

Heiner Kruse

Musikproduktion mit Reason

(:wizoo:)

Leseprobe

Herausgeber Peter Gorges

Autor Heiner Kruse

Cover-Gestaltung Motype

Gestaltung und Satz Uwe Senkler

© 2006 Wizoo Publishing GmbH, www.wizoobooks.de

ISBN 3-934903-53-3

Die Inhalte dieses Buches und der beiliegenden CD wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet bzw. zusammengestellt. Trotzdem sind Fehler nicht ganz auszuschließen. Der Verlag weist darauf hin, dass keine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernommen werden kann.

Die im Buch verwendeten Soft- und Hardwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen unterliegen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz.

Leseprobe

Willkommen

Die zweite Auflage dieses Buches ist nach dem Erfolg der ersten Auflage komplett überarbeitet, ergänzt und verbessert; es basiert auf Reason 3. Die erste Auflage, bezogen auf Reason 2.5, finden Sie als ›Musikproduktion Reason v2.5.pdf‹ auf der Buch-CD.

Reason ist ein Musikprogramm, das Ansprüche der ganz unterschiedlicher Musiker zu erfüllen vermag. Für Anfänger ist Reason der ideale Start. Das Programm bietet eine fast komplette Studioausstattung inklusive Sounds und erfüllt außerdem didaktische Zwecke, da die Bedienung der klassischen Studiotechnik nachempfunden ist.

Für Fortgeschrittene ist Reason eine leistungsfähige Komplettlösung mit professionellen Optionen – oder ein modularer externer Klangerzeuger mit 64 MIDI-Eingängen und endlos vielen Effekten.

Für Profis ist Reason ein gern benutztes Schweizer Messer bei der Realisierung von Ideen und das optimale Programm für den Laptop. Es beherrscht viele Sample-Formate, spricht bis zu 64 Audio-Outs an, kommuniziert mit Pro Tools, Cubase, Nuendo, Logic und anderen Programmen – sodass jede Reason-Vorproduktion problemlos ins große Studio verlegt werden kann.

Reason ist extrem gut geeignet, Tricks der Musikproduktion nachvollziehbar zu erklären. Es gibt keine interne Erweiterbarkeit, sodass jeder Reason-Song auf jedem System läuft. Daher können Sie jedes Detail dieses Buches durch Öffnen einer Beispieldatei genau nachvollziehen: Das Ergebnis klingt bei Ihnen wie bei mir. Und daher ist auch der Austausch von Song-Dateien zwischen Musikern einfacher als anderswo. Als ich angefangen habe, elektronische Musik zu machen, habe ich mir kaum etwas sehnlicher gewünscht als ein solches Programm.

Ist Reason einmal installiert, können Sie sich auf das Inhaltliche konzentrieren, müssen nicht ständig konfigurieren und haben damit mehr Zeit für die Musik. Reason 3 arbeitet sowohl unter Windows 2000 und XP als auch unter Mac OS X (die Version 2.5 unterstützte noch Windows 98 und Mac OS 9).

Leseprobe

Reason ist eine Art Volkswagen unter den Musikprogrammen, ein Ausdruck von ›positivem Kommunismus‹ in der Studiowelt. Es läuft stabil, verbraucht wenig Computerleistung und bringt damit eine Komponente in die computergestützte Musikproduktion ein, die vielfach verloren gegangen ist oder sogar nie vorhanden war: Vertrauen – auch wenn Version 3.0 zunächst nicht ganz so fehlerfrei war wie 2.5. Allerdings: Meine eigenen Produktionen kommen bislang weder ausschließlich noch hauptsächlich aus Reason. Zwar ist Reason in mein Studio integriert – in dem sich einige Geräte angesammelt haben, die ich nicht missen möchte – und wird für tighte Drums, Sequenzen, Ideenskizzen und Sounds benutzt oder via ReWire als Klangerzeuger eingebunden. Die allgemeine Hardware-Verkaufshysterie hat mich aber trotzdem noch nicht angesteckt.

Ich hoffe, ich kann mit diesem Buch dazu beitragen, dass Sie Ihre Ideen für eigene Musik mit Reason realisieren oder – falls Sie schon mit Reason arbeiten – besser umsetzen können. Falls Sie zu den ›klassischen‹ Musikern gehören, die immer noch Hemmungen vor Musik-Software haben, kann dieses Buch hoffentlich wenigstens ein wenig dabei helfen, dass Sie Ihre Scheu vor dem Musikmachen mit dem Computer ablegen.

Heiner Kruse

Köln, im März 2006

Leseprobe

Inhalt

Die Reason-Versionen	13
Spezifikationen für Reason 3	14
Über dieses Buch	15
Über den Autor	19
Über die Reason-Demoversion	20
1 Installation, Schnellkurs und Allgemeines	21
Installation	21
Schnellkurs: Reason in 30 Schritten	32
Raus aus Reason	48
Audiokarte und Latenz konfigurieren	48
Mehrere Audio-Ausgänge ansteuern	50
Audio-Dateien exportieren	52
Variationen und Effekte durch manuelle Verkabelung	54
Der Browser	56
Reason-Dateiformate	61
Wie gut klingt Reason?	65
2 Reason-Geräte im Detail	69
Loop-Player Dr. Rex: kreativ mit Loops arbeiten	70
Loops live im Songkontext vorhören	71
House- und Drum-&-Bass-Beats mit Dr. Rex	72
Melodien spielen mit Dr. Rex – ein Appetithappen	82
Sampler NN-19: Platz für eigene Sounds	83
Laden und Speichern von Sounds	84
NN-19 als einfaches Instrument	86

NN-19 als Jingle-Maschine: Key Zones für komplexere Instrumente definieren	89
Dynamisch spielbare Instrumente programmieren	92
Drum-Machine Redrum: eigene Grooves programmieren	93
Sounds laden	94
Patterns programmieren	96
Patterns im Sequencer editieren	101
Redrum über Tastatur spielen	101
Patterns per Sequencer umschalten	102
Pattern-Variationen erstellen	102
Die Flam-Funktion	103
Die Shuffle-Funktion	103
Pattern-Auflösung ändern	104
Redrum als Kreativwerkzeug	104
Einzelausgänge und Effekt-Sends nutzen	104
Der Sequencer: Hauptwerkzeug und Haupthindernis?	105
Ansichten	106
Spuren	108
Arrangieren im Sequencer	111
Das richtige Timing für Ihre Sequenzen: Quantisierung, Groove Templates und Shuffle-Funktion	112
Editieren im Sequencer	118
Der Change-Events-Dialog mit der Double/Half-Speed- Funktion	122
Automationsdaten erzeugen und bearbeiten	123
Mixer, Line-Mixer, Spider und Verkabelungstricks	131
Einführung zum großen Reason-Mixer	132
Line-Mixer	134
Spider Audio und Spider CV	135
Effekt-Zuweisungen	136
Mixtricks im Beispielsong	142
Synthesizer Subtractor	144
Synthesizer-Grundlagen	145
Oszillatoren – und ein wenig Philosophie über den eigenen Sound	146

