

AMBIENT-ESSENTIALS

Gemeinhin steht Worldmusic für exotische Instrumente, Ambient dagegen primär für tiefgründige Klang-Kollagen. In diesem Workshop zeigt Beat-Autor Marco Scherer nicht nur, wie sich beide Stile gekonnt musikalisch vereinen lassen. Denn darüber hinaus setzt er dieses Crossover auch noch mit den kostenlosen Bibliotheken, Samples und virtuellen Klangerzeugern der Beat-DVD in klar nachvollziehbaren Schritten um. Sesam-öffne-Dich für Desert Winds Free, Xils 3 BE und Dune LE. **von Marco Scherer**

01 Flächendeckung

Erzeugen Sie zunächst einen neuen Song in Ihrer Audio-Workstation und stellen das Tempo auf entspannte 90 BPM ein. Öffnen Sie dann eine Instanz Ihres Sample-Players (z.B. Engine von der Heft-DVD) und laden Sie aus Desert Winds Free die Fläche „The Annunaki“ auf MIDI-Kanal 1 und den flötenartigen Patch „Armenian Duduk“ auf Kanal 2. Beide finden Sie nach der Installation des „Desert Winds Free“-Instruments im gleichnamigen Unterordner der Engine-Patches.

Ersterer liefert einen schönen Klangteppich und eignet sich somit wunderbar als Fundament eines Ambient-Tracks. Nehmen Sie damit am Besten eine 16-taktige Kadenz mit nur wenigen Variationen auf, damit die Duduk-Flöte später noch genügend Raum hat. In unserem Falle gibt es eine Variante, die ausschließlich auf einem lange gehaltenen Akkord basiert und eine andere, die kleinere verspielte Melodien enthält. Letztere ist für Stellen im Song gedacht, an denen die Flöte gerade pausiert. Um den Flächen-sound sogar noch zu verdichten, laden Sie das Preset „Space Dimension“ des Dune LE und kopieren das Annunaki-Pattern auf dessen Spur. Damit gewinnt der Klang um einiges an Raum und Tiefe. Damit sich die beiden Pads nicht überlagern, legen wir einen Equalizer auf die Dune-Spur, der die Bassfrequenzen bei etwa 300 Hz abschneidet.

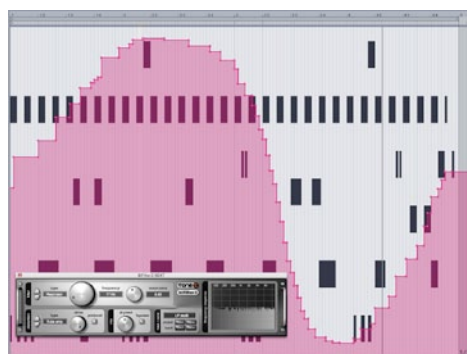
02 Die Duduk

Nach Aufnahme der Fläche widmen wir uns dem Armenian-Duduk-Instrument, das den eigentlichen orientalischen Worldmusic-Charakter beitragen soll. Desert Winds Free enthält nur die Noten A2 bis D#3, was den Anspruch an das Komponieren etwas steigert. Dank der dynamischen Reaktion auf die Anschlagstärke des Keyboards lassen sich dennoch zauberhafte Melodien schaffen. Schöne



und realistische Ergebnisse erzielen Sie übrigens am Besten, wenn Sie in Ihrem Sequenzer die Quantisierung während der Aufnahme deaktivieren. Denn die Duduk lebt vor allem von Passagen mit schnellen Wechslen zwischen mehreren Tönen, die in stark quantisierter Form nicht echt klingen.

Um die nötige Abwechslung im späteren Verlauf des Songs zu erhalten, nehmen wir gleich mehrere verschiedene Solos der Flöte auf. Für das Intro empfehlen sich reduzierte Varianten, im Mittelteil darf es etwas voller werden und gegen Ende wieder



ausgedünnter. Sofern Sie sich ein komplettes Solo zutrauen, können Sie natürlich auch gleich ein Pattern über die ganze Songlänge aufnehmen. Damit die Flöte nicht alleine dasteht, laden Sie das Instrument ein weiteres Mal auf MIDI-Kanal 3 in den Engine-Sampler und stellen den Pitch auf +24.00 st. Das Ergebnis ist eine um zwei Oktaven höher spielbare Duduk, welche der tieferen Variante ergänzend zur Seite steht. Die hohe Duduk soll später die gleichen Noten spielen wie ihre tiefer gestimmte Kollegin, doch um etwa ein Achtel verzögert, was den hörbaren Eindruck von zwei gespielten Instrumenten unterstützt. Kopieren und modifizieren Sie also die zuvor aufgenommenen Passagen. Zur Verteilung im Mix verteilen wir die erste Flöte etwas nach links und die zweite dementsprechend nach rechts.

