



SPECIA

Volle Kontrolle m Studio

Welcher Controller optimiert meinen Workflow?



Personal Samples

composters

zu Tests und Workshops

Yamaha AN200

Free Loops

Audiobeispiele

IM INTERVIEW

SAMY DELUXE:

Der Hip-Hop-Altmeister im Interview

TEST-HIGHLIGHTS:

DSI Prophet-6 Desktop

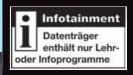
- Akai Tom Cat
- Slate Raven MTi2



Melodyne 4 Studio

im Wert von

1.400 Euro



Editorial SERVICE



Liebe Leser,

für den optimalen Workflow sind DAW-Controller oder Masterkeyboards nicht mehr wegzudenken. Im Special dieser Ausgabe widmen wir uns ganz dem Thema "DAW-Controller". Neben den Vorteilen, die eine Bedienung des Sequenzers mittels Controller bietet, klären wir auch, was Sie beim Kauf beachten sollten. Außerdem stellen wir Ihnen sechs Produkte vor, die ihren Workflow optimieren (ab Seite 30).

Samy Deluxe gehört mit über einer Million verkauften Tonträgern zu den kommerziell erfolgreichsten Hip-Hop-Künstlern Deutschlands. Im Interview erzählten uns Samy und sein Produzent Ben Bazzazian einiges über klassische Hip-Hop-Beats, ihre Zusammenarbeit mit Nena-Keyboarder Derek von Krogh und die Gründe, warum Distortion-Plug-ins eine große Rolle bei der Produktion des neuen Samy-Deluxe-Albums gespielt haben (ab Seite 20).

Zu gewinnen gibt es dieses Mal zwei Vollversionen von Melodyne Studio 4 im Gesamtwert von circa 1.400 Euro (ab Seite 108).

Die KEYS-Redaktion wünscht viel Spaß mit der neuen Ausgabe

Stefan Hofmann Chefredakteur KEYS Folgen Sie uns auf Facebook www.facebook.com/keysmag



MUSIC STÜRE

professional



Der MUSIC STORE Katalog!



Einfach im Online-Blätterkatalog blättern: über **500 Seiten** mit vielen Videos, tagesaktuellen Preisen und natürlich mit vielen Deals.

www.musicstore.de









Gothic Instruments

Dronar

Dronar Hybrid Module erlaubt steuerbare Klangfahrten mit klassischen Sampleklängen sowie futuristischen Texturen und Effekten. Ein Leckerbissen für die Spielevertonung? In unserem Test erfahren Sie mehr.



ie rund 15 GB umfassende Sample-Library verlangt die Vollversion von Native Instruments Kontakt 5 und liefert cineastische, atmosphärische Sounds mit Sci-Fi-Charakter. Dronar versteht sich als hybrides Klanglabor: Es nutzt klassische Sampleklänge wie etwa Originalaufnahmen des Royal Liverpool Philharmonic Orchestra und kombiniert diese mit Samples synthetischer Klangerzeuger. Zahlreiche Eingriffsmöglichkeiten bieten eine vielschichtige Steuerung der Klänge in Echtzeit. Ein Arpeggiator erlaubt ergänzend auch temposynchrone rhythmische Abläufe.

Klangangebot

Mehr als 300 Instrumente sind 23 Kategorien zugeordnet. Namen wie Alien, Dark, Horror, Pulsing, Arp-O-Rama oder Rhythmical signalisieren Klangcharakter und Verwendungszweck. Es können sowohl einzelne Instrumente als auch eine ganze Kategorie geladen und dann über Steuertasten gewechselt werden. Geboten werden moderne, effektvolle Flächenklänge aller Schattierungen, unterhaltsam und spannend durch Klangevolutionen, detailreich durch eingewobene Geräuschund Klangfragmente. Daneben findet sich allerlei Rhythmisches, Waberndes, Pulsierendes, Zappendes. Dronar ist zwar kein Beat-Generator, kann aber auch Dance-Grooves effektiv bereichern.