Filter	147
Modulationen	148
Sounds speichern und laden	152
Pattern-Sequencer Matrix	152
So setzt man Matrix »normalerweise« ein	153
Matrix-Patterns im Sequencer bearbeiten	156
Matrix-Tricks	156
Patterns per Sequencer umschalten	158
Sampler NN-XT: Der Profi für die große Library	159
Sample-Zonen, Groups und Drumloop-Bearbeitung	164
NN-XT als Drum-Sampler oder Jingle-Maschine	168
NN-XT für akustische Instrumente	169
NN-XT als Synthesizer und Loop-Tool	172
Synthesizer Malström: Soundtrack, Sci-Fi, Schönheit, Schmutz	173
Oszillatoren	175
Modulatoren: nicht nur intern nutzbar	179
Filter: neue Typen mit externen Audioeingängen	180
Der Shaper: die Alternative zum Distortion-Modul	181
Ein- und Ausgänge: mono oder stereo?	181
Effektgeräte	184
MClass-Serie	184
MClass Equalizer	185
MClass Compressor	186
MClass Stereo Imager	189
MClass Maximizer	191
MClass Mastering Suite	193
RV7000: Luxushall und Multi-Effektgerät	197
RV-7: der Standard-Hall	206
Scream 4: die Klangzerstörungseinheit	208
BV512: Vocoder und EQ	210
Unison UN-16: Synthesizer anfetten	213
Kompressor/Limiter COMP-01	214
Chorus und Flanger CF 101	215
Delay DDL-1	216
Equalizer PEQ-2	217

Phaser PH-90	219
Distortion D-II	220
Filter ECF-42	221
Combinator: Reason als Modularsynthesizer	222
Combinator-Sound-Library vs Channel Strip Settings in anderen Sequencern	224
Combinator-Patches erstellen	224
Combinator als Instrument	226
Combinator als Effektgerät	231
Combinator-Design selbst gestalten	233
Combinator als Presetsammlung/Soundbank	234
Combinator als Drumpreset-Lieferant und Sequenced Instrument (Rhythmusmaschine und Synthesizer)	235
Controller und Fernsteuerungen	238
Controller installieren	239
Controller einem Gerät zuweisen: Surface Locking	241
Automatische vs manuelle Zuordnung der Controller- Regler	242
Remote-Override-Modus	242
Die Computertastatur als Fernsteuerung (>Keyboard Control<)	245
ReBirth Input Machine	246
Hardware Interface und MIDI In Device	247
Transportfeld	248
3 Musik machen mit Reason	251
Drums	252
Breakbeats und ihre Anfänge	252
Breakbeats layern mit Dr. Rex, NN-XT und Effekten	254
Drum-Rolls mit Matrix erzeugen	258
Elektro-Drums mit Synthesizern bauen	262
Techno- und House-Drums mit Redrum und Effekten	264
R'n'B- und Hip-Hop-Beats	265
Akustische Drums für Jazz, Rock und Soul	270
Alleinunterhalter oder Techno-Live-Act?	271

Bässe – und eine Gitarre	273
Pumpende Techno-Bässe	273
House-Bässe	275
2-Step mit Tiefbässen	275
Subbass-Lines	276
Rave-Bässe	277
Rock-Gitarren	279
Funky und jazzy Basslines	280
Pad- und Lead-Sounds	281
Vocal-House und Filterverläufe	281
Oldschool-Jungle-Sounds: Chord-Pads und Pianos	282
Soundgalaxien, Ambient Music, FX, Teppiche und Streicher	283
80s-Sounds	285
Zerhackte Trance-Flächen	287
Natursounds: Trompeten und Streicher	289
Lo-Fi, Sci-Fi und 70s	292
Vocals, FX und Synth-Sequenzen	293
Der Vocoder – nicht nur für Stimmen	293
Gesang und Spracheffekte	297
Individuelle Analogsequenzen und Arpeggios mit dem Matrix-Step-Sequencer bauen	299
Mischen und Mastern	304
Tipps und Tricks	304
Zwei komplette Tracks zur Analyse	308
4 Rund um Reason	313
Reason im Zusammenspiel mit anderen Sequencern	313
Was ist ReWire?	313
Cubase und Reason	314
Logic 5 und Reason	316
Logic 6 und 7 und Reason	317
Pro Tools und Reason	323
Ableton Live und Reason	327
Reason und mehrere ReWire-Devices	329

In Reason als ReWire-Slave arrangieren	330
Logic und die Reason-Busse 2 bis 5	331
Multi-Instrumente in Logic	331
Die ReWire-2-Rack-Busse 6 bis 16	333
Reason und ein anderer Sequencer in einem Rechner ohne ReWire	335
Reason und ein anderer Sequencer auf zwei Rechnern	335
Reason im Live-Einsatz	339
Tipps und Tricks zu Installation, Preferences und zur Lösung von Problemen	343
Programme, die Reason optimal ergänzen	349
ReCycle: das Programm zur Vorbereitung von Loops	349
ReBirth: die Techno-Erweiterung zu Reason	351
Reload: das Tool zum Sample-Import	352
ReFill Packer	353
CDXtract: das Tool zur Sample-Konvertierung	355
ReVision 1.1: Reason und QuickTime-Videos verbinden ...	357
Hammer und LiveSet	357
Anhang	359
Internet-Links	359
Diskografie The Green Man (TGM)	361
Inhalt der CD-ROM	363
Index	365

Drums

Drums spielen in der heutigen Musik eine besonders wichtige Rolle: Drumgrooves und ihr Tempo sind prägende Stilelemente, durch die viele Spielarten zeitgenössischer Musik kategorisiert werden. Wenn Sie Drum & Bass oder R'n'B oder Electro machen wollen und möchten, dass Ihre Musik auch so eingeordnet wird, dann sollten besonders die Drums nach dem jeweiligen Stil klingen. Das soll keine Aufforderung zum Kopieren oder zur Aufgabe Ihrer musikalischen Persönlichkeit zugunsten des Eintauchens in eine Kategorie sein, sondern eher eine Hilfe für Einsteiger, um Selbstvertrauen zu gewinnen und die Methoden kennen zu lernen.

Da viele Hinweise genreübergreifend sind, sind sie letztlich über das ganze Kapitel verteilt. Spätere Beispiele zeigen dann auch mehrere Instrumente im Zusammenspiel.

Breakbeats und ihre Anfänge

Dass komplexe Breakbeats Schlag für Schlag selbst programmiert werden, ist eher die Ausnahme. Der Umgang mit Loops ist in Deutschland gleichwohl nicht besonders hoch angesehen (›keine Eigenleistung‹), was unlogisch ist, wenn man bedenkt, wie viele Künstler gerade hierzulande für ihre Loop-basierte Musik gefeiert werden. Aber trotzdem: Wenn Ihre Musik vor allem Ausdruck Ihrer Selbst sein soll, sollten Sie vielleicht auch bei den Drums so konsequent sein und nicht jemand anderen loopweise für sich trommeln lassen.