03 Rhythmus

Anschließend wollen wir dem Song um einen tragenden Rhythmus bereichern. Da wir mit den Beat-Drumsamples aus Engine bereits solide Klopfgelichter an Bord haben, bedienen wir uns einfach dem „Laid Back And Hot“-Patch. Die enthaltenen Sounds sind relativ soft und mit einem dubbigem Delay versehen, perfekt also für unsere Zwecke.



Laden Sie das Drumkit auf MIDI-Kanal 4 und programmieren damit einen seichten Trip-Hop- oder Breakbeat mit leichten Variationen. Der Beat sollte einige Zeit durchlaufen können, ohne langweilig zu werden.

Um ihm noch eine besondere Note zu verpassen, laden Sie anschließend das Tone2 BiFilter2 als Effekt auf die Spur. BiFilter beherrscht nicht nur Hoch- und Tiefpassfilter, sondern auch abgefahrene Modelle wie Frequenz-, Amplituden- oder gar Vokalmodulationen, und eignet sich daher prima als Würze für unseren Beat. Stellen Sie Type auf Resonator und drehen Sie Frequency, Resonance und Dry/Wet auf etwa 12 Uhr. Für Frequency programmieren Sie anschließend eine Automation, die langsam aber stetig hoch- und herunterfährt, damit der Effekt mal mehr und mal weniger stark ausfällt. Das Ergebnis erinnert an einen Phaser und macht den Beat schon rein akustisch eine gehörige Portion interessanter.

04 Bass

Für den Bass bedienen wir uns bei der Beat-Version des Xils 3 von Xils-Lab [1]. Dessen Preset Xils Bass2 klingt satt und eignet sich somit wunderbar als Fundament. Wir deaktivieren lediglich den Chorus,



schalten dafür aber das Delay mitsamt T-Sync (Time Sync) ein. Generell soll der Bass tragend mitspielen und natürlich kein Solo darstellen, das mit großartigen Spielvariationen glänzt. Die Sequenz fällt deswegen relativ einfach aus, sie stützt sich fast ausschließlich auf die Grundtonart des Songs und den darüber liegenden Halbton. Lediglich am Ende des Patterns bauen wir eine kleine abweichende Variation ein. Die Sequenz enthält viele Lücken, welche aber durch das Delay automatisch wieder gefüllt werden. Als Basis empfiehlt sich ein einfacher Achtelrhythmus über zwei Oktaven, bei dem Sie hier und da eine Note um ein 16tel nach vorne oder hinten verschieben. Dün- nen Sie dazu einige Stellen aus, indem einige der Ach-



telnoten wieder entfernt werden. Und vorzugsweise an den Stellen, an denen die Bassdrum bereits im Einsatz ist, damit es hier keine Überlagerungen gibt. Auf diese Weise findet sich relativ schnell eine passende Bass-Sequenz. Je nach Geschmack können Sie den Cutoff noch etwas zudrehen.

05 Arpeggio

Damit unser Song am Ende nicht nur aus einer Fläche und einer Flöte besteht, wollen wir zur Unterstützung noch ein Arpeggio mit dem Dune LE einbauen. Das Pattern darf auch hier wieder sehr einfach ausfallen, daher programmieren wir im Dune-ARP-PAT-Fenster ein einfaches Achtelmuster, das per-

manent zwischen C1 und C2 wechselt. Das Arpeggio selbst sollte in hohen Oktaven gespielt werden, um Fläche und Bass nicht die Energie zu rauben. Darüber hinaus empfiehlt sich ein eher kurzer und perkussiver Sound, eben typisch für Arpeggio-Klänge. Sofern der Klang noch zu statisch ausfällt, lassen Sie doch den Filter durch einen langsamen LFO modulieren. Als Ausgangsbasis können Sie den beiliegenden Dune-Patch der DVD verwenden. Nachdem Sie einen passenden Sound gefunden oder gebastelt haben, nehmen Sie eine Melodie für das Arpeggio auf. In unserem Falle wechseln wir mit gehaltenen Noten zwischen den Noten A, E und D, doch jeweils auf verschiedenen Oktaven, damit das Muster nicht allzu schnell langweilig wird.

