



Beat Constructor: Percussion

Mehr Groove für die Tracks

Im Club, den Charts, im Mainstream wie im Underground, von dezent bis vordergründig, Percussion lauert überall. Und das aus gutem Grund, denn Groove lebt nicht nur von Kick und Snare, sondern geht erst durch zusätzliche Klopfgeister so richtig in die Beine. Aber welche Sounds sollte man einsetzen, womit die Patterns erstellen und wie im Mix platzieren? Das und mehr klären wir gleich. **von Marco Scherer**

Projektinfos



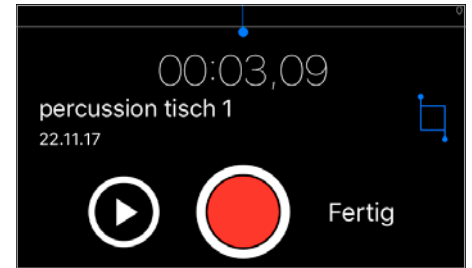
Material: DAW, Percussion Samples von DVD, TX16Wx Sampler (oder anderer Drumsampler)

Zeitaufwand: etwa 2-3 Stunden

Inhalt: Percussion Grooves in drei Stufen aufnehmen, tunen und abmischen.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene

EINLEITUNG & AUFNAHME



1 Soundquellen

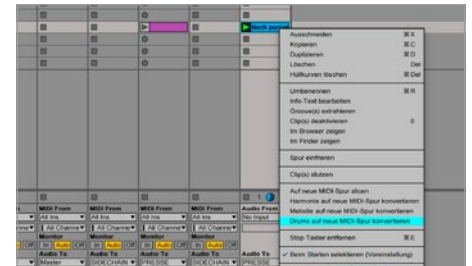
Percussions werden Sie in Ihrer Sample-Library vermutlich nicht lange suchen müssen. So ziemlich jeder Drumsampler bietet wenigstens eine Handvoll passender Kits, ansonsten finden sich im Netz jede Menge kostenlose Packs. Für den Fall der Fälle haben wir auf der DVD eine Sammlung für Sie zusammengepackt. Die Wahl der Sounds ist letztlich nicht unerheblich für den Charakter Ihrer Tracks. ❖

2 Auswahl

Denn mit einem Set chinesischer Zimbeln erzeugen Sie eine andere Atmosphäre als etwa mit einem Becken oder Bongos. Neben der Soundwahl stellt sich vor allem die Frage nach dem Erzeugen der Patterns. Wir empfehlen das Einspielen per Keyboard, Pad-Controller oder MIDI-Drumset, dann werden die Grooves dynamischer als beim Setzen von Noten per Maus. Doch es gibt noch eine Alternative! ❖

3 Finger-Drumming

Trommeln Sie die Grooves per Hand auf Ihrem Tisch, Möbeln oder anderen Gegenständen ein, die einen halbwegs perkussiven Klang bieten. Nehmen Sie die Session per Mikrofon oder mit Ihrem Smartphone auf. Die Qualität ist hier zweitrangig. Lassen Sie dazu am besten ein Metronom laufen, um halbwegs im Takt zu bleiben. Importieren Sie die Aufnahme dann in Ihre DAW und korrigieren ggf. das Timing. ❖



4 Quantisierung

Tipp: Wer nicht unbedingt Percussion-Profi ist, tendiert beim Einspielen oft zu starker Betonung der Rhythmen auf die Eins. Das können Sie umgehen, indem Sie den Start der Aufnahme einfach um 1/16 oder 1/8 nach hinten verschieben. Dadurch entsteht ein gänzlich neuer Groove und die Fokussierung auf die Eins verschwindet. Selbiges gilt natürlich auch für per MIDI eingespielte Patterns. ❖

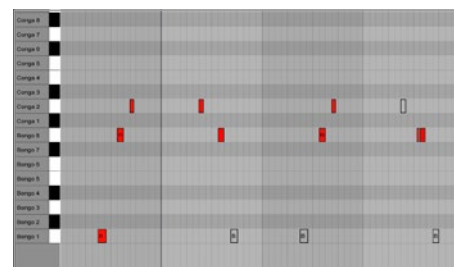
5 Viele Wege...

