

1,2 GB

Samples
auf DVD



HOUSE & TECHNO

GROOVES, BASSLINES, EQUIPMENT, TIPPS:

ALLE TRICKS FÜR EINEN VOLLEN DANCEFLOOR

PLUS: SO GEHT DER TYPISCHE HAWTIN-SOUND

Es begann in den Achtzigern mit Industrial und EBM und entwickelte sich ein Jahrzehnt später zu einer Kombination aus elektronischer Musik und schillerndem Lifestyle. Mittlerweile sind Techno und House zu nahezu undurchschaubaren Geflechten mit zahllosen Sub-Szenen avanciert. Das wirft Fragen auf: Wofür steht der Sound heute, wie klingt er und wie wird er produziert? Gehen wir die Antworten an ...

von Marco Scherer, Mario Schumacher, Tobias Fischer

Vor etwa 15 Jahren war Techno der Überbegriff für eine Handvoll Genres wie beispielsweise Acid, House oder Rave. Parallel dazu verband man damit eine Musik für und aus dem Underground. Angesagt waren sich permanent wiederholende elektronische Rhythmen, unterlegt und generiert mit industriellen Sounds, die für eine kühle Atmosphäre sorgten. Daran hat sich bis heute nicht viel geändert, außer natürlich der Qualität aktueller Produktionen. Jedoch gibt es mittlerweile weitaus mehr Bezeichnungen von Genres auf Sub- und sogar Mikro-Ebenen. Was damals einfach House war, ist heute möglicherweise „Progressive Tech-House mit Einfluss aus der Minimal-Electro-Schiene“. In unseren Workshops werden wir einen Bogen spannen und gleich mehrere Ableger berücksichtigen.

Allerdings haben alle Unterstile etwas gemeinsam: den pumpenden Four-to-the-Floor-Rhythmus, der bereits Mitte der Achtziger den Puls der ersten House-Produktionen aus den USA bestimmte.

Beeinflusst von Disco, Hip-Hop, Electro-Funk und

Electro-Pop entstand durch die kreative Nutzung von Drum-Maschinen und Synthesizern eine rhythmusbetonte und enorm tanzbare Musikrichtung.

Werkzeuge

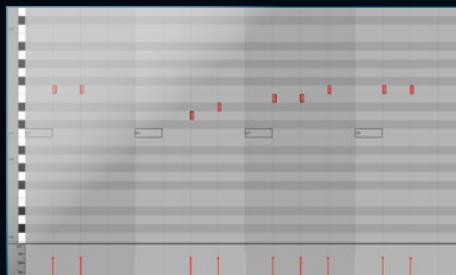
Wo früher ein paar Geräte der Serien mit der Null in der Mitte genügten, sind die Ansprüche heute deutlich gewachsen. Nicht wenige Produzenten bauen auf den Klang echter analoger Synthesizer und packen dazu auch gerne mal den Hardware-Sequencer aus. Die Wiederholung kurzer Patterns ist wie eh und je sinnbildlich für Techno. Auf welchem Wege dies erreicht wird, ist dabei völlig unerheblich.

Meist kommt gleich ein ganzes Arsenal an Synthesizern, Drum Machines und Samplern zum Einsatz, ob als Emulation oder aus der echten Ware. Einen markanten Unterschied zu damaligen Tracks findet man allerdings in der Verwendung von Effekten: Schon fast obligatorisch ist das Hochfahren der Hallfahne, die Intensivierung einer Sequenz durch extrem kurzes Delay oder das gewaltige Aufpumpen von Beats per Kompressor.

Auch die Auswahl an Sounds hat sich drastisch gewandelt. So wurden relativ dünne Synth-Klänge durch komplexe Stabs ersetzt, Bässe kommen nicht mehr nur aus der 303 und die Drums sind mehrfach geschichtet, damit sie mehr Wucht haben. So besteht ein Clap-Sound heutzutage beispielsweise aus mehreren Claps und Snares, die weit im Stereopanorama verteilt sind. Und Bässe werden oft als Akkord gespielt oder mit verstimmtten Oszillatoren, damit der Klang fülliger ausfällt. Auch bei Leads werden gerne Plug-ins geschichtet, um mehr Audiofett zu erhalten.

Ebenfalls typisch für den zeitgemäßen Techno ist der Coolness-Faktor. Die Tracks sind aufwendiger denn je und enthalten eine Unmenge an kleinen Sound-Verzierungen, Vocal-Schnipseln und kleinteilig verteilten Füll-Effekten. Sie buhlen jedoch nicht mehr mit gewaltigen Trommelwirbeln und Killer-Bassdrums um die Gunst der Hörer. Vielmehr muss der Flow gewahrt bleiben. Der Track ist nicht mehr Mittelpunkt des Geschehens, sondern Teil des Ganzen; einer unter vielen in der langen Nacht ...

Der Sound von Richie Hawtin



1 Minimal

Plastikman, Fuse, Robotman, 80xx, Circuit Breaker und wie sie alle heißen, haben eins gemeinsam: Sie sind Richie Hawtin. Nur wenige Artists halten sich über Jahrzehnte auf einem dermaßen hohen Level und bleiben dabei ihren Wurzeln treu. Damals wie heute zeichnet sich sein Sound durch gezielten Minimalismus aus, bei dem die Roland xOx-Klassiker die Hauptrolle spielen, ohne altbacken zu klingen. ▶▶

2 Wiederholung

Sein Hauptrezept sind langatmige und repetitive Sequenzen, die sich permanent bewegen. Einen derartigen Groove basteln wir mit einem Drumkit der TR-8 (Kits und Plug-ins auf DVD). Laden Sie das *Kit* in Ihren Sampler oder slicen es in *Geist Lite* (auf DVD). Herr Hawtin ist ein großer Fan von Rhythmen abseits schnurgerader Patterns. Die *Kick* platzieren wir auf jedem Viertel und füllen die Zwischenräume mit *Toms*. ▶▶

3 Asynchronität

Mit *Hi-Hats* und *Snare* gehen wir weniger sparsam um und füllen den Takt mit den drei Sounds. Auch für die *Cowbell* programmieren wir ein Pattern, jedoch mit einer Länge von 18 Sechzehnteln. Dadurch wird der Rhythmus asynchron und hypnotischer. Außerdem erzeugen wir eine *Send/Return*-Spur mit *Reverb* und automatisieren den *Dry/Wet*-Regler der *Cowbell*-Spur, um den Effekt nur hin und wieder beizumischen. ▶▶



4 Bass

Auch alle anderen Drums (außer der Kick) garnieren wir mit dem Reverb. Stellen Sie dort *Highpass* auf 600 Hz, damit die Tiefen nicht verhallt werden. Für die Bassline nutzen wir den *Monark* mit dem *Standart*-Preset. Das klingt schön rund und fett. Schließen Sie *CUTOFF* fast komplett und stellen *CONTOUR* auf 11 Uhr. Damit das Filter nur kurz aufschnappt, genügt *DECAY* 600 bei der Filter-Hüllkurve. ▶▶

5 Pattern

Der resultierende muffige Klang passt hervorragend zur weichen 808-Kick. Beim Pattern der Bassline gelten ähnliche Regeln wie beim Groove, denn auch hier bewegt sich Hawtin gern außerhalb von geraden und allzu vorhersehbaren Sequenzen. So zeichnen wir zunächst 16tel-Noten in einen Clip, löschen jene, die die Kick überlagern und transponieren dann vereinzelt Noten um einige Tonlagen nach oben. ▶▶

6 Effekt

Damit ist eine gute Grundlange beisammen. Zum Ausschmücken greifen wir auf einen simplen Sound aus dem *Dune* zurück: Laden Sie ein *Init*-Preset (z.B. C128), wählen *HP12->LP12* als Filter, drehen *OFFSET* komplett nach rechts, *CUTOFF* auf 3 Uhr und *RESO* auf 96%. Verbinden Sie *LFO 1* in der *MATRIX* bei +77 mit Filter-Cutoff und stellen die *LFO RATE* auf 0.1. Diesen Sound triggern wir alle sieben 16tel an. ▶▶



7 Drei null drei

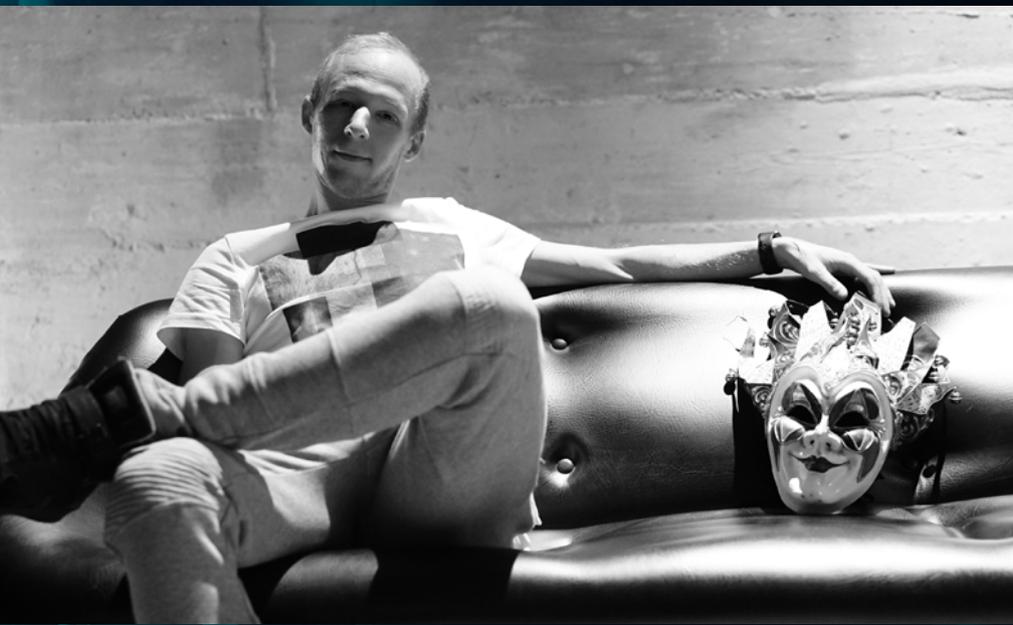
Zum Anrauen nutzen wir die Freeware *krush* mit 78% *crush*, ein *Ping Pong Delay* und drehen den *Send*-Regler zum *Reverb* voll auf. Nicht fehlen darf die fast obligatorische 303, die wir aber aus dem *Tyrell* holen. *OSCILLATOR 1* steuert einen Sägezahn bei, Nummer 2 ein Rechteck. Die Sequenz dazu ist simpel: Ein G2 auf dem ersten 16tel und C#3 auf dem siebten. Allerdings ist die Sequenz nur neun 16tel lang. ▶▶

