

Hypnotischer Tech-Trance mit Herz und Power

Die elektronischen Urgesteine Techno und Trance sind seit ihrer Entstehung stetig gewachsen und haben seitdem eine Vielzahl an Subgenres und Schubladen entwickelt, die heute kaum mehr zu überblicken sind. Überschneidungen der unterschiedlichen Sparten scheinen unvermeidbar, die Grenzen sind verwischt. Doch was macht Techno zu Techno und Trance zu Trance? Wie würde das moderne Ergebnis dieser Mischung klingen? Beat hat einen Tech-Trance-Track des Duos Meller seziiert und zeigt, wie leicht sich das Beste aus beiden Welten kombinieren lässt.

von Marco Scherer

Seit zwölf Jahren verdichtet das Meller-Duo aus Marco Scherer und DJ Mel seine persönlichen musikalischen Vorlieben zu einem Dance-floor-tauglichen, hoch-energetischen Mix aus ungewöhnlichen Sounds und frischen Grooves, der auch Szene-übergreifend funktioniert und über alle Standards elektronischer Musik hinausgeht. Dass die beiden dabei keinem Trend folgen, ist Programm, kreative Musik mit Tiefgang, sphärisch und tanzbar zugleich, das Ergebnis. In stetiger Entwicklung haben die beiden ihren Fokus im letzten Jahr vermehrt auf ihre eigenwillige Mischung aus Techno und Trance verschoben. Die aktuell bei Shabulized Records veröffentlichte EP „Reach Out“ kombiniert dabei geschickt knackige Beats mit wummernden Bässen, unterlegt mit hypnotischen Melodien, die zum Abtauchen einladen.

Mischung

Ein für Tech-Trance sehr typisches Merkmal ist die Kombination aus dichtem Ambiente und treibenden Rhythmen um die 130 BPM, die sich zu einer mitreißenden Mischung verdichten. Eine Tatsache, die von DJ Mel gerne mit „Melodien fürs Herz und Beats für die Beine“ umschrieben wird. Die Melodien werden dabei primär von weichen Sounds getragen, gerne auch mit viel Hall garniert, während das Beat-Fundament ordentlich drückt, ohne aber brachial zu werden. Schnelle Hi-Hat- oder Shaker-Sequenzen finden hier ebenso Verwendung, wie die eher für Techno typischen Klicker-Klacker-Sounds. Einen sehr progressiven Teil steuert die Bassline meist mit 16tel-Mustern bei, die schon fast Arpeggios gleichen.

Drums

Da die Drumsounds im Tech-Trance eher stark und transparent statt weich und filigran ausfallen, eignen

sich Drumsampler naturgemäß besser als ihre Synthesizer-Pendants. Das mit Abstand am meisten genutzte Werkzeug bei Meller-Produktionen ist der Battery von Native Instruments, dicht gefolgt von der Akai MPC-1000. Doch auch der Independence Sampler von Yellow Tools und die AudioRealism Drum Machine (ADM) werden gern als Klopfer zurate gezogen. Ebenso kommen der Geist von FXpansion oder LinPlugs RMV infrage.

Synthesizer

Die Auswahl an für Tech-Trance verwendbaren Klanggeräten ist schier endlos, denn alles was Sounds liefert, hat Chancen auf seinen Einsatz. Für den typischen Meller-Sound allerdings nicht wegzudenken sind der Waldorf Blofeld, Synapse Audio Dune sowie der Soniccharge Synplant, die alle aufgrund ihrer Flexibilität und den hochqualitativen Werksounds geschätzt werden. Auch DiscoDSP Discovery, NI Massive und Reaktor kommen regelmäßig zum Einsatz, Letzterer vor allem, wenn es noch um Experimente zur Ideenfindung geht. Nicht zu vergessen die Gattung Sampler, denn diese steuern meist die eher ausgefallenen Klänge, Stimmen und Geräusche bei. Der Ableton Sampler ist aufgrund seiner unkomplizierten Bedienung nahezu immer die erste Wahl.