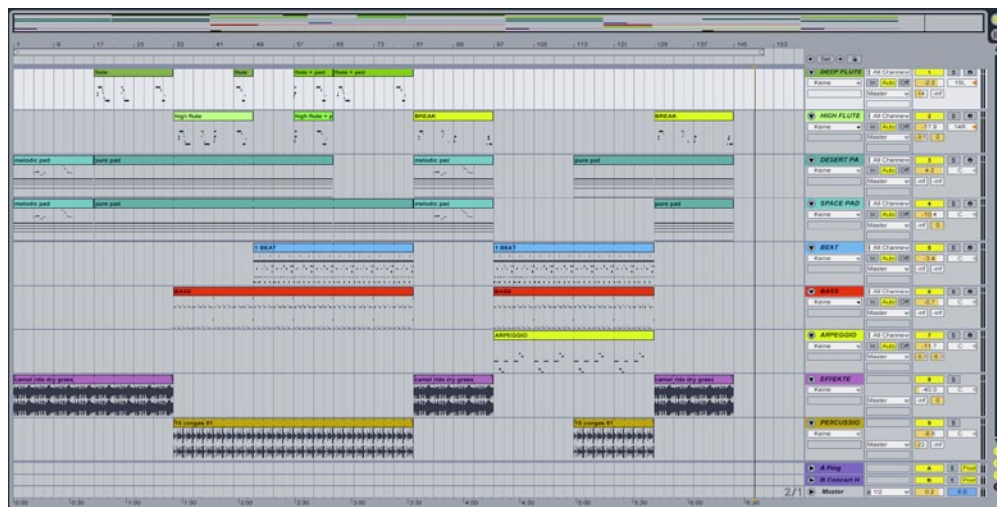
06 Atmosphären

Da unser Ambient-Track den Hörer in andere Sphären führen soll, empfiehlt es sich, die Stimmung des Songs einzufangen und mit passenden atmosphärischen Effekten zu unterstreichen. Typische Vertreter sind beispielsweise Delphin-Gesänge, Wind, Regen oder Gewitter [2]. Allerdings sind diese Kandidaten leider auch äußerst abgedroschen, weswegen sich das Suchen nach Alternativen durchaus lohnt. Fällt Ihnen spontan kein geeigneter Sound ein, schließen Sie beim Hören doch einfach die Augen und versetzen sich gedanklich in die Welt Ihres Songs. Welche Szenen gehen Ihnen dabei durch den Kopf? In welchem Universum spielt das Geschehen? In welcher Sphäre? Und welche Geräusche, welche Kulissen herrschen dort vor?

Unser Ambient-Crossover erinnert dank seiner Flöte natürlich sehr an orientalische Wüsten und die damit verbundene Trockenheit. Ebenso an Sand, Hitze, Büsche im Wind, Kamele usw. Sollten Ihnen zu diesen Themen noch immer keine passenden Geräusche einfallen, suchen Sie doch einfach bei Google oder Wikipedia nach diesen Stichworten. Unter den Ergebnissen finden sich meist weitere Schlagworte, die sich möglicherweise in Form von Klängen einbinden lassen. Anschließend können Sie entweder Ihre eigene Sample-Library oder das Angebot diverser Sample-Anbieter im Internet durchsuchen. Sind Sie schließlich fündig geworden, verteilen Sie die Sounds auf sinnvolle Stellen in Ihrem Song. Lassen Sie dabei genügend Luft für die eigentlichen Instrumente und regeln Sie die Lautstärke im Zweifel vorzugsweise leiser als lauter. Denn bedenken Sie immer: Die Effekte sollen unterstützendes Beiwerk sein und dürfen nicht vom eigentlichen Thema ablenken oder den Fluss des Tracks unterbrechen.