8 Bewegung

Das resultiert wieder in einem asynchronen Rhythmus. *CUTOFF* stellen wir auf 3, *RESONANZ* auf 5 und lassen beides via *MATRIX* modulieren: *LFO1* und *Random* kümmern sich um *Cutoff* und *Resonanz* wird nur von *Random* beeinflusst, wie oben im Bild zu sehen. Für *LFO1* wählen wir die *sine*-Wellenform, 8/1 als *Tempo* und stellen *RATE* auf Minimum. *DEPTH MOD* ebenfalls, damit das Mod-Wheel nicht benötigt wird. ▶▶

9 Garnieren

Durch die zufällige, aber dezente Modulation von *Cutoff* und *Resonanz* bleibt der Sound ständig in Bewegung und wird unvorhersehbar. Die ungerade Länge des Patterns tut ihr Übriges, um Geradlinigkeit zu vermeiden. Wenn Sie noch einen Schritt weiter gehen wollen, garnieren Sie die *Cowbell* oder *Drums* mit einem Plug-in à la *Glitch* [1] oder *Effectrix* [2]. Schalten Sie die *Verzerrer* und *Bit-crusher* jedoch aus. ■



Im Gespräch mit: Boris Břejcha

Wenn es um Techno geht, kann Boris Břejcha nicht weit sein. Der gebührende Frankenthaler legte vor etwa einer Dekade mit seinen Releases auf dem altehrwürdigen Label Harthouse einen Kickstart hin und bereichert die Szene seitdem mit seinem Sound, Eigenmarke „High-Tech Minimal“. Und er hat viel zu erzählen ...

Beat / Hi Boris, simple Frage zum Einstieg, passend zu unserem Spezial: Warum Techno?

Boris / Weil mir Trance eines Tages nicht mehr gefallen hatte. Spaß beiseite! Ich habe zu Beginn hauptsächlich Trance produziert. Im Jahr 2006 kam ich dann durch einen guten Freund zu Minimal & Techno. Seitdem bin ich dem Techno verfallen. Es ist und bleibt einfach zeitlos und gefällt mir am besten.

Beat / Du hast vor einigen Jahren einen ziemlichen Kickstart hingelegt und warst selbst überrascht vom plötzlichen Erfolg, den Touren nach Brasilien und dergleichen. Wie bist du damit umgegangen?

Boris / Indem ich mich immer mehr zurück gezogen habe. Durch den ganzen Trubel, der durch den Erfolg entsteht, wünscht man sich unter der Woche dann einfach mal seine Ruhe. Deshalb ziehe ich Mitte des Jahres auch auf 's Dorf. So kann ich gut abschalten und bin dann wieder fit für die großen Städte an den Wochenenden. Wenn man in der Stadt wohnt, trifft man sich mal hier auf einen Kaffee, mal da zum Essen. Man wird einfach stark abgelenkt. So viele Einflüsse und hektisch noch dazu. Auf dem Land fühlt es sich manchmal an, als ob die Zeit stehen geblieben ist. Das liebe ich so daran. Mal nichts tun, in den Wald starren und nicht reden. Das haben viele Menschen verlernt.

Beat / Einhergehend mit den vielen Gigs weit weg von der schönen Pfalz bist du vermutlich recht selten zu Hause. Wann kommst du zum Produzieren neuer Tracks?

Boris / Meine Managerin achtet schon sehr darauf, dass die Wochenenden nur freitags und samstags gefüllt werden. Somit bin ich meist von Sonntagabend bis Freitag früh zu Hause. In der Zeit bin ich dann auch sehr oft im Studio. Unterwegs zu produzieren ist gar nicht mein Fall. Mir fehlt da die Studio Umgebung mit richtigen Monitorboxen. Zudem ist es eher sinnvoll, sich das Land und die Städte anzuschauen, wenn man auf Reisen ist.

Beat / Mit welchen Tools arbeitest du am liebsten und warum?

Boris / Zurzeit finde ich das Effekt Plug-in Echobode von Sonic Charge hammer. Ein Multi-FX Tool, mit dem du einfach total verrücktes Zeug machen kannst.

Außerdem den Permut8, ebenfalls von Sonic Charge, Saturn von FabFilter und den Kombinat Dva von Audio Damage. Um meine Stimme zu pitchen, nutze ich immer IrcamTrax von FLUX. Für mich persönlich immer noch das beste Plug-in um Stimmen zu pitchen. Synth-technisch arbeite ich sehr viel mit dem Alchemy, dem Omnisphere oder auch dem Nexus.

» Mal nichts tun, in den Wald starren und nicht reden. Das haben viele Menschen verlernt. «

Beat / Wie startest du mit einem neuen Track?

Boris / Zu 100 Prozent mit einer Kickdrum und der Bassline. Das hat sich so eingebürgert und geht mir am besten von der Hand. Im Anschluss kommen dann Hi-Hats und eine Clap/Snare dazu. Wenn ich einen Loop gebastelt habe, der mir gefällt, versuche ich meist eine Melodie einzuspielen. Nach einer Weile komme ich automatisch in einen Flow und dann kommt eins zum anderen, bis das Lied im Kasten ist. Es passiert aber auch mal, dass ich stundenlang herumspiele, bis am Ende alles im Papierkorb landet. Klappt es nicht, den Track oder die Idee an einem oder zwei Tagen fertigzubekommen, wird er gelöscht und was Neues angefangen. Das ist, wie wenn es daheim unordentlich ist, dann habe ich keinen klaren Gedanken, weil ich noch aufräumen muss.

Beat / Du bist mittlerweile ein Fan von (teils dramatischen) Vocals in deinen Tracks geworden. Nimmst du die Vocals selbst auf?

Boris / Ja. Zu 99 Prozent nehme ich alle Vocals selbst auf. Ab und an bekomme ich auch mal die Stimme von Ann Clue geliehen oder aber ich durchstöbere zig Sample-CDs nach etwas Passendem. Wobei das meist nie wirklich passt und ich es am Ende doch wieder selbst aufnehme. Es ist dann eh persönlicher. Dass meine Stimme aktuell etwas dramatisch klingt, ist reine Gefühlssache, dazu kann ich nichts.

Beat / Welche Tipps würdest du Einsteigern geben, die auch mit dem Produzieren starten wollen?

Boris / Go with the flow! Nichts erzwingen und die Musik produzieren, bei der man zu 100% dahinter steht. Um damit erfolgreich zu werden, muss man

schon einige Stunden im Studio verbringen. Hilfreich ist es da, sich nicht alle möglichen Synths und Effekte zu kaufen. Im Grunde ist jeder Synth ähnlich und es ist besser, einen Synth zu 100 Prozent zu kennen als 10 nur wenig. Das macht das Produzieren effektiver. Auch sehr zu empfehlen ist ein Keyboard Kurs. Gerade wenn man mehr in die melodische

Richtung gehen möchte. Ich selbst habe zusätzlich zum Keyboard auch noch Schlagzeug spielen gelernt. Ich denke nicht, dass das ein Muss ist, aber mir hat es enorm geholfen.

Beat / Du hast mit Fckng Serious dein eigenes Label mit Fokus auf Minimal und Techno gegründet. Warum?

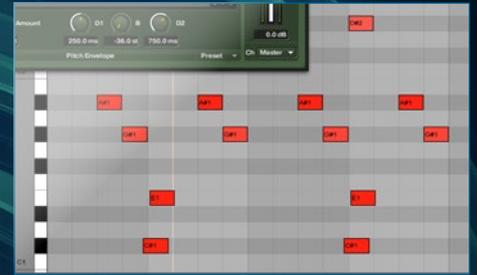
Boris / Das ist ganz einfach: Mit meinem Label habe ich eine Spielwiese, auf der ich machen kann, was ich will. Noch dazu haben wir einen richtig coolen Label Namen, der unsere Art und Weise, wie wir alle sind, sehr gut widerspiegelt. Auf der einen Seite betreiben wir seriös das Label und auf der anderen Seite veranstalten wir mit unseren Label-Nächten ziemlich verrückte Partys. Die Musikrichtung spielt bei uns eine eher untergeordnete Rolle, wobei wir schon sehr viel Minimal und Techno veröffentlichten.

