

WAS & WARUM

ARRANGE

ELECTRO, TECHNO, AMBIENT & CO: STEP BY STEP ZU TRACK & STRUKTUR

Basslines, Melodien, Drums, Loops und passende Sounds zu finden, ist das eine. Sie zu einem Song mit wirkungsvollem Spannungsbogen zu arrangieren, das andere. Im großen Spezial „Arrange“ geht Beat ausführlich auf das Zusammenspiel der verschiedenen Bausteine ein, erklärt deren Funktion, Position und Wirkung in der Songstruktur und zeigt exemplarisch an drei stilistisch völlig verschiedenen Tracks die Grundlagen für ein stimmiges Arrangement.
von **Marco Scherer, Mario Schumacher, Vera Schumacher**

Einer der wichtigsten Schritte bei der Komposition und Produktion eines Songs ist zweifelsohne das Arrangement. In diesem Arbeitsschritt geht es darum, Entscheidungen bezüglich der finalen Struktur zu treffen und aus einer Sammlung von Ideen ein komplettes, stimmiges Musikstück zu erschaffen. Auch wenn sich Pop-Songs, Club-Produktionen und Hip-Hop-Tracks in puncto Struktur deutlich unterscheiden, leben alle von einem ausgeklügelten Spannungsaufbau. Das Ziel beim Arrangieren ist insofern immer eine mitreißende Dramaturgie mit einem ausgewogenen Wechsel zwischen Spannung und Entspannung sowie Wiederholung und Variation. Ein Patentrezept für einen perfekten Song gibt es jedoch keines - zum Glück, denn in diesem Fall würden wohl alle Musikstücke gleich klingen. Gerade dass jeder Song eine eigene Herangehensweise in puncto Arrangement erfordert, macht diesen kreativen Prozess so spannend. Neben Handwerk und Know-how ist hier auch der Mut zum Experiment gefragt. Denn nicht selten entstehen gerade aus Experimenten besonders interessante Arrangements.

Songformen

Der Aufbau eines Musikstücks mit Gesang wird zum Teil auch durch den Text vorgegeben. Eine der be-

währtesten und zugleich zugänglichsten Songstrukturen besteht aus den Teilen Strophe, Refrain und Bridge. Als Einführung in den Track sollte ein Intro die Aufmerksamkeit des Zuhörers erregen, sei es durch einen packenden Groove, einprägsamen Gesang oder indem bereits eine Hookline aus dem Refrain vorgestellt wird. Nachdem das Intro den Zuhörer darauf vorbereitet hat, was ihn im Laufe des Stücks noch erwartet, können Sie in der Strophe (Verse) Ihre Story erzählen. Die musikalischen Elemente des Intros wie beispielsweise der Groove werden dabei oftmals beibehalten. Der Refrain (häufig auch Chorus genannt) vermittelt als Höhepunkt die textliche Hauptaussage oder emotionale Wirkung eines Songs und sollte so einprägsam wie möglich sein. Markante Melodien und Hooks sind hier Pflicht! Wenn Strophe und Chorus sehr verschieden ausfallen, wird gerne ein Pre-Chorus eingesetzt, um zwischen den beiden Parts überzuleiten. Um dem Zuhörer eine Pause von der mehrmaligen Wiederholung der gewohnten Struktur zu gönnen, können Sie in Ihren Track zudem eine Bridge (auch Middle Eight oder C-Teil genannt) einbauen. In diesem Part sorgt nicht selten eine andere Akkordfolge und Melodie für Abwechslung von Strophe und Chorus. In Rock-Titeln kommt stattdessen häufig ein instrumentales Solo zum Einsatz. Mithilfe eines Out-

ros können Sie den Zuhörer schließlich aus Ihrer Komposition „herausführen“, beispielsweise durch Aufgreifen von Elementen aus Strophe oder Bridge oder das Spiegeln des Intros. Auch wenn es verlockend ist, einem Song einen komplexen und äußerst abwechslungsreichen Aufbau zu spendieren, ist auch beim Arrangement weniger oft mehr. So gibt es zahllose Hits, die sich auf den Wechsel von Strophen und Refrains beschränken.



**Alle Spuren für
die folgenden Tracks
finden Sie auf unserer
Heft DVD**



Einige moderne DAWs wie Steinberg Cubase bieten eigene Arranger-Spuren, die ein schnelles und einfaches Ausprobieren verschiedener Songstrukturen ermöglichen.

Arrangement für den Club

Dadurch, dass Club-Musik oftmals ohne Gesang auskommt und die Tanzbarkeit im Vordergrund steht, stellen Genres wie Techno, House und EDM andere Anforderungen an die Struktur eines Tracks. Bewährt hat sich folgende Abfolge: Intro, Break/Buildup, Drop, Break/Buildup, Drop, Outro. Als Drop wird dabei der große Klimax eines Tracks (meist nach einem Break und anschließendem Buildup) bezeichnet. Auch wenn sich diese Struktur von dem Aufbau eines klassischen Pop-Songs unterscheidet, geht es in beiden Fällen um einen effektiven Wechsel zwischen reduzierten und dichter instrumentierten Parts sowie zwischen Anspannung und Entspannung. Natürlich muss man sich auch hier nicht zwingend an diesen Aufbau halten. Manchmal sorgt bereits eine geschickte Variation einer bewährten Struktur dafür, dass sich ein Track positiv von anderen absetzt. Während Pop-Songs häufig mit langen Fade-Outs enden, sind in Club-Musik definierte Outros gefragt. Diese fallen oftmals rhythmisch aus, was das Mixen mit anderen Tracks erleichtert.

Vorgehensweise

Eine bewährte Songwriting-Methode ist, verschiedene, klar definierte Sektionen zu komponieren und diese schließlich zu verbinden. Je nach musikalischem Kontext empfehlen sich in manchen Fällen flüssige Übergänge. Abrupte Wechsel können hingegen eine sehr wirkungsvolle Methode sein, um den Hörer zu überraschen. Die genannten Bausteine können Sie beliebig anordnen, die gewählte Struktur sollte jedoch dramaturgisch sinnvoll sein. Beim Ausarbeiten der einzelnen Parts ist es sinnvoll, von hinten nach vorn zu arrangieren: Fangen Sie mit dem letzten Refrain oder Drop an, der als Klimax eines Stücks am energiereichsten und dichtesten ausfallen sollte. Dann können Sie das Arrangement für die vorherigen Refrains bzw. Drops ausdünnen. So lässt sich der Spannungsverlauf eines Songs gezielt gestalten, ohne dass Sie irgendwann vor dem Problem stehen, dass keine Steigerungs-

möglichkeit mehr besteht. Titel in radiotauglicher Länge (ca. 3:30 min), aber auch Club-Tracks besitzen häufig genau einen absoluten Höhepunkt, der weit nach hinten verlagert wird. Davor gibt es kleine Spannungs-Peaks, die jedoch dem absoluten Höhepunkt unterzuordnen sind, damit dieser voll zur Geltung kommen kann.

