

# Das Geheimnis phatter Tracks

Ach, einmal klingen wie Martin Eyerer, Gabriel Le Mar, Shabu Vibes oder Stephan Hinz? Nichts leichter als das! Beat blickt hinter die Kulissen, spricht mit namhaften Produzenten und entlockt ihnen unzählige Tipps, Insider-Tricks – und auch das eine oder andere Produktions-Geheimnis. Die wichtigste Erkenntnis: Ein fetter Sound ist keine Zauberei, sondern das Ergebnis soliden Handwerks!

von Marco Scherer

## Geheimwaffen von Shabu Vibes



*Releases auf Labels wie MCGroove, PerVurt, Fair Play und Spielstaub lassen Shabu Vibes zu den etablierten Produzenten, Remixern und DJs in vielen Bereichen der elektronischen Musik zählen. Nachdem er sich 2006 seinen Abschluss in Tontechnik/Musikbusiness am Trebas Institut in Toronto sicherte, gründete er 2009 das Label Shabulized.*

### Beats & Groove

Am Anfang einer Clubproduktion ist es vorteilhaft, wenn Sie der Idee schon mal einen bestimmten Swing beziehungsweise Shuffle-Feel verpassen, bevor Sie mit dem Arrangement beginnen. Wenn Sie einen passenden Groove gefunden haben, können Sie im Sequenzer die Spuren mit diesem Groove quantisieren. Verschiedene Variationen nacheinander können hier durchaus interessant wirken. Die Basis des Grooves besteht für mich meistens aus dem Zusammenspiel von Basslines, Subbass, Drums, Percussion und Stabs. Der virtuelle Drum-Sequenzer FXpansion GEIST ist mein Favorit, um einzigartige Patterns zu bauen. Auf Engine 1 liegen immer die Kicks, welche individuell in einen Audiokanal in Ableton führen, damit ein Sidechain-Input für andere Instrumente ermöglicht wird. Um den Track oder das Pattern weiterhin zu variieren, können Sie die individuellen Sounds alle zwei Achtel ein paar Cents hoch oder runter pitchen. Oder etwas weniger Anschlagdynamik, dafür mit einem Tiefpassfilter auf dem ersten und dritten Schlag der Hi-Hat.

Durch feine Veränderungen und Automationen von Pitch, Velocity, Filter, Effekten und Hüllkurven der individuellen Sounds können Sie das Zusammenspiel von Swing und Pattern verdeutlichen. Um Audiospu-

ren mehr Stereobreite, Panorama und Tiefe zu verleihen, benutze ich kurze Delays, Reverbs oder Stereo-Tools wie die Freeware Stereotouch von Voxengo oder STW Audio Reflex Free. Für abgehackte Beats kann man individuelle Sounds durch ein Gate triggern lassen. Um den Beat im Hintergrund noch leicht melodisch zu untermalen, lege ich meist eine sehr leise Synth-Linie darunter, welche per Sidechain von den Drums getriggert wird. Um schnell eine 16tel-Hi-Hat-Sequenz zu produzieren, lege ich einfach ein Ping-Pong-Delay mit langem Feedback auf die entsprechende Spur. Das funktioniert auch wunderbar mit Synthshots für Arpeggiator-ähnliche Sequenzen. Um zu testen, ob der gesamte Track mehrere BPMs schneller noch schön groovt und nicht hektisch oder gestresst wirkt, exportiere ich einen Teil des Tracks und pitche diesen in einer DJ Software wie zum Beispiel NI Traktor hoch.

### Projekt-Setup & Mix

Neue Projekte beginne ich immer mit einer Song-Vorlage, die bereits bestimmte Instrumenten- und Effektspuren enthält, die immer wieder zum Einsatz kommen. Ebenso gibt es dort drei Gruppenspuren, eine für Synthesizer, eine für Drums und eine für den Bass. In der Synth-Gruppenspur hebe ich mit einem hohen Q-Wert mit dem Cambridge-Equalizer die harmonischen Frequenzen um etwa 1-3 dB an. Im Internet finden Sie Listen von Noten und deren Frequenzen [1], um gezielt die richtigen Frequenzen der jeweiligen Tonlage zu finden. Einen weiteren Equalizer setze ich als Hochpassfilter bei etwa 200 Hz an, um Luft für den Bass zu lassen. Als letzte Instanz nutze ich den Fairchild-Kompressor für etwas mehr Punch und Klangfarbe. Auf den Drums liegt ein SPL Transient Designer, ein Multibandkompressor, mit dem bestimmte Bereiche komprimiert werden und als Letztes noch der Fatso JR zur Klangfärbung.

