



SO GEHT'S!

ELECTRO

Ob mit Vierviertel-Bassdrum oder gebrochenen Beats, Vocal-Chops, knarrenden Sägezähnen oder Wobble-Bässen - mittlerweile sind Electro-Sounds praktisch allgegenwärtig und auch aus einer massentauglichen Klangästhetik nicht mehr wegzudenken. In unserem großen Spezial lernen Sie nicht nur die verschiedenen Subgenres kennen, sondern erfahren auch, wie Sie Schritt für Schritt mitreißende Electro-Tracks produzieren.

von Johannes Dicke, Marco Scherer, Mario Schumacher

Fällt Electro als Allgemeinbegriff, befinden wir uns schnell in einem weiten Feld. Gleich, ob vom Publikum oder der DJ- und Producer-Fraktion wird zunächst einmal vieles darunter subsumiert, was nur „irgendwie elektronisch“ klingt, sei es nun Deep House, Bigroom EDM oder Trance. Doch wie eng sollte dieser Genreüberbegriff eigentlich gefasst sein? Traditionell muss nicht unbedingt eine irgend geartete Verwandtschaft zu House, Techno und Konsorten hergestellt werden - wie aktuell nach landläufiger Meinung. Vielmehr liegen die Electro-Wurzeln zunächst tief in der Pop-Vergangenheit, und zwar am Anfang der 1970er Jahre, bei keinen geringeren als bei Kraftwerk.

Vom Electro-Pop der 1970er...

Die deutsche Kultband Kraftwerk gilt als der Ausgangspunkt für Electro schlechthin - oder besser gesagt Electro-Pop. Die als Experimental-Band gestartete Formation legte 1973 das wegweisende und komplett elektronische Album „Autobahn“ vor, welches als Electro(-Pop)-Geburtsstunde gilt. Elektronische Beats, Synthesizer und Vocoder-Vocals bildeten darauf erstmals ein seinerzeit neues, fröhlich-trippiges Klangbild, das noch zahlreiche weitere Musikergenerationen beeinflussen sollte. Fortan wurden Synthesizer-Melodien und elektronische Drums immer angesagter und etablierten sich fester und fester in Underground und Mainstream-Pop. So wurde auch bei Producern wie Jean-Michel Jarre

oder Giorgio Moroder derartiges Instrumentarium zum Programm. Gerade Moroders Produktionen, wie Donna Summers Disco-Hit „I Feel Love“ von 1977 leisteten damit einen wichtigen Innovationsschub für heutigen Electro bzw. elektronische Dance-Musik und letztlich auch aktuellen Pop. Kurz: Die von Moroder verwendete Kombination von Vierviertel-Bassdrum und Synth-Bassline bildet die Basis für die allermeisten heutigen Dance-Stile um House, Techno, Trance und Konsorten.

...über 90er und 2000er...

Fürs Hier und Jetzt wird es in den 1990er Jahren interessant, denn dort gingen nicht nur Trance, Techno oder mitunter poppige Rave-Tracks durch die Decke. Mit der Garage-House-Welle, angeführt von Künstlern, wie Mr. Oizo oder den Klubbheads wurden erstmals auch Tracks bei einem breiten Chartpublikum etabliert, in denen groovige, tiefe Basslines die Hauptrolle spielen. Einmal erfolgreich, setzte sich dieses Prinzip insbesondere nach dem Millennium mit entsprechenden Hits, wie beispielsweise Benny Benasis „Satisfaction“ oder „Able To Love“ fort. 2005 startete unter anderem Tocadiscos „marschierender“ Zwischen-den-Stühlen-Remix des Mylo-Tracks „In My Arms“ die nächste Trendwelle, was bereits zu dieser Zeit die Bezeichnung Electro-House aufkommen ließ. Beim breiten Publikum wurde das Genre schließlich durch zwei Mega-Hits von 2008 regelrecht einzementiert: Guru

Josh Project - „Infinity“ (Klaas Remix) und Scotty - „The Black Pearl“ (Dave Darell Remix). Solche großen Massenerfolge halfen nicht nur, derartige Musik salonfähig zu machen. Auch etablierten sie Begriffe, wie Electro, bzw. Electro-House und besetzten gerade Ersteren im Sinne solcher bekanntesten Charts-Vertreter neu.

...bis in aktuelle Electro-Gefilde

Zurück in der Gegenwart ist das Ganze längst völlig explodiert. Aus Meilensteinen, wie der Swedish-House-Mafia Hit-Single „One“ (2010), Sandro Silva & Quintinos „Epic“ (2011) oder Martin Garrix „Animals“ (2013) ist ein neues, Festival-orientiertes Genre namens EDM, bzw. Bigroom-EDM mit Trance- und Hardstyle-Einflüssen entstanden. Gerade in diesem Zug boomen Großfestivals - allen voran Tomorrowland. DJs, wie Dimitri Vegas & Like Mike, Hardwell oder Armin van Buuren sind absolute Superstars. Dem nicht genug, gibt es aktuell bereits seit einigen Jahren ein 90ies-House- und Garage-Revival in Gestalt von Bass- und Future-House. So verwöhnt beispielsweise Trance-Legende Tiësto sein Publikum neuerdings auch mit Bass-Massagen à la Don Diablo, Oliver Heldens & Co. Last, but not least tut sich zudem in den Charts einiges, wo The Chainsmokers, Alan Walker oder Kygo Electro-Sounds mit Pop-Songs kreuzen. Dementsprechend viel gibt es also zu entdecken - Vorhang auf für unser Electro-Spezial mit massig Tipps für Hooklines, Groove, Sounddesign, Arrangement und Mix.

11 Tipps für Electro

1 Chord Tools

Sie sind so etwas wie das Salz in der Suppe eines Tracks, nicht nur bei Electro und EDM. Ohne ansprechende Melodien werden Sie es schwer haben, Ihr Publikum nachhaltig zu begeistern. Aber woher nehmen wenn nicht stehlen? Eine erste Anlaufstelle sind Tools, die beim Finden und Erfinden von Akkorden und Progressionen helfen. Etwa die Captain Plugins (Volltest in dieser Ausgabe), die Freeware Tonespace [1], AutoTonic [2] oder MelodicFlow [3]. Sind die Akkorde erstmal unter Dach und Fach, halten Sie sich beim Bauen von Melodien an die in den Akkorden verwendeten Noten. Einerseits verringert es das Abschweif-Risiko, andererseits passen die Melodien so in der Regel auch zu den restlichen Harmonien im Song.



Schon die Bordmittel jeder modernen DAW sind eine riesige Hilfe, wenn es um's Komponieren von Melodien geht.