Groove-Loops sind trotzdem oft ein guter Einstieg in eine Produktion und auch ein Qualitätsmaßstab für das eigene Drum-Programming. Im Folgenden werden wir Beatkonstruktionen mit und ohne Verwendung von Loop-Material kennen lernen. In der Praxis sind natürlich auch Mischformen aus beidem mit verschiedensten Gewichtungen üblich.

Bevor wir uns an die Arbeit machen, noch ein wenig ›historischer‹ Hintergrund, der Ihnen vielleicht hilft, das Thema Breakbeats ein wenig besser zu verstehen.

Vereinfacht gesagt hat die Entwicklung von Breakbeats viel damit zu tun, dass Menschen mit einer großen Plattensammlung begonnen haben, mit Samplern herumzuspielen. Im Sampler wurden die alten Lieblingsgrooves zu neuem Leben erweckt und verfremdet. Aus vielen Produktionen kann man die achtfach ineinander verschachtelten Loops oder die Timestretch-Klänge der Akai-S1000-Generation heraushören. So haben Helden wie Doc Scott, Roni Size, Ray Keith, Ed Rush und Shy FX damals angefangen.

Dabei lagen oft längere Schnipsel eines Grooves auf der Tastatur und nicht jeder Schlag einzeln, wie das nach einer Bearbeitung durch ›ReCycle‹ und anschließendes Laden in einen Dr. Rex der Fall ist. Diese Schnipsel wurden dann so gepitcht, dass sie im gewünschten Tempo spielten. Vor allem bei ›Jungle‹ bedeutete das in der Regel: hochpitchen und schneller spielen.

Diese Arbeitsweise können Sie mit Reason (und ReCycle) wie folgt nachvollziehen. Verfolgen Sie dieses Beispiel bitte auch, wenn Sie kein ReCycle besitzen – ich habe alles passend für Sie vorbereitet.

- 1 Öffnen Sie ›drumlooptry1.rns‹.
- 2 Exportieren Sie den geladenen Groove (›Drb2o_fabio‹) als Audio-Datei. Dazu wählen Sie File > Export Loop as Audio File.

Die dadurch erzeugte Audio-Datei finden Sie unter der Bezeichnung ›drumlooptry1.wav‹ auch im Ordner ›Audiodokumente‹ auf der Buch-CD.

- 3 Editieren Sie den Groove in ReCycle so, dass Sie mehrere interessante Schnipsel haben, die bei unterschiedlichen Schlägen beginnen, dann aber noch ein Weilchen weiterspielen.

- 4 Speichern Sie Ihre Bearbeitung als Rex-Datei (›rx2‹).

Eine auf diese Art erzeugte Rex-Datei finden Sie unter der Bezeichnung ›drumlooptry1.rx2‹ auch auf der Buch-CD.

- 5 Erzeugen Sie einen neuen Dr. Rex, und laden Sie dort das erzeugte Rex-File. Alternativ öffnen Sie den Beispielsong ›drumlooptry2.rns‹.

Nehmen Sie auf der Dr. Rex 2-Spur einige Noten auf, oder laden Sie ›drumlooptry3.rns‹, wo ich das bereits für Sie erledigt habe.

Das klingt nach ›gebrochenem‹ Beat, oder? Sie könnten ein vergleichbares Ergebnis natürlich auch erreichen, wenn Sie einfach die verschiedenen Schläge des Dr. Rex 1 editieren und verschieben. Das ist beispielsweise eine geeignete Methode für die Variation der letzten Schläge kurz vor der nächsten Eins, also zur Erzeugung eines kleinen ›Drum-Fills‹.

Auf die hier demonstrierte Art und Weise – mit den längeren Schnipseln – können Sie mehr von Ihrem eigenen musikalischen Spielgefühl einbringen. Sie laufen so aber auch Gefahr, mit zusätzlichen Ungenauigkeiten kämpfen zu müssen, wenn mehrere Loops übereinander laufen und unterschiedlich ›grooven‹ bzw. nicht quantisiert sind. Außerdem: Wenn nur eines Ihrer Groove-Schnipsel ungenau geschnitten ist, spielt ja der ganze Groove für eine Zeit leicht ›falsch‹.

Es ist auch sinnvoll und macht dazu noch Spaß, die Schnipsel im Editor hin und her zu schieben, statt sie selbst via Tastatur zu spielen.

Öffnen Sie ›drumlooptry4.rns‹. Dort ist eine eintaktige Loop eingestellt. So können Sie schnell Takt für Takt editieren. Für den jeweils nächsten Takt klicken Sie einfach bei eingeschalteter Loop-Funktion mit den Pfeiltasten unten rechts zunächst unten (rechter Locator), dann oben (linker Locator) einen Takt weiter.

Breakbeats layern mit Dr. Rex, NN-XT und Effekten

Wenn man viele Grooves übereinander legt, werden Abmischung und Quantisierung zunehmend wichtig. Oft klingt es zu ruckelig, wenn viele Loops nicht quantisiert wurden. In Reason können Sie grundsätzlich besser Drum-Loops übereinander legen als in irgendeinem anderen Programm. Die Vorhörfunktion des Dr. Rex macht das besonders einfach, wie Sie bereits in Kapitel 2 gesehen haben. Es gibt aber vor allen Dingen keine Delays durch MIDI-Timing-Probleme, sodass Ihr Drum-Programming ›tight‹ werden kann. Das ist ein Grund, warum Reason auch in Profi-Studios oft als ›Beat-Erzeuger‹ dient, dessen Ergebnis dann als Audiodatei in einen anderen Sequencer importiert wird.

Das Übereinanderschichten vieler alter Loops macht die entstehenden Grooves einerseits komplex und undurchschaubar. Andererseits hat diese Arbeitsweise sicher nicht wenig dazu beigetragen, dass Drum & Bass ›gerader‹ geworden ist. Denn es ist mit einem ›geraden‹ Beat einfacher, viele Loops zu kombinieren. Frühe Protagonisten waren hier meiner Meinung nach Alex Reece mit seinem ›Pulp Fiction‹ sowie die vielen V-Recordings-Veröffentlichungen, mittlerweile macht es so ziemlich jeder.

Charakteristisch für die geraderen Drum-&-Bass-Beats ist die Betonung des Snare-Schlages auf den Taktzählzeiten $\frac{2}{4}$ und $\frac{4}{4}$ ($\frac{3}{8}$ und $\frac{7}{8}$ mit einer Bassdrum auf $\frac{1}{8}$ und $\frac{6}{8}$), oder bei etwas krummeren Varianten auf 2 sowie ›3 und‹ ($\frac{3}{8}$ und $\frac{6}{8}$ mit einer Bassdrum auf $\frac{1}{8}$ und $\frac{4}{8}$).

Bevor man sich mit einem Klotz verschiedener Loops abschleppt, bei denen man selbst irgendwann kaum noch durchblickt, hilft manchmal ›Resampling‹. Damit wird aus vielen Loops wieder eine einzige, die dann bearbeitet werden kann. Allerdings ist es dabei nicht mehr möglich, etwa eine Hi-Hat zwischendurch mal auszuschalten – es sei denn, man sampelt mehrere Versionen.

