
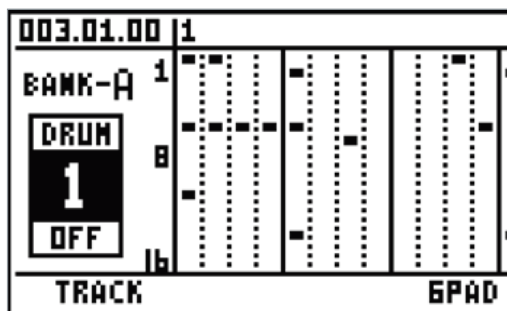
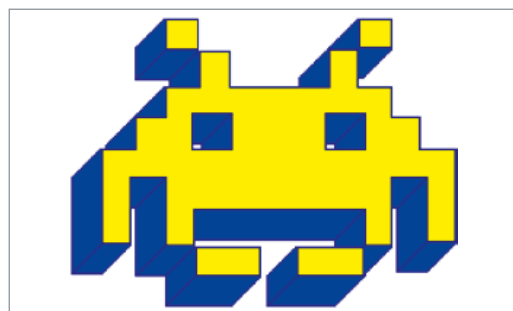


# Producer Praxis: Der Electro-Guide

Die Gruppe Kraftwerk verband Tanzbarkeit mit elektronischen Sounds und waren gleichermaßen Trendsetter ihrer Zeit und unzähligen Künstlern musikalisches Vorbild. Noch heute ist Electro ein fester Bestandteil des Techno-Undergrounds. Doch wie gelingt der „synkopierte Funk“, was hat es mit Backbeat und 2-4-Snare-Schlägen auf sich – und wie fügt sich das zu einem mitreißenden Groove zusammen? Beat hat alle Antworten – und Schritt-für-Schritt-Track-Beispiele auf DVD. von Marco Scherer

## Projektinfos:

**Material:** beliebige DAW und Synthesizer-Plug-ins, TR-808- & TR-606-Samples von der Heft-DVD.  
**Zeitaufwand:** etwa 60 Minuten  
**Inhalt:** Erstellung eines Electro-Tracks.  
**Schwierigkeit:** Fortgeschrittene 



## 1 Übersicht

Ähnlich dem minimalen Detroit-Sound (siehe Seite 20) spielen beim Electro nicht massentaugliche Hooklines die Hauptrolle, sondern Reduktion auf das Wesentliche und die musikalische Reise selbst. Die Basis bilden ungerade programmierte Beats mit Sounds der TR-808. Dazu kommen eingängige Sequenzen, düstere Atmosphären und vor allem Sprachfetzen, vornehmlich durch Vocoder verfremdet.

## 2 Beat

Stellen Sie zunächst die Geschwindigkeit Ihrer DAW auf 132 BPM und laden Sie das *Drumkit der Beat-DVD*. Das Kit kombiniert die Modelle *TR-606* und *TR-808* und eignet sich bestens für unseren Track. Programmieren Sie eine Art Freestyle- oder Breakbeat mit der Snare auf den Zählzeiten 2 und 4. Eine zackige Sequenz aus Hi-Hats, Rimshot und Claves legen wir auf eine zweite Spur.

## 3 Bleeps

Ein typisches Element sind 16tel-Sequenzen, die per Zufall extrem in der Tonhöhe moduliert werden. Programmieren Sie hierfür einen Sound, basierend auf zwei Oszillatoren mit unterschiedlichen Wellenformen, kurzem *Decay* und einem *Random*-Arpeggiator. Ein *LFO* beeinflusst dabei die Tonhöhe. Falls *FM*- oder *Crossmodulationen* möglich sind, setzen Sie diese ein, um einen metallischeren Charakter zu erhalten.



