

Musikstile im Beat Labor

Anleitung für kreative Beatschrauber vom Youtuber "Wanderlinse"

Von Disco bis Phonk: prägende Musikstile der letzten 50 Jahre verstehen und mit einfachen Patterns selbst ausprobieren.

Für wen?	Für alle, die die Musikstile aus den Videos selbst nachbauen möchten.
Enthalten	BPM, 16-Step-Patterns, Noten, Akkorde, Velocity, Swing und Sounddesign.
Songbeispiele	Pro Stil zwei bekannte Titel zur klanglichen Orientierung.
Hinweis	Alle Pattern- und Notenbeispiele sind eigenständige Übungen, keine Transkriptionen bekannter Songs.

Wanderlinse Audio Tools

Beat Labor • Web Sequencer • Soundlabor • BPM Analyser

www.richy-schley.de/tools/audiotools.html

Die Wanderlinse Audio Tools

Die Beispiele in diesem Heft kannst du direkt im Browser ausprobieren. Die Audio Tools sind kostenlos nutzbar und sollen vor allem eines: Musik, Rhythmus und Klang durch eigenes Experimentieren verständlich machen.

Beat Labor

Beats aus eigenen Samples bauen. Ideal für Drum-Patterns, Velocity, Swing und rhythmische Experimente.

Web Sequencer

Noten, Basslinien, Akkorde und Melodien im Raster programmieren. Besonders praktisch für die Piano-Roll-Beispiele dieses Hefts.

Soundlabor

Klänge erzeugen und verändern. Gut geeignet, um Sounddesign, ungewöhnliche Klangfarben und experimentelle Sounds auszuprobieren.

BPM Analyser

Audiodateien untersuchen und das Tempo abschätzen. Hilfreich, wenn du eigene Loops oder Samples in ein Stil-Experiment einbauen möchtest.

Alle Audio Tools auf einer Seite

www.richy-schley.de/tools/audiotools.html

Du musst die Beispiele nicht exakt kopieren. Verändere BPM, Sounds, Noten, Swing und Velocity - gerade durch den Vergleich wird hörbar, was einen Stil ausmacht.

1. So liest du die Tabellen

Die meisten Beispiele verwenden einen 4/4-Takt mit 16 Steps. Damit entspricht jeder Step einer Sechzehntelnote. Die Viertelschläge liegen auf Step 1, 5, 9 und 13. Ein ausgefüllter Punkt bedeutet einen deutlichen Schlag; ein kleiner Punkt steht für eine leise Ghost Note.

Zählzeit	●				●				●				●			

Velocity: In den Beispielen wird eine MIDI-ähnliche Skala von 1 bis 127 verwendet. 100-115 ist deutlich, 70-90 mittel und 25-60 eignet sich für Ghost Notes. Wenn dein Tool Prozentwerte nutzt, kannst du grob $127 = 100\%$ setzen.

Swing: Swing verschiebt typischerweise jeden zweiten Unterteilungspunkt zeitlich. Positive Werte erzeugen ein spätes, rollendes Gefühl. Nicht jeder Stil braucht Swing; bei Synthpop, Trance oder geradem Techno ist ein nahezu starres Raster oft gewollt.

Notennamen: C, D, E, F, G, A, B entsprechen der international üblichen Schreibweise; Bb = B $\flat$, Eb = E $\flat$. Die Oktavnummer kann je nach Software anders bezeichnet sein. Entscheidend ist die relative Lage.

2. Schnellübersicht

Disco	116-124	Gerader 4/4-Groove, tanzbar, treibend	4/4 + Offbeat-Hat
Funk	92-112	Synkopiert, körperlich, viele kleine Akzente	Velocity/Synkopen
Reggae	72-92	Entspannt, Offbeat-betont, viel Raum	Offbeats/Raum
New Wave / Synthpop	105-130	Gerade, elektronisch, melodisch	Piano Roll/Akkorde
Electro	112-128	Futuristisch, synkopiert, deutlich elektronisch	808/Cowbell
Boom Bap / klassischer Hip-Hop	82-98	Schwer, samplebasiert, deutliches Swing-Gefühl	Swing/Velocity
House	120-128	Konstant, cluborientiert, rollend	4/4/Bass
Acid House	120-130	Hypnotisch, repetitiv, 'flüssige' Basssequenz	Filter/Sequenz
Techno	128-145	Maschinell, repetitiv, hypnotisch	Mikrovariation
Eurodance	130-145	Schnell, euphorisch, direkt	Hook/Akkorde
Trance	132-142	Fließend, euphorisch, hypnotisch	Arpeggio/Delay
Drum & Bass	165-178	Schnell, gebrochen, tiefer Subbass	Break/Ghosts
Trip-Hop	70-95	Langsam, schwer, dunkel, sampleorientiert	Swing/Textur
Big Beat	115-135	Laut, breakig, rockig-elektronisch	Break/Distortion
UK Garage / 2-Step	128-138	Shuffle, federnd, Kick lässt Viertel bewusst aus	starker Shuffle
Minimal Techno	122-130	Reduziert, präzise, Veränderungen im Detail	Mikrovariation
Dubstep	138-142	Half-Time, schwer, viel Subbass	Half-Time/Sub
Trap	130-160	Half-Time, tiefe 808, schnelle Hat-Rolls	Hat-Rolls/808
Synthwave	85-118	Breit, nostalgisch, cineastisch	Pads/Arp
Lo-Fi Hip-Hop	68-88	Locker, weich, absichtlich unperfekt	Swing/Velocity
Phonk / Drift-Phonk	90-160	Aggressiv, dunkel, stark komprimiert	Cowbell/808

3. Disco

1970er

Prägende Zeit	ca. 1975-1982
Tempo	116-124 (Übung: 120)
Charakter	Gerader 4/4-Groove, tanzbar, treibend
Typische Merkmale	Four-on-the-floor-Kick, Snare/Clap auf 2 und 4, offene Hi-Hat auf den Offbeats, lebendige Basslinie, häufig Streicher/Piano/Gitarre.

