Alle Audiodaten und Presets auf DVD

CONSTRUCTOR

TECHNO

GROOVE, HOOK, ARRANGEMENT, MIX: BAUSTEINE FÜR DEN CLUB-SOUND

Totgesagte leben länger: Auch nach über 30 Jahren ist Techno nach wie vor ein Dauerbrenner im Club und in den Dance-Charts. Beat liefert im großen Techno-Baukasten die Schritt-für-Schritt-Anleitung zu den angesagtesten Subgenres des Stils und gibt essenzielle Tipps für packende Club-Tracks. Des Weiteren verraten in diesem Spezial Top-Produzenten des Genres ihre Sound-Tricks. **von Marco Scherer, Mario Schumacher**

Die Ursprünge des Techno gehen zurück bis in die Achtzigerjahre: Inspiriert von Genres wie EBM, Synth-Pop, Italo-Disco, Industrial und New Beat entstand in Deutschland ein ebenso innovativer wie tanzbarer elektronische Musikstil. Parallel dazu entwickelte sich in Chicago der Vorläufer der modernen House-Musik und in Detroit eine nicht minder elektrisierende und euphorische Urform des heutigen Techno. Die verschiedenen Ausprägungen dieser neuartigen, facettenreichen Musik beeinflussten sich in den folgenden Jahren gegenseitig, um immer wieder neue Varianten entstehen zu lassen. So war Techno von Anfang an eine Sammelbezeichnung für pulsierende Club-Musik mit verschiedensten Einflüssen und dabei stets Musik aus und für den Underground. Der gemeinsame Nenner waren stets sich permanent wiederholende elektronische Rhythmen. Neue Impulse kamen in den folgenden Jahren auch aus der aufblühenden englischen Rave-Szene. In den frühen Neunzigerjahren stieg Techno in Deutschland schließlich zu einem Massenphänomen auf, in dem der Lifestyle bald eine ebenso wichtige Rolle spielte, wie die Musik selbst.

Technoide Vielfalt

Mittlerweile ist Techno zu einem nahezu undurchschaubaren Geflecht mit zahllosen Sub-Szenen avanciert. Während Minimal-Techno-Tracks dem Prinzip der Wiederholung und Reduktion folgen, sind im Progressive Techno vielschichtige, sich stetig steigernde Arrangements angesagt. Subgenres wie Gabber und Schranz setzen hingegen mit verzerrten Sounds und schnellen Tempi auf maschinenhafte Härte. Im Tech-Trance, der Elemente aus Techno und Trance verbindet, stehen schließlich hypnotische Strukturen und Atmosphäre im Vordergrund. Im Gegensatz zu anderen Trance-Stilrichtungen fallen Tech-Trance-Produktionen dabei deutlich rhythmischer aus.

Werkzeuge

Während in den Anfangstagen des Techno Geräte wie Rolands Drum-Maschinen TB-909 und TB-808 und der nicht minder legendäre Synthesizer TB-303 ausreichten, sind die klanglichen Ansprüche heute deutlich gewachsen. Zwar finden die Klassiker nach wie vor Verwendung, jedoch bei Weitem nicht mehr ausschließlich. Darüber hinaus hat sich – wie bei fast allen modernen Musikrichtungen – ein Großteil der Produktion in den Rechner verlagert. Nicht zuletzt dank des intuitiven Zugriffs von Hardware bauen allerdings wieder mehr und mehr Produzenten auf den Klang analoger Synthesizer und die geradlinige Bedienung von Hardware-Sequenzern. Schließlich ist die Wiederholung kurzer Patterns nach wie vor das Erkennungsmerkmal des Techno. Auf welchem Wege dies erreicht wird, ist letzten Endes völlig unerheblich. Meist kommt gleich ein ganzes Arsenal an Synthesizern, Drum-Maschinen und Samplern zum Einsatz, ob als Emulation oder in Form von Hardware.

Liebe zum Detail

Einen markanten Unterschied zu frühen Techno-Tracks findet man allerdings in der Verwendung von Effekten: Schon fast obligatorisch ist das Hochfahren der Hallfahne, die Intensivierung einer Sequenz durch extrem kurze Delays 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 TB-303 und die Drums sind mehrfach geschichtet, damit sie mehr Wucht haben. So besteht ein Clap-Sound heutzutage nicht selten aus mehreren Claps und Snares, die weit im Stereopanorama verteilt sind. Auch bei Bässen oder Leads werden für einen besonders kraftvollen Klang oft mehrere Sounds geschichtet. Ebenfalls typisch für den zeitgemäßen Techno ist der Coolness-Faktor. Die Tracks sind aufwendiger denn je und enthalten eine Unmenge an kleinen Klangverzierungen, Vocal-Schnipseln und Effektsounds, welche die Dramaturgie unterstützen. Moderne Techno-Tracks buhlen jedoch nicht mehr mit gewaltigen Trommelwirbeln und Killer-Bassdrums um die Gunst der Hörer. Vielmehr muss der Flow gewahrt bleiben. Aufgrund des rhythmischen Charakters des Stils steht der Groove ganz klar im Fokus. Ein effektiver Groove muss dabei nicht allzu komplex sein. Durch das Einbinden perkussiver Synthesizer-Sounds, Samples und ungewöhnlicher Drum- und Percussion können Sie auch schlichte Beats in wahre Groove-Monster verwandeln. Auf den folgenden Seiten zeigen wir Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie mitreißende Tracks in den angesagten Subgenres Club-, Minimal- und Hypnotic-Techno sowie Tech-Trance produzieren. Wir wünschen Ihnen viel Spaß dabei!

Nachgefragt:

Enrico Sangiuliano

Das stilistische Spektrum von Enrico Sangiuliano reicht von düster pulsierendem bis hin zu euphorischem, aber stets äußerst rhythmischem und futuristischem Techno. Im Interview mit Beat gibt der gefragte italienische DJ und Produzent interessante Einblicke in seine musikalische Arbeitsweise.

*Beat / **Was sind für dich die wichtigsten Zutaten eines packenden Techno-Tracks und wie startest du mit der Arbeit an einem neuen Stück?***
Enrico / Ich finde, ein Track sollte nicht zu kompliziert sein. Aus diesem Grund sind ein gewitzter Groove und eine interessante Soundwahl die beiden wichtigsten Dinge, um einen Track zu starten. Ob ein Produzent dann daraus einen funktionalen Club-Track macht oder die Geschichte seines Lebens erzählt, kann dann jeder selbst entscheiden. Ich starte gerne mit einer Idee und baue auf dieser Grundlage den Track auf. So beginne ich manchmal mit einem Groove und manchmal mit einer Melodie. Diese Entscheidung verändert den Kern eines Tracks komplett.