## 4 Bass

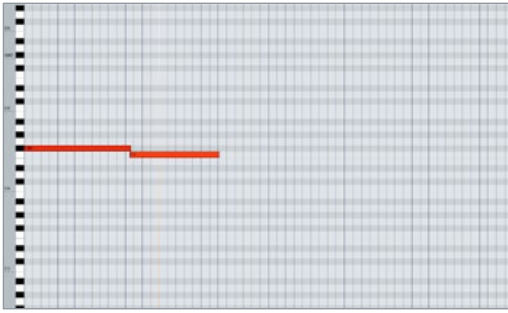
Für den Bass wählen wir einen experimentellen Sound, dessen *Sägezahn* durch einen *Step-Sequencer* moduliert wird. Der Tiefpass wird von einem *LFO* mit Sinus-Wellenform in die Mangel genommen. Dazu sorgt eine Hüllkurve für ein langsames Schließen des Filters und ein *Bitcrusher* bringt etwas Dreck ins Spiel. Das Ergebnis ist ein tief wabbelnder Bass, der ein gutes Fundament bildet.

## 5 Lead-Sequenz

Was eine eingängige Melodie für einen kommerziellen Dancefloor-Knaller, ist beim Electro eine kurze und gerne auch atonale Sequenz. Diese wiederholt sich oft schon nach einem Takt und erzeugt eine gewisse Monotonie à la 303. Programmieren Sie mit einem kurzen *Sägezahn*-Sound ein Pattern, dessen Noten wahlweise durch einen Step-Sequencer, Arpeggiator oder im Piano-Roll-Editor festgelegt werden.

## 6 Lead & Pad

Im Arrangement soll später per *Mod*-Rad eine *Filter*-Modulation eingebaut werden, daher aktivieren Sie ein Tiefpassfilter und verknüpfen dessen Cutoff mit dem Modwheel. Der Grundklang soll trocken bleiben, daher geben wir als einzigen Effekt etwas *Delay* hinzu. Auf eine neue Spur laden wir nun eine dünne Fläche, die mit viel *Release* und *Reverb* für räumliche Breite und Atmosphäre sorgt.



## 7 Flächendeckung

Das gespielte Muster ist extrem einfach: Das Pad spielt lediglich ein Fis, gefolgt von einem F, der Grundtonart unseres Tracks. Dies erzeugt eine bedrohliche und spannende Stimmung, die an Intros aus Science-Fiction-Filmen erinnert. Genau richtig für unsere Zwecke. Unterstützt wird die Fläche durch das FM-8 Preset *16th Machine*, einem schrägen FM-Sound, der im Achtmuster zerhackt wird.



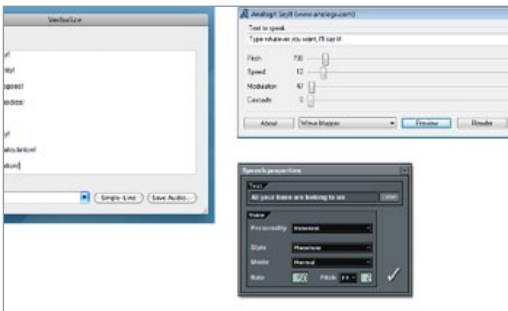
## 8 Atmosphäre

Dessen Melodie ist ebenso einfach wie beim Pad, denn sie wechselt im Abstand von vier Takten von der Note F auf D und wieder zurück. Das Resultat ist umso effektiver und könnte glatt als Untermalung für den Blockbuster „Event Horizon“ dienen. Statt dem FM-8 können Sie natürlich auch jeden anderen Synthesizer mit einem Bass oder einer Fläche nutzen. Hauptsache, der Sound unterstreicht die düstere Atmosphäre.



