



Beat Producer-Tricks:

Dub-Techno Constructor

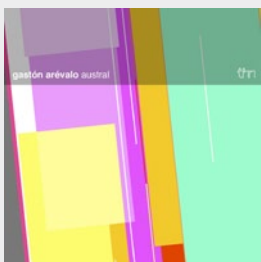
Als eines der kontroversesten Rand-Genres der elektronischen Musik erfreut sich Dub-Techno vor allem bei Netlabels größter Beliebtheit. Wie diese Mischung aus Dub und soften Beats gelingt und warum der Stil zu Recht seit 13 Jahren ganz vorne mitspielt, erklärt Beat praxisnah in diesem Constructor.

von Marco Scherer

Anspiel-Tipps:



Atom/Output
Red Skies Over Belgrade



Gastón Arévalo
Dubois



Narcotic 303
Second World

Es war einmal vor rund 50 Jahren, als Schallplatten noch das hippest Medium für Musik darstellten und eine Maxi-Single tatsächlich aus nur einem einzelnen Originalsong bestand. Da Vinyl aber schon damals zwei Seiten beherbergte, füllte man die B-Seite meist mit reinen Instrumentalversionen. Schon bald erkannten DJs die sogenannten „Dubplates“ als Werkzeug des Himmels, erlaubten sie doch das Experimentieren am Mixer oder Einsingen eigener Vocals zu den Songs. Am ausgiebigsten wurden Dubplates von Raggae-Songs benutzt und live mit eigenen Vocals überlagert, was zügig zur offiziellen Geburt des Dub führte.

Etwa drei Dekaden später gesellte sich Techno zu den neuen Musikstilen einer Technik-fokussierten Generation, mit seinem Ursprung in Chicago und der „Motor City“ Detroit. Damals noch als House betitelt, schwappte der Sound über die Stadtgrenzen hinaus und überrollte die Welt in Windeseile. Bis zur Jahrtausendwende wurden zahlreiche Subgenres geboren, teils durch Kombinationen mit vorhandenen Stilen. Anfangs noch eher unpopulär, aber stetig präsent, entwickelte sich der ebenfalls entstandene Dub-Techno zu einer Konstanten auf der Landkarte des Techno-Kontinents.

Dub-Techno?

Aufgrund seiner Dub-Roots besitzt diese Form des Techno eine enorm relaxte Atmosphäre, um nicht zu sagen lasziv oder unterkühlt. Dennoch sind die Tracks mit tanzbaren Vierviertel-Beats ausgestattet, was

eine deutliche Linie zu Ambient und Chillout zieht. Auch die verwendeten Sounds haben ihre Heimat im Techno selbst, kommen doch vor allem Chords und raue Drums zum Einsatz. Zwar nicht druckvoll und hämmernd, aber durchaus schwer und gern leicht muffig im Klang. Überschneidungen zu Minimal und sogar Industrial sind ebenfalls zu finden, meist in Form von Knacksern, Rauschen und allerlei anderen Emotions-neutralen Geräuschen.

Das trifft gleichzeitig den wichtigsten Kern: Wer fröhliche, sentimentale oder anderweitig ergreifende Melodien sucht, wird mit dieser Musik nicht glücklich. Auch Adrenalin-fördernde Breaks und wilde Sound-Orgien sucht man hier vergebens. Was aber macht den Sound dann aus? Dub-Techno bewegt sich auf einer Grenze zwischen Listening- und Dance-Music. Aufgrund der neutralen Klang-Ästhetik sind die Tracks selten Ear-Catcher, sie wollen vielmehr entdeckt werden. Geht man aber auf akustische Erkundungstour, ist man schnell in einem Sog gefangen und fasziniert von den Soundwelten, die oft in Kombination mit langen Reverbs entstehen.

Werkzeuge

Synthesizer, Sampler und ein gutes Reverb (z.B. das HOFA IQ Reverb LE von der Heft-DVD) sind wichtige Basis-Instrumente. Vor allem aber ist Mut zu Experimenten gefragt, denn einfache Chord-Sequenzen mit Beat und etwas Hall reißen niemanden vom Hocker. Genau hier liegt die Falle, in die man leicht tappen kann. Daher stehen modulare

oder flexible Synthesizer hoch im Kurs, lassen sich diesen doch eher ungewöhnliche Sounds und Mini-Grooves entlocken.

