1,7 GB
MIDI, AUDIO & PLUG-INS AUF DVD

SO GEHT'S

CLUB SOUND

STRUKTUR, SPANNUNG, SOUNDDESIGN: 51 STEPS FÜR ERFOLGREICHE TRACKS

Seit langem schon fertigen Künstler und Labels unterschiedliche Versionen von Songs für verschiedene Einsatzzwecke. Denn eine Club-Produktion stellt andere Anforderungen an Struktur, Spannungsaufbau und Sound als der massentaugliche 3:30-Radio-Edit. Im großen Club-Sound-Spezial arbeiten wir die Unterschiede heraus und zeigen, worauf es ankommt. **von J. Dicke, M. Scherer, M. Schumacher, J. Wilking**

Sie heißen Armin van Buuren, Hardwell, Tocadisco, Don Diablo oder Axwell und zählen zu den wichtigsten Helden in Clubs und auf Festivals. Ihr Erfolg beruht neben jahrelanger, konstanter Präsenz als DJs und gekonntem Marketing auf ihrer ebenso ausgeklügelten Arbeit als Produzenten. Ihre Tracks haben stets alles in petto, um die Leute auf der Tanzfläche in ihren Bann zu ziehen, dort zu halten und schlichtweg glücklich zu machen. Dementsprechend bedarf es für den perfekten Floorfiller so einiger Zutaten, die wir Ihnen in unserem großen Spezial zum Thema nahebringen möchten. Falls Sie sich fragen, wie Club-Titel Arrangement-technisch, insbesondere auch in puncto Drop-Parts aufgebaut sind oder sich derzeit angesagte Chopped-, bzw. Glitched-Vocals erzeugen lassen, haben wir dazu einige Antworten parat.

Club-Gesetze

Clubs und Discotheken haben ihre eigenen Regeln. Zunächst einmal sind es Orte, an denen Musik viel intensiver erlebbar ist, als vor dem Küchenradio oder einem Handy. Im geschützten Raum großer und kleiner Tanzflächen können sich die Besucher ungehemmt einem zunächst schwer fassbaren Wunsch nach Extase, Trance und Erfüllung hingeben. In Sachen Club-spezifischer Produktion bedeutet dies, dass solche Tracks erst einmal „knallen“ und idealerweise für DJs angenehm mixbar sein müssen. Das gilt auch für die musikalisch-stilistische Gestaltung, denn jedes Dance-Genre hat seine eigenen Sounds und Stilmittel, die auf den Punkt genau passen müssen.

Wo beispielsweise in EDM fette Lead-Synths und effektvolle Build-ups angesagt sind und auf dem Floor für Verzückung sorgen, klingen dieselben in coolen Deep-House- oder Tropical-Produktionen hingegen eher deplatziert oder – schlimmer noch – nach Kirmes. In Sachen Grundaufbau ist jedoch eine Sache praktisch in allen Club-Titeln gleich: Beat-Intro und -Outro. Zwecks Mixbarkeit für den DJ sind solche Parts unbedingte Pflicht – zuzüglich obligatorischer Drop-Parts zum Abtanzen. Letztere bilden die Fokusbereiche, um die sich die Nacht im Club gruppiert. Sprich: Die Drops sind die tanzbarsten Parts und extatischsten Höhepunkte im DJ-Set, zu denen das Publikum am stärksten ausrasten kann. Was Hauptbestandteil eines Club-Besuchs ist. Daneben ist jedoch auch all das, was zwischendurch in den Breakdowns passiert, bedeutend. Dort sorgen Strophen, Refrains, Synth-Melodien, Pads, Build-ups & Konsorten für adäquaten Spannungsaufbau und führen den Hörer möglichst abwechslungsreich bis hin zum Drop.

Apropos: Einem vergleichbaren Spannungsbogen wie bei den einzelnen Tracks folgt im Großen und Ganzen auch der Ablauf einer Club-Nacht, nämlich in Gestalt von Warm-up, Peaktime und After-Peaktime. Ganz zu schweigen von der After Hour im Sinne eines „noch dezenten Weiterfeiern nach der Party“. Damit zeigt sich das Spannungsprinzip als der maßgebliche Faktor, sowohl für gelungene Tracks, als auch für gelungene Nächte.

Auf zu frischen Tracks

Um nun auf ansprechende Ideen zu kommen, braucht es neben Songwriting & Co. gerade auch in puncto Drop-Design vor allem eins: Inspiration. Dabei ist es praktisch, wenn die eigenen Werke und insbesondere deren Lead-Sounds ins derzeit angesagte Klanggeschehen passen. Allerdings gilt es dabei, nicht nur Sounds von anderen Hits zu kopieren, sondern sich dadurch für Eigenkreationen inspirieren zu lassen. Selbstverständlich ist es erlaubt, Sounds, die Ihnen besonders gut gefallen, nachzubauen. Doch als Zusatzschritt empfiehlt es sich, ganz genau hinzuschauen, wie sich durch Umgestaltung von Parametern und Layering eigenständige Klänge erschaffen lassen. Im idealen Fall lassen sich so eigene Signature-Sounds kreieren, die Ihre Tracks unverwechselbar machen.

Zusammen mit unseren nachfolgenden Tipps und Tricks sind Sie damit bestens gewappnet, um Ihre Titel auf dem Dancefloor noch erfolgreicher zu machen. In diesem Sinne: Scheuen Sie keine Mühen und bleiben Sie stets kreativ – es lohnt sich!

DER WEG ZUM MITREISSENDEN MASHUP

1 Setup

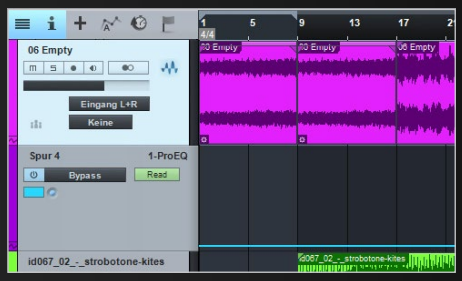
Bereits in den 90ern tauchten Mashups zum ersten Mal auf, damals noch unter dem Namen Bastard Pop. Dabei werden entweder zwei oder mehr Songs miteinander gemischt oder nur bestimmte Bestandteile davon, beispielsweise die Vocals. Stellen Sie alle Tracks zusammen, die als Mashup-Kandidaten infrage kommen. Notieren Sie möglichst schon Grundtonart und Tempo. Dies macht die Auswahl später leichter.

2 Tonart

Ein Annäherungswert lässt sich leicht über das **BPM Tool** von All8 [1] bestimmen. Die Tonart finden Sie durch Ausprobieren verschiedener Noten auf einem Keyboard parallel zum Hören des Songs heraus. Dies erfordert etwas Übung, ist jedoch die verlässlichste Methode und schult nebenbei das Gehör. Laden Sie beide Stücke in Ihre DAW oder einen Audioeditor und loopen Sie einen kurzen Ausschnitt.

3 Start

Für unseren Workshop kombinieren wir **Empty** von Diskonnekted [2] und **Kites** von Strobotone [3]. Ersterer ist ein melodischer Song mit Gänsehaut-Feeling, während **Kites** aus der Disco-House-Ecke kommt und die perfekte 4/4-Grundlage mitbringt. Sind die Tracks in die DAW geladen, muss das Tempo exakt eingestellt werden. Aktivieren Sie das Metronom und schalten Sie den ersten Track solo.



4 Tempo

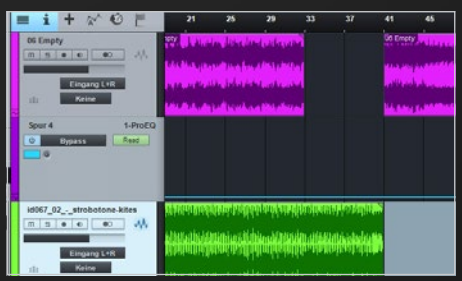
Drehen Sie am Master-Tempo, bis Metronom und Song synchron laufen. Achten Sie darauf, dass Ihre DAW die Audiospuren nicht an Tempoänderungen anpasst, sonst bewirkt die Änderung nichts. Im hier verwendeten Studio One genügt es, einfach kein Tempo für die Songdateien festzulegen. Ist die Geschwindigkeit gefunden, tragen Sie die diese in den Audiodateien ein.