2 Bordmittel

Vermutlich müssen Sie nicht mal tief in die Tasche greifen, sondern werden praktische Tools in Ihrer DAW finden. So bietet Ableton Live beispielsweise MIDI Effekte namens Chord und Scale, die so simpel wie effektiv sind, vor allem in Kombination. Selbiges gilt für die Reason Players [4], den Cubase Chord Assistant oder Chord-Trigger in Logic. Tracktion User kommen mit dem Pattern Generator sogar am besten weg, denn dieser beherrscht nicht nur Akkorde und Skalen, sondern auch Progressionen.

3 Skalen

Ein alternativer Ansatz ohne Hilfe von Plugins ist die Verwendung von Skalen. Der Hersteller feelyoursound.com bietet auf seiner Webseite über 300 davon als MIDI-Dateien zum kostenlosen Download an. Laden Sie sich einfach eine dieser Skalen in Ihre DAW, wählen eine Tonlage und nutzen die Noten der jeweiligen Skala als Basis für Akkorde und Melodien.

4 Typische Akkorde

Und gleich noch eine Alternative: Melodien müssen nicht immer wahnsinnig komplex sein, im Gegenteil. Gleiches gilt auch für Akkorde. Warum also nicht auch mit extrem einfachen Akkorden beginnen, indem der zweite Oszillator eines Synths um 3, 4, 5, 7 oder 9 Halbtöne nach oben transponiert wird? Das Ergebnis ist bereits ein kleiner Akkord. Dazu ggf. noch den dritten Oszillator um eine andere Anzahl Halbtöne pitchen und fertig ist schon ein großer Akkord.

SOUNDDESIGN

5 Layering

Gute Harmonien sind die eine Sache, fette Sounds die andere. In kaum einem anderen Genre müssen Leads und Hooklines dermaßen präsent und „groß“ rüberkommen. Kein Wunder, die Songs müssen in der Regel sowohl im Club als auch im Radio funktionieren. Daher steht Layering schon fast auf der Tagesordnung. Vor allem Workstations liefern meist schon „gestackte“ Sounds, oft auch Performances oder Multis genannt. Andererseits haben Sie mit selbst gelayerten Patches die größere Chance auf bislang ungehörtes Material. Besonders beliebt - weil meist ergiebig - ist das Layern von Synth-Sounds mit echten Instrumenten, etwa Harfen, Cellos oder Gitarren.

6 Sample-Layering

Werfen Sie doch mal einige solcher Instrumente in Ihren Sampler und transponieren sie die Samples um eine Oktave hoch oder runter. Dadurch entwickeln sie oft einen äußerst eigenartigen Charakter, im positiven Sinne. Selbiges gilt übrigens auch für Vocals, die gerade im Electro äußerst gern wie Instrumente als Lead-Sounds verwendet werden.

7 Filtereien

Die Hooklines diverser Electro Sub-Genres, etwa Future Bass, Dubstep oder Electro-House, werden teils durch extremes Filtering erst so richtig prägnant. Vor allem Stakkato-Effekte mit variierendem Tempo lassen sich mit Filtern wesentlich leichter erstellen als mit mühsamem Notenschieben. Entsprechende Tools finden Sie in jeder DAW, Filter mit internem Sequenzer haben die Nase aber weiter vorn. Etwa HY-Filter 2 [6], Waves MetaFilter [7] oder The-Drop [8].

8 Platz für die Kick

Wenn die Kick nicht knallt, wird der Track es schwer haben. Doch einfach nur lauter machen hilft auch nicht, also muss der Platz frei ge-

räumt werden. Sidechain ist wohl die populärste Lösung, aber nicht unbedingt die sauberste. Am zuverlässigsten ist eine Lautstärke-Automation auf einer eigenen Bus- oder Gruppenspur, denn die Automation arbeitet exakt und verzögerungsfrei. Fahren Sie die Lautstärke an den gewünschten Stellen für jeweils 1/16 etwa 3-6 dB herunter und dann innerhalb eines weiteren 1/16 wieder hoch.



Filtermodulationen per LFO oder Stepsequenzer sind vor allem bei Future Bass und Dubstep angesagt.

VOCALS

9 Woher nehmen?

Neben einer guten Hookline sind Vocals das A und O für einen erfolgreichen Track. Wenn selbst einsingen keine Option ist, werden Sie in Online Shops wie Loopmasters, Prime Loops oder Resonance Sound fündig. Doch es warten auch einige kostenlose Perlen auf Ihren Download, etwa von Highlife Samples [9] oder satte 2,5 GB von Black Octopus Sound [10].

10 Sprachausgabe

Doch auch Software kann helfen und die wird mit den meisten Rechnern schon mitgeliefert. Windows User können beispielsweise auf Text-to-Speech zurück greifen, Besitzer eines Macs auf das interne Speech Tool. Letzteres ist eine Terminal-Anwendung, der sie mit der Verbalize App eine grafische Oberfläche verpassen können, verschiedene Stimmen und Export als Audiodatei inklusive. Auch die Sprachausgabe des Google Translators ist eine praktische Option.

11 Gesangsausgabe

Aber nicht nur gesprochene Worte lassen sich virtuell erzeugen, auch Gesang ist möglich und das auch noch kostenlos. Mit Alter Ego [12] bietet Plogue eine entsprechende Lösung, die mit Text und MIDI-Noten gefüttert wird. Pro Note wird eine Silbe auf der gespielten Tonlage wiedergegeben.

Constructor: Electro-House

Auf den Spuren von Hardwell, Steve Aoki und Dada Life

Knarzende Bässe, massive Lead-Sounds, pulsierende Chords, abgefahrte Chopped-Vocal-Sequenzen und zwischen 125 und 135 BPM pumpende Beats – das sind die klanglichen Markenzeichen des Electro-House. Doch wie fügt man die einzelnen Bausteine zu einem mitreißenden Track zusammen und wodurch zeichnet sich das Arrangement einer typischen Electro-House-Produktion aus?

Intro + Build

Unser Track startet mit einem 16-taktigen rhythmischen Intro, das reduziert beginnt und sich langsam steigert. Eine Four-on-the-Floor-Bassdrum sowie eine einfache Offbeat-Bassline geben den pumpenden Groove vor. Für Akzente sorgen einzelne Percussion- und Snare-Schläge sowie ein Unison-Lead-Sound, der auf der ersten Zählzeit jedes Takts spielt..

Build

Das Intro geht nahtlos in den Build über, in dem sich bereits in einem prägnanten Lead-Sounds des Drops ankündigt. In der zweiten Hälfte dieses Parts setzen die Drums aus, wodurch sich die Spannung vor dem folgenden Hook noch steigert..