Fast unverzichtbar ist der Reaktor [1] von Native Instruments, aber auch Kontakt aus dem gleichen Hause, Motus MachFive [2] und Abletons Sampler [3] sind wahre Wundermaschinen, wenn es experimentell werden soll. Synthesizer wie unser hauseigener Curve 2 BE von Cableguys [4], der modulare Tassman von AAS [5] oder der Klassiker VAZ Modular [6] fügen sich in die gleiche Kategorie ein. Tipp: Wenn Sie unter Windows arbeiten, ist die Freeware Grainbot von Synthgeek [7] Pflicht. Mit den genannten Plug-ins können Sie im Handumdrehen abgefahrene Glitch-Sounds und andere hypnotische Sequenzen oder Grooves erzeugen. Ganz zu schweigen von den Möglichkeiten, wenn Sie die erzeugten Sounds sampeln und als Audiospur weiter in die Mangel nehmen. An Klopffgeistern sind neben Samplern auch Drumcomputer wie Microtonic von Sonic Charge [8], Tremor von FXpansion [9] oder der im Workshop verwendete Drumatic von E-Phonic [10] wegen ihres synthetischen Grundklangs eine Bereicherung. Frickeleige Loops werden damit zum Kinderspiel. ■

[1] www.nativeinstruments.com

[2] www.motu.com

[3] www.ableton.com

[4] www.beatdrive.de

[5] www.applied-acoustics.com

[6] www.vaz-synths.com

[7] www.synthgeek.skincontact.com

[8] www.soniccharge.com

[9] www.fxansion.com

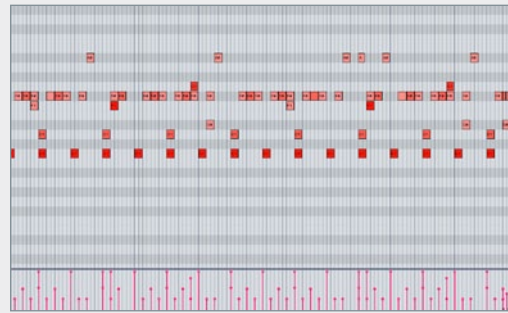
[10] www.drumatic.info



BEAT

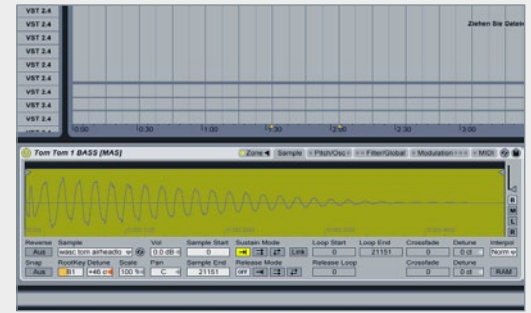
1 Fundament

Noch bevor wir nach einer Idee für unseren Track suchen, schaffen wir ein Fundament, um den Einstieg und das Jammen zu erleichtern. Laden Sie den Drumatic 4 und wählen das Preset *Melo*. Die Kick ist rauchig fett, die Hi-Hats schön synthetisch und die Snare nicht nur sanft, sondern auch tonal. Damit bringt sie einen hypnotischen Charakter ins Spiel. Den Beat halten wir weitestgehend klassisch. >>



2 Pattern

Die Kick spielt immer auf der 1, die Snare auf 2 und 4 und in alle noch nicht belegten 16tel platzieren wir das Closed-Hi-Hat. Dieses allerdings mit variierender Anschlagstärke, ähnlich einem Shaker. Die 16tel im Off haben etwa 60% Anschlagstärke, alle anderen 40%. Das bringt deutlich mehr Groove als immer gleiche Velocity. Einige der soeben erzeugten Noten verschieben wir von F#1 auf A#1. >>



3 Percussion

Damit ertönt stattdessen das Open-Hi-Hat. Setzen Sie dieses aber sparsam ein. Verstreuen Sie noch ein paar Noten für den Clap und den Noise-Sound auf F1. Als zusätzliches Drum-Element laden wir einen simplen Tom-Sound in einen Sampler und triggern diesen in jedem zweiten Off an. Lediglich alle vier Takte fügen wir eine minimale Variation hinzu, wie im Bild oben zu sehen. Fertig ist der Groove. >>