5 Groove

Empty läuft auf **120** und **Kites** auf **111 BPM**. Als Songtempo wählen wir mit **115 BPM**, in etwa die goldene Mitte. Generell sollten Sie das Tempo nur um **10 bis 15 BPM** variieren, damit der ursprüngliche Groove erhalten bleibt. Transponieren müssen wir die gewählten Songs nicht, da die Tonarten wunderbar harmonieren. Wir beginnen unser Mashup mit dem Intro von **Empty**, dessen erste acht Takte wir doppeln.

6 Equalizer

Ab Takt 9 setzt das Beat-Intro von **Kites** als Unterstützung ein und ab Takt 17 läuft **Empty** ohne Transponierung weiter. Spätestens ab diesem Punkt fällt auf, dass sich die Frequenzen beider Stücke stark überschneiden. Laden Sie daher einen Equalizer auf jede Spur und schneiden zunächst nur bei „Empty“ alle Frequenzen unterhalb **440 Hz** ab. Bis Takt 33 passen die Songs nun wunderbar zusammen.



7 Break

Ab dann klingt die Überlagerung aber weniger harmonisch. Daher schneiden wir **Empty** in zwei Hälften und verschieben die zweite um acht Takte nach hinten. **Kites** läuft in dieser Zeit solo. Zum Einsatz von **Empty** schneiden wir auch **Kites** und verschieben dessen zweite Hälfte ebenfalls um acht Takte. Das Ergebnis ist ein stimmungsvoller Break, der ohne Beat allerdings zu weit herunterfährt.

8 Solo

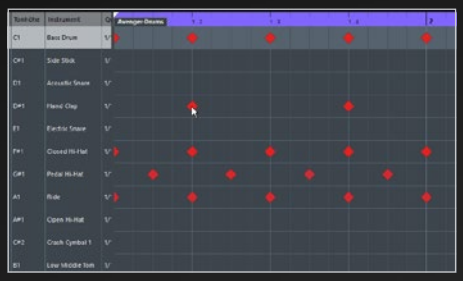
Mit Takt 49 beginnt in **Kites** ein 16-taktiges Solo, daher schneiden wir **Empty** an dieser Stelle und erzeugen eine ebenso lange Lücke in dessen Audiospur. Pünktlich zum Ende des Solos schwenkt das Arrangement von **Kites** auf den Disco-Beat um, perfekt passend zum wieder einsetzenden Vocal-Part von **Empty**. Allerdings wird der Groove nun von einer Stimme begleitet, die sich mit den Vocals beißt.

9 Raum

Wir loopen daher einfach einen Takt des Beats für acht Takte. Somit haben beide Vocal-Parts über 16 Takte mit je acht Takten genügend Raum. Um den Break atmosphärischer zu gestalten, laden wir ein Tiefpassfilter auf die **Kites**-Spur und drehen es zu Beginn auf etwa **50%** herunter. Im Verlauf der nächsten acht Takte öffnet sich das Filter, was Spannung erzeugt und als neues Element wahrgenommen wird.

[1] www.all8.com/tools; [2] diskonnekted.com; [3] ideology.de/strobotone

ANATOMIE EINES ELECTRO-HOUSE-TRACKS



1 Struktur

Ob House, Electro, Techno oder Trance – ein großer Teil erfolgreicher Club-Tracks folgt einem bewährten Aufbau. Im Folgenden liefern wir eine ausführliche Bauanleitung für einen modernen Electro-House-Track, in der wir detailliert auf wichtige musikalische Elemente eingehen. Wir haben uns für eine Struktur aus Intro, Break 1, Build-up 1, Drop 1, Break 2, Build-up 2, Drop 2, Break 3 und Outro entschieden.

2 Skizzenblock

Bevor Sie mit der Komposition beginnen, empfiehlt es sich, auf einer Marker-Spur Markierungen für die verschiedenen Parts zu erstellen. So können Sie schnell den grundlegenden Aufbau Ihres Tracks anlegen und diesen nach und nach ausproduzieren. Viele Club-Produktionen beginnen und enden mit rhythmischen Parts, was es DJs erleichtert, fließende Übergänge zwischen verschiedenen Tracks zu erstellen.

3 Intro

Berücksichtigen Sie dies nach Möglichkeit auch bei Ihrem Intro und Outro. Für unseren Track bauen wir zunächst ein 16-taktiges Intro auf. Mit einem EDM-Drumkit aus der Library der Synthesizer-Workstation Vengeance Sound Avenger [1] spielen wir einen einfachen, aber effektiven Groove ein. Platzieren Sie die Bassdrum auf jeder und die Clap auf jeder zweiten Achtelzählzeit.

4 Drums

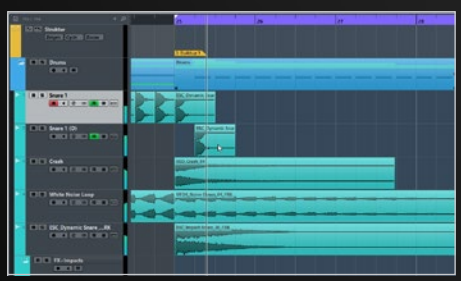
Für den gewünschten Drive sorgt ein durchgängiger Achtelrhythmus der Hi-Hat mit Betonung des Off-Beats. Mit Percussion-Sounds, Crashes oder Effektklängen wie zerhackten Noise-Sweeps können Sie dann Akzente setzen. Eine rhythmische Funktion übernimmt auch unser FM-Bass aus Native Instruments Massive [2], der in jedem ungeraden Takt des Intros ein kurzes synkopiertes Riff spielt.

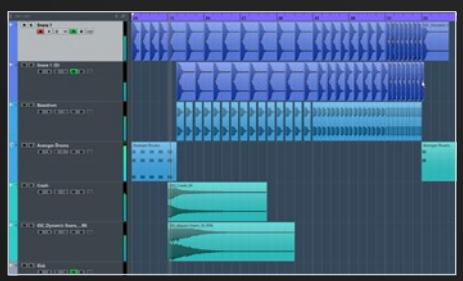
5 Ausgestaltung

Ab Takt 9 fügen wir als kleine Steigerung einen durchgängigen Hi-Hat-Loop hinzu, der den Groove verdichtet. Darüber hinaus können Sie im Verlauf Ihres Intros als Überleitung zu dem kommenden Break tonale Elemente wie Glitch-Vocal-Loops oder Reverse-Sounds einstreuen. Nun gilt es, einen hypnotischen „Hands-In-The-Air"-Part zu erzeugen: den achttaktigen Break. In diesem setzen Kickdrum und Bass aus.

6 Break

Dadurch erhalten die melodischen Elemente mehr Raum. Im Mittelpunkt des Breaks steht eine Melodie, die wir mit einem verzerrten Lead-Sound aus Avenger eingespielt haben. Diese zeichnet sich durch Oktavsprünge sowie den Wechsel zwischen ungebundenen Noten und Slides aus. Das Plug-in Kickstart [3] lässt das Riff rhythmisch pumpen und ein perkussiver Chord-Klang ergänzt es harmonisch.





7 Abwechslung

Unterstützend kommt ein Sägezahnbass aus Synapse Audio Dune [4] zum Einsatz. Für Abwechslung können Sie z. B. mit einem gefilterten Drum-Loop und Noise-Sweeps im Hintergrund sorgen. Jetzt möchten wir zu dem Build-up überleiten. Zu diesem Zweck platzieren wir Kick, Clap und Hi-Hat auf jeder Viertelzählzeit des letzten Takts des Breaks. Ein Dubstep-Bass sowie Chords aus Avenger unterstützen die Drums.

8 Build-up

Unser Build-up beginnt mit einem Impact- und einem Crash-Sample auf der ersten Zählzeit. Rhythmisch ist dieser Part von einem Snare-Fill geprägt. Wählen Sie zunächst einen druckvollen Snare-Sound aus, um auf der Timeline Ihrer DAW einen Fill zu programmieren. Damit sich die einzelnen Samples nicht überlappen oder zu kurz ausfallen, platzieren wir diese abwechselnd auf zwei Audiospuren.

9 Drum-Fill

In der ersten Hälfte unseres Build-up spielt die Snare auf jeder Viertel-, ab dem achten Takt auf jeder Achtel- und im siebten Takt auf jeder Sechzehntelzählzeit. Im achten und letzten Takt setzen die Drums nach einem Schlag auf der Eins kurz aus. Für mehr Wucht unterstützen wir die Snare mit einer mittels Tiefpass gedämpften Version der Bassdrum, die denselben Wirbel spielt.