Drum-Pattern - 1 Takt / 16 Steps

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Kick	•				•				•				•			
Clap					•								•			
Closed Hat	.		.		.		.		.		.		.		.	
Open Hat			•				•				•				•	

Bass-, Lead- oder Arpeggio-Beispiel

Step	Note	Länge	Vel.	Funktion
1	C2	1/8	105	Grundton
3	C3	1/8	90	Oktavsprung
5	Eb2	1/8	100	kleine Terz
7	G2	1/8	95	Quinte
9	Bb2	1/8	100	Septimfarbe
11	G2	1/8	90	Rücklauf
13	Eb2	1/8	95	Rücklauf
15	C3	1/8	105	Oktave

Akkorde / Harmonie: Cm7 | Abmaj7 | Ebmaj7 | Bb7

Swing & Dynamik: 0 bis +8 %. Disco darf sehr präzise sein; Bass und Gitarre können leicht vor/hinter dem Raster liegen.

Sounddesign: Trockene Kick, knackiger Clap/Snare, helle offene Hi-Hat. Bass eher rund und kurz. Für mehr 70er-Charakter: leichte Sättigung, Chorus/Phaser sparsam.

Nachbau im Beat Labor / Web Sequencer

1) Kick auf alle Viertel. 2) Clap auf 2/4. 3) Open Hat auf Offbeats. 4) Bass in Achteln mit Oktavsprüngen. 5) Akkorde oder kurze Gitarren-/Piano-Stabs ergänzen.

Zwei bekannte Beispiele dieses Stils

- Bee Gees - Stayin' Alive (1977)
- Gloria Gaynor - I Will Survive (1978)

4. Funk

1970er

Prägende Zeit	1970er-1980er
Tempo	92-112 (Übung: 102)
Charakter	Synkopiert, körperlich, viele kleine Akzente
Typische Merkmale	Starker Bezug zur '1', synkopierter Bass, Ghost Notes, kurze Gitarren-/Clavinet-Akzente, starke Dynamik.

Drum-Pattern - 1 Takt / 16 Steps

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Kick	•						•		•			•				
Snare					•								•			
Closed Hat	•	.	•	.	•	.	•	.	•	.	•	.	•	.	•	.
Ghost Snare				.			.				.				.	

Bass-, Lead- oder Arpeggio-Beispiel

Step	Note	Länge	Vel.	Funktion
1	E2	1/16	115	starke Eins
4	E2	1/16	70	kurzer Rückschlag
6	G2	1/16	95	Mollterz
8	A2	1/16	80	Synkope
10	B2	1/16	100	Quinte
12	D3	1/16	75	Septim
15	E3	1/16	110	Oktave

Akkorde / Harmonie: Em7 oder E7 als Vamp; lieber rhythmische Stabs als lange Flächen.

Swing & Dynamik: +5 bis +18 %. Velocity stark variieren; Ghost Notes 25-50 %.

Sounddesign: Kurzer Bass, trockene Drums, wenig Hall. Gitarren-/Clavinet-Samples kurz schneiden.

Nachbau im Beat Labor / Web Sequencer

1) Snare auf 2/4. 2) Kick nicht durchgehend, sondern synkopiert. 3) 16tel-Hat mit wechselnder Velocity. 4) Basslücken bewusst lassen. 5) Ghost Notes leise setzen.

Zwei bekannte Beispiele dieses Stils

- Parliament - Give Up the Funk (Tear the Roof off the Sucker) (1975)
- Rick James - Super Freak (1981)

5. Reggae

1970er

Prägende Zeit	1970er bis heute
Tempo	72-92 (Übung: 82)
Charakter	Entspannt, Offbeat-betont, viel Raum
Typische Merkmale	Offbeat-Akkorde ('Skank'), tiefer melodischer Bass, sparsame Drums; One-Drop-Varianten betonen oft die 3.

Drum-Pattern - 1 Takt / 16 Steps

Kick									•							
Snare/Rim									•							
Closed Hat			.				.				.				.	
Skank			•				•				•				•	

Bass-, Lead- oder Arpeggio-Beispiel

Step	Note	Länge	Vel.	Funktion
1	A1	1/4	100	Grundton
5	E2	1/8	85	Quinte
8	G2	1/8	80	Durchgang
9	A1	1/4	100	Rückkehr
14	C2	1/8	85	Mollterz

Akkorde / Harmonie: Am | G | F | E oder einfacher Am-Vamp.

Swing & Dynamik: 0 bis +10 %. Entscheidend ist eher die entspannte Platzierung als extremer Swing.

Sounddesign: Sehr tiefer, warmer Bass; Rim/Snare trocken; kurze Orgel-/Gitarren-Stabs mit wenig Sustain.

Nachbau im Beat Labor / Web Sequencer

- 1) Kick/Snare sparsam. 2) Offbeat-Stabs auf die 'und'. 3) Bass melodisch und lang. 4) Lücken nicht füllen. 5) Optional Delay für Dub-Anklänge.

Zwei bekannte Beispiele dieses Stils

- Bob Marley & The Wailers - Three Little Birds (1977)
- Bob Marley & The Wailers - Is This Love (1978)

6. New Wave / Synthpop

Ende 1970er / 1980er

Prägende Zeit	ca. 1978-1990
Tempo	105-130 (Übung: 118)
Charakter	Gerade, elektronisch, melodisch
Typische Merkmale	Drumcomputer, Synth-Bass, einfache Hooks, Arpeggios, Chorus und große 80er-Flächen.