Wiederholung und Variation

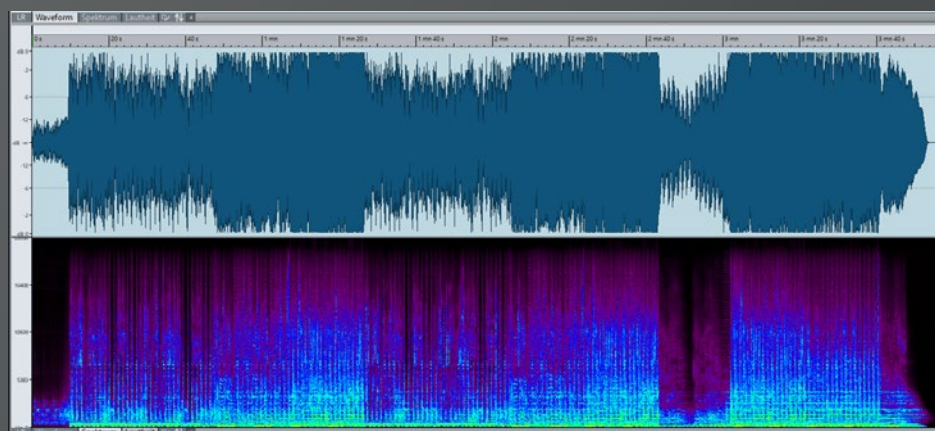
Sowohl in Club-Produktionen als auch in radiotauglicher Musik werden oftmals Parts wiederholt, um den Wiedererkennungswert des Songs zu steigern. Dabei gilt es, den perfekten Mittelweg zwischen bereits bekannten und neuen Elementen zu finden. Um das Interesse des Hörers aufrechtzuerhalten, empfiehlt es sich, kleine Variationen einzubauen. Meist reicht hier schon ein anderer Text der Gesangslinie. Noch abwechslungsreicher wird es aber, wenn Sie weitere musikalische Elemente variieren oder hinzufügen. Durch das einfache Hinzufügen oder Weglassen von Instrumenten und Sound können Sie einfach aber effektiv die Dramaturgie Ihres Arrangements gestalten. Besonders bei

Club-Musik ist diese Methode sehr beliebt, ebenso wie die Automation der Lautstärke, Filterfrequenz und anderer Synthese- und Effektparameter.

Kontraste

Der Spannungsverlauf eines packenden Songs ist mit einer Achterbahnfahrt zu vergleichen. Eine Grundregel ist wie bereits erwähnt, dass energiereiche und entspannte Parts einander abwechseln. So entfaltet ein kraftvoller Chorus nach einer sparsam instrumentierten und gesetzten Passage viel besser seine Wirkung. Kontraste sind ein essenzielles Werkzeug, um einen Song interessant und abwechslungsreich zu gestalten. Durch den Einsatz von Stufendynamik können Sie einzelne Sektionen gut voneinander abgrenzen, zum Beispiel eine Strophe reduziert und leise und einen Chorus dicht und laut gestalten. Oder wie wäre es mit einem Wechsel von rhythmischen und melodischen Parts? Durch diese Kontraste lässt sich der Spannungsbogen Ihrer Komposition gezielt unterstützen. Auch die Dynamik innerhalb der jeweiligen Parts wie Strophe und Chorus ist ein wichtiges Gestaltungsmittel, genauso wie Variationen musikalischer Elemente wie Rhythmus, Artikulation und Harmonie. Ebenso können Sie durch den Einsatz verschiedener Instrumente, Klangfarben und Effekteinstellungen Kontraste schaffen und unterschiedliche Stimmungen ausdrücken. Die Grenzen zum Thema Mixing und Sounddesign sind hier fließend. Neben instrumentalen, strukturellen oder textlichen Hooks können auch „Production-Hooks“ wie markant eingesetzten Effekte für Abwechslung in Ihrem Song sorgen.

Um Ihnen ein Gefühl zu vermitteln, wie ein effektiver Songaufbau aussehen kann, analysieren wir auf den folgenden Seiten Tracks in den Stilrichtungen Techno, Downbeat und EDM. Dabei schauen wir uns en détail an, welche Abfolge der einzelnen Formteile gewählt wurde und wie Spannung aufgebaut wird. Damit Sie das Arrangement nicht nur visuell, sondern auch akustisch nachvollziehen können, enthält die Heft-DVD alle Einzelspuren bzw. Stems der drei Tracks.



Bei vielen Songs (wie hier „Leave a Trace“ von CHVRCHES) können Sie den Spannungsverlauf an der Wellenform- oder Spektraldarstellung im Audioeditor ablesen.



Step by Step: Track & Struktur für EDM

Die melodische Spielart des EDM à la Zedd, Avicii Swedish House Mafia funktioniert nicht nur im Club, sondern auch im Radio hervorragend. Doch wodurch zeichnet sich das Arrangement typischer Main-Room-Racks aus?

INTRO & STROPHE 1

Drums

Wie die meisten Club-Tracks beginnt unser in 128 BPM gehaltener Beispielsong mit einem rhythmischen Intro. Der Track verfügt wie viele vergleichbare Produktionen über eine klassische Songstruktur. Wir starten mit einem reduzierten Beat mit der Bassdrum auf jeder Viertelzählzeit und der Closed Hi-Hat auf jeder zweiten Achtelzählzeit.

Warum? / Das auf rhythmische Elemente reduzierte Intro erleichtert es DJs, das Stück in einen Mix zu integrieren. Dank des durchgängigen Four-on-the-floor-Grooves ist der Track tanzbar, für rhythmische Abwechslung sorgen ein Percussion-Loop sowie kleine Drum-Akzente.



Synths

In Takt 5 setzt eine einfache, aber effektive Electro-Bassline ein, die den Beat rhythmisch ergänzt. Hinzu kommen ein perkussiver Synth-Sound sowie ein knalliger FM-Bass, die kurze Notenfolgen beisteuern.

Warum? / Nachdem in Takt 1-4 der Grund-Groove aufgebaut wurde, nimmt der Track mit Einsetzen der Bassline an Fahrt auf. Ein Sidechain-Effekt auf der Bass-Spur hilft, dass sich Bassline und Beat noch besser zusammenfügen. Die weiteren Synth-Sounds schmücken den Rhythmus effektiv aus.

Bass + Drums

Auch bei der Bassline nutzen wir die DAW-Automation, um Filterfrequenz und Lautstärke sukzessive zu steigern. Im Laufe der folgenden acht Takte setzen Bassdrum, Hi-Hat und Percussion-Loop wieder ein.

Warum? / Durch Hinzufügen bekannter Elemente wie des Beats sowie neuer Bausteine wie zusätzlicher Synthesizerklänge bauen wir die Strophe nach dem kleinen Break zu Beginn des Parts langsam auf.

Chords

Die auf das Intro folgende erste Strophe ist ebenfalls 16 Takte lang. Sie beginnt ausgedünnt mit einem tiefen Hit auf der Eins und einem Pluck-Sound, der das harmonische Fundament für diesen Part des Tracks liefert. Die Filterfrequenz des Klangs wird über vier Takte hinweg langsam erhöht.

