

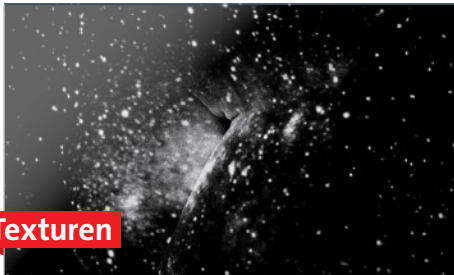


Beat-Constructor: Game of Drones Schattenseite der Musik

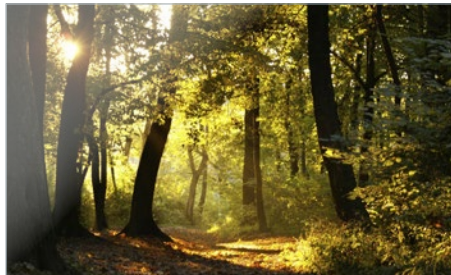
Licht aus, Zeitlupe an. Während fliegende Drohnen für Furore in den Medien sorgen, spielen sich die akustischen Pendanten weitaus näher am Boden ab. Drones sind mit ihrem meist düsteren Charakter eine „Schattenseite“ der Musik – im positiven Sinne. Doch nicht nur Soundtracks profitieren von ihrer geballten Atmosphäre. Wie das geht? Kommen Sie mal mit ... von Marco Scherer

Projektinfos:

Material: DAW, Sampler, Dune LE, TB_Reverb, D16 Frontier, Modelonia LE
Zeitaufwand: etwa 1-2 Stunden
Inhalt: Verschiedene Arten von Drones erzeugen.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene



Texturen



1 Einleitung

Mag man sich unter dem Begriff Drones zunächst nur düstere, in viel Hall getauchte Texturen vorstellen, ist die Überraschung groß, wenn einem der wahre Umfang dieser Sound-Gattung bewusst wird. Denn neben dieser typischen, teils bedrohlichen Art, umfassen Drones auch sphärische Pads, abgefahrene Basslines und sogar ein eigenes musikalisches Genre. Doch fangen wir mal mit dem Klassiker an. ▶▶

2 Wald

Das Prinzip ist simpel: Drones sind meist organische Sounds, die sich langsam, aber stetig verformen und über alle Maßen mit **Reverb** übergossen werden. Als gute Quellen eignen sich vor allem Field-Recordings, etwa von einem Wald. Diese erfüllen die Voraussetzungen am besten, sind sie doch ständig in Bewegung, wiederholen sich nicht und enthalten immer wieder Sounds, welche die Ruhe unterbrechen. ▶▶

3 Tiefer

Laden Sie die Datei Wald.aif in Ihren Sampler und transponieren sie zwei Oktaven herunter. Während das Original einfache Schritte im Wald sind, klingt die nach unten transponierte Version schon wesentlich düsterer. Tipp: Für richtig böse Sounds und Gänsehaut die Aufnahme eines Schweinestalls verwenden. Für lange Fade-ins und -outs stellen wir **Attack** auf 18 und **Release** auf 13 Sekunden. ▶▶



4 Effekte 1

Lassen Sie das Panorama von einem **LFO** sehr langsam (mit etwa 0,3 Hz) von links nach rechts schwenken. Hinter den Sampler laden wir ein Ping-Pong-Delay mit 1/2 Takt **Delay-Zeit**, etwa 70% **Feedback** und 40% **Wet**-Anteil. Sofern möglich, dämpfen Sie die Höhen des Echos, sodass es im Verlauf immer muffiger wird. Als zweiten Effekt laden wir das **TB_Reverb** mit je maximalem **REVERB TAIL**, **SHAPE** und **SIZE**. ▶▶

5 Effekte, die Zweite

Stellen Sie **wet out** auf 70% und **High pass** auf 500 Hz. Der Reverb-Anteil spielt eine große Rolle bei der Gestaltung des Sounds. Nutzen Sie daher unbedingt qualitativ hochwertige Plug-ins. Für nahezu endlosen Hall sei Shimmer von Valhalla DSP empfohlen [1]. Abschließend setzen wir den **D16 Frontier** (Beat #127) ans Ende der Effektkette und lassen ihn mit -24 dB **THRESHOLD** und **OUTPUT** -4 dB eingreifen. ▶▶

6 Experimente

Mit diesem Setup als Vorlage können Sie das Experimentieren beginnen. Testen Sie verschiedene Samples, beispielsweise die **S1k**-Vorlagen von der DVD. Diese Sounds haben wir aus dem **Metasonix S-1000** Röhren-Synth gequält. Auch unser **Modelonia LE** ist eine Goldgrube. Mischen Sie die Drones je nach Musikstil vorder- oder hintergründig bei. Selbst leise im Hintergrund sorgen sie für wesentlich mehr Weite im Mix. ■



Drone-Pad

1 Random

Im Gegensatz zu den oben besprochenen, meist düsteren Klang-Texturen, haben die Pads schon fast etwas von generativer Musik, basieren sie doch stark auf einem Zufallsprinzip. Als Besitzer des NI Reaktor finden Sie in der User Library [2] unter dem Suchbegriff „Drone“ massig Stoff für derartige Pads. Doch auch als Dune-Nutzer kommen Sie gut weg. Laden Sie den Synth und eines der INIT-Presets. ▶▶