Hook

Die von einer neuen Bassline begleiteten rhythmisch zerhackten Vocals verleihen dem Hook einen hohen Wiedererkennungswert. Hier heißt es kurz durchatmen, bis Drums, Bassline und Chords wieder einsetzen und zum Tanzen animieren. Durch den Einsatz neuer Bass- und Chord-Sounds sorgen wir in diesem Part für Abwechslung..

Break + Build

Die Spannung entlädt sich schließlich in einem kleinen Break, in dem jeweils nur auf der Eins jedes Takts ein wuchtiger Unisono-Lead spielt. Wir steigern die Spannung in der zweiten Hälfte durch einen Ringmod-Riser und ein Crescendo der Unisono-Klänge, Vocal-Slices und Toms. Diesen Effekt verstärken wir durch Reverse-Sounds sowie den Einsatz eines Hochpassfilters auf der Master-Spur. Die Filterfrequenz steigt langsam an, sodass der Klang immer weiter ausgedünnt wird, damit der folgende Drop umso wuchtiger wirkt..

Drop

Als musikalischer Klimax des Tracks darf der Drop richtig knallen. Er ist damit der energiereichste und am dichtesten arrangierte Part. Die Drums werden durch ein synkopisches Tom-Pattern ergänzt, die dem Groove einen leichten Moombahton-Vibe spendieren. Das markanteste musikalische Element sind die mit Pitchbend gespielten synkopierten Lead-Sequenzen, die für ordentlich Alarm auf der Tanzfläche sorgen. Nach einer erneuten Steigerung zum Ende hin klingt der Song aus..





1 Drums

Unser Electro-House-Track ist in stiltypischen 128 BPM gehalten. Für einen spannungsreichen Beginn sorgen rückwärts abgespielte Samples eines Unison-Lead-Sounds sowie eines Clap-Hits mit langem Nachhall. Für die Drums greifen wir auf Samples aus der Best Service K-Size Electro Edition [1] sowie Sample Magic Stackter [2] zurück. Die Bassdrum spielt auf jeder Viertelzahlzeit. ✨



2 Bassline

Im Intro wird die Bassdrum durch Percussion- und Snare-Akzente ergänzt. Ein Delay-Effekt auf den Percussionklängen verleiht ihnen mehr Räumlichkeit. Für die ergänzende Offbeat-Bassline setzen wir einen dumpfen Bassklang aus Reveal Sound Spire [3] ein. Im Build spielt der Bass eine absteigende Sequenz. Für etwas mehr Durchsetzungsvermögen sorgt dabei der Verzerrer d16 Devastor 2 [4]. ✨



3 Unisono-Lead

Es sind nicht immer komplexe Sequenzen nötig, um Spannung aufzubauen. Oftmals reicht dazu eine Note eines interessanten Klangs, so auch in unserem Electro-House-Track, in dem ein Unisono-Lead aus NI Massive [5] vor allem in den rhythmischen Parts und im Build kraftvolle Akzente setzt. Wir starten mit dem Init-Sound des Synthesizers, bei dem bereits die benötigten Wavetables angewählt sind. ✨



4 Mehr Fett

Aktivieren Sie Oszillator 2 und Noise-Generator und verstimmen Sie die beiden Oszillatoren leicht gegenläufig. Erhöhen Sie die Verstärkung des Noise-Generators ein wenig. Wechseln Sie zur Voicing-Sektion und erhöhen Sie Unisono auf 8. Passen Sie dann die Unisono-Parameter rechts daneben wie auf dem vorherigen Bild an. Hüllkurve 4, welche die Lautstärke steuert, ist wie abgebildet zu justieren. ✨



6 Reverse-Sounds

Mit dem EQ heben wir zudem die Bässe und die Höhen an. Damit die einzelne Note, die der Lead-Klang spielt, noch fetter klingt, fügen wir dieser eine Oktavdopplung hinzu. Mit solch einem Klang mit langem Nachhall können Sie ganz einfach eindrucksvolle Reverse-Effekte erzeugen. Nehmen Sie dazu die gewünschte Note auf eine Audiospur auf und spielen Sie diese rückwärts ab. ✨



7 Lead-Sounds

Die Position sowie Sample-Start und -Ende sind ggf. zu justieren. In unserem Track kommen auf diese Weise erstellte Reverse-Klänge im Intro sowie in Break und Build zum Einsatz. Im Build hat der charaktervolle Lead-Klang seinen ersten großen Auftritt. Genauer gesagt sind es ein Lead-Patch aus Vengeance Sound Avenger [6] (Preset: „LD Progressive Lead 1“) und eines aus Spire („LD Pure Distortion“). ✨



8 Vocals

Die beiden Sounds spielen dieselbe Note(n)folge. Zur Klangveredelung kommt der Delay-Effekt NI Replika XT [5] zum Einsatz. Ein bewährtes Stilmittel, das Ihren Electro-House-Produktionen einen hohen Wiedererkennungswert verleiht, sind rhythmisch zerhackte Vocals. Wir haben mehrere Vocal-Samples [7] in NI Battery 4 [5] geladen und kurze Vocal-Fragmente auf die Tasten des MIDI-Keyboards gemappt. ✨



9 Chords

So können Sie einfach eine Sequenz einspielen, die zu Ihrem Track passt. Die Stimmung der einzelnen Schnipsel ist entsprechend zu justieren. Für die begleitenden Akkorde nutzen wir das Preset „PL Chord Me“ von Spire. Das Sidechain-Plug-in Kickstart prägt den Chords einen pumpenden Rhythmus auf. Ergänzend spielt ein Bass-Sound aus Synapse Audio DUNE LE (Preset „Electro House-Bass“ von der Heft-DVD). ✨

[1] bestservice.de; [2] samplemagic.com; [3] reveal-sound.com; [4] d16.pl; [5] nativeinstruments.com; [6] vengeance-sound.com; [7] Quelle: Freaky Loops Sliced EDM Vocals 1+2

Constructor: Electro-Pop

Zwischen Tanzbarkeit und Pop-Appeal

Electro-Pop, die kommerziell erfolgreichste Spielart des Electro, verbindet die Melodik elektronischer Pop-Musik mit der Tanzbarkeit von Club-Tracks. Bekannte Vertreter sind Avicii, Calvin Harris, Zedd und die Swedish House Mafia. Dabei besitzen insbesondere gesangslastige Produktionen nicht selten eine klassische Songstruktur, wie auch unser Beispiel-Track zeigt.

