

# 22 TIPPS FÜR TECHNO

Der Beat steht, die Ideen für den neuen Track haben Sie schon im Kopf, aber das Gesamtbild ist noch nicht stimmig? Das vorhandene Material erzählt keine Geschichte, und auch qualitativ ist einiges mehr herauszuholen? Aber wie? – Beat schafft Abhilfe, verrät bewährte Produzenten-Tricks zum Aufmotzen von Techno- oder Minimal-Tracks und ebnet in 22 Schritten den Weg zum Club-Brett.

von Marco Scherer

Im Gegensatz zu einem Song im traditionellen Sinne mit seinen Strophen und Refrains ist Techno sequentielle Musik. Ein Techno-Track lebt von sich wiederholenden Schleifen, die übereinander gelagert werden und meist in stetiger Bewegung sind. Klanglich darf es auch rau und ungehobelt zur Sache gehen, fein rausgeputzte Sounds ohne Ecken und Kanten sind hier sicher fehl am Platze. Vor allem gilt aber eines: 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 in diesem „Techno-Knigge“ 22 Tipps aus dem Studioalltag gesammelt, die Sie bei Ihren Produktionen anregen sollen.

## BEAT

### 01 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.

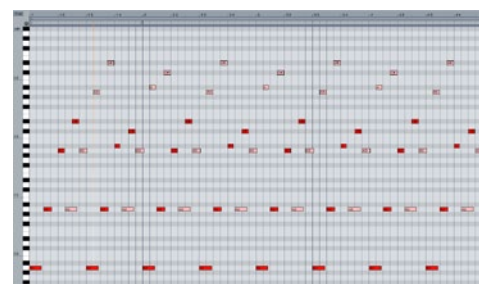
### 02 Grooves

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

## SEQUENZEN

### 03 Doubles

Klingt die Sequenz immer noch nicht groß und breit genug, kopieren Sie doch gleich die ganze Spur und lassen Sie diese von einem anderen Sound spielen. Einer davon könnte beispielsweise recht trocken in höherer Tonlage in der Stereomitte spielen, der zweite Sound wiederum etwas dumpfer und mit viel Hall weit im Panorama verteilt. Damit ergänzen sich die Spuren gegenseitig. Ebenso gut könnten sich mehrere Varianten im Arrangement abwechseln, damit zwar die gleiche Melodie weiterläuft, aber nicht immer der gleiche Sound.



### 04 Oktav-Dopplung

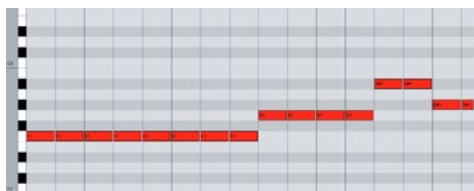
Der Aufhänger Ihres Tracks klingt hypnotisch und geht direkt in die Beine, könnte aber noch fetter klingen? Plug-ins können helfen, doch die meisten selbsternannten „Dickmacher“ vollbringen auch keine Wunder und schnell verliert man sich im Klangmatsch. Was also tun? Probieren Sie es nach Art der alten Schule: doppeln Sie die Noten Ihrer Sequenz und transponieren Sie die Kopien eine Oktave höher oder tiefer. Verschieben Sie die Noten dabei ganz leicht im Timing nach vorne oder hinten, um Phasenauslöschungen zu vermeiden. Sofern sich der Sound schon im Synthesizer mit einem zweiten oder dritten Oszillator doppeln lässt, genügt es, diesen nach der Transponierung um eine Oktave jeweils um einige Cent zu verstimmen.

