

Power Producer: Reason 8

Spannungs-FX im Eigenbau

Egal ob House, Techno, Trap oder Dubstep: Jeder Song braucht für den entscheidenden Moment einen kraftvollen Riser, der das Spektakel gebührend einleitet. Natürlich gibt es genügend Samples für diese Disziplin.

Aber: Selbst gekocht schmeckt es doch immer am besten.

Also, ran ans Besteck!

von Kai Chonishvili

Projektinfos:

Material: Propellerhead Reason 8

Zeitaufwand: etwa 15 Minuten

Inhalt: Riser-Sound in Thor designen und den Anstieg mit zwei Automationen erzeugen.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 Wie klingt ein Riser?

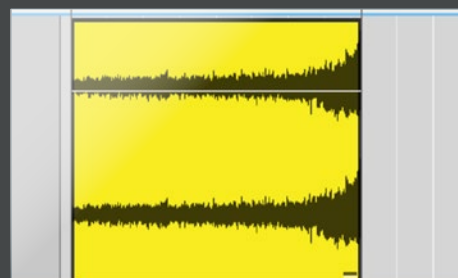
Um den nächsten Abgeh-Part im Song ordentlich einzuleiten, braucht ein sogenannter Riser-Sound einen aufsteigenden Klangcharakter. Am effektivsten ist das gleichzeitige Anziehen der Tonhöhe und des Hall-Effekts: der Sound beginnt trocken in den tiefen Tonlagen und fährt konstant nach oben, bis eine hochfrequente Hallfahne den Ausklang bildet. Nach diesem Schema geht's los! ►►

2 Umsetzen in Thor

Erzeugen Sie ein leeres *Thor*-Patch und regeln Sie den *Oszillator*-Oktavschieber zum Nullpunkt. Für die konstante Steigung soll das Mod-Wheel erhalten, das mehrere Parameter beeinflusst und via *Automation* einen linearen Anstieg erzeugt. Wechseln Sie zur *Modulationsmatrix* und verknüpfen Sie das Modulationsrad zu 100 Prozent mit der Oszillator-Tonhöhe, der Filterfrequenz und der LFO1-Rate. ►►

3 Modulieren!

Der *LFO1* muss noch zu 100 Prozent die Filterfrequenz modulieren, wodurch der Riser-Sound einen lebendigen Charakter bekommt. Für den räumlichen Kick eignet sich der *Thor-Delay*-Effekt, dessen *Time*-Parameter zu 100 Prozent (negativ) vom Modulationsrad gesteuert wird. Dadurch wird infolge eines Anstiegs die *Delay*-Zeit verkürzt und ebenfalls die Tonhöhe in die Höhe gezogen. ►►



4 Der erste Test

Das Grund-Setup steht und es folgt die Automation mit dem ersten Test: Erzeugen Sie in der Thor-Spur ein *MIDI*-Event mit einer langen Note (z.B. zwei Takte). Klicken Sie auf das Kontextmenü des Modulationsrads in Thor und dort auf *Automation bearbeiten*. Erstellen Sie ein Automations-Event und tragen Sie einen linearen Verlauf ein, der bei null beginnt und am oberen Anschlag endet. ►►

5 Nur mit Hall

Klingt doch schon ganz ordentlich, oder nicht? Allerdings fehlt der letzte Schliff: ein großer Hall! Aktivieren Sie im Mischpult den *Send-Effekt 2* (Hall-Effekt) und suchen Sie im Preset-Pool einen Vertreter mit einer langen Hallfahne. Wenn Sie den *Send*-Anteil genau wie das Modulationsrad linear aufsteigend automatisieren, endet der Riser-Sound mit einer gigantischen Hallfahne. ►►

6 Der Rückwärts-Trick

Wer keine Lust auf Synth-Gefrickel hat, kann auch ein Crash-Becken-Sample o.Ä. nutzen und dieses per Kontextmenü rückwärts abspielen lassen (*Clips umkehren*). Anschließend halten Sie *[Alt]* gedrückt (Timestretch muss aktiv sein) und ziehen am Rand den Clip auf die gewünschte Länge. Nun automatisieren Sie einen ansteigenden Hall-Sendanteil und schon hören Sie einen lockeren Riser. ■