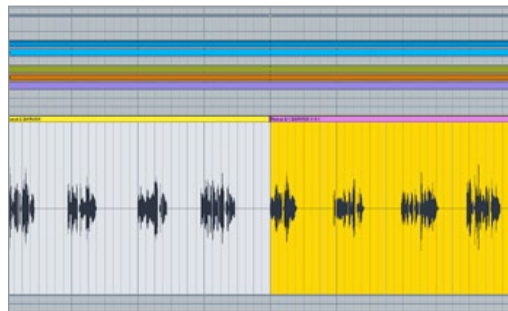
## 9 Sprachausgabe

Kommen wir zu einem der wichtigsten Bestandteile des Tracks: der Sprache. Hier kommen vorzugsweise kurze Phrasen oder auch einfach nur einzelne Worte zum Einsatz. Thematisch eignen sich Begriffe aus der Mechanik, Biologie, Physik oder Raumfahrt. Natürlich sind Ihrer Fantasie keine Grenzen gesetzt. Allerdings sollte der Inhalt in irgendeiner Weise zur Musik passen und in sich einen Sinn ergeben.



## 10 Aufnahme

Wenn Sie ein Thema oder einige Zeilen beisammen haben, nehmen Sie diese entweder per Mikro auf oder nutzen Sie ein Text-to-Speech-Programm wie Say-It [1], Verbalize [2] oder FL Studio Speech [3]. Zur korrekten Betonung gewisser Phrasen oder Formanten müssen Sie vermutlich etwas nachhelfen. Tipp: Verwenden Sie Punkte, Ausrufezeichen und Absätze, um Betonungen oder kurze Pausen zu erzwingen.



## 11 Nacharbeit

Laden Sie die aufgenommenen Vocals nun in Ihre DAW, vorzugsweise auf eine Audiospur. Dadurch sind Sie deutlich flexibler, um das Material in ein zeitliches Raster zu zwingen. Die genannten Programme sprechen natürlich nicht im Rhythmus, daher ist ein wenig Nacharbeiten nötig. Schneiden Sie die Vocals so zurecht, dass Sie synchron zum Timing laufen und vielleicht sogar eigenen Groove beisteuern.



## 12 Vocoder

Um die Vocals nach Electro klingen zu lassen, nutzen Sie einen **Vocoder** (z.B. Waldorf Lector). Als Grundklang sollten Sie möglichst reine Signale einsetzen, z.B. einen statischen *Sägezahn*, brillante Flächen oder weißes Rauschen. In unserem Fall passt Ersterer. Zum Ausgleich von Lautstärke-schwankungen legen wir einen Kompressor auf die Spur, der mit **-40-dB-Threshold** und **Ratio 3:1** zupackt.



## 13 Bauarbeiten

Mit dem gesammelten Material lässt sich bereits ein ordentliches Arrangement aufbauen. Beginnen Sie ganz klassisch mit dem Beat ohne Hi-Hats, der durch die langsam anschwellende 16tel-Bleep-Sequenz unterstützt wird. Um für Spannung sorgt ab dem neunten Takt bereits die Fläche, ab Takt 17 zusammen mit dem FM-8 Sound. Damit wird der Hörer gleich in die Atmosphäre hineingesogen.



## 14 Vocals

Ab dem 33. Takt sollten der Bass und die Hi-Hats einsetzen, denn hier startet der Track richtig durch. Ab Takt 49 kommen zum ersten Mal die Vocals dazu, die bis in den Break (Takt 65) laufen und dort von der Fläche getragen werden. In den folgenden 16 Takten wird die Lead-Sequenz eingeblendet, um dann ab dem Wiedereinsatz des Beats bei Takt 81, immer durch das Modwheel variierend, bis zum Ende zu laufen.



## 15 Outro

Sorgen Sie beim restlichen Aufbau für einen stetigen Wechsel der Instrumentierung, um keine Langeweile aufkommen zu lassen. Zusätzliche Effekte würden dem Track gut stehen, doch vermeiden Sie Hektik. Definitiv sollten die Vocals mehrmals auftauchen und Fill-Ins und Breaks im Beat sorgen für mehr schwingende Tanzbeine. Livecut [4], Glitch [5] oder Effectrix [6] sind hier sicherlich die Mittel der Wahl. ■