Ab hier haben Sie mehrere Möglichkeiten: Bei guter Qualität können Sie die Aufnahme direkt verwenden. Um mehr in die Stereobreite zu gehen, laden wir ein **Delay** wie Abletons Simple Delay oder Voxengos Tempo Delay [1], wählen 1/16 als Delay-Time und lassen eine Seite minimal abweichen. Drehen Sie **Dry/Wet** bzw. **Mix** dann nach Ihrem Gusto auf. Auch 100% sind erlaubt, was den Groove weiter verschiebt. ❖

6 Audio-to-MIDI

Dahinter platzieren wir einen **Limiter** und drehen **Gain** so weit auf, bis Sample und Delay schön verklebt sind. Reicht die Qualität der Aufnahme nicht zur Verwendung im Track, nutzen Sie die **Audio-to-MIDI**-Funktion Ihrer DAW. Bei Live genügt ein Rechtsklick auf den Audioclip, bei Cubase erledigt VariAudio den Job, bei Logic FlexPitch. Mit dem resultierenden MIDI-Clip können Sie ein Plug-in ansteuern. ❖

STUFE 1: HINTERGRUND-PERCUSSION



1 Atmosphäre

Die Basics haben wir hinter uns, also starten wir mit dem eigentlichen Schwerpunkt unseres Constructors: Percussion in drei Stufen, von hinter- bis vordergründig. Wenn Sie nicht gerade Tribal produzieren, wird Percussion eine eher dezente Rolle in Ihren Tracks einnehmen. Also geht es um das Erzeugen von Atmosphäre und Fülle sowie das Mittragen des Beats, ohne dabei großartig aufzufallen. ❖

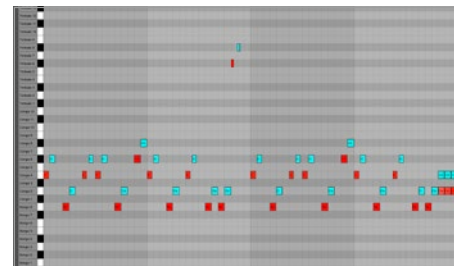
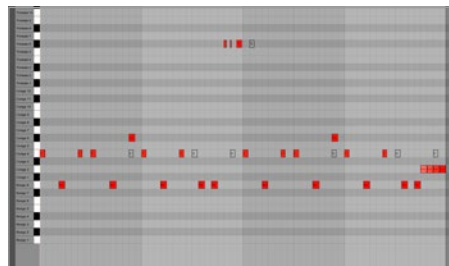
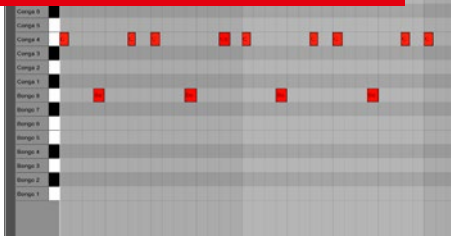
2 Eingängiges Muster

Stellen wir uns schnell ein Kit zusammen: Auf der DVD finden Sie im Ordner „Percussion Samples“ mehrere Unterordner mit diversen Percussions. Laden Sie die Bongos, Congas und Timbales in einen Drumsampler Ihrer Wahl, von C1 aufsteigend. Da wir auf eher unauffällige Percussions abzielen, bietet sich ein stark repetitives Muster an, das die Eingängigkeit des Patterns unterstreicht. ❖

3 Viele Lücken

Dazu platzieren wir das Bongo 8-Sample über eine Gesamtlänge von acht Takten immer im dritten Viertel an der gleichen Stelle. Nur im letzten Takt setzen wir andere Sounds, sonst wird das Muster langweilig. Um das Bongo 8 Sample herum platzieren wir außerdem in jedem Takt das Conga 2-Sample, abwechselnd mal vor und mal hinter der Bongo. In vereinzelt Takten platzieren wir Bongo 1. ❖❖

STUFE 2: GROOVE-MAKER



1 Grundbeat

Schalten wir einen Gang weiter: Ab jetzt übernimmt die Percussion eine tragende Rolle. Als Basis dafür platzieren wir die Conga 4 auf jeder ungeraden Kick und ein weiteres Mal vor jeder zweiten Conga. Letztlich ein typischer Bossa Nova Rhythmus. Aber keine Angst, wir bleiben nicht dabei. Hinter jede Conga setzen wir die Bongo 8 auf das jeweilige vierte 16tel. Das zieht schon ordentlich nach vorne. ❖