Warum? / Durch ein reduziertes Arrangement lösen wir die im Intro aufgebaute Spannung auf, um das Energielevel nach und nach wieder zu steigern.

Dramaturgie

Das Intro verdichtet sich im Verlauf der ersten 16 Takte langsam. So erklingt ab Takt 5 die Bassline, ab Takt 9 kommt die Snare hinzu. Als dramaturgisches Instrument sind ab Takt 9 rhythmisch zerhackte Noise-Effekte zu hören, die schließlich in die erste Strophe überleiten.

Warum? / Durch das einfache Hinzufügen musikalischer Bausteine steigert sich das Energielevel des Songs nach und nach.

Vocals + Begleitung

In der Strophe unseres Beispiel-Tracks ist nun erstmals der Gesang [1] zu hören, begleitet von einem Pad-Sound, dessen Lautstärke wir langsam erhöhen. Drum- und Effekt-Akzente und kleine Synth-Hooks sorgen auch hier für Abwechslung. In den letzten beiden Takten des Parts setzen alle Drum-Elemente bis auf der Percussion-Loop aus.

Warum? / Der Gesang verleiht unserem Track einen hohen Wiedererkennungswert. Durch das kurze Pausieren der Drums wirkt der anschließende Refrain umso wuchtiger. Ein rückwärts abgespieltes Crash-Sample kündigt den folgenden Part an.

REFRAIN 1 & DROP

Beat

Der acht Takte lange Refrain wird von anschwellenden Noise- und Reverse-Effekten eingeleitet. Dabei wird der durchgängige Achtelrhythmus durch einen wuchtigen Halftime-Groove ersetzt. Bei diesem spielt die Bassdrum auf der ersten und letzten Achtelzählzeit von Takt 1 und der zweiten und vierten Achtelzählzeit von Takt 2. Eine kurze Hi-Hat unterstützt die Bassdrum auf denselben Zählzeiten. Die Snare haben wir jeweils auf der fünften Achtelzählzeit eines Takts platziert.

Für einen wuchtigeren Sound haben wir zwei Snare-/Clap-Samples mit längerem Ausklang gedoppelt.

Warum? / Die drastische Wendung des Tracks in Takt 33 von einem Four-on-the-floor-Rhythmus zu einem Halftime-Groove spendiert dem Song einen tollen Überraschungsmoment, wodurch der Refrain noch intensiver wirkt.

Drums

In dem folgenden achttaktigen Drop spielt die komplette Drum-Sektion, bestehend aus Bassdrum, Snare, Hi-Hat, Percussion-Loop, Crash, Shaker und Fills wieder im durchgängigen Viervierteltakt.

Warum? / Mit seinem treibenden Club-Groove bringt der folgende, dicht arrangierte Drop neuen Schwung in den Track. Obwohl der Beat bereits bekannt ist, wirkt er nach dem vorherigen rhythmischen Wechsel erstaunlich frisch.

Gesang + Begleitung

Im Mittelpunkt des Refrains steht der mitreißende melodische Gesang. Ein EDM-typischer Pad-Sound steuert passende Akkorde zu dem Vocal-Sample bei. Der tieffrequente Bereich wird durch eine langsamere Bassline und einen unterstützenden FM-Bass abgedeckt. Hinzu kommen rhythmisch modulierte Wavetable-Bässe, die wir in Form von Audio-Schnipsel arrangiert haben. Auch der Refrain wurde für ein abwechslungsreiches Klangbild musikalisch ausgeschmückt.

Warum? / Durch den Einsatz neuer Sounds setzt sich der Refrain nicht nur harmonisch und melodisch, sondern auch klanglich von den vorherigen Parts ab. Geschickt eingesetzt halten solche musikalische Wechsel das Interesse des Hörers aufrecht. Die in Dubstep-Manier arrangierten Wavetable-Bass-Samples unterstreichen den modernen Vibe des Refrains.

Gesang + Synths

Der Gesang wird durch eine eingängige Chopped-Vocal-Sequenz abgelöst. Unterstützt wird sie von Plucked-Chords und einer Achtelbassline. Die Pluck-Sequenz spielt hier mit entsprechender Begleitung eine andere Akkordfolge. Des Weiteren sind in diesem Part melodische Einwüfe eines FM-Basses und eines Lead-Klangs aus Reveal Sound Spire sowie zwei Flächenounds zu hören.

Warum? / Der aus kurzen Vocal-Fragmenten bestehende Loop liefert die Hookline des Drop und setzt darüber hinaus rhythmische Akzente. Die kleinen Melodiefragmente verleihen auch diesem Songteil einen hohen Wiedererkennungswert, während die energiereichen Effektklänge für die gewünschte Würze sorgen und schließlich in die Bridge überleiten.