Beat / Was liegt bei dir in Sachen Releases und Gigs als Nächstes an?

Boris / In drei Wochen kommt eine Collabo mit Deniz Bul und mir raus. Die EP nennt sich „Out Of Brain“ und ist, wie man das von uns beiden kennt, Techno pur. Des weiteren steht noch eine Zusammenarbeit mit Ann Clue in den Startlöchern. Inspiriert von unserem letzten Australien-Trip wird das eine ziemlich coole EP werden. Auch mit einer sehr feinen melodischen Note. Im Anschluss werde ich auch mal wieder alleine eine EP veröffentlichen und unsere Newcomer aus der beschaulichen Schweiz „Theydream“ werden uns bald mit ihrer zweiten EP erfreuen.

www.borisbrejcha.de | www.fckng-serious.de

Future House: So geht's!



1 Flair

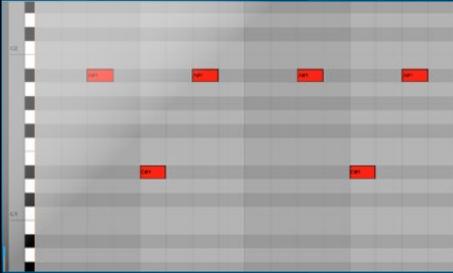
Wie in allen Sparten elektronischer Musik sprießen neue Sub-Genres in Windeseile aus dem Boden und verschwinden oft eben so schnell wieder von der Bildfläche. Future House gehört jedoch zu den Genres, die sich einen festen Platz erarbeitet haben. Der Sound zeichnet sich durch seine Nähe zu EDM und anderen eher auf Großraum-Events ausgerichtete Stile aus, aber behält dabei das Ur-House-Flair bei. ▶▶

2 Drums

Was den Beat betrifft, geht's hier ganz klassisch zu: Eine knackige Kick sitzt auf jedem Viertel, Claps auf jedem zweiten und ein Open-Hi-Hat im Off. Vorzugsweise werden dicke Drums à la TR-909 verwendet, jedoch in moderneren und weniger klobigen Varianten. Wir nutzen ein weiches Drumkit als Grundlage für unseren Beat und kombinieren dieses im Anschluss zum Andicken mit einigen 909-Sounds. ▶▶

3 Pattern

Laden Sie das *One Dollar Bin*-Kit in Ihren Sampler, erzeugen einen MIDI-Clip und platzieren dort Snare_Chip sowie Snare_TeethSuck auf jedem zweiten Viertel. Damit der Groove schön schleppt, schieben wir eines der Samples minimal nach vorne, das andere wird leicht verzögert. Auf jedem vierten Viertel platzieren wir zusätzlich Snap_Choir. Hat_Construction spielt im Off, Hat_Jamaica direkt dahinter. ▶▶



4 Die 909

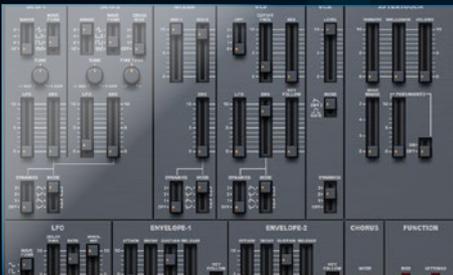
Zusätzlich streuen wir alle zwei Takte die Snare_Shotta und Snare_Cotton Club ein. Für standesgemäßes House-Flair darf natürlich Shuffle nicht fehlen: Stellen Sie die *Quantisierung* auf 60% oder 65%, damit Schwung in die Bude kommt. Auf einer weiteren Spur laden wir das TR-909 Kit, wovon wir allerdings nur die Open-Hi-Hat und das Clap nutzen, um die gewünschte Fülle in den Gesamt-sound zu bekommen. ▶▶

5 Der Unterschied

Im Gegensatz zu den teils langatmigen, monotonen und stark repetitiven Basslines und Melodien beim klassischen House, besticht die Future-Variante durch eine wesentlich höhere Taktung an variierenden Sequenzen und Song-Abschnitten. Soll heißen: Vom Oldschool-House-Feeling wechselt ein Track auch mal zum Trap-Break mit Downbeat, um dann in feinsten EDM-Manier voll auf die Zwölf zu hauen. ▶▶

6 Bass

Gern verwendet werden dabei Bass-/Lead-Kombinationen, wovon wir eine mit der PG-8X Freeware nachbauen. Starten Sie mit dem *INIT*-Sound und wählen die *Rechteck*-Wellenform für DCO-1 mit *RANGE 16'*. Das sorgt für ein starkes Fundament. DCO-2 wird ebenfalls ein Rechteck, aber mit *RANGE 2'* und leichter Modulation durch den *LFO* (Regler etwa auf 1 stellen). Fahren Sie DCO-2 im *MIXER* auf Maximum. ▶▶



7 Filter

Tipp: Im späteren Songverlauf können Sie für Abwechslung sorgen, wenn Sie DCO-2 hin und wieder auf die Puls Wellenform umstellen. Per *Filter*-Modulation machen wir den Sound interessanter: Fahren Sie *CUTOFF* auf 2 herunter und den zugehörigen *ENV*-Regler auf 8. Bei der Filter-Hüllkurve (*ENVELOPE-1*) stellen wir *ATTACK* auf 4, damit sich das Filter leicht verzögert öffnet. ▶▶

8 Fett

Laden Sie das *krush*-Plug-in hinter den PG-8X und stellen *drive* auf 64%. Damit aber die Tiefen nicht vermatschen, schalten wir das *FILTER* auf Hochpass und drehen *freq* auf 560 Hz. Mit *WET* auf -6.0 dB fetten wir das Original (DRY) an. Hinter *krush* laden wir anschließend das *TAL-REVERB-4* mit *Wet* auf 12 Uhr, sowie *Size* und *Lo-Cut* auf jeweils 11 Uhr. Das sorgt für richtig viel Breite im Sound. ▶▶

9 Sequenz

Das heben wir per Kompressor mit *Threshold* -20 dB bei *Ratio* 2:1 noch weiter hervor. Die Sequenz zum Sound starten wir mit einer einfachen Kombination aus F1, B1 und C2, die sich alle zwei Takte wiederholt und immer auf der Eins beginnt. In die freien Takte streuen wir im ersten Schritt eher zufällige Noten ein, die wir dann im zweiten Schritt gerade rücken, um schiefe Tonlagen zu vermeiden. ■

Hands On: Basslines – das Fundament

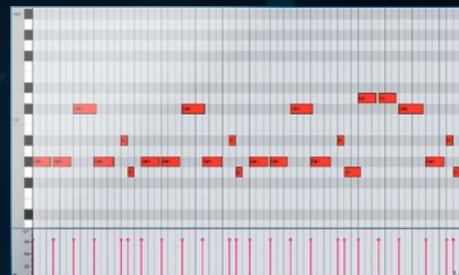


HOUSE-BASSLINE

1 Tyrell
Je nach Subgenre können House-Bässe viele Gesichter haben, doch meist haben sie ein Merkmal gemein: Sie sind zurückhaltender Natur und füllen den Tieffrequenzbereich reichhaltig aus. Aktivieren Sie den **Tyrell-Synth** in Ihrer DAW und laden Sie dazu den Drumloop von der DVD. Als Tempo wählen wir gemütliche 124 BPM. Selektieren Sie für **Oszillator 1** die Pulswellenform und für den zweiten das Dreieck. ▶▶



2 Filter
In der Mixer-Sektion des Synthesizers fahren wir **OSC 1** komplett hoch und **OSC 2** auf 8.00. Für den gewünschten dumpfen Sound stellen wir **Cutoff** auf etwa 2.00 und die **Resonanz** auf etwa 2.70. Wählen Sie bei **MOD1** die ADSR2-Hüllkurve als Modulationsquelle an und pegeln Sie den Regler auf etwa 2 Uhr. Bei der zweiten Hüllkurve schieben wir alle Fader auf 0, nur **Decay** pendeln wir zwischen 3 und 4 ein. ▶▶



3 Pattern
Stellen Sie dann Mode auf **Legato** und **Voices** auf 1 – fertig ist der Bass. Da bei House meist sehr geradlinige Grooves angesagt sind, startet die Bassline oft auf der Eins. So auch in unserem Pattern, das pro Takt vier Noten von 3/16 Länge spielt, gefolgt von zwei kurzen Noten. Um für Abwechslung zu sorgen, können Sie im Anschluss einige der Noten ganz nach Geschmack transponieren. ■



TECHNO-BASSLINE

1 Groove
Wie auch bei House gibt es für Techno-Basslines keine festen Regeln. Manche bleiben als Sub-Bass im Hintergrund, andere geben einen monotonen Puls vor oder spielen ein Sechzehntelmuster mit viel **Shuffle**. Am Ende zählt nur eines: Es muss grooven, sonst nutzt auch die beste musikalische Begleitung nichts. Als Klangerzeuger kommt fast jeder Synthesizer mit zwei oder drei Oszillatoren infrage. ▶▶



2 Reaktor
Wir nehmen uns das Reaktor-Ensemble **Photone** zur Brust, da der Synth über vier Oszillatoren und zahlreiche Modifikatoren verfügt. Alternativ können Sie das Plug-in **Automat** für OS X [1] oder Cableguys **Curve BE** von der Heft-DVD verwenden. Wichtig ist, dass der Klangerzeuger zwei Filter besitzt. Als Wellenformen wählen wir zweimal den Sägezahn und zweimal Sinus, jedoch mit unterschiedlichen Oktavlagen. ▶▶