Effekte

Ob Techno oder Trance, Dubstep oder Trip-Hop – kaum ein Track (oder auch Song) kommt ohne Delay und Reverb aus. Das gilt natürlich auch für Tech-Trance. Die beiden Effekttypen kommen in allen Farben und Formen zum Einsatz, sowohl bei Drums und Synthesizern als auch bei allen anderen Sounds. Gerade mit dem Hall wird eine Tiefe und Dichte realisiert, die sonst kaum möglich wäre, insbesondere im Zusam-

menspiel mit Kompressoren. Die Wahl fällt hier oft auf das Reverb von ArtsAcoustic, doch auch IK Multimedia CSR Hall und Ableton Reverb sind gerne genutzte Raumerzeuger.

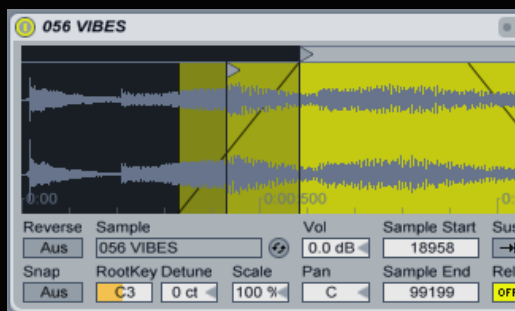
Des Weiteren spielen Bitcrusher, Limiter und die bereits erwähnte Kategorie der Kompressoren eine sehr große Rolle. Erstere eignen sich prima, um muffigen oder zu weichen Sounds mehr Glanz und Durchsetzungsfähigkeit zu verleihen. Die Anwendung basiert also meist auf dem Gebiet der Soundpolitur statt auf Klangzerstörung. Ableton Redux und der TAL-Bitcrusher sind in diesem Fall die ausführenden Organe. Kompressoren und Limiter werden indessen zum gnadenlosen Aufpumpen von leisem oder zu dynamischem Material genutzt. Dabei spielt der Sidechain eine große Rolle, denn melodische Sounds und Bässe landen fast immer auf einer Gruppenspur mit Sidechain-Kompressor, der definitiv hörbar zupackt. Bei Meller immer dabei ist der Ableton Compressor sowie die TRacks-Plug-ins Brickwall Limiter und Classic Compressor von IK Multimedia.

Samples

Audiomaterial und Futter für Sampler gibt es wie Sand am Meer. Zwar ist hier nicht alles Gold, was glänzt, doch lässt man der Kreativität freien Lauf, können selbst durchschnittliche Vorlagen zu imposanten Ideen mutieren. Helfer wie Livecut von Mdsp oder Glitch von Illformed leisten da ganz besondere Dienste. Doch auch die Bordmittel eines Samplers können wahre Wunder vollbringen, wenn man sie mit Extremeinstellungen einsetzt. Gerade auch das schon in die Jahre gekommene typische Timestretching alter Akai-Sampler wird von Meller immer wieder genutzt.

www.meller.de

Tech-Trance: Klangerzeuger



Waldorf Blofeld

Kein Meller-Track ohne den Allrounder von Waldorf. Der Blofeld ist flexibel, multitimbral und klingt dazu noch ausgesprochen gut. Pro Patch schöpfen drei Oszillatoren aus einem reichhaltigen Vorrat an Wavetables und beherrschen dabei sowohl Frequenz- auch als Pulsweitenmodulation. Drei LFOs und gleich vier Hüllkurven können in einer 16fachen Matrix auf zahlreiche Modulationsziele losgelassen werden und die Filter gehen weit über Hoch- und Tiefpässe hinaus. Als wäre das nicht schon genug, können auch noch eigene Samples in den Synthesizer geladen werden. Lead-Sounds, Flächen, Bässe oder auch Drumsounds – es gibt nichts, was das kleine Wunder nicht beherrscht. „Schraubfaule“ freuen sich über 1024 hochwertige und brauchbare Werkspresets. Eine umfangreiche Effektsektion rundet das Gesamtkonzept ab.
www.waldorfmusic.de | 399 Euro