*Beat / **Kannst du uns ein paar Einblicke in deinen Kompositions- und Produktionsprozess geben?***
Enrico / Der erste Schritt ist eine Idee, die als etwas Abstraktes verstanden werden kann, wie eine Stimmung, die in einen Klang übersetzt wird. Manchmal verfolge ich auch einen eher technischen Ansatz: So kann mir zum Beispiel ein Synthesizer eine Idee liefern, die dann zur Keimzelle für einen neuen Track wird. Der zweite Schritt ist das Sounddesign. Dieser Schritt bestimmt die Identität deines Klangs und deine Signatur, welche die Produktion einzigartig macht. Mein „Signature-Sound“ hängt übrigens nicht von einem bestimmten Gerät ab, sondern ist das Resultat meines Flows, meiner individuellen Arbeitsweise und meines persönlichen Geschmacks, wenn ich ein Instrument nutze. Zuletzt widmet ich mich der Struktur und dem Spannungsaufbau. Ganz wichtig ist, dass der Groove funktioniert. Weniger ist hier mehr. Ein Groove sollte dabei nicht zu statisch ausfallen, sondern stets lebendig sein. Also kein Angst davor, beherzt an den Reglern zu schrauben (lacht)! Im Zweifelsfall ist es immer besser, wenn die Kick einen Tick zu laut ist als zu leise.

*Beat / **Kannst du ein paar deiner Mix- und Arrangement-Tricks für Club-Musik mit unseren Lesern teilen?***
Enrico / Der Schlüssel zu einem kraftvollen Mix, der auch auf einer Club-PA gut funktioniert, ist in erster Linie eine gute Balance zwischen den einzelnen Elementen. Man sollte nie zu viele Sounds übereinanderlegen oder zu stark komprimieren. Sehr wichtig sind auch der clevere Einsatz von Räumen sowie einige fette Hits (lacht). Ich teste jeden Track im Club – das hilft mir sehr dabei, den Mix zu optimieren. Für mich hat es sich bewährt, Tracks in verschiedenen Situationen auszuprobieren: im Auto mit Freunden, im Club, in der Küche beim Kochen. Auf diese Weise kann man kontrollieren, wie das Arrangement an sich funktioniert, ohne sich dabei wie im Studio auf kleine Details zu konzentrieren, sondern nur auf die wichtigsten Dinge. Beim Arrangement finde ich es wichtig, nicht die Struktur bekannter Tracks zu kopieren, sondern sich darauf zu konzentrieren, die beste Struktur zu finden, die zu der Idee und Vision passt. Eine ineffektive Struktur kann einem Track sehr schaden. Nach der Arbeit an dem Arrangement lege ich gerne eine längere Pause ein, bevor ich an dem Mix arbeite. Wenn das eine Option ist, kannst du zum Beispiel einen Tag danach mit dem Mixen starten. Generell sollte man beim Mixen mehrere Pausen einlegen, damit sich die Ohren immer wieder entspannen können.

*Beat / **Wie denkst du, wird sich Techno in den nächsten zehn Jahren weiterentwickeln?***
Enrico / Ich denke, dass das Techno-Genre in den nächsten zehn Jahren weiterhin mit vielen anderen Einflüssen verschmilzt. So war es schon immer – Techno deckt ein sehr breites Spektrum mit verschiedenen Varianten ab. Mit einer so großen Vielfalt an Einflüssen und intensiver Klangforschung ist es immer noch möglich, innovativ zu sein, wenn wir es richtig anpacken. Das Ziel ist, Grenzen zu überschreiten, unseren Beitrag für Neues zu leisten und gleichzeitig unserer Szene und Musik Respekt zu zollen.

facebook.com/enricosangiuliano

Hands-on: Arrangement

Club Techno à la Drumcode

Holzige Kicks, zischende Hi-Hats und nicht all zu viel Melodie, fertig ist Rezept von Drumcode. Ok, ganz so trivial ist der Sound von Adam Beyer's Label auch wieder nicht. Was seinen und diese Art Techno generell auszeichnet, verraten wir Ihnen jetzt.

1 Schnörkellos

Club-Techno-Arrangements zeichnen sich für gewöhnlich weniger durch akribisch ausgefeilte Strukturen oder Sounds aus, sondern setzen den Schwerpunkt auf den Flow und subtile Variationen. So startet unser Track nach dem obligatorischen Beginn mit Kick und Bassline recht zügig durch und feuert im MAIN PART A über eine Dauer von 16 Takten alles ab, was an Sounds vorhanden ist. Im letzten Takt dünnen wir die Kick aus, sodass nur eine Hochpass-Version zu hören ist und gleichzeitig drehen wir beim Bass die Resonanz auf.

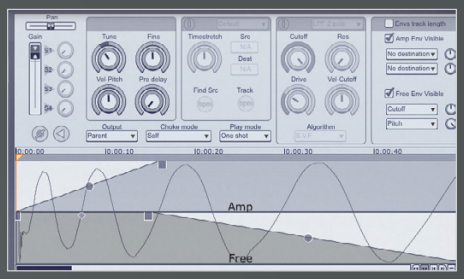
2 Break

Als Überraschungsmoment kehrt das Arrangement danach nicht zum Ursprung zurück, sondern verharrt für weitere acht Takte in „dieser Lage". Intro und Aufbau haben wir in Einheiten von 16 Takten gestaltet, daher sind die acht Takte BREAK nochmals überraschend.
Im letzten Takt des Breaks blenden wir das RIDE aus und unterbrechen das CLAP Pattern kurz. Im Anschluss geht es im MAIN PART B ohne RIDE und SHAKER weiter. Nach abermals 16 Takten wiederholt sich MAIN PART A. Optional können Sie hier ein Vocal platzieren.

3 Subtile Änderungen

Auf den folgenden drei Seiten finden Sie mehrere mögliche Variationen für die Gestaltung der Drums, Bässe und Lead Sounds, sowie einen komplett Alternativen Ansatz. Mit diesen Bausteinen können Sie das Arrangement nach Ihren ganz eigenen Vorlieben aufbauen.
Darüber hinaus sollten Sie dem Track noch einen gänzlich eigenen Stempel aufdrücken, etwa durch ein markantes Vocal, bestimmte Effekt-Sounds oder -Plug-ins, oder aber auch überraschende Wendungen im Arrangement. Viel Spaß beim Aufbauen!

LAYER-KICK



1 Rowdy

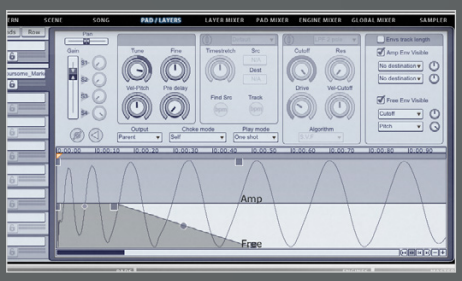
Besondere Merkmale der Drumcode DNA sind zweifelsohne schwere Beats und kühle, industrielle Atmosphäre, die hauptsächlich den schnurgerade nach vorne wandernden Grooves geschuldet ist. Ganz im ewigen Gleichtakt einer Maschine. Passend zur Sound-Ästhetik fallen die Drums wuchtig und rau aus, daher nehmen wir die 909-Sounds unseres Geist Lite TRNSTR-Packs als Grundlage zur Hand.

2 Grundlage

Die Drums sind teils mit Reverb und Kompressoren bearbeitet, was uns entgegen kommt, da wir keine reinen 909 Sounds anstreben. Ansonsten wäre die Chance zu groß, in die Oldschool-Falle zu tappen. Laden Sie das Pack in den Geist Lite, von dort das 909 Analogue Kit und löschen das Pattern (oder wählen ein leeres an). Die Kick hat nicht die gewünschte Wucht, daher bearbeiten wir sie noch etwas.

