



## Kompositionshinweise fürs Techno-Drumset (gesampelte Tips nach diversen Autoren)

1. Absolute Standard Hihat besteht aus zwei 1/16 closed, und einem 1/8 open HiHat (wobei die 1/16 so kurz wie möglich, also z.B. 1/32 lang) sind, das open Hihat aber durchaus 1/8 lang sein kann. Die offene Hihat ist ein „Nachschlag“ zum Kick.
2. Ganz leise kann ein Tambourin mitspielen: durchgehende 1/16. Die Lautstärken (velocity) werden aber von Hand unterschiedlich eingestellt - nach Gehör und Gefühl. -Diese Stimme kann auch vom Ride-Becken übernommen werden, oder einem entsprechenden Effekt. Hier kann auch eine Filterbewegung verwendet werden.
3. Kick: Im Grunde absolut und penetrant gleichmäßige Viertel, das Markenzeichen von Techno, wobei der Sound je nach Stil wichtig ist. Gelegentlich, d.h. ca. alle 4 Takte, eine leichte Variation (NB 1).
4. Snare spielt (wenn überhaupt) wie in der traditionellen Rockmusik auf 2 und 4. Auch sie kennt kleine Variationen, die sich gegen Ende einer längeren Phrase (16 oder 32 Takte) verdichten bis hin zum „roll“= 1/16-Wirbel. - Claps können diese Snare verstärken, verdoppeln. Siehe auch Punkt 6. - Einfachste Variation ist ein Sechzehntelaufschlag zu 2 und 4 in der Snare. Insgesamt ist die Snare aber (ganz anders wie im Rock!) nicht wichtig, ja entbehrlich.
5. Ein weitere Schlagzeugstimme heißt „Breakbeat“. Sie enthält oft dieselbe Snare und Kick wie 3. und 4., spielt aber kleine Füllsel, Breaks, Übergänge und ebenfalls eine Verdichtung in Richtung „roll“.
6. Bevor die 1-2-3-4 („4 to the floor“) mit dem Kick einsetzt, kommt oft erst der „Nachschlag“ auf „und“ alleine, sodaß unklar ist, wo die richtige Eins liegt. Dieser Nachschlag kann vom open HiHat, weiteren Becken, auch von Handclaps übernommen werden.
7. „Crash“ kommt höchstens alle 8 Takte: auf die Eins!
8. Percussion (z.B. Bongos) je nach stilistischer Besonderheit (Afro, Latino etc.). Repetitive Stimmen, die den Groove effektiv aufhellen
9. Die Schlaginstrumente unter 1 - 8 können durch elektronische Effekte, durch Geräusche, Samples etc. verdoppelt oder sogar ersetzt werden. Schnelle Sequenzen von ansatzweise melodischem Charakter können Tambourine oder Ride ersetzen, d.h. die hektisch-treibende Funktion dieser Instrumente übernehmen. Dabei können Arpeggiatoren eingesetzt, kann eine extreme Panoramaregelung, ein Chorus oder - wenn möglich - ein steiles Analogfilter eingesetzt werden. DeGrundsound ist kurz, elementar und sehr prägnant.
10. Eine härtere Gangart von Kick und Snare ist die, daß beide fast funkig einen gemeinsamen „Breakbeat“ bilden. Die Funktion der Snare (auf 2 und 4 zu spielen) übernimmt dann ein anderes Instrument, zum Beispiel Claps.