Klangfahrten

Ob Flächenklang oder pulsierender Effekt, seinen besonderen Reiz erhält Dronar über sechs global agierende Echtzeit-Manipulatoren. Mit ihnen können vier übereinandergelegte Klänge, die ihrerseits aus je zwei Layern bestehen, im Lautstärkeverhältnis gemischt werden – auch über externe Spielhilfen. Diese vier Layer decken tiefe, mittlere und hohe Bereiche des Frequenzspektrums sowie 20 Sekunden lange, reich verzierte Effektklang-Loops ab. Über Intensity surft man durch drei dynamisch gestaffelte Samples und gestaltet den Klang von sanft und lieblich bis hin

Fazit

Dronar liefert zu einem günstigen Preis vielschichtige futuristische Flächenklänge und Texturen primär für die Spielevertonung. Mit wenig Aufwand lassen sich Teilklänge mischen, detailreiche Effekte einblenden oder einer Klangkulisse pulsierende, rhythmische Komponenten hinzufügen. Das breite Angebot ideen- und abwechslungsreicher Vorlagen in hoher Audioqualität kann sofort genutzt werden.

>> Dronar ist zwar kein Beat-Generator, kann aber auch Dance-Grooves effektiv bereichern. <<

zu laut und kräftig. Movement steuert die globale Intensität des Arpeggiators und kann einen schwebenden Klang nahtlos in ein pulsierendes Muster transformieren. Wer tiefer einsteigen will, stellt sich individuelle Layer zusammen, arbeitet mit der Attack/Release-Hüllkurve und steuert ein resonanzfähiges Filter per Modulationsrad. Jeder Layer verfügt über zwei eigene Arpeggiatoren mit je bis zu 16 zeichenbaren Schritten für die Lautstärke und Filterfrequenz.

So lassen sich abwechslungsreiche, spannende Klänge gestalten. Ein globaler, leider nicht temposynchroner LFO kann das Panorama, die Filterfrequenz und Tonhöhe aller Layer eines Drones in zyklische Bewegung versetzen. Mastereffekte wie Verzerrer, Chorus, Echo, Hall sowie ein temposynchroner Gater für ein rhythmisches Zerlegen der Klänge runden die Sache ab.

Man kann jedoch auch tiefer einsteigen und Klänge von der Sampleauswahl bis zu zeichenbaren Arpeggiator-Abläufen selbst entwerfen.

K Andreas Ecker

Gothic Instruments Dronar Vertrieb Time + Space Internet www.timespace.com Preis (UVP) 60 GBP System Win, Mac NI Kontakt 5 (Vollversion) breites Angebot detailreicher, abwechslungsreicher Sci-Fi-Klänge Klangevolutionen durch mischbare Layer hohe Audioqualität

globaler LFO nicht temposynchron



Interview: Samy Deluxe & Ben Bazzazian

Zerre in der Kette

Für sein neues Album "Berühmte letzte Worte" holte Samy Deluxe sich den Kölner Produzenten Ben Bazzazian ins Boot. Im KEYS-Interview sprechen die beiden über klassische Hip-Hop-Beats, ihre Zusammenarbeit mit Nena-Keyboarder Derek von Krogh und Distortion-Plug-ins als Geheimwaffe.

uf Samy Deluxes neuem Album "Berühmte letzte Worte" gibt es – für einen Hip-Hop-Künstler eher ungewöhnlich – fast keine klassischen Feature-Tracks. Lediglich der Titel "Epochalität" weist explizit Megaloh als Rap-Partner aus. Dennoch haben etliche Künstler ihren Teil zum neuen Werk beigetragen – allerdings auf eine subtilere Weise, als es sonst im Hip-Hop oft der Fall ist.

Im Laufe der etwa ein Jahr dauernden Produktion lud Samy immer wieder Musiker in sein Studio bei Hamburg ein oder besuchte Künstler in anderen Städten. Mitunter waren es nur kleinste Elemente, die dann beigetragen wurden. So hat etwa Nena für den Song "Haus am Mehr" nur das Wort "Mehr"

eingesungen. Zu den weiteren bekannten Künstlern, die neben Megaloh und Nena in irgendeiner Form auch noch auf dem neuen Album vertreten sind, zählen unter anderem: Afrob, Chefket, Flo Mega, Gentleman, Max Herre, J-Luv, Lary, Mic Donet, MoTrip, Socalled und Y'akoto.

Bei all der kleinteiligen Arbeit mit vielen verschiedenen Künstlern zieht sich doch ein – personeller – roter Faden durch "Berühmte letzte Worte": Produziert wurde das Album zu einem guten Teil von Ben Bazzazian, der vielen Hip-Hop-Fans zum Beispiel von seinen Kollaborationen mit Haftbefehl bekannt sein dürfte.