### 05 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.

## 06 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.



## 07 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.

## 08 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.

## 09 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.

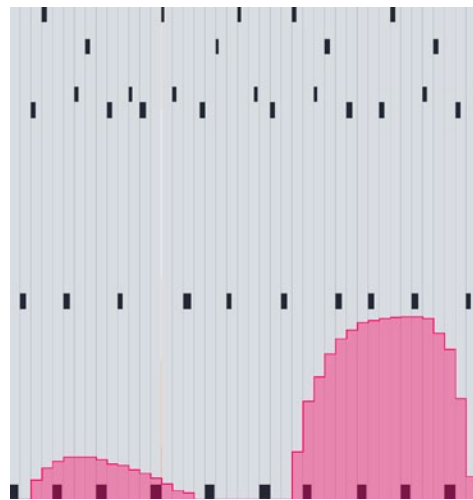
## 10 Zusatzmelodie

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.

## EFFEKTE

## 11 Effektvariationen

Sehr spannend kann es sein, den Effektanteil eines Sounds kontinuierlich, aber dafür dezent zu ändern. Also nicht von 0% auf 100% aufdrehen, sondern stellenweise 10% dazu und 20% weniger zu geben. Dies macht eine Sequenz hintergründig kurzweiliger und der Hörer wird bei Laune gehalten. Diese Variationen sollten am Besten in einen Loop programmiert werden, der sich dann alle acht oder 16 Takte wiederholt.



## 12 Spannung

Sogar eine monotone Sequenz kann durch diesen Klassiker interessant werden. Das kontinuierliche Aufdrehen des Effektanteils einer Spur (meist Reverb oder Delay) erzeugt Dramatik, die ein bestimmtes Event ankündigt. Etwa den Einsatz einer Melodie oder der Bassdrum nach dem Break. In der Regel wird der Effektanteil dann urplötzlich wieder auf null heruntergedreht, damit die einsetzenden Sequenzen genügend Luft haben. Statt der eher üblichen Kandidaten Reverb und Delay sollten Sie unbedingt auch für diesen Zweck weniger übliche Effekte ausprobieren, etwa Flanger, Distortion oder einen Bit-crusher. Diese erzeugen ebenso gut Dramatik, klingen aber möglicherweise etwas frischer.

## 13 Lückenfüller

Wenn der Track noch etwas leer klingt oder es an Räumlichkeit fehlt, können nicht nur Texturen und Atmos, sondern auch Arpeggios oder hintergründige Effekte helfen. Dabei sollten die Sounds und Spielmuster der Arpeggios weniger melodisch ausfallen, sondern eher perkussiv oder auch metallisch. Hier ist es meist hilfreich, die Noten ganz kurz zu spielen (Decay minimal aufdrehen, Sustain ganz runter) und das Ergebnis leise beizumischen. Der Sound sollte definitiv weit im Panorama verteilt werden, beispielsweise durch einen LFO. Das schafft viel Raum im Mix und je nach Notenmuster auch noch extra Groove.

## 14 Atmos & Texturen

Die oben genannten Texturen und Atmos eignen sich wiederum prima, um Teile eines Songs zu füllen, bei denen gerade nicht viel passieren soll. Damit die betreffenden Stellen aber nicht langweilig werden, kümmern sich derlei Effekte prima um die Unterhaltung des Hörers. Darüber hinaus verleihen sie dem Song Atmosphäre und Charakter und lassen sich erfreulicherweise mit nahezu jedem Synthesizer erzeugen. Wichtig ist dabei die langsame, aber stete Änderung einer bestimmten Klangeigenschaft. Dazu noch jede Menge Reverb und schon könnte eine brauchbare Textur entstehen. Ebenso können Sie auf einen Sampler zurückgreifen und mit diesem einen Sound, etwa eine Aufnahme Ihrer Stimme, maßlos tief pitchen oder mit Timestretching sehr weit dehnen. Dies garnieren Sie beispielsweise mit einem halb geschlossenen Tiefpassfilter und einem LFO, der dessen Resonanz extrem moduliert. Experimentieren Sie hier mit den Möglichkeiten Ihrer Plugins und Hardware.