Akai MPC-1000

Seit jeher gilt die MPC als die Antwort auf alle Rhythmus-Fragen und auch bei Tech-Trance macht sie keine Ausnahme. Die einfache Bedienung macht das Basteln von Grooves zum Kinderspiel und die Ergebnisse klingen dank Filter und Effekten wunderbar knackig. Der Sequenzer mit Kultstatus fördert spontane Jam-Einlagen und führt fast schon automatisch zu ausgefeilten Variationen der eigenen Beats. Innerhalb eines Patterns stehen 64 Tracks jeweils mit bis zu 64 Samples zur Verfügung, die per Hoch-, Tief- oder Bandpass gefiltert und mit Hüllkurven bearbeitet werden können. Zudem stehen zwei Effekt-Blöcke bereit, die zwischen Delay, Reverb, Bit Crunger, Kompressor und weiteren Typen wechseln können. Offline-Effekte, eine praktische Slice-Funktion und Timestretching lassen die MPC zum wahren Beat-Monster mutieren.
www.akaipro.com | 599 Euro



Synapse Audio Dune

Der subtraktive Synthesizer begeistert zu recht seit seinem Erscheinen mehr und mehr Musiker. Dabei klingen seine technische Eckdaten mit zwei Oszillatoren, einem Filter, drei LFOs und Hüllkurven erstmal äußerst unspektakulär. Doch hört man sich durch die Werkspresets oder legt selbst Hand an, gibt es kein Halten mehr. Dune klingt sauber, druckvoll und beherrscht nahezu jede vorstellbare Soundkategorie. Die umfangreiche Mod-Matrix ist ein Eldorado für Tüftler, der Arpeggiator schon fast ein Sequenzer und unscheinbare Regler wie beispielsweise „FAT“ pumpen die Klänge gehörig auf. Da vergisst man schon fast, dass auch Features wie Frequenzmodulation, Wavetables und diverse Effekte mit an Bord sind. Kurzum: Wer gute Sounds und einen leicht zu bedienenden Synthesizer sucht, kommt am Dune nicht vorbei.
www.synapse-audio.com | 117 Euro



Native Instruments Battery

Massig Drumsounds im schnellen Zugriff, zahlreiche interne Effekte, Sample-Loops, eine Mod-Matrix und Besonderheiten wie beispielsweise die Humanize-Funktion machen Battery zum unverzichtbaren Werkzeug zur Produktion von Tech-Trance-Beats. Dabei geht die Liste der Features noch fast endlos weiter. Die mitgelieferten Drums decken bereits den größten Bedarf an elektronischen Kits und Percussions ab, doch auch eigene Samples sind blitzschnell geladen und auf die bis zu 128 Pads verteilt. „Besonders gut gefällt uns die einfache Handhabung und Organisation der Sounds. Im Nu sind Hüllkurven angepasst, Loop-Punkte gesetzt, Einzelausgänge zugewiesen oder auch Effekte eingestellt. Battery ist einfach gut durchdacht, übersichtlich und frei von Schnickschnack. Außer unserer MPC kann da nichts mithalten“, so das Meller-Produzententeam.
www.native-instruments.com | 179 Euro



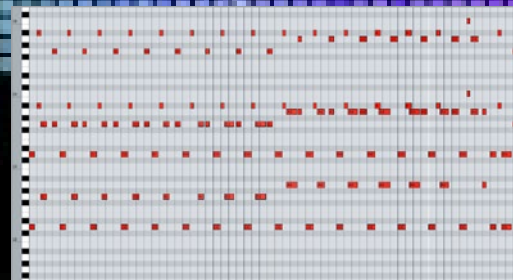
Ableton Sampler

Der große Bruder des Ableton Simpler fristet im Allgemeinen eher ein Nischendasein. Eigentlich unverständlich, denn es gibt kaum ein Feature, welches das Plug-in nicht beherrscht. Unbegrenzt viele Layer für Anschlagstärke und Tonhöhe, Disk-Streaming, Crossfade-Loops, diverse Filtertypen und Hüllkurven, LFOs, eine Mod-Matrix und sogar exotische Spezialitäten wie ein Oszillator zur Frequenz- und Amplitudenmodulation sind mit dabei. Gerade Klangbastler kommen aufgrund der enormen Möglichkeiten vollends auf ihre Kosten, behalten dank der übersichtlichen Oberfläche aber immer alles im Blick. In Windeseile ist per Drag-&-Drop ein Sample oder Clip in das Plug-in geladen, gestimmt, geloopt und spielfertig gemacht. Und wer nicht selbst basteln will, lädt einfach seine vorhandene Akai-, EXS- oder GigaStudio-Library in den Sampler.
www.ableton.com | 99 Euro