Drum-Pattern - 1 Takt / 16 Steps

Kick	•				•				•				•			
Snare					•								•			
Closed Hat	•		•		•		•		•		•		•		•	
Perc																

Bass-, Lead- oder Arpeggio-Beispiel

Step	Note	Länge	Vel.	Funktion
1	A2	1/8	100	Bass
3	A2	1/8	85	Wiederholung
5	F2	1/8	100	Akkordwechsel
9	C3	1/8	100	Akkordwechsel
13	G2	1/8	100	Akkordwechsel

Akkorde / Harmonie: Am | F | C | G

Swing & Dynamik: 0-5 %. Meist bewusst maschinell.

Sounddesign: Saw/Square-Bass, Chorus, Plate-/Hall-Snare, helle Pads. Melodie mit einfachem Lead-Synth.

Nachbau im Beat Labor / Web Sequencer

1) Geraden Drumcomputer-Beat bauen. 2) Vier-Akkord-Folge. 3) Bass auf Grundtönen. 4) kurze Hook aus 3-5 Tönen. 5) Chorus/Reverb hinzufügen.

Zwei bekannte Beispiele dieses Stils

- The Human League - Don't You Want Me (1981)
- New Order - Blue Monday (1983)

7. Electro

frühe 1980er

Prägende Zeit	ca. 1982-1990
Tempo	112-128 (Übung: 122)
Charakter	Futuristisch, synkopiert, deutlich elektronisch
Typische Merkmale	808-artige Drums, Clap, Cowbell, synkopierte Kick, Sequencer-Bass und maschinelle Präzision.

Drum-Pattern - 1 Takt / 16 Steps

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Kick	•						•		•						•	
Clap					•								•			
Closed Hat	•		•		•		•		•		•		•		•	
Cowbell			•					•			•					•

Bass-, Lead- oder Arpeggio-Beispiel

Step	Note	Länge	Vel.	Funktion
1	C2	1/8	110	Grundton
4	C3	1/16	85	Oktave
7	Bb1	1/8	100	b7
10	G1	1/8	90	Quinte
13	C2	1/8	110	Grundton
15	Eb2	1/16	85	Mollterz

Akkorde / Harmonie: Cm7-Vamp; Harmonie sparsam.

Swing & Dynamik: 0-10 %. Oft sehr präzise.

Sounddesign: 808-Kick mit langem Decay, Clap, Cowbell, kurze synthetische Basshülle.

Phaser/Vocoder-artige Texturen optional.

Nachbau im Beat Labor / Web Sequencer

1) Synkopierte Kick statt Four-on-the-floor. 2) Clap auf 2/4. 3) Cowbell als Hook. 4) Bass in Oktaven. 5) kurze Effekt-/Synth-Akzente.

Zwei bekannte Beispiele dieses Stils

- Afrika Bambaataa & The Soulsonic Force - Planet Rock (1982)
- Cybotron - Clear (1983)

8. Boom Bap / klassischer Hip-Hop

Mitte 1980er / 1990er

Prägende Zeit	ca. 1985-2000
Tempo	82-98 (Übung: 92)
Charakter	Schwer, samplebasiert, deutliches Swing-Gefühl
Typische Merkmale	Kick/Snare-Groove, gesampelte Breaks, Jazz/Soul-Fragmente, ungleichmäßige Velocity, Bass mit viel Platz.

Drum-Pattern - 1 Takt / 16 Steps

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Kick	•						•					•				
Snare					•								•			
Closed Hat	•		•		•		•		•		•		•		•	
Ghost																

Bass-, Lead- oder Arpeggio-Beispiel

Step	Note	Länge	Vel.	Funktion
1	C2	1/4	105	Bassgrundton
7	C2	1/8	80	Antwort
11	Bb1	1/8	95	b7
15	G1	1/8	85	Quinte

Akkorde / Harmonie: Cm7 | Fm7 oder ein kurzer eigener Jazz-/Soul-artiger Akkordstab.

Swing & Dynamik: +15 bis +30 %. Hat-Velocity z. B. 85/45/75/40 im Wechsel.

Sounddesign: Kurze, eher trockene Kick; markante Snare; Samples leicht filtern. Kein klinisch perfektes Timing.

Nachbau im Beat Labor / Web Sequencer

1) Snare auf 2/4. 2) Kick synkopieren. 3) Hat in Achteln. 4) Swing erhöhen. 5) Velocity alternieren. 6) Bass und einen kurzen Akkord-/Sample-Stub ergänzen.

Zwei bekannte Beispiele dieses Stils

- Wu-Tang Clan - C.R.E.A.M. (1993)
- Nas - N.Y. State of Mind (1994)

9. House

Mitte 1980er

Prägende Zeit	Mitte 1980er bis heute
Tempo	120-128 (Übung: 124)
Charakter	Konstant, cluborientiert, rollend
Typische Merkmale	Four-on-the-floor, Clap auf 2/4, Offbeat-Hat, repetitive Bassline, Piano-/Organ-Stabs.

Drum-Pattern - 1 Takt / 16 Steps

Kick	●				●				●				●			
Clap					●								●			
Closed Hat	.		.		.		.		.		.		.		.	
Open Hat			●				●				●				●	

Bass-, Lead- oder Arpeggio-Beispiel

Step	Note	Länge	Vel.	Funktion
1	C2	1/8	105	Bass
4	C2	1/16	80	Synkope
7	G2	1/8	95	Quinte
10	Bb2	1/8	90	b7
13	C3	1/8	105	Oktave

Akkorde / Harmonie: Cm7 | Abmaj7 | Bb | Gm7 oder Piano-Stabs auf Offbeats.