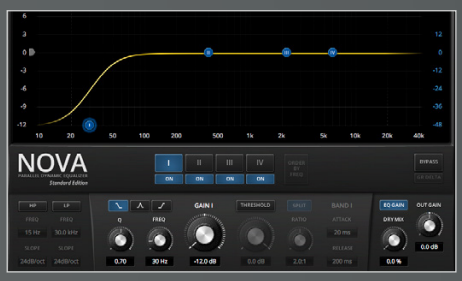
3 Knacken

Wechseln Sie zur PAD/LAYERS Sektion und tunen die Kick um +9 Halbtöne nach oben. Blenden Sie ggf. per Free Env Visible die freie Hüllkurve ein und lassen Pitch volle Pulle modulieren. Die Hüllkurve soll ab etwa 0:00:10 bis 0:00:50 ausfaden, damit nur das kurze Knacken der Kick verstärkt wird. Durch die hohe Tonlage ist die Kick gut hörbar, lässt jetzt aber jeglichen Rumms vermissen.



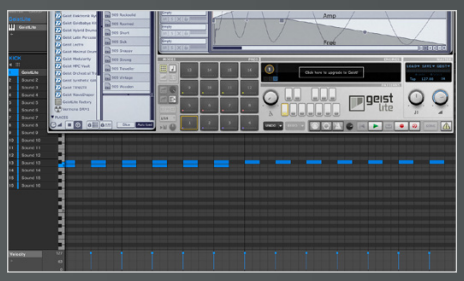
4 Kicks layern

Wechseln Sie zur PAD/LAYERS Sektion und tunen die Kick um +9 Halbtöne nach oben. Blenden Sie ggf. per Free Env Visible die freie Hüllkurve ein und lassen Pitch volle Pulle modulieren. Die Hüllkurve soll ab etwa 0:00:10 bis 0:00:50 ausfaden, damit nur das kurze Knacken der Kick verstärkt wird. Durch die hohe Tonlage ist die Kick gut hörbar, lässt jetzt aber jeglichen Rumms vermissen.



5 Lowcut

Ansonsten zerrt das Signal bei der weiteren Verarbeitung. Hinter den Geist Lite laden wir den Freeware Equalizer TDR Nova. Mit Q von 0.70 und FREQ bei 30 Hz schneiden wir einen Teil des Sub-Basses weg, um den Gesamtmix später sauberer gestalten und lauter machen zu können. Außerdem verkleben wir die Kicks mit einem Limiter, in diesem Falle dem internen Maschine Limiter bei -5 dB Threshold.



6 Breaks

Tipp: Ein bei dieser Art Techno gern angewandter Trick für kurze Breaks und Spannungsaufbau ist ein Hochpass-Filter auf der Kick. So läuft der Beat weiter, das Klicken der Bassdrum ist noch zu hören, aber ohne Bass. Da unsere Kick aus zwei Samples besteht, können Sie solche Breaks ohne Filter erzeugen, indem Sie einfach nur Pad 2 spielen lassen, während die tiefe Kick von Pad 1 aussetzt.

STEREO-DRUMS

1 Klare Richtung

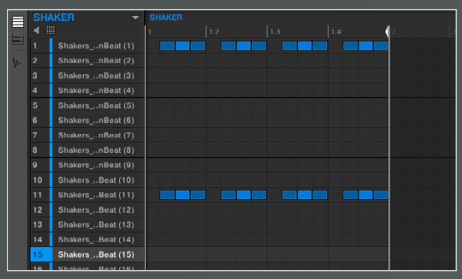
Eine große Rolle spielen neben der Kick vor allem Rides, Shaker und die Open-Hi-Hat. Alle spielen sehr einfache, klassische Muster, also Open-Hat im Off und Rides als Achtel. Dank der eher übersichtlichen Instrumentierung gilt es vor allem, die Sounds möglichst fett und stereo in Szene zu setzen. Da wir für Ride und Hats das gleiche Kit nutzen wie für die Kick, duplizieren Sie die Spur zwei Mal.

2 Open-Hat

Benennen Sie diese am besten gleich passend. Auf Pad 9 (F#1) liegt ein typisches 909 Hi-Hat, das wir im Off platzieren. Pannen Sie Pad 9 ganz nach links und duplizieren es auf Pad 13, das sie hart nach rechts pannen. Damit sich beide nicht auslöschen, transponieren wir Pad 13 um drei Halbtöne herunter und setzen den Samplestart auf etwa 0:00:05. Damit sind Überschneidungen genügend ausgeschlossen.

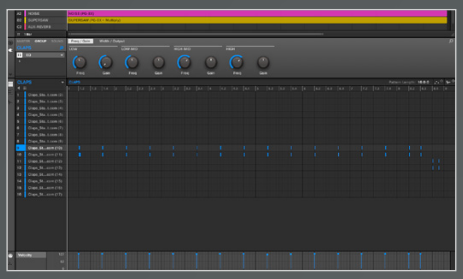
3 Rides

Aus dem gleichen Kit streuen wir stellenweise noch das Clap von Pad 4 und das Reverse Ride von Pad 10 ein. Mit dem Ride der zweiten Spur-Kopie verfahren wir wie mit der Open-Hat. Also Pad 11 auf Pad 15 kopieren, das eine nach links, das andere nach rechts pannen und den Samplestart eines Pads leicht nach hinten verschieben. Statt dem Transponieren finetunen wir beide Pads auf plus bzw. minus 24 Cent.



4 Shaker

Als Muster setzen wir simple Achtelnoten. Die schnurgeraden Drums lockern wir mit Shaker und Claps auf. In beiden Fällen bedienen wir uns aus dem Fundus zweier Sample-Packs von StayOnBeat.com. Laden Sie die jeweils ersten 16 Samples der beiden Ordner in Ihren Sampler. Für unsere Sequenz verwenden wir die Shaker (1) und (11). Auch hier pannen wir einen nach links, den anderen nach rechts.



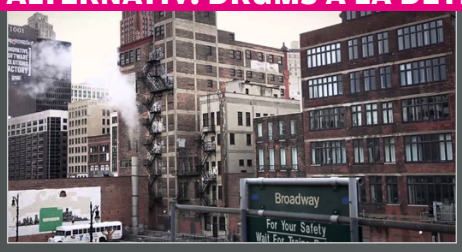
5 Claps

Das Pattern für beide ist fix aufgenommen: Eine Shaker-Note im Off spielt bei voller Anschlagstärke und jeweils 1/16 davor und dahinter eine mit halber. Von den Claps verwenden wir (10) und (11) für die normalen Zählzeiten 2/4 und 4/4 pro Takt, streuen aber in jedem achten Takt kleine Fill-ins mit anderen Claps ein. Unsere Patterns finden Sie bei Bedarf auf DVD. Fehlt nur noch eine Prise Reverb.

6 Reverb

Erzeugen Sie eine Send/Return Spur und laden dort ein Reverb. Wir nutzen eines der Maschine mit Reverb Time auf etwa 1 Sekunde, Room Size auf 9 Uhr und Mix auf 100%. Alternativ können Sie Ihr Lieblings-Reverb oder TAL-Reverb-4 nutzen. Führen Sie alle Drum-Spuren außer der Kick per Aux-Send zum Reverb und drehen den Send-Regler zu 40% auf. Das Reverb soll hörbar, aber nicht aufdringlich sein.