Soniccharge Synplant

Abseits von subtraktiven oder additiven Syntheseformen beschreitet Synplant völlig neue Pfade, denn Sounds werden hier durch das „Pflanzen von Klangsaamen“ erstellt. Was zunächst völlig absurd klingt, macht in der Praxis einen Heidenspaß und hat am Ende fast immer brauchbares, aber stets exklusives Material zum Ergebnis. Jeder Patch besitzt seine ganz individuelle DNA, die bei Bedarf auch bearbeitet werden kann. Zwar ist Synplant dank seines eher digitalen Grundklangs nicht auf jedem Gebiet zuhause – gerade wuchtige Bässe machen dem synthetischen Gewächs eher Schwierigkeiten – doch ist es insbesondere jene esonderebare Art und Weise der Klangformung, die einen immensen Spaßfaktor mitbringt und fast immer zu studiotauglichen Resultaten führt. Wenn's mal speziell sein darf, ist Synplant auf jeden Fall die richtige Wahl.
www.soniccharge.com | 99 Euro



1 Ideenfindung

Ein guter Song lebt von einer guten Idee. Daher steht am Anfang des Schaffens eines neuen Songs die kreative Spielphase, in der Presets durchgehört, Samples verbogen und Experimente gemacht werden. Die Hookline von „Reach Out“ beispielsweise entstand bei bewusst ausgeschaltetem Computer, während des Antestens von Patches im Blofeld. Dabei konzentriert sich der Kopf mehr auf den Sound statt auf den Monitor.

2 Hookline

Um die Sequenz nachzubauen, eignet sich ein einfacher Bass-Sound, dessen Filter beim Antriggern nur kurz geöffnet wird. Ein guter Anfang ist das Preset BS Back in the 80's des TAL-Elek7ro-II [1]. Die Melodie besteht einfacherweise nur aus den drei Noten D, A# und G, wobei Letztere zweimal hintereinander spielt. Damit aber keine Langeweile aufkommt, wird diese Note nach vier Takten durch ein A ersetzt.

3 Sound

Darüber hinaus wird im achten Takt das vorletzte A# hoch auf C und die letzte Note herunter auf G transponiert. Diese Variationen dürfen auch anders ausfallen, lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf. Der Sound kann anschließend angedickt werden, indem Sie bestimmte Noten kopieren und um eine Oktave höher oder tiefer transponiert einsetzen. Achten Sie darauf, dass der gewählte Sound polyphon ist.



4 Fundament

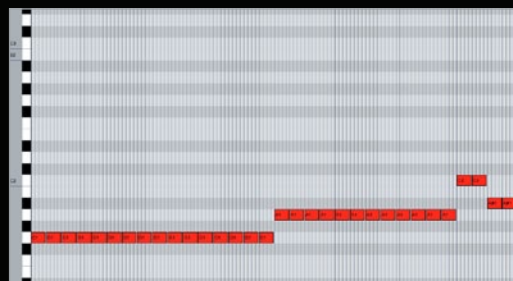
Da eine Melodie alleine nicht sonderlich unterhaltsam ist, darf ein passender Beat nicht fehlen. Der Track soll für Club und Dancefloor tauglich sein, wählen Sie daher ein entsprechend knackiges Drum-Kit. Sie dürften hier bei so ziemlich jedem Drum-sampler fündig werden oder auf den Waldorf Attack zurückgreifen, den Sie auf der DVD finden. Für alle Fälle gibt es dort auch alle verwendeten Drums als Loops.

5 Beat

Der Groove selbst ist denkbar einfach gehalten und wird im kompletten Verlauf mit lediglich einer Kick, einer Hi-Hat und einer Snare auskommen. Einzig ein Hi-Hat-Loop unterstützt zeitweise den Beat. Die Drums sind auf recht typische Positionen gesetzt, also die Bassdrum auf jedes Viertel, die Snare auf jedes zweite und das Hi-Hat auf alle Achtel, außer denen, die bereits von der Snare belegt sind.