Geradere Breakbeats verlangen nach einer anderen Art der Abmischung und transportieren letztlich auch eine andere Art von Energie. Bassdrum und Snare sollen in der Regel ›knallen‹. Bei Verwendung von Loops aus älteren Produktionen ist dazu in der Regel eine Bearbeitung mit Klangveränderungs-Werkzeugen nötig. Wenn also etwa die Engländer vom wichtigen EQing bei den Drums sprechen, so sind damit vor allem diese ›alten‹ Drum-Loops gemeint. Denn die Drums sollen ja in der Regel nicht nostalgisch und altbacken klingen, sondern der modernen Soundästhetik entsprechen.

Optimale Werkzeuge sind hier Hardware-Geräte mit Tiefpass- und Hochpass-Filter sowie vier vollparametrischen EQs, wie beispielsweise einige Modelle von TL-Audio, die hierfür oft verwendet werden.

Das Hochpass-Filter hat dabei häufig die Aufgabe, das leichte, kaum hörbare ›Rumpeln‹ zu beseitigen, das durch das Sampeln von Platte entstanden ist. Die weiteren Frequenzbänder werden dazu benutzt, einzelne Schläge aus der Loop stärker oder schwächer zu betonen.

Reason ist durch all seine Effekte und ihre unendliche Kombinierbarkeit auch im Profi-Studio für die Erstellung von Drums eines der besten verfügbaren Tools. Die neuen MClass-Tools helfen natürlich sehr, aber auch mit den alten Equalizern lassen sich Erfolge erzielen.

Öffnen Sie ›loopeq1.rns‹. Hier habe ich versucht, die Loop mit den kleinen PEQ-Equalizern klanglich zu verbessern. In der Spur ›Dr. Rex 2‹ spielt die Original-Loop, in Spur ›Dr. Rex 1‹ die mit EQ bearbeitete Loop. Beide Pegel sind so eingestellt, dass sie ungefähr gleich weit ausschlagen. Dann ist der Vergleich gerechter – schließlich klingt ›lauter‹ bekanntlich immer subjektiv ›besser‹.

Auch habe ich versucht, ganz unten Bässe herauszunehmen, da ich die Bassdrum des Originals ziemlich ›dröhnend‹ finde. Beim Anheben gehe ich meist so vor, dass ich breitbandig anhebe, um einen bestimmten Bereich eher ›unauffällig‹ zu betonen. Beim Absenken geht es mir dagegen eher darum, etwas Unangenehmes zu entfernen, und da versuche ich die genaue Frequenz des betreffenden Sounds zu treffen und diese eher schmalbandig abzusenken – Ausnahmen bestätigen die Regel.

Bei den meisten Equalizern klingt ein schmalbandiges Anheben künstlich und relativ unangenehm, eine Ausnahme bilden da nur die ganz extrem teuren Geräte. Daher gilt: Höchstens vorsichtig mit dem EQ nach Verbesserungen suchen, wenn man das Gefühl hat, dass eine Korrektur nötig ist. Nicht aus purer Lust am EQ spielen, es sei denn, man will einfach ›experimentieren‹. Zuviel EQing richtet oft mehr Schaden an, als es gut tut. Augen- und Ohrenmaß sind gefragt.

So habe ich die Bassdrum an zwei Stellen schmalbandig abgesenkt und einmal dazwischen wieder etwas breitbandiger angehoben. Anschließend habe ich die Höhen breitbandig angehoben, was zugleich die Snare lauter und präsenter macht. Ein zusätzliches Anheben der Snare-Frequenz empfand ich zumindest auf meinen Boxen als zu extrem.

Eine alternative Strategie ist, einen Groove mit zusätzlichen Schlägen zu unterlegen. Dann jedoch sollte man in den meisten Fällen davon Abstand nehmen, im Ursprungs-Groove dieselben Schläge mit dem EQ zu betonen – auch hier bestätigen Ausnahmen wieder die Regel: Wenn's gut klingt, ist alles erlaubt!

Gerade wenn viele Loops und zusätzlich tiefe Bässe spielen, kann es wichtig sein, aus den Drums die Bassfrequenzen herauszufiltern. Reason besitzt ja auch Hochpass- und Bandpass-Filter in den Instrumenten. Wenn mehrere Dr. Rex zusammenspielen, sind die Filtertypen zwangsläufig irgendwo aktiviert, wie Sie in den folgenden Beispielen sehen werden.

Öffnen Sie die Beispieldatei ›drummix.rns‹. Ab Takt 17 verstärkt Redrum die Beats mit einer Bassdrum, einer Snare und Hi-Hats, also ganz unten, in der Mitte und am oberen Rand des Frequenzspektrums. Die Bassdrum der ›Bustabeat‹-Loop wurde dafür etwas abgesenkt.

Zudem sollten Sie Tools wie den Kompressor wenn überhaupt, dann nur sehr vorsichtig auf die Summe aller Sounds legen. Öffnen Sie ›firststeps15.rns‹. Das gesamte Signal läuft hier durch den Scream 4, wo ›Tape‹-Kompressor eingestellt ist. Obwohl bei Takt 5 und 9 zusätzliche Sounds spielen, wird der Gesamteindruck des Stücks eher leiser.

In ›firststeps16.rns‹ laufen nur die Drums durch den einfachen Kompressor, nicht aber der Bass. Zudem ist ab ca. Takt 9 der Equalizer des im Vocoder eingebauten EQs aktiv, der hier Bässe wegfiltert. Zumindest auf halbwegs Bass-starken Boxen fällt ab Takt 9 auf, dass Sie die Bassline wesentlich deutlicher ›heraushören‹ können.

In ›140bpmnur3.rns‹ spielen ebenfalls mehrere Loops, diesmal aber in langsamerem Tempo. Meine Lieblingssounds sind Bässe, zu denen wir später kommen, und drei meiner Bässe haben die Propellerheads in die Factory Soundbank übernommen. Einen davon hören Sie hier aus einem Combinator spielen, der allerdings nur auf einem bereits existenten Sound basiert. Die Drums haben einen eigenen (Line-) Submixer, Equalizer und MClass-Kompressor. Eine Redrum spielt lediglich Bassdrum und Snare ergänzend zu den Loops. Die Drums werden gemeinsam komprimiert, und es wird etwas Bass herausgefiltert.

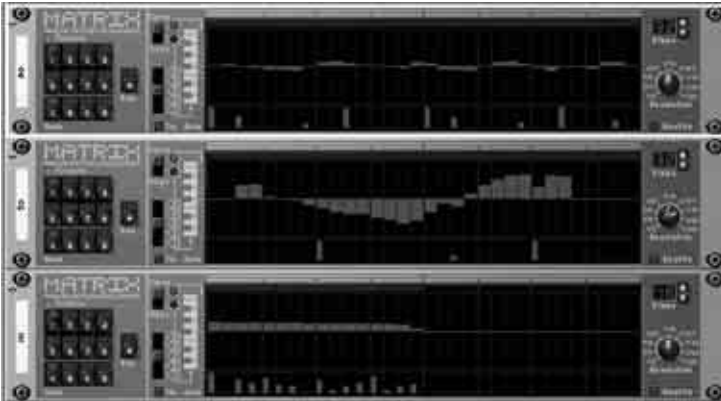
Es ist schwer bis unmöglich, Ihnen hier die ganze Palette an Möglichkeiten aufzuzeigen. Sie müssen Fingerspitzengefühl bei der Kombination der Tools beweisen.