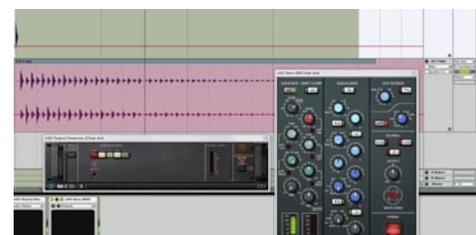
Auf der Bass-Gruppe liegt ein Little Labs Resonance Tool, um den Bass zu tunen, sowie ein Kompressor mit leichter Kompression. Auch hier arbeite ich mit einem harmonischen Equalizer, der die charakteristische Frequenz der Grundtonlage des Basses bearbeitet. Die Einstellungen passe ich für jeden Track individuell an. Reverb-Automationen auf den Subgruppen und Aux-Kanälen im Arrangement geben der Produktion noch mehr Bewegung. Um den Bassbereich besser abzumischen, schneide ich die Bässe auf der Masterspur mit einem Equalizer bei etwa 100 Hz ab. Den fertigen Track exportiere ich mit einer Samplingrate von 88,2 kHz und einer Bitrate von 32 Bit. Auch wenn beim Mastering alles wieder auf 44,1 kHz und 16 Bit gerendert wird, bemerke ich definitiv einen volleren Klang! Wird der Track später analog gemastert, ist die hohe Auflösung generell vorteilhaft.

### Inspiration & Motivation

In kreativen Zeiten widme ich mich gern musikalischen Zielen, wie dem Finden neuer Ideen und Einspielen von Melodien. In weniger kreativen Zeiten erledige ich wiederum eher technische Dinge, wie Mixdown, Mastering und Sounddesign. Gute Inspirationen habe ich meistens nach einem Gig oder einem gelungenen Set im Club.

[www.shabulized.com](http://www.shabulized.com)

[1] <http://www.phy.mtu.edu/~suits/notefreqs.html>



## So arbeitet Martin Eyerer



Martin Eyerer ist seit zwanzig Jahren DJ, fast ebenso lang Produzent, Remixer, Label-Chef und Radiomacher. Die Energie scheint dem Stuttgarter nie auszugehen. Kein Wunder, denn sein Ehrgeiz wandelt sich in beachtliche Erfolge und weltweite Anerkennung um. Seine Tracks erscheinen nahezu monatlich auf Labels wie Audiomatique, Great Stuff, Systematic oder den eigenen KlingKlong und Session Deluxe.

### Effekte

Effekte sind beim Produzieren nicht nur das Salz in der Suppe, sondern tragen maßgeblich dazu bei, den Klang und die Qualität insgesamt zu bestimmen. Ich nutze generell im Studio eine Mischung aus Hard- und Software. Hierbei spielen vor allem meine Outboard-Hallgeräte eine wichtige Rolle. Ich stehe total auf den Lexicon-Sound, vor allem auf den der Klassiker. Ich habe ein MPX 500, MPX1, Modell 200 und ein 480 L mit Classic-Expansion-Card. Das MPX 500 macht geniale kleine Räume, und ich nutze auf Drums und Percussions ein ganz kleines, im Mix fast nicht zu hörendes Chamber-Reverb. Die anderen werden je nach Situation eingesetzt. Ich arbeite mit vielen Presets, die ich selbst geschraubt habe. Der Concert Hall von der Classic-Card ist allerdings fast immer dabei.