Swing & Dynamik: +3 bis +15 %, je nach House-Spielart.

Sounddesign: 909-artige Kick/Clap/Hats, runder Bass, kurze Piano-/Organ-Stabs. Leichter Hall auf Clap, nicht auf der Kick.

Nachbau im Beat Labor / Web Sequencer

1) 4/4-Kick. 2) Clap auf 2/4. 3) Open Hat zwischen Kicks. 4) Bass-Synkopen. 5) Piano-Stabs. 6) Kleine Variationen alle 4/8 Takte.

Zwei bekannte Beispiele dieses Stils

- Mr. Fingers - Can You Feel It (1986)
- Stardust - Music Sounds Better with You (1998)

10. Acid House

Ende 1980er

Prägende Zeit	späte 1980er
Tempo	120-130 (Übung: 125)
Charakter	Hypnotisch, repetitiv, 'flüssige' Basssequenz
Typische Merkmale	House-Drums plus 303-artige Bassline mit Cutoff, Resonanz, Accent, Slides und Oktavsprüngen.

Drum-Pattern - 1 Takt / 16 Steps

Kick	●				●				●				●			
Clap					●								●			
Closed Hat	.		.		.		.		.		.		.		.	
Open Hat			●				●				●				●	

Bass-, Lead- oder Arpeggio-Beispiel

Step	Note	Länge	Vel.	Funktion
1	C2	1/16	110	Accent
2	C3	1/16	80	Oktave
4	Eb2	1/16	95	Mollterz
6	G2	1/16	85	Quinte
7	C2	1/16	105	Accent
10	Bb1	1/16	90	b7
12	C3	1/16	110	Accent
15	G2	1/16	85	Rücklauf

Akkorde / Harmonie: Meist wenig Harmonie; Cm als tonales Zentrum reicht.

Swing & Dynamik: 0-10 %. Bewegung kommt primär aus Accent/Slide und Filter.

Sounddesign: Sägezahn oder Rechteck -> resonanter Tiefpass -> kurze Decay-Hüllkurve. Cutoff während des Patterns bewegen.

Nachbau im Beat Labor / Web Sequencer

1) House-Beat. 2) 16tel-Basssequenz. 3) Oktavsprünge. 4) einzelne Noten akzentuieren. 5) wenn möglich Slides. 6) Resonanz hoch, Cutoff live bewegen.

Zwei bekannte Beispiele dieses Stils

- Phuture - Acid Tracks (1987)
- A Guy Called Gerald - Voodoo Ray (1988)

11. Techno

zweite Hälfte 1980er

Prägende Zeit	späte 1980er bis heute
Tempo	128-145 (Übung: 134)
Charakter	Maschinell, repetitiv, hypnotisch
Typische Merkmale	Kräftige 4/4-Kick, reduzierte Harmonie, kurze Sequenzen, Percussion, Filterfahrten und graduelle Veränderungen.

Drum-Pattern - 1 Takt / 16 Steps

Kick	●				●				●				●			
Clap					●								●			
Closed Hat	.		●		.		●		.		●		.		●	
Perc				.			.				.				.	

Bass-, Lead- oder Arpeggio-Beispiel

Step	Note	Länge	Vel.	Funktion
1	C3	1/16	100	Stab
4	C3	1/16	70	Ghost
7	Eb3	1/16	90	Farbe
9	C3	1/16	105	Akzent
12	G2	1/16	80	Tiefe
15	Bb2	1/16	85	Spannung

Akkorde / Harmonie: Oft nur ein tonales Zentrum, z. B. C-Moll.

Swing & Dynamik: 0-12 %. Minimaler Shuffle kann Groove erzeugen.

Sounddesign: 909-artige Kick, kurze metallische Percussion, Noise, resonante Filter. Reverb/Delay gezielt auf einzelne Elemente.

Nachbau im Beat Labor / Web Sequencer

1) Kick. 2) Hat/Clap. 3) 1-taktige Sequenz. 4) Percussion. 5) alle 4-8 Takte nur eine Kleinigkeit ändern. 6) Filterbewegung statt neuer Akkorde.

Zwei bekannte Beispiele dieses Stils

- Rhythim Is Rhythim - Strings of Life (1987)
- Jeff Mills - The Bells (1996)

12. Eurodance

frühe 1990er

Prägende Zeit	ca. 1990-1998
Tempo	130-145 (Übung: 138)
Charakter	Schnell, euphorisch, direkt
Typische Merkmale	4/4-Kick, helle Synth-Hooks, schnelle Bassfiguren, klare Moll-/Dur-Akkorde, große Refrainwirkung.

Drum-Pattern - 1 Takt / 16 Steps

Kick	•				•				•				•			
Clap					•								•			
Closed Hat	•		•		•		•		•		•		•		•	
Open Hat			•				•				•				•	

Bass-, Lead- oder Arpeggio-Beispiel

Step	Note	Länge	Vel.	Funktion
1	A2	1/8	105	Bass
3	A2	1/8	85	Puls
5	F2	1/8	105	Wechsel
9	C3	1/8	105	Wechsel
13	G2	1/8	105	Wechsel

Akkorde / Harmonie: Am | F | C | G

Swing & Dynamik: 0-5 %. Gerade und energisch.

Sounddesign: Punchy Kick, heller Clap, Saw-/Hoover-artige Leads, breite Pads, kurze Basshülle.

Nachbau im Beat Labor / Web Sequencer

1) House-Grundbeat schneller stellen. 2) Vier-Akkord-Folge. 3) Achtel-Bass. 4) eingängige Lead-Hook. 5) Reverb/Delay auf Lead, Kick trocken.