[1] www.vengeance-sound.com; [2] www.nativeinstruments.com; [3] www.kickstart-plugin.com; [4] www.synapse-audio.com

10 Riser

Um die musikalische Spannung vor dem Drop zu steigern, gehören auch im Electro-House markante Riser-Sounds zum guten Ton. Viele Sample-Pakete bieten entsprechende Loops in gängigen Längen (z. B. 4, 8 oder 16 Takten). Für einen individuellen Sound empfiehlt es sich allerdings, selbst entsprechende Klänge zu basteln. Uns schwebt ein voluminöser Unison-Lead vor, dessen Tonhöhe stetig ansteigt.

11 Tonhöhenmodulation

In der Sound-Library von Synapse Audio Dune 2 [4] finden wir in „Huge Lead RH“ aus der Kategorie „Leads“ ein Preset mit einem passenden Grundklang. Was fehlt, ist die gewünschte Pitch-Modulation. Da wir in Takt 8 noch einen Production-Hook einbauen möchten, soll die Tonhöhe des Risers über sieben Takte hinweg um 24 Halbtöne ansteigen. Wechseln Sie zu der Mod Matrix von Dune 2.

12 Modulationstricks

Nehmen Sie die Zuweisungen in Zeile 3 und 4 vor. Diese sorgen dafür, dass die erste **Multisegmenthüllkurve (MSEG 1)** die Tonhöhe von Oszillator 1 und 2 mit einer Intensität von **+24 Halbtönen** beeinflusst. Klicken Sie dann auf **MSEG 1** und aktivieren Sie den **Sync-Modus**. Klicken Sie an einer beliebigen Stelle in den Hüllkurveneditor, um einen neuen Hüllkurvenpunkt zu erzeugen.

13 Tonhöhenverlauf

Wiederholen Sie dies und platzieren Sie die Hüllkurvenpunkte bei **1.1.1 (0%)** und **8.1.1 (100%)**. Der Hüllkurvenverlauf dauert damit sieben Takte an. Um dem Klang noch mehr Fülle zu spendieren, programmieren wir die im letzten Schritt gezeigten Zuweisungen in den Zeilen 5 und 6: Diese transponieren die Oszillatoren 1 und 2 bei der ersten Unison-Stimme um eine Oktave nach unten.

14 Bass-Riser

Als Unterstützung für den Riser-Sound möchten wir nun eine Bassline erstellen, deren Tonhöhe ebenfalls über sieben Takte hinweg ansteigt. Hier dient uns das Dune 2 Patch „FM Pastor Bass KS“ als Grundlage. Zunächst gilt es, eine passende Sequenz in Dune 2 zu programmieren. Aktivieren Sie dazu den **Arpeggiator (Arp)** in der Sektion **Voice Edit/Common** und wechseln Sie dann zu der **Arp**-Bildschirmseite.

15 Sequenz

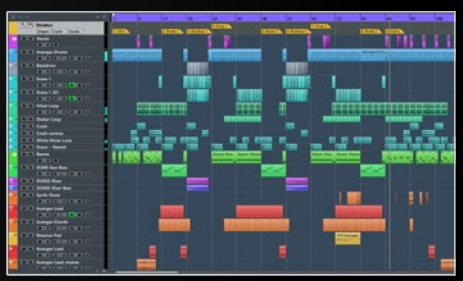
Wir haben uns für das **Pattern06** entschieden. Für den gewünschten Klangverlauf passen wir die Filterparameter und Hüllkurven wie gezeigt an. Nehmen Sie die abgebildeten Zuweisungen in den Zeilen **9-11** der **Matrix** vor. Aktivieren Sie dann bei der zweiten **Multisegmenthüllkurve** die **Sync**-Betriebsart und wählen Sie den Modus **Key On**. Zeichnen Sie auch hier einen über sieben Takte ansteigenden Verlauf ein.

16 Dramaturgie

Justieren Sie anschließend die übrigen Hüllkurvenparameter des Synthesizers wie dargestellt. Wenn Sie möchten, können Sie die musikalischen Elemente im Build-up mittels Hochpassfilter immer weiter ausdünnen, sodass der darauf folgende Part umso mehr knallt. Der musikalische Höhepunkt eines Club-Tracks ist in der Regel der Drop, in dem sich die im Build-up aufgebaute Spannung entlädt.

17 Drop

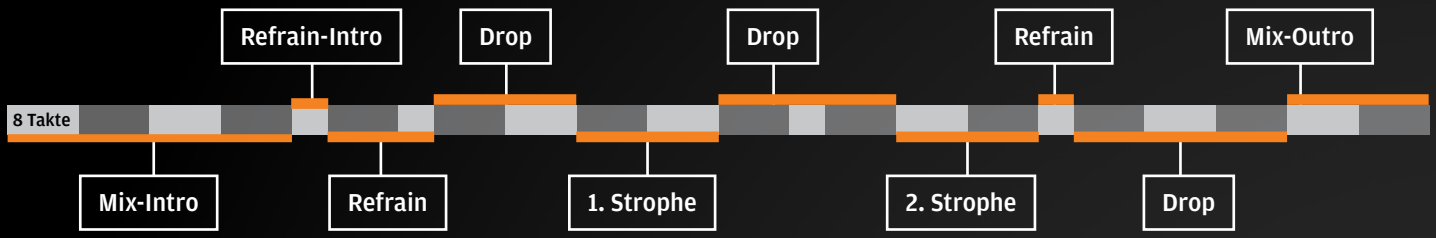
Meist reicht ein knalliger Beat mit einer packenden Bassline aus. In unserem Track hat hier eine Complextro-Bassline aus Avenger ihren großen Auftritt. Nach vier Takten gesellen sich Vocal-Samples und die Chords aus Avenger hinzu und nach weiteren vier Takten unsere Lead-Melodie. Sie können den Drop sukzessive durch weitere Drums verdichten, um das Energie-Level noch leicht zu steigern.



18 Outro

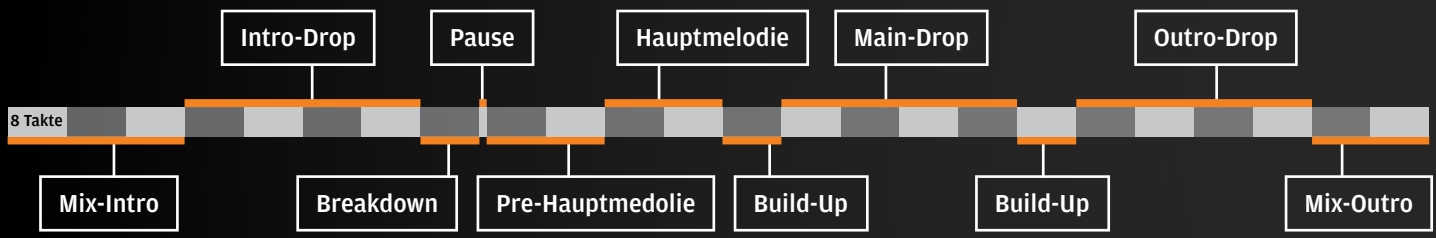
Nun können Sie Break, Build-up und Drop wiederholen und durch zusätzliche musikalische Elemente oder Variationen für Abwechslung sorgen. Auf die Wiederholung lassen wir einen dritten Break folgen, der zum Outro überleitet. Damit der Track nicht zu eintönig wird, bauen wir in dem finalen Part neue Bass-Sounds ein. Es empfiehlt sich, das Outro langsam auszudünnen, um das Mixen zu erleichtern.