ALTERNATIV: DRUMS À LA DETROIT



1 Ursprung

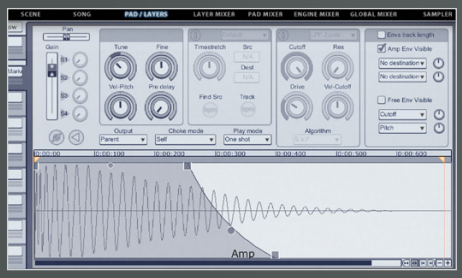
Möchte man kurz fassen, was den Techno aus Detroit eigentlich so besonders macht, treffen harte Drums, düstere Stimmung und Monotonie den Nagel auf den Kopf. Diese Eigenschaften dürften ihren Ursprung schlicht in minimal ausgerüsteten Home-Studios haben, in denen der Sound geboren wurde. Wo heute ein Computer alles kann, standen damals eben maximal ein Drumcomputer und ein Sampler oder Synthesizer.

2 909-909-909

Daran hat sich mittlerweile einiges geändert, die sparsame Ausstattung mit Sounds ist geblieben. Damals wie heute sind Drumsets der Marke 909 angesagt. Entsprechendes Material finden Sie in fast jedem Drumsampler und auf der Heft-DVD. Als Basis nutzen wir das 909 Analogue Kit aus unserer TRNSTR Expansion für Geist Lite. Die Drums sollen später schön knarzig aus den Speakern tönen.

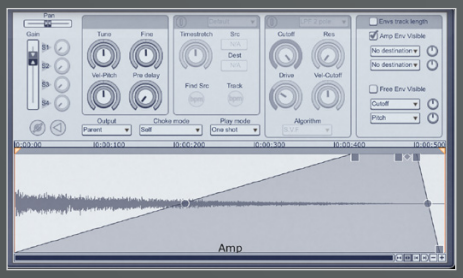
3 Distortion

Dafür bemühen wir einen Verzerrer aus dem Geist selbst. Wechseln Sie zum Reiter GLOBAL (der ENGINE Effekt ist bereits belegt) und wählen Distortion. Stellen Sie Mix auf volle Pulle und schieben der Low Cut Regler auf 70 Hz, Hi Cut wiederum auf 400 Hz. Damit bleiben Subbässe und Höhen verschont, was dem Gesamtergebnis zugute kommt. Tone stellen wir auf 10 Uhr, Drive auf 9 Uhr und Clean auf Maximum.



4 Pitchen

Letzteres sorgt dafür, dass die durch den Effekt geschluckten Höhen präsent bleiben. Damit Kick und Clap wuchtiger werden, drehen wir Tune bei beiden auf -4 semitones. Außerdem kürzen wir die Kick mit dem Amp Envelope auf etwa die Hälfte ihrer Länge. Ansonsten sorgt der nachklingende Bass für zu viel Matsch im Verzerrer. Im PATTERN setzen wir die Kick auf jedes Viertel, die Clap auf jedes zweite.



5 Pattern

In die Offs platzieren wir Open-Hi-Hat und Ride, wobei wir beim Ride per Hüllkurve einen Fade-in einbauen, um einerseits die Überschneidung mit dem Hi-Hat zu reduzieren und andererseits für einen Sidechain-artigen Effekt zu sorgen, was mehr Schwung in den Groove bringt. Ins letzte Off setzen wir die Tom von Pad 8. Viel mehr muss hier vorerst nicht passieren, denn die Devise lautet „keep it simple“.

6 Exciter

Damit der Beat auch schön laut wird, laden wir einen Limiter hinter den Geist. Wir nutzen hier das Reaktor Ensemble Flat Blaster 2 aus der Factory Library, das mit seinem Loudness De Luxe Preset für ein sattes Fundament und crispe Höhen sorgt. Einen vergleichbaren Effekt können Sie auch mit einem Exciter wie Le Petite Excite (auf DVD), Magnetic II [1] oder U-he Satin [2] erzielen.

[1] nomadfactory.com; [2] www.u-he.com

HYPNOTISCHE LEAD-BASSLINE

1 Endlosrille

Wie schon in Sachen Arrangement darf es auch bei der Auswahl an Sounds rauer und ungeschliffener zugehen als in manch anderen Stilen. Und während anderswo ausgefeilte Melodien und Akkorde gefragt sind, trumpft clubbiger Techno mit hypnotischen und monotonen Sequenzen, die sich permanent subtil verändern. Eine eben solchen basten wir mit dem Thorn BE. Laden Sie das Plug-in auf eine neue Spur.

2 Satter Sound

Für einen möglichst fetten Grundsound aktivieren wir alle drei Oszillatoren, transponieren OSC 2 auf OCT 1 und SEMI 8, sowie OSC 3 auf OCT 1. Damit entsteht gleichzeitig ein schön dissonanter Akkord. Den Effekt steigern wir durch eine Modulation der Tonlage per MSEG 1, ganz im Sinne eines Stepsequenzers. Verbinden Sie MSEG 1 in der MOD MATRIX imt All OSC Pitch und stellen die Intensität auf 50%.

3 Filter

Auch Filter 1 Cutoff verbinden wir bei 100% mit MSEG, was den Sound umgehend lebendiger macht, sobald das Filter eingeschaltet wird. Als MODE wählen wir Dirty LP, stellen CUTOFF auf 9 Uhr und Env 1 auf 3 Uhr. Damit die Hüllkurve passend zur Sequenz im 16tel-Rhythmus getriggert wird, aktivieren wir den Arpeggiator. Bei ENV 1 stellen wir alle Regler auf null, nur Decay auf rund 20%.

4 Pattern

Für eine polyrhythmische Sequenz kürzen wir den MSEG 1 auf sieben Schritte, indem wir die Zahlenreihe „greifen“ und auf 7 ziehen. Zeichnen Sie ein beliebiges Pattern ein, das Finetuning kann später folgen. Wichtig ist, dass Sie SMOOTH auf etwa 12 Uhr stellen, um die Noten von Step zu Step gleiten statt abrupt wechseln zu lassen. Auch stellen wir TRIGGER auf Mono Sync, damit der MSEG synchron läuft.

5 Effekte

Zum Abrunden wechseln wir zu den EFFECTS und aktivieren DISTORTION sowie DELAY. Bei letzterem genügt ein MIX auf 9 Uhr. HighPass (HP) stellen wir auf 1 Uhr, damit die Bässe nicht schmieren und FeedBack (FB) auf 9 Uhr. Drehen Sie DRIVE bei DISTORTION auf null, FUZZ nur minimal auf und MIX ebenfalls auf null, denn den Regler lassen wir vom LFO modulieren, damit der Effekt nicht permanent aktiv ist.