CHORD

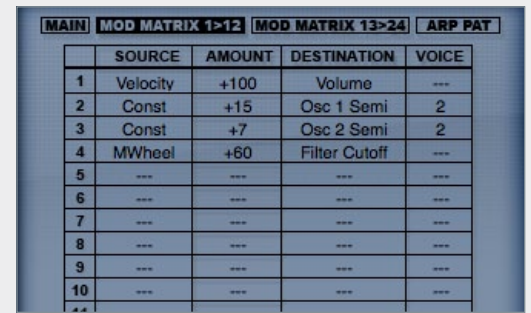
4 Dune LE

Damit der Track schiebt, basteln wir einen Chord-Sound mit dem Dune LE [1], der auf den Zählzeiten der Snare liegt, aber mit verzögertem Attack einsteigt. Der Effekt ist durchaus mit Sidechain. Doch der Reihe nach: Wir nutzen zwei Sägezahn-Oszillatoren, stimmen den ersten zwei Oktaven tiefer und verstimmen sie leicht mit *Finetune*. Den Akkord erzeugen wir per *Unison*-Modus, den wir zweistimmig einstellen. >>



5 Unison

Dank des außergewöhnlichen Aufbaus des Dune LE können alle Stimmen des *Unison*-Modus getrennt voneinander moduliert werden. Wechseln Sie zur *Mod-Matrix 1>12* und wählen in Zeile 2 und 3 *Const* als SOURCE. Bei *Destination* Osc 1 Semi und Osc 2 Semi, aber jeweils nur für VOICE 2. Bei *AMOUNT* stellen wir +15 und +7 ein. Somit ertönt beim Antriggern eines C3 ein waschechter Chord aus C1, D#2, C3 und G3. >>



6 Filter

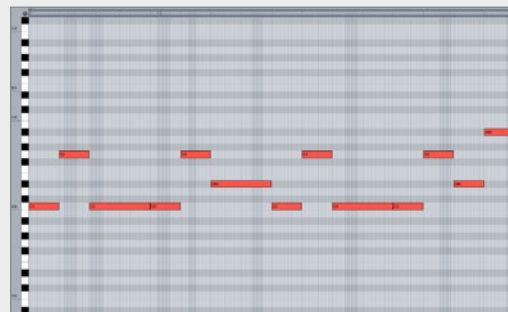
Wählen Sie als Filter-Modell den *LP Ladder 24dB* und fahren *Cutoff* auf 9 Uhr herunter, *Envelope* ebenso. Bei Filter- und Amp-Envelope stellen wir *Attack* auf etwa 0 Uhr und *Decay* auf 11 Uhr. Beim Filter fahren wir *Sustain* auf 0 zurück, bei der Lautstärke drehen wir den Regler aber voll auf. Filter-*Cutoff* wollen wir später automatisieren, verknüpfen Sie es daher noch in der Matrix mit dem *Mod-Wheel*. >>



ATMO

7 Atmo

Der Dune-Chord alleine erzeugt nicht viel Atmosphäre, daher ergänzen wir ihn um einen weiteren. Diesmal bemühen wir den MachFive mit einem synthetischen Orgelsound. Per *Chorder* als MIDI-Effekt verwandeln wir jede Note in einen Akkord mit vier Noten. Bei einem C3 wären das C2, C3, D#3, G3, ähnlich dem Dune. Per *Autopan* und *Chorus* verwaschen wir den Klang etwas, denn er soll im Hintergrund bleiben. >>



8 Melodie

Mit beinahe 3 Sekunden Release klingt der Sound gemächlich aus. In der ersten Songhälfte spielt er alle vier Takte lediglich ein gehaltenes C2. Erst ab dem Break offenbart er eine richtige Melodie, die aus den Noten der bisherigen Chords besteht und nur am Ende mit einem A# abweicht. Dadurch sorgen wir ohne größeren Aufwand für ein neues Element im Track, das frischen Wind mit sich bringt. >>



9 Dub-Delay

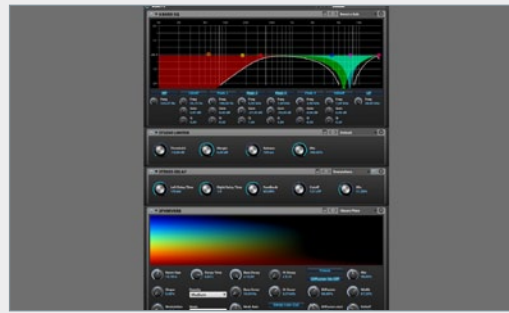
Weiter geht's mit einer zweiten Instanz des Dune, der einen perkussiven Chord spielen soll. Als Grundlage dient das *Init*-Patch, dessen erste *Oszillator*-Wellenform wir auf Wavetable Nummer 18 stellen. Aktivieren Sie *Phaser* mit langsamer *RATE* sowie den *DELAY*-Effekt und drehen *Feedback* auf 3 Uhr. Der Sound spielt alle vier Takte den gewohnten Chord an, schwebt dank dubbigem Delay aber lange im Raum. >>