Struktur-Analyse: So sind typische Club-Hits aufgebaut



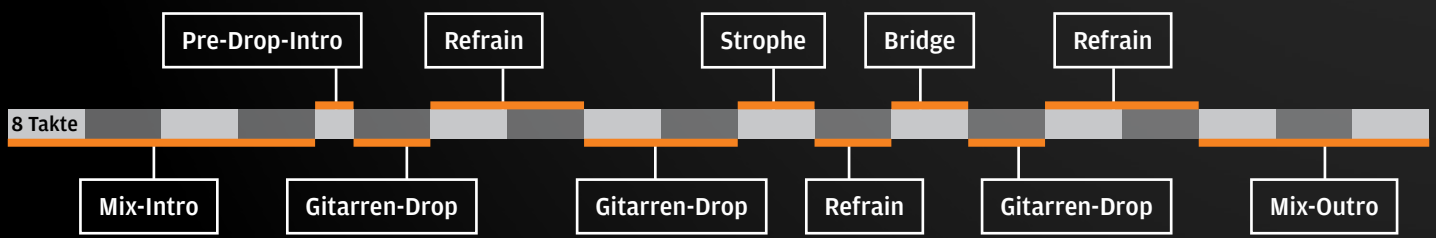
DJ Antoine feat. The Beat Shakers – Ma Cherie (Club Mix)

Ein mitreißender, auf den Punkt gebrachter Club-Klassiker, der einfach immer wieder super funktioniert und deshalb unser Musterbeispiel für poppigem Electro-House ist. Geschickt haben Antoine und seine Beat Shakers-Kollegen eine äußerst stringente Abfahrt mit tollem Refrain und einem genial einfachen Electro-Hook geschaffen. Der Clou: Mittels ähnlicher Melodien von Akkordeonbegleitung und Electro-Lead, die auf dem gleichen Harmonieschema basieren, zieht sich dasselbe als roter Faden durch den gesamten Track. Die Akkordeon-Hook, die außerhalb der Drop-Parts als harmonisch passende Begleitung dient, sorgt zudem im 2. und 3. Drop als Topline parallel zur Electro-Lead-Hook dafür, dass die Stimmung noch ein Stück weiter oben bleibt, nachdem zuvor bereits der Refrain als Mitsing-Highlight zusammen mit dem Electro-Lead für den Climax gesorgt hat.
Youtube: http://youtu.be/DmarNdFBHbM



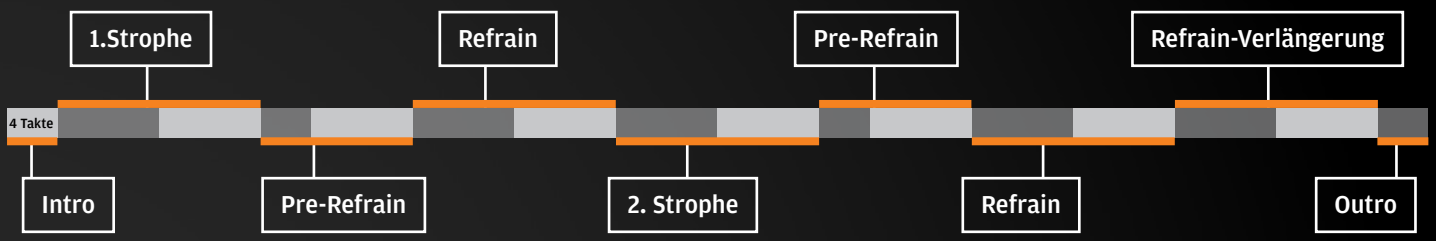
Jorn Van Deynhoven – 101010 (The Perfect Ten)

Dieser Kracher trägt zu Recht seinen Titel, denn in puncto Vorbildlichkeit für aktuelle Club-Tracks hat er die volle Punktzahl sicher. Beim Trance fallen die Abschnitte im Arrangement meist länger aus als etwa in House- oder Pop-Nummern. Die nötige Abwechslung bringen Filterfahrten, unterschiedliche Lead-Sounds oder Effekte ins Spiel. Aufbautechnisch verfährt Deynhoven klassisch: In der 2. Hälfte des auf's Intro folgenden Bass- & Beats-Parts leitet eine Teaser-Phrase der Hauptmelodie in eine harmonisch ähnliche Chormelodie ein. Diese führt bis in den Break zu einer Art Pre-Hauptmelodie hin, welche die Hauptharmonien mit einem Plucked Synth vorstellt, um dann in die Hauptmelodie mit ihrem knallenden Supersaw-Sound überzuleiten. Ein obligatorischer Build-up führt zur finalen Spannungsexplosion im Drop.
Youtube: http://youtu.be/xwhn57dyhGO



Lost Frequencies – Reality (Extended Mix)

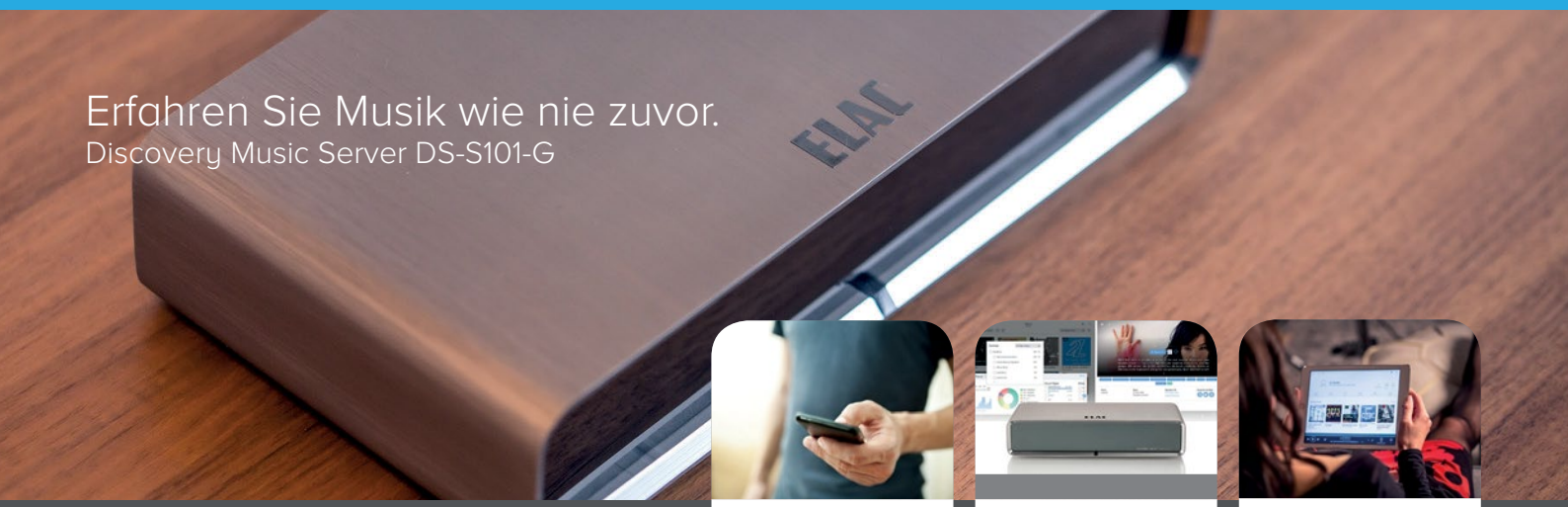
Das Follow-up zu „Are You With Me" groovt ebenso leicht-chillig und zählt zu den Deep-, bzw. Chill-House-Meilensteinen schlechthin. Einfach genial: Strophe und Refrain verwenden ein ziemlich deckungsgleiches Melodieschema, sodass sich beide primär durch den Text unterscheiden lassen. Auf diese Weise entsteht ein roter Faden, der sich von vorne bis hinten durch den ganzen Track zieht. Der Clou dabei ist, dass die Zuhörer den Song bereits am Intro-Lead-Gitarren-Loop leicht erkennen können. Der Loop selbst wird zwar nur an einigen Stellen zwecks Abwechslung durch vergleichbare Loops ersetzt, doch sein Harmonieschema läuft zwischen Mix-Intro und -Outro praktisch komplett in Schleife durch. Somit herrscht auch in Bezug auf die Tanzfläche durch die Gitarren-Loop-Präsenz als tragendes Rhythmuselement ständige Bewegung.
Youtube: http://youtu.be/kkyR1CoWlv8



Mark Forster – Chöre

Dieser Mitsing-Hit von Mark Forster ist ein Paradebeispiel für radiotaugliches Pop-Arrangement, das sich sehr gut zum Club-Mix ausbauen ließe. Er bietet Drop-ähnliche Refrain-Abschnitte zum mittanzen und passt in die Radio-Normlänge von 3:33 min. Der Clou beim Spannungsaufbau ist neben ausgesuchten Sound-Zutaten ein abwechslungsreiches Arrangement der verschiedenen Songparts. Dabei hat die Strophenmelodie im Gegensatz zu jener des Pre-Refrains eine geringere Notendichte. Dadurch, dass im Pre-Refrain die Melodielinie fast ohne Pause durchläuft, entsteht eine Spannungssteigerung bis zum Refrain. Unterstützt wird das durch den Gesang, der sich in der Strophe erst im Piano- & Mezzoforte-Bereich hält und im Pre-Refrain auf Forte steigert, bis schließlich die Refrain-Chöre mit ihrer Fortissimo-Fülle noch einen draufsetzen.
Youtube: http://youtu.be/Cy58BTi-vCQ

ELAC The life of sound.