3 Filter
Passen Sie die Oktavlagen der vier Oszillatoren wie auf dem Bild an. Photone besitzt zwei Filter, die wir parallel schalten. Als Filtertypen wählen wir bei beiden das **Tiefpassmodell**. Stellen Sie die **Frequenz** des ersten Filters auf 11 Uhr und die **Resonanz** auf 10 Uhr. Bei Filter 2 drehen wir **Cutoff** auf 10 Uhr und **Resonanz** auf 1 Uhr. Für den Groove sorgen Filtermodulationen per **LFO**. ▶▶



4 Modulation
Wählen Sie bei **LFO 1** die Sinuswellenform mit einem **Tempo** von 2/4 und bei dem zweiten einen Sägezahn und ein Tempo von 1/4. **LFO 2** steuert den **Cutoff** des ersten Filters mit einer Intensität von 50%, während der zweite die **Resonanz** mit etwa 20% beeinflusst. **Filter 2 Cutoff** wird von LFO 1 zu 80% moduliert. In der Summe entsteht ein interessanter Groove, da beide Filter permanent in Bewegung sind. ▶▶



5 Chords
Der Bass schiebt ordentlich, doch uns fehlt noch etwas Räumlichkeit. Hierzu bieten sich sehr kurz angespielte Chords oder auch ein Rimshot-Sample an. Wir entscheiden uns für die Chords, die auf dem Off-Beat platziert werden. Per **Tiefpassfilter** schneiden wir die Frequenzen über 1,3 kHz weg. Je nach Sound können Sie den Schnitt auch tiefer ansetzen. Platzieren Sie ein **Delay** hinter dem Filter. ▶▶



6 Delay
Stellen Sie die **Delay-Zeit** auf kurze 110 ms, **Feedback** auf 73% und **Dry/Wet** auf 30%. Die Chords fügen sich nun prima in den Mix ein, matschen aufgrund des Delays jedoch. Statt das Feedback zu reduzieren, lösen wir das Problem mit einem **Hochpass** bei 300 Hz sowie einem **Gate**-Plug-in, das nur einen kurzen Teil des Delays durchlässt. Die dadurch erzeugte abrupte Pause unterstützt den Groove zusätzlich. ■

Software-Empfehlungen: Drei Synthesizer fürs Grobe



Softube HeartBeat

HeartBeat lebt Musikstile wie Techno, Dark Wave und Industrial, und das kompromisslos. Die Kicks können knallig, wuchtig, brummig und fett klingen, bewegen sich aber immer im Charme-Radius der Roland-Klassiker 808 und 909. Das Plug-in besitzt einen durch und durch rauen Charakter mit Ecken und Kanten, im positiven Sinne. HeartBeat will nicht der neue Super-Duper-Alleskönner sein, sondern Spielgerät für dreckigen Sound. Während das Plug-in klanglich etwas eingeschränkt daher kommt, bieten Effekt-Sektion und Layer-Machine viel Spielraum. Die Entwickler legten vor allem Wert auf einfache Bedienung, schnellen Workflow und Live-Kompatibilität des Plug-ins. Wer den Grundsound mag oder ein intuitives „to-go“-Live-Tool sucht, wird mit Softubes Drum-Debüt viel Freude haben.

www.softube.com | 169 US-Dollar



Tone2 Saurus 2

Saurus 2 bietet zwei Schwingkreise mit acht Wellenformen und zwei Suboszillatoren. Osc-Sync, Pulsweiten-, Amplituden- und Frequenzmodulation erweitern das Klangspektrum enorm. Äußerst flexibel präsentiert sich das resonanzfähige Multimode-Filter mit sechs verschiedenen Betriebsarten, Selbstoszillation, Filter-FM und -Feedback. Darüber hinaus gibt es einen Modus mit weicherem Resonanzverhalten. Für mehr Biss sorgen Röhrensättigung und Verzerrung. Auch die Modulationsabteilung kann sich mit zwei LFOs, drei Hüllkurven und einer flexiblen Matrix sehen lassen. Die Ausstattung wird durch Chorus, Delay und Reverb komplettiert. Mit dem leistungsfähigen Arpeggiator gelingen klassische Arpeggios, komplexe Sequenzen, Parametermodulationen und Gate-Effekte.

www.tone2.com | 99 Euro



FXpansion Strobe 2

Wo nüchterne Optik und Ein-Oszillator-Basis eher simple Sounds erwarten lassen, wird man schon nach wenigen Minuten eines Besseren belehrt: Bässe, Pads, Drums, Acid, Texturen, alles kein Problem. Der Synth kann eben so weich und zart wie rotzig und hart klingen. Der Grundsound ist satt, dank Modulationen lebendig, das Filter mit 22 Typen und kreischender Resonanz monströs und Preset-Morphing, Randomizer, Arpeggiator und Effekte runden die Ausstattung ab. Dank seinem Charakter ist er auch für bestehende Arsenale eine willkommene Bereicherung. Führen die gebotenen Möglichkeiten mal nicht zum gewünschten Sound, hilft vielleicht der Randomizer weiter: Per X/Y-Feld kann der Klang in eine bestimmte Richtung gelenkt werden. Die Ergebnisse sind fast immer brauchbar und nicht chaotisch. Super!

www.fxansion.com | 165 Euro

Geheimtipps & Kreativ-Booster



Gospel Musicians FM TiNES

E-Pianos ohne Ende – so laut das Credo von FM TiNES, einer 20 GB starken Library für die UVI Workstation und MOTUs Sampler MachFive. Im Fokus stehen Emulationen von Klassikern wie o1W, JD-990, DX7, DX7IID, SY99 und dem MKS-20. Synths, die aus dem House-Genre nicht wegzudenken sind. Die Klangpalette umfasst neben einer Vielzahl an Pianos auch Chöre, Flächen und Streicher. Positiv hervorzuheben ist zudem die hochwertige Effektsektion, die mit Chorus, Ensemble, Flanger, Stereo, Rotary, Crunch, Phaser, Delay und Reverb umfangreich ausgestattet ist. Wenngleich der Markt schon eine Menge virtuelle Klaviere zu bieten hat, sticht diese Library als umfangreiche Sammlung ausdrucksstark spielbarer FM-Pianos mit beeindruckend großem Klang hervor, der auch vorhandene Kollektionen bereichern dürfte.

www.gospelmusicians.com | 150 US-Dollar



Native Instruments Flesh

Hinter Flesh verbirgt sich ein Kreativwerkzeug, das auf der Grundlage von Samples melodisches und harmonisches Material generiert. Das Instrument gestattet das Laden von bis zu 12 Samples via Drag & Drop. Aus ihren Transienten und ihrem spektralen Profil werden Hüllkurven und Trigger-Signale generiert, die schließlich von den vier Audio-Engines zur Klangerzeugung genutzt werden. Damit lassen sich selbst aus unspektakulären Drum- und Percussion-Loops im Handumdrehen frische Basslines, hypnotische Melodien und Riffs, pulsierende Flächen oder Akkordfolgen zaubern. In der Praxis liefert das intuitiv bedienbare Performance-Instrument oft originelle Ideen fernab ausgetretener musikalischer Pfade. Dank flexibler Eingriffsmöglichkeiten lassen sich mit einer Handvoll Samples komplette Tracks erstellen.

www.nativeinstruments.de | 99 Euro



BeepStreet Dagger

Dagger ist ein monofoner Synth mit zwei Oszillatoren, zwei Filtern, einer Hüllkurve sowie einer Modulationsquelle. Die Schwingkreise können ihre fünf Wellenformen frei überblenden und gegeneinander verstimmt werden, was für reichlich variablen Grundsound sorgt. Das Filter klingt in allen Modi sehr weich, kräftig und ausgesprochen analog. Für rauere Sounds kann Oszillator 2 als Filter-FM-Modulator erhalten. In der Amp-Sektion schließlich wartet ein weiterer Drive-Regler, der für kreischende, brachiale oder einfach angenehm röhrende Sounds sorgen kann. Hinter der schlichten Aufmachung verbirgt sich ein unglaublich fetter Mono-Synth, dem man trotz einfacher Ausstattung schnell neue Leads, Bässe und Effekte entlocken kann. Lediglich Wobble-Bässe gehören nicht zu seinem Repertoire.

www.beepstreet.com | 35 Euro

Hardware-Empfehlungen: Live-Sequencer



Novation Circuit

Die Groove-Box setzt sich aus vier Drum-Stimmen, zwei 6-fach polyfonen Synthesizern, passenden Sequenzern und einem Effekt-Block zusammen. Mit 32 mehrfarbigen, anschlagdynamischen Mini-Pads lassen sich Rhythmen, Bassfiguren und Melodien entweder einspielen oder programmieren. Beim ersten Kontakt sollte man vielleicht ein oder zwei Blicke ins Handbuch riskieren, im Großen und Ganzen erklärt sich die Groove-Box aber ganz von alleine. Die Klangqualität von Drums und Synthesizern liegt auf solidem VA-Niveau. Geboten werden allerhand Brot-und-Butter-Klänge, die sich in gutem Maße verbiegen lassen. Sound-Individualisten und -Designer dürften schnell an die Grenzen des Machbaren stoßen. Unterm Strich kann man Circuit dennoch attestieren, ein echtes Kreativ-Werkzeug zur Produktion von House und Techno zu sein.