VOCALS

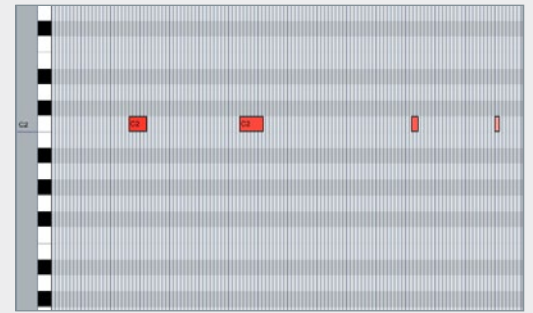
10 Smalltalk

Kaum ein Track kommt ohne Vocals aus, wenngleich diese beim Dub-Techno subtil eingearbeitet sind und einmal mehr eher einen Beitrag zu Tiefgang und Atmosphäre leisten. Ein Klassiker sind Aufnahmen von Funksprüchen im Weltraum, worauf wir in diesem Falle aber verzichten. Stattdessen finden wir ein Sample mit einer längeren Unterhaltung zweier Damen, das wir in den MachFive Sampler laden. ▶▶



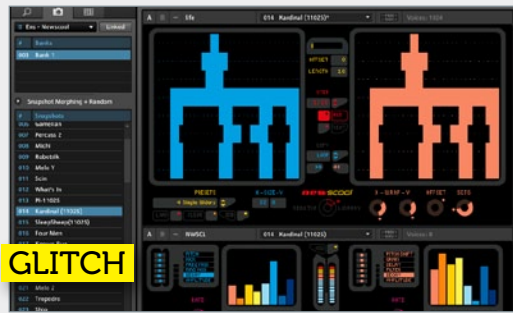
11 Variation

Die Stimmen wollen wir öfter Antriggern, jedoch sollen sie nicht immer von der gleichen Stelle beginnen. Modulieren Sie daher den Sample-Startpunkt mit einem LFO mit *Random*-Wellenform. Alternativ können Sie das Sample in Häppchen schneiden und auf einer Audiospur verteilen. Per *Equalizer* schneiden wir alles unterhalb 350 Hz ab und dünnen die Frequenzen bei 6 kHz und 7,3 kHz schmalbandig aus. ▶▶



12 Effekte

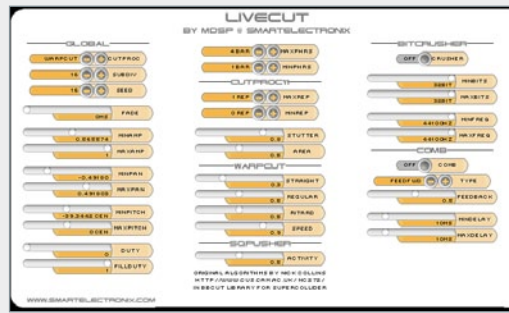
Denn bei hoher Lautstärke sind diese sonst zu aufdringlich. Zum Ausgleichen der Lautstärke schalten wir einen hart zupackenden *Limiter* nach. Diesem folgt ein *Stereo-Delay* mit 65% *Feedback* und ein großer Raum-Effekt mit rund 7 Sekunden Nachhallzeit. Damit sind die Vocals bereit, fehlt nur noch das Pattern dazu. Gestalten Sie dieses simpel und triggern Sie es nur ab und an eine kurze Phrase der Stimmen an. ▶▶



GLITCH

13 Drumsynth

Die bisherigen Elemente würden bereits zum Arrangieren genügen, doch in Sachen Räumlichkeit fehlt noch das gewisse Etwas. Wie lässt sich das Frequenzspektrum füllen, ohne mit weiteren Drumloops, Melodien oder Chords den Klang zu zermatschen? Ganz einfach: mit dezenten Glitch-Sounds oder frickeligen Loops aus zurückhaltenden Percussions. Beide lassen sich prima mit Drum-Synthesizern erzeugen. ▶▶



14 LiveCut

Hierzu ziehen wir das Reaktor-Ensemble *Newscool* zu Rate, das mit dem Preset *Cardinal* die ideale Grundlage bietet. Da wir nur ein leichtes Klicken des Loops übernehmen wollen, schneiden wir die Frequenzen unter 1,3 kHz weg. Außerdem laden wir den *LiveCut*-Effekt [2], stellen bei *GLOBAL* den *CUTPROC*-Modus auf *WARPCUT* und *SUBDIV* auf 16 statt 8. Dadurch erzeugt LiveCut mehr Gestotter und Grain-Sounds. ▶▶