Wir haben mit Samy und Ben über die Entstehung des neuen Albums gesprochen.

KEYS: Samy, am Großteil der Songs auf deinem neuen Album war Ben als Produzent beteiligt. Wie kam es zu dieser Zusammenarbeit?

Samy Deluxe: Zum ersten Mal haben wir bei der Produktion des ASD-Albums vom letzten Jahr zusammengearbeitet. Da wurden von Ben schon drei Hammer-Beats beigesteuert. Seine Arbeit hat mich mega-mäßig überzeugt, und wir haben uns auch menschlich super verstanden. Es waren am Ende noch ganz viele Beats übrig, die von ihm kamen – daraus sind dann noch weitere Songs entstanden. Da war ziemlich viel harter Kram dabei, moderne Beats mit eher synthetischen Sounds. Es gab aber auch einen Song mit einem Piano-Sample, aus dem schließlich das

Interview Samy Deluxe & Ben Bazzazian MAGAZIN

Stück "Von dir Mama" geworden ist, das es auch auf das neue Album geschafft hat. Ben ist sehr vielseitig, er macht moderne Sachen, kann aber auch richtig schönen klassischen Hip-Hop mit Samples und fetten Drums. In diesem eher organischen Bereich haben wir dann angesetzt.

KEYS: Wenn man über einen längeren Zeitraum an verschiedenen Beats arbeitet, treten sicher oft klanglich recht große Unterschiede auf. Achtet ihr, was den Sound angeht, schon bei der Produktion darauf, einer bestimmten Linie zu folgen? Oder passiert das später im Mix und Mastering?

Samy: Beides spielt eine Rolle. Wir haben uns auch durchaus gegen Songs entschieden, wenn sie nicht ins klangliche Konzept gepasst haben. Es liegen hier auch jetzt noch zehn bis zwölf Hammer-Tracks herum, die super Album-Songs und vielleicht sogar Singles abgegeben hätten, aber nicht zur Ausrichtung der Platte passten. Es wurde zwar nicht genau verbal definiert, in welche Richtung es gehen darf und in welche nicht, aber wir lagen gefühlsmäßig auf derselben Wellenlänge und haben uns selten um etwas gestritten. Irgendwann merkten wir, dass alle Songs, die wir mochten, zwei Sachen gemeinsam hatten: einerseits Drums, die ziemlich breakbeatlastig waren, und andererseits Sounds, die aus Samples kamen oder eingespielt wurden, aber wie Samples klangen. Wenig technoide Synthies oder so.

KEYS: Der Titeltrack "Berühmte letzte Worte" ist da ein gutes Beispiel, oder?

Samy: Genau. Den Drumloop daraus - ich nenn ihn den "O.P.P."-Drumloop – konnte man ja im Hip-Hop schon des Öfteren hören. Und dann gibt es noch einen Piano-Loop, den ich von Socalled bekommen habe, einem wahnsinnig virtuosen Produzenten und Rapper aus Kanada. Die beiden Elemente habe ich zusammengepackt und Ben gegeben, der das dann noch ausproduziert hat. Man bekommt ja zwischendurch immer mal wieder das Gefühl, dass so etwas out ist und nur noch Doubletime-Hi-Hats und 808s als Hip-Hop durchgehen. Wir haben aber irgendwann eine Wahrheit in Dingen erkannt, die von der Machart eher traditionell waren, aber durch Bens Sounds und meine Texte doch total frisch wirkten und eben kein Retro-Ding waren. Im Grunde sind die Zutaten schon dieselben, aber das Level ist ein komplett anderes. Da muss ich auch echt Ben Credit geben. Ich habe ihm zum Beispiel mein Drum-Arrangement von "Berühmte letzte Worte" rübergezogen, und er hat das dann mit nur zwei Moves brachial und riesig

klingen lassen. Keine Ahnung, wie er das macht. Ich hoffe, irgendwann zeigt er mir das noch mal (lacht).

KEYS: Ben, magst du uns verraten, was das für "Moves" waren?