www.novationmusic.de | 399 Euro



Korg Electribe Sampler

Der Sampler hat einen Speicher von 270 Sekunden für Samples, von denen bis zu 16 gleichzeitig über vier Takte Platz im Sequencer finden. Die Start-, End- und Loop-Bereiche sowie die Tonhöhen der Samples sind veränderbar. Längere Aufnahmen können Sie mit der Slice-Funktion in kleine Teile zerschneiden und als Loop zusammengesetzt in beliebiger Geschwindigkeit wiedergeben, ohne dass es zu Klangeinbußen kommt. Mit drei Filtern und einer großen Auswahl an sehr gut klingenden Insert- und Mastereffekten lassen sich die Samples bearbeiten. Ihre Zusammensetzung umfasst EQs, Flanger, Delays, aber auch Grain Shifter, Sequenz-Verdoppler und Verzerrer. Mit dem Electribe Sampler komplettiert Korg die Electribe-Serie um ein flexibel nutzbares Gerät, das vor allem im Live-Einsatz seine Stärken ausspielt.

www.korg.de | 475 Euro



Arturia BeatStep Pro

BeatStep Pro speichert bis zu 16 Projekte, die jeweils bis zu 16 Sequenzen je Sequencer sowie eine Controller-Map umfassen. Über die Software „MIDI Control Center“ können zahlreiche Feineinstellungen vorgenommen und sogar Sequenzen bearbeitet werden. Jeder der beiden Notensequencer verfügt über zwei CV-Ausgänge für Tonhöhe und Velocity sowie einen Gate-Ausgang. Der Sequencer kann sowohl Meldien als auch Drum-Patterns speichern, Anschlagdynamik inklusive. Arturia hat in der Pro-Version des BeatStep nicht nur die Hauptkritikpunkte beseitigt, sondern noch ordentlich nachgelegt. Jeweils 16 Encoder, Pads und Step-Tasten, dazu zwei Noten- und ein Drumsequencer mit bis zu 64 Steps und eine Anschlussvielfalt, die die Einbindung jeglichen Equipments (analog und digital) ermöglicht.

www.tomeso.de | 249 Euro

Starker Sound für den Desktop



Roland Boutique

Bei den Boutique Instrumenten handelt es sich um Replikationen berühmter Roland-Synthesizer aus der 80er Jahren. Der JU-06 ist dem Juno 106 nachempfunden, das Modell JX-03 hat sich den JX-3P zum Vorbild genommen. Im Falle des JP-08 stand der Jupiter-8 Pate. Nachdem System-1 und TB-03 bereits bewiesen haben, dass man monofonen Analogsound auch durch Computercode generieren kann, liefern die drei Desktop-Synthesizer polyfonen Kultcharakter auf Basis von Bits und Bytes. Alle drei Boliden liegen klanglich erstaunlich nahe an ihren Vorbildern. Egal ob man in Erinnerungen schwelgen oder seine eigenen Stücke mit klassischem Sound versorgen will, hier ist man an der richtigen Adresse. Die Verkleinerung von großen Keyboard-Schlachtschiffen zu zwergenhaften Kompaktinstrumenten stört außer beim JP-08 kaum.

www.rolandmusik.de | 349 - 459 Euro



Dreadbox Hades

Mit dem Hades lassen sich allerhand klassische bis moderne Bässe kreieren. Dank dem sauberen Klang des Haupt-VCOs und den eher dreckigen Sub-Oszillatoren hat man verschiedene Grundcharakteristika zur Hand, die sich durch Filter, Drive-Stufe und Modulatoren sowohl in gutmütig dahinrollende wie auch böstlich-brummende Sounds formen lassen. Neben tieffrequenter Klanggut sind auch Leads in vielerlei Spielarten machbar. Percussion- und Effekt-Material geht ebenfalls, allerdings fällt in diesen Bereichen schnell auf, dass es keinen Rauschgenerator gibt. Zwar hätte das Instrument mit ein paar zusätzlichen Elementen flexibler ausfallen können, diese würden aber sicher den Preis in die Höhe treiben. Einen grundsoliden, von Hand gefertigten Synthesizer unter 300 Euro findet man schließlich nicht alle Tage.

www.dreadbox-fx.com | 299 Euro



Hypersynth Xenophone

Für das Hardware-Debüt einer kleinen Firma aus dem Iran leistet Xenophone Erstaunliches: Soviel klangliche Vielfalt und Komplexität bietet in dieser Preisklasse kaum ein anderer analoger Synthesizer. 26 Drehregler laden zum Editieren ein. Drei flexible Oszillatoren, zahlreiche Modulationsmöglichkeiten und eingebaute Effekte lassen keine Wünsche offen. Dank Sync, FM, RM, Feedback und Verzerrer überzeugt Xenophone insbesondere bei obertonreichen und härteren, aggressiven Sounds. Der Arpeggiator des Xenophone besitzt diverse Parameter inklusive verschiedener Abspielrichtungen. Auch die direkte Bedienung am Gerät ist gut gelungen, zudem steht ein kostenloser Editor für Windows zur Verfügung. Über den Editor sind alle Funktionen direkt erreichbar, sogar der Sequencer kann hiermit programmiert werden.

www.hypersynth.com | 1049 Euro

Club-Techno leicht gemacht



1 Rustikal

Geht es bei den anderen Musikrichtungen in diesem Spezial noch recht beschaulich zu, bedienen wir mit Club-Techno den Underground und lassen richtig Dampf ab. Ponyhof ist anderswo. Als Taktgeber nutzen wir Geist Lite, in den wir das *TR8 Small Drumkit.wav* slicen. Nach dem Slicen duplizieren wir den Geist-Drummer, damit die Bassdrum später zwecks Sidechain individuell abgegriffen werden kann. ▶▶



2 Vorwärts

Erzeugen Sie einen *MIDI*-Clip, programmieren dort eine 4/4-Kick und bedienen auch die kopierte Spur mit einem Pattern. Den Groove setzen wir alles andere als abstrakt zusammen, er soll direkt zum Punkt kommen: Clap auf die 2 und 4, Hi-Hat und Ride ins Off. Dazwischen verstreuen wir vereinzelt das Rim-Shot und fertig ist der Beat. Im *Global Mixer* des Geist laden wir als Raum-Effekt das *Tin Can Reverb*. ▶▶



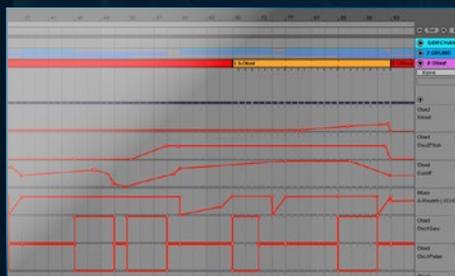
3 Sidechain

Des weiteren laden wir einen *EQ* auf die Spur und schneiden die Frequenzen unterhalb 300 Hz weg. Zurück zum Sidechain: Erzeugen Sie eine neue Audiospur oder einen Bus, laden dort einen *Sidechain*-Kompressor und nutzen die Kick als Quellsignal. Wir lassen unseren Ableton Compressor mit *Threshold* -19 dB arbeiten und halten *Release* mit 17 ms sehr kurz, denn die Bassdrum selbst ist schon lange genug. ▶▶



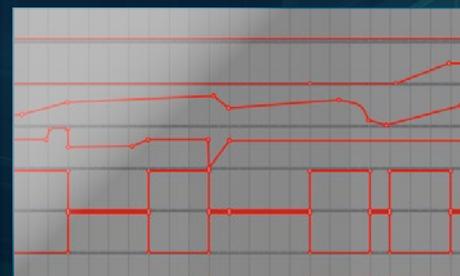
4 Bass

Für Drive sorgen wir mit dem *OBXD*-Synth, dessen Oszillatoren und Filter wir vorerst unangetastet lassen. Lediglich in der *MODULATION*-Sektion aktivieren wir *SINE* und die drei *Schalter* in der Mitte, damit der Sound nicht statisch klingt. Außerdem reduzieren wir die *VOICES* auf 1. Der Rest wird per Automation im Songverlauf erledigt und zwar nicht zu knapp. Zum Arrangieren gibt es zwei Möglichkeiten ... ▶▶



5 Automation 1

Wir wollen die Parameter *Xmod*, *Osc2Pitch*, *Cutoff*, *Resonance*, *Osc1Saw* und *Osc1Pulse* automatisieren. Entweder können Sie diese Parameter auf einen *MIDI*-Controller mappen, um Automationen live aufzunehmen oder erzeugen Sie Automationspuren in Ihrer DAW, um die Verläufe manuell einzuzichnen. Möglicherweise ist die Mischung aus beidem die beste Lösung: Erst Controller aufnehmen, dann manuell finetunen. ▶▶



6 Automation 2

Für viel Spannung sorgt das Ein- und Ausschalten der Oszillator-Wellenformen. Denn da sich die Wellenformen summieren, kann der Klang zwischen schmalbandig bzw. mono und weit bzw. stereo wechseln. Vor allem in Kombination mit *Xmod* fällt der Effekt mitunter drastisch aus. Neben den Parametern des *OBXD* automatisieren wir stellenweise ganz klassisch die Hallfahne. Dafür erzeugen wir eine *Send*-Spur. ▶▶



7 Reverb

Laden Sie dort ein *Reverb* mit 1-2 Sekunden Länge und dahinter einen *EQ*, der als *Low-Cut* bei 300 Hz fungiert. Damit bleiben die Bässe unverhallt. Routen Sie wenn nötig einen *Send*-Regler der Bass-Spur zum Reverb, um den Hall-Anteil automatisieren zu können. Prinzipiell spielt der *OBXD* lediglich ein gehaltenes *E1* und somit kein sonderlich spannendes Pattern. Für das Leben sorgt der Sound selbst. ▶▶