6 Automationen

Ziehen Sie den Ausgang des LFO 1 (links von dessen Schalter) auf den DISTORTION MIX Regler, halten CMD bzw. STRG gedrückt und ziehen den Regler hoch, bis die orangene Linie ihre maximale Länge erreicht hat. Beim LFO stellen wir das Tempo auf 1/16 und SHAPE auf TRIANGLE. Um die Sequenz nun über Tracklänge interessant zu gestalten, empfehlen wir Automationen von Filter Env 1 und Distortion Mix.

ATMOS UND NOISES

1 Industrie und Hall

Zu diesem hypnotischen Leadsound wollen wir einige Atmos erzeugen. Dabei schweben uns sowohl weißes Rauschen als auch metallische Sounds und verhallte Synth-Effekte vor. Derartiges Material finden Sie vermutlich zuhauf in Ihrer Sample-Library, doch wir wollen selbst Hand anlegen und eine homogene Mischung aus nur einer Quelle nutzen. Ein wahrer Geheimtipp dafür ist Drumatic 4 von e-phonic [1].

2 Aufnehmen

Den Output des Plug-ins routen wir auf eine Audiospur und stellen deren Aufnahme scharf. Starten Sie die Wiedergabe, wählen einen beliebigen Sound in Drumatic, rechtsklicken dessen Pad und wählen Randomize (All). Triggern Sie den Sound passend zum Groove, wählen erneut die Random-Funktion und spielen den Sound abermals an. Wiederholen Sie den Vorgang mehrmals, bis genügend Effekte beisammen sind.

3 Sortieren

Gehen Sie die aufgenommenen Sounds auf der Audiospur nacheinander durch und sortieren aus, was nicht passt oder korrigieren die Position und Lautstärke. Für mehr Fülle laden wir ein Tapedelay, ein langes Reverb, sowie Ozone 8 Elements, mit dem wir ordentlich Stereobreite erzeugen, per EQ Lowcut die Tiefen unterhalb 200 Hz ausblenden und schließlich mit dem Limiter alle Sounds verdichten.

[1] www.drumatic.info

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, doppeln 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.

Großer Sound mit kleinen Racks

Power, Druck und Breite

Man ist völlig vertieft in die Jam-Session und vom Sound restlos begeistert. Doch beim späteren Vergleich mit fertigen Tracks geht das Resultat gnadenlos unter, weil es in Sachen Qualität und Wucht einfach nicht mithalten kann. Doch kein Grund zu Verzagen, denn dafür gibt es eine Lösung. Oder besser: drei!

Rack 1: Synth-Drum-Pusher

Drums aus reinen Synthesizern sind wegen ihres eigenwilligen Charakters beliebt und bringen im Vergleich zu rein Sample-basierten Beats viel mehr Leben in die Bude. Der Nachteil: Meist sind sie etwas schwach auf der Brust. Dem lässt sich aber nachhelfen. Laden Sie tritik krush [1] auf die Spur mit den Drums und dahinter einen Kompressor. Nun macht es wenig Sinn, die kompletten Drums zu verzerren, das erzeugt nur Klangmatsch. Stattdessen programmieren wir eine Automation für den Drive-Regler, sodass dieser nur zusammen mit der Kick auf 100% steht und sonst auf 50%. Das ergibt eine fette Kick, lässt die Zwischenräume aber relativ sauber. Testen Sie aber auch die umgekehrte Variante, denn je nach Beat kann dies mehr Sinn machen. Mischen Sie die verzerrte Version dann per Wet-Regler in Maßen bei. Der folgende Kompressor packt mit Threshold -35 dB und Ratio 20:1 hart zu.

Rack 2: Rund und breit quetschen

Der Beat groovt, die Sounds sind gut, aber es rumpelt einfach nicht genug und die Stereobreite lässt auch zu wünschen übrig. Dann ist unser zweites Rack die richtige Wahl: Laden Sie das ValhallaFreqEcho [2] hinter ihren Drummer oder auf den Drum-Bus und stellen Mix auf 50%, Delay auf 3 ms, Feedback auf 0%, Low Cut auf 300 Hz und High Cut auf Maximum. Nun gilt es, den richtigen Wert für Shift zu finden. Dieser hängt von den Sounds und deren Tonlage ab, wird sich aber vermutlich zwischen 100 und 300 Hz abspielen, da die Resultate sonst arg plastisch und metallisch klingen. Was in besonderen Fällen aber genau richtig sein kann. Passen Frequenz und Breite, fahren Sie Mix auf 35% zurück. Hinter FreqEcho laden wir den D16 Frontier Limiter [3] und drehen THRESHOLD auf -48 dB, was den Beat ad hoc brachial aufpumpt und den Stereoeffekt verstärkt.

Rack 3: Maximale Weite

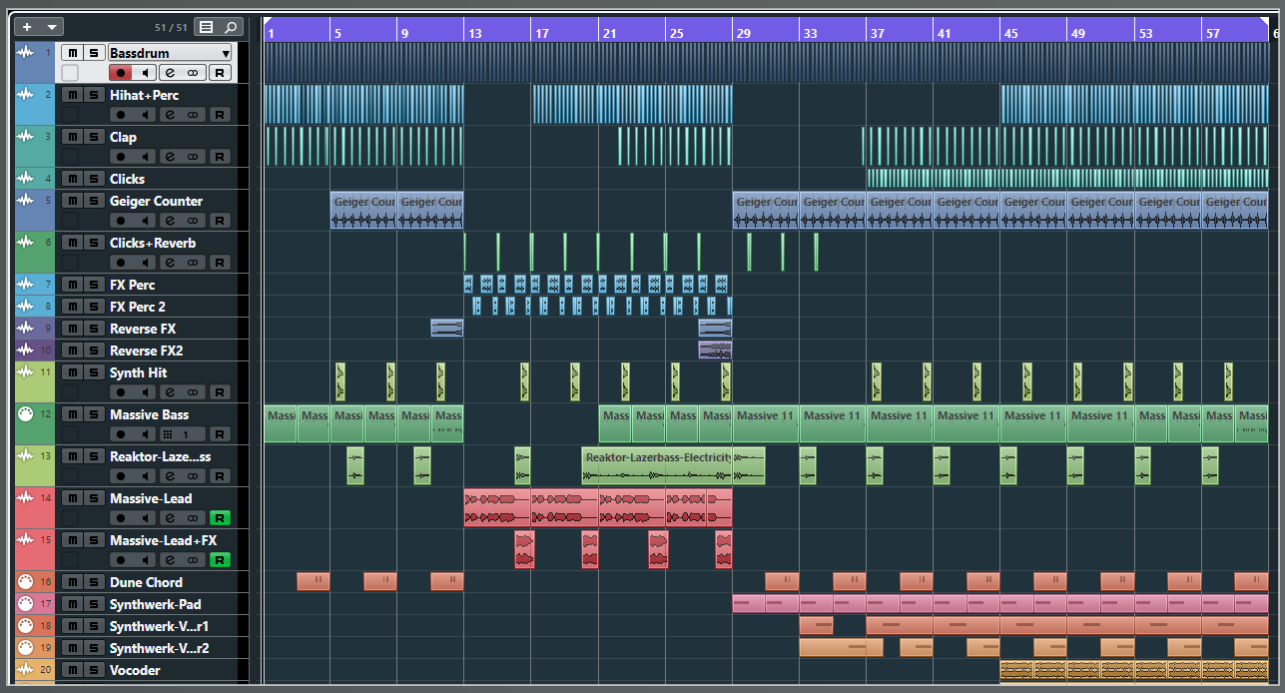
Die Instrumentierung bei Techno ist oft recht übersichtlich, dafür müssen die vorhandenen Sounds entsprechend fit sein. Eine Leichtigkeit für die beiden Spezialisten Imager und White 2A, vor allem in Kombination. Laden Sie den Imager [4] auf die gewünschte Spur, aktivieren Stereoize und drehen Width sowie Amount ordentlich auf. Achten Sie mithilfe des Vectorscopes darauf, dass der Sound nicht zu sehr auf eine Seite driftet. Im Zweifel die beiden Regler etwas zurücknehmen. Dahinter folgt der White 2A, den wir in den M/S Modus schalten und mit S die Seiten wählen. Geben Sie hier volle Pulle bei der PEAK REDUCTION und holen das Signal dann mit GAIN zurück, bis die Lautstärke passt. Durch die Mid/Side-Kompression wird der Stereoeffekt des Imagers nochmal um ein Vielfaches betont.