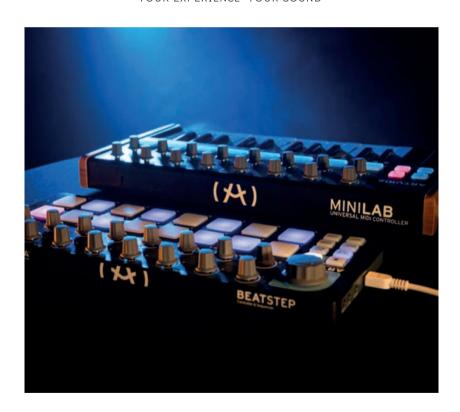
Ben Bazzazian: Na ja, ich bin zum Beispiel ein Distortion-Fan. Das ist sicher ein Schlüssel. Außerdem habe ich mir natürlich über die Jahre Ketten für Busse gebaut, von denen ich ausgehe. Wobei das selbstverständlich noch von Song zu Song abgeändert wird. Am Ende ist der "Move" dann wahrscheinlich vor allem eine Geschmackssache. Mit Zauberei hat das nichts zu tun. Grob gesagt, besteht die Kette aus Verzerrung, Multiband-Kom-

pression und einem EQ. Das Coole ist doch, dass jeder die gleichen Plug-ins benutzen kann, und es letztlich doch bei jedem anders klingt. Aber das Hauptding ist, denke ich, die Distortion.

KEYS: Was sind denn in Sachen Verzerrung deine Favoriten?

Ben: Mein Go-to-Teil, das ich auf unfassbar vielen Sachen verwende, ist Decimort von D16 – das ist ein Bit-Crusher, also kein Verzerrer im herkömmlichen Sinn. Ein Über-Plug-in! Der Soundtoys Decapitator ist auch ein super Verzerrungs-Tool. Und der Culture Vulture von Universal Audio klingt auch übertrieben gut.

ARTURIA



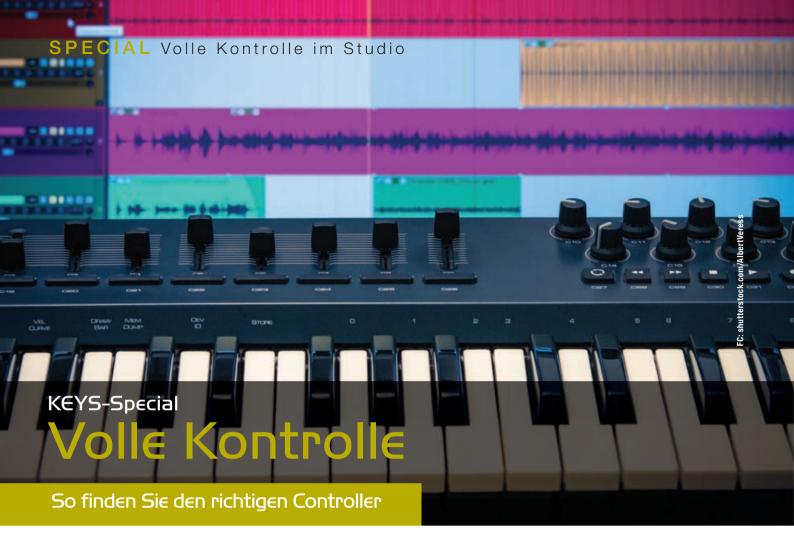
BEATSTEP & MINILAB

BLACK EDITION



Ab sofort gibt es MiniLab und BeatStep auch im schwarzen Design und mit einem umfangreichen Softwarepaket. BeatStep Black Edition enthält Analog Lab, Oberheim SEM V und Ableton Live Lite. Das MiniLab Black Edition wird zusätzlich zu diesen Programmen noch mit einer UVI Grand Piano Model D Lizenz ausgeliefert.





DAW-Controller und Masterkeyboards ermöglichen es Anwendern, Hard- und Software weitgehend ohne Maus und Tastatur zu bedienen. In unserem Special erläutern wir die wichtigsten Fakten zum Thema Controller, helfen bei der Auswahl und stellen einige Geräte im Einzelnen vor.

ie Arbeit am Musikrechner allein mit Maus und Computer-Tastatur ist in vielen Fällen nicht das beste Mittel der Wahl. Es gilt, Noten einzuspielen, Hüllkurven anzupassen, Effekt-Parameter zu variieren, virtuelle Start- und Stopp-Buttons zu betätigen, in andere DAW-Fenster zu wechseln ... Und das Ganze am besten auch noch nahezu gleichzeitig. Kurz: Ein Werkzeug muss her, das genau für Anforderungen dieser Art konstruiert wurde. DAW-Controller beziehungsweise Masterkeyboards sind hier die richtigen Tools.