2 Oszillatoren

Ziel ist es, alle Oszillatoren und das Rauschen zu zufälligen Zeiten ein- und auszublen, wobei erstere unterschiedliche Tonlagen haben. Stellen Sie als Ausgangsbasis *OSC MIX* auf 50%, *OSC 3 LEVEL* auf 10 Uhr und *NOISE LEVEL* auf 9 Uhr. *OSC 1* tunen wir per *SEMI* auf +4 und wählen die Sinus-Wellenform, für *OSC 2* wiederum das Rechteck und *SEMI* auf +7. Drehen Sie beide *FAT*-Regler auf volle Pulle. ▶▶



3 Matrix

Die jeweils gespielte Grundtonart steuert *OSC 3* bei. Beim *AMP ENVELOPE* fahren wir *ATTACK* und *RELEASE* auf jeweils 3 Uhr. Soweit, so gut. Für die eigentliche Animation sorgen wir in der *MOD MATRIX*. Verbinden Sie dort *LFO 1* mit *Osc Mix*, *LFO 2* mit *Osc 3 Level* und *LFO 3* mit *Noise Level*, alle drei bei +50 *Intensität*. Außerdem *LFO 2* bei +50 mit *Filter Cutoff*, dessen Regler wir auf 2 Uhr stellen. ▶▶



4 LFOs

Die LFOs lassen wir sehr langsam schwingen, aber jeder in seinem eigenen Tempo: *LFO 1* mit 0.1 Hz, *LFO 2* mit 0.2 Hz und *LFO 3* mit 0.3 Hz. Dank der Modulation von *LFO 1* pendeln die Oszillatoren stufenlos zwischen zwei unterschiedlichen Akkorden (+4 und +7). Experimentieren Sie hier später mit Einstellungen der *SEMI*-Parameter. Spielen Sie den Sound jetzt an, ist schon ordentlich Bewegung am Start. ▶▶

	SOURCE	AMOUNT	DESTINATION	VOICE
1	Velocity	+100	Volume	----
2	----	----	----	----
3	LFO 1	+50	Osc Mix	----
4	LFO 2	+50	Osc 3 Level	----
5	LFO 3	+50	Noise Level	----
6	----	----	----	----
7	LFO 2	+50	Filter Cutoff	----
8	----	----	----	----
9	LFO 3	+100	Pan	----
10	LFO 3	+28	LFO 1 Rate	----
11	LFO 3	+100	Filter Reso	----
12	----	----	----	----

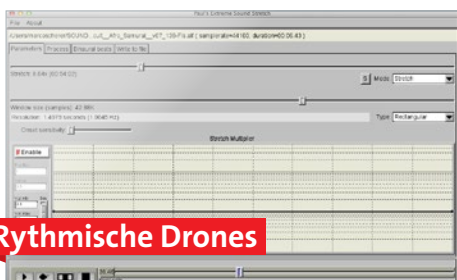
5 Mehr Zufall

Um das Pad weniger vorhersehbar zu gestalten, bringen wir *LFO 3* mehr ein. Wählen Sie für ihn die Zufalls-Wellenform und verbinden ihn in der Matrix bei je +100 mit *Pan* und *Filter Reso*, sowie bei +28 mit der *LFO 1*-Rate. Somit ändert sich also permanent das Tempo, in dem wiederum die Oszillator-Akkorde wechseln, und durch die teilweise extremen Einstellungen der Resonanz kreischt der Sound auch mal. ▶▶



6 Effekte

Lebendiger geht es kaum. Den Sound können Sie ewig spielen, ohne dass er sich wiederholt. Kopieren Sie die Effekt-Kette der vorigen Drone mit *Delay*, *Reverb* und *Limiters*, um die nötige Tiefe hinzuzufügen. Möchten Sie den Patch weiter an fetten, drehen Sie den *VOICES*-Regler auf und *SPREAD* auf Maximum. *DETUNE* sollte zwischen 8 und 10 Uhr stehen. Außerdem empfiehlt sich der *MONO*-Modus mit *GLIDE* auf 3 Uhr. ■



Rhythmische Drones

1 Paul's Stretch

Wären die oberen beiden Drones in Sachen Timing eher freier Natur macht es durchaus Sinn, sie rhythmisch zu gestalten. Für einen schnellen Einstieg öffnen Sie das Programm Paul Stretch von DVD, laden über das *File*-Menü einen Ihrer Songs und starten die Wiedergabe. Sie hören Ihren Song achtfach in die Länge gezogen. Experimentieren Sie mit verschiedenen Songs und auch extremen Stretch-Variationen. ▶▶



2 Export

Exportieren Sie die Ergebnisse über den *Write to file*-Tab, importieren Sie die Datei in Ihre DAW und fügen Sie die bewährte Effekt-Kette hinzu. So werden Sie etliche geniale Texturen und auch Ideen finden. Versprochen! Eine zweite Möglichkeit ist die *DIY*-Variante, um beispielsweise Bass-Drones zu erzeugen. Laden Sie den Tyrell auf eine neue Spur und verbinden Sie in der *MATRIX LFO1* mit *Cutoff*, ... ▶▶



3 LFOs

... *LFO2* mit der *LFO1*-Rate, jeweils mit Intensität auf 2 Uhr. *CUTOFF* und *RESONANZ* stellen wir auf 4 bzw. 3. Für beide LFOs wählen wir die *rand glide*-Wellenformen und stellen *DEPTH MOD* auf null. *LFO1 SYNC* setzen wir auf 1/1 und die *RATE* auf 0 Uhr, *LFO2 SYNC* auf 0.1 und *RATE* auf 8 Uhr. Zusammen mit den üblichen Effekten bildet der Sound eine gute Grundlage für weitere Drones. Viel Spaß beim Basteln! ■