BRIDGE & STROPHE 1

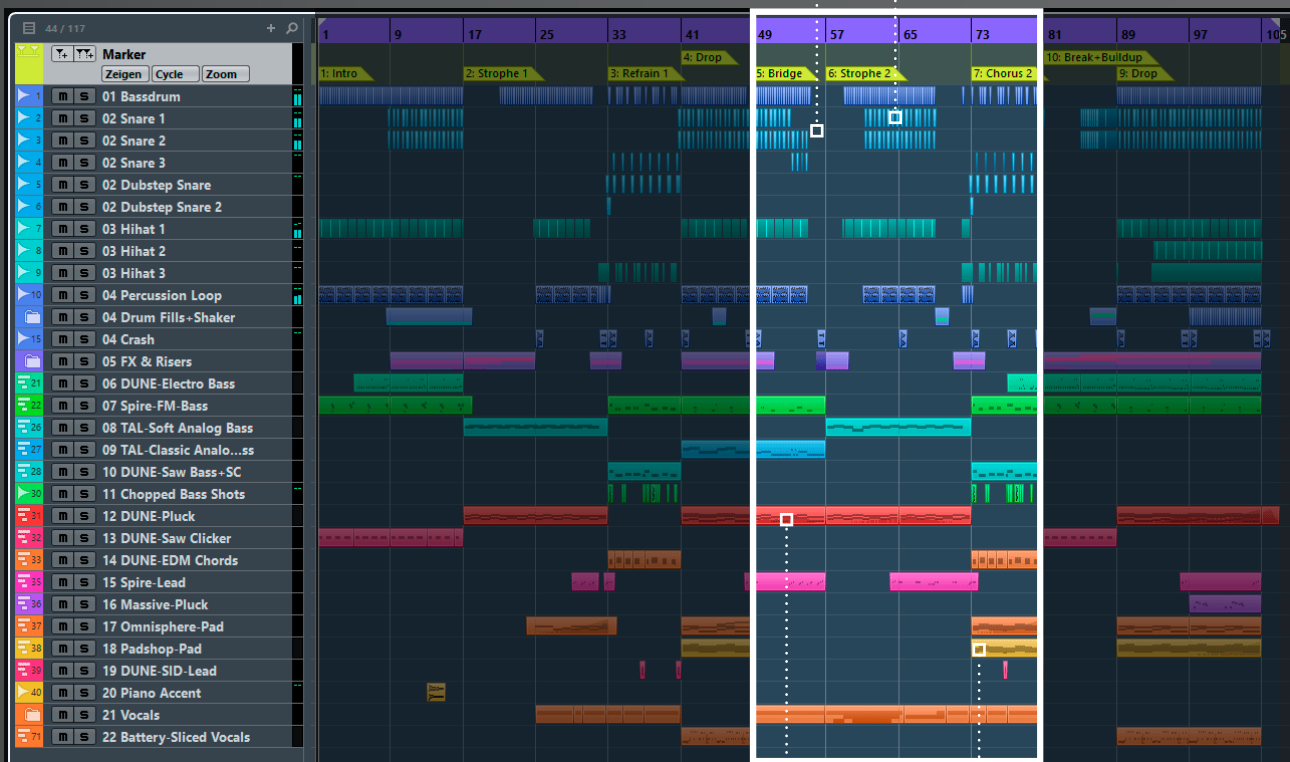
Pause

Zwischen Bridge und Strophe 2 setzt der Beat kurz aus. Des Weiteren fahren wir die Filterfrequenz der Pluck-Sequenz herunter. Ein zerhackter Noise-Sweep und ein rückwärts abgespieltes Becken leiten zur zweiten Strophe über, die zunächst ausgedünnt beginnt. **Warum?** / Durch das Pausieren des Beats und das Herunterfahren der übrigen Elemente am Ende der Bridge wird das Energielevel vor der zweiten Strophe wieder heruntergefahren. So kann der Zuhörer kurz durchatmen, bevor wir die Spannung wieder steigern.

Beat

Die zweite, 16-taktige Strophe unseres EDM-Songs orientiert sich an der ersten. Um eine kleine Steigerung im Vergleich zur ersten Strophe zu erzielen, werden Bassdrum, Hi-Hat und Percussion-Loop von der Snare unterstützt. Schließlich gönnen wir dem Beat eine weitere kurze Pause, während kleine Drum-Akzente die Wiederholung des Refrains vorbereiten.

Warum? / Bei einer Wiederholung eines Songparts ist es wichtig, dass diese nicht zu eintönig ausfällt. In unserem Song erhalten die kleinen Variationen in der Wiederholung der Strophe das Interesse des Hörers aufrecht. Neben der anderen Gesangslinie und den dichterem Drums sorgt ein zusätzliches Synth-Arpeggio für Abwechslung.



Drums & Synths

Nach dem Drop folgt eine achttaktige Bridge. Während das pulsierende Drum-Fundament sowie die Synthesizerklänge gleich bleiben, sorgen eine neue Gesangsphrase mit entsprechender harmonischer Begleitung sowie ein klassischer analoger Bass-Sound aus dem TAL-NoiseMaker in diesem Songteil für Abwechslung. Bei den Chords aus DUNE ändert sich dabei nicht nur die Sequenz, durch Erhöhen der Filterfrequenz klingt der Sound auch länger aus. **Warum?** / Die Bridge fungiert als Überleitung zwischen dem Drop und der zweiten Strophe. Damit die Bassline in den Takten 53 und 44 mit der Gesangslinie harmonisiert, haben wir diese ebenfalls etwas abgeändert. Auch die leicht abgewandelten Chords sorgen auf subtile Weise für Abwechslung.

Pads

Nun wird es Zeit für eine Wiederholung des Refrains. Der erste Refrain dient hier als Grundlage, wobei zwei neue, sich ergänzende Pad-Sounds Verwendung finden. Auch der zweite Refrain umfasst acht Takte. **Warum?** / Klare Sache: Die Wiederholung des Refrains erhöht den Wiedererkennungswert des Songs. Die beiden zusätzlichen Sounds sorgen dabei für eine subtile Steigerung im Vergleich zu dem ersten Refrain. Auch bei der Wiederholung ist der Wechsel vom Four-on-the-floor- zum Halftime-Groove ein echter Hinhörer.

BREAK/BUILDUP & DROP

Effekt-Sounds + Fill

Ein in der Lautstärke anschwellender Noise-Effekt, ein Rise-Klang aus DUNE 2 mit ansteigender Tonhöhe sowie ein Clap-Fill steigern über die vier folgenden Takte hinweg die Spannung. Ein Hochpassfilter mit langsam zunehmender Frequenz dünnt den kompletten Mix kurz vor dem Drop aus.

Warum? / Durch das Zusammenspiel der genannten Elemente wird vor dem finalen Drop effektiv Spannung aufgebaut. Das Ausdünnen des Clap-Fills mittels Hochpassfilter sorgt dafür, dass der folgende Part umso mehr knallt.

Drums & Synths

Es folgt ein zweiter Drop, der mit weiteren Drum- und Percussion-Elementen sowie unterstützenden Synthesizer-Sounds aufwartet. So kommen zusätzliche Hi-Hats und ein Shaker-Loops zum Einsatz.

Warum? / Der zweite Drop ist der Klimax unseres Songs. Klar, dass hier das Arrangement dichter ausfällt als in den vorherigen Parts. Mit zusätzlichen Drum- und Synth-Sounds wird gegenüber dem ersten Drop eine Steigerung erzielt.

Drums + Synths

Nach dem zweiten Refrain pausieren die Drums für vier Takte. Zunächst sind in unserem Break lediglich der Electro-Bass sowie der perkussive Synth sowie Akzente des FM-Basses zu hören. Diese Elemente sind bereits aus dem Intro bekannt.

Warum? / Dieser Songteil erfüllt in unserem Track zwei Funktionen: Zum einen ist es nach etwa 2:30 Minuten Zeit, den Fuß einmal vom Gaspedal zu nehmen. Zum anderen bereitet dieser Part den abschließenden Drop vor.

Chords

Um uns Zeit für eine Steigerung zu geben, haben wir die Länge des Parts verdoppelt. Bei den Chords aus DUNE öffnen wir über den kompletten Verlauf des zweiten Drops langsam das Filter. Dadurch klingt der Sound nicht mehr so perkussiv, sondern klingt länger aus.

Warum? / Im zweiten Drop wurde nicht nur im Vergleich zu dem vorherigen Songteil das Energielevel erhöht, auch innerhalb dieses Parts findet eine markante Steigerung statt, zu der auch ein Lead-Sound beiträgt, der eine aufsteigende Notenfolge spielt. Dank zusätzlicher Flächen sowie einer einprägsamen Synthesizer-Melodie in den letzten acht Takten klingt dieser Part noch epischer, bevor der Track mit einem Crash-Sample auf der Eins endet.



Step by Step: Track & Struktur für Club Techno

Techno ist zum Tanzen da. Kein Wunder also, dass die Arrangements in Richtung „vorne“ ausgerichtet werden und dem Publikum auf dem Floor mitreißende Höhen und Tiefen bescheren.