Intro

Das rhythmische Intro unseres Electro-Pop-Tracks verdichtet sich im Verlauf der ersten 16 Takte langsam. Die Drums spielen einen tanzbaren Four-on-the-floor-Rhythmus, unterstützend kommen ein Percussion-Loop, kleine Drum-Akzente sowie perkussive Synth-Sounds zum Einsatz. Ab Takt 5 kommt die pumpende Electro-Bassline hinzu. Rhythmisch zerhackte Noise-Effekte leiten schließlich in die erste Strophe über..

Strophe

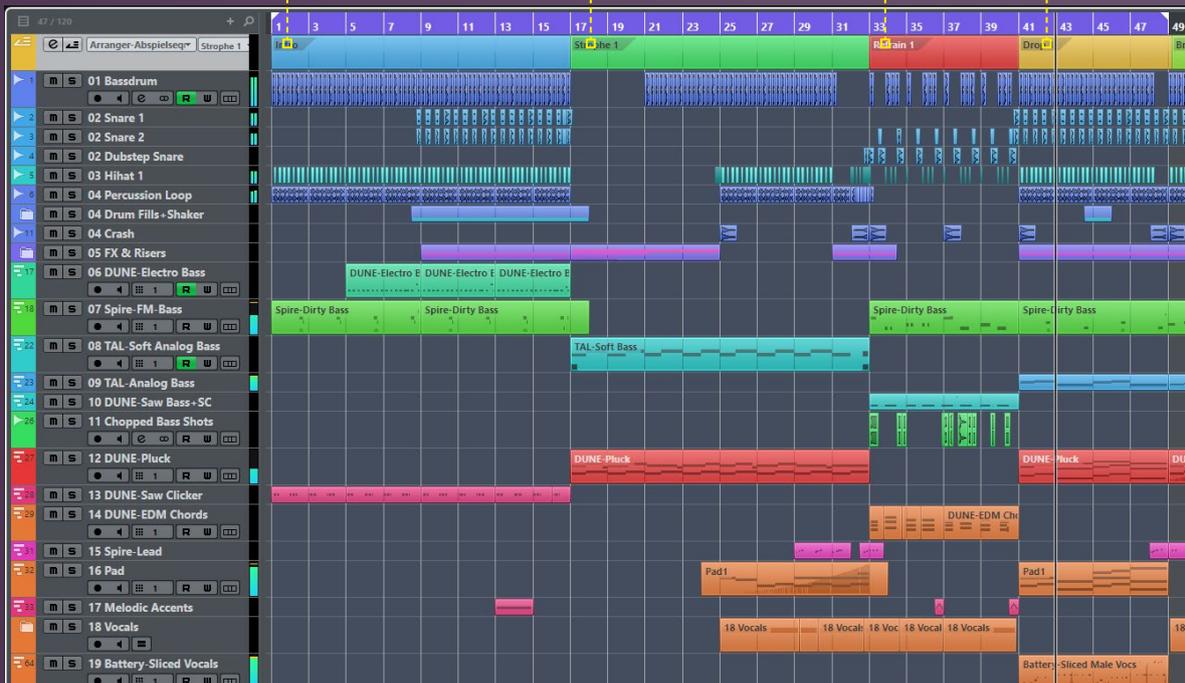
Zu Beginn der Strophe setzt der Beat zwischen Takt 16 und 23 aus, wodurch die melodischen Elemente besser zur Geltung kommen. In den folgenden Takten baut sich die Strophe durch Hinzufügen bekannter und neuer Elemente sowie neuer Bausteine wie zusätzlicher Synthesizerklänge langsam auf. Außerdem ist nun erstmals der Gesang zu hören, was den Wiedererkennungswert dieses Parts steigert..

Refrain

Angekündigt von anschwellenden Noise- und Reverse-Effekten vollzieht eine drastische Wendung: Der durchgängige Achtelrhythmus wird nun durch einen wuchtigen Halfnote-Groove ersetzt. Dabei wird der moderne Dubstep-Vibe durch Audioschnipsel verschiedener rhythmisch modulierter Wavetable-Bässe unterstrichen. Klassische EDM-Chords und eine langsamere Bassline ergänzen den mitreißenden melodischen Gesang..

Drop

Mit seinem treibenden Club-Groove bringt der dicht arrangierte Drop neuen Schwung in den Track. Dabei wird der Gesang durch eine nicht minder eingängige Chopped-Vocal-Sequenz abgelöst, die zudem rhythmische Akzente setzt. Unterstützt wird sie von Plucked-Chords und einer Achtel-Bassline. Für die gewünschte Würze sorgen energiereiche Effektklänge, um schließlich in die Bridge überzuleiten..





1 Bass

In unserem 128 BPM schnellen Electro-Pop-Track wechseln sich ein geradliniger Four-on-the-floor-Groove und ein wuchtiger Halftime-Beat ab. Der treibende Groove des Intros wird dabei von den Drums sowie einer einfachen, aber effektiven Bassline bestimmt. Den knarrenden Electro-Bass haben wir mit Synapse Audio DUNE LE programmiert. Aktivieren Sie den Wiedergabemodus Mono und stellen Glide auf 50%. ✨



2 Bassline

Passen Sie die Lautstärkehüllkurve wie im letzten Schritt abgebildet an und nehmen Sie in der Modulationsmatrix für einen knackigeren Anschlag die gezeigte Zuweisung vor. Die einfache Bassline ergänzt den Beat auf den Achtelzählzeiten 2, 4, 6 und 8. Ein paar oktavierte Töne sorgen für Abwechslung. Der Sidechain-Effekt Kickstart [1] hilft, dass sich Bassline und Beat noch besser zusammenfügen. ✨



3 Strophe: Pluck

In der Strophe liefert ein stiltypischer Pluck-Sound das harmonische Fundament. Auch für diesen kommt DUNE LE zum Einsatz. Wählen Sie für beide Oszillatoren die Rechteckwellenform an. Stellen Sie Osc Mix auf 43% und wählen Sie den Filtertyp LP Ladder 12dB. Die übrigen Filterparameter und Hüllkurven sind wie auf dem Bild einzustellen. Anschließend sind die gezeigten Modulationszuweisungen vorzunehmen. ✨



4 Halleffekt

Für mehr Leben sorgt eine Pulsweitenmodulation. Stellen Sie dafür die Rate von LFO 1 auf 1.3 Hz. Die Zuweisungen in den Zeilen 9 bis 12 sorgen dafür, dass das Modulationsrad das Filter weiter öffnet. Veredeln Sie den Klang mit einem dezenten Hall. Die im nächsten Schritt gezeigte zweistimmige Sequenz haben wir passend zu der Gesangslinie aus „Producer Loops Commercial EDM Vocals Vol 1“ [2] eingespielt. ✨