## 15 Feedback

Laden Sie ein kurzes Sample, etwa ein Clap, in Ihren Sampler und setzen Sie ein Delay mit ¼-Noten und sehr langem Feedback dahinter. Dazu noch ein Reverb und ein Kompressor, der das Signal durch Sidechain beim Einsatz der Kick dämpft. Wenn nun ein Sound angetriggert wird, wiederholt er sich extrem lange, aber dank Sidechain immer temposynchron. Eine tolle Technik um Spannung zu erzeugen und längere Passagen interessant zu gestalten. Bei Bedarf laden Sie noch weitere Samples in den gleichen Sampler und variieren das Delay nach Belieben.

### IDEEN-FINDUNG

## 16 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.

## 20 Vergleichshören

Musik Dritter zu hören hat noch einen weiteren Effekt: Sie können Ihre eigenen Tracks mit anderen vergleichen. Hierbei wird dann relativ schnell klar, wo die Schwächen der eigenen Produktion liegen. Vielleicht fällt Ihnen dann auf, dass Ihre Kick viel zu leise ist, der Bass zu laut und die Hi-Hats alle in der Stereo-Mitte statt im Raum verteilt zu finden sind. Achten Sie allerdings darauf, beide Tracks in gleicher Lautstärke zu hören, um ein neutrales Vergleichsbild zu erhalten.

## 19 Impressionen

Möchte sich gerade kein toller Aufhänger finden lassen, kann das Hören von Musik Dritter durchaus inspirierend sein. Oft stolpert man dabei über einen interessanten Sound, den man so auch gerne in seinen eigenen Werken haben möchte. Scheuen Sie nicht den Versuch, einen ähnlichen Sound zu finden und zu verwenden. In der Regel weicht man bei der Umsetzung dann stark vom ursprünglichen Sound ab und findet eine eigenständige Idee, ohne letztendlich das Original zu kopieren.

## 17 Verbissenheit

Sie arbeiten an einem neuen Track und wollen diesen unbedingt abschließen, bevor das nächste Werk begonnen wird? Doch die offene Baustelle will einfach nicht fertig werden. Sie hören also immer und immer wieder die bestehenden Spuren, in der Hoffnung, endlich die zündende Idee zu finden. Als Folge hat das bestehende Material nach einer Stunde keinen Reiz mehr und schlimmstenfalls werfen Sie den Track dann in die Tonne. Speichern Sie hier lieber frühzeitig die Baustelle ab und widmen sich mit frischen Ohren und neuer Energie einem anderen Song. Mit ein paar Tagen Abstand findet sich dann meist auch für den älteren Track noch die finale Idee.

## 18 Ideen-Sammlung

Sie kommen bei einem Track partout nicht weiter, wollen dessen Hookline oder den superben Beat aber nicht einfach vergammeln lassen? Dann speichern Sie die guten Ideen einfach als Audio- und MIDI-Spuren ab und sammeln Sie diese in einem zentralen Ideen-Ordner. Dort können Sie sich dann jederzeit bedienen, wenn bei einem anderen Track noch etwas fehlt. Fast jede Idee passt irgendwann an einer anderen Stelle.

### TECHNIK

## 21 Effektgeräte

Für Effekte gibt es nicht immer den Kreativbonus. Daher haben wir hier eine kleine Vorauswahl an interessanten Geräten für Sie zusammengestellt. Wer gern mit Arpeggiatoren arbeitet, ist mit dem Kirnu von Arto Vaarola [6] gut beraten. Dieser bietet flexible Spielarten und erlaubt das Kreieren von komplexen Mustern für kurzweilige Sequenzen. Vor allem für Auftritte hat sich das Korg Kaoss Pad [7] als verlässlicher Begleiter erwiesen. Die live-tauglichen Effekte überzeugen durch hohe Qualität und sinnvolle Handhabung. Toll! Der bereits genannte Reaktor [3] ist nicht nur ein Monstersynthesizer, sondern zeigt sich auch als Effektmaschine von der besten Seite. Unbedingt ausprobieren. Das semi-modulare Multieffekt-Plug-in N2O von PSP [8] erlaubt das Gestalten von eigenen Effektroutings und bietet nahezu alle Basiskomponenten, die man sich wünschen kann. Natürlich darf hier auch Livecut von Smart Electronix [9] nicht fehlen. Stotter-sounds, Pitch-Stakkati und das Erzeugen von Fill-Ins sind nur drei von vielen Einsatzmöglichkeiten dieses Soundzerhäckslers, der zudem noch Freeware ist.