INTRO

Kick, Hi-Hat, Clap

Ohne Umschweife startet der klassische Techno-Track mit Kick, Open Hi-Hat und Clap, um dem DJ das Leben einfacher zu machen. Der komplette Beat wird einer Bus-Spur (hier: PRESSE) zugeführt. Deren Hochpassfilter wird per Automation in den ersten acht Takten auf rund 200 Hz eingestellt, für die folgenden acht Takte auf 45 Hz.

Warum? / Das reduzierte Intro bietet zahlreiche Einstiegspunkte für den DJ-Mix. Durch die Filterautomation ist der Beat präsent und hörbar, hebt sich die volle Wucht aber für den danach folgenden Part auf. Der jeweils achte Takt bleibt ohne Kick.

Off-Chords

Der Track wird fast durchgehend von Chords getragen, die im Off platziert und gedoppelt sind (Massive und Zampler 2). Der Massive ist eine Oktave tiefer gestimmt und wird im Takt hart nach links und rechts gepannt. Die Noten beider Spuren sind sehr kurz gehalten (etwa 1/16). In den Takten 15 und 16 werden die Noten der Zampler Spur aber immer länger.

Warum? / Die Chords erzeugen einerseits einen melodischen Touch und drücken andererseits nach vorne. Durch das Stereoopening der Massive Chords wird die Stereobreite erhöht. Die längeren Noten gegen Ende des Abschnitts erzeugen eine gewisse Dramatik.

Bass & Variation

Nach acht Takten minimaler Instrumentierung setzen die restlichen Drums wieder ein. Nach vier weiteren Takten spielt die Bassline eine Variation.

Warum? / Die einsetzenden Drums treiben den Track weiter voran und dank der Bass Variation laufen wir weniger Gefahr, den Hörer mit immer gleichen Mustern zu langweilen.

Kick und Bass

Ab Takt 17 startet unser Track durch und mit dem Bass kommt eines der wichtigsten Elemente dazu.

Warum? / Das angewandte „Maximal zu Minimal“-Prinzip ist klassisch für Drops: Raum und Breite werden etwa mit Reverb-Automatationen, Stereo-Elementen oder Risern ausgefüllt, während der Bassbereich leer bleibt. Starten Beat und Bass durch, wird die Situation ruckartig umgekehrt: Fast alle Elemente verschwinden, Kick und Bass spielen solo. Der plötzliche Wechsel von großer Stereobreite zu einem nahezu monauralen Mix verstärkt den Effekt.

Effekte

Alle 16 Takte bringen wir einen Noise Downer (NOISE FX), aber abwechselnd als lange und kurze Version. Auf der Eins von Takt neun und 13 platzieren wir einen kurzen Chord-Sound (FX CHORDS), der mit einem langen, großen Reverb ausgestattet ist.

Warum? / Nur Beat alleine ist etwas eindimensional, aber zu viele Elemente am Anfang nehmen dem weiteren Arrangement die Möglichkeit zum Spannungsaufbau. Effekte bieten sich daher prima an, um den Hörer bei Laune zu halten und gleichzeitig Stereobreite und Raumklang einzubringen.

Chords

In unserem Arrangement bleibt eine der Chord-Spuren erhalten. Sie können das auch auf die Spitze treiben und die Spur ausblenden, damit sich die zuvor geschaffene Stereobreite komplett in mono verwandelt.

Warum? / Wir wollen den geschaffenen Flow erhalten, denn der Hörer hat sich gerade erst an die Chords gewöhnt.



ERSTER HAUPTTEIL

Zweite Bassline

Ab Takt 33 fadet eine weitere Bassline ein (Dune), welche die bisherige erweitert.

Warum? / Der Hörer ist endgültig im Track angekommen und der Dj dürfte den Übergang abgeschlossen haben. Daher wird es Zeit, mit weiteren Steigerungen auf der ersten Break hinzuarbeiten.

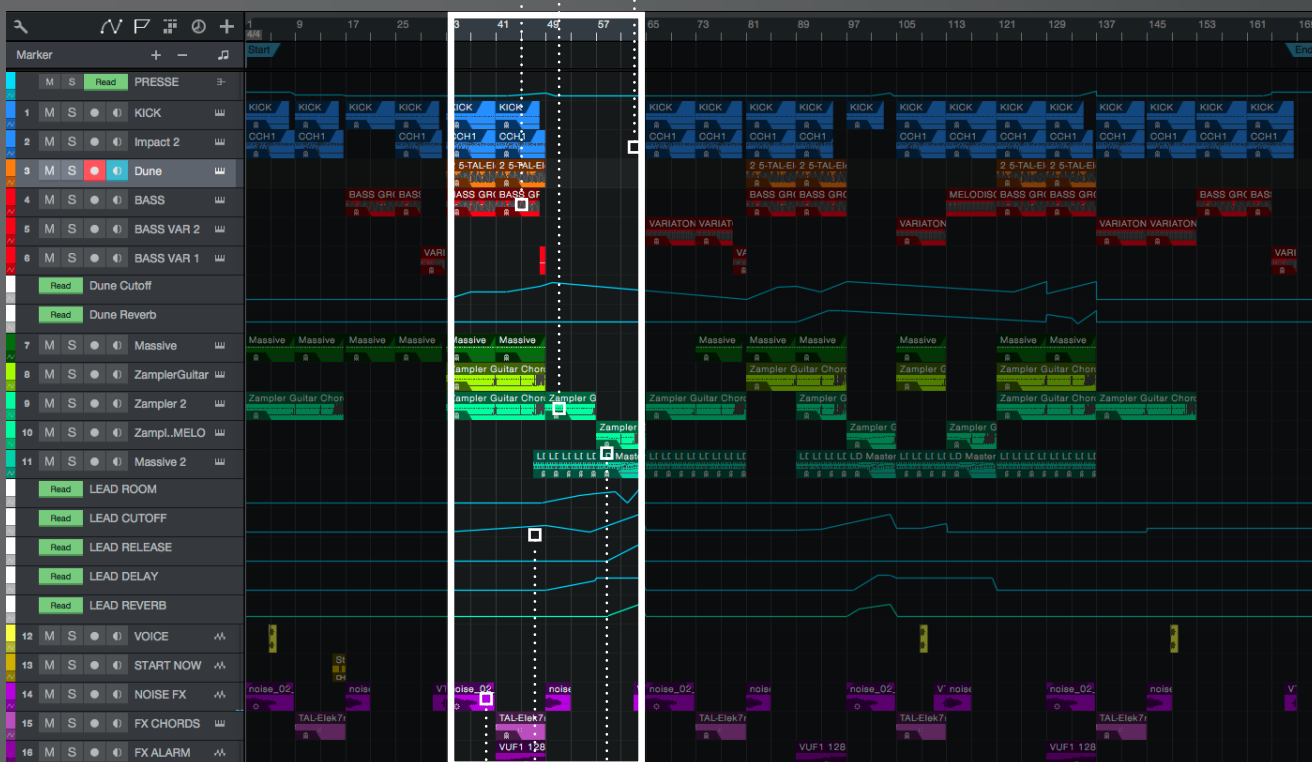
Guitar Chords und Hookline

Parallel zur zweiten Bassline setzen auch die Zampler Chords wieder ein und werden durch eine dritte Spur unterstützt (ZamplerGuitar), welche das gleiche Off-Muster spielt. Am Ende der Sektion wird die eigentliche Hookline eingefadet, allerdings als Loop ihrer ersten beiden Takte.