5 Refrain: Chords

Das prägnanteste musikalische Element des Refrains stellen schließlich die euphorischen Chords dar, für die wir einen EDM-typischen Pad-Sound [3] mit DUNE LE bauen. Dieser spielt wie abgebildet die passenden Akkorde zu den verwendeten Vocal-Samples. Für mehr Tiefe sorgt ein Reverb-Effekt mit langer Hallfahne. Im tiefen Frequenzbereich unterstützt ein rhythmisch pumpender Sägezahnbass aus DUNE LE. ✨



6 Refrain: Bässe

Das Preset: „DUNE-Saw-Bass“ finden Sie ebenfalls auf der Heft-DVD. Ein FM-Bass aus Reveal Sound Spire [4] setzt darüber hinaus kleine Akzente in dem Groove. Beide Bässe spielen einfache Linien, die den Akkordgrundtönen folgen. Für den FM-Bass aktivieren wir den Wiedergabemodus Mono 2 von Spire und stellen Oct auf -1. Wählen Sie in der Oszillatorsektion den Modus FM und die Wellenform Bass 1 an. ✨



7 FM-Bass

Um den gewünschten knalligen und dynamischen Sound zu erhalten, modulieren wir den Parameter ctrlA, der in dem gewählten Modus die Intensität der Frequenzmodulation steuert. Definieren Sie bei Hüllkurve 3 statt Cutoff 1 den Parameter Osc 1 CtrlA als Modulationsziel. Drehen Sie Amt und Vel voll auf und passen Sie dann die Hüllkurven 1 und 3 für den gewünschten Klangverlauf wie gezeigt an. ✨



8 Sample-Collage

Für mehr Fülle sind die Parameter der Unison-Sektion wie auf dem vorherigen Bild einzustellen. Damit der Sound nicht zu brav klingt, bringen wir Spire's Shaper ins Spiel. Der Halleffekt verleiht dem Sound schließlich mehr Räumlichkeit. Passen Sie ferner die Master-Parameter wie auf dem Bild an. Um Akzente zu setzen, arrangieren wir verschiedene Bass-Samples nach Dubstep-Manier. ✨



9 Drop

In dem treibenden Drop spielt die komplette Drum-Sektion wieder im durchgängigen Viervierteltakt. Unser Pluck-Sound spielt dabei eine andere Akkordfolge, die mit entsprechender Begleitung für Abwechslung sorgt. Die Hookline liefert ein aus Vocal-Fragmenten bestehender Loop. Für diesen haben wir Slices in NI Battery geladen und mittels MIDI-Keyboard ein Pattern eingespielt. ✨

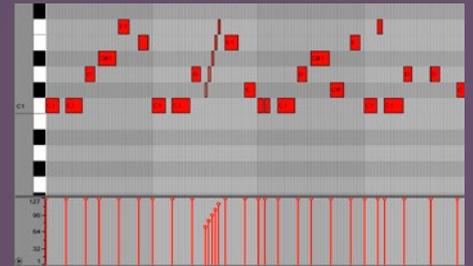
[1] kickstart-plugin.com; [2] producerloops.com; [3] siehe Preset „DUNE-EDM Chords“ auf der Heft-DVD; [4] reveal-sound.com

Electro-Remix: Vom Radio in den Club



Popsongs werden fürs Radio gemacht und sind vielleicht noch kompatibel für die Disco, kaum aber für einen Club. Da liegt es nahe, dass so ziemlich jeder Hit meist in diversen Mixen geliefert wird, unter anderem auch als clubbiere Version. Worauf aber kommt es an und vor allem: Wie verwandelt man einen Song selbst in einen Club-Mix? Das klären wir jetzt...

VOCALS EXTRAHIEREN



1 Freistellen

Der Fokus von Popsongs liegt üblicherweise auf den Vocals, also sind diese unsere erste Anlaufstelle. Wir haben uns für New Rules von Dua Lipa entschieden, den wir auf YouTube finden. Die Vocals aus dem Refrain zu extrahieren gestaltet sich wegen des vollen Playbacks schwierig. Mit Software wie Xtrax Stems [1] oder Melodyne [2] könnte das zwar gelingen, wir wählen aber einen anderen Weg. ✨

2 Extrahieren

Vor jedem Refrain steht eine Vocal fast frei, so auch bei 1:08 Minuten. Diesen Part sampeln wir mit unserer DAW und stellen die sechs enthaltenen Vokale frei. Laden Sie die Vokale in einen Sampler unter dahinter ein Mid/Side-Tool wie etwa Voxengo MSED und dahinter wiederum einen EQ. Mit MSED muten wir das Seitensignal, denn Vocals sind für gewöhnlich in der Stereo-Mitte platziert. ✨

3 Glitch-Vocals

So dämmen wir schonmal ein paar störende Sounds ein. Mit dem EQ entfernen wir per Lowcut die Tiefen unterhalb 300 Hz. Hinter den EQ laden wir ein kurzes Reverb, das den durch das Freistellen abgehackten Charakter der Samples reduziert. So können Sie die Vokale jetzt nutzen, um für EDM typische Glitch-Vocal Sequenzen aufzunehmen oder eigene Melodien damit einzuspielen (siehe Audiodemmo [3]). ✨

SOUNDS EXTRAHIEREN



1 Instrumente finden

Einen alternativen, aber ähnlichen Weg gehen wir mit dem Sampling von Sounds. So lässt sich ein komplett andersartiger Track aufbauen, die für einen Remix nötige Nähe zum Original bleibt aber wegen der Verwendung dessen Sounds erhalten. Direkt nach der oben ausgeschnittenen Vocal finden wir bei Minute 1:09 einen markanten Sound, den wir - wie zuvor die Vocal - in der DAW aufnehmen und freistellen. ✨

2 Mappen

Der Sound liegt auf einer Kick, was uns in diesem Falle aber nicht weiter stört, denn das gibt dem Sound mehr Punch. Diesmal laden wir die Aufnahme in einen Sampler und mappen ihn über das komplette Keyboard, damit wir ihn chromatisch spielen können. Als Root Note tragen wir A ein, die Grundnote des Originals. Weitere Sounds finden wir bei Minute 0:10 und 0:12, die wir ebenfalls in den Sampler laden. ✨

3 Kombinieren

Diese beiden Sounds versehen wir allerdings mit EQ mit Hochpassfilter bei 300 Hz, damit sie keine Bässe mehr enthalten und pannen sie hart nach links und rechts. Zusammen mit dem ersten Sample haben wir jetzt ein super fettes und breites Instrument für unseren Remix am Start. Übrigens: Auf der DVD finden Sie PDFs unserer Constructor Serie mit vielen weiteren Tipps zum Thema Vocals und Remixe. ✨

Constructor: Future Bass

Harte Schale, weicher Kern

Ähnlich wie Dubstep ist Future Bass eine Mischung aus knallharten Beats und Melodien zum Schwelgen, allerdings ohne den deutlichen Kontrast eines Dance- oder Rave-Tracks zu erreichen. Das Feeling ist meist relaxt, kann aber auch mal tiefgründiger werden. Knöpfen wir uns mal einen typischen Hook-Part mit passendem Intro vor...

