

Producer Tricks: NI Maschine

Arrangements in-the-box

Jammen, trommeln und Ideen sammeln – dafür ist Maschine geschaffen. Doch wie geht es weiter? Von dieser Frage können viele Maschine-User vermutlich ein Lied singen, denn wo das Arbeiten losgelöst vom Bildschirm neue, kreative Ansätze mit sich bringt, ist das Arrangieren auf Songlänge eine ganz andere Baustelle. Für die es aber mehrere Lösungen gibt!
von Marco Scherer

Projektinfos



Material: Maschine, Maschine Software 2.7

Zeitaufwand: etwa 30 Minuten

Inhalt: Verschiedene Ansätze zum Arrangieren eines Songs mit Maschine.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



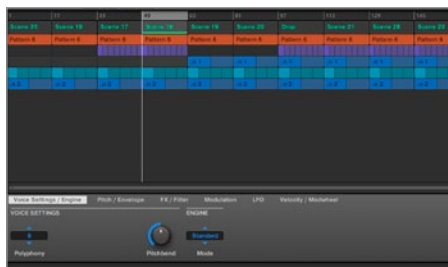
1 Ansatz 1

Eine der einfachsten Möglichkeiten zum Arrangieren eines Songs mit Maschine ist das lineare Arbeiten wie mit einer DAW im **SECTION-Modus**. Beim einfachen Aneinanderreihen von **SCENES** läuft man allerdings Gefahr, diese zu überstrapazieren. Und je kürzer die Patterns ausfallen, desto eher werden sie langweilig. Stellen Sie daher eine Länge von 16 oder 32 Takten ein und gestalten diese lebendig. ❖



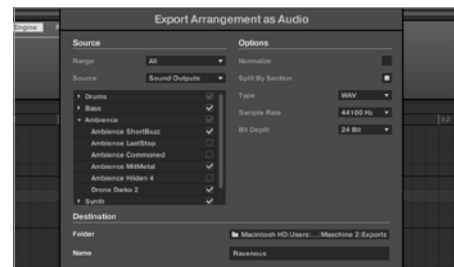
2 Kurzweilige Pattern

Lassen Sie etwa die Kick alle vier Takte einmal aussetzen oder bauen Ghost Notes ein. Vor allem für Drums und Percussion bieten sich die **HUMANIZE-** und **RANDOM-**Funktionen an. Drücken Sie ein Pattern und halten **VARIATION** (bzw. SHIFT + PATTERN) gedrückt. Humanize modifiziert Timing und Anschlagstärke der bereits existierenden Noten, während Random zufällige Sequenzen für den gewählten Sound erstellt. ❖



3 Grundstruktur

Jede **SCENE** steht für einen Abschnitt, wie etwa Intro, Beat, Hook, Refrain, Break oder Outro. Unterteilen Sie den Song gedanklich in die wichtigsten Abschnitte und überlegen sich, welcher Sound in welcher SCENE die Hauptrolle spielt. Dazu eignet sich der **SECTION-Modus** prima. Meist genügen schon vier bis fünf solcher Abschnitte mit jeweils einer Variation dazu. Hierzu ein Beispiel. ❖



4 Grober Aufbau

In unserer Intro-Szene spielen Pads und ein paar Effekte, in der Beat-Szene nur der Beat mit einem Noise-Sound. Zwischen den beiden Szenen bedarf es eines Übergangs. Dafür duplizieren wir die Intro-Szene (im **SCENE-Modus** **DUPLICATE** drücken, dann das Pad der Intro-Szene, gefolgt vom Ziel-Pad). In der Kopie bauen wir lediglich einen Reverse-Noise ein, der den folgenden Beat ankündigt. ❖

5 Ansatz 2

Zwischen zwei Haupt-Szenen benötigt es also nur noch eine weitere für den Übergang, die sich einfach aus einer bestehenden mit minimaler Variation erzeugen lässt. Ein alternativer Ansatz: Erstellen Sie nur eine **SCENE** für den Peak des Songs, den Hauptteil, auf den alles hinarbeitet und in dem am meisten los ist. Duplizieren Sie diese SCENE 10-20 mal und beginnen dann, die Kopien auszudünnen. ❖

6 Export

So dürfte schnell ein grobes Konstrukt des Songs stehen, dessen Szenen nun noch mit Effekten, Vocals und anderen Details garniert werden müssen. Tipp: Möchten Sie den Song in einer DAW weiter verarbeiten, aktivieren Sie beim **Export** die Funktion **Split By Section**, wählen als Source die **Sound Outputs** und deaktivieren Sie die nicht verwendeten Sounds. So erhalten Sie die Stems aller Szenen. ❖