6 Hi-Hats

Um den Beat aufzulockern, wird die Anschlagstärke der Hi-Hats für jedes gerade Achtel etwas heruntergedreht. Eine zweite Variante des Grooves beinhaltet die Hi-Hat auf jedem 16tel, mit Ausnahme der Stellen, an denen die Bassdrum spielt. Dabei ist die Anschlagstärke nur bei jedem geraden Achtel komplett aufgedreht, damit das sogenannte Off prägnanter betont wird. Widmen wir uns als Nächstes der Bassline.



7 Bassline

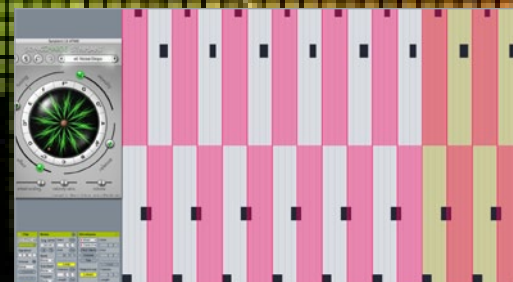
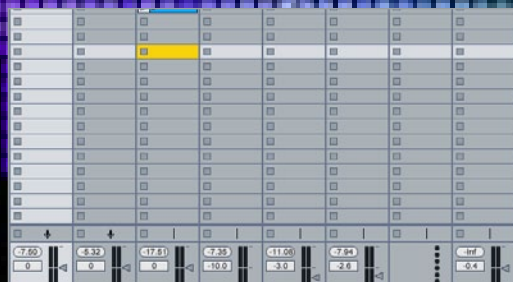
Mellers Liebling in puncto Bässe ist der Dune von Synapse Audio (den Dune LE finden Sie auf der Heft-DVD). Als Grundlage dient ein einfaches Bass-Preset, ähnlich dem Hook-Sound des TAL-Elek7ro. Dank des flexiblen und unkomplizierten Arpeggiators ist im Nu eine zackige Sequenz mit 16tel-Muster erstellt, die zwischen zwei Oktaven wechselt und mit 28 Prozent Swing eine schöne Portion Groove enthält.

8 Sequenz

Die Noten der Bassline in der DAW fallen dementsprechend klar aus, denn es wird lediglich das Arpeggio angetriggert. So wird für die ersten vier Takte ein G gespielt, für die drei Folgetakte ein A und in Takt acht ein C und ein A# als Variation. Sehr wichtig an dieser Stelle ist das Erzeugen eines Sidechain-Kanals, damit die Bassline und andere Elemente genügend Freiraum für die Kick lassen.

9 Sidechain

Erstellen Sie eine neue Audiospur und laden einen Sidechain-fähigen Kompressor als Insert Effekt. Als Quelle dient natürlich die Bassdrum und die Komprimierung fällt mit Threshold -19.5 dB und Ratio 1:1.51 relativ milde aus. Routen Sie Bassline und Hook-Sequenz auf den neuen Kanal und schon hat die Kick wieder Luft. Erzeugen Sie weiterhin eine Gruppenspur mit Kompressor und Hochpassfilter für die Drums.



10 Arrangieren

Wohl wissend, dass die bislang vorhandenen Elemente noch keinen vollständigen Track ausmachen, wagen wir das Arrangement. Die Hookline ist definitiv stark genug und für alle potenziell fehlenden Elemente verlassen wir uns auf unser Gefühl. Außerdem ergeben sich durch den Spannungsaufbau unterschiedliche Bedürfnisse an die Sounds, die zu Beginn noch nicht vorauszusagen sind.

11 Alternativen

So wollen wir z.B. nicht gleich mit der Hookline starten, sondern einer Variation. Tipp: Sofern Sie an einem melodischen Track arbeiten, rufen Sie sich beim Experimentieren die verwendeten Noten ins Gedächtnis und spielen mit unterschiedlichen Sounds diverse Sequenzen ein. Dadurch finden sich immer wieder spannende Gegenparts oder zusätzliche Spuren, die gut zum bisherigen Material passen.

12 Arpeggio

So auch in diesem Fall: Für das Intro kreieren wir ein einfaches Arpeggio mit den Noten D1, G1, A#2 und G2. Als Soundgeber dient der Soniccharge Synplant mit dem Preset eX Noise Drops, dessen verhallter Klang sich prima eignet (Reach Out Synplant Atmo.aif). Nach acht Takten startet auch der Beat, doch nicht gleich mit voller Wucht. Wir faden den Beat per Hochpassfilter der Drum-Spur langsam ein.