07 Percussion

Einen wichtigen Bestandteil des Grooves neben Kick und Hi-Hats stellen Percussion-Elemente dar. Die entsprechenden Sounds müssen Sie vermutlich nicht einmal suchen, denn Ihre DAW stellt sicherlich einen großen Fundus an Bongos, Congas, Trom-



meln und dergleichen bereit. Auch Loops gibt es hier meist im Überfluss. Doch die fertigen Loops wollen natürlich nicht immer gleich passen, da sich Rhythmus und Tonlage mit dem eigenen Song beißen können. Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Sie slicen die Loops in einem Sampler Ihrer Wahl und bauen diese anschließend in ein passendes Rhythmusgerüst. Oder Sie spielen ein eigenes Pattern ein. Programmieren per Maus wäre auch eine Option, doch kommt man mit dem direkten Einspielen von Percussions meist schneller zum Ziel, da der Rhythmus dann mehr „aus einem heraus strömt“ als beim nüchternen Klicken mit einem Finger. Ideal geeignet sind hierfür natürlich Einspielhilfe mit Drumpads, wie etwa das Roland HPD Handpad, die Akai MPC-Serie oder diverse MIDI-Controller.

08 Send-Effekte

Um die Instrumente nun noch etwas besser in Szene zu setzen, erzeugen Sie zwei Send-Effekte beziehungsweise Aux-Spuren in Ihrer DAW. Die erste Spur enthält ein langes PingPong-Delay, die zweite ein Reverb mit einem möglichst großen Raum. Denken Sie daran, den Wet-Anteil innerhalb der Plug-ins auf 100 Prozent zu stellen, damit wirklich nur der Effekt zurückgegeben wird.

Beide Duduk-Kanäle und das Arpeggio senden wir zu $\frac{3}{4}$ zum Delay, den Percussion-Loop zu etwa zwei Vierteln. Die erste Duduk eignet sich aufgrund ihrer tiefen Frequenzen nur bedingt für Hall-Effekte, daher drehen wir lediglich bei der hohen Flöte den Hallanteil voll auf. Das Arpeggio wird zu $\frac{3}{4}$ zum Reverb gesendet und der Atmo-Sound zu 100 Prozent. Bass und Beat sind bereits von Haus aus mit Effekten versorgt und bleiben daher außen vor.

09 Arrangement

Die wichtigsten Elemente für unseren Song haben wir jetzt beisammen, daher können wir nun mit dem Arrangieren beginnen. Der Hörer soll sehr langsam an das Thema herangeführt werden

und der Aufbau etwas Meditatives haben. Die beiden Flächen eignen sich bestens dafür, zusammen mit dem atmosphärischen Rascheln der Büsche im Wüstensand. Nach 16 Takten setzt die tiefe Duduk ein und wird weitere 16 Takte später vom höheren Double begleitet. Dazu kommen Bass und Percussion-Loop. Nun wird es Zeit für den Beat. Dieser kommt also als Nächstes hinzu, während die Flöten ihre alternativen Variationen spielen. Anschließend sollte sich das Arrangement wieder etwas minimieren und in einen Break münden. Hier könnte man durchaus noch weitere verspielte Effekte und Melodien platzieren, um den Hörer bei Laune zu halten. Nach der Beat-Pause beginnt der Song dann mit dem noch frischen Arpeggio, ohne Flächen und mit sich langsam aufbauendem Rhythmus. Die Flöten können nochmals einsetzen, dann allerdings mit starken Variationen, damit sich die Melodien nicht einfach wiederholen. Nach 32 bis 48 Takten sollte der Song schließlich abbauen und zum Ende kommen.

10 Alternativen

Die beschriebenen Elemente sind natürlich nur eine kleine Auswahl an möglichen Sounds und Ideen, die in einem Ambient-Worldmusic-Crossover ihren Platz finden. Sicherlich würden dem Song weitere Effekte gut zu Gesicht stehen. Oder auch Vocals. Diese würden sogar einen ganz eigenen, starken Charakter beitragen. Alternativ könnte der Beat verschiedene Variationen spielen oder die Percussions im Break ein Solo liefern. Sie sollten lediglich darauf achten, dass der Song eine in sich homogene Geschichte erzählt und keine hektischen Themensprünge enthält. Dies könnte die Hörer irritieren und folglich wenig entspannend wirken. Abgesehen davon lassen Ihnen Ambiente-Stilrichtungen alle Türen offen, sich auszutoben, ohne allzu feste Strukturen einhalten zu müssen. Am Ende zählt hier der Faktor Gemütlichkeit.

[1] auf DVD, Seriennummer unter: www.xils-lab.com/pages/XILS-3-Beat-Edition.html
[2] zum Beispiel von www.freesound.org