Intro

Im Intro geht es beschaulich zu: ein weiches Pad sorgt für relaxte Stimmung, die Drumsur ist auf zwei Hi-Hats reduziert, die ein Achtmuster spielen. Darüber liegen rückwärts gespielte Stabs und ein kurz angerissenes Arpeggio mit Fade-in leitet zu Beat zu Hookline über. Hier geht es tatsächlich darum, entspanntes Feeling zu erzeugen, bevor Beat und Bass mit voller Wucht einsetzen..

Hookline

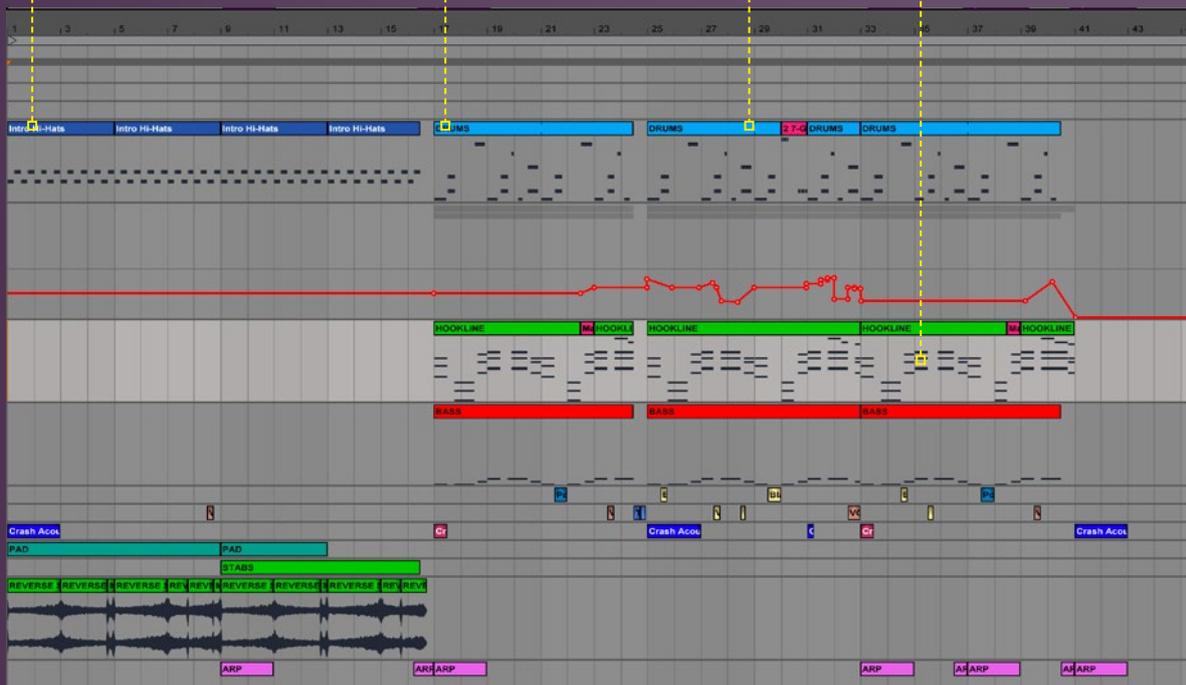
Ab hier gibt's auf die Mütze. Beat, Bass und Hookline setzen gleichzeitig ein. Äußerst markant sind einerseits die permanenten Filtermodulationen der Hook-Akkorde, sowie die abrupten Unterbrechungen an den Stellen, wo gleichzeitig die Snare platziert ist. In diesen Pausen werden des weiteren Vocal- und Bass-Schnipsel eingebaut und zum Teil mit viel Hall versehen. Da die Hookline selbst sehr trocken bleibt, sorgen diese Effekte für Räumlichkeit..

Variation

Auch mit Filtermodulation wird eine Hookline irgendwann langweilig. Deswegen sorgt eine stetige Änderung der Tempos der Modulation für die nötige Kurzweil. Die Effekte werden durch neue ersetzt und später setzt noch das Arpeggio aus dem Intro ein und spielt bei den markanten Parts der Hookline mit. Darüber hinaus ließe sich der Part mit diversen Drum-Fills weiter ausschmücken..

Und weiter?

Future Bass lebt von vielen Kleinigkeiten und liebevollen Details. Im weiteren Verlauf des Arrangements sollten Sie daher unbedingt einige Vocals und Effekte einbauen. Für gewöhnlich werde Hookline und/oder Bass kurz unterbrochen, damit Platz für die Fill-ins entsteht. Darüber hinaus stehen Veränderungen der Harmonien über die Dauer eines Tracks hinweg auf der Tagesordnu..

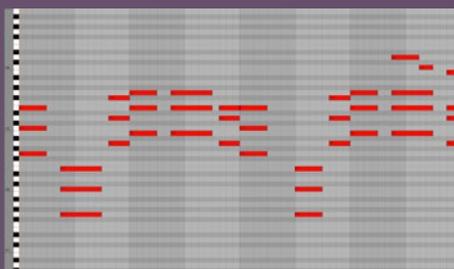


DIE HOOKLINE



1 Grundsound

Wie auf der vorigen Seite erwähnt, sind Filtermodulation und Bewegung im Sound die markantesten Elemente der Hookline. Den relativ simplen Grundsound bauen wir mit dem Hybrid. Dabei nutzen wir nur zwei Oszillatoren mit Wellenformen nach Ihrem Geschmack und NOISE. OSC 2 transponieren wir mit SEMI -24 zwei Oktaven herunter. Stellen Sie CUTOFF auf 10 Uhr und verbinden in der MOD Sektion EnvF damit. ✨



4 Lead-Melodie

Als Melodie nehmen wir eine Akkordfolge auf, die alle zwei Takte die Tonlage zwischen G und B wechselt. Auf DVD finden Sie die entsprechende MIDI-Datei. Die Akkorde werden lange gehalten, aber wie oben schon erwähnt zu den Spielzeiten der Snare für jeweils 1/4 unterbrochen (bei unserem Halbbeat mit 180 BPM). Erzeugen Sie eine neue Spur und laden den Tyrell N6, den wir als Bass-Synth nutzen. ✨