Erfahren Sie Musik wie nie zuvor.
Discovery Music Server DS-S101-G

Bis zu acht Zonen im eigenen ELAC Netzwerk oder per AirPlay drahtlos Ihre Geräte oder Lautsprecher ansteuern. So einfach wie nie zuvor. Mulitroom neu entdecken.

Der Discovery Music Server lässt sich bequem über Ihr Tablet, Smartphone oder einen PC/MAC mit der Roon Essentials App ansteuern.

Benutzer- und Geräteübergreifend können Sie zwischen geladenen Titeln, gerippten CDs und Streaming-Dienst wählen. Der ELAC Discovery und Roon Essentials fügen alles nahtlos zusammen.

Ein Baustein, unendlich viel Sound.

ELAC Discovery Music Server
Multiroom mit Leidenschaft.

ELAC Electroacustic GmbH - Fraunhoferstraße 16 - 24118 Kiel

www.elac.de

Was ziehe ich heute Abend an?

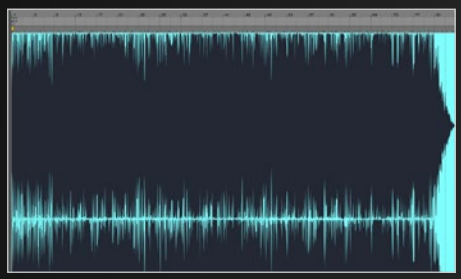
Lieblings-Songs für den Club aufbereiten

Projektinfos:

Material: DAW, Magix SpectraLayers Pro (o.ä.)
Zeitaufwand: etwa 2 Stunden
Inhalt: Radio-Mix in einen Club-Track verwandeln.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene

Vor der anstehenden Nacht im Club ist meist die Frage nach der Mode zu klären, damit das Outfit zum Geschehen passt. Luftig muss es sein, denn die Beine sollen sich bewegen und auch nicht zu tragisch, sonst wird der Kopf so schwer. Selbiges gilt für Songs, denn was im Radio prima funktioniert, muss für den Dancefloor gänzlich anders verpackt werden, sonst geht die Party in die Hose. Wie Sie Ihre Lieblings-Songs und eigene Tracks Floor-kompatibel gestalten, zeigen wir Ihnen auf den folgenden Seiten. Lassen Sie sich inspirieren!

DIE GRUNDSTRUKTUR



1 Andere Welt

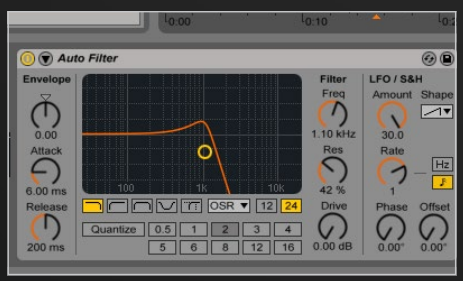
Die erste Regel für einen Club-Mix ist klar: Ob im 4/4-Takt oder als Dubstep-, Trap- oder D&B-Version, der Beat muss rumpeln. Wo es im Radio durchaus plätschern darf und die Vocals weit vorne stehen, regiert im Club der Groove. Auch Wiederholungen sind angebracht, vor allem bei Techno und Trance. Mit einigen Kniffen lässt sich aber jeder Song in ein Gewand für den Floor packen.

2 Prinzipien

Ein denkbares Szenario gehen wir in Form eines House-Mixes an, wofür wir später auch die Vocals extrahieren. Als Vorlage dient uns der Song „Separated“ von Scapula [1]. Diesen finden Sie auf der DVD im Ordner des Constructors. Sie können aber jeden beliebigen Song verwenden, das angewendete Prinzip ist universell. Erzeugen Sie ein neues Projekt in Ihrer DAW und stellen das Tempo auf housige **125 Bpm**.

3 Aufbereiten

Da Club-Mixe für gewöhnlich eine andere Struktur als Songs fürs Radio haben, sollten Sie zunächst drei Dinge herausfinden: Das Originaltempo des Songs (in diesem Falle **120 Bpm**), dessen Haupttonart und die Stellen, die Ihnen am besten gefallen. Für letzteren Punkt laden Sie den Song in Ihre DAW und markieren die favorisierten Passagen oder schneiden sie heraus. Die Tonart ist etwas anspruchsvoller.



4 Die Tonlage

Oft ist es schon hilfreich, einen kurzen Ausschnitt des Songs zu loopen und mit einem einfachen Synthesizer alle 12 Tonlagen durchzuprobieren, bis die richtige gefunden ist. Alternativ können Sie die in den meisten DAWs integrierten **Pitch-Algorithmen** nutzen, etwa Melodyne (Studio One), Flex Pitch (Logic), Pitch Correct (Cubase) oder auch **Audio-zu-Midi** Funktionen, sofern vorhanden.

5 Durchstarten

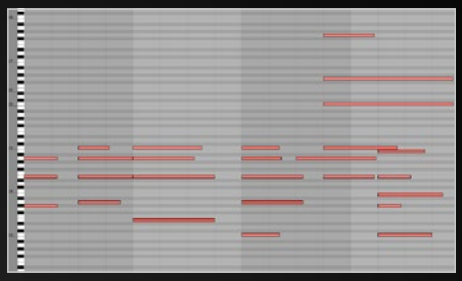
Doch beginnen wir mit einer der Lieblings-Passagen. Bei „Separated“ ist das gleich der erste Takt des Songs, den wir als Loop laufen lassen. Dadurch können wir den Song leicht in die Länge ziehen, denn Club-Mixe sind ohnehin meist länger als die Originale. Der erste Takt hat die **Tonlage A**. Takt zwei (im Bild grün) liegt drei Halbtöne darüber und der folgende drei darunter, also **F#**.

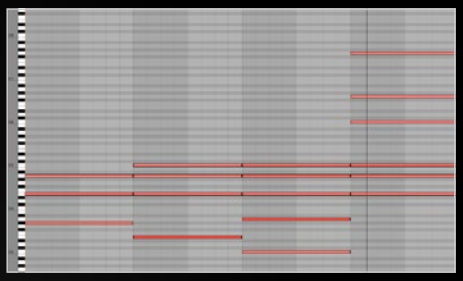
6 Filter

Damit der Loop nicht langweilt, laden wir ein Tiefpassfilter und automatisieren Cutoff per LFO mit Tempo 1/1 und aufsteigendem Sägezahn als Wellenform. Cutoff fahren wir auf etwa die Hälfte herunter und lassen den LFO volle Pulle modulieren. Zum Loop gesellen wir einen geraden 4/4-Beat, sowie eine Bassline, deren Tonlage sich am Loop orientiert, aber hin und wieder mit einem Halbton höher ausbricht.

[1] scapula-art.de

SOUNDS TAUSCHEN





1 Extrahieren

Radioversionen müssen einem breiten Publikum zugänglich sein, daher fallen die dort verwendeten Sounds eher traditionell aus. Also akustische Drums, Gitarren, Pianos und leichte Kost, wenn es um Synthesizer geht. Im Club herrschen ganz andere Gesetze, dort darf es deutlich rauer zur Sache gehen. Was könnte also näher liegen, als die Melodien zu extrahieren und sie mit anderen Sounds wiederzugeben?

2 Midi

Unser Gitarren-Loop lässt sich in Ableton Live einfach mit der Funktion **Harmony to Midi** konvertieren und muss anschließend lediglich quantisiert werden. In anderen DAWs können Sie auf die oben erwähnten **Pitch-Algorithmen** oder Melodyne zurückgreifen und die Midi Noten auf diesem Weg erhalten. Ab hier haben Sie völlig freies Spiel und können damit beginnen, neue Sounds für den Mix zu suchen.

3 Spielwiese

In unserem Falle liegen wir mit einem Piano Sound genau richtig, denn so fügt sich das Pattern ideal in den House-Mix ein. Eben so können Sie einen Arpeggiator mit dem Pattern füttern, die Noten ausdünnen, umarrangieren, das Tempo halbieren oder verdoppeln. Oder nutzen Sie die Noten, um verschiedene Akkorde damit zu erzeugen, anstatt die Melodie 1-zu-1 wiederzugeben.