Basics

Es stehen sehr unterschiedliche Controller-Varianten zur Verfügung. Schauen wir uns zunächst die Kategorie Masterkeyboard an: Auf einfachster Ebene handelt es sich hier um ein Keyboard, das selbst keinen Sound ausgibt, sondern stattdessen an anderes Equipment (Computer, Hardware-Synth, Sound-Expander etc.) angeschlossen wird, um dieses zu steuern. Im Grunde können auch klangerzeugende Keyboards als Masterkeyboard dienen und andere Geräte - in der Regel per MIDI - steuern. Für gewöhnlich behält man die Bezeichnung "Masterkeyboard" aber für Geräte vor, deren Aufgabe ausschließlich darin besteht, andere Hard- oder Software zu kontrollieren. Während bei Masterkeyboards fraglos die Klaviatur das wichtigste Element ist, werden beim DAW-Controller andere Schwerpunkte gesetzt. Letztere sollen vor allem softwarebasierte Musikproduktion einfacher gestalten. Ihre Steuerelemente dienen sozusagen dazu, die virtuellen Elemente einer DAW oder von Plug-ins im wahrsten Sinne des Wortes "greifbar" zu machen. Genau genommen kann jede Hardware, die man mit seinem Rechner verbindet und die in der

Lage ist, Musik-Software via MIDI oder andere Steuerdaten zu kontrollieren, als DAW-Controller fungieren. Im Folgenden wollen wir uns jedoch mit Geräten befassen, die auf die Steuerung von Musikprodukten spezialisiert sind. Zusehends verschwimmen allerdings die Grenzen zwischen Masterkeyboard und DAW-Controller. Weshalb wir hier nicht immer separat auf beide Typen eingehen werden. Auch mit einem Masterkeyboard kontrollieren Sie – beim Einsatz am Rechner - in gewisser Weise Ihre DAW. Einfach, indem Sie etwa einen Akkord spielen und diesen also nicht mit der Maus in den Key-Editor Ihres Seguenzers einzeichnen müssen. Außerdem bieten solche - meist im USB/MIDI-Standard daherkommenden - Keyboards heute auch oft weitere Kontrollmöglichkeiten. Dazu zählen etwa physische Potis, Fader oder Pads, mit denen sich virtuelle Potis, Fader

>> Aber auch Road-Tauglichkeit, Gewicht und Optik spielen natürlich eine Rolle. <<

oder Pads auf der Bedienoberfläche Ihrer DAW steuern lassen.

Wichtige Fragen vor dem Kauf

Was für ein Anwendertyp sind Sie? Das heißt vor allem: Benötigen Sie überhaupt einen DAW-Controller oder reicht auch ein schlichtes Masterkeyboard? In letzterem Fall stellt sich besonders die Frage nach Typ und Qualität der Tastatur (gewichtetet Hammermechanik, Aftertouch-Fähigkeit ...) beziehungsweise der Pitch-/Modulationsräder. Aber auch Road-Tauglichkeit, Gewicht und Optik spielen natürlich eine Rolle. Wenn Sie ausschließlich mit virtuellen Klangerzeugern und Plug-ins arbeiten, ist der Fall dagegen eigentlich klar: Ein DAW-Controller sollte her - ob nun als Ergänzung zu einem Masterkeyboard oder alleinstehend. Wer allerdings lediglich rudimentäre

Eingriffe in seiner DAW vornimmt (Transportfunktionen, Cut-und-Paste etc.), für den lohnt sich die Anschaffung eines ausgewachsenen Controller-Setups womöglich eher nicht. Man denke etwa an jemanden, der lediglich rudimentäre Songskizzen mit zwei, drei Spuren aufnehmen möchte, die unbearbeitet bleiben können.

Nehmen wir aber mal an, Sie möchten Fader, Effekte, Send- und Return-Wege etc. intuitiv bedienen. Es soll also weitestgehend auf Maus und Computer-Tastatur verzichtet werden. Dann kommen für Sie zwei größere Klassen von Controllern in Frage: Solche mit Audio-Interface-Funktionalität und solche ohne. Erstere bringen Audio-Eingänge und -Ausgänge, Phantom-Power und mehr mit. Hier erhalten Sie also neben dem Controller zum Steuern Ihrer Software auch eine ausgewachsene Audio-Schnittstelle (was sich natürlich im Preis

solcher Geräte niederschlägt). Hat man sich einmal zwischen diesen beiden größeren Kategorien entschieden, stellt sich unter anderem die Frage nach der Gerätegröße. Soll der Controller mobil eingesetzt werden, also zum Beispiel nicht nur im eigenen Studio stehen, sondern auch bei Freunden, im Proberaum oder sogar auf der Bühne seinen Dienst tun? Dann ist natürlich ein kompaktes, robustes und möglichst leichtes Tool angesagt.