8 Chords

Jedoch bauen wir ihm einen typischen Akkord als Kumpel dazu, der aus der bisherigen Geradlinigkeit ausbricht. Den Sound dafür liefert der *PG-8X* mit einer Rechteck- und einer Puls-Wellenform. *Sustain* beider Hüllkurven stellen wir auf null, *Decay* jeweils auf 2 und beim Filter *CUTOFF* auf 4, sowie *ENV* auf 5. Dahinter folgen ein *TAL-REVERB-4* mit *Wet* und *Size* auf jeweils 1 Uhr und ein *Ping Pong Delay*. ▶▶



9 Pattern

Per *Limiter* verdichten wir den Klang abschließend. Der *Limiter6* erledigt mit 12.0 dB Gain und -14.0 dB *Threshold* einen guten Job. Den *Compressor* stellen wir dabei auf *Bypass*. Als Sequenz nehmen wir einen Akkordwechsel von *E2*, *G2* und *B2* zu *E2*, *G#2* und *C3* auf. Im späteren Verlauf bauen wir noch ein *G#* und *G* dazwischen, um die Dramatik zu erhöhen. Viel Spaß nun beim Aufnehmen und Automatisieren! ■

Artist-Tricks für House & Techno

Martin Eyerer

Meine „goldenen Regeln“: Erstens: Das Konzept eines Tracks vorher überlegen und nicht einfach mal mit ein paar Loops anfangen. Meistens kommt man so nicht weiter, denn es fehlt ein Thema, das man in einem Track braucht. Überlegt man sich vorab, was man umsetzen will – das kann ein Sound sein, ein Sample, eine Bassline etc. – arbeitet man in eine bestimmte Richtung und kommt auch irgendwo an. Zweitens: Keep it simple! Wenn man im Arrangement steckt, hat man oft das Gefühl, es muss noch ein Element dazu kommen und noch eins und noch eins. Oft ist es aber doch dann eher die Reduktion, also weglassen von Elementen, die andere wiederum zum Vorschein kommen lassen. Generell ist es besser, sich auf wenige, aber dafür sehr starke Elemente zu konzentrieren. Und man muss bereit sein, sich im Prozess von erarbeiteten Dingen zu trennen.
www.martineyerer.de



Johannes Heil

Das wichtigste Instrument beim Produzieren und Musizieren ist das menschliche Bewusstsein. Vergiss alles, was du je gehört oder gesehen hast und konzentriere dich voll und ganz auf das, was jetzt gerade passiert, wenn du auf einem Instrument spielst oder an einem Plug-in schraubst. Reagiere und lerne daraus, verfolge diesen pfadlosen Weg so lange, bis daraus etwas entstanden ist, mit dem du dich wohlfühlst. Wenn du es dann aufgenommen hast, vergiss alles und beginne von vorn, aus dem Nichts, aus dir heraus.
www.johannes-heil.com



Pig & Dan

Den besten Tipp, den wir euch geben können, ist: Bleibt euch treu und rennt keinen Trends hinterher. Wir folgen immer unseren Herzen und produzieren die Musik, die uns am besten gefällt und die wir in Clubs und auf Festivals hören wollen. Damit bleiben wir uns gegenüber ehrlich und es fühlt sich richtig an. Seid authentisch, dann kommt alles Weitere vor ganz alleine. Mehr noch: Damit motiviert ihr andere, euch zu folgen. Und das nicht, weil ihr eine etablierte Marke seid, sondern wegen eures Styles. Bedenkt außerdem, dass viele Menschen eure Musik nicht mögen werden, aber darauf kommt es nicht an. Euch muss es gefallen und Spaß machen!
www.piganddan.com



Gabriel le Mar

Es ist ratsam, eine gewisse Vorstellung und Ideen zu entwickeln, welche Musik man machen möchte, um daraus dann eine Richtung zu finden, in die sich der Mix dann entfalten soll. Das Stück gewissermaßen bereits im Kopf hören. Referenz-Tracks können hilfreich für den A/B-Vergleich sein und um zu hören, ob die Richtung und der Klang stimmig sind. Referenz-Tracks sind auch für den Mastering-Engineer wichtig, der dadurch eurer Vorstellung vom Endprodukt näherkommen kann. Auch kann es hilfreich sein – zur besseren Wiedererkennung und um dem Mix etwas Besonderes zu verleihen – prägnante Elemente zu integrieren. Ob Vocals oder einen bestimmten Sound, ein einprägsames Intro oder andere Parts. „Try and make it to something special!“ Etwa in einem Break die Hallfahne sampeln und rückwärts abspielen, sodass der Peak des Samples den Folgetakt einleitet. Eine Art Saugeffekt, der einen in den weiteren Verlauf des Arrangements zieht.
www.le-mar.de



Sascha Klöber

Um eine chillige Deep House-Atmo in Songs zu bekommen, jage ich gerne kurze (leicht gefilterte) Synthesizer-Chords in ein sehr langes Reverb mit 3 bis 8 Sekunden Decay Time. Im Send setzte ich nach dem Reverb ein Filter oder EQ, um die Höhen bis 1-3 kHz rauszuziehen, und schalte danach einen Sidechain-Kompressor mit Kick als Input. Oft verzerre ich vorher die Klangerzeugung noch ganz leicht mit einem Overdrive oder einer Tube-Emulation, damit es sich dann besser im Mix durchsetzt. Das Ganze ergibt dann einen schönen Soundteppich, der supergut für sommerlichen Deep House taugt.
soundcloud.com/kloeber



Boris Brejcha

Das wichtigste Tool bei einer Musikproduktion ist und bleibt der EQ. Viele unterschätzen ihn. Dabei ist ein guter Equalizer vielseitig einsetzbar und kann soundtechnisch einiges herausholen. Gerade auch wenn es um Frequenztrennung im Bassbereich geht oder aber um spezielle Bereiche eines Sounds hervorzuheben. Mittlerweile gibt es sogar Equalizer, die ähnlich wie ein Kompressor funktionieren, den Sound aber nicht verzerren. Etwa



Nova von Tokyo Dawn Records oder der Dynamic EQ von Ozone 7. Im Grunde arbeitet der EQ erst dann, wenn ein(e) gewisse(er) Frequenz/Pegel/Spitze überschritten wird. Dann senkt der EQ vollautomatisch die Lautstärke ab oder betont sie. Das klingt natürlicher und sauberer als ein Kompressor.
www.borishbrejcha.de

Umek

Ein ganz besonderes Plug-in, das ich immer wieder benutze, ist der EQuilibrium von DMG Audio. Im Plug-in legt man die Haupttonarten des eigenen Tracks fest, die der EQ anschließend automatisch betont. Wird hier also die Tonart F eingegeben, werden die entsprechenden Frequenzen dieser Tonart hervorgehoben. Meine Songs hatten in der Vergangenheit immer einen ziemlich überladenen Bass-Anteil und waren in Mitten und Höhen etwas zurückhaltend. Da habe ich dann immer den EQuilibrium eingeschaltet und musste nur noch die Intensität des Effekts regeln. Aber auch Unmix von Zynaptic ist ein ziemlich abgefahrenes Plug-in, um Transients zu betonen. Es ist allerdings kein typisches Transienten-Tool, ich verwende es auch zum Feintunen von Verzerrungen und Kompression. Ich kann leider nicht sagen, was genau das Unmix eigentlich macht, aber das Ergebnis ist deutlich hörbar. Der Sound wird klarer und lauter, ohne Qualität einzubüßen.
www.umek.si



Nico Herz

Wir kennen das alle: Isoliert klingen Snare oder Clap klasse. Aber sobald wir sie auf die 2 oder 4 quantisiert haben, klingen sie zusammen mit der Kick nicht so, wie das sein soll. Bevor ihr jetzt einen neuen Sound sucht oder dem Klang mit Equalizern und Kompressoren zu Leibe rückt, verschiebt den Track einfach um etwa 10 ms nach vorne oder hinten. Achtet man penibel bei allen perkussiven Signalen darauf und justiert die Track-Delays entsprechend, muss man später weniger am EQ oder Kompressor schrauben, um den Sound punchy zu bekommen.
www.bigtone.de



In neun Schritten zu Deep House



1 Tradition

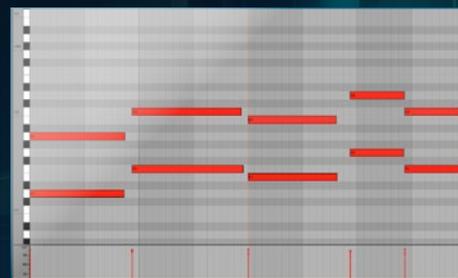
Während es bei Techno gern ruppig zugeht, kann es beim Deep House auch mal ruhig, bedacht und melodisch werden. Jedoch weit entfernt von Chillout oder Downbeat. Hier zählen vor allem luftiger Klang, Groove und manchmal sogar eine gewisse Portion Trance. Wie auch beim klassischen House kommen neben Synthesizern und Drum Machines viele Instrumente wie Pianos, Orgeln und Streicher zum Einsatz. ▶▶