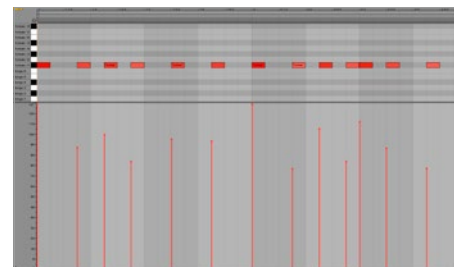
2 Abwechslung

Allerdings bleibt die Abwechslung etwas auf der Strecke, also müssen Variationen her. Picken Sie sich in jedem Takt ein bis zwei der Conga-Noten und schieben diese auf eine andere Note. In jedem zweiten Takt können Sie sogar eine Variation einbauen, etwa einen kleinen Drum-Fill oder kurze Staccatos, wie im Bild zu sehen. Spielen Sie dabei unbedingt mit unterschiedlichen Anschlagstärken. ❖

3 Ghost Notes

Je nach Kontext und Rolle der Percussions in Ihrem Track kann das Pattern schon füllend genug sein, Platz für mehr ist allerdings noch vorhanden. Dieser lässt sich klasse mit Ghost Notes füllen. Kopieren Sie dazu alle Noten, setzen sie ein 16tel nach hinten verschoben ein und reduzieren die Anschlagstärke auf 70-80%. Auch interessant: Transponieren Sie die Kopien zwei Noten höher. ❖❖

STUFE 3: FRONTAL-PERCUSSION



1 Gute Unterhaltung

Für gewöhnlich spielen Sänger oder Leadsounds die erste Geige, doch manchmal dürfen es auch Percussions sein. Tracks wie Trommelmaschine von Der Dritte Raum sind prägend dafür, alternativ denke man an Sessions am Lagerfeuer. Gemeinsam haben beide Szenarien vor allem eines: Patterns, die zwar einen relativ konstanten Grundrhythmus bieten, aber über eine lange Zeitspanne immer wieder variieren. ❖

2 Knallige Sounds

Die Soundwahl und das Pattern dazu sind natürlich extrem beliebig, daher vorab schon drei Tipps. Tipp 1: Verwenden Sie kräftige, knallige Sounds. Muffige Bongos oder Rimshots dürften kaum genügen, um das Publikum mitzureißen. Timbales oder synthetische Bongos wie etwa aus einem FM-8 knallen meist deutlich heftiger. Tipp 2: Setzen Sie für einen Basis-Groove fünf bis sieben Noten pro Takt zusammen. ❖

3 Patterns

Es spricht hier nichts dagegen, verschiedene Sounds zu kombinieren, solange das Ergebnis nicht zu hektisch wird. Wenn Sie unsicher sind, gönnen Sie sich eine Pause und hören später mit frischen Ohren wieder rein. Tipp 3: Variieren Sie mit eins bis zwei 16teln Abstand zwischen den Noten und mit der Anschlagstärke. Suchen Sie sich eins bis zwei Noten im Takt, welche die volle Anschlagstärke nutzen. ❖



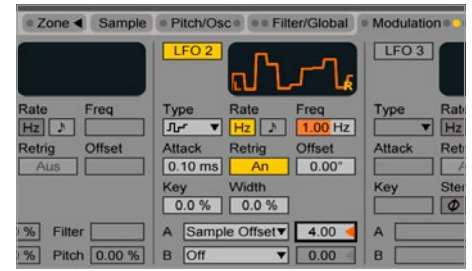
4 Kräftiger Klang

Für unser Pattern nutzen wir Timbale 11. Dessen Klang ist laut, blechern und knallig, eignet sich also perfekt als „Leadsound“. Das Pattern erstellen wir wie beschrieben mit Schwerpunkt auf der Eins pro Takt und wechselndem Abstand zwischen den Noten. Wie schon auf Seite 1 verschieben wir das Pattern anschließend um ein 16tel nach hinten, um einen neuen Groove zu erzeugen. Soweit, so gut. ✨



5 Kleine Fills

Kommen wir zur Abwechslung, denn mit einem Takt Länge wird so ein Pattern schnell langweilig. Kopieren Sie das Pattern vorerst auf acht Takte Länge und suchen die Noten, deren Anschlagstärke am höchsten ausfallen. Setzen Sie dort jeweils ein 16tel davor eine weitere Note mit halber Anschlagstärke. Im vierten oder achten Takt setzen wir stattdessen zwei 32tel-Noten mit halber und viertel **Velocity**. ✨