Noch zwei Beispiele: In ›175bpm01.rns‹ macht ein Scream 4 die Drums ›schmutziger‹, Redrum verstärkt die Bassdrum, Filter modulieren ergänzend. In ›175bpm01br3.rns‹ werden die Drums insgesamt in einem Submixer zusammengeführt und dann anschließend durch einen MClass Compressor geleitet. Dieser wiederum ist so eingestellt, dass er recht kräftig komprimiert. Ihre zusammengemixten Drums wirken nun kompakter und mehr miteinander verschmolzen.

Sehr nützlich kann es auch sein, die einzelnen Sounds von Redrum mit unterschiedlichen Effekten zu belegen. Redrum hat für alle Kanäle Einzelausgänge. Und praktischerweise verschwindet jeder Sound, dessen Einzelausgang verkabelt wurde, aus dem ›Stereo-Ausgang‹.

Drum-Rolls mit Matrix erzeugen

Im Beispielsong ›3drmsndsmatrixd.rns‹ bauen Sie aus drei Drumsounds mit Effekten und Matrix-Sequencer auch ohne Groove-Loops lebendige Breakbeats.



Die Abbildung zeigt die drei Matrix-Sequencer aus dem Beispielsong ›3drmsndsmatrixd.rns‹.

Jeder der drei Matrix-Sequencer ist via CV/Gate-Anschluss mit Redrum verknüpft, steuert einen der drei Sounds aus Redrum an und ist entsprechend benannt. Der Matrix-Gate/CV-Out geht jeweils in den Gate/CV des Redrum-Kanals und erzeugt die Noten-an/aus-Informationen gemeinsam mit den zugehörigen Lautstärkeinformationen.

Wenn Sie im unteren Teil der Matrix-Sequencer neue Balken einzeichnen, erzeugen Sie neue Schläge. Zu diesem Zweck sollten Sie nicht den Sequencer, sondern nur Matrix mit der ›Run‹-Taste laufen lassen. Dann hören Sie auch nur den Sound, der vom betreffenden Matrix angesteuert wird. Ein weiterer Grund: Im Sequencer sind Pattern-Wechsel programmiert, und wenn Sie während automatisierter Patternwechsel in den Patterns editieren, kommen Sie schnell durcheinander.

In Kapitel 2 haben Sie bereits gesehen, wie Sie die Tonhöhe via Note-CV-Out des Matrix anzusteuern. In unserem Beispiel ist stattdessen der Curve-CV-Ausgang mit den Pitch-Inputs von Redrum verbunden. Vorteil: Tonhöhenverläufe für realistische ›Trommelwirbel‹ lassen sich besser einzeichnen. Da Matrix ein reiner ›Sequencer‹ ist, sind natürlich die Einstellungen an Redrum entscheidend für das klangliche Endergebnis.

Mit etwas Feinjustage (Beispiel ›3drmsndsmatrixd.rns‹) wird der Beat abgerundet: Die Noten-an/aus-Informationen des ›BD‹-Matrix für die Basdrum haben relativ große ›Velocity‹-Unterschiede. In Redrum ist der entsprechende ›Vel-to-Level‹-Regler aber nur moderat aufgedreht, sodass sich diese nur subtil auswirken.

Der Verlauf für den ›SD‹-Wirbel wurde im Matrix eingezeichnet, anschließend wurde der Empfindlichkeitsregler für die Pitch-CV-Eingänge auf der Rückseite von Redrum passend justiert. (Steht dieser ganz links, entspricht das einer Art ›Amount-o‹- oder ›Bypass‹-Einstellung).



Die Empfindlichkeit für den Pitch-CV-In des Kanals 2 (Snare/ganz unten) wurde reduziert, um so die durch die Kurveneinzeichnung in Matrix entstehenden Tonhöhenverläufe subtiler wirken zu lassen. Die Empfindlichkeit für den Pitch-CV-In des Kanals 2 (Snare/ganz unten) wurde reduziert, um so die Tonhöhenverläufe, die durch die Kurveneinzeichnungen in Matrix entstehen, subtiler wirken zu lassen.

Die Noten-an/aus-Informationen des >Bd<-Matrix für die Bassdrum haben relativ große >Velocity<-Unterschiede. In Redrum ist der Velocity-to-Level-Knopf aber nur geringfügig aufgedreht, sodass sich auch diese ebenfalls weniger gravierend auf die Lautstärke auswirken (Abbildung 3).



Rechts neben dem Level-Drehknopf regelt der >Velocity-to-Level<-Knopf, wie stark sich die Anschlagstärke bzw. der Wert des CV-In-Signals auf die Lautstärke des Kanals auswirkt. >12 Uhr< bedeutet dabei die Nullstellung.

3 Musik machen mit Reason

Die Schnelligkeit der Snare-Wirbel entsteht durch die Patterns A2 und A3 im SD-Matrix. Diese sind in einer feineren Auflösung programmiert, was automatisch schnelleres Abspielen bedeutet. Sinngemäß: Wenn ein Pattern 32 Schritte hat und die Auflösung pro Schritt $\frac{1}{16}$ beträgt, ist das Pattern zwei Takte lang ($32 \times \frac{1}{16}$ -Schritt). Ändern Sie die Auflösung auf $\frac{1}{32}$, ist das gleiche Pattern nur einen Takt lang ($32 \times \frac{1}{32}$ -Schritt). Der Sequencer muss die 32 Schritte nun doppelt so schnell abspielen.

Um besser experimentieren zu können, ohne Ergebnisse zu verlieren, sollten Sie erstellte Patterns kopieren und dann weitere Veränderungen an der Kopie vornehmen. Hierzu benutzen Sie das Edit-Menü, dessen Inhalt sich an das jeweils angewählte Objekt anpasst. Klicken Sie jenen Matrix an, an welchem Sie gerade arbeiten, und selektieren das von Ihnen erstellte Pattern (beispielsweise A1, siehe Abbildung). Wählen Sie anschließend Edit > Copy Pattern. Selektieren Sie nun ein neues Pattern (etwa A2) und wählen Sie anschließend Edit > Paste Pattern.



Die Abbildung zeigt die Patternwahlschalter des Matrix. 48 Patterns pro Matrix können gespeichert werden. Die lilafarbene Umrandung des Feldes zeigt an, dass Patternwechsel im Sequencer automatisiert wurden.