Anschluss finden Controller heute meist per USB/MIDI-Standard. Als nützliche Bedien-Elemente haben sich – neben klassischen Aspekten wie einer Klaviatur und/oder Pitch/Mod-Wheels – Drehregler, Fader, frei zuweisbare Pads und Transport-Buttons bewährt. Überlegen Sie sich, erstens, welche dieser Features sie wirklich beziehungsweise in größerer Anzahl benötigen. Zweitens gilt es, zu schauen, wie gut die



Zurück in die Vergangenheit: Der Sound der Achtziger-Jahre (Teil 2)

Auch in diesem Monat dreht sich in der Producer School wieder alles um den Sound der Achtziger-Jahre. Wie Sie ein ansprechendes Pop-Arrangement mit jeder Menge Retro-Charme unter Einsatz moderner Produktionsmittel erstellen können, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

■ Im ersten Teil dieses Workshops haben wir uns bei der Produktion eines Achtziger-Jahre-Tracks am (Italo-)Disco-Sound orientiert. Durch einen Four-to-the-Floor-Drumgroove und programmierte Sequenzen erhielt unsere Produktion eine sehr geradlinige Rhythmik mit leicht maschinenhaftem Charakter, wie er für viele Songs der damaligen Zeit sehr typisch ist. Darüber hinaus steht die Musik der Achtziger-Jahre aber auch für Künstler mit großen Stimmen, deren Gesang von kraftvollen Arrangements getragen wurde. Während die Kompositionen dieser Spielart des Pop in rhythmischer und harmonischer Hinsicht ihren Ursprung im Soul der vorausgegangenen Jahrzehnte haben, finden sich in den Produktionen im Hinblick auf Soundauswahl und Effekteinsatz unverkennbare Stilmerkmale der Achtziger-Jahre wieder. Eben jener Popsound wird im Mittelpunkt der heutigen Producer-School-Folge stehen. Das Ergebnis dieses Workshops, ein achttaktiges Stilpattern, ist in Klangbeispiel 1 zu hören.

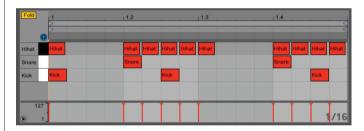
Tempo und Harmonik

■ Mit einem Tempo von 118 Beats per Minute macht unser Track sowohl auf der Tanzfläche als auch im Mainstream-Programm eines poppigen Radiosenders eine gute Figur. Auch harmonisch betrachtet wirkt unsere Produktion sehr gefällig. In der Tonart F#-Dur befindlich, setzen wir lediglich tonart-eigene Akkorde zu folgender Verbindung zusammen: F#, D#m, H, D#m, C#. Etwas Farbe verleihen wir der Harmonik durch den Einsatz einiger Optionstöne, wie sie in vielen Pop-Kompositionen der Achtziger-Jahre zu hören. Beliebt waren damals zudem die sogenannten Quartvorhalte (sus4). Bei diesem harmonischen Kniff wird die Terz eines Akkordes durch eine Quarte ersetzt. Die daraus entstehende Spannung wird im nächsten Moment wieder aufgelöst, indem die entsprechende Akkordstimme von der Quarte zur vom Hörer ersehnten Terz wandert. Wie diese Technik in unserer Produktion genau eingesetzt wurde, zeige ich bei der Erläuterung der einzelnen Arrangement-Elemente weiter unten in diesem Artikel. An dieser Stelle wollen wir hingegen das Augenmerk auf die zeitliche Verteilung der Akkorde innerhalb des achttaktigen Schemas richten. Während in vielen Songs mit jedem Takt ein Akkordwechsel erfolgt, verweilen wir in unserer Produktion, angelehnt an den Whitney Houston-Hit "I Wanna Dance With Somebody" für die gesamte erste Hälfte des Schemas (vier Takte) auf dem ersten Akkord F#. Erst im fünften Takt wird der Harmoniewechsel zur Tonikaparallele D#m vollzogen. In den Takten 7 und 8 wird die Wiederholung des Akkordschemas durch mehrere Harmoniewechsel, an deren Ende die Dominante C# steht, harmonisch vorbereitet.