Warum? / Die neue Off-Spur verdichtet mit einem neuen Sound subtil den Gesamtmix. Der Loop der Hookline kündigt die neue melodische Komponente an, da der Track auf der Break zuläuft. Dadurch wird der Übergang weniger abrupt.

Break

Beat und Bass setzen im Break komplett aus. **Warum?** / Der Hörer/Tänzer kommt zu seiner ersten Pause und kann sich vollends auf die folgenden Melodien konzentrieren.



Effekte

Wie im Intro sind hier wieder Noise und FX Chords platziert, zusätzlich dazu ein Riser über acht Takte.

Warum? / Noise und Chords sorgen wie gehabt für Breite und Fülle, während der Riser eine größere Wendung (den Break) im Track ankündigt.

Automationen

Über die 16 Takte des Breaks werden Reverb, Filter, Release und Delay der Hookline kontinuierlich gesteigert und vor dem folgenden Einsatz des Beats wieder auf den Ursprungszustand zurückgedreht.

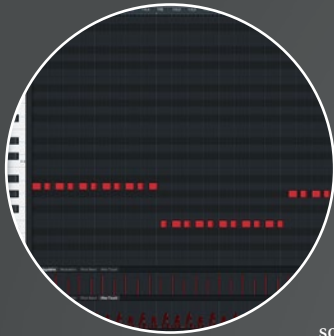
Warum? / Getreu dem oben erwähnten „Maximal zu Minimal“-Prinzip erzeugen wir große Spannung, bevor der Beat erneut mit voller Wucht einschlägt.

Chords und Hookline

Die Hookline ist über acht Takte geloopt und wird anschließend voll ausgespielt. Da sie alle paar Takte die Tonlage ändert, werden auch die mitlaufenden Chords entsprechend transponiert.

Warum? / Die Wiedergabe als kurzer Loop erzeugt Spannung und gibt dem Hörer die Chance, sich auf den neuen Sound einzustellen, bevor dieser mit der vollen Melodik zu hören ist.

ZWEITER HAUPTTEIL



Beat und Bass

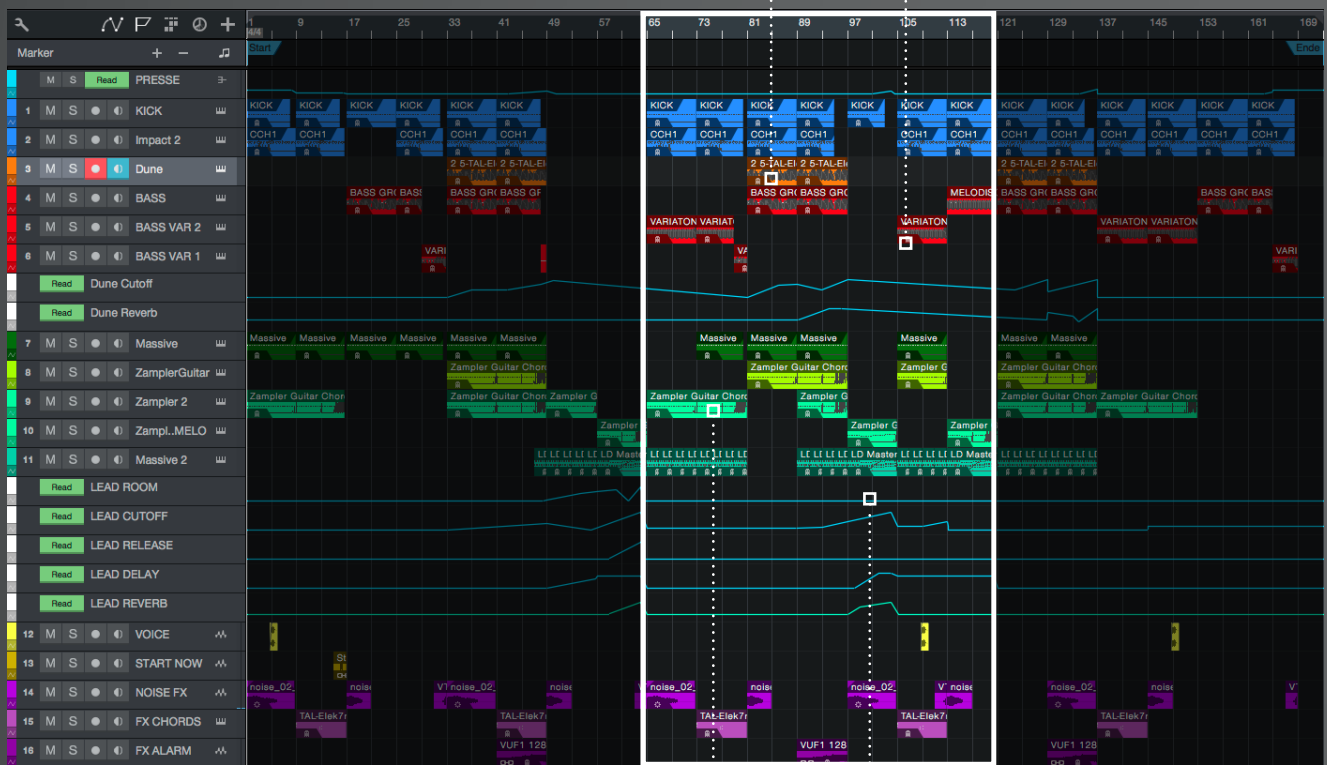
Nach dem Break setzen Beat und Bass wieder ein, letzterer aber mit einem variierten Muster. Nach 16 Takten wechselt der Bass zum gewohnten Muster, unterstützt von der zweiten Bassline.

Warum? / Die erneute Variation der Bassline lässt den Track nicht einfach wieder wie schon nach dem Intro gehört weitergehen, sondern sorgt für neue Spannung und Kurzweil.

Beat- und Bassvariationen

Über acht Takte spielt die Kick ohne Drums und Bässe alleine weiter, während die Hookline erneut mit voller Melodik einsetzt. Auch die Automationen werden in reduzierter Form aktiv.

Warum? / Durch die minimale Instrumentierung entsteht wieder jede Menge Platz für die Hookline, jedoch setzt der Beat nicht komplett aus. Das Publikum kann also weiter tanzen. Die Automationen kündigen parallel dazu wieder einen Übergang an.



Hookline und Chords

Die Hookline (Massive 2) läuft als Loop weiter, mit geschlossenem Filter. Die Chords kehren zum gewohnten Muster ohne Tonlagenwechsel zurück. Nach 16 Takten setzt auch die ZamplerGuitar Spur wieder ein.

Warum? / Mit zuviel Melodik würde der Track in die falsche Richtung driften, daher kehren wir vorerst zur Monotonie zurück, damit der Hörer den Tonlagenwechsel sacken lassen kann.