Zwei bekannte Beispiele dieses Stils

- Snap! - Rhythm Is a Dancer (1992)
- Haddaway - What Is Love (1993)

13. Trance

frühe 1990er

Prägende Zeit	1990er bis heute
Tempo	132-142 (Übung: 138)
Charakter	Fließend, euphorisch, hypnotisch
Typische Merkmale	4/4-Kick, Offbeat-Bass, Arpeggios, Pads, lange Spannungsbögen, Delay und Filter.

Drum-Pattern - 1 Takt / 16 Steps

Kick	●				●				●				●			
Clap					●								●			
Closed Hat	.		.		.		.		.		.		.		.	
Open Hat			●				●				●				●	

Bass-, Lead- oder Arpeggio-Beispiel

Step	Note	Länge	Vel.	Funktion
1	A3	1/16	90	Arp
3	C4	1/16	80	Arp
5	E4	1/16	100	Arp
7	A4	1/16	85	Oktave
9	E4	1/16	95	Rücklauf
11	C4	1/16	80	Rücklauf
13	A3	1/16	90	Grundton
15	E4	1/16	100	Quinte

Akkorde / Harmonie: Am | F | C | G

Swing & Dynamik: 0-5 %. Meist sehr sauber quantisiert.

Sounddesign: Breite Saw-Flächen, Arpeggio mit Delay, klare Kick, Offbeat-Bass. Filter langsam öffnen/schließen.

Nachbau im Beat Labor / Web Sequencer

1) Kick/Hats. 2) Offbeat-Bass. 3) Akkordfolge. 4) Arpeggio aus Akkordtönen. 5) Delay. 6) Filterautomation für Aufbau.

Zwei bekannte Beispiele dieses Stils

- Paul van Dyk - For an Angel (1994)
- Robert Miles - Children (1995)

14. Drum & Bass

frühe 1990er

Prägende Zeit	1990er bis heute
Tempo	165-178 (Übung: 174)
Charakter	Schnell, gebrochen, tiefer Subbass
Typische Merkmale	Breakbeat-Logik statt 4/4-Kick, Snare-Schwerpunkte, Ghost Notes, schnelle Hats, sehr tiefer Bass.

Drum-Pattern - 1 Takt / 16 Steps

Kick	●						●				●					
Snare					●								●			
Closed Hat	●	.	●	.	●	.	●	.	●	.	●	.	●	.	●	.
Ghost Snare				.			.				.				.	

Bass-, Lead- oder Arpeggio-Beispiel

Step	Note	Länge	Vel.	Funktion
1	C1	1/2	110	Subbass
9	Bb0	1/4	100	b7
13	G0	1/8	90	Quinte
15	C1	1/8	105	Rückkehr

Akkorde / Harmonie: Cm oder atmosphärische Mollflächen; Bass wichtiger als Akkorde.

Swing & Dynamik: 0-12 %. Break-Charakter eher durch Step-Positionen und Ghost Notes.

Sounddesign: Kurze Kick, prägnante Snare, leise Ghost Notes, Subbass mit wenig Obertönen.

Break-Samples können zusätzlich geschichtet werden.

Nachbau im Beat Labor / Web Sequencer

- 1) 174 BPM. 2) Snare-Schwerpunkte setzen. 3) Kick gebrochen programmieren. 4) Hats/Ghosts ergänzen. 5) langen Subbass darunter. 6) Velocity der Ghost Notes stark reduzieren.

Zwei bekannte Beispiele dieses Stils

- Goldie - Inner City Life (1994)
- Roni Size / Repräsent - Brown Paper Bag (1997)

15. Trip-Hop

frühe / Mitte 1990er

Prägende Zeit	ca. 1993-2000
Tempo	70-95 (Übung: 84)
Charakter	Langsam, schwer, dunkel, sampleorientiert
Typische Merkmale	Hip-Hop-Drums, düstere Harmonik, tiefer Bass, Texturen, Vinyl-/Bandcharakter, viel Raum.

Drum-Pattern - 1 Takt / 16 Steps

Kick	●							●			●					
Snare					●								●			
Closed Hat	●				●				●				●			
Perc																

Bass-, Lead- oder Arpeggio-Beispiel

Step	Note	Länge	Vel.	Funktion
1	D2	1/2	100	Grundton
9	C2	1/4	85	b7
13	A1	1/4	90	Quinte

Akkorde / Harmonie: Dm9 | Bbmaj7 oder ein einzelner dunkler Mollakkord.

Swing & Dynamik: +8 bis +22 %.

Sounddesign: Gedämpfte Drums, Lowpass, Reverb/Delay, Rauschen/Texturen, warmer Bass.

Nachbau im Beat Labor / Web Sequencer

1) langsamen Boom-Bap-Beat. 2) Drums abdunkeln. 3) lange Bassnoten. 4) Moll-/Jazzakkord. 5) Textur/Rauschen. 6) bewusst viel Platz lassen.

Zwei bekannte Beispiele dieses Stils

- Portishead - Glory Box (1994)
- Massive Attack - Teardrop (1998)

16. Big Beat

Mitte 1990er

Prägende Zeit	ca. 1995-2002
Tempo	115-135 (Übung: 128)
Charakter	Laut, breakig, rockig-elektronisch
Typische Merkmale	Massive Breakbeats, verzerrte Samples, kurze Riffs, Filter, starke Dynamik.

Drum-Pattern - 1 Takt / 16 Steps

Kick	•			•			•				•			•		
Snare					•								•			
Closed Hat	•		•		•		•		•		•		•		•	
Crash	•															

Bass-, Lead- oder Arpeggio-Beispiel

Step	Note	Länge	Vel.	Funktion
1	E2	1/8	115	Riff
4	E2	1/16	90	Wiederholung
7	G2	1/8	105	Mollterz
10	A2	1/8	100	Quarte
13	D3	1/8	110	b7

Akkorde / Harmonie: Em7-Vamp oder kurze Powerchord-/Sample-Stabs.