2 Beat

Das Grundgerüst für den Beat unseres Tracks haben wir schnell erstellt: Laden Sie die AirBase 99 Expansion in den *Geist Life* und dort das 808State Kit. Wir starten mit einem 16tel-Pattern für das Hi-Hat auf Pad 9, dessen Anschlagstärken wir wie folgt einstellen: 50, 25, 127, 25 und wieder von vorne. Damit kommt Groove ins Spiel. Die Sequenz doppelnd wir auf Pad 7 und verzögern die Kopie minimal. ▶▶

3 Groove

Im Geist pannen wir Pad 7 nach links und Pad 9 ganz nach rechts. Damit ist die Stereobreite abgedeckt. Picken Sie sich einige der Noten im Off heraus und schieben sie auf Pad 11, damit das Open-Hat auch mitspielt. Dazu setzen wir das Clap von Pad 4 auf die üblichen Zählzeiten und löschen das Close-Hat an diesen Stellen. Auch das Clap wird auf Pad 2 gedoppelt und dort leicht nach vorne geschoben. ▶▶



4 Alles Piano

Laden Sie für die erste Portion Melodik ein Piano in Ihren Sampler und programmieren dafür eine Sequenz mit den Noten A2 und D3. Lassen Sie ordentlich Raum zwischen den Noten, denn das Piano soll hintergründig bleiben. Ein Beispiel-Pattern finden Sie auf DVD. In eine zweite Sampler-Instanz laden wir einen Mallet-Sound, der die Hauptmelodie übernimmt. Diese soll etwas komplexer ausfallen. ▶▶

5 Positiv denken

Beim Deep House sind Melodien jeder Art erlaubt. Hauptsache, das transportierte Feeling fällt positiv aus. Wenn Sie Keyboard-Virtuose sind, lassen Sie sich hier freien Lauf. Alle anderen können auf Nummer sicher gehen und nur weiße Tasten bedienen. Oder nutzen Sie das *Sundog Scale Studio* von DVD. Damit das Pattern länger interessant und unvorhersehbarer ausfällt, legen wir es auf sieben Takte an. ▶▶

6 Akkorde

Um die Melodik im Verlauf des Tracks zu steigern, spielen wir einen weiteren Take mit dem Piano ein, der in Grundausführung nur die Tonhöhe von D1 bis G1 bedient. Allerdings nicht in dieser Reihenfolge, sonst wäre das Ergebnis zu vorhersehbar. Also variieren wir von D zu F, runter zu E und hoch zu G. Die Sequenz kopieren wir auf die Tonlage A-Dur (sieben Halbtöne höher), um einen Akkord zu erhalten. ▶▶



7 Bass

Passend zum Genre fallen die Bässe beim Deep House gerne „deep“ und warm aus. Wir basteln unseren Bass mit dem Synth1 zusammen. Laden Sie ein Init-Preset und stellen *Oscillator 1* auf Sägezahn, den zweiten auf Dreieck und den *Sub* auf Sinus. *Osc 2* pitchen wir auf -12 herunter. Das schafft ein fettes Fundament. Damit dieses auch nach Bass klingt, fahren wir die *Filterfrequenz* (freq) auf 11 Uhr runter. ▶▶

8 Knackig

Den Hüllkurven-*Amount* (amt) stellen wir wiederum auf volle Pulle, *Decay* auf 10 Uhr und *Sustain* auf null. Damit schnappt das Filter beim Antriggern ganz kurz auf. Den Effekt verstärken wir noch per Frequenzmodulation. Drehen Sie den *FM*-Regler von *Osc 1* ein wenig höher als das Minimum und aktivieren die Modulations-Hüllkurve (m.env). Stellen Sie *amt* auf +15, *Decay* auf 45 und wählen *FM* als Ziel. ▶▶

9 Pattern

Je nach Geschmack können Sie den Effekt verstärken. Oder später im Track für dramatische Steigerungen den *FM*-Regler aufdrehen. Die Sequenz für den Bass halten wir für Deep House typisch minimal: Eine 16tel-Note sitzt auf dem vierten 16tel und eine 8tel-Note auf dem siebten. So gibt es auch keine Überschneidung mit der Kick. Dieser halbe Takt wiederholt sich permanent. Viel Spaß beim Grooven! ■

Minimal-Legenden, die man kennen sollte

Auch wenn Minimal sich erst Anfang des neuen Jahrtausends zum führenden Stil in den Clubs aufschwang, reichen die Wurzeln bis in die Neunziger zurück. Neun Produktionen, die Techno für immer veränderten:

Oval: Textuell | 1994

Es mag seltsam erscheinen, Marcus Popp's unwirklich-schwebenden Ambient-Electro-nica in einem Minimal-Zusammenhang zu erwähnen. Doch sollten die Oval-Stücke aus der so spannenden Anfangsphase des Projekts gegen Ende des Jahrzehnts eine entscheidende Rolle spielen, als Knister- und Knack-Geräusche in den House-Kosmos eindringen, ein Micro-Sampling-Ästhetik Einzug hielt und sich Minimal-Techno und Minimal-House anzunähern und gegenseitig zu befruchten begannen. „Textuell“ ist in dieser Hinsicht ein früher Vorläufer, eine schemenhafte Ahnung dessen, was da kommen sollte.



DBX: Losing Control | 1994

Zwischen 1992 und -94 veröffentlichte Daniel Bell aka DBX sieben Singles und alle dürfen heute getrost als Pionierarbeit bezeichnet werden, als „Minimal“ vor der Erfindung des Begriffs. Doch erst mit „Losing Control“ gelang Bell der große Coup. Eine jeder Menschlichkeit beraubte Stimme geistert durch die sieben Minuten des Stücks, von kaum mehr als einer Bassdrum und Hi-Hats begleitet und nur gelegentlich von einem majestätisch in die Höhe schießenden Strahl aus Sound durchbohrt. Die Produktivität dieser Jahre erreichte Bell nie wieder, erlangte aber als DJ später einen ebenso legendären Status.



Terrence Dixon: Minimalism | 1995

Terrence Dixon ist eine der stillen Größen des Detroit-Techno. 1995 jedoch war er zumindest einen Augenblick lang genau auf der Höhe der Zeit. „Minimalism“, eine heute längst vergriffene 12inch, präsentierte seine persönliche Perspektive auf das Minimal-Phänomen und war so erkennbar wie eigensinnig: Während sich bei Hood Techno als kalte Prozessmusik entpuppt, gerät sie bei Dixon zum Hypnose-Tool. Die gesamte Entwicklung ist hier in den grundlegenden Loops enthalten, danach verschiebt sich nichts mehr. „Minimalism II“ und „III“ folgten 2000 und 2005 und erweiterten das Konzept sogar Richtung Ambient.



Rob Hood: One Touch | 1994

Mit dem „Minimal Nation“-Album lieferte Rob Hood nicht nur die stilistische Vorlage für ein gesamtes Genre, sondern die Begrifflichkeit gleich dazu. Dabei ging es Hood gar nicht darum, die Zukunft zu definieren, sondern Techno zu den Ursprüngen zurückzuführen, zu den reduzierten Arrangements und der dunkel glänzenden Seele der frühen Detroit-Tracks. In einer Welt, in der sich Trance zum führenden Stil aufschwang, war ein Titel wie „One Touch“ geradezu provozierend nackt. Doch hat die Zeit Hood recht gegeben: Heute gelten „Minimal Nation“ und der Nachfolger „Internal Empire“ zurecht als wegweisend.



Basic Channel: Phyllys Trak II/I | 1994

Darüber, wer die entscheidenden ersten Impulse im Minimal setzte, streiten sich Historiker noch heute. Fest steht: Während es das amerikanische Lager um Hood, Bell und Mills eher in Richtung Entschlackung und Reduktionismus trieb, erschloss sich die Berliner Faktion um Moritz von Oswald und Mark Ernestus riesige Räume aus Hall und Echo. „Phyllys Trak II/I“, eine unter vielen heute klassischen Produktionen, die 1993-95 entstanden, ist dabei vielleicht das beeindruckendste Beispiel: Zwölf Minuten lang pocht eine Bassdrum sich eine Bahn durch dicke Schichten aus Dub-Bass und Sound-Wellen.



G-Man: Quo Vadis | 1995

Bereits 1990 war Gez Varley für einen Meilenstein mitverantwortlich: Sein mit Daniel Bell aufgenommenes „LFO“ war ein visionärer Entwurf einer neuen Musik. Während LFO zunehmend zu Bells' Solo-Projekt wurde, baute auch Varley sich eine eigene Karriere auf – und landete mit „Quo Vadis“ direkt einen Volltreffer, der es sich in der Mitte zwischen House und Dub-Techno bequem machte. Wie bei Basic Channel stellt der Raum, der sich allmählich um die Musik formt wie eine Corona um eine Sonne, das eigentliche gestalterische Element dar, während die einzelnen Elemente endlos weiter laufen, als gebe es kein zurück.



Jeff Mills: Life Cycle | 1994

Die Achse, die in den Neunzigern zwischen Jeff Mills und Rob Hood verlief, war eine der vielleicht wichtigsten in der Geschichte des Techno. Dabei waren es eher ähnliche Ansprüche, welche die beiden verbanden, als eine gemeinsame Ästhetik: „Life Cycle“, ein Titel aus dem für das Tresor-Label aufgenommenen „Waveform Transmission“-Album, klingt zugleich härter und musikalischer als irgendein Stück auf „Minimal Nation“. Und doch wird die gleiche Philosophie erkennbar, wenn aus dem An und Aus der Beats sowie den sich verschiebenden Mustern zweier Orgel-Linien ein hypnotischer Fluss entspringt.