[1] [www.virus.info](http://www.virus.info); [2] [www.madronalabs.com](http://www.madronalabs.com); [3] [www.native-instruments.com](http://www.native-instruments.com); [4] [www.soniccharge.com](http://www.soniccharge.com); [5] [www.spectrasonix.net](http://www.spectrasonix.net); [6] [www.kirnuarp.com](http://www.kirnuarp.com); [7] [www.korg.de](http://www.korg.de); [8] [www.pspaudioware.com](http://www.pspaudioware.com); [9] <http://mdsp.smartelectronix.com/livecut/>

## 22 Synthesizer

Brot- und Butter-Synthesizer gibt es wie Sand am Meer. Doch Geräte und Plug-ins, die Ihre Kreativität auf der Suche nach einer guten Idee unterstützen, sind schon etwas seltener. Daher seien Ihnen nachfolgende Kandidaten ans Herz gelegt. Mit dem Access Virus TI [1] lässt sich dank Mod-Matrix und umfangreichen Möglichkeiten der Bearbeitung nahezu jeder beliebige Sound erzeugen. Dazu erlauben die zahlreichen Regler am Gerät eine schnelle Umsetzung der kreativen Ideen. Ähnlich flexibel präsentiert sich der Softsynth Alto von Madrona Labs [2], der mit übersichtlicher Bedienungsfläche und tiefgreifenden Funktionen der Klanggestaltung glänzt. Ein schon betagter, aber immer noch flexibler und eigenwilliger Klassiker ist der Absynth von Native Instruments [3]. Der schier unbegrenzte Fundus an fertigen und frei zeichnbare Wellenformen ist nur einer der herausragenden Eigenschaften dieses Klangmonsters, das sich vor allem im Gebiet der sphärischen Sounds und Texturen zuhause fühlt. Wer sich letztendlich auf die atomare Ebene des Sounddesigns begeben möchte, ist mit Reaktor [3] bestens beraten. Diese modulare Entwicklungsumgebung erlaubt das Erstellen gänzlich eigener Synthesizer, Sequenzer und alle erdenklichen Werkzeuge. Und wer nicht selbst basteln will, greift auf Tausende abgefahrene Kreationen der User-Community zurück. Wesentlich weniger umfangreich, aber dafür einfacher in der Handhabung gibt sich Synplant von Sonic Charge [4]. Auf der zuerst merkwürdig anmutenden Oberfläche „sät“ man verschiedene Samen, die alle unterschiedliche Klangeigenschaften besitzen. Durch kontinuierliches Säen wächst nach und nach der gewünschte Sound zusammen. Dank der geschickten Programmierung hat das Experimentieren fast immer brauchbare Instrumente als Ergebnis. Definitiv ein Kreativbonus! Zu guter Letzt sei noch der Spectrasonix Omnisphere [5] empfohlen, dessen superb-einfache und flexible Bedienung sogar noch durch die mitgelieferte gigantische Library getoppt wird.

## Marco Scherer ...



... steht für progressiven, atmosphärischen Trance-Sound. Seine Begeisterung für Techno und Trance lässt er nicht nur als Teil des Duos „Meller“ freien Lauf, sondern auch beim Produzieren im eigenen

Studio. Wenn er nicht gerade als Sounddesigner arbeitet, dann ist er als DJ auf der ganzen Welt unterwegs.

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