Swing & Dynamik: +5 bis +15 %.

Sounddesign: Kompression/Sättigung, aggressive Breaks, Distortion auf Bass/Riff, Filter-Sweeps.

Nachbau im Beat Labor / Web Sequencer

1) gebrochenen Beat bauen. 2) Layer/Crash. 3) kurzes Riff. 4) Distortion/Sättigung. 5) Filter für Übergänge.

Zwei bekannte Beispiele dieses Stils

- The Prodigy - Firestarter (1996)
- The Chemical Brothers - Block Rockin' Beats (1997)

17. UK Garage / 2-Step

zweite Hälfte 1990er

Prägende Zeit	späte 1990er bis heute
Tempo	128-138 (Übung: 134)
Charakter	Shuffle, federnd, Kick lässt Viertel bewusst aus
Typische Merkmale	2-Step-Kick, geschuffelte Hats, kurze Vocal-/Chord-Stabs, synkopierter Bass.

Drum-Pattern - 1 Takt / 16 Steps

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Kick	•							•					•			
Clap					•								•			
Closed Hat	•		•				•		•		•				•	
Perc			•				•					•				•

Bass-, Lead- oder Arpeggio-Beispiel

Step	Note	Länge	Vel.	Funktion
1	F2	1/8	105	Grundton
4	C3	1/16	85	Quinte
7	Eb3	1/8	95	b7
11	F2	1/16	80	Rückkehr
14	Ab2	1/8	90	Mollterz

Akkorde / Harmonie: Fm7 | Dbmaj7 oder kurze Rhodes-/Organ-Stabs.

Swing & Dynamik: +20 bis +35 %. Zentral für den Stil.

Sounddesign: Kurze Kicks, knackige Claps, geschuffelte Hats, warmer Subbass, kurze Chord-Stabs.

Nachbau im Beat Labor / Web Sequencer

- 1) 4/4-Kick vermeiden. 2) Clap auf 2/4. 3) Hats shufflen. 4) Swing deutlich erhöhen. 5) synkopierten Bass.
- 6) kurze Chord-/Vocal-Stabs.

Zwei bekannte Beispiele dieses Stils

- Artful Dodger feat. Craig David - Re-Rewind (The Crowd Say Bo Selecta) (1999)
- Shanks & Bigfoot - Sweet Like Chocolate (1999)

18. Minimal Techno

2000er

Prägende Zeit	2000er
Tempo	122-130 (Übung: 126)
Charakter	Reduziert, präzise, Veränderungen im Detail
Typische Merkmale	Wenige Elemente, lange Wiederholung, Mikrovariationen, Percussion, Filter und Raum.

Drum-Pattern - 1 Takt / 16 Steps

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Kick	•				•				•				•			
Clap					•								•			
Closed Hat							•								•	
Perc																

Bass-, Lead- oder Arpeggio-Beispiel

Step	Note	Länge	Vel.	Funktion
1	C3	1/16	90	Click/Stab
6	C3	1/16	65	Ghost
11	Eb3	1/16	80	Farbe
15	C3	1/16	70	Antwort

Akkorde / Harmonie: Ein Akkord oder gar keine klassische Akkordfolge.

Swing & Dynamik: 0-15 %.

Sounddesign: Kurze Clicks, Toms, Noise, trockene Kick. Kleine Delay-/Reverb-Räume.

Nachbau im Beat Labor / Web Sequencer

1) Kick. 2) nur 1-2 Percussions. 3) winzige Velocity-Variationen. 4) alle 8 Takte einen Step ändern. 5) Filter/Decay langsam bewegen.

Zwei bekannte Beispiele dieses Stils

- Plastikman - Spastik (1993)
- Trentemøller - Take Me Into Your Skin (2006)

19. Dubstep

2000er

Prägende Zeit	ca. 2005-2015 und danach
Tempo	138-142 (Übung: 140)
Charakter	Half-Time, schwer, viel Subbass
Typische Merkmale	140 BPM mit gefühlten 70, Snare auf der 3, Subbass, modulierte Bassklänge, große Kontraste.

Drum-Pattern - 1 Takt / 16 Steps

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Kick	•															
Snare								•								
Closed Hat			•				•				•				•	
Perc																

Bass-, Lead- oder Arpeggio-Beispiel

Step	Note	Länge	Vel.	Funktion
1	C1	1/2	115	Subbass
9	C1	1/4	100	nach Snare
13	Eb1	1/8	95	Mollterz
15	G0	1/8	90	Quinte

Akkorde / Harmonie: Cm oder dunkle Pads; Rhythmus/Bass dominieren.

Swing & Dynamik: 0-10 %.

Sounddesign: Subbass plus obertonreicher Bass-Layer. Wobble: Filter-Cutoff per LFO modulieren. Snare groß, Kick kompakt.

Nachbau im Beat Labor / Web Sequencer

1) 140 BPM. 2) Snare auf Step 9. 3) sparsame Kick. 4) Subbass. 5) Bass-Layer filtern/modulieren. 6) Pausen für Wirkung nutzen.

Zwei bekannte Beispiele dieses Stils

- Skream - Midnight Request Line (2005)
- Skrillex - Scary Monsters and Nice Sprites (2010)

20. Trap

2000er / 2010er

Prägende Zeit	2010er bis heute
Tempo	130-160 (Übung: 144)
Charakter	Half-Time, tiefe 808, schnelle Hat-Rolls
Typische Merkmale	808-Bass/Kick, Snare/Clap im Half-Time-Gefühl, variable Hi-Hat-Unterteilungen, Slides und dunkle Melodien.