13 Intro

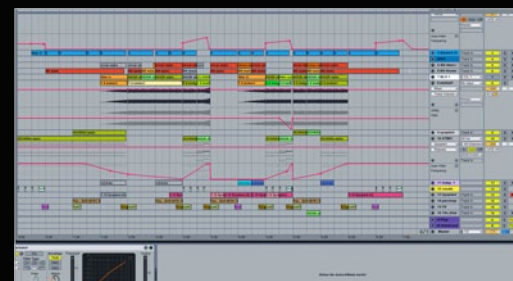
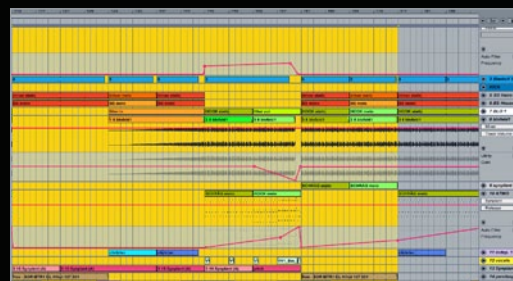
Nach 16 Takten setzt er zusammen mit der Bassline ein. Das Intro wäre damit komplett. Trotzdem suchen wir noch ein passendes Vocal. Nicht zuletzt erhöht dies den Wiedererkennungswert. Fündig werden wir beim Loopmasters Samplepack Verbalism [2]. Zwar eignet sich dieses Paket eher für poppige Produktionen, doch die besten Schätze finden sich ja bekanntlich abseits des eigenen Genres.

14 Vocal

Das gefundene Sample (Reach Out Vocals.aif) wird im Intro im Abstand von vier Takten wiederholt, wobei zuletzt eine auf 400 Prozent Länge gezogene Variation folgt. Zum Dehnen nutzen Sie die interne Timestretch-Funktion Ihrer DAW oder das kostenlose Tool Akaizer [3]. Ab Takt 33 setzt der eingangs genannte Hi-Hat-Loop ein sowie eine Kopie der Intro-Sequenz mit einem weniger verhallten Sound.

15 Aufbau 1

Weitere 16 Takte später fadet der Synplant-Sound langsam aus, während die Hookline einfadet; diese aber als Loop mit der Länge eines viertel Taktes, was Spannung erzeugt (Reach Out Blofeld Hook Fadein.aif). Ab Takt 65 startet die Melodie in originaler Fassung, aber noch ohne den Tonwechsel von G auf A. Dieser soll absichtlich nur drei bis vier Mal im Song auftauchen, um die Spannung zu erhalten.



16 Break 1

Alle anderen melodischen Komponenten stoppen beim Einsatz der Hookline. Ab Takt 81 erhält diese noch Unterstützung eines Arpeggios, das allerdings keine unterschiedlichen Noten spielt und eher einer zerhackten Fläche ähnelt (Reach Out Hook Driver.aif). Ab Takt 97 beginnt der erste Break, der Beat fadet aus und die Hookline öffnet über 16 Takte ihr Filter, was eine gewisse Dramatik erzeugt.

17 Aufbau, die Zweite

Nach dem Break soll dem Hörer etwas Abwechslung gegönnt werden, daher kopieren wir nochmals die Intro-Sequenz und suchen einen perkussiveren Sound im Synplant (Reach Out Synplant Arpeggio.aif). Nach 16 Takten wird die Hookline neu eingefadet, mündet in einen weiteren Break und spielt dann mit voll einsetzendem Beat weiter. Nach weiteren 16 Takten geht der Song ins Outro.

18 Break 2 & Outro

Der bisherige Aufbau sollte natürlich noch mit kleinen Breaks, Fill-ins und Effekten garniert werden, damit die Tanzfläche bei Laune gehalten wird. Beispielsweise fehlen noch obligatorische Noise-Sounds zur Erzeugung von Spannung und dem tatsächlichen „Reach Your Arms Out“-Effekt. Wir wünschen Ihnen nun viel Spaß beim kreativen Arbeiten und dem Produzieren Ihres eigenen Tech-Trance-Knallers. ■