

„Das ist Techno“ - Allgemeine Verhaltensregeln

Das Wichtigste:

Techno ist elektronische Musik. Wenn's mal nach Menschen oder Instrumenten klingen sollte, so nur als „Sample“, d.h. verfremdet, kurz und repetitiv. Keinerlei Nachahmung irgendwelcher Instrumente wird angestrebt. Auch das Schlagzeug soll elektronisch-künstlich klingen. Die Sounds sollen stets künstlich sein. Es sollen rhythmische und klangliche Effekte vorkommen, die nur ein Computer spielen kann.

Das Zweitwichtigste:

Techno hat viel Zeit wegen des Ziels der Bewusstseinsveränderung durch Musik und Bewegung und weil ein Rave lange dauert. Es werden großräumige Spannungen aufgebaut und durch Breaks entladen. Die Spannungsbögen entstehen durch (1) eine Art Schichtung immer neu hinzukommender Elemente und (2) durch kontinuierliche Klangfarbenwechsel. Keine Songstrukturen: Intro-Strophe-Refrain-Coda... etc.



Einige Detailregeln:

- Drum-Instrumente setzen nacheinander nicht zugleich ein,
- der Off-Beat auf 2 und 4 ist schwächer als auf „und“,
- lange Phasen ohne „1“-Orientierung, also nur „und“-Offbeat steigern die Spannung,
- repetitive Figuren einfachster Art mit Kippfiguren und virtueller Mehrstimmigkeit,
- Klangfarbenwechsel auf den einfachen Figuren kontinuierlich, langsam, aber „im Zeitmaß“,
- Steigerungen entlang Analog-Filter-Effekten,
- Snare-Roll: lange und mit crescendo vor Break,
- sehr, sehr lang anhaltende Steigerungen (vor allem bei Live-Acts),
- Sprachfetzen, keine Texte („Lieder“), wenn Sprache, dann deutlich gesampelt, verfremdet,
- Intro: Zitate, Collage, O-Ton - als Aufreißer. Kann nach 10 Minuten als Break wiederkehren,
- gelegentliche Samples werden eingeflogen, je mehr, umso „kommerzieller“ ist das Ganze, je sparsamer, umso „authentischer“,
- „Szenenwechsel“ (Wechsel der Klanglandschaft, des Soundscape) sind möglich, auch abrupt, führen aber wieder in die Ausgangs„szene“ zurück
- so gut wie keine Harmoniewechsel, keine Akkordprogressionen,
- Bass ist monoton, oft alles auf einem Ton oder Oktaven, bisweilen schreitet er diatonisch voran, was aber nicht durch zugehörige Harmonien beantwortet werden muss,
- Gate-Effekt: rhythmisierte Liegeklänge oder Akkordfortschreitungen (hier ist Harmonik erlaubt).

Das Techno-Brett

Der Standard-Techno wird als „Brett“ komponiert: lauter gleich lange Midi-Spuren liegen übereinander, alle passen in beliebigen Kombinationen zueinander - und ein Stück besteht aus vielen, immer wieder variierten Kombinationen solcher Spuren. (Näheres in meinem Aufsatz in den Grünen Heften 40/1993, S. 30.)

Im TechnoMuseum werden keine Technobretter im üblichen Sinn verwendet, da das musikalische Material ja im wesentlichen live eingespielt wird. Eine Brett-Struktur haben die (komponierten) Trigger-Impulse, die der Computer an die Synthesizer abgibt.

Der Groove (Drum & Bass)

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 (Bass Drum): 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 Snares 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, Latin etc.). Repetitive Stimmen, die den Groove effektiv aufhellen

ektivvoll 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. Der Grundsound 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.

11. **Keine Regel ohne Ausnahme!** (In der gekonnten Regelverletzung zeigt sich der Meister.)