VOCALS ALS AUFHÄNGER

1 Markant

Vocals sind eine feine Sache. Mehr als alle anderen Sounds bleiben sie im Kopf und können vom Publikum mitgesprochen oder nachgesungen werden. Also sollten die Vocals unbedingt Platz in Ihrem Club-Mix finden, wenngleich nicht unbedingt wie im Original mit Strophen und Refrains. Doch wie kommt man an die Vocals dran? Auf DVD finden Sie das PDF zu unserem **Mix Tricks** Spezial von Ausgabe **11/16**.

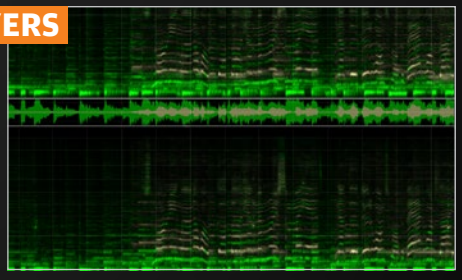
2 Mid/Side

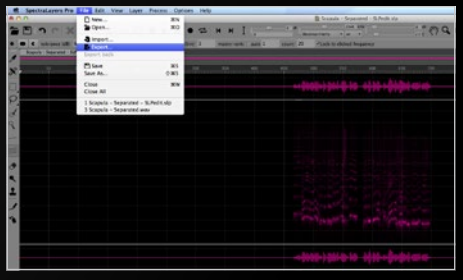
Auf den Seiten 21/22 finden Sie zwei Methoden zum Isolieren von Gesang. Wir nutzen die erste davon, laden also MSED [2], aktivieren **SIDE MUTE** und filtern per Lowcut bei etwa **260 Hz** störende Sounds weg. Das Ergebnis ist nicht perfekt, jedoch verwenden wir ohnehin nur verschiedene kurze Ausschnitte des Gesangs und streuen diese in den Track ein. Dazu kopieren wir das Filter-Plug-in des Gitarren-Loops.

3 Effekte

Hier ändern wir die Wellenform auf Sinus, schalten den Filtertyp auf Highpass und fahren die Frequenz auf rund **300 Hz** herunter. Der Einsatz des Filters ist sicherlich Geschmacksache, jedoch kaschiert es einmal mehr die verbliebenen Instrumente hinter den Vocals. Zusätzlich laden wir Ping-Pong-Delay auf die Spur, um die Stereobreite wieder zu erhöhen. Ein Kompressor dahinter verdichtet den Sound.

EXPERIMENTE MIT SPECTRALAYERS





1 Zweckentfremdung

Einen etwas experimentelleren Weg gehen wir mit SpectraLayers. Zwar ist die Software eigentlich zum Reparieren und Säubern von Audiodateien gedacht, doch lässt sie sich auch prima für andere Zwecke einsetzen. Etwa das Extrahieren von Vocals oder anderen Sounds. Auf der Webseite von Magix [3] finden Sie eine 30-Tage-Demoversion. Öffnen Sie das Programm und laden den Song, etwa per Drag-&-Drop.

2 Gesang suchen

SpectraLayers zeigt das Frequenzspektrum der Datei an, unten tiefe Frequenzen, oben hohe. Geben Sie den Song wieder, bis der Gesang startet (bei rund **450 Frames**) und zoomen dort mit dem Mausrad in das Spektrum hinein. Den Gesang erkennen Sie an einer wellenförmigen Grafik, die sich vom Rest abhebt. Wählen Sie links das Harmonic Selection Tool und fahren mit gedrückter Maustaste über diesen Wellen.

3 Exportieren

Die Software wählt mit diesem Tool nicht nur den markierten Bereich aus, sondern automatisch alle zugehörigen Obertöne. Bei gehaltener Shift-Taste können Sie weitere Bereich auswählen. Kopieren Sie den Bereich mit **STRG/CMD+C** und kopieren ihn mit **SHIFT/CMD+STRG+V** in eine neue Ebene. Blenden Sie die erste Ebene rechts unten mit dem **M(ute)**-Symbol aus und exportieren den Gesangslayer als WAV-Datei.

[2] voxengo.com; [3] magix-audio.com

LIVE IS LIVE: TRACKS IM CLUB SPIELEN

1 Player

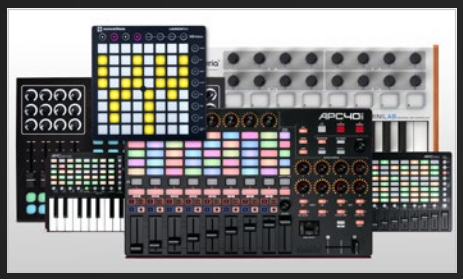
Wenn Sie Meute auf dem Floor mit Ihren Tracks beglücken wollen, gibt es mehrere Möglichkeiten: Die simpelste ist sicherlich die Wiedergabe des fertigen Werkes per CD-/USB-Player oder einem Laptop. Gleichzeitig ist das die unspannendste Form, denn außer am Equalizer zu drehen gibt es kaum sinnvolle Möglichkeiten, auf die Stimmung im Club einzugehen. Doch hier gibt es zwei praktische Lösungen.

2 Flexibilität

Einerseits können Sie Ihre Tracks in Loops aufteilen und mit DAWs wie Live, Bitwig oder Sonar per Controller frei zusammensetzen und noch im Detail gezielt verändern. Andererseits bietet das Stems-Format von Native Instruments erweiterte Optionen, sofern Sie mit Traktor auflegen. Dazu weiter unten mehr, wir bleiben vorerst bei den Loops. Deren größter Vorteil ist ihr geringer Leistungshunger.

3 Variationen

Um später im hektischen Treiben auf der Bühne die Übersicht zu wahren, sollten Sie alle Spuren zusammenfassen. Beispielsweise in Gruppen für Kick, Drums, Percussion, Bass, Synths, Pads, Vocals und Effekte. Auch sollten Sie Variationen berücksichtigen, wie etwa **Intro Vocals**, **Refrain Vocals** oder **Vocal FX**. Bei manchen Controllern können Sie die Gruppen für bessere Übersicht auch färben.



4 Loops

Wenn Sie den Aufbau konsequent beherzigen, können Sie alle Tracks im Blindflug live arrangieren. Eventuell verwendete Effekte mit Ausklang, wie Reverb oder Delay, sollten Sie vorm Exportieren abschalten und später per Send/Return-Spur zumischen. Ist der Effekt in den Loop eingerechnet, endet er sonst abrupt, wenn der Loop stoppt. Sehr wichtig beim Erstellen der Loops ist eine einheitliche Länge.

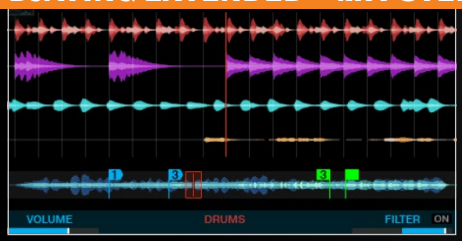
5 Trick

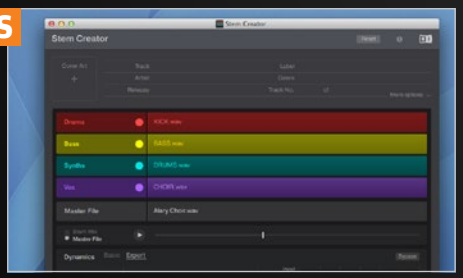
Etwa 4, 8 oder 16 Takte, außerdem ist ein sauberer Übergang beim Wiederholen Pflicht. In Ableton Live können Sie beim Exportieren die Option **Als Loop rendern** wählen. In allen anderen DAWs duplizieren wir die gewünschte Passage und rendern sie zu einer Audiospur. Die Aufnahme teilen wir exakt in der Mitte und löschen die erste Hälfte. Die zweite Hälfte enthält ausklingende Sounds der ersten Hälfte.

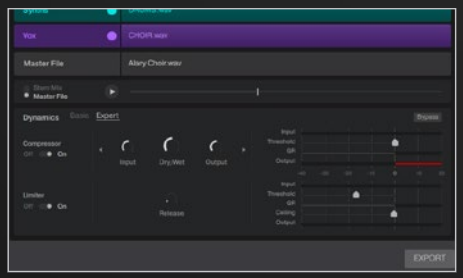
6 Controller

Sollte ein Sample beim Loopen knacksen, rechnen Sie einen kurzen **Fade-in bzw. Fade-Out** von **10 ms** am Anfang und Ende des Samples ein. Wiederholen Sie den Vorgang für jede benötigte Sound-Gruppe. Zum Abfeuern der Loops empfehlen wir unbedingt die Verwendung eines Controllers. Einerseits können Sie dann auf die Maus verzichten und andererseits zusätzliche Effekte damit kontrollieren.