Drum-Pattern - 1 Takt / 16 Steps

Kick	•							•					•			
Clap									•							
Closed Hat	•		•		•		•		•	•	•	•	•	•	•	•
Open Hat							•								•	

Bass-, Lead- oder Arpeggio-Beispiel

Step	Note	Länge	Vel.	Funktion
1	C1	1/4	115	808 Grundton
7	C1	1/8	95	Kick-Kopplung
10	Eb1	1/8	100	Mollterz
12	G0	1/8	90	Quinte
15	Bb0	1/8	100	b7/Slide-Ziel

Akkorde / Harmonie: Cm | Ab | Eb | Bb oder sehr reduzierte Mollfigur.

Swing & Dynamik: 0-8 %. Hat-Rolls eher über 1/16- und 1/32-Unterteilungen.

Sounddesign: Lange 808 mit Pitch/Glide, trockener Clap, helle Hats. Melodie dünn und dunkel.

Nachbau im Beat Labor / Web Sequencer

1) Half-Time-Clap. 2) Kick unregelmäßig. 3) Hats in Achtern/16teln. 4) kurze Rolls einbauen. 5) 808 auf Kick abstimmen. 6) Pitch-Slides, falls verfügbar.

Zwei bekannte Beispiele dieses Stils

- Travis Scott feat. Kendrick Lamar - goosebumps (2016)
- Future - Mask Off (2017)

21. Synthwave

2000er / 2010er

Prägende Zeit	2010er bis heute, 1980er-inspiriert
Tempo	85-118 (Übung: 100)
Charakter	Breit, nostalgisch, cineastisch
Typische Merkmale	80er-Drums, gated Reverb, Analog-Synths, Arpeggios, einfache Mollharmonik.

Drum-Pattern - 1 Takt / 16 Steps

Kick	•				•				•				•			
Snare					•								•			
Closed Hat	•		•		•		•		•		•		•		•	
Tom																

Bass-, Lead- oder Arpeggio-Beispiel

Step	Note	Länge	Vel.	Funktion
1	A2	1/8	100	Bass
3	A3	1/8	85	Oktave
5	F2	1/8	100	Wechsel
9	C3	1/8	100	Wechsel
13	G2	1/8	100	Wechsel

Akkorde / Harmonie: Am | F | C | G

Swing & Dynamik: 0-5 %.

Sounddesign: Saw-Bass, Chorus, breite Pads, große Snare mit kurzem Gate-Charakter, Arpeggio mit Delay.

Nachbau im Beat Labor / Web Sequencer

1) 100 BPM. 2) große Snare auf 2/4. 3) Grundton/Oktav-Bass. 4) Pads. 5) Arpeggio. 6) Chorus und Reverb.

Zwei bekannte Beispiele dieses Stils

- Kavinsky - Nightcall (2010)
- College feat. Electric Youth - A Real Hero (2011)

22. Lo-Fi Hip-Hop

2010er

Prägende Zeit	2010er bis heute
Tempo	68-88 (Übung: 78)
Charakter	Locker, weich, absichtlich unperfekt
Typische Merkmale	Hip-Hop-Groove, deutlicher Swing, wechselnde Velocity, weiche Drums, Jazzakkorde, Rauschen und Filter.

Drum-Pattern - 1 Takt / 16 Steps

Kick	●							●				●				
Snare					●									●		
Closed Hat	●				●				●				●			
Ghost																

Bass-, Lead- oder Arpeggio-Beispiel

Step	Note	Länge	Vel.	Funktion
1	D2	1/4	95	Bass
7	A1	1/8	70	Quinte
11	C2	1/8	80	b7
15	F2	1/8	75	Mollterz

Akkorde / Harmonie: Dm9 | G13 | Cmaj7 | Am7

Swing & Dynamik: +18 bis +32 %. Hat-Velocity z. B. 80/45/70/40/85/50/68/38.

Sounddesign: Lowpass, leichte Sättigung, weiche Transienten, Vinyl-/Raumtextur. Piano/Rhodes leicht verstimmt möglich.

Nachbau im Beat Labor / Web Sequencer

1) 78 BPM. 2) Boom-Bap-Grundbeat. 3) Swing deutlich erhöhen. 4) Hat-Velocity variieren. 5) Jazzakkorde. 6) Bass sparsam. 7) Filter/Rauschen.

Zwei bekannte Beispiele dieses Stils

- Nujabes feat. Cise Starr & Akin - Feather (2005)
- Jinsang - affection (2016)

23. Phonk / Drift-Phonk

2010er / 2020er

Prägende Zeit	2010er bis heute
Tempo	90-160 (Übung: 150)
Charakter	Aggressiv, dunkel, stark komprimiert
Typische Merkmale	808-Bass, Cowbell-Melodien, harte Kicks, Verzerrung; moderne Drift-Varianten oft schnell und sehr dicht.

Drum-Pattern - 1 Takt / 16 Steps

Kick	•				•		•				•		•			
Clap					•								•			
Closed Hat	•		•		•		•		•		•		•		•	
Cowbell	•			•			•		•			•			•	

Bass-, Lead- oder Arpeggio-Beispiel

Step	Note	Länge	Vel.	Funktion
1	C4	1/8	110	Cowbell-Hook
4	Eb4	1/8	95	Mollterz
7	G4	1/8	105	Quinte
9	Bb4	1/8	100	b7
12	G4	1/8	95	Rücklauf
15	Eb4	1/8	100	Rücklauf

Akkorde / Harmonie: Cm als Zentrum; Harmonie oft sehr reduziert.

Swing & Dynamik: 0-8 %.

Sounddesign: Verzerrte 808/Kick, Cowbell mit klarer Tonhöhe, Limiting/Sättigung. Nicht alles übersteuern - Bass und Kick müssen unterscheidbar bleiben.