1 Pad und Stabs

Die Hauptrolle im Intro spielen ein weiches Pad aus dem Hybrid (V2 Patches -> Softpads -> Preset 38 Antarticta) und typische Supersaw Dance Chords (V2 Patches -> Poly Synths -> O6 Dance Chords). Das Pad hält den ersten Akkord der Hookline über das komplette Intro. Die Chords spielen die Noten der Hookline, triggern deren Akkorde aber nur mit Achtelnoten an, statt sie lange zu halten. ✨



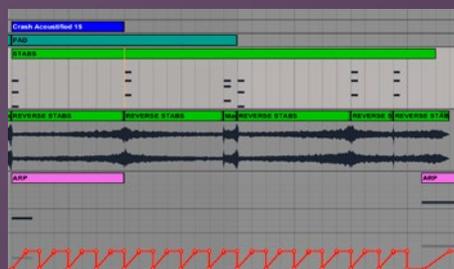
2 Chorus

Drehen Sie die Intensität der Modulation voll auf und schieben im FILTER ENV den ersten weißen Punkt so weit nach hinten, bis Attack auf ca. 900 ms steht. Wechseln Sie zur EFFECTS Sektion und aktivieren den Space Chorus bei INSERT 1. Dieser zieht den Sound schön in die Breite. Routen Sie den Sound auf eine Gruppen- oder Bus-Spur und laden dort ein Filter mit LFO, etwa TheDrop [1] oder TAL-FILTER [2]. ✨



5 Bass

Wir benötigen nur OSC 1, dessen SHAPE wir auf 9 Uhr stellen. Für eine Grundbewegung im Sound verbinden wir LFO 1 in der MATRIX mit Shape1 mit Intensität auf 1 Uhr. LFO 1 SYNC stellen wir auf 1/8. Drehen Sie DEPTH MOD auf null, damit der LFO sofort aktiv ist. Routen Sie den Bass ebenfalls auf die Spur mit dem Filter. Für die Bassline-Sequenz kopieren wir die Hookline und nutzen die mittleren Noten. ✨



2 Reverse-Stabs

Wesentlich interessanter werden die Chords aber, wenn wir sie rückwärts abspielen. Dazu bouncen wir die Akkorde zu einer Audiospur und zerschneiden sie exakt vor jedem Einsetzen der Akkorde. Die Einzelteile kehren wir jeweils um. Würden wir die komplette Audiospur ohne voriges Schneiden umkehren, säßen die Akkorde nicht mehr an den richtigen Stellen. Als melodisches Goodie laden wir ein Arpeggio. ✨



3 Extra-Filter

Theoretisch könnten wir auch das Hybrid-Filter nutzen. Da wir aber später auch die Bassline beeinflussen wollen, ist ein externes Filter die schlauere Lösung. Als Filtertyp dient ein Tiefpass mit Cutoff auf 1 Uhr, der per LFO im Vierteltakt moduliert wird. Als Wellenform wählen wir Sinus. Verschieben Sie die Phase des Sinus so, dass die Modulation zwar minimal schleppt, aber eben noch groovt. ✨



6 Beat

Transponieren Sie diese um zwei Oktaven herunter. Für den Beat laden wir das Macrotech Kit aus unserem Dubstep Drums Pack. Das Pattern ist extrem simpel: Auf jedem achten Viertel liegt eine Kick, auf jedem dritten Pro Takt die Snare. Für jeden Schlag wählen wir allerdings eine andere Snare bzw. layern teils mehrere. Das hält den Beat trotz seiner einfachen Struktur interessant. ✨



3 Arpeggio

Abermals werden wir im Hybrid fündig (MPC Hybrid Expansion -> O3 Arp -> Arp Pad 01). Stellen Sie bei den Master Effects beim Reverb Time auf 3 Uhr und Size auf Maximum, sowie beim Delay die Feedback Regler auf 3 Uhr. Das Arpeggio spielt nur alle zwei Takte abwechselnd ein C5 und E5 mit einer Länge von 3/8. Per Lautstärke-Automation verleihen wir der Spur einen pumpenden Sidechain Effekt. ✨



Interviews: Runder Tisch

Mit ihren Produktionen und Remixen zeigen Syn Cole, Corey James und Kasbo, wie vielfältig und facettenreich das Electro-Genre ist. So unterschiedlich ihre Tracks ausfallen, so stark unterscheiden sich auch die musikalischen Arbeitsweisen der drei jungen Artists. Am Runden Tisch mit Beat geben die drei gefragten DJs, Produzenten und Remixer interessante Einblicke in ihr musikalisches Schaffen.

Der estnische DJ und Produzent René Pais alias Syn Cole steht für mitreißenden progressiven Electro mit einem sicheren Gespür für eingängige Melodien, was er auch in Remixen für Pop-Größen wie Coldplay, Ed Sheeran und Katy Perry eindrucksvoll demonstriert. Deutlich untergründiger ist die Musik von Corey James, der mit Remixen für Flo Rida und Nicky Romero auf sich aufmerksam gemacht hat. Sein Markenzeichen sind pumpende Electro-House-Tracks mit hypnotisch repetitiven Sequenzen. Mit seinem vielseitigen musikalischen Background erforscht Carl Garsbo alias Kasbo schließlich das Spannungsfeld zwischen verspieltem Future Bass und atmosphärischem Chillwave. Das Debütalbum des jungen schwedischen Senkrechtstarters erscheint am 23. März 2018.

Beat / Wie sieht eure persönliche Zutatenliste für einen packenden Club-Track aus? Wie beginnt ihr mit der Produktion eines Tracks?

Corey / Die Energie ist für Club-Tracks enorm wichtig. Aus diesem Grund beginne ich in der Regel mit Bassline und Kick, die treibend und energiereich ausfallen sollten. Dann baue ich darauf auf.

Syn / Da für mich immer die Melodie der Schlüssel zu einem Track ist, starte ich mit den Melodien und Akkorden. Meist ist die Breakdown-Sektion der erste Part, den ich fertigstelle. Als Nächstes kommt der Drop, der entweder sehr melodisch oder knalliger und von der Bassline getrieben ausfällt.

Kasbo / Ich versuche mich auf das musikalische Produkt als Ganzes zu konzentrieren. Wenn man nur auf die kleineren Komponenten und die Notwendigkeiten eines Songs schaut, passiert es schnell, dass man sich kreativ limitiert. Eine meiner Topprioritäten ist ein überzeugendes Intro, denn dieses sollte den Zuhörer mitreißen und dafür sorgen, dass er den Track immer wieder abspie-

len möchte. Ein mitreißender Klimax ist auch sehr wichtig, aber ohne ein Intro, das den Zuhörer in den Song hineinzieht, verliert dieser Part an Bedeutung. In der Regel baue ich einen Track eher mit melodischen als mit perkussiven Komponenten auf – einfach, weil mich diese am meisten inspirieren.