Snaredrum und Hi-Hat wirken im Beispiel besonders durch ihre Effekte. Die Einzelausgänge von Redrum sind mit dem Mixer verkabelt. Der Aux Send 1 (S1-Regler) von Redrum ist automatisiert und gibt auf diese Weise nur jeder zweite Snare ein wenig Hall. Besagter S1-Regler aller Redrum-Kanalzüge ist mit den Aux-Sends 1 des Mixers verlinkt, sodass das am Mixer an den Aux Send 1 angeschlossene Hallgerät direkt aus Redrum angesprochen werden kann. Alle Hallgeräte werden außerdem nicht über die Aux>Returns, sondern über die freien Kanalzüge an den Mixer zurückgeführt. Die Hi-Hat klingt durch das Delay (Aux Send 3) noch ein wenig hektischer als zuvor. Das in den Mixer-Kanal 6 zurückgeführte Delay wird via Aux Send 4 noch mit ein wenig zusätzlichem Hall versehen, im Kanalzug wird außerdem etwas Bass aus dem Delay herausgenommen. Auch an diesem Beispiel wird wieder deutlich, dass Reasons Vorteile gegenüber anderen Klangerzeugern insbesondere in der Flexibilität und Übersichtlichkeit des Routings liegen.

Elektro-Drums mit Synthesizern bauen

Im Beispielsong ›subtractordrums1.rns‹ gibt es keine Samples, sondern alle Drumsounds werden hier von Synthesizern erzeugt.

Viele Elektronikmusiker schwören auf solche ›Synth-Drums‹, da diese sich ihrer Meinung nach viel besser modulieren und damit lebendig machen lassen als gesampelte Drums. Inwieweit das wirklich so ist, hängt natürlich von den verfügbaren Parametern im Sampler bzw. Synthesizer ab, denn an einem guten Sampler kann man ebenfalls eine Menge ›drehen‹. Aber ein kurzes, knackiges Bassdrum-Sample lässt sich nun einmal schwer länger machen, und zudem erzeugen diese Synth-Drums eine Elektroästhetik, die sehr typisch nach 80ern oder eben nach ›Elektro-Musik‹ klingt. In der Factory Soundbank finden sich viele Subtractor-Drumsounds. Wenn Sie sich die Synths genau anschauen, haben diese fast alle eine Hüllkurve mit sehr kurzen Attack-, Decay-, Sustain- und Release-Werten eingestellt, um den Sound ›kurz‹ und perkussiv zu machen (siehe folgende Abbildung).



In ›subtractordrums1b.rns‹ werden die Decay-Werte der Amp Envelope und der Filter-Envelope von Bassdrum 1 (BD1) moduliert. Ersteres macht die Bassdrum länger, Letzteres macht sie heller.

In ›subtractordrums1c.rns‹ können Sie nachzuvollziehen, wie man eine lange, tiefe Bassdrum bastelt, deren Ton nach dem Anschlag immer tiefer nach unten sinkt. Im vorliegenden Beispiel ist für LFO 1 eine temposynchrone Rate von › $\frac{1}{4}$ ‹ eingestellt, er spielt also seine Wellenform nach genau einem Takt wieder neu ab. Somit agiert der LFO hier eher wie eine Hüllkurve. Ich habe das so gelöst, weil der LFO beide Oszillatoren ansprechen kann, während die Mod-Envelope nur einen der beiden Oszillatoren alternativ moduliert. Diese Bassdrum setzt sich aber aus zwei Oszillatoren zusammen, was man am aktivierten ›Osc2‹-Schalter und an der Stellung des ›Mix‹-Reglers erkennen kann. Die gewählte Wellenform (Sägezahn) ist zu Beginn ihres Zyklus ganz oben und sinkt dann kontinuierlich ab. Das bedeutet, dass die Bassdrum zunächst höher klingt als das Original. Als Gegenmaßnahme wurden beide Oszillatoren noch einmal um vier Halbtöne heruntergestimmt.

In ›subtractordrums1d.rns‹ wird die Länge der Hi-Hat mit dem Decay-Regler der Amp Envelope moduliert, sodass es etwa so klingt, als würde abwechselnd eine geschlossene und eine offene Hi-Hat spielen.

In ›subtractordrums1e.rns‹ schließlich hören Sie den typischen ›Elektro-Zap-Sound‹, und in ›subtractordrums1f.rns‹ kommt noch eine diskrete Elektro-Loop vom Dr. Rex dazu.

Techno- und House-Drums mit Redrum und Effekten

Bei House- oder Techno-Drums sind elektronische Schlagzeugsounds und analoge Drum-Machines sehr verbreitet – die Sounds kommen aber sehr oft auch aus Samplern wie der Akai MPC. House und Techno-Beats sind meist ›leerer‹ als Drum-&-Bass-Beats und können somit leichter selbst programmiert werden.

In ›technodrum01.rns‹ und ›technodrum01b.rns‹ spielt ein einfacher Techno-Groove, der mit einigen Samples aus dem NN-XT und einem Bass von Subtractor verstärkt wird.

Im NN-XT kommt wieder das ›48voice‹-Preset zum Einsatz, und Sie können schnell neue Sounds nachladen. Durch die Leere der Beats fallen geringere Veränderungen stärker auf, auch die Rhythmik der Wiederholungen muss stimmen.

Wie Sie sehen, ist der Einsatz von Rex-Playern auch bei Techno sinnvoll. In den ›Electro‹- und ›Techno‹-Ordern der Factory Soundbank befinden sich jede Menge gute Drum-Loops, die zeigen, an welche Musik die Propperheads gedacht haben.

Charakteristisch vor allem für House-Beats ist die Hi-Hat auf jedem zweiten Achtel-Schlag (bzw. auf jedem ›Und‹-Schlag, wenn Sie einen Takt ›1 und 2 und 3 und 4 und‹ zählen).

In ›ravehousebeato1.rns‹ spielt nur ein Dr. Rex, der durch die Filterbewegungen eines BV512 moduliert wird und dabei eine unglaublich gute Figur macht. Dieser EQ ist das beste Tool in Reason, wenn Sie die typische dynamische DJ-Arbeitsweise bereits in Ihre Beats integrieren möchten.

Für etwas angezerrtere Techno-Beispiele öffnen Sie nacheinander ›mixerkett2.rns‹ (noch ohne House-Hi-Hat) und ›mixerkett3.rns‹. Drücken Sie zum Abspielen bitte die ›Run‹-Taste von Redrum, es gibt kein Arrangement.

In ›mixerkett2b.rns‹ sind die Kanäle 1 und 2 von Redrum 1 mit Redrum 2 via CV/Gate verbunden. So können Sie Ihre Redrum-Sounds ›layern‹: Redrum 2 spielt synchron und ergänzend zu Redrum 1.

R'n'B- und Hip-Hop-Beats

Hier gilt wieder: Best of all worlds. Die für R'n'B- und Hip-Hop-Beats eingesetzten Sounds klingen in der Regel organischer und weniger elektronisch als bei Techno oder House. Das musikalische Feeling der alten Loops wird von den Produzenten immer wieder gesucht, ähnlich wie bei Drum & Bass. Kein Wunder, denn R'n'B ist ›Black Music‹ – genau wie die meisten guten alten Groove-Loops. Und auch die Betonung der Snare-Schläge 2 und 4 ist keine Seltenheit in diesem Genre. Aber auch hier wünschen sich nicht nur die Kids mit den dicken Bassboxen in der Hutablage Druck, der normalerweise aus den alten Loops nicht kommt. Mir scheint, dass dafür (zum ›Fettmachen‹ der alten Loops) weniger als im Drum & Bass Equalizer zu Hilfe genommen, sondern stattdessen eher fette Elektro-Samples oder Synthie-Drums unterlegt werden – wenn man hier überhaupt von Gesetzmäßigkeiten sprechen kann.