Studio 1: Grün | 1995

Im Jahr 1996 wurde die Techno-Gemeinde von gleich zwei hochgradig progressiven Konzept-Reihen in den Bann gezogen: In Kanada richtete Richie Hawtin mit seinen „Concept 1“-Veröffentlichungen Minimal nach der Ästhetik abstrakter Kunst neu aus. Und in Köln nahm Wolfgang Voigt in seinem „Studio 1“ insgesamt zehn farbcodierte Maxis auf, die in ihrer gleichzeitigen Strenge und Verspieltheit „Minimal“ als Produktionsprinzip etablierten. „Grün“ war dabei eine Art Manifest, ein unwiderstehlicher Sog aus zersplitterten, melodiefhaft verwendeten Samples, einem entspannten Sub-Bass und entrückten Echo-Einlagen.



Richie Hawtin: 96:01 | 1996

Dem Kanadier Hawtin wurde 1995 untersagt, in die USA zu reisen. Statt weiterhin im benachbarten Detroit Partys zu organisieren, entwarf er stattdessen die Musik, die ihn zur Galionsfigur der Minimal-Bewegung machen sollte. „Concept 1“, eine Reihe aus zwölf 12inches, bezog ihre Inspiration aus dem visuellen Schaffen Richies Bruder Matthew. In den Tracks bewegen sich, wie in einem abstrakten Gemälde, Punkte und Striche durch einen dreidimensionalen Raum, treffen gelegentlich zusammen und entladen sich. Zwei Jahre später gründete Hawtin die Plattenfirma M_nus, stieg zum Superstar auf – und führte Minimal nach Ibiza.



Neun Tipps zu House & Techno

Es gibt zahlreiche beachtenswerte Tricks und Kniffe, aber keine festen Regeln. Erlaubt ist, was groovt und die tanzende Meute in Bewegung hält. In diesem Sinne haben wir 9 Tipps aus dem Studioalltag gesammelt, die Sie bei Ihren Produktionen anregen sollen.

1 Grooves

Techno-Produktionen benötigen vor allem eines: Groove. Bevor Sie sich also fragen, was Ihrem Track noch fehlen könnte, überprüfen Sie zuerst den Beat. Einfache Strukturen mit 909-Bassdrum, Open Hi-Hats im Off und den obligatorischen Claps auf dem zweiten und vierten Achtel hauen niemanden mehr vom Hocker. Machen Sie sich hier die große weite Welt der Synthesizer und Samples zunutze und schmücken Sie den Beat mit Toms, Percussion, Snares und Effekten in all ihren Variationen aus. Natürlich alles in Maßen und nicht gleichzeitig, denn sonst klingt das Ergebnis überladen. Wenn der Beat noch zu normal klingt, verschieben Sie doch testhalber einfach die Sequenzen um eine Sechzehntel vor oder zurück. Oder legen Sie das gespielte Pattern auf einen gänzlich anderen Sound. Dies kann für ungeahnte Überraschungen und abgefahrene Rhythmen sorgen. Eine weitere Möglichkeit ist willkürliches und zufälliges Einzeichnen der Anschlagstärke Ihrer Drums, wodurch sogar ein bescheidener Beat zum Groove-Monster mutieren kann.

2 Percussion

Kaum ein Track kommt ohne ordentliche Percussion aus. Meist sorgen entsprechende Loops sogar für den eigentlichen Groove im Track. Durchsuchen Sie Ihre Library und testen Sie verschiedene Percussion-Loops auf Tauglichkeit. Oder noch besser: Laden Sie Einzelsounds in Ihren Sampler und programmieren eigene Sie Bongos oder Congas. Dadurch können Sie den Groove sogar exakter an den Grundbeat anpassen. Doch lassen Sie auch Lücken stehen, denn nicht zu jedem Zeitpunkt muss später ein Geräusch zu hören sein. Im Idealfall spielen sich die Sounds gegenseitig zu und lassen einander genügend Raum. Wer auf ausgefallene Klänge steht, ersetzt die Percussion-Sounds durch ganz kurze Vocals oder Wortfetzen.

3 Chords

Eine ebenso populäre Art zum Andicken einer Melodie ist die Verwendung von Chords. Kopieren Sie wieder Ihre Melodie und schieben Sie die doppelten Noten nur um einige Halbtöne nach oben oder unten. Die typischsten Varianten sind 5th- oder 7th-Chords. Hier sind die Doppler um jeweils fünf bzw. sieben Halbtöne verschoben. Auch dies lässt sich möglicherweise schon direkt in Ihrem Synthesizer mit dem zweiten Oszillator programmieren.

4 Chords, die Zweite

Es gibt einen typischen Chord-Griff, die sogenannte „Kralle“. Der Daumen drückt die unterste Note (z.B. ein C), der Zeigefinger vier Halbtöne höher (E) und der Ringfinger nochmals drei Halbtöne höher (G). Ausgehend von C spielen Sie also +4 und +3 Halbtöne, was einem Dur-Akkord entspricht. Moll hingegen wäre +3 und +4. Weitere bewährte Varianten sind +5 und +4, sowie +4 und +5. Es gibt noch viele weitere Kombinationen, die sich unter Umständen sogar harmonisch abwechseln lassen. Probieren Sie es aus. Auch disharmonisch klingende Chords können reizvoll sein, dann aber meist mit sehr kurzem Anschlag statt länger gehaltener Noten. Ein langer Reverb-Effekt tut hier sein Übriges.

5 Melodische Bassline

Die Melodie Ihres Tracks ist klasse, auf Dauer aber etwas eintönig und der Tonlagenwechsel klingt kitschig? Hier sorgt eine Transponierung der Bassline alle vier bis acht Takte vielleicht für die nötige Spannung. Ganz klassisch ist der Harmoniewechsel um zwei Halbtöne nach oben oder unten und nach einigen Takten wieder zurück zur ursprünglichen Tonart. Richtig interessant wird es aber erst bei weniger populären Übergängen. Achten Sie darauf, dass die Wechsel nicht allzu vorhersehbar sind, denn wenn der Hörer schon zwei Takte im Voraus weiß, was ihn erwartet, breitet sich ganz schnell Langeweile aus. Hier hilft vor einem Wechsel zu einer anderen Tonart auch das kurze Antriggern einer gänzlich anderen Note, was sogar noch ordentlich Tiefe bringen kann.

6 Subtile Variation

Eine weitere Möglichkeit, eine mehr oder weniger gleichbleibende Sequenz auf Dauer interessant zu gestalten, ist das Einbauen von subtilen Veränderungen. Hier gibt es nahezu unendlich viele Wege. So könnten Sie beispielsweise Ihre Melodie auf 16 Takte Länge kopieren und im achten, zwölften und 16. Takt jeweils nur eine Note variieren. Das nimmt der Melodie eine gewisse Statik und hält auf längere Zeit die Spannung. Ebenso wäre denkbar, anstatt der Noten einfach deren Klang zu ändern, beispielsweise das Filter an der betreffenden Stelle etwas zu öffnen oder die Resonanz aufzudrehen. Je nach Synthesizer könnte auch die Variation eines ausgefalleneren Klangmerkmals spannender wirken, als etwa die Veränderung des FM-Anteils, der Oszillator-Wellenform oder des Effektanteils.

7 Ghost Notes

Mit sogenannten Ghost Notes lassen sich sogar einfache Sequenzen sehr interessant gestalten. Programmieren Sie eine einfache Chords-Sequenz, doppelten deren Noten und verschieben diese wahlweise um 1/8 oder 1/16 nach vorne oder hinten. Dann setzen Sie die Anschlagstärke ein wenig herunter. Dies wiederholen Sie je nach Anzahl der Noten und Ihrem Geschmack ein weiteres Mal. Anschließend korrigieren Sie die Anschlagstärken nach oben oder unten, damit das Resultat nicht zu hektisch klingt. Mit dieser Methode werden teils sogar banale Melodien zu mitreißenden Arpeggios. Aber auch Drum-Loops lassen sich damit wunderbar verdichten.

8 Zusatzmelodie

Ihr Track beinhaltet bereits eine Melodie, die noch ein wenig Unterstützung brauchen könnte? Allerdings lassen sich die richtigen Noten nicht finden und alle unternommenen Versuche wollen demnach nicht wirklich harmonisch klingen? Tipp: Sehen Sie sich an, welche Noten die bisherige Melodie spielt und halten Sie sich vorerst an genau diese Noten. Meist klingen Chords und Flächen dann auf Anhieb passend. Im Anschluss können Sie die neue Sequenz modifizieren, damit der Track noch mehr Tiefe erhält.

9 Der richtige Moment

In puncto Kreativität ist der wichtigste Tipp vermutlich folgender: Wenn Sie gerade nicht in Stimmung sind oder mit dem Kopf woanders, wird sich auch keine Idee finden lassen. Das Ergebnis sind immer Frust und Unzufriedenheit. Die besten Ideen kommen meist aus dem Nichts und sind in relativ kurzer Zeit umsetzbar. Daher lohnt es sich durchaus, auf den richtigen Moment zu warten und diesen dafür zu nutzen. Hat man sich zuvor stundenlang mit vehementem Suchen nach dem nächsten Hit die Ohren müde gehört, ist man oft gar nicht mehr in der Lage, den eigentlichen Hit überhaupt zu erkennen. Gönnen Sie sich also guten Gewissens Pausen oder nutzen Sie die unkreative Zeit zum Sortieren Ihrer Presets und Samples. Nicht selten findet sich dabei sogar schon wieder die nächste Idee.