6 Mehr Realismus

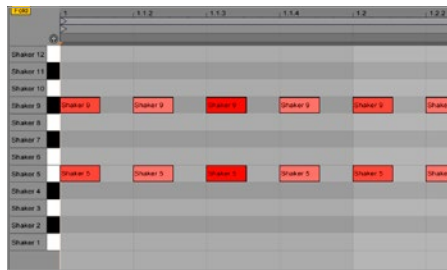
Da wir ein Sample nutzen, klingt es immer exakt gleich und wirkt somit plastisch. Dem wirken wir mit einem LFO mit **Random**-Wellenform entgegen. Verknüpfen Sie den **LFO** mit dem **Sample-Offset** bzw. Startpunkt und stellen etwa 4% **Intensität** ein. Falls Ihr Sampler das nicht kann, verwenden Sie die Freeware TX18Wx [2]. Des weiteren verbinden wir **Velocity** bei einer Intensität von zwei Halbtönen mit **Pitch**. ✨

SHAKER, MARACAS & CO.



1 Geschüttelt

Bislang haben wir nur Schlag- bzw. Holz-Percussion abgedeckt, doch es gibt ja auch noch Shaker, Cabasas, Tamburine und weitere Vertreter, die zwar klanglich dezenter ausfallen, jedoch nicht weniger zum Groove beitragen. Also programmieren wir mal einen typischen Rhythmus, der sich bei fast allen Instrumenten dieser Gattung anwenden lässt und sogar mit Hi-Hats funktioniert. ✨



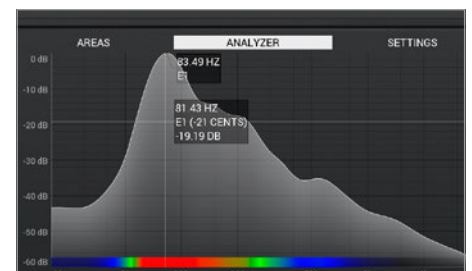
2 Typisches Pattern

Laden Sie die zwölf Samples aus dem Shakers-Ordner (in Percussion Samples) von DVD in Ihren Drumsampler und setzen den Startpunkt der Shaker 5 und 9 weiter nach hinten, damit der lange Fade-in wegfällt. Setzen Sie vier 16tel-Noten für beide Shaker in einen Clip und stellen die **Anschlagstärke** auf 96, 64, 127 und 64. Pannen Sie eines der Samples komplett nach links, das andere nach rechts. ✨

3 Mehr Stereo

Damit erreichen wir eine schöne Stereobreite, die sich noch weiter verstärken lässt, indem Sie die Noten eines Samples leicht nach hinten verschieben (in etwa 1/64tel-Note). Spielen Sie auch mit der Notenlänge, um unterschiedliche Grooves zu erzeugen. Achten Sie darauf, dass im Sampler keine **One-Shot**-Wiedergabe aktiviert ist und **Release** der Lautstärke-Hüllkurve auf null steht. ✨

MIXING & TUNING



1 Breite & Punch

Für einen weiten, offenen Mix sollten Sie Ihre Percussion-Sounds im Panorama verteilen. Taktgebende Elemente können nahe der Stereomitte platziert werden, alle zusätzlichen und eher selten vorkommenden Percussions dürfen gern auch extrem nach links oder rechts. Falls Sie den Samplestart per **LFO** variieren lassen oder der Punch der Percussions zu wünschen übrig lässt, laden Sie einen **Kompressor**. ✨

2 Tuning

Stellen Sie **Ratio** auf Maximum, **Attack** auf etwa 2 ms, **Release** auf 500 ms und **Threshold** auf -40 dB oder tiefer. In jedem Falle sollten Sie in Betracht ziehen, die Drums auf die verwendeten Tonarten Ihres Tracks zu tunen. Bei kurzen Percussion-Sounds ist das einfach: Laden Sie entweder einen Gitarren-Tuner oder einen Spectrum Analyzer wie MAnalyzer [3], SPAN [4] oder Abletons Spectrum. ✨

3 Einpassen

Triggern einen Sound an und fahren mit der Maus über die lauteste Stelle des Spektrums, um dort die Tonlage abzulesen. Transponieren Sie das Sample anschließend hoch oder runter, bis die Tonlage der Ihres Tracks entspricht. Da Tonlagen bei reichhaltigen Sounds schwerer zu erkennen sind, sollten Sie die Sounds vorher per **EQ** beschneiden, sodass nur die für den Mix relevanten Frequenzen über bleiben. ✨