Voller Beat, volle Melodik

Beat, Bass und die Chords setzen wieder ein, während die Hookline abermals als Loop weiterläuft. Die Bassline spielt wie zuvor eine Variation. Nach diesmal nur acht Takten wird die Hookline wieder melodisch, die Bassline zum ersten und einzigen Mal ebenso.

Warum? / Wir steuern auf den Höhepunkt zu, daher setzen nach und nach alle vorhandenen Spuren ein. Der Gipfel ist die volle Melodik der Hookline zum vollen Beat, mit samt melodischer Bassline.

CALM DOWN & OUTRO

Beat und Bass

Beat und Bass

Nach dem Höhepunkt des Tracks kehrt die Bassline zum ursprünglichen Muster zurück und die zweite Bassline setzt wieder ein. In den letzten beiden Takten des Abschnitts setzt die Kick aus.

Warum? / Zwar ist der Peak des Tracks erreicht, doch der Hörer soll nicht gleich wieder in ein Loch fallen.

Durch den erneuten Einsatz der zweiten Bassline entsteht Abwechslung, während die gegen Ende aussetzende Kick eine Überleitung ankündigt.

Der Beat läuft unverändert weiter, aber alle acht Takte setzt die Kick kurz aus. Die Bassline spielt ihre erste Variation (wie nach dem Breakdown) über 16 Takte und kehrt dann zum gewohnten Muster zurück. Nach 30 Takten kommt wieder die zweite Variation zum Einsatz, während das Hochpassfilter die Tiefen beschneidet.

Warum? / Das Outro ist bewusst schnörkellos gehalten und verzichtet auf große Variationen, damit der Dj genug Zeit für den Übergang zum nächsten Track hat.

Chords und Hookline

Alle vorhandenen Chord-Spuren sind aktiv, ebenso die Hookline, allerdings ohne Tonlagenwechsel.

Auch die Effekte werden sparsam eingesetzt.

Warum? / Wie schon nach dem Break bekommt der Hörer die Möglichkeit, die Melodik zu verarbeiten, ohne dabei mit dem Tanzen aufzuhören. Er wird zum Outro getragen, ohne Langeweile zu verspüren.

Chords

Über 16 Takte laufen die Chords noch mit, bevor sie endgültig aussetzen.

Warum? / Wie auch bei Beat und Bass verzichten wir auf viel Schnörkel oder Abwechslung. Alle im Track enthaltenen Elemente haben ihre Message vorgebracht, neue Variationen braucht es nicht, denn jetzt ist der nächste Track dran.



Step by Step: Track & Struktur für Trip-Hop, Downbeat & Ambient

Hier dreht sich alles um Atmosphäre, im Mittelpunkt steht das Hören und der Flow. Die Arrangements konzentrieren sich im Gegensatz zu Tanzmusik nicht auf Drops und Riser, sondern auf eine stimmige, musikalische Reise.

INTRO

Beat und Drumloop

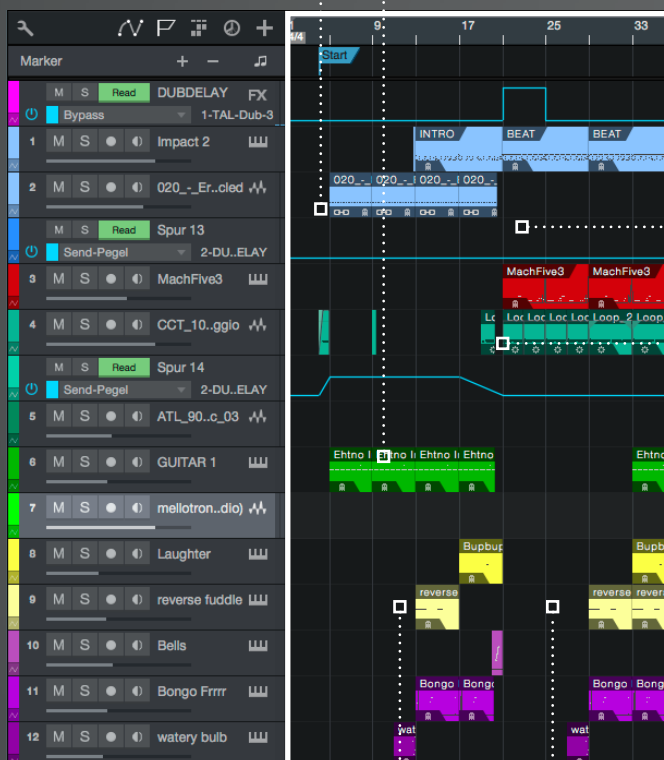
Der Track startet nach einer kurzen, rückwärts gespielten Version der Lead-Gitarre mit einem Percussion-Loop. Letzterer ist mit einem Tiefpassfilter bestückt, welches sich permanent langsam öffnet und schließt. Nach acht Takten setzt eine abgespeckte Variante der Haupt-Drums ein.

Warum? / Bei Trip-Hop regiert Lo-Fi, Loops und meist schwere, sentimentale Atmosphäre. Daher macht es Sinn, nicht gleich mit einem brachialen Beat zu starten, sondern das Publikum langsam an den organischen Groove zu gewöhnen.

Gitarren

Zum Drumloop gesellt sich (analog zum Percussion-Loop) eine ständig ein- und ausfadende Gitarre, die ein Achtelmuster mit immer derselben Note spielt, nur alle vier Takte unterbrochen von der gleichen Note eine Oktave höher. Dazu wird die Lead-Gitarre stellenweise kurz angedeutet.

Warum? / Durch die dauerhaften Wiederholungen der kurzen Loops entsteht ein hypnotischer Effekt, während die Fades Spannung aufbauen. Durch die kurzen Ausschnitte der Lead-Gitarre wird der Hörer auf die kommende Melodie und Stimmung vorbereitet.



Beat und Bass

Der Beat startet in voller Montur durch, begleitet von der Bassline.

Warum? / Nach den 16 Takten Intro ist es an der Zeit für das volle Fundament, denn der Song startet durch.

Bass und Lead-Gitarre

Die Lead-Gitarre wird als verkürzter Loop wiedergegeben, ohne Akkord-Wechsel.

Warum? / Viele Songs enthalten Transitionen und Wechsel der Grundtonlage. Doch um das Pulver nicht gleich am Anfang zu verschießen, bleibt die Tonlage anfangs für gewöhnlich konstant, damit der Wechsel in der zweiten Songhälfte als Steigerung oder Auflösung dienen kann. Selbiges gilt für die Bassline.

Effekte und Glocken

Wenn die Drums einsetzen, gesellen sich einige Effekte dazu: ein rückwärts gespieltes Lachen und stark verhallte Holzschlaginstrumente. Im letzten Takt des Intros spielt ein Glockensound ein Glissando.

Warum? / Die verhallten Effekte tragen zur schweren Atmosphäre und Stereobreite bei, während die rückwärts Vocals trocken wiedergegeben werden und damit eine gewissen Intimität aufbauen. Die Glocken zum Ende des Intros sind ein typisches Trip-Hop Instrument und weisen auf die folgende Überleitung hin.