Beat / Könnt ihr unseren Lesern ein paar Tipps geben, wie man einen packenden Hook kreiert?

Syn / Die Hook-Melodie sollte eingängig und einfach sein, damit sie auch beim ersten Hören hängen bleibt. Normalerweise funktionieren viertaktige Melodien am besten. Dabei ist es manchmal sehr effektiv, wenn die Melodie ganz einfach den Haupttönen der Akkorde folgt.

Kasbo / Ich finde es sehr wirkungsvoll, wenn ein Hook im Kontrast zu früheren Melodien steht, entweder hinsichtlich der Auswahl der Töne oder der rhythmischen Struktur. Wenn man in einer Strophe z.B. lange Noten verwendet hat, kann man im Hook dann auf kurze, rhythmischere Noten zurückzugreifen. Wenn sich die Melodie in der Strophe in tieferen Tonlagen bewegt, kannst du im Hook höhere Töne nutzen. Dabei kann man auch bis zu einer Oktave nach oben gehen, um dem Zuhörer zu sagen: „Hier ist der Klimax, auf den du gewartet hast“ (lacht).

Corey / Das Kreieren eines Hooks ist für mich größtenteils „Trial & Error“. Ich verbringe viel Zeit damit, Melodien zu entwickeln und diese ggf. zu löschen, bis ich schließlich etwas Besonderes kreiert habe. Das kann ein langer Prozess sein, aber am Ende ist es das immer wert.

Beat / Was macht für euch einen großartigen Drop aus?

Syn / Bei melodischen Songs kombiniere ich normalerweise große, breite Akkorde mit der Lead-Melodie. Die Lead-Melodie im Drop kann auch eine

neue Interpretation der Hauptmelodie sein, aber mit einem etwas anderen Rhythmus/Groove. In clubbigeren, düsteren Tracks setze ich gerne von der Bassline getriebene Drops ein, in denen ich oft viele Sounds über die Haupt-Bassline schichte.

Corey / Wie bereits erwähnt ist ein solides Low-End sehr wichtig für einen mitreißenden Track. Das gilt natürlich insbesondere für den Drop. Kick, Bass und Sub geben einem Track seinen Charakter. Das Low-End sollte dabei nicht zu komplex ausfallen. Man kann dann noch mit schnellen Noten im mittleren und hohen Frequenzbereich für Energie sorgen. Da heutzutage eine Menge Tracks ähnlich klingen, ist es essenziell, einen einzigartigen Lead-Sound zu finden, der dazu beiträgt, dass dein Drop besonders und frisch klingt.

Beat / Welche Synths und Effekte sind für euren Sound unerlässlich?

Syn / Ich bin ein großer Fan von Sylenth, Avenger, Nexus und Omnisphere. Kontakt setze ich gerne für organische Klänge ein. Was Effekte anbelangt, liebe ich die Bundles von Soundtoys und FabFilter.

Corey / Für Synth-Sounds sind Sylenth, Serum und Spire meine erste Anlaufstelle. Neben den Kompressoren, Equalizer und Halleffekten von Logic nutze ich gerne das FabFilter-Bundle.

Kasbo / Mit einem dichten Hall versehene Gitarrensounds helfen mir oft, die gewünschten Klangwelten zu kreieren. Dabei muss die Gitarre nicht unbedingt als Lead-Element eingesetzt werden, sondern kann auch einfach einen Pad-Sound beitragen. Auch aus gesummteten Tönen kann man mit Hall- und Delay-Effekten wunderbare Flächenklänge erzeugen, die gerade im Hintergrund eines Mixes eine tolle Figur machen. Mit diesen Elementen kannst du auf subtile Weise eine besondere Atmosphäre erschaffen. ::

3 unverzichtbare Hookline Tools



Xfer Records Cthulu

Hinter dem mysteriösen Namen Cthulu verbirgt sich ein exzellenter Ideengeber für Chords und Arpeggios, auf den selbst Electro-Profis wie Deadmau5 schwören. Der innovative MIDI-Effekt kann sowohl Software- als auch Hardware-Klangerzeuger ansteuern und vereint einen leistungsfähigen Arpeggiator sowie einen Akkordgenerator, mit dem Sie auf intuitive Weise komplexe Harmoniefolgen in Echtzeit triggern können. Kombiniert man beide Werkzeuge, gelingen im Nu frische Akkordprogressionen und eindrucksvolle Arpeggios, sodass das Entwickeln origineller Songideen schnell und einfach von der Hand geht.
xferrecords.com | 39 US-Dollar



In Session Audio Riff Generation

Riff Generation ist ein Kontakt-basierter Klangerzeuger, der auf Knopfdruck Synth-Riffs erzeugt. Für einen schnellen Start werden 325 spielfertige Patches geboten, darunter Basslines, hypnotische Pluck- und Lead-Sequenzen, Ambient-Melodien sowie praktische Vorlagen für verschiedene Sounds. Riff Generation glänzt als ein innovatives Kreativwerkzeug, mit dem sich im Nu packende Sequenzen mit hohem Inspirationsfaktor erzeugen lassen – perfekt für Electro und EDM. Dank der MIDI-Export-Funktion des innovativen Kontakt-Instruments können Sie mit der generierten Sequenz auch andere Synths ansteuern.
insessionaudio.com | 250 US-Dollar



FeelYourSound Sundog Scale Studio

Mitreißende Bass- und Hooklines gehören im Electro zum guten Ton. Die Standalone-Applikation Sundog Scale Studio unterstützt den Musiker dabei. Zunächst wählen Sie aus Hunderten Skalen einen Favoriten aus, dessen Noten sich anschließend per Keyboard spielen lassen. Die gespielten Noten lassen sich in auch einem Sequenzer aufnehmen. Das Arbeiten mit Sundog ist eine wahre Freude und führt unglaublich schnell zu ansprechenden Ergebnissen – ob Akkordprogressionen, Arpeggios, Hook- oder Basslines gefragt sind. Ein dickes Lob verdienen zudem die übersichtliche Bedienoberfläche und der attraktive Preis.
feelyoursound.com | 55 Euro

CORDIAL
we are cable

SKY kennt kein Limit.

SKY – das Design-Kabel des Jahres.
Die zuverlässigste Connection zu Deinem Soundhimmel.



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