Drumgroove

■ Als Erstes nehmen wir den Drumgroove der Produktion unter die Lupe, der in Klangbeispiel 2 solo zu hören ist. Die Bassdrum spielt auf der ersten Zählzeit und auf dem Achtel nach der Zwei. Ein zusätzlicher Schlag auf Vier+ leitet zur Eins des nächsten Taktes. Die Snare-Drum spielt – ganz unspektakulär – auf der zweiten und vierten Zählzeit. Mit einer Kette von jeweils fünf Sechzehntelnoten spielt die Hi-Hat eine Art Überleitung von den Backbeats (Zwei und Vier) zu den Downbeats (Eins und Drei).

Audio auf DVD und www.keys.de



Eine Besonderheit des Drumgrooves stellt die Sechzehntelfigur der Hi-Hat dar.

■ Wie bereits im ersten Teil dieses Workshops erwähnt, ist der Drumsound der Achtziger-Jahre deutlich vom Sound früher Drumcomputer geprägt. Neben analogen Klassikern, die sich auch heute noch großer Beliebtheit erfreuen, wurden in den Achtzigern gerne sample-basierte Drummachines eingesetzt, deren Sound aus heutiger Sicht etwas "Lo-Fi" erscheint, einer Produktion aber durchaus einen gewissen Charme verleihen kann. In dem oben vorgestellten Drumgroove unserer Produktion kommen folgende Sounds zum Einsatz.

Bassdrum: Der Bassdrumsound stammt aus dem Dynacord Percuter. Durch seinen mittellangen Ausklang und einen recht hohen Raumanteil wirkt der Sound besonders wuchtig.

Snare-Drum: Bei dem Snareklang handelt es sich um ein Sample aus dem E-mu SP-12. Mit seiner hohen Klangdichte nimmt der Sound jede Menge Raum im Klangbild ein, wie es für den Snaresound der Achtziger-Jahre sehr typisch ist. Noch mehr Fülle habe ich der Snare durch ein Gate-Reverb verliehen, das wie in der letzten Ausgabe erläutert produziert wurde.

Hi-Hat: Um der Sechzehntelfigur ein hohes Maß an Präzision zu verleihen, habe ich bei der Klangauswahl auf einen kurzen Sound aus der analogen Roland TR-808 gesetzt.

Weitere Sounds: Noch mehr Achtziger-Flair lässt sich einer Produktion

durch den Einsatz von Drumsounds verleihen, die für den Sound des Jahrzehnts besonders typisch sind. Zu den wohl markantesten Drumcomputerklängen der Achtziger-Jahre zählen etwa die Cowbell der TR-808 und die Toms der LinnDrum – zu hören in Klangbeispiel 3.

Basslinie

■ Das Rhythmuspattern der Basslinie verleiht der Produktion ihren charakteristischen Groove. Solo zu hören ist die Basslinie in Klangbeispiel 4. Das Zusammenspiel von Bass und Drums zeigt Klangbeispiel 5. Dabei greift der Bass zum einen die Rhythmik der Bassdrum auf. So betont er die erste Zählzeit mit einem langen Ton und spielt ebenfalls auf dem Achtel nach der Zwei. Zusätzlich spielt der Bass einen kurzen Ton auf dem Sechzehntel vor der Zwei, der dem Groove in Kombination mit dem vorausgehenden langen Ton eine gewisse Funkyness verleiht. Vom Grundton der jeweils vorherrschenden Harmonie weicht der Bass lediglich am Ende des Taktes ab, wo er überleitende Durchgangstöne spielt, die die Grundtöne verbinden und die Basslinie etwas auflockern.



Jeweils auf dem Grundton des jeweiligen Akkords spielt der Bass das markante Rhythmuspattern des Tracks.