Effekte

Nach acht Takten setzen die Effekte, Vocals und der Ethno-Gitarren-Loop wieder ein.

Warum? / Die Elemente sorgen dezent und hintergründig für Fülle und Atmosphäre.

HAUPTTEIL & ÜBERLEITUNG

Drums, Bass, Gitarre

Beat, Bass und Lead-Gitarre spielen unverändert ihre Muster, der Percussion-Loop aus dem Intro kommt dazu.

Warum? / Der Song kam gerade in Fahrt, der Hörer gewöhnt sich an den Beat und die Melodien und kann sich sinnbildlich fallen lassen. Die Steigerung des Drum-Parts durch den hinzukommenden Loop treibt den Song gemäßigt nach vorne.

Beat und Bass

Der Beat läuft unverändert weiter, aber alle acht Takte setzt die Kick kurz aus. Die Bassline spielt ihre erste Variation (wie nach dem Breakdown) über 16 Takte und kehrt dann zum gewohnten Muster zurück. Nach 30 Takten kommt wieder die zweite Variation zum Einsatz, während das Hochpassfilter die Tiefen beschneidet.

Warum? / Das Outro ist bewusst schnörkellos gehalten und verzichtet auf große Variationen, damit der DJ genug Zeit für den Übergang zum nächsten Track hat.



Gitarren

Die ebenfalls im Intro vorgestellte Ethno-Gitarre bekommt mit dem kurzen Loop einer Akustik-Gitarre weiteren Zuwachs. Die Lead- und Ethno-Gitarren setzen nach acht Takten aus.

Warum? / Die neue Akustik-Gitarre sorgt für klangliche Abwechslung und zieht den Song analog zu den Drums mit ihrer sehr kurzen, treibenden Sequenz ebenfalls vorwärts. Mit dem Aussetzen der Lead- und Ethno-Gitarren wird eine Pause erzeugt, die Luft für den späteren Neuaufbau schafft. Ansonsten würde sich der Hörer ab hier die sehr kurz ausfallenden Melodien leid hören. In der entstehenden Lücke kommt der Ausklang der kurzen melodischen Phrase der letzten Spur (Watery Bulb) besondere Geltung zu, was gleichzeitig die schwere Atmosphäre weiter verstärkt.

Chords

Über 16 Takte laufen die Chords noch mit, bevor sie endgültig aussetzen.

Warum? / Wie auch bei Beat und Bass verzichten wir auf viel Schnörkel oder Abwechslung. Alle im Track enthaltenen Elemente haben ihre Message vorgebracht, neue Variationen braucht es nicht, denn jetzt ist der nächste Track dran.

BREAK & ZWEITER HAUPTTEIL



Drums & Bass

Drums und Bass setzen während des Breaks aus, nur die Snare spielt am Ende jedes vierten Takts auf dem jeweils letzten Viertel.

Warum? / Naturgemäß kommt der Beat im Break zur Ruhe, was die Aufmerksamkeit des Hörers vollends auf die melodischen Parts richtet und ihm eine Pause verschafft.

Drums und Bass

Drums und Bass setzen wieder voll ein, der Bass spielt jedoch erstmalig eine melodische Variante, welche die Grundtonart nach acht Takten um fünf Halbtöne erhöht.

Warum? / Naturgemäß braucht der Song in seiner zweiten Hälfte eine Steigerung, sonst langweilen sich die Hörer. Da wir uns den Tonlagenwechsel bis hierher aufgespart haben, bringt dieser die willkommene Abwechslung und sorgt für den zweiten melodischen Höhepunkt, sowie gipfelnde Dramatik. Letztere wird durch den Tonartwechsel auf eine höhere Tonlage noch verstärkt.

Lead-Gitarre und Streicher

Die Lead-Gitarre spielt wieder ihre volle Melodie und wird in der zweiten Hälfte des Breaks von einfadenden Streichern begleitet. Am Ende des Breaks setzt wieder die kurze melodische Phrase der letzten Spur ein (Watery Bulb).

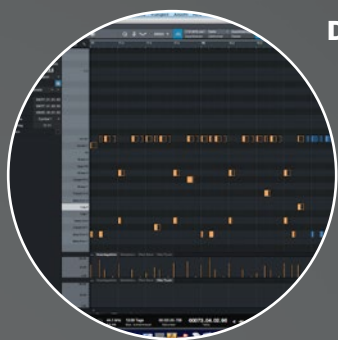
Warum? / In der ersten Hälfte fährt der Song mit nur der Lead-Gitarre zur bis dato ruhigsten Stelle herunter, was die Erwartung beim Hörer steigen lässt. Erfüllt wird diese durch die erstmals auftauchenden Streicher, welche die Melodik auf den ersten Höhepunkt treiben und die sentimentale Stimmung weiter anfeuern. Die Watery Bulb Sequenz dient als Ankündiger für den folgenden Part.

Gitarren

Die Lead- und Akustik-Gitarren setzen zeitgleich mit den Drums wieder ein und spielen - wie auch der Bass - eine Variante mit Tonartwechsel.

Warum? / Ein Tonartwechsel nur vom Bass alleine wäre zu subtil, der Song entfaltet mit der gemeinsamen Transponierung wesentlich mehr Dramatik.

PEAK & OUTRO



Drums und Bass

Der Percussion-Loop setzt ein letztes Mal ein, während Drums und Bass unverändert ihr Muster fortführen.

Warum? / Um den bisherigen Höhepunkt auf die Spitze zu treiben, setzen nach und nach alle Hauptinstrumente des Songs ein, so auch bei den Drums.

Drums und Bass

Die Drums spielen ihre Sequenzen weiter und der Bass kehrt zu seiner ursprünglichen Version ohne Tonartwechsel zurück. Nach acht Takten reduzieren sich die Drums auf den Percussion-Loop.

Warum? / Der Peak des Songs ist vorüber, die Spannung fällt wieder ab, der Hörer wird sanfter auf das Outro vorbereitet.

Gitarren, Streicher und Effekte

Zum Playback gesellen sich die Ethno-Gitarre und erstmals die Streicher bei laufendem Beat hinzu. Auch einige der Effekte setzen wieder ein. Durch die massive Instrumentierung wird der endgültige Peak des Songs erreicht.

Gitarren und Effekte

Die Lead- und Akustik-Gitarren setzen aus, die Ethno-Gitarre und die Effekte spielen weiter. Nach acht Takten sind die Glissando Glocken zum letzten Mal platziert. Danach spielt die Ethno-Gitarre alleine für acht Takte weiter.

Warum? / Wie auch bei Drums und Bass wird die Instrumentierung langsam ausgedünnt, um das Songende einzuleiten. Zum dritten Mal kündigen die Glissando Glocken eine größere Änderung im Song an, diesmal das Outro. Der Song endet letztlich wie er begonnen hat: Mit der Ethno-Gitarre und dem Percussion-Loop.