DJAYING EXTENDED – MIT STEMS







1 Das Prinzip

Wenn Ihnen das Auflegen eher liegt statt das Abfeuern von Loops, Sie aber flexibler mit den Tracks arbeiten wollen, bietet sich das Stems-Format von Native Instruments an. Die Dateien enthalten neben dem Stereo-Master eines Tracks auch vier Gruppenspuren (z.B. Drums, Bass, Synths und Vocals), die Sie über die Traktor-Software beliebig ein-/ausschalten, sowie loopen und mit Effekten belegen können.

2 Stem Creator

Das Erzeugen des Stem-Formats gestaltet sich einfach: Unterteilen Sie alle Spuren Ihres Tracks in vier Gruppen und exportieren diese Gruppen als separate Audiodateien. Sollten Sie auf der Masterspur bestimmte Effekte verwenden, können Sie diese ebenso auf den Gruppen verwenden, lediglich keine Limiter. Öffnen Sie den Stem Creator (siehe DVD) und ziehen die Audiodateien auf die verfügbaren Spuren.

3 Mastern

Damit die Gruppenspuren am Ende so klingen wie die Masterspur, bietet der Stem Creator einen Kompressor und einen Limiter. Zum A/B-Vergleich können Sie zwischen Stem Mix und Master File wechseln. Sind Sie mit dem Ergebnis zufrieden, genügt ein Klick auf **EXPORT** und die Stem-Datei nach dem MP4-Standard erzeugt. Diese können Sie dann in Traktor und andere kompatible Player laden.

3 Hardware-Lösungen für den Club

Ableton Push

Wer im Studio mit Ableton Live arbeitet, braucht für den Gig nur einen zusätzlichen Controller wie Push. Denn die Clip-basierte Seite der DAW ist prädestiniert dafür, clubtaugliche Versionen zu erstellen und per Controller auf der Bühne zu performen. Da die Software sehr stabil arbeitet, stellt Sie in Verbindung mit Laptop und Controller auch eine Alternative für Nutzer anderer Studio-DAWs dar. Für die Bühne kann dabei auch ein preiswerter Controller wie Launchpad oder APC mini nebst mitgelieferter Lite-Version ausreichen.
www.ableton.com | ab 99 €

NI Maschine

Auch die Maschine-Software arbeitet Clip-basiert und bietet in Verbindung mit dem neuen Jam-Controller von NI eine ähnliche Funktionalität wie Ableton Live und Push. So lassen sich nicht nur verschiedene Pattern miteinander kombinieren, sondern auch über den Lauflichtsequenzer einzelne Noten aktivieren und editieren. Neue Features wie die per Touchstrips modulierbaren Performance-Effekte unterstreichen die Tauglichkeit als Live-Tool. Dank Arpeggiator mit Akkord- und Skalenfunktion treffen Sie stets den richtigen Ton.
www.native-instruments.de | ab 399 Euro

Novation Circuit

Circuit ist eine äußerst portable, auch per Batterien zu betreibende Groovebox mit vier monophonen Drumspuren und zwei polyphonen Synthesizerspuren. Eigene Samples können per Browser importiert und über die Pads abgefeuert oder vom Sequenzer getriggert werden. Der potente VA-Synthesizer ist komplett editierbar, über die 8 Makro-Regler sind live auch komplexe Klangveränderungen problemlos umsetzbar. Wenn Sie auf der Bühne auf einen Laptop verzichten wollen, stellt Circuit eine preisgünstige Alternative dar.
www.novationmusic.com | 299 Euro

CORDIAL
we are cable

Das kleine Schwarze.

Dein zuverlässiger Begleiter durch die Hitze der Nacht.
Das CPI ZZ Patch-Kabel hält Dir den Rücken frei.

Cordial GmbH · Sound & Audio Equipment

Otto-Hahn-Straße 20 · D-85221 Dachau · Phone +49 (0) 8131.99 697-0 · Fax +49 (0) 8131.99 697-29 · www.**cordial**.eu

REBRANDING® · photo: © Anton Brandl · thanks to Ströme

Essenzielle Profi-Tipps für packende Club-Tracks

So unterschiedlich die Musik von Laidback Luke, Sam Feldt, Sultan + Shepard, Bakermat und SeeB auch ausfällt – alle der genannten Künstler sind zweifelsohne Experten für zeitgemäße Club-Hits. Am Runden Tisch mit Beat geben die Dance-Größen Einblicke in ihre Arbeitsweise.

Der DJ und Produzent Sam Feldt [1] steht für einen spannenden Mix aus Tropical und Deep House, in dem mitreißende Vocals einen großen Stellenwert besitzen. Sein Landsmann Bakermat [2] gilt ebenfalls als ein Vorreiter des Tropical House, wobei Jazz- und Soul-Elemente für einen frischen Wind sorgen. Wuchtiger Electro House ist hingegen die Spezialität von Laidback Luke [3], der bereits auf eine über zwei Dekaden andauernde Karriere zurückblickt. Deutlich Vocal-lastiger sind die EDM-Hymnen des norwegischen Trios SeeB [4], das sich insbesondere mit unverschämt eingängigen Remixen einen hervorragenden Namen gemacht hat. Das kanadische Duo Sultan & Shepard [5] hat sich hingegen der progressiven Spielart des House verschrieben, wobei mitreißende Synth-Melodien auf pulsierende Rhythmen treffen.

Beat / Was sind für euch die wichtigsten Zutaten eines mitreißenden Club-Tracks?

SeeB / Ein interessanter Drop, eine großartige Melodie und ein rhythmischer Motor, der den Song antreibt. Das kann ein Synth-Riff oder eine Bassline sein.

Laidback Luke / Meines Erachtens zeichnet sich ein gelungener Club-Track durch eine Kombination verschiedener Aspekte aus: ansprechend, aber auch mit Ecken und Kanten, eingängig aber wuchtig. Außerdem sollte der Mix großartig sein, damit sich der Titel von der Masse abhebt. Und er sollte es DJs leicht machen, ihn zu spielen. „Knas“ von Mecal Kid oder „Rattle“ von den Bingo Players sind beispielsweise nicht die komplexesten und intelligentesten Tracks, dank ihrer Einfachheit bieten sie sich aber perfekt für jedes Set an.

Sam Feldt / Ein Club-Track braucht definierte und knackige Tiefen. Die Kickdrum und der Bass sollten so gemischt sein, dass sie sich perfekt ergänzen. Ein weiteres wichtiges Element eines Club-Tracks sind Effekte, die den Hörer durch das Stück führen.

Sultan & Shepard / Es gibt drei Elemente eines Club-Tracks, die besonders bedeutsam sind:

Am wichtigsten für den Sound eines Club-Tracks ist sein Low-End, speziell Kick und Bass. Das Low-End ist der Schlüssel zu jedem Genre und wenn man diesen Frequenzbereich in einer Produktion richtig hinbekommt, wird sie fantastisch klingen und kann eine enorme Reaktion auslösen. Selbst wenn es in diesem Song außer einem richtig guten Drop nichts Interessantes gibt, werden DJs ihn trotzdem spielen oder für ein Mashup mit anderen Tracks verwenden. Das zweite essenzielle Element ist der Hook. Die meisten Club-Tunes müssen nicht kompliziert sein, aber der Hook sollte sich einzigartig und einprägsam anfühlen – ganz egal ob er von einem Instrument, einer Vocal-Linie oder einem anderen musikalischen Element beigesteuert wird. Heute sind die Grenzen zwischen Pop und Club-Musik tendenziell ein wenig verschwommen, aber selbst wenn du einen Pop-Song produzierst, brauchst du keinen kompletten Text. Oftmals sind bereits ein oder zwei Zeilen perfekt. DJ Snake ist ein gutes Beispiel für einen Artist, der die Vocal-Chops in seinen Drops perfektioniert hat – sie funktioniert in den Clubs einfach hervorragend! Das dritte wichtige Element einer Club-Produktion ist die Überraschung: etwas, das dich unerwartet erwischt. Es könnte ein seltsames Geräusch sein, das du noch nie gehört hast oder das sich einfach in deinem Kopf festsetzt. Als ich anfing auszugehen, gab es einen Song, in dem ein Kerl etwas über eine Waschmaschine geschrien hat. Der Track war total verrückt, aber der Groove war großartig und am Ende der Nacht hat man sich daran erinnert, dass der DJ einen verrückten Track über eine Waschmaschine gespielt hat (lacht). Und so ging der Titel durch die Decke.