15 Bouncen

Doch das Ergebnis ist noch etwas hektisch und unkontrolliert. Bouncen Sie daher einigen Minuten dieser Spur als Audiodatei und laden diese auf eine neue Spur. Verdoppeln Sie anschließend ihr Originaltempo, damit die Datei auf halber Geschwindigkeit abgespielt wird und versehen sie mit einer großen Portion *Reverb*. Damit knackt und knistert es nun dezent, aber der Track klingt spürbar fülliger. ▶▶



FILL-INS

16 Melodik

Beim ersten Durchjammen fällt auf, dass an manchen Stellen noch ein Element fehlt, das mehr Abwechslung ins Spiel bringt. Das gesuchte Element könnte melodisch sein, aber unaufdringlich. Den entsprechenden Sound wollen wir mit dem Curve 2 BE basteln. Laden Sie das Plug-in, erzeugen mit dem *New*-Button in der Titelzeile ein neues Preset und zeichnen für *Wave 1* eine Wellenform wie oben zu sehen. ▶▶



17 Curve

Wave 3 zeichnen wir ebenfalls manuell ein. Der Sound soll hintergründig bleiben, daher stellen wir *Filter 1* auf 24 dB LowPass und dessen *Cutoff* auf 11 Uhr. Filter zwei wiederum soll als *Hochpass* fungieren und den Sound ausdünnen, ebenfalls mit *Cutoff* auf etwa 11 Uhr. Die Sequenz dazu besteht aus einem Akkord, der alle drei 16tel neu angetriggert wird und per Anschlagstärke permanent ein- und ausfadet. ▶▶



18 FM8

Zu guter Letzt benötigen wir auch nach dem Break noch einen frischen Sound. Hier bedienen wir uns beim Preset *Stummer* des FM8. Mit seinem schmatzenden Arpeggio und ordentlich *Reverb* gewinnt man den Eindruck, eine Tropfsteinhöhle würde zu grooven anfangen; für unsere Zwecke also perfekt. Nun haben wir alle nötigen Spuren beisammen und können mit dem Arrangieren beginnen. ■

INTRO

Los geht unser Track mit den Atmos aus dem MachFive, den Main-Chords des Dune, einem reduzierten Beat ohne Kick und dem Knistern des Newscool-Loops. Den Dune-Cutoff fahren wir recht weit herunter, damit der Chord nur dumpf zu hören ist. In den ersten 16 Takten setzen wir nur zweimal die Vocals ein, damit nicht zu viele Elemente permanent auf den Hörer einprasseln. Ab Takt 17 folgen die perkussiven Chords und die Kick.

BREAK

Die Main-Chords und der Newscool-Loop setzen hier aus, die Drums werden stark reduziert und setzen nach der Hälfte des Break ebenfalls aus. Hinzu kommt die melodische Variante der MachFive-Atmo, die nun einen komplett neuen Charakter ins Spiel bringt. Auch die Vocals melden sich wieder zu Wort.

PEAK

Zur frisch aufgebauten Spannung gesellen sich auch der Beat und die Vocals. Das Main-Chord-Filter öffnet sich bis Takt 145 weiter als zuvor und mündet abermals in der melodischen Variante der MachFive-Atmos. Diesmal aber mit Beat. Des Weiteren kommt auch der Curve wieder zum Einsatz.

AUFBAU

Im weiteren Verlauf folgen neue Variationen des Beats sowie der Tom-Sound und die dezenten Chords aus dem Curve. Außerdem öffnet sich ab Takt 33 Stück für Stück das Filter des Main-Chords, bis der Track nach Takt 64 im Break mündet.

NEUAFUBAU

Das Ende des Breaks mündet zunächst in einem Neuaufbau ohne Beat: Die Main-Chords setzen wieder ein, zusammen mit dem Newscool-Loop. Diesmal öffnet sich das Filter allerdings wesentlich schneller, während gleichzeitig der FM8-Strummer zum ersten Mal ertönt.

OUTRO

Nach zwei kompletten Durchläufen der Melodie ist es an der Zeit, das Outro einzuleiten. Der Beat wird reduziert und die Main-Chord-Automation schließt das Filter langsam, begleitet von den Vocals.