Es ist auch logisch: Der Beat ist vergleichsweise langsam, und so hat eine einzelne fette Bassdrum viel mehr Zeit, positiv aufzufallen. Ein zusätzlicher ergänzender Tiefbass ist zudem weniger vorgesehen als beispielsweise eine Funk-Gitarre, also darf die Bassdrum ruhig sehr tieffrequent sein.

Ganz wichtig ist also die Bassdrum. Das haben seinerzeit Soul II Soul bei ›Back to Life‹ oder ›Keep On Moving‹ als erste erkannt, weitere Wegbereiter waren (die Produzenten von) Coolio, Luniz – und vor allem Dr. Dre himself.

Öffnen Sie ›rnbhiphopbeats1.rns‹. Hier spielt Redrum immer dasselbe Pattern, ergänzt von Beats aus dem Dr. Rex, die alle vier Takte wechseln. Die ›handgespielten‹ Loops hauchen den fetteren Beats erst Leben ein.

Während Hip-Hop- und R'n'B-Beats häufig für Jungle-Tracks ›hochgepitcht‹ wurden, klingen bereits hochgepitchte oder sonstige Drum-&-Bass-Loops als Rex-Files selten gut, wenn sie auf das langsame R'n'B/Hip-Hop-Tempo zurückgeführt werden. Man muss aber auch gar nicht zu solchen Maßnahmen greifen: Die Factory Soundbank bietet zwei Ordner voll mit Hip-Hop- und R'n'B-Beats, die sich bei dem langsamen Tempo wunderbar entfalten – wie beispielsweise der Groove zwischen Takt 5 und 9.

Auch für andere musikalische Komponenten (wie etwa Gesang oder Gitarre) wird speziell in diesen Genres gern zu Loops gegriffen, die von Schallplatten gesampelt wurden. Und das ohne jede Scham: Da wird gar das Anschieben des Plattentellers mit aufgenommen oder simuliert, bevor die ›Hitsequenz‹ spielt. Gleichwohl steckt in solchen Tracks oft viel Seele. Wenn es gelingt, die einzelnen Komponenten gut zusammenzubringen, kann etwas ganz Großes daraus werden. Zieht man alle Musiker zusammen, die an solchen Stücken beteiligt sind, inklusive derjenigen, welche die Original-Loops fabriziert haben, kommt in der Regel deutlich mehr musikalisches Können zusammen, als jeder Studioeinzelkämpfer haben kann. Guter R'n'B ist denn auch oft mehr Teamwork als Musik von Einzeltätern. Die beste Lösung bleibt natürlich: Arbeiten Sie selbst mit guten Musikern zusammen.

In Reason gibt es vermutlich auch aus urheberrechtlichen Gründen nur wenige Music-Loops. Einige Beispiele finden Sie unter ›rnbhiphopbeats2.rns‹. Das Beispiel ist 16 Takte lang, und alle vier Takte spielt hier eine neue Loop. Wenn Sie sich vorstellen, dass bei Hip-Hop-Tracks solch ein Thema mit kleinen Variationen über ca. vier Minuten durchgehalten wird, haben Sie hier somit eigentlich Grundlagen für vier Hip-Hop-Tracks.



3 Musik machen mit Reason

Ob aus Ihren Beats eher softer R'n'B oder härterer Hip-Hop wird, hat mit vielen Faktoren zu tun. Natürlich stehen beide Begriffe ohnehin nur für Versuche einer Kategorisierung, für die man weitere typische Merkmale finden kann, über die sich streiten lässt. R'n'B klingt schicker, und seine Fans kleiden sich anders als Hip-Hopper, die vor allem ihre Straßenherkunft betonen möchten und mehr ›Sprach-Rap‹ als reinen Gesang einbauen.

In den neuen Combinator-Patches findet sich ebenfalls ein schönes Beispiel für einen Beat, bei dem eine Loop von Redrum Beats unterstützt wird. Öffnen Sie ›gossplithopr3.rns‹ und klicken Sie auf ›Play‹ oder ›Run Pattern Devices‹.



Es gibt weitere, separate Buttons (›Run Redrum‹ und ›Run Loop‹), mit denen Sie die Extra-Redrum-Schläge und die Loop getrennt voneinander hören können. Das hier geladene Performance-Patch aus der Reason-Soundbank bietet aber noch mehr Extras: Hier sind ein Piano, ein Bass- und ein Streichersound bereits geladen, Sie müssen diese nur noch im Sequencer ansteuern, in dem Sie eine entsprechende Spur dafür erzeugen.

Das habe ich in ›gossplithiphopb.rns‹ für Sie erledigt. Dummerweise gibt es im Originalpatch keine vernünftige Gerätebeschriftung, die habe ich teilweise ergänzt, da man sonst im Sequencer beim Erzeugen der Spuren schnell durcheinander kommt. Hierzu gibt es auch einen kleinen Lehrfilm ›Sequencertracksmanual.mov‹, wo Sie das nachvollziehen können.

Außerdem spielt noch eine Art ›Jazzfunkloop‹; mit dem rechten Drehknopf ›Gtr Pattern 1-8‹ können Sie verschiedene Variationen davon einstellen. Das funktioniert, weil ein Matrix-Sequencer mit verschiedenen Patterns die Loop abspielt – ungefähr so, als hätten Sie ein MIDI-File dort hinein geladen und variiert. Leider lässt sich in einen Matrix keine MIDI-Files laden.

Wenn Sie sich mit dem Thema Beats mit ein wenig Liebe und Einfühlungsvermögen länger auseinander setzen, dann sehen Sie in Beats irgendwann nicht mehr nur den Groove-Unterbau für ein Stück, sondern Sie hören, dass gute Beats ›sprechen‹ können.

Jeder einzelne Sound sagt etwas aus und transportiert auf seine Art genau dasselbe Feeling und genau dieselbe Message wie der Rest der Musik. Auch wenn Sie gelernter Pianist sind: Verweigern Sie den Beats nicht ihre musikalische Bedeutung, sonst wird Ihre Musik selten das ausdrücken, was Sie wollen – es sei denn, Sie verzichten ganz auf Schlagzeug, oder der Rest Ihrer Musik ist unglaublich gut.

Apropos Piano: Auch das ist manchmal Bestandteil von Beats, wie das Beispiel ›soulbeat1.rns‹ zeigt.

Etwas härter, bitte ...

Nachdem wir nun schon eine Reihe von Beats gehört haben, die als Unterlage für Hip-Hop-Tracks dienen können, geht es hier um die etwas rauere, langsame Variante, die sich den Beastie Boys annähert. Und die klingt vor allem: angezerrt.

3 Musik machen mit Reason

Öffnen Sie ›hiphop1.rns‹. Der Scream 4 erzeugt dabei vor allem durch Übersteuerung des Eingangssignals eine angenehme Verzerrung, welche die einzelnen Schläge auch ein wenig ›länger‹ macht, wie der Verlauf beweist. Zwischen Takt 5 und 9 ist der Scream kurz ausgeschaltet, und obwohl synchron dazu der Groove vom Dr. Rex lauter wird, wirkt der Beat völlig anders.