Nachbau im Beat Labor / Web Sequencer

1) schnellen Beat. 2) Cowbell-Melodie aus Molltönen. 3) 808 darunter. 4) Distortion/Sättigung. 5) kurze Stops und Wiederholungen für Energie.

Zwei bekannte Beispiele dieses Stils

- DVRST - Close Eyes (2021)
- Kordhell - Murder in My Mind (2022)

24. Welche Funktionen erklären welche Stile?

Die Stilübungen eignen sich zugleich als Funktionsdemonstration. Ein Zuschauer hört nicht nur einen Effekt isoliert, sondern versteht, warum eine Funktion musikalisch relevant ist.

16-Step-Sequencer	Disco, House, Techno	Grundraster und Wiederholung
Vier Sample-Spuren	House, Electro, Trap	Kick, Snare/Clap, Hat, Percussion
Velocity	Funk, Boom Bap, D&B;, Lo-Fi	Akzente und Ghost Notes
Swing	Boom Bap, UK Garage, Lo-Fi	Gerade gegen rollende Zeitstruktur
Piano Roll	Synthpop, Trance, Acid	Bass, Akkorde, Arpeggios
Sample-Tuning	Hip-Hop, Trap, Phonk	Drums/Bass tonal einpassen
Filter Cutoff	Acid, Techno, Lo-Fi	Klangfarbe im Verlauf verändern
Resonanz	Acid House	303-artiger Charakter
Delay	Trance, Reggae/Dub	Rhythmische Wiederholungen
Reverb	Synthpop, Trance, Synthwave	Raum und Tiefe
Distortion/Sättigung	Big Beat, Phonk	Aggressivität und Dichte
1/32-Unterteilung	Trap	Hi-Hat-Rolls

Mit den Audio Tools selbst ausprobieren

Die Tabelle oben zeigt, welche Funktionen bei welchen Stilen besonders gut hörbar werden. Suche dir einfach einen Stil aus und baue das Pattern Schritt für Schritt nach.

Beat Labor: Drums, Samples, Velocity und Swing. Web Sequencer: Basslinien, Akkorde und Melodien.

Soundlabor: eigene Klangfarben und Effekte. BPM Analyser: Tempo von Loops und Audiodateien untersuchen.

Startseite Audio Tools: www.richy-schley.de/tools/audiotools.html

25. Kleine Rhythmus- und Harmonie-Schule

Viertel: Steps 1, 5, 9, 13. Achtel: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15. Sechzehntel: alle 16 Steps. Offbeats liegen bei einem Achtel-Offbeat typischerweise auf 3, 7, 11 und 15.

Grundton, Terz, Quinte: Diese drei Funktionen reichen bereits für viele einfache Bass- und Arpeggio-Muster. In C-Moll sind C - Eb - G die wichtigsten Dreiklangstöne. Bb liefert zusätzlich die kleine Septime und damit einen Cm7-Charakter.

Arpeggio: Ein Akkord wird nicht gleichzeitig, sondern Ton für Ton gespielt. Aus Am (A-C-E) kann beispielsweise A-C-E-A-E-C werden. Genau deshalb eignet sich Trance hervorragend zur Demonstration einer Piano Roll.

Ghost Note: Ein sehr leiser Schlag, der den Groove ergänzt, ohne als Hauptschlag wahrgenommen zu werden. Im Beat Labor sollte er vor allem über niedrige Velocity entstehen.

Half-Time: Das Projekttempo kann z. B. 140 BPM betragen, während die Snare so gesetzt wird, dass der Groove wie 70 BPM wirkt. Das ist für Dubstep und Trap wichtig.

Offbeat: Ein Ereignis zwischen den Hauptschlägen. Disco/House-Hi-Hats und Reggae-Skanks machen diesen Effekt besonders leicht hörbar.

Historische Orientierung

Die Roland TR-808 erschien Anfang der 1980er und prägte später unter anderem Electro, Hip-Hop und zahlreiche elektronische Stile. Ihr 16-Taster-Sequencer ist zugleich ein historisch wichtiges Beispiel für die heute vertraute Step-Sequencer-Arbeitsweise. Die TR-909 von 1983 wurde besonders eng mit House und Techno verbunden. Die TB-303 wurde ursprünglich als Bassbegleitung entwickelt; ihre später intensiv genutzten Cutoff- und Resonanzregler wurden zum Kern des Acid-House-Klangs.

Für das praktische Nachbauen ist keine exakte Emulation dieser Geräte nötig. Entscheidend sind die musikalischen Prinzipien: 808 = tiefe elektronische Drums und charakteristische Percussion; 909 = druckvoller Dance-Groove; 303 = kurze monophone Basssequenz plus resonantes Filter.

26. Vorlage für eigene Stil-Experimente

Mit dieser Checkliste kannst du später weitere Genres systematisch untersuchen und im Beat Labor nachbauen.

Parameter	Beobachtung & Auswertung
Stil / Unterstil	
BPM	
Taktart	
Raster	1/8, 1/16, 1/32
Kick-Steps	
Snare/Clap-Steps	
Hi-Hat-Steps	
Percussion	
Swing	
Velocity-Muster	
Tonart	
Bassnoten	
Akkorde	
Lead/Arpeggio	
Soundcharakter	
Effekte	
Was macht den Stil sofort erkennbar?	

Schlussgedanke

Ein Genre wird selten durch ein einzelnes Instrument definiert. Erkennbar wird es durch das Zusammenspiel von Tempo, Rhythmus, Klangwahl, Dynamik, Timing, Bassbewegung und Harmonie. Genau deshalb ist der Vergleich verschiedener Musikstile eine sehr gute Methode, um einen Sequencer nicht nur vorzuführen, sondern musikalisch verständlich zu erklären.