Was Hall angeht, ist das „Arts Acoustic Reverb“ das einzige Plug-in, das ich immer irgendwo im Mix habe. Das Teil ist absolut genial und klingt sowohl bei langen Hallfahnen als auch bei kleinen Räumen bestechend gut. Außerdem lässt die Bedienung wirklich keine Wünsche offen. Darüber hinaus bin ich ein riesiger Fan der UAD-Karten. Ich habe auf meinen Single- und Quad-Karten fast alle Plug-ins, die es gibt. Fehlt eigentlich nur noch die Sammlung aus NI Komplete – und das ist dann auch schon fast mein ganzes Setup. Ich arbeite lieber mit wenigen Plug-ins und Geräten, die ich im Laufe der Zeit gut kenne, statt mir jedes neue Teil zu holen. Zu erwähnen wäre noch das Delay, dem im Effektbereich auch eine tragende Rolle zukommt. Hier greife ich oft auf das „Double Delay“ von Cubase zurück oder auch gerne das „Filter Delay“ von Ableton. Sonst ist das „Tape Delay“ von UAD Spitze. Und ab und an kommt auch FabFilter „Timeless“ zum Einsatz.



### Arrangement

Da ich sowohl mit Cubase als auch mit Live arbeite, ist die Herangehensweise beim Arrangieren etwas unterschiedlich. Für Clubmusik ist Live gerade in puncto Arrangement unschlagbar. Ich fange meistens mit den Elementen an, die das Stück tragen sollen. Wenn ich keine Vision habe, wie der Track am Ende Spannung auf- und abbaut und eine Geschichte erzählen kann, dann wird er oft nur langweilig und belanglos. Deswegen baue ich den Groove ganz am Ende, außer in Fällen, in denen er eine tragende Rolle spielt. Hier gilt: Der Groove er muss auch ohne Hi-Hats schon gut abgehen.

Wenn ich die Elemente alle zusammen habe, gehe ich ans Arrangement. Das geschieht in Live auch wirklich quasi live. Ich nutze zwei iPads mit der Touchable-App und starte die ganzen Clips im Flow, nehme das gesamte Geschehen quasi nebenbei auf. Ich habe festgestellt, dass so oft interessantere Arrangements herauskommen. Nach dem Recording mache ich mich an die Feinheiten und eventuelle Kürzungen oder Verlängerungen. Ich habe lange nach einem geeigneten Controller gesucht, um mit Live auch wirklich live aufnehmen und arrangieren zu können. Bei den Meisten hat mich das fehlen der Bidirektionalität gestört. Mit dem iPad und Programmen wie Osctouch kann ich mir den Controller endlich auf meine Bedürfnisse zuschneiden.

Wenn ich in Cubase arbeite, geschieht das meist in anderen Musikbereichen. Cubase hat seine Stärken im Recording und der Nachbearbeitung von Gesang und Instrumenten. Auch ist in dem Bereich eher klassische Songstruktur gefragt und das funktioniert hier hervorragend. Was Automation angeht, hat Cubase (noch) die Nase leicht vorne.

### Selfmarketing

Dieses Thema ist mit Sicherheit nicht unwichtig, wird aber auch oft überschätzt. Ich denke, dass viele junge DJs und Produzenten zu viel Zeit damit verbringen, sich selbst auf Web-2.0-Plattformen zu vermarkten, anstatt sich mehr um ihre Skills zu kümmern. Ich kann aus eigener Erfahrung sagen, dass ich unter den Massen von Demos und Promos denen mit herausragender Qualität immer viel mehr Aufmerksamkeit schenke. Und die Releases sind schließlich ja auch der Schlüssel zum Erfolg.

Darüber hinaus kann ich da nur betonen, viel Geduld mitzubringen und kontinuierlich gutes Material abzugeben. Viele denken, nach einem Release ist der Booking-Kalender voll, aber das dauert eben seine Zeit, bis andere auf einen aufmerksam werden. Ich empfehle auch, lieber an sich und an Stücken noch etwas mehr zu arbeiten und Tipps anzunehmen, anstelle schlechte oder mittelmäßige Tracks irgendwo zu releasen. Quantität ist hier definitiv nicht der Weg zum Erfolg.

[www.martineyerer.de](http://www.martineyerer.de)

## Tipps von Alex Flatner



Alex Flatner betreibt neben seinem Job als A&R beim Mannheimer Labelverbund Daredo ein eigenes Label namens Circle, dessen Name für eine Mixtur aus Techno und Techhouse steht. Seine Veröffentlichungen für Poker Flat, Circle Music und Cocoon und vielen weiteren bekannten Labels reichen zurück bis ins Jahr 1996.