Der ›Damage-Control‹-Regler steuert, wie bereits erwähnt, nicht den zu addierenden Effektanteil, sondern regelt lediglich den Pegel des Eingangssignals. In den Scream-4-Presets ist trotzdem meist eine Stellung des Damage-Reglers mitgespeichert. Diese sorgt vermutlich in den meisten Fällen für eine angemessene Relation von Eingangs- und Ausgangslautstärke.

In ›hiphop2.rns‹ hören Sie jedoch, dass der Sound auch verzerrt klingt, wenn der Damage-Regler unten steht und stattdessen die Lautstärke des Dr. Rex hochgedreht wird. Auch dann wird, bei aktiviertem ›Damage-Block, der Eingangsverstärker von Scream ›übersteuert‹. Das Ding ist also irgendwie die entscheidende, aber unsichtbare Komponente in Scream.



Der ›Damage‹-Block des Scream 4.

Akustische Drums für Jazz, Rock und Soul

Das Feeling eines guten Schlagzeugers mit einem guten Drumset können Sie mit elektronischen Produktionsmitteln schwer übertreffen. Versuchen Sie es, und Sie werden scheitern – versprochen. Ganz sicher können Sie jedoch am Sound etwas verbessern.

Was Rock- und Jazz-Drums angeht, ist Reason nicht besonders gut ausgestattet. Eine Menge guter solcher Sounds gibt es jedoch etwa bei Wizoo (www.wizoo.de) und in Wizoos Online-Sample-Shop wizoosounds.com (www.wizoosounds.com). Ein Beispiel ist die CD ›Rude Loops‹, von der ich einige Drum-Loops aufgenommen und editiert habe.

Zunächst habe ich sie in ReCycle zerschnitten und dann als Rex-Files in Dr. Rex geladen. Denken Sie daran, dass Sie die einzelnen Sounds auch ohne vorgegebenes Timing spielen können. Problematisch ist nur, wenn wegen des nächsten Schnipsels der Nachhall fehlt. Da können Sie sich auf mehrere Arten helfen, etwa so:

Öffnen Sie ›akustikdrums1.rns‹. Hier habe ich das ReCycle-File bewusst so geschnitten, dass manche Schläge länger ausklingen. In ReCycle konnte ich sehen, dass der Beat ca. 131 bpm schnell ist. Anschließend habe ich die Einzelsounds in den NN-XT geladen, wo man sie etwas besser editieren und mit Effekten versehen kann als im Dr. Rex.

Wenn Sie die Factory Soundbank durchhören, werden Sie feststellen, dass viele Hi-Hats, Snares etc. ebenfalls aus solchen Drum-Loops entnommen wurden, selbst wenn dadurch die Schläge weder sauber ausklingen noch frei von Nebengeräuschen sind. Allerdings hat solch ein Drumkit aus Einzelsounds einer Loop auch Vorteile: Es klingt einfach homogener als ein Kit aus lauter isoliert gesampelten Einzelsounds.

Öffnen Sie jetzt ›rockdrums1.rns‹. Hier spielen die Drums den Originalgroove. Der Klang ist nur mit Equalizern und Kompressor bearbeitet, wobei besonders der Kompressor die Drums ›kräftiger‹ macht.

In ›rockdrums1b.rns‹ spielt ein zweiter Dr. Rex zusätzlich eine Variation. Um nicht alle Effektgeräte noch einmal öffnen und einstellen zu müssen, wurde ein ›Spider Audio‹ zur Signalverteilung installiert. Beide Dr.-Rex-Signale gehen jetzt in den Spider statt in den ersten EQ, werden dort ›zusammengefasst‹, und landen dann erst im EQ und den folgenden Geräten. Das ist genial – da braucht man keine Patchbay mehr.

Bei Jazz-Drums ist das Zerschneiden einer Loop in ReCycle ziemlich schwierig, da hier oft unglaublich ›kleine‹, leise Sounds spielen. Falsche Schnitte klingen immer holprig, egal, ob der Groove danach schneller oder langsamer abgespielt wird.

Öffnen Sie ›jazzdrms1.rps‹. Hier spielt eine Loop aus der Wizoo-CD ›Rude Loops‹, die in ReCycle zerschnitten wurde – und dafür habe ich ewig gebraucht.

In der Reason-Soundbank finden sich swingende Drum-Loops am ehesten im ›Dub‹-Ordner der ›Dr Rex Drum Loops‹. Wollen Sie aber wirklich Jazz-Drums mit Reason spielen oder produzieren, empfehle ich Ihnen, sich nach entsprechenden Sample-CDs umzusehen, so hat etwa Best Service einige gute Angebote

Öffnen Sie ›jazzdrms2.rps‹. Hier spielen Loops aus der Reason-Soundbank schon ziemlich jazzy – unterstützt vom schönen Hall des RV7000 und einem Kompressor. Noch mehr Spaß macht allerdings für meine Begriffe ›jazztry3.rps‹ ab der Stelle, wo die Wizoo-Loop ins Spiel kommt.

Wenn diese Beispiele eines beweisen, dann immerhin dies: Reason muss nicht nach ›Krach‹ oder ›Techno‹ klingen.

Alleinunterhalter oder Techno-Live-Act?

In den Ordnern ›Combinator Patches/Drums & Percussion/Machines‹ und ›Combinator Patches/Performance Patches‹ für das neue Combinator-Instrument finden sich jede Menge Sounds, die ohne viel Zutun bereits Drumpatterns oder Melodiesequenzen (oder beides) abspielen.

An dieser Stelle möchte ich zuerst nochmal das grandiose ›Rhumbatron‹-Patch vorstellen. Mit dem Ding können Sie theoretisch als Alleinunterhalter auftreten. Wie bei einer Heimorgel können Sie bequem verschiedene Drum Presets aufrufen.



Öffnen Sie ›rhumbar3.rns‹. Hier spielt der Rumba-Combinator mit ›eingebauten‹ Rhythmussequenzen. Wenn Sie ›Play‹ oder ›Run Pattern Devices‹ drücken, spielt er automatisch. Das gleiche gilt für ›delmarr3.rns‹.

Teilweise sind in den Geräten sogar schon Rhythmuswechsel programmiert (ein Matrix steuert die Patternumschaltung), wie im Beispiel ›dancepatr3.rns‹, sodass es wirklich kinderleicht ist, schnell zu einem recht weit entwickelt klingenden Ergebnis zu kommen. Wenn Sie anders klingen wollen als andere, müssen Sie natürlich etwas mehr Arbeit hineinstecken.

Der Combinator eröffnet völlig neue Dimensionen innerhalb Reasons, und Sie sollten sich unbedingt in Kapitel 2 den Abschnitt ›Combinator: Reason als Modularsynthesizer‹ ab Seite 222 durchlesen – und auch in Kapitel 4 den Abschnitt ›Reason im Live-Einsatz‹ ab Seite 339.