[1] tritik.com; [2] valhalladsp.com; [3] d16.pl; [4] izotope.com; [5] ikmultimedia.com

Hands-on: Arrangement

Minimal Techno

Im Minimal Techno gilt die Devise „Reduktion aufs Wesentliche“: So beschränkt sich das Genre aus kompositorischer Sicht auf relativ wenige Elemente. Statt komplexer Harmonien und Melodien stehen Groove und Sound im Vordergrund. Durch eine geschickte musikalische Inszenierung können repetitive Strukturen und subtile Klangvariationen dabei eine immense Sogwirkung entfalten. Im Folgenden zeigen wir Ihnen, wie Sie mit nur wenigen Sounds einen packenden Minimal-Techno-Track produzieren.



1 Intro

Unser Beispiel-Track startet rhythmusbetont mit Bassdrum, Hi-Hat sowie einer synkopierten Bassline aus Massive. In den folgenden Takten steigert sich das Arrangement nach und nach durch weitere musikalische Elemente wie Chords, einen klickenden Percussion-Loop sowie einzelnen, stark mit Hall und Delay versehenen Synthesizer-Sounds. Ein Reverse-Effekt leitet zum folgenden Part über. Unser Minimal-Techno-Track ist selbstverständlich nur ein kurzes Beispiel. So können Sie allein durch Variation von Sounds sowie Wiederholung der jeweiligen Parts längere Versionen Ihrer Tracks erstellen.

2 Break + Hauptriff

Ab Takt 13 hat der markante Lead-Sound seinen großen Auftritt, der nicht zuletzt dank der Hall- und Delay-Effekte auch eine atmosphärische Funktion übernimmt. Durch Automation variieren wir den Klangverlauf, um auf subtile Weise für Abwechslung zu sorgen. Auch durch Variationen der Synthesizer-Sounds können Sie Ihr Arrangement lebendig gestalten. Das Arrangement verdichtet sich in den folgenden Takten durch langsames Hinzufügen der Drums. In Takt 21 nimmt der Song dank der nun einsetzenden Bassline wieder an Fahrt auf, um schließlich in einen reduzierteren, rhythmischen Part überzugehen.

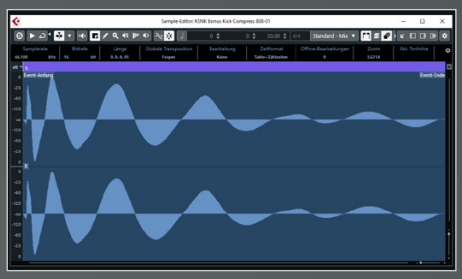
3 B-Part

Die Bassdrum und unser klickender Percussion-Loop werden in diesem Part von rhythmisch zerhackten Synthesizer-Sounds begleitet, die durch ein Stereo-Delay und einen prägnanten Halleffekt für eine pulsierende Atmosphäre sorgen. Durch den Wechsel verschiedener atmosphärischer Synthesizerklänge, die Sie durch eine gemeinsame Effektbearbeitung klanglich zusammenschweißen, können Sie im Nu eindrucksvolle Klangteppiche erzeugen. Nach acht Takten setzen Clap und ein Click-Sound auf dem Off-Beat wieder ein und nach weiteren acht Takten kommt unser Vocoder-Drumloop hinzu.

GROOVE

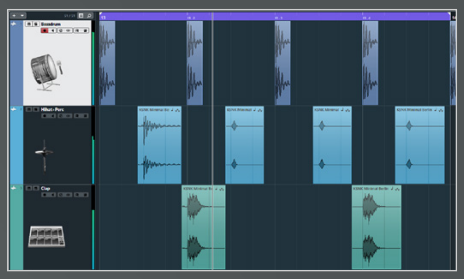
1 Drums

Das Motto „Reduktion aufs Wesentliche“ gilt bei Minimal Techno nicht nur für das Arrangement, sondern auch für die Soundauswahl. Stiltypische Beats beschränken sich meist auf Bassdrum, Hi-Hats, Snare und wenige Percussion-Elemente. In unserem Beispiel-Track kommen Drums und Loop-Fragmente aus den Sample-Bibliotheken Best Service K-Size NoKick sowie K-Size Minimal Edition zum Einsatz.



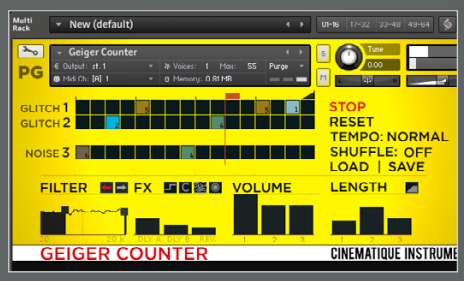
2 Bassdrum

Minimal-Techno-Arrangements sind oft auf ihr rhythmisches Skelett reduziert und bewegen sich zwischen 120 und 130 BPM. Wir haben uns für ein Tempo von 127 BPM entschieden. Der gewählte 4/4-Rhythmus ist zwar kein Dogma, aber in diesem Genre häufig anzutreffen. Platzieren Sie die Kick auf jeder Viertelnote. Charakteristisch für Minimal Techno sind knackige Bassdrums ohne langen Ausklang.



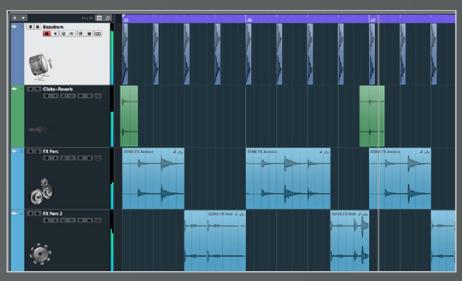
3 Hi-Hats und Clap

Statt Hi-Hats können Sie auch einmal Klicks oder perkussive Synthesizergeräusche ausprobieren. In dem Beispielsong spielt die Hi-Hat auf jeder zweiten Achtelnote, während ein Clap-Sound jede zweite Viertelzählzeit betont. Eine interessante Alternative zu Snare oder Clap stellt gefiltertes Rauschen dar, dessen Ausklang Sie mit einer perkussiv eingestellten Hüllkurve verkürzen.



4 Frickelrhythmen

Nun gilt es, mit minimalen Mitteln für rhythmische Abwechslung zur sorgen. Eine echte Geheimwaffe für spannende Glitch-Grooves ist das Kontakt-Instrument Cinematique Instruments Geiger Counter. Mit diesem haben wir einen kurzen Loop erstellt, der den Grundbeat lebendiger macht. Eine weitere Empfehlung für vielschichtige Grooves stellt das Beat-Werkzeug LoopMash aus Steinbergs Cubase dar.



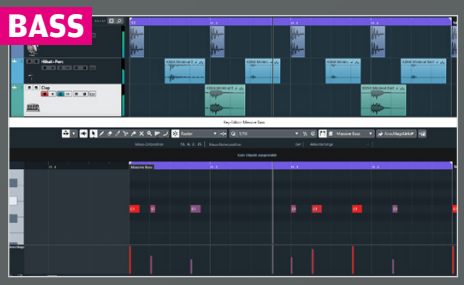
5 Groove-Tricks

Es lohnt sich auch, den Patterns im 4/4-Takt einmal Figuren im 3/4 Takt entgegenzusetzen: Durch die gegeneinander laufenden Patterns entstehen reizvolle Polyrhythmen. Ebenso können Sie Ihren Groove durch Swing-Quantisierungen sowie leicht verzögerte oder vorgezogene Drumsounds aufpeppen. Mit sporadisch platzierten kurze Percussion-Schnipseln können Sie rhythmische Akzente setzen.

6 Zeit und Raum

Durch die gezielte Verwendung von Reverb, Delay und Panorama-Effekten können Sie Ihrem Groove nun räumliche Tiefe und Breite verleihen. Wenn Sie gelegentlich eingestreute Percussion-Sounds in größere Hallräume stellen, schaffen Sie einen spannenden Kontrast zu dem trockenen Grundbeat. Indem Sie die Effektparameter automatisieren, lassen sich subtile, aber wirkungsvolle Klangvariationen erzielen.

BASS

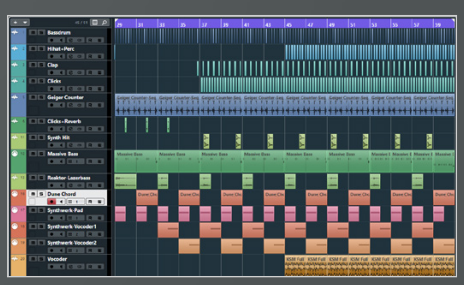


1 Bassline

Im Minimal Techno dient der Bass in erster Linie dazu, den Beat rhythmisch zu unterstützen. Aber auch minimalistisch treibende Basslines, die an frühen EBM erinnern, verleihen so manchem Track einen eigenständigen Groove. Wir haben uns für eine Variante entschieden, die den Beat rhythmisch ergänzt. Da die Bassline schlicht gehalten ist, erzielen kleine tonale Variationen eine große Wirkung.

2 Soundprogrammierung

Unser Bassklang stammt aus NI Massive. Für Oszillator 3 kommt ein Rechteck zum Einsatz, dessen Pulsweite mit einem LFO moduliert wird. Oszillator 1 und 2 ergänzen den Sound mit den Wellenformen Wicked und Disto, wobei die Anschlagstärke die Wavetable-Position moduliert. Ebenso steuert sie die Decay-Phase der Lautstärkehüllkurve, sodass härter angespielte Noten länger ausklingen.



3 Mehr Leben

Durch eine Modulation der Tonhöhe von Oszillator 3 mit einer perkussiven Hüllkurve wird die Attack-Phase von Noten mit hohen Velocity-Werten betont. So können Sie durch eine variierende Anschlagstärke eindrucksvolle Soundvariationen erzielen. Während das Filter den hohen Frequenzbereich beschneidet, kommen zur Klangveredelung eine Röhrenverstärkersimulation sowie ein Delay-Effekt zum Einsatz.

SYNTH-SOUNDS

1 Perkussive Klänge

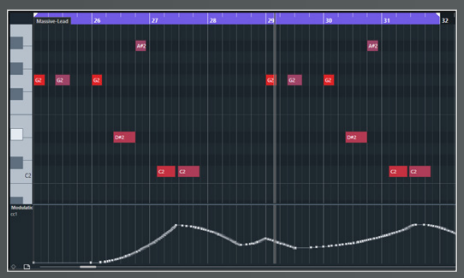
Eine typische Ergänzung zur Bassline stellen perkussive Synthesizer-Sounds dar. In dieser Stilrichtung hat es sich bewährt, Bassdrum-Sounds wie die der TR-808 im Sampler tonal zu spielen. Wir haben mit dem Synapse Audio DUNE einen perkussiven Klang programmiert, der alle vier Takte Akzente setzt. Die beiden Oszillatoren greifen auf die Wellenformen 12 und 60 der Wavetable zurück.

2 Grundklang

Ein Mix-Wert von 50% sorgt dafür, dass beide Oszillatoren gleich laut erklingen. Stimmen Sie Oszillator 2 um 12 Halbtöne höher und aktivieren Sie den Sync-Modus. Stellen Sie für einen fetteren Sound die Parameter der Unison-Sektion wie abgebildet ein. Verringern Sie im Anschluss den Volume-Wert auf 20%, damit durch das Schichten der Stimmen keine Übersteuerungen auftreten.

3 Modulationen

Passen Sie nun die Filterparameter sowie die Lautstärke- und Filterhüllkurve wie dargestellt an. Durch die zweite und dritte Zuweisung in der Modulationsmatrix erzeugen die Unison-Stimmen einen Dominantseptakkord. Mithilfe der Equalizer können Sie schließlich die Bässe des Sounds absenken und die Höhen für mehr Präsenz stark anheben. Delay und Reverb verhelfen ihm zu einem dezenten Raumklang.

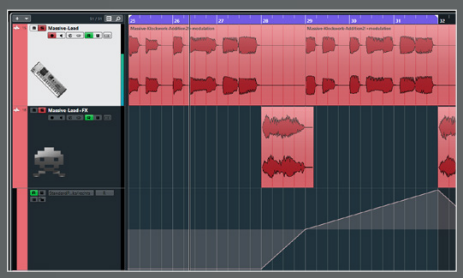


4 Synth-Lead

Auch wenn der Rhythmus im Minimal Techno im Vordergrund steht, können Sie mit Melodiefragmenten spannende Akzente setzen. In unserem Beispiel übernimmt ein leicht angepasster Klang aus der Bibliothek von NI Massive diese Funktion. Dieser spielt ein einfaches, aber effektives Riff, wobei dynamische Parametermodulationen und markante Effekte für Abwechslung sorgen.

5 Filtereinstellungen

Die klangliche Grundlage liefern zwei Oszillatoren mit den Wellenformen Polysaw II sowie einem dumpfen Rechtecksound. Dabei beeinflusst die Anschlagstärke den Obertongehalt (Intensity) der Polysaw-Wellenform. Der Lead-Klang zeichnet sich durch einen perkussiven Verlauf der Filterhüllkurve aus, wobei die Parameter Attack und Decay mithilfe der Host-Automation gesteuert werden.



6 Charakter

Eine subtil dosierter Verzerrer sowie eine Röhrensimulation verleihen dem Bass einen bissigeren Klang. Nun können Sie den Sound mit einem Reverb-Effekt mit großem Hallraum und einem Ping-Pong-Delay in Szene setzen. Für Abwechslung sorgt in jedem vierten Takt eine mit einem Rückwärtshall sowie einem Delay versehene Kopie der letzten beiden Noten der Sequenz, die zudem im Stereopanorama wandert.

ABWECHSLUNG

1 Effektsounds

Mit Effektklängen wie rückwärts gespielten Becken können Sie spannende Akzente setzen. Wenn Sie Passagen Ihres Tracks atmosphärischer gestalten möchten, bieten sich zerhackte Flächenklänge an. So haben wir verschiedene Sounds aus der Sample-Bibliothek Best Service Synth-Werk durch den Kreativeffekt Audio Damage BigSeq2 geschickt, der Parameter wie die Lautstärke und Filterfrequenz rhythmisiert.

2 Effekte

Mit Delay und Hall verleihen wir den mittels BigSeq2 rhythmisierten Elementen einen atmosphärischen Charakter. Ein Stereo-Delay-Effekt auf den Sounds aus Synth-Werk füllt das Pattern durch eine Verzögerungszeit von einer punktierten Achtelnote rhythmisch auf. Anschließend sorgt der Halleffekt 2CAudio Breeze mit einer Nachhallzeit von 2 Sekunden für die gewünschte räumliche Tiefe.

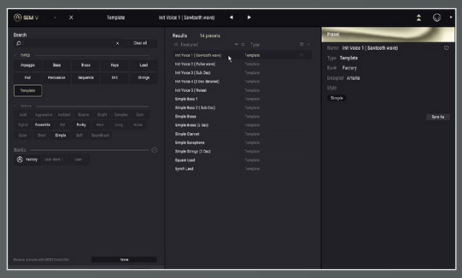
3 Vocoder

Oder wie wäre es, einen Drumloop mithilfe eines Vocoders wie Waldorf Lector verschiedene Akkorde spielen zu lassen? Wenn Sie möchten, können Sie dem Vocoderklang das Originalsignal beimischen. Mithilfe einer Panoramamodulation sowie einem Delay- oder Halleffekt können Sie atmosphärische Elemente perfekt unterstützen, ohne dass der rhythmische Charakter des Loops verloren geht.

WORKSHOP TECH TRANCE

1 Fundament

Mit 127 BPM rangiert unser Tech-Trance-Track am unteren Ende der Skala, denn in diesem Genre sind auch Tempi bis 140 BPM keine Seltenheit. Für den Beat nutzen wir Drum-Samples aus der K-Size Minimal Edition. Die Kick spielt auf jeder Viertelzählzeit und der Clap-Sound auf jeder zweiten Viertelzählzeit. Kurze Percussion-Sounds auf den übrigen Achtelzählzeiten machen den Groove lebendiger.



2 Bass

Unser Beat wird durch einen Sechzehntel-Hi-Hat-Loop ergänzt, bei dem alle geraden Achtelschläge betont werden. Einfach, aber effektiv! Für unsere Bassline nutzen wir den Synthesizer Arturia SEM V. Wir starten mit dem Preset Init Voice 1 (Sawtooth Wave) aus dem Ordner Template. Stellen Sie die VCO-Regler in der VCF-Sektion wie abgebildet ein, sodass beide Oszillatoren zu hören sind.

3 Grundklang

Stimmen Sie VCO2 um eine Oktave tiefer. Durch eine Verstimmung um +22 Cent erhält der Sound lebendige Schwebungen. Justieren Sie anschließend die Filter- und Hüllkurvenparameter von SEM V wie auf dem Bild. Die Output- und Overdrive-Einstellungen sind wie dargestellt anzupassen. Aktivieren Sie dann den Arpeggiator und wählen Sie bei aktiviertem Sync-Modus die Rate 1/16 an.

4 Step-Sequenzer

Klicken Sie auf das Symbol mit den beiden Pfeilen und aktivieren Sie den 8 Voice Programmer. Dieser erlaubt die Modulation ausgewählter Klangparameter mittels Step-Sequenzer. Klicken Sie auf die Ziele mit dem Modulationsziel VCF freq (Filterfrequenz). Zeichnen Sie einen Verlauf ein, der Ihnen zusagt. Für noch mehr Lebendigkeit sorgt eine Modulation des Decay-Parameters der Lautstärkehüllkurve.

5 Mehr Biss

Zeichen Sie auch in Zeile 5 des 8 Voice Programmer einen beliebigen Verlauf ein. Nun erzeugt bereits eine gehaltene Note eine groovende Bassline, die unseren Beat eindrucksvoll ergänzt. Zur Klangveredelung kommen die Effekte Overloud GEM EQ550 sowie Sculptube zum Einsatz. Für den typischen Trance-Vibe sorgt in unserem Track ein Arpeggio [1] aus Adam Szabo Viper [2] (Preset: „Techno-Arp“).

6 Arpeggio

Wir starten mit dem Init-Preset. Stellen Sie in der Mixer-Sektion Osc 1/2 Bal auf etwa 9 Uhr, sodass das Signal von Oszillator 1 überwiegt. Stimmen Sie Oszillator 2 um eine Oktave tiefer und reduzieren Sie Detune auf 22. Aktivieren Sie den Unison-Modus und passen Sie seine Parameter wie abgebildet an. Wechseln Sie dann zur Filtersektion und stellen Sie den Cutoff-Wert von Filter 1 auf 0.

7 Variation

Stellen Sie Env Amt auf 81% und die Parameter Attack und Decay der Filterhüllkurve auf 8 bzw 37. Aktivieren Sie auf der Effects-Seite den Phaser und den EQ und justieren Sie diese wie gezeigt. Anschließend sind die abgebildeten Modulationszuweisungen vorzunehmen. Durch Modulation der Filterfrequenz mit dem Modulationsrad und der Phaser-Intensität mittels Aftertouch sorgen Sie für Abwechslung.

8 Techno-Stab

Der Synth-Sound spielt ein einfaches, aber effektives Arpeggio. Hall und Delay spendieren ihm den gewünschten hypnotischen Charakter und mehr räumliche Tiefe. Ein stiltypischer Stab-Sound aus u-he Tyrell [3] (Preset „Techno-Stab“) setzt perkussive Akzente. Seinen bissigen Charakter erhält der Klang durch Modulation der Pulsweite mittels LFO 2, dessen Rate weit in den hörbaren Bereich reicht.

9 Kompression

Zu guter Letzt programmieren wir die gezeigte Sequenz. Auch hier steuert das Modulationsrad die Filterfrequenz, wodurch interessante Variationen möglich sind. Noch knalliger klingt der Sound durch eine Kompression mit u-he Presswerk. Auch hier kommen ein Hall- und ein Delay-Effekt zum Einsatz. Ergänzend ist in unserem Beispiel-Track eine Sequenz aus Viper (Preset „Viper-Techno-Seq“) zu hören.

[1] Die Synth-Presets finden Sie auch hier auf der Heft-DVD.; [2] Demo: www.adamszabo.com; [3] www.u-he.com