### Inspiration holen

Hören Sie sich sprichwörtlich um und lassen Sie sich von der Musik Dritter inspirieren. Beschränken Sie sich dabei am besten nicht nur auf eine einzige Stilrichtung, sondern lassen Sie verschiedene musikalische Bandbreiten auf sich wirken. Ich spiele beispielsweise auch gerne Klavier, was einen gänzlich anderen Umgang als mit einem Synthesizer erfordert und erlaubt. Die dadurch gewonnenen Erfahrungen und Harmonien kann ich dann in meine Tracks einfließen lassen.



### Arbeiten ohne MIDI

Meine Synthesizer und Instrumente nehme ich live auf, ohne MIDI und automatische Quantisierung. Das Ergebnis sind meist viel organischere Melodien, die mit von Hand programmierten Sequenzen niemals entstanden wären. Schon alleine die Tatsache, dass man beim freien Einspielen auch viel mehr mit den Reglern der Synthesizer arbeitet, sorgt am Ende für einen dynamischeren Sound. Ist das eingespielte Material am Ende doch zu holprig, lässt sich dies dank Audio-Quantisierung in den meisten aktuellen DAWs korrigieren.

### Breites Panorama

Die Stereobreite meiner Sounds verbessere ich meist mit verschiedenen Versionen, abhängig vom jeweiligen Klang. So doppelte ich eine Aufnahme oft zweifach und regle eine Kopie ganz nach links im Panorama und die zweite ein bisschen weiter nach rechts. Das Original bleibt in der Mitte. Eine der Kopien wird dann mit ordentlich Reverb belegt, und die andere entweder hoch- oder runtergepitched. Alternativ könnte auch eine Seite mit Reverb belegt werden, die andere mit einem Delay. Der ausschlaggebende Punkt dabei ist, dass die Effekte und Bearbeitungen der beiden Seiten nicht identisch sind. Je unterschiedlicher, desto breiter klingt das Ergebnis.

## Authentisch klingen

Ein ganz wichtiger Tipp, der leider nicht sehr häufig beherzigt wird: Klingen Sie nach sich selbst. Schaffen Sie mit Ihren Werken keine Kopien von bereits Vorhandenem, sondern entwickeln Sie genau den Sound, der von alleine aus Ihrer Feder kommt. Diesen Sound muss man natürlich erst finden, aber Ihr Publikum wird es Ihnen später danken und Sie für genau diese Persönlichkeit in den Songs zu schätzen wissen.

[www.circlemusic.net](http://www.circlemusic.net)

## Klasse Ideen von Stephan Hinz



Stephan Hinz ist ein vielseitiger Charakter. Einerseits trumpft er mit Veröffentlichungen auf Techno- und Minimal-Labels wie *Audiomatique*, *Great Stuff*, *Renaissance* und *KlingKlong*. Andererseits beschäftigt er sich gleichbedeutend mit Orchester-Kompositionen und hostet nebenbei die Radiosendung „DASDING Plattenleger“ auf SWR DASDING.

## Ideenfindung

Ich mag die Sachen von Native Instruments wie Reaktor und Massive sehr gerne, aber auch die Synths von Urs Heckmann. Zebralette ist cool und ich habe mir die Tage die Demo von ACE gezogen und bin ziemlich begeistert. Letztlich ist es, denke ich, aber nicht so wichtig, welcher Synth welchen Sound liefert. Wichtig ist nur, dass es der Sound ist, den man im Kopf hat. Da ich sehr melodiose Musik mache, sind mir Melodien und harmonische Strukturen insgesamt wichtiger, als ein total ausgefuchstes Sounddesign. Wenn das mal gelingt, dann ist es natürlich auch super. Aber wenn der Rest nichts bedeutet, dann bringt mich das Sounddesign auch nicht wirklich weiter. Erst der musikalische Inhalt und dann kommen die Sounds, das ist mein Tipp.

