollten Zerstören von Sounds sind Plug-ins wie LiveCut [16], Glitch [17] oder Effectrix [18]. Diese vereinen Bitcrusher, Distortion, Reverb, Delay, Pitchshifter und viele weitere Effekte unter einer Haube, die sich mehr oder weniger zufällig auf Ihre Sounds anwenden lassen. Legen Sie beispielsweise LiveCut auf Ihre Beat-Spur und stellen bei Global den Modus auf Warpcut. Den Minpitch-Regler schieben Sie ganz nach links und Maxpitch nach rechts. Aktivieren Sie dann noch den Bitcrusher und stellen Minbits und Minfreq auf etwa 8 Bit bzw. 800 Hz. Schon allein mit diesen Einstellungen wird Ihr Beat richtig an Leben gewinnen. Da der Effekt allerdings sehr unberechenbar ist, nehmen Sie einfach einige Takte davon auf und platzieren Sie sie nach Bedarf in Ihrem Arrangement.

## SYNTHESIZER

Die Liste an kostenlosen Plug-ins ist nahezu endlos, doch nicht jedes davon eignet sich für Dubstep-Produktionen. Und nicht jedes Plug-in kommt mit unverzichtbaren Features, denn nicht jede Spielerei lässt sich auch sinnvoll in einem Songkontext verwenden. Meist genügt eine übersichtliche Auswahl an Klangerzeugern und Effekten, die Sie dafür auch gut kennen und einzusetzen wissen.

## 19 Sample-Bibliotheken

Einen Grundstock an brauchbarem Sample-Material können Sie mit den Downloads folgender Webseiten anlegen: Auf Downloadmydrums [22] finden Sie jede Menge interessanter Drum-Samples, ebenso im Drum Samples Archive [23]. Im Blog Stretta Procedure [24] finden Sie zwei Gigabyte an Aufnahmen eines Modular-Synthesizers, aus denen sich tolle Texturen basteln lassen. Eine gute und aktuelle Auswahl findet sich im Blog von Cyberworm [25], wo Sie vor allem die Sounds des MFB-Synths beachten sollten. Woolyss.com [26] bietet jede Menge Samples zum Thema Chiptunes. Exklusives Material gibt es auch auf der Webseite Hiss and Roar [27]. Zu guter Letzt finden Sie im Paket MPCBattery I [28] gute Drums, Bässe und Lead-Sounds, die gleich mit Patches für MPC-1000 und Battery 3 ausgestattet sind.



## 20 Freeware-Synths

Kraftvolle Bässe und böse Lead-Sounds sind kein Problem für den TAL-Elek7ro II [11], TAL-NoiseMaker und Tyrell Nexus 6 [12]. Alle drei Synthesizer haben einen phantastischen Grundsound und sind kinderleicht zu bedienen. Für sphärische und ausgefallene Klänge bietet sich der kostenlose Reaktor Player [13] an, der trotz Limitierung eine riesige Auswahl an Presets bietet. Ebenfalls mit einer massiven Library ausgestattet ist der FM-Synthesizer Crystal [14], dessen Stärke bei experimentellen Sounds liegt. Alle genannten Plug-ins sind sowohl für Windows als auch OS X erhältlich. Erwähnenswert ist auch der Klassiker Synth1 [15] von Ichiro Toda. Ein toller Allrounder für durchsetzungsfähige Sounds jeder Couleur.

## 21 Drum-Computer

Möchten Sie in puncto Drums auf Software zurückgreifen, empfehlen wir einen Blick auf folgende Plug-ins: NI Battery [1], Motu BPM [2], Linplug RM-V [3], Sonic Charge MicroTonic [4], Rob Papen Punch [5] und FXpansion Geist [6]. Alle Plug-ins kommen mit einer umfangreichen Klangbibliothek, die keine Wünsche offen lassen dürfte. In Sachen Hardware bieten sich dank passender Soundauswahl folgende Modelle an: Akai MPC-500 oder 1000 [7], Korg Electribe SX [8], Arturia Spark [9] und die Machinedrum von Elektron [10].

## 22 Freeware-Effekte

Neben den Synthesizern gibt es natürlich auch eine schier unüberschaubare Zahl an Freeware-Effekten, vor allem für Windows. Um Ihnen die Suche nach für Dubstep verwendbare Effekte etwas zu erleichtern, haben wir aussortiert: Die bereits genannten LiveCut und Glitch sollten natürlich in keiner Sammlung fehlen. Ebenso wenig der Multi-Effekt CamelCrusher [19], der Distortion, ein Filter und einen Kompressor vereint. Zum Verzerrern eignet sich auch der Tube Amp [20] von Voxengo, als Bitcrusher der TAL-Bitcrusher [11] und das Filter NorthPole [21] ist sowieso Pflicht in jedem VST-Studio.

[1] www.native-instruments.com | [2] www.motu.com | [3] www.linplug.com  
 [4] www.soniccharge.com | [5] www.robpapen.com | [6] www.fxansion.com  
 [7] www.akaipro.com | [8] www.korg.de | [9] www.arturia.com | [10] www.elekt  
 ron.se | [11] kunz.corrupt.ch | [12] www.amazona.de | [13] www.native-instrum  
 ents.com | [14] www.greenoak.com | [15] www.geocities.jp/daiichi96g/softsynth  
 [16] mdsp.smartelectronic.com | [17] www.illformed.org | [18] www.sugar-bytes.de  
 [19] www.camelaudio.com | [20] www.voxengo.com | [21] www.prosoniq.com  
 [22] www.downloadmydrums.com | [23] samples.kb6.de | [24] http://bit.ly/9l3RZ0  
 [25] www.rhythm-lab.com | [26] www.woolys.com/chiptunesamples.php  
 [27] www.hissandaroar.com | [28] mpcbattery1.plasticage.de