- Während wir in der Produktion des ersten Workshopteils auf einen FM-Bass gesetzt haben, kommt heute ein sehr künstlich klingender Synthbass aus einem Analogsynthesizer zum Einsatz. Seinen mächtigen Klangcharakter verdankt der Sound der Tatsache, dass die beiden Oszillatoren des Synthesizers im Oktavabstand zueinander gestimmt wurden. Erzeugt habe ich den Sound mit dem U-NO-LX, einer Juno-60-Emulation aus dem Hause TAL Audio. Die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung zeigt, worauf es bei der Programmierung eines derartigen Oktavbasses ankommt.
- 1.) Oszillatoren konfigurieren: Wählen Sie für den Oszillator des Synthesizers die Sägezahnwellenform aus und mischen Sie den stets eine Oktave tiefer tönenden Suboszillator hinzu. Damit Letzterer nicht allzu



dominant wirkt, sollte der Lautstärkeregler nicht über die Mittelposition (Wert 5) hinaus bewegt werden.

- 2.) Filter einstellen: Einen Klangverlauf verleihen wir dem Sound mithilfe des Tiefpassfilters. Dazu schließen wir das Filter über den Cutoffregler zunächst ein gutes Stück (Wert 4). Betonen lässt sich der Einsatz des Synthesizerfilters durch das Aufdrehen der Resonanz. Schieben Sie dazu den entsprechenden Regler ein Stückchen nach oben. Übertreiben sollten Sie es hier jedoch nicht, da die Resonanz den Sound schnell ausdünnen kann. Ein Resonanzwert von 1 bis 2 reicht beim U-NO-LX völlig aus.
- 3.) Filtermodulation programmieren: Um einen Filterverlauf zu generieren, muss der Parameter Cutoff von der Hüllkurve gesteuert werden. Schieben Sie zu diesem Zweck den Env-Regler in der Filtersektion auf einen Wert von 3 bis 4.
- **4.) Hüllkurve konfigurieren:** Ein abfallender Filterverlauf lässt sich über eine mittellange Decayzeit programmieren. Der Sustainregler muss dafür vollständig herabgesetzt werden. Etwas Fingerspitzengefühl ist beim Einstellen des Attackreglers gefragt. Schieben Sie den Regler zunächst ganz herunter und bewegen Sie ihn anschließend langsam nach oben, um eine minimale Einschwingzeit für die Hüllkurve einzustellen, die den Sound nicht ganz so hart klingen lässt.
- **5.) Lautstärkeverlauf einrichten:** Damit der Sound über einen konstanten Pegel verfügt (maximales Sustain), empfiehlt es sich, den Amplifier (VCA) von der Hüllkurve zu entkoppeln und auf "Gate" zu setzen.

Chorus-Gitarre

■ Das erste harmonische Element, das wir zu unserem Arrangement hinzufügen, ist eine Rhythmusgitarre. Wie Sie in Klangbeispiel 6 hören können, greift die E-Gitarre die Rhythmusfigur der Basslinie auf. Wie die Abbildung veranschaulicht, finden sich in dem dreistimmigen Voicing der Gitarre die in Punkt 1 erwähnten Quartvorhalte wieder. So wird beispielsweise beim ersten Akkord F#-Dur die Terz ais zunächst durch ein h ersetzt. Auf der Sechszehntel vor der Zwei wird die Spannung dann aufgelöst, indem die obere Stimme einen Halbton nach unten wandert und ein konventioneller Dur-Dreiklang erklingt.



Die dreistimmigen Gitarrenvoicings zeichnen sich durch achtziger-typische Quartvorhalte aus.

■ Bei der Produktion eines typischen Achtziger-E-Gitarrensounds kommt es auf die Auswahl des richtigen Instruments und eine passende Bearbeitung mit Effekten an. Was den Gitarrentyp angeht, so wurden besonders gerne Instrumente à la Fender Stratocaster, im Rock-Bereich häufig auch die zur "Superstrat" modifizierte Variante, eingesetzt. Eine Strat zeichnet sich durch einen besonders klaren und durchsetzungsfähigen Sound und ein knackiges Attack aus. Wer des Gitarrespielens nicht mächtig ist, kann sich heutzutage mit Plug-in-Simulationen behelfen. Authentische Gitarreneinspielungen lassen sich etwa mit der RealStrat von Musiclab erzeugen. Für einen cleanen Gitarrensound, wie er im Fall einer funky Rhythmusgitarre benötigt wird, wurde früher wie heute gerne der Roland-Jazz Chorus-Amp eingesetzt. Unsere virtuelle Gitarre schicken wir für einen Sound à la Roland

www.keys.de KEYS 05/2016 95

Jetzt bestellen!

