

1,3 GB

Plug-ins & MIDI auf der Heft-DVD



Beat Producer-Tricks: House-Constructor

House ist eine der ältesten Konstanten elektronischer Musik und existiert mittlerweile in zahlreichen Facetten, von Progressive- über Deep- bis hin zum modernen Tech-House. Was prägt den Sound des Originals und wie wird er produziert? In dieser Folge der Constructor-Serie bauen Sie einen kompletten House-Track von der Pike auf.

von Marco Scherer

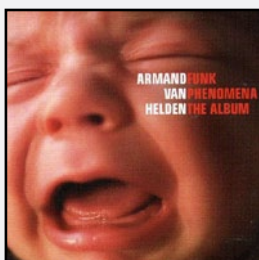
Anspiel-Tipps:



Mr. Fingers
Can You Feel It



Disclosure
When A Fire Starts To Burn



Armand van Helden
The Funk Phenomena

Die Wurzeln von House reichen zurück bis zu den Anfängen des Techno, mancherorts werden sie sogar als der Ursprung selbst genannt. Alles beginnt mit dem „Warehouse“, einem Club in Chicago: Frankie Knuckles experimentiert mit den „Extended Versions“ seiner Disco-Vinyls, die sich durch lange und auf den Beat reduzierte Passagen auszeichnen. Sein Publikum dankt es ihm mit frenetischen Tanzeinlagen und weitere DJs springen auf den los-fahrenden Zug auf. Schnell entwickelt sich der aus dem Namen des Clubs adaptierte Musikstil „Chicago House“, der später nur noch House genannt wird. Die Geschichte nimmt ihren Lauf und der Sound schwappt nach Europa.

Der in den Neunzigern noch übersichtliche Stammbaum des Techno lässt schier endlos viele neue Äste sprießen: Acid House, French House, Detroit, Tribal House, 2step und natürlich die einleitend genannten Kategorien Progressive-, Tech- und Deep-House, um nur einige der Formen zu nennen. Das Original und die alten Helden sind mittlerweile längst in alle Winde zerstreut oder haben sich in der kommerziellen Masse mit Electro vereint, so dass Antworten auf die Frage nach bekannten House-Acts auch Namen wie David Guetta oder Steve Aoki enthalten.

Doch heute wie damals existiert House mit seinen gemütlichen Underground-Clubs und urbanen Glamour-Bars, fernab von pompösen Bühnenshows und Lichtspektakeln im Stadion. Die Urgesteine Frankie Knuckles, Marshall Jefferson und Jesse Saunders sind

nach wie vor aktiv, aber auch Nachfolger wie Armand van Helden, Basement Jaxx, Eric Prydz oder Afrojack tragen das Erbe erfolgreich weiter.

Was ist House?

House-Tracks zeichnen sich vor allem durch zwei Dinge aus: Vier-Viertel-Rhythmus und Vocals. Die Beats folgen sehr einfachen und eingängigen Mustern, die schon nach wenigen Sekunden klar erfasst sind. Die Sounds fallen roh aus, eine laute Open-Hi-Hat ist schon fast Pflicht und simple Percussions dürfen nicht fehlen. Als Clap werden gerne Aufnahmen von echtem Klatschen verwendet, vielfach gelayert und im Stereopanorama verteilt. Zahlreiche House Produzenten erzeugen den Groove ihrer Tracks durch verschobene, beinahe untight wirkende Beats. Schon fast im Gegensatz dazu stehen Instrumentierung und Vocals, denn beide sind sehr melodisch und erzeugen eine gewisse „laid back“-Atmosphäre. Die Musik ist definitiv für den Dancefloor gemacht, doch das Ziel ist nicht, die tanzende Meute von einem Kracher zum nächsten zu führen. Es geht vielmehr um den konstanten Beat mit Gute-Laune-Garantie. Kopf und Beine sollen gleichermaßen beschäftigt werden.