Bakermat / Für mich ist der Break der wichtigste Teil jedes Club-Tracks: Das ist der Part, den die Menschen mitsingen können und der Euphorie erzeugt. Der nachfolgende Drop, zu dem die Menschen tanzen, ist natürlich auch essenziell. Du kannst aber den besten Drop der Welt haben, wenn der Break nicht gut ist, wird es nicht funktionieren.

Beat / Wie beginnt ihr mit der Produktion eines neuen Tracks?

Sam Feldt / Das ist bei jedem Track anders. Manchmal fange ich mit einer Bassline an, manchmal sogar mit Vocal-Schnipseln. Inspiration kann aus vielen Dingen entstehen.

Laidback Luke / Früher habe ich mit einem Groove angefangen und darauf aufgebaut. Aber das kann einige Zeit beanspruchen, ebenso wie das Durchsuchen von Presets. Um Zeit zu sparen, starte ich immer mit einem Konzept und entwerfe in Gedanken eine globale Skizze des Tracks. Ich könnte mir zum Beispiel sagen, dass der Titel wie ein Mix aus „Move To The Sound“ von Afrojack und mir sowie

[1] www.samfeldt.com; [2] www.facebook.com/bakermatmusic;
[3] www.laidbackluke.com ; [4] www.seebmusic.com; [5] www.sultanshepard.com

Unsere Experten: Bakermat; Laidback Luke; SeeB; Sam Feld; Sultan & Shepard

„Kids“ von MGMT klingen sollte. Dabei produziere ich kein Remake der beiden Stücke, sondern versuche, das entsprechende Gefühl einzufangen. Auf diese Weise habe ich bereits eine Vision, was ich dafür benötige und in welche Richtung ich mit einem Song gehen möchte und laufe so weniger Gefahr, mich von niedlichen Presets ablenken zu lassen und den Track nie zu beenden (lacht).

Bakermat / Ich starte immer mit einem Sample oder einer Melodie und bauen den Song um diese herum. Für mich sind die Akkordprogression und Melodie am wichtigsten – wenn ich diese nicht von von Anfang an gut finde, hake ich ein Projekt direkt ab. Wenn diese Kombination funktioniere, suche ich Sounds, um die Komposition zum Leben zu wecken, wie Synth-, Gitarren- und Pianoklänge.

SeeB / Wir beginnen immer mit dem Gesang und der Melodie. Für Club-Musik mag das ein etwas unkonventioneller Ansatz sein, aber wir haben einen Produzenten/Songwriter-Hintergrund und Gesang ist für uns einfach sehr wichtig. Wenn die Vocals im Kasten sind, fangen wir an, mit Sounds herumzuspielen, um die gesamte „Stimmung“ der Musik zu schaffen. Wir versuchen dann, eine Synth-Melodie zu kreieren, die den Gesang ergänzt. Bei diesem Prozess widmen wir uns etwa nach einem Drittel dem Groove. Der Drop ist schließlich der letzte Aspekt, an dem wir arbeiten. Dies klingt sehr methodisch, aber wir versuchen dabei, jedes Mal ein wenig anders zu arbeiten. Dies hilft dabei, uns aus verschiedenen Richtungen inspirieren zu lassen.

Sultan & Shepard / In der Regel starten wir mit der Melodie, aber manchmal fangen wir auch mit den Drums an, wenn uns gerade danach ist. Aus einer Mix-Perspektive ist es sinnvoll, mit den Drums zu beginnen, weil es leichter ist, die Sounds auf die Drums abzustimmen. Aber meist sind es Melodie und Gesang, die den Leuten am besten im Gedächtnis bleiben. Ganz egal, wie viel Zeit du in großartige Beats und Basslines investierst – wenn der Song nicht packend ist, gehen sie einfach unter. Da liegt es nahe, dass wir früh mit Akkorden und melodischen Instrumenten starten. Dann arbeiten wir an dem Gesang und überarbeiten das Instrumental oft, damit die Vocals reinpassen. Im Anschluss versuchen wir den Beat in den Song einzufügen, den wir kreiert haben. Wenn die Vocals einen Soul-Vibe haben, kann ein geschmeidiger, nicht zu harter House-Groove gut funktionieren. Bei sanfterem, „fluffigem“ Gesang kann es hingegen cool sein, einen knalligeren Drop zu komponieren, um einen gewissen Kontrast zu erzielen.

Beat / Könnt ihr ein paar eurer bevorzugten Mix- und Arrangement-Tricks für Club-Musik mit unseren Lesern teilen?

SeeB / Achte darauf, dass der Bass klar und definiert ist und scheue dich nicht, auch mal Verzerrung zu nutzen, um das Energie-Level auf die Spitze zu bringen. Wir lieben es, mit Filtern zu arbeiten. So nutzen wir in Ableton Gruppenspuren, um die wichtigsten Elemente gemeinsam filtern zu können. Es ist auch immer cool, mit den FX-Returns zu experimentieren: Du kannst diese zum Beispiel auf einen Bus routen und dann nur die Effektsignale mittels Sidechain-Effekt pumpen lassen. Außerdem ist es wichtig, dass der Bass keine zu große Stereobreite hat. Übrigens ist Ableton ein sehr nützliches Werkzeug, um mit Arrangements experimentieren. Manchmal spielen wir mit einem fertigen Track im Session-Modus herum. Kollege Zufall liefert oft spannende Ideen, auf die wir nie gekommen wären.

Bakermat / Ich habe zwei Methoden, um meinen Bassdrums einen Extra-Boost zu geben: So bearbeite ich Kicks fast immer mit dem Kjaerhus Compressor und manchmal zusätzlich mit dem Image-Line Soundgoodizer. Diese spezifische Kombination aus Kompression und Limiting funktioniert ausgezeichnet.

Sam Feldt / Bei Club-Musik fällt das Arrangement meist sehr simpel aus. Such dir einfach einen Club-Track aus, den du liebst und kopiere das Arrangement. Dabei wirst du herausfinden, dass ein Großteil der Dance-Tracks exakt die gleiche Struktur hat. Das ist auch ganz logisch, da DJs in der Lage sein müssen, die Titel einfach in ihre Sets zu integrieren. Mixing ist etwas, das man üben muss – man braucht einige Jahre Erfahrung, um zu wissen, was man tut.

Laidback Luke / In puncto Mixing habe ich den Anspruch, dass meine Tracks mindestens so fett wie die fettesten Produktionen klingen, die ich in Clubs spiele (lacht). So vergleiche ich meinen Mix immer mit diesen und passe meine Master-Signalkette an, bis mein Song ähnlich klingt. Wenn ich keinen großen Unterschied mehr höre, weiß ich, dass mein Track genauso fett und damit im Club genauso gut klingt. Was das Arrangement anbetrifft, ist es einer der ältesten Tricks, den Drop nach einem großen Klimax mit nur einer Kick und einer Bassline zu beginnen. Oder du lässt auf einen sehr komplexen und energiereichen Part ein einzelnes Layer deines Hooks folgen. Kontraste funktionieren in Club-Musik immer hervorragend.

Sultan & Shepard / Vor langer Zeit hat uns mal jemand gesagt, dass es in Musik immer um Spannung und Entspannung geht. Je mehr Spannung aufgebaut wird und je drastischer sich diese entlädt, desto dramatischer wirkt ein Song. Während die meisten Musikstile Akkordfolgen nutzen, um diese Spannung und Entspannung zu erzeugen, werden diese Kontraste in Club-Musik oft mithilfe von Layern geschaffen. Ein gut funktionierendes Mittel, um diesen Effekt zu erzielen, ist einen riesigen Build mit vielen melodischen oder geräuschhaften Elementen wie Snares oder Synth-Sounds zu erstellen und darauf einen minimalen Drop mit nur zwei oder drei Elementen (wie Kick, Bass und Hook oder Clap) folgen zu lassen. Wenn dies richtig gemacht wird, ist die Wirkung im positiven Sinne verheerend (lacht). Subtile Verzerrung ist übrigens ein sehr wirkungsvolles Werkzeug, um Geräusche aus einem Mix hervorzuheben, ohne dass ihr Pegel angehoben werden muss.