## Drumloops

Die wirklich große Herausforderung bei elektronischer Musik ist, ihr Leben einzuhauchen. Ein Sequenzer ist in der Lage jeden Schlag eines Taktes genauso so akkurat wiederzugeben wie schon derselbe Schlag zehn oder tausend Takte davor. Perfekt! Allerdings ist nichts im Leben perfekt und daran hat sich unser Ohr gewöhnt. Ein großes Orchester entfaltet seine Schönheit neben anderem eben genau durch die kleinen Fehler, oder besser Unebenheiten, die entstehen, wenn fast einhundert Menschen zusammen Musik machen. Das ist lebendig. Und genauso sollte auch ein Track sein: voller kleiner Unebenheiten. Nichts klingt immer genau gleich – und das geht beim Groove los. Ein Groove sollte in sich abwechslungsreich sein. Bei mir ist nur die Bassdrum immer völlig akkurat auf den Schlägen, alles andere immer

leicht davor oder danach. Das kann man händisch machen oder auch über eine näherungsweise Quantisierung, wenn man die Parts selbst eingespielt hat oder in dem einfach beim Quantisieren zufällig Fehler eingebaut werden. Das kann heute eigentlich jeder Sequenzer. Darüber hinaus ist alles erlaubt, was groovt und irgendein perkussives Geräusch von sich gibt. Klöppeleien auf Küchenutensilien oder was auch immer. Was gar nicht geht: Loops von der Stange. Bauen Sie sich lieber aus zehn Loops einen neuen, indem Sie Teile der anderen Loops stummschalten.

## Pausen

Pausen sind auch Musik. Oft ist es viel spannender, an der richtigen Stelle eine Pause einzubauen, als den zehnten Percussion-Sound. Ein Groove sollte nicht zu voll sein und optimalerweise von einem Schlagzeuger gespielt werden können. Ist er das nicht, dann entspricht er in der Regel nicht unseren Hörerwartungen und wirkt schnell stressig. Wobei das natürlich auch ein Stilmittel sein kann.



## Pads

In Pads muss Bewegung rein. Stehende Flächen, die sich über die Zeit nicht verändern, sind langweilig. Diese Veränderung kann entweder durch das Sounddesign entstehen oder durch eine musikalische Entwicklung. Generell ist es wichtig, dass man sich über die Funktionen der einzelnen Elemente eines Tracks klar werden sollte. Eine Fläche kann zum Beispiel das harmonische Grundgerüst stellen. Dadurch kommt musikalische Bewegung rein. Wenn sie auch zum Groove beitragen und so ein bisschen den „Kleister“ zwischen dem Groove und dem Rest spielen soll, dann könnte Sidechain-Kompression helfen.

[www.stephanhinz.de](http://www.stephanhinz.de)

## Geheimnisse von Gabriel Le Mar



Seit mehr als einer Dekade ist sein Name Synonym für chillige Songs und experimentelle Cuts, sowie konsequent nach vorne gehende Dance-Tracks von qualitativ höchster Güte. Spätestens seit seinem Umzug nach Frankfurt Anfang der Neunzigerjahre gilt er als entscheidender Innovator der deutschen

Clubmusik allgemein und des „Sound of Frankfurt“ im Speziellen.

## Kreativität

Musik zu machen ist meine Leidenschaft, und diese treibt mich in erster Linie an. Ich beschränke mich dabei weniger auf bestimmte musikalische Stile, sondern sehe es auch als eine Art von Forschung, eine Mischung aus dem Einsatz von Know-how und musikalischen Experimenten. Dabei benutze ich alles, was ich in die Finger bekomme und teile meine Arbeit in verschiedenen Schritten ein: Erstens: Ideen in Sessions entwickeln und sammeln. Das nenne ich „Hausarbeiten machen“. Im Prinzip ist das so, wie ein Maler seine Farben auf der Palette zusammenstellt, mit denen er dann später arbeitet. Zweitens: Arrangements mit verschiedenen Abschnitten aus den gesammelten Parts entwickeln. Man könnte es „Landschaften erstellen“ nennen. Und drittens: Daraus erstelle ich dann Songs.

Ein weiterer wichtiger Aspekt sind Kooperationen mit anderen Künstlern, die oft überraschende Ergebnisse liefern, die ich alleine so nicht erstellt hätte. Lieb gewonnene Techniken zur Seite legen und viel ausprobieren. Ich bin Rechtshänder, spiele aber des Öfteren auch mit der linken Hand und bin jedes Mal überrascht, was dabei herauskommt. Darüber hinaus habe ich oft meinen Pocket-Rekorder LS10 von Olympus dabei und nehme Sounds unterwegs auf. Außerdem erstelle ich beim Produzieren jede Menge alternative Mixe meiner Tracks, wie zum Beispiel eine Version ohne Beat, einen Dubmix oder nur mit Beats alleine. Auch hier finden sich regelmäßig gute neue Ideen.

## Synthesizer

Ich habe keine bestimmten Präferenzen, ich benutze, was mir in die Finger kommt und interessant erscheint. Dabei unterscheide ich nicht zwischen analog oder digital. Reaktor zum Experimentieren, NI Massive für satte Synths und Bässe. Den FM8 mag ich auch gerne, da er anders klingt als meine Rob-Papen-Synths Albino und Predator. Den Simpler und Drum-Rack von Ableton benutze ich ebenfalls, da man relativ flott zu guten Ergebnissen kommt. Absynth nutze ich für interessante Synth-Layers, Battery alternativ zum Live Drum-Rack, den Orange-Vocoder für organisches Morphing. Den Ableton Vocoder für eher Beat-



orientiertes Vocoding, die Arturia Analog Factory für richtig analoge Sounds, ABL für 303-Patterns, Sugar Bytes Consequence und Effectrix, um Samples einen synthetischeren Charakter zu verleihen. Outboard-Equipment wie den Nord Lead 2, Waldorf Micro-wave XT und MicroQ, weil sie einen eigenen Klangcharakter im Vergleich zu den vorweg genannten Synths haben. Und zu guter Letzt den Access Virus B, der ein super Allrounder ist und einen sehr eigenen Charakter hat.



## Dubtools

Meine dubbigen Sounds entstehen hauptsächlich durch Effekt-Kaskaden, die Aux>Returns bestehen selten aus nur einem Tool. Hinter dem Delay schalte ich oft einen Phaser oder modulierenden Hall. Je nach Geschmack gebe ich noch Kompression auf den Return und am Ende der Kette einen Equalizer, den ich bei etwa 300 Hz abschneide, damit es keine Schmierereien im Bassbereich gibt. Weitere nützliche Tools sind zum Beispiel Filter, um die Soundverläufe organischer zu gestalten. Ich benutze auch des Öfteren gesampelte Gitarren aus alten Reggae-Platten, die ich im Simpler anschlagdynamisch mache und dann mit diversen Effekten veredle.

[www.le-mar.de](http://www.le-mar.de)

## Das empfiehlt Johannes Heil



*Johannes' musikalische Karriere begann im Bad Nauheimer Techno-Bistro „Kanzleramt“, welches zu jener Zeit Heiko Laux gehörte. Mit Hits wie „Paranoid Dancer“ oder „Djunglebook“ des Albums „Reality to MIDI“ schafft er schnell den Sprung in die Oberliga der deutschen Produzenten. Heil schwört auf die Mixtur analoger und digitaler Technik, die Kommunikation beider Welten, und nennt sein Studio folgerichtig „Dialog Park“.*

## Summenkompression

Achten Sie beim Einsatz von Kompressoren darauf, nicht mehr als drei Dezibel zu komprimieren. Es sei denn, es handelt sich um parallele Kompression. Auf der Summe nutze ich parallele Kompression, um das Signal sehr stark pumpen lassen zu können,

jedoch gleichzeitig die Transienten und somit den Punch zu erhalten. Das Verhältnis zwischen dem komprimierten und dem unkomprimierten Signal ist vom Feeling des Tracks abhängig, da gibt es keine Regeln. Hierfür nutze ich den vsc2 von Vertigo, für meinen Geschmack der beste Kompressor, mit dem ich jemals gearbeitet habe. Er klingt fantastisch, ist einfach zu bedienen und sehr gut verarbeitet. Um das Signal des Kompressors dem Original beizumischen, nutze ich den Blender von TK pro audio. Ein tolles Tool, um schnell parallele und serielle Bearbeitung mit Outboard-Geräten zu realisieren. Auf dem Plug-in-Sektor kann ich den FabFilter Pro-C empfehlen. Auch die Kompressor-Plug-ins von Elysia sind wirklich gut gelungen.



## Gruppenkompression

Ich gruppiere alle Parts nach folgendem Schema: Drumsounds auf den Drum-Bus, Synth-Linien auf einen Synth-Bus, Effekte auf einen Effekt-Bus usw. Drums komprimiere ich selten einzeln, sondern „klebe“ sie auf dem Drum-Bus zusammen. Dafür nutze ich den DBX 160 SL. Der greift ordentlich zu, genau richtig für die Drums. Für meinen Geschmack nur bedingt für die Summe tauglich, da sein Sweet-Spot ziemlich klein ist und es schnell anfängt zu pumpen. Und bitte eines merken: Lange Attack- und kurze Release-Zeiten sind der Schlüssel zu einer dynamischen Kompression innerhalb der Tanzmusik.

## Klangerzeugung

Wer auf der Suche nach wirklich fett klingenden Synth-Sounds ist, sollte sich mit analogen Geräten auseinandersetzen. Die dort verfügbaren Signale haben im Vergleich zu 95 Prozent der Synthesizer-Plug-ins wirklich „Eier“. Ob nun Minimoog, Roland SH-101, ARP 2600: Nur „the real thing is the real thing“. Plug-ins sind meiner Meinung nach immer nur eine Annäherung, sowohl von der Bedienbarkeit als auch vom Klang. Ein echter Synthesizer „lebt“, damit zu musizieren ist ein kreativer Prozess. Ich empfehle, sich mit alten Synthesizern ohne Programmspeicher vertraut zu machen. Wer damit eine Zeit lang gearbeitet hat, wird nie wieder auf Presets angewiesen sein, kennt sein Instrument und kann jeden realisierbaren Klang sofort erschaffen. Wenn schon Plug-ins, dann kommen aus meiner Sicht nur die von Arturia infrage, diese haben meines Erachtens den charakterstärksten Klang.

[www.myspace.com/johannesheil](http://www.myspace.com/johannesheil)



## Remix-Kurztipps

### Peter Ries

(Caught In The Act, Eros Ramazzotti, Enigma, Dr. Alban, Cool J, Mr. President)

Ich finde es wichtig, entsprechend der „Zielgruppe“ einen Remix so zu gestalten, dass er möglichst weit weg vom Original ist, dabei aber den Song nicht „vergewaltigt“. Das Positive am Remixen ist, dass die jeweilige Vocal-Performance immer der Mittelpunkt beziehungsweise Ausgangspunkt ist und man perfekt Zusätzliches arrangieren kann. So läuft man weniger Gefahr, einen Mix „tot zu produzieren“ und den Vocals keinen Platz mehr zu lassen.

### Axel Breitung

(Ace Of Base, Bryan Adams, Wolfsheim, DJ BoBo, No Angles, Ricky Martin)

Man muss den Blick für das Wesentliche schärfen – nicht etwa stundenlang eine Kick oder Hi-Hat suchen. Besonders sollte man die Harmoniegebung im Auge haben und vor allen Dingen viele Themen und Fills ausprobieren. Gerade in der Anfangszeit ist es nahezu unmöglich, sich vom Sound her gegenüber Produzenten durchzusetzen, die bereits viele Jahre erfolgreich remixen. Da kann man nur mit außergewöhnlichen Ideen punkten.

### Alex Butcher

(Culture Beat, Kim Sanders, Der Verfall, Dance 2 Trance, Resistance-D, DJ Dag)

Aller Anfang ist schwer, aber wer sich nicht kleinkriegen lässt und immer wieder gute Titel produziert, findet irgendwann eine „offene Tür“ im Business. Das kann schnell gehen oder Jahre dauern. Man sollte an sich glauben, einen kreativen Kopf besitzen und nie aufgeben. Es müssen auch nicht immer die großen Plattenfirmen sein, meist hat man bei kleineren Labels eine viel größere Chance, einen Deal zu bekommen.