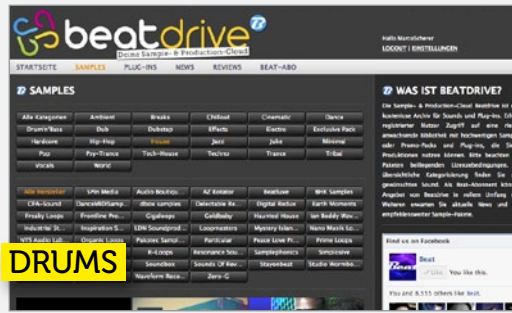
Natürlich wird in modernen House-Tracks mit Synthesizern gearbeitet, viele Instrumente kommen jedoch nach wie vor aus der klassischen Ecke: Pianos, Orgeln und Gitarren. Gespickt mit Funk-Samples, vorzugsweise von Platten aus den Siebzigern gesammelt. Vocals sind so gut wie immer mit von der Partie, kommen aber in unterschiedli-

chen Varianten vor. Teils in Form von Adlibs, einzelnen Worten oder – wie auch gern in Minimal und Glitch verwendet – kurzen Phrasen, die nacheinander abgefeuert werden. Ebenso zeichnen sich viele House-Tracks durch Gesang mit Strophen und Refrains aus, wie man es von Pop-Songs her kennt.

Die Werkzeuge

Aktuelle House Produktionen lassen sich in jeder DAW realisieren, je nach Genre auch ausschließlich mit Hardware Synths und Sequenzern. Bei Letzteren sind vor allem Tools wie Elektron's Octatrack [1], Korg's Microsampler und die Electribe Serie [2] sowie Dave Smith's Tempest [3] beliebt. In der Welt zwischen Soft- und Hardware bieten Native Instrument's Maschine [4] und Akai's MPC Renaissance [5] hervorragende Voraussetzungen zum Fertigstellen kompletter Tracks, ohne Umweg über eine DAW. Bei den Plug-ins stehen der Lounge Lizard von AAS [6] und Linplug's Organ 3 [7] dank ihrer klanglichen Qualitäten hoch im Kurs, doch auch das kostenlose Piano One von Sound Magic [8] und natürlich Workstations wie Halion [9], Kontakt [4] und Samplank [10] sind im Dauereinsatz. ■

- [1] www.elektron.se
- [2] www.korg.de
- [3] www.davesmithinstruments.com
- [4] www.nativeinstruments.de
- [5] www.akaipro.de
- [6] www.applied-acoustics.com
- [7] www.linplug.com
- [8] www.supremepiano.com
- [9] www.steinberg.de
- [10] www.ikmultimedia.com



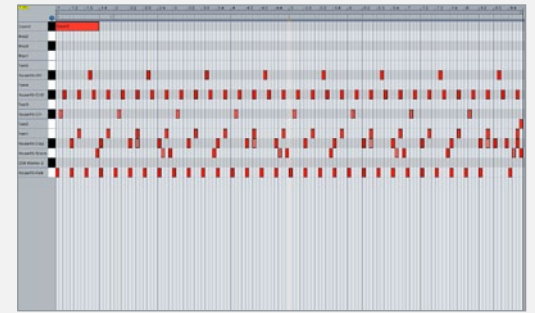
1 Constructor

Für einen zünftigen House-Track brauchen wir vor allem eines: knackige Drums. Wenn es oldschool werden darf, greifen Sie zu einem TR-909-Kit. Ansonsten finden Sie auf der DVD und in unserem Beatdrive [1] eine Menge zeitgemäßer Samples. Unser hier verwendetes Kit haben wir aus mehreren Einzelsounds frei zusammengestellt und teils mit kurzem **Reverb** geschmückt, um etwas Raum ins Klangbild zu bringen. ▶▶



2 Drum-Kit

Das Hauptaugenmerk bei der Sample-Auswahl lag auf kräftigen und trockenen Sounds der eher größeren Sorte. Weiche, schwammige 808-Bassdrums und seidige Hi-Hats schieden bereits von vornherein aus. Auch Drum-Synthesizer ließen wir außer Acht, da deren Klang doch meist in soften Gefilden zu Hause ist. Sind die Drums bereit, geht's los: Der Grundrhythmus ist wie einleitend angekündigt simpel. ▶▶



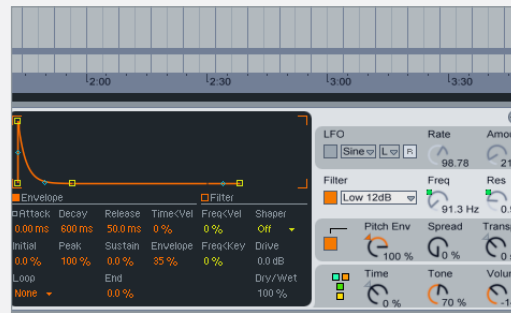
3 Beat

Die Kick platzieren wir auf jedem Viertel, den Clap auf jedem zweiten und eine Open-Hi-Hat jeweils ins Off. In jedes zweite Off setzen wir auch einen Tom-Sound, um den Groove zu betonen. Ein extra Ride unterstützt das Hi-Hat auf jedem zehnten 16tel und auf jedem zweiten 16tel setzen wir ein Closed-Hi-Hat. Eine vereinzelt gestreute 808-Snare und 60% **Shuffle** (oder Swing) runden das Pattern ab. ▶▶



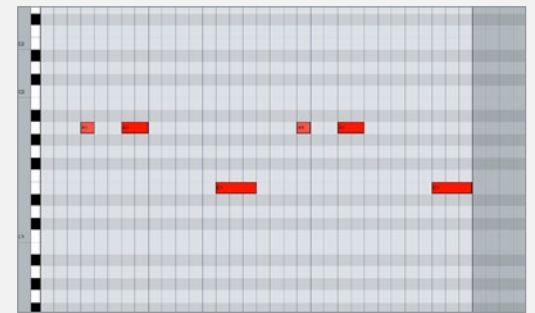
4 Operator

Beim Bass wollen wir wie größtmöglichen Handlungsspielraum und verzichten daher auf Samples. Stattdessen bemühen wir den FM-Synthesizer Operator von Ableton, der sich prima für druckvolle Sounds eignet. Alternativ können Sie auch Crystal oder den TAL-Elek7ro-II nutzen, Sie finden beide auf der DVD. Die Basis unseres Instruments bildet eine **Rechteck**-Wellenform ohne **Sustain**, dafür aber mit langem **Decay**. ▶▶



5 Filter

Aktivieren Sie die **Pitch**-Hüllkurve und stellen Sie **Amount** auf 100%. Als Ziel dient Operator A mit 100% Intensität. Das **Decay** fällt mit 24 ms extrem kurz aus, denn wir wollen nur ein kurzes Knacken erzeugen. Jedoch klingt der Sound trotz dieser Modulation noch sehr cheesy und viel zu wenig nach Bass. Also schalten wir das Filter ein, wählen den 12-dB-**Tiefpass** und drehen **Cutoff** auf etwa 90 Hz herunter. ▶▶



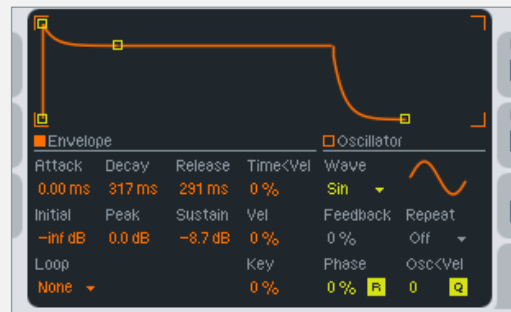
6 Kompressor

Den Rest erledigt die Hüllkurve mit 600 ms **Decay** bei 35% **Envelope-Amount**. Durch das kurze Öffnen des Filters haben wir einen Bass mit ordentlichem Druck am Start, den wir durch einen zusätzlichen Kompressor noch richtig ausreizen. Das zugehörige Pattern fällt dafür um so simpler aus, denn es besteht letztlich nur aus drei Noten, wie oben gezeigt. Mehr ist auch nicht nötig. ▶▶



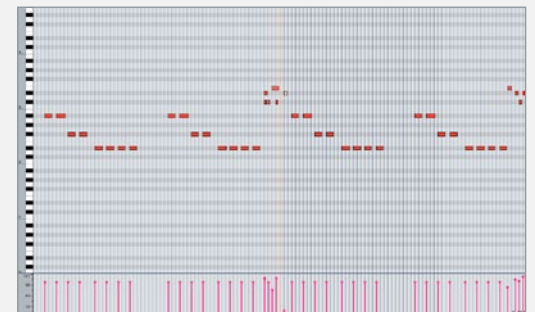
7 Akkorde

Das Fundament für die Beine ist geschaffen und drückt untenrum. Doch ein solider Track braucht noch etwas mehr, damit auch der Kopf beschäftigt ist: Eine Melodie oder anderweitig emotionale Sequenz muss her. Gerade für House eignen sich vor allem Akkorde, wobei der Ableton **Chorder** eine absolut willkommene Unterstützung ist. Für einen satten Akkord stellen wir **Shift** 1 bis 3 auf +5, +12 und +19 ein. ▶▶



8 Piano

Ebenfalls gute Dienste leistet Tonespace von Mucoder [2]. Auf der Suche nach der zündenden Idee probieren wir zahlreiche Presets und Melodien durch. Das Rennen macht abermals der Operator mit einem aggressiven Sound, der an ein verzerrtes Piano erinnert. Mit diesem Sound spielen wir ein einfaches Melodie-Muster ein, wobei der Akkord für die nötige Fülle des sonst recht dünnen Pianos sorgt. ▶▶



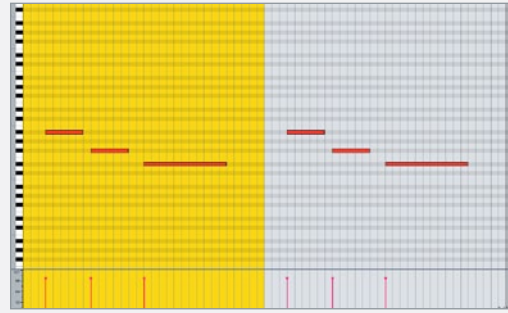
9 Variation

Zum Auffrischen der Melodie spielen wir am Ende des vierten und achten Takts jeweils eine kleine Variation ein. Diese enthält auch Tonhöhen-sprünge von nur einem Halbton nach oben, was – dezent eingesetzt – immens viel Spannung erzeugt. Damit das Piano später nicht so alleine dasteht, suchen wir noch ein weiteres Instrument, das als Unterstützung dienen und für mehr räumliche Tiefe sorgen soll. ▶▶



10 Orgel

Ein Pad würde technisch gesehen die Bedingungen erfüllen, praktisch aber zu viel Ruhe in den Track bringen und wäre stilistisch nicht wirklich angebracht. Eine Orgel ist eine mögliche Lösung, denn diese kann durchaus einen Pad-ähnlichen Charakter haben und ist zudem populär in Sachen House. Also doppelten wir das Pattern mitsamt Chorder und testeten einige Orgeln durch, echte wie auch synthetische. ▶▶



11 Stereo

Damit die Sequenz Pad-kompatibel ausfällt, ersetzen wir die nacheinander angeschlagenen durch durchgängige Noten. Ist ein passender Orgelsound gefunden, pumpen wir die Stereobreite auf: Schalten Sie **Reverb** und **Kompressor** hintereinander und stellen Sie das Reverb auf 50% Wet mit einer Hallfahne um die 1,2 Sekunden. Die Raumgröße sollten Sie nah beim Maximum ansiedeln. ▶▶



12 Kompressor

Der nachgeschaltete **Kompressor** sorgt anschließend mit extremen Einstellungen für einen heftig aufgepumpten Hall. Je nach Grundklang können Sie noch ein Tiefpassfilter oder einen Equalizer hinzufügen, um die Orgel abzdämpfen und sie somit mehr in den Hintergrund zu schieben. Mit einem guten **Chorus**-Effekt lassen sich übrigens auch interessante Stereo-Effekte erzielen, experimentieren lohnt sich. ▶▶



VOCALS & FX

13 Sänger

Wer nicht selbst singt und keinen Sänger im Bekanntenkreis hat, weiß, wie schwer sich die Suche nach guten Vocals gestalten kann. Dennoch sind sie nahezu unverzichtbar, verleihen sie einem Track doch eigenen Charakter und sind nicht selten der Schlüssel zum kommerziellen Erfolg. Eben darum sind sie natürlich überall das am besten gehütete Geheimnis und schwerer zu finden als andere Sounds. ▶▶



14 Talkbox

Doch zum Glück gibt es auch ohne Sänger verschiedene Optionen: So könnten Sie Ihre eigene Stimme aufnehmen und durch eine Talkbox schleifen, was durchaus zu abgefahrenen Ergebnissen führen kann. Unabhängig davon, ob Sie geübt sind oder nicht. Alternativ dazu können Sie Ihre Sample-Library nach brauchbaren Vocals durchforsten. Es müssen sich ja nicht gleich brilliant eingesungene Songtexte finden. ▶▶



15 Vocals

Es genügen gesprochene Sätze und Phrasen, die sich umsortieren lassen. So haben wir auf unserer Festplatte die Aufnahme eines Gedichts gefunden, von einer charismatischen Stimme gesprochen. Das Sample laden wir in den Sequenzer und unterteilen es in kleine Häppchen von jeweils einem Takt Länge. In den Lücken platzieren wir später die Hook-Sequenz, die ihrerseits aussetzt, wenn die Vocals aktiv sind. ▶▶



16 Pump it up

Nach dem Zurechtschneiden der Häppchen geht es dem Klang an's Eingemachte, denn wir wollen die recht ruhige Stimme des Sprechers aufpumpen. Als erste Instanz laden wir einen **Limiter**, dessen **Gain** wir fast auf Maximum stellen, damit die Vocals laut und kräftig werden. Im Anschluss sorgt ein **Frequency-Shifter** (oder Pitch-Shifter wie Valhalla FrequencyEcho auf DVD) mit -120 Hz für eine tiefere Stimme. ▶▶



17 Kette

Es folgt ein 16tel-**Ping-Pong-Delay**, um die Stereobreite zu erhöhen. **Feedback** stellen wir auf 35% und **Dry/Wet** auf 30%. Dahinter platzieren wir einen Kompressor, der mit **Threshold** -27 dB und **Ratio** 3:1 nur mäßig zupackt, aber **Delay** und Stimme miteinander verschweißt. Am Ende der Kette folgt ein **Equalizer**, der alle Frequenzen unterhalb 100 Hz abschneidet, damit der Bereich für den Bass frei bleibt. ▶▶



18 Effekte

Unerlässlich zum Setzen von Akzenten sind Effekt-Sounds. So erzeugen wir eine neue Audiospur und füttern sie vorab mit einigen Noise-Samples sowie Risern und Downern. Darüber hinaus laden wir eine Instanz des Sampletank mit einem Violinen-Preset. Die Violine wird später lediglich eine langgezogene hohe Note spielen. Dies ist ein zwar simples, aber effektives Mittel zum Erzeugen von Spannung. ■

INTRO

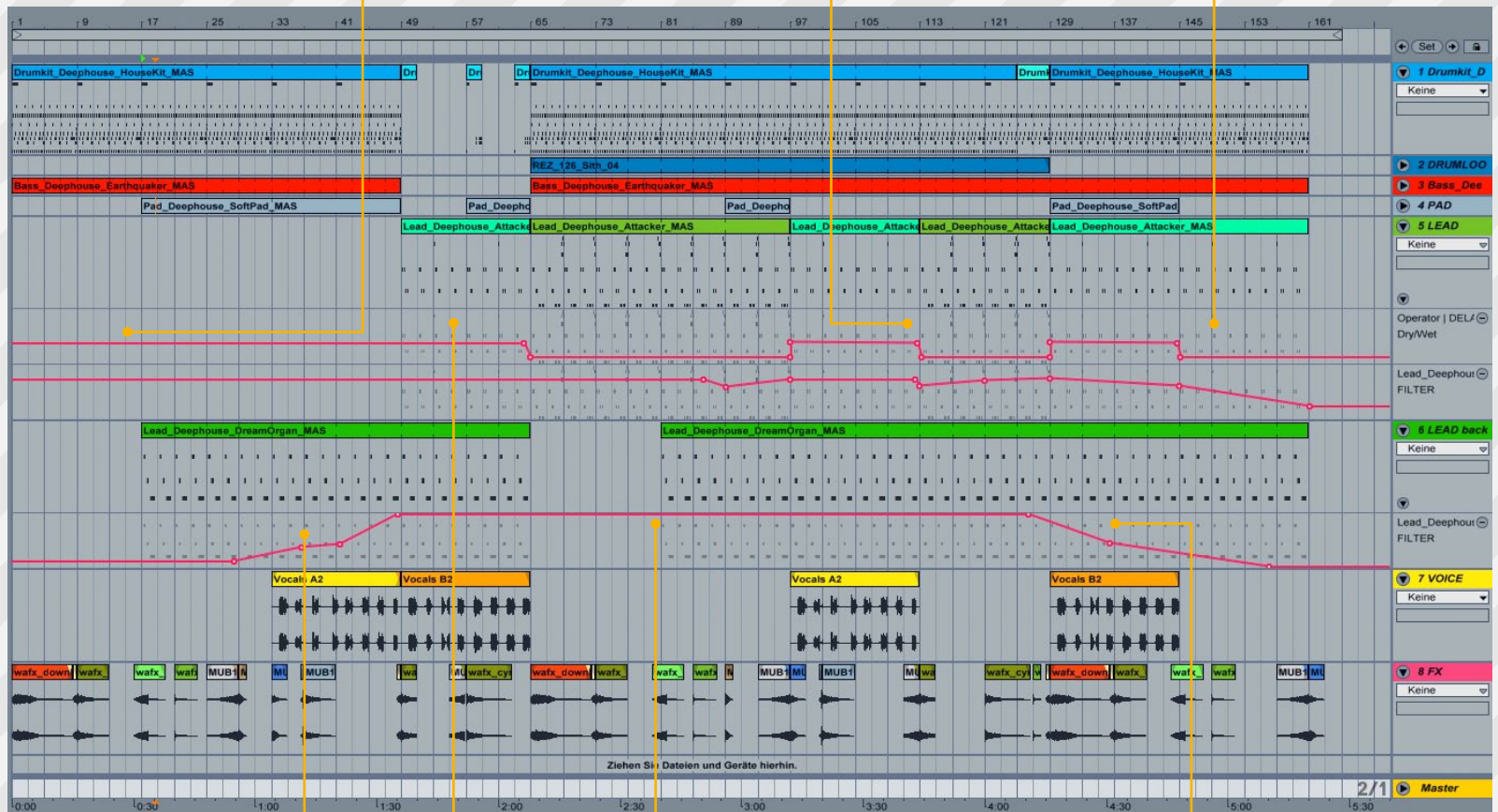
Unser House-Track ist für den Club gemacht und wird folglich von DJs gespielt. Also gestalten wir das Intro dementsprechend kompatibel und starten direkt mit Kick und Bass durch. Ein paar Noise-Sounds bringen Leben in den Track. So können sich Hörer, Tänzer und DJ langsam eingrooven. Nach 16 Takten erzeugt die Violine aus dem Sampletank Spannung und das Hook-Double setzt ein, allerdings mit weit geschlossenem Filter.

MITTENDRIN

Der Track und auch die Hörer sind jetzt im vollen Element, also dürfen auch die Vocals wieder einsetzen. Ergo hat die Hook-Sequenz wieder nach jedem Takt eine Pause. Allerdings setzen wir von den Vocals nur die erste Hälfte ein, damit der Hook nochmals durchstarten kann.

OUTRO

Das Outro setzt den eingeschlagenen Weg fort und blendet die noch aktiven Elemente langsam aus. Zeit für den DJ, den nächsten Übergang anzusetzen und die gespannten Ohren mit neuem Input zu füttern.



AUFBAU

Das Hook-Filter öffnet sich stetig weiter und erhält Unterstützung von den Vocals. Der Übergang des DJs dürfte abgeschlossen und die Hörer im Track angekommen sein. Durch das seichte Einfaden des Hook-Doubles gewöhnen sie sich schon an die Melodie des gleich einsetzenden Pianos.

DURCHSTARTEN

Der bisherige Groove wird nun auch vom gefundenen Drumloop (REZ_126_Sith_04) begleitet, die Marschrichtung ist also klar: Es geht nach vorne. Außer dem Beat sind nur der Hook sowie einige Effekte zu hören. Erst nach 16 Takten setzt das Hook-Double wieder ein und weitere acht Takte später die Violine.

ABBAU

Alle vorhandenen Elemente waren nun mindestens zweimal zu hören, also wird es Zeit für den langsamen Ausstieg. Der Drum-Loop setzt aus und die Filter der beiden Hook-Sounds schließen sich langsam wieder. Die zweite Hälfte der Vocals unterhält dennoch das Publikum.

BREAK:

Ab Takt 49 setzt der Beat für 16 Takte aus, die Kick betont nur vereinzelte Akzente. Gleichzeitig hat der Original-Hook sein Debüt, doch vorerst noch als „Light-Version“, die jeweils nur einen Takt spielt, dann einen Takt Pause für die Vocals macht usw. Nach der Hälfte des Breaks setzt auch die Violine wieder ein und pünktlich zu Takt 65 ist auch der Beat